

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 11 - APR - 2024



MARIO vs. DONKEY KONG

REVIEWS

Princess Peach: Showtime!

Mario vs. Donkey Kong

Star Wars: Dark Forces
Remaster ... u. v. a.

SPECIALS

NES-Special (Teil 2)

Die Super Smash Bros.-Reihe

Die selbstgebaute
NintendoPlayStation ... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Viewtiful Joe (GameCube)

Yoshi's Story (N64)

Donkey Kong
Country (SNES) ... u. v. a.

HALLO LIEBE

NINTENDO-FANS,

herzlich Willkommen zur aktuellen Ausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins! Die ersten Monate des Jahres 2024 sind wie im Flug vergangenen und bereits jetzt lässt sich sagen: Für Nintendo-Fans und Mitglieder unseres Clubs wird es noch ein überaus spannendes Jahr – mehr dazu in den News!

In der vorliegenden Ausgabe schöpfen wir auch Switch-technisch wieder aus dem Vollen: Unter anderem erwarten euch umfangreiche Reviews zur Neuauflage von Mario vs. Donkey Kong (inkl. einem Rückblick auf die bisherigen Ableger der Reihe samt einem Gewinnspiel) und Princess Peach: Showtime! (ebenfalls inkl. Rückblick auf das erste eigene Abenteuer der Prinzessin und einem Gewinnspiel). Zudem kehrt in Tomb Raider I - III Remastered eine weitere Legende zurück. Und wenn wir schon bei Rückkehrern sind: In der Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy steht der Anwalt Phoenix Wright abermals vor Gericht und verspricht, der Gerechtigkeit zu ihrem Sieg zu verhelfen.

Abseits der Switch-Titel gibt es natürlich auch wieder ein buntes Retro-Programm: Der zweite Teil unseres NES-Specials wartet ebenso auf euch wie zahlreiche Reviews für die beliebten Nintendo-Retro-Konsolen. Zusätzlich versüßen wir euch den Nintendo-Alltag mit weiteren Specials (unter anderem über die Super Smash Bros.-Reihe), Interviews, Tipps und Tricks und vielem mehr!

Nun wünschen wir euch aber viel Spaß beim Schmökern der aktuellen Ausgabe!

Euer Patrick Ernemann
Chefredakteur

Inhaltsverzeichnis

11. Ausgabe 04/24

Editorial	02
News	06
Die BIG-N-Unternehmensgruppe kommt.....	06
LEGO Animal Crossing-Sets erschienen	07
Nintendo ist das reichste Unternehmen in Japan	08
Der BIG-N-Club e.V. zu Gast bei TOWERCOM 2024.....	09
Nintendo Switch erhält Update 18.0.0.	10
Pokémon Presents	11
Nintendo Direct - Partner Showcase	12
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen	14
Die Redaktion stellt sich vor	15
Reviews	18
Tomb Raider I - III Remastered.....	18
Mario vs. Donkey Kong.....	20
Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy.....	24
Star Wars: Dark Forces Remaster	26
Splatoon 3 Erweiterungspass – „Ruf zur Ordnung“	28
Princess Peach: Showtime!	30
Special: Kreatives zum Schulanfang aus der Welt von Nintendo	34
Special: Die selbstgebaute NintendoPlayStation	36
Special: Die Super Smash Bros.-Reihe	38
Special: Retro Charts – Top 10 SNES	40
Reviews // Indie-Games	42
Moonlighter	42
Spiritfarer	47
Doppelposter: Mario vs. Donkey Kong & Princess Peach: Showtime!	43
Special: NES Special (Teil 2)	48
Kolumne: „In Watte gepackt“	52
Redaktionscharts + Umfrage	53
Nachgedacht: Brauchen wir eine Switch 2?	54



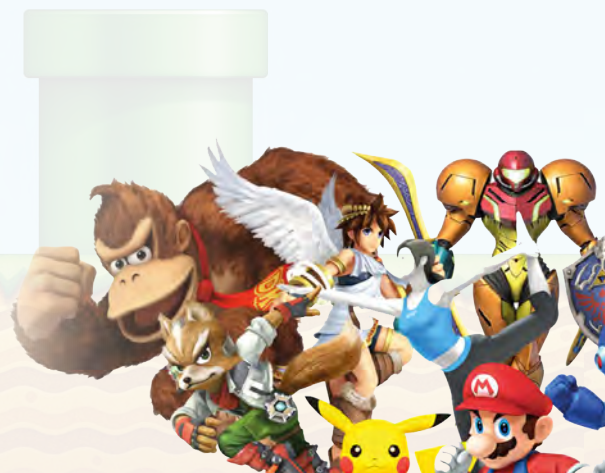
07 | News | LEGO Animal Crossing-Sets erschienen



30 | Reviews | Princess Peach: Showtime!



36 | Special | Super Nintendo meets PlayStation



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 14.02.2024
Entwickler: Aspyr Media, Crystal Dynamics
Vertrieb: Aspyr Media

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 50 - 60 Stunden
Preis: 29,99 €

**TOMB
RAIDER**
I · II · III
REMASTERED

Tomb Raider I - III Remastered



Atmosphärisch haben die Titel eine Schippe draufgelegt

Nach der Ankündigung in der letzten Nintendo Direct im Jahr 2023 ist Tomb Raider I - III Remastered nun erschienen. Wie es sich für ein Remaster gehört, nimmt sich das Team von Aspyr Media die ersten drei Originalspiele vor und verschönert den damaligen Pixelbrei. Jeder Titel beinhaltet auch eine Erweiterung, womit die Abenteuer noch mal richtig ausgereizt werden können. Mit einer neuen Beleuchtung, besserer Auflösung und moderner Steuerung will man die Spieleklassiker in die heutige Zeit portieren. Doch gelingt ihnen das auch? Ich habe mich mit der wohl berühmtesten Videospiele-Britin

ins Abenteuer gestürzt und musste feststellen: Die Spiele haben ihren Charme keineswegs verloren!

Eine Ikone der Videospieleindustrie

Wem bei Tomb Raider nicht direkt die Nostalgiekeule ins Gesicht schlägt, sei hier kurz aufgeklärt. Als Schatzsucherin Lara Croft ergründen wir die Mythen und Geheimnisse der Welt. Dabei erkunden wir längst vergessene Tempel, eingestürzte Ruinen oder geschichtsträchtige Orte. Doch auf unserer Reise wollen uns sowohl Raubtiere als auch menschliche Widersacher den Garau machen. Allerdings sind die Spiele kein reines Action-Geballer: Tomb Raider paart knifflige Rätsel mit klassischen Jump 'n' Run-Passagen. Und diese Mischung gelingt den damaligen Entwicklern von Core Design erstaunlich gut. So gut sogar, dass die Figur Lara Croft popkulturellen Status erlangte. Neben zahlreichen Videospiele und Kinofilmen schaffte sie es sogar ins Musikvideo des Songs „Männer

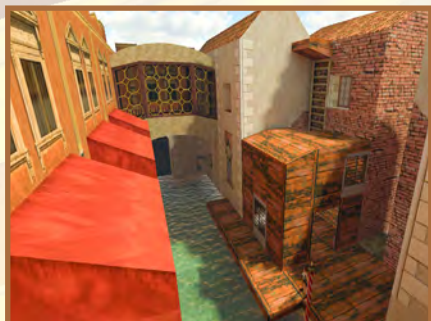
sind Schweine“ von der deutschen Rock-Band Die Ärzte.

In drei Spielen um die Welt

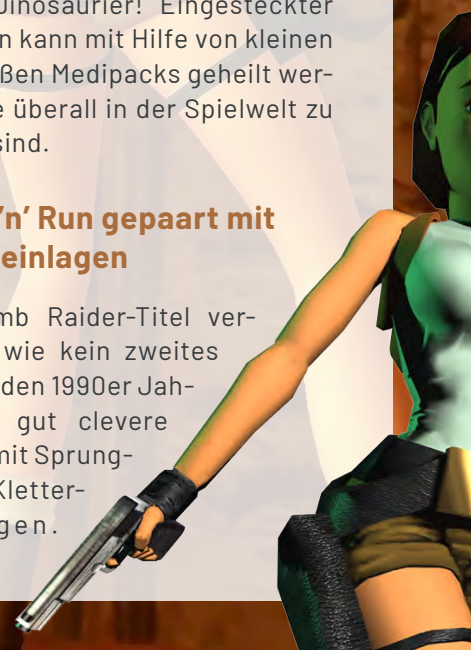
In allen drei Titeln und ihren Erweiterungen bereisen wir die verschiedensten Orte der Welt. Mal erkunden wir alte Tempelanlagen in Peru, infiltrieren die Area 51 in Nevada (USA), gehen in Ägypten auf Grabkammerjagd oder stolzieren auf der Chinesischen Mauer entlang. Jeder dieser Schauplätze ist abwechslungsreich gestaltet und bietet eine Fülle an Rätseleinlagen und gefährliche Gegner. Neben unseren Standardpistolen können wir auch auf wirkungsvollere Schießwaffen zurückgreifen. Dazu zählen eine Schrotflinte, Uzis und Automatikpistolen. Aber auch Harpunen, Raketen- oder Granatwerfer können in der Spielwelt gefunden werden. Diese Auswahl braucht es auch, da sich die Gegnervielfalt ebenfalls sehen lassen kann. Raubtiere wie Löwen, Tiger oder Jaguare wollen uns genauso an die Wäsche wie Mumien, Krokodile und sogar Dinosaurier! Eingesteckter Schaden kann mit Hilfe von kleinen und großen Medipacks geheilt werden, die überall in der Spielwelt zu finden sind.

Jump 'n' Run gepaart mit Rätseleinlagen

Die Tomb Raider-Titel verbinden wie kein zweites Spiel in den 1990er Jahren so gut clevere Rätsel mit Sprung- und Kletterpassagen.



Eines der bekanntesten Level: Venedig!



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 16.02.2024
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action, Platformer, Puzzle
Spieler: 1-2
Spieldauer: 10 Stunden
Preis: 49,99 €

MARIO
vs
DONKEY KONG

Mario vs. Donkey Kong



Donkey Kong stibitzt die Mini-Marios!

Im Jahr 1981 erschien mit Donkey Kong das erste Videospiel, in dem unser geliebter Mario (damals noch mit dem Namen Jumpman) gegen den mittlerweile nicht minder beliebten Gorilla antreten musste. Lassen wir aber kurzum außer Acht, dass es sich eigentlich um unseren heutigen, sympathischen Cranky Kong handelte. Doch was hat dies mit dem aktuellen Ableger für die Nintendo Switch zu tun? Nun, im Prinzip geht die Fehde zwischen dem Klempner und dem Primaten schon bis zu deren eben beschriebenen Anfängen zurück. Allerdings basiert die Switch-Neuaufgabe tatsächlich auf Mario vs. Donkey Kong, das ursprünglich im Jahr 2004 für den Game Boy Advance veröffentlicht wurde und der (nicht immer ernst gemeinten) Rivalität neues Leben einhauchte. Im vergangenen Jahr kündigte Nintendo in einer Direct-Ausgabe schließlich eine komplett überarbeitete Neuaufgabe für die Hybrid-Konsole an. Wir haben uns in das Abenteuer gewagt und verraten euch nachfolgend, ob sich die Neuaufgabe lohnt.

Wer hat die Mini-Marios geklaut?

Ja, unser Donkey Kong hat es manchmal Faustdick hinter den Ohren. Hätte er doch bloß nicht zu lange vor dem Fernseher gegessen! Denn durch eine Fernsehwerbung wird er auf die kleinen mechanischen Mini-Marios aufmerksam, die er unbedingt haben möchte. Nur hat die Sache einen entscheidenden Haken: Die kleinen Racker sind überall restlos ausverkauft! Doch dies kann einen Gorilla natürlich nicht aufhalten und so bricht dieser kurzerhand in die Mario Toy Company ein, um die Mini-Marios



In den Bonusrunden könnt ihr Extraleben ergattern

mitsamt ihren schützenden Kugeln zu stibitzen. Als Mario davon erfährt, macht er sich natürlich sofort auf den Weg, um die mechanischen Ebenbilder zu retten und Donkey Kong zur Vernunft zu bringen.

Platformer mit Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen

Im Grundprinzip wurde das Gameplay aus dem Original beibehalten, was aber nicht bedeutet, es gäbe nichts Neues zu entdecken! Die Welten unterscheiden sich thematisch teils stark voneinander und Spieler des Originals dürfen sich mit „Glitschgletscher“ sowie „Munteres Miniland“ zudem auf zwei komplett neue Gebiete freuen, die wiederum zahlreiche Level beherbergen. Zusätzlich erhält jede Welt noch eine sogenannte „Plus-Variante“, die mit schwereren Herausforderungen daherkommt. Insgesamt warten somit ganze 130 Level in acht unterschiedlichen Welten auf euch, die am besten als Mischung zwischen Rätsel-Spiel und Platformer zu bezeichnen sind. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die von Donkey Kong gestohlenen Mini-Marios zurückzuholen. Hierfür gilt es in den einzelnen Levels Hindernisse und Fallen zu überwinden sowie einen Schlüssel aufzusammeln, den ihr dann sicher zur entsprechenden Tür bringen müsst. Jedes Level besteht dadurch quasi aus zwei Abschnitten: Im ersten müsst ihr den bereits genannten Schlüssel finden und die Tür aufschließen. Im zweiten hingegen findet ihr sodann die



Mini-Marios, die es Level für Level zu retten gilt. Doch dies ist keineswegs so einfach, da sich euch auch zahlreiche Gegner – darunter Shy Guys oder Piranha-Pflanzen – in den Weg stellen. Dazu gesellen sich Schalterrätsel, die mal mehr, mal weniger anspruchsvoll gestaltet sind.

Glücklicherweise darf Mario aber auf alte und neue Fähigkeiten zurückgreifen. So steht euch beispielsweise der legendäre Hammer aus dem allerersten Donkey Kong-Spiel ebenso zur Verfügung wie die Möglichkeit, die Feinde oder Mülltonnen als Wurfgeschosse zu verwenden. Weiterhin kann unser Held auf den Händen laufen, diverse Sprünge ausführen und Seile sowie Leitern entlangklettern.

Neben den Mini-Marios könnt ihr in jedem Level drei Geschenke einsammeln. Habt ihr ein Level erfolgreich gemeistert, erhaltet ihr einen Stern. Das Ziel sollte natürlich der goldene Stern sein – diesen erhaltet ihr, wenn ihr alle Aufgaben bzw. alle Geschenke und Mini-Marios in einem Level eingesammelt habt.

Koop-Spaß und pure Geschwindigkeit

Der lokale Koop-Modus stellt eine weitere Neuheit im Remake dar. Dieser steht euch bereits zu Beginn zur Verfügung und erlaubt es euch, mit einem weiteren Mitspieler unterwegs zu sein. Der zweite Spieler übernimmt dabei die Rolle von Toad, während ihr weiterhin als Mario agiert. Durch die Möglichkeit, dass sich beide Charaktere als gegenseitiges Sprungbrett zweckentfremden, kommt man hier deutlich leichter durch die Level. Wer also gerne zu zweit daddelt, dem wird hier eine tolle Möglichkeit geboten –



Nicht nur Donkey Kong schwingt sich von Liane zu Liane

lediglich Online-Spieler schauen in die Röhre!

Mit dem ebenfalls neuartigen Bestzeit-Modus bekommen flinke Spieler zudem die Möglichkeit, die Level in bester Time-Challenge-Manier zu absolvieren, wobei die Zeitvorgaben teilweise wirklich knapp bemessen sind. Mit etwas Übung sind allerdings auch diese Herausforderungen zu meistern. Der Bestzeit-Modus ist aber nicht von Beginn an verfügbar, sondern muss erst freigeschaltet werden.

Noch etwas zum allgemeinen Schwierigkeitsgrad: Ihr könnt jederzeit zwischen einem klassischen und einem entspannten Spielmodus wechseln. Der Unterschied besteht darin, dass ihr im letztgenannten Modus bei einem Ableben nicht gleich von vorne

beginnen müsst, sondern in einer Blase sofort ins Geschehen zurückkehrt. Zudem wurde der Timer deaktiviert, sodass ihr die Level ohne Zeitdruck absolvieren könnt. Doch auch im klassischen Modus ist der Schwierigkeitsgrad nicht wirklich hoch. Lediglich die späteren Level könnten für den einen oder anderen Spieler eine Herausforderung darstellen.

Technisch im neuen Gewand

Bereits bei der ersten Ankündigung der Neuauflage fiel der an die moderne Zeit angepasste Grafikstil positiv auf. War die Optik im Original noch im typischen Pixel-Look gehalten, so setzt die Switch-Fassung auf einen zeitgemäßen Auftritt. Dabei sind die Charaktere putzig animiert und auch die Hintergründe wissen mit ihren vielen Details zu überzeugen. Vom Design her lassen sich dabei durchaus Parallelen zur New Super Mario Bros.-Reihe finden, was im Allgemeinen als überaus positiv zu bewerten ist. Übrigens: Die einzelnen Level-Bauteile kommen mit etwas knalligeren Farben daher, die besonders auf dem Display der OLED-Switch perfekt zur Geltung kommen. Nicht vergessen darf man zudem die toll



Es verschlägt euch auch in heiße Gefilde



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 28.02.2024
Entwickler: LucasArts (Original) / Nightdive Studios (Remaster)

Vertrieb: Nightdive Studios
Genre: Shooter
Spieler: 1
Preis: 28,99 €
Spieldauer: 9 - 12 Stunden



Star Wars: Dark Forces Remaster

Die Nightdive Studios haben es wieder getan! Das wahrscheinlich beste Studio, wenn es um die Modernisierung alter Klassiker geht, hat sich das nächste Schwergewicht gekrallt: Star Wars: Dark Forces. Das Original genießt unter Fans einen beachtlichen Ruf, hat aber bald schon 30 Jahre auf dem Buckel. Wie sich die Neuauflage spielerisch und technisch auf der Nintendo Switch schlägt, erfahrt ihr hier!

Die historische Einordnung

Der Release von Doom im Jahr 1993 hat die Industrie nachhaltig verändert. Der Shooter setzte damals völlig neue Maßstäbe und brachte viele „Klone“ hervor. Einige der Konkurrenten waren durchaus gut, doch so wirklich abheben vom großen Vorbild konnten sich nur die wenigsten. Star Wars: Dark Forces war einer davon. Dafür verantwortlich zeichneten sich LucasArts, welche bis dahin überwiegend Point-and-Click-Adventures wie Monkey Island produzierten und zu diesem Zeitpunkt noch überhaupt keine Erfahrung mit Shootern hatten. Was sich zunächst gewagt anhörte, sollte sich am Ende auf ganzer Linie auszahlen. Die meisten Genrevertreter konzentrierten sich bis dato überwiegend auf die Action. Man durchkämmte das Level und eliminierte dabei alle Gegner. So liefen in der Regel die Shooter Anfang der 1990er ab. Dark Forces dagegen legte großen Wert auf die Story, welche einerseits durch komplett vertonte Zwischensequenzen und andererseits über Dialoge während des Gameplays erzählt wurde. Das brachte anno 1995 ganz frischen Wind ins Spiel!



Die Doom-Wurzeln sind unverkennbar!

Das Original

Aber nicht nur die Erzählweise war neu. Auch der Spielablauf traute sich, unbekannte Wege zu beschreiten. Plötzlich ging es nicht mehr nur darum, lediglich das Ende des Levels zu erreichen und dabei Gegner auszuschalten. Stattdessen präsentierte Dark Forces den Spielern Aufgaben und Rätsel innerhalb der Missionen und nahm sein Publikum dabei nicht an die Hand. So viel Abwechslung bot damals kaum ein anderer reinrassiger Shooter! System Shock ging ein Jahr zuvor zwar noch einige Schritte weiter, war aber eher ein Genre-Mix aus Shooter und Rollenspiel.



Das Imperium schlägt zurück!

Auch der treibende Grafikmotor, passenderweise Jedi Engine genannt, sorgte für echte Innovationen innerhalb des Gameplays. Dieser hatte der Doom Engine nämlich einen ganz entscheidenden Schritt voraus: Er konnte überlappende Strukturen darstellen oder einfach gesprochen: mehrere übereinander befindliche Ebenen berechnen. Dadurch konnten die Entwickler Level gestalten, die weitaus komplexer waren als alles, was man aus Doom kannte. Außerdem könnt ihr nach oben und unten schauen, was im großen Vorbild ebenfalls nicht möglich war. Und so ballert ihr euch in den Stiefeln des Rebellen Kyle Katarn durch 14 abwechslungsreiche Level, die sich von einem Sternenerstörer über Jabbas Yacht bis hin zu Coruscant erstrecken. Eure Mission ist es, ein geheimes Waffenprojekt des Imperiums auszuspionieren und schlussendlich zu sabotieren. Die Handlung ist nicht



generator bei jedem Start neu und in anderer Form erstellt. Zusätzlich wird der Spielfortschritt nach einem Bildschirmtod zurückgesetzt, wobei einige der erspielten Upgrades erhalten bleiben. So wird der Spieler motiviert, die Herausforderung erneut anzunehmen und sich stetig zu verbessern. „Ruf zur Ordnung“ ist überraschenderweise in genau diesem Genre angesiedelt, was für ein Nintendo-Spiel durchaus eine Besonderheit ist.

Habt ihr mit Agent 8 also eine Aufgabe nicht geschafft, wird auch hier der Fortschritt zurückgesetzt.

Allerdings werden die Farbchips in eine Perlen-Währung umgemünzt. Mit dieser dürft ihr euch wiederum dauerhafte Upgrades kaufen, wie etwa eine Reduzierung des Schadens oder maximale Versuche. Durch diese permanenten Upgrades habt ihr im nächsten Durchgang bessere Chancen auf den Sieg. Der eigentliche Schwierigkeitsgrad steigt pro Durchgang nämlich merklich an und kann ungeübten Spielern schnell ein Ableben bescheren. Doch gerade in diesem Umstand liegt der große Reiz eines Rogue-like-Titels – besser zu werden und es das nächste Mal dann doch zu schaffen! Dabei muss festgehalten werden, dass sich die Level vom Aufbau her nach jedem erneuten Spielstart durchaus verändern, die eigentlichen Ziele und Inhalte sich aber auch wiederholen. Die Level an sich können am ehesten als eine Mischung aus Herausforderungen aus dem Einzelspieler- und dem Spielprinzip des Multiplayer-Modus bezeichnet werden. Für zusätzliche Abwechslung sorgen zudem die spannenden sowie gut inszenierten Bosskämpfe.



Ihr bekommt es mit jeder Menge Feinden zu tun

Farbenfroh und flüssig

Sofern ihr Splatoon 3 bereits in eurem Besitz habt, könnt ihr gut abschätzen, was euch technisch erwartet: eine schöne und farbenfrohe Optik sowie eine flüssige Darstellung, die auch mit schicken Animationen nicht geizt. Die Erweiterung geht aber noch einen merklichen Schritt weiter, da zahlreiche Effekte das Spielerauge erfreuen. Die Farben glitzern, und der allgemeine Look kommt mit vielen verspielten Details daher. Bei unserer Session sind uns zudem zu keiner Zeit Slowdowns aufgefallen – das Spiel läuft konstant mit 60 Bildern in der Sekunde.

Die musikalische Untermalung passt wie die Tinte zum Inkling und weiß definitiv zu gefallen, besonders auch deshalb, da die Bandbreite der einzelnen Stücke vielfältig und abwechslungsreich gelungen ist. Zusammengefasst darf man also sagen, dass sich die technische Seite des Spiels keine Blöße gibt – Kompliment an die Entwickler!

Patrick Ernemann
Redakteur



Agent 8 auf spezieller Mission

FAZITBOX

Als der erste Teil des Erweiterungspasses im Februar des Jahres 2023 erschien, wurden schnell Stimmen hinsichtlich des fehlenden Mehrwerts laut. Doch mit der zweiten Welle „Ruf zur Ordnung“ hat Nintendo alles richtig gemacht und präsentiert ein erstklassiges Rogue-like-Abenteuer für Solo-Spieler. Die Geschichte ist spannend inszeniert und das Gameplay über jeden Zweifel erhaben. Wer neben den klassischen Online-Duellen Spielfutter für den Single-Player sucht, für den ist der Erweiterungspass unverzichtbar – Rogue-like-Fans sollten ebenfalls zugreifen!

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 22.03.2024
Entwickler: Good-Feel
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1
Spieldauer: 10 Stunden
Preis: 49,99 €

PRINCESS
PEACH
SHOWTIME!

Princess Peach: Showtime!

Sie ist diejenige, um die es bei Super Mario immer geht. Doch Hauptrollen hatte sie – bis auf eine – nie! Nintendo würdigt Princess Peach nun mit einem eigenen Switch-Spiel. Showtime! heißt der Titel. Was zu erwarten war: Die hübsche Blondine macht darin eine tolle Figur. Auch, wenn das Abenteuer kürzer als gedacht ausfällt, überzeugt die prinzessinnenhafte Umsetzung.

Peachs bühnenreifes Abenteuer

Die strahlend blauen Augen, das blonde Haar, das rosafarbene Kleid und ihr durchaus begehrenswertes Auftreten sind Princess Peachs Erfolgsgeheimnis. Sie gehört zu einem der wichtigsten Maskottchen von Nintendo, taucht (fast) immer dort auf, wo Mario es tut. Und trotzdem hat der japanische Videospieldesigner der Prinzessin nie so richtig viel zugetraut. Auf dem DS bekam sie dann endlich ihr erstes Abenteuer (siehe Infobox in diesem Artikel). Es gibt Kritiker des Titels! Ich persönlich war damals Feuer und Flamme für das Handheld-Abenteuer, in dem ihr mit dem Touchpen Marios holde Dame durch ein witziges Jump 'n' Run navigieren musstet. Klar ist auch: Princess Peach war schon häufig spielbar. Ob auf dem Tennisplatz, beim Golfen oder in den eigentlichen Mario-Spielen. Aber eben nie so richtig als klassische Protagonistin. Dank Entwickler Good-Feel, etwa bekannt für unterhaltsame Kaliber wie Kirby und das magische Garn oder Yoshi's Crafted World,



Mit einem Rundum-Hieb schaut die Welt schon besser aus

ist das nun anders – und besser als gedacht! Nach dem ersten Trailer war ich noch davon ausgegangen, dass Princess Peach zu einem Minispiel-Sammelurium "verwurstet" werden könnte. Alle Bedenken meinerseits wurden aber ausgeräumt.

Flüssige Bildschirm-Action

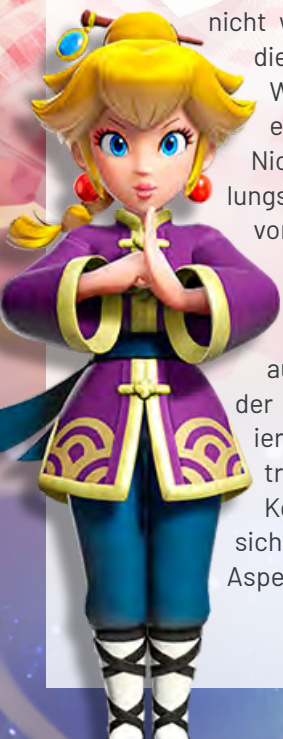
Showtime! ist ein gelungenes 2D-Jump 'n' Run in Reinkultur. So ganz in ein Genre-Korsett will sich das Spiel dennoch nicht zwingen lassen, aber überaus lineare Level stellen schnell klar, was den Spieler hier erwartet. Zum Ende der Nintendo Switch-Ära hin bekommt die Hoheit aus dem



Guten Appetit: Peach ist als Konditorin erste Sahne!

Mario-Universum also nun endlich die nötige und ihr schon seit Langem gebührende Aufmerksamkeit. Die rosagewandete Adlige steht im Rampenlicht – und das ist gut so, weil sie endlich aus dem Schatten des italienischen Brüderpaars heraustritt. Das Rampenlicht ist bei Princess Peach: Showtime! dann auch Programm: Im Funkeltheater möchte unsere Majestät als Gast gemeinsam mit den Toads eine Aufführung besuchen. Ein gemütlicher Theaterbesuch, ein bester Zeitvertreib, ein bisschen kulturelle Horzonterweiterung. Und dann erscheint wie aus dem Nichts eine gemeine, mysteriöse Hexe namens Grape. Sie sorgt nicht nur für Wirbel, sondern übernimmt dabei auch das sechsstöckige Theater und entführt die Schauspieler – begleitet von einem Trupp fieser Maskenträger, die ihr auf Schritt und

noch und nöcher durch. Als fesches Cowgirl wirft Princess Peach schon mal das Lasso oder schwingt sich aufs Pferd. Mit der Detektivmütze auf dem Kopf befragt sie Zeugen, begibt sich auf Hinweissuche und löst das eine oder andere Rätsel. Wenn der Wunsch der Fans erhört wurde, dann in Showtime! Die Entwickler haben sich ins Zeug gelegt und Peach einige weitere witzige Outfits verpasst: Was liegt beispielsweise näher, als Peach in ein unverbrauchtes Arielle- Meerjungfrauenkostüm schlüpfen zu lassen und Teil eines Unterwasserorchesters zu werden? Oder aber als Eiskunstläuferin auf dem eisigen Untergrund eine Pirouetten-Kür zu vollführen und Feinde aus dem Weg zu räumen? Als Ninja-Peach springt man von Wand zu Wand, bewegt sich vorsichtig über die Level-Bühne und greift schon mal aus dem Hinterhalt an. Kung-Fu-Peach schickt die Gegnerbühnenreif auf die Bretter, und als Superheldin entwickelt die Alleskönnerin schier überwältigende Kräfte. Seid einmal gespannt, was Peach als Patissière – als Konditor-Königin – so alles drauf hat! Cool gelöst: Die Aufführungen sind dynamisch und stehen für sich. Auch wenn man innerhalb dieser die Kostümierungen nicht wechseln darf, haben



die Bretter, welche die Welt bedeuten, einen einzigartigen Charme. Nicht nur in der Darstellungsweise, sondern auch vom inhaltlichen Aspekt her. Da hat Entwickler Good-Feel ein feines Händchen bewiesen, auch wenn die Qualität der Bühnen-Kurse variiert. Kleiner Wermutstropfen: So manche Kostümierung ähnelt sich vom spielerischen Aspekt her (Kung-Fu- und



Mag es hiebfest: Princess Peach

Ninja-Peach), was aber nicht weiter dramatisch ist. Richtig herausfordernd ist Princess Peach: Showtime! allerdings nicht. Der Neustart nach einem Bildschirm-tod wird mit Münzen bezahlt. Im Shop dürft ihr mit diesen zudem Klamotten kaufen. Die Steuerung ist weitestgehend flüssig und geht gut von der Hand. Für die Verkleidungen reichen zwei Aktionstasten. Genial umgesetzt wurden hingegen die Boss-Fights. Hinweis gefällig? Achtung vor dem Vogel, der zur Diskokugel wird!

Kilian Pfeiffer
Redakteur

FAZITBOX

Prinzessin Peach macht eine gute Figur: Eine hübsche Grafik, ein ohrenschmeichelnder Sound sowie kunterbunte Kulissen. Das erfreut beim Zusehen und Spielen! Peachs Vielseitigkeit ist spielerisch toll umgesetzt und setzt Akzente, auch wenn der Titel etwas zu kurz geraten ist. Einen Mehrspielermodus? Gibt es nicht. Das wäre die Kirsche auf der Sahnetorte gewesen. Wer findet, Peach hätte schon immer mal die Hauptrolle innehaben müssen, sollte bei Showtime! zugreifen!

GEWINNSPIEL

Wir verlosen eine von uns gesponserte Retail-Fassung von Princess Peach: Showtime! für die Nintendo Switch. Um teilzunehmen, müsst ihr bis zum 15. Mai 2024 eine E-Mail mit dem Betreff „Princess Peach: Showtime!“ an gewinnspiel@bign-club.de schicken und uns mitteilen, welche Spielidee eurer Meinung nach in einem möglichen Nachfolger zum aktuellen Peach-Abenteuer greifen sollte. Welche besonderen Fähigkeiten könnte Peach besitzen? Lasst eurer Fantasie freien Lauf! Die beste Idee gewinnt.

Rechtlicher Hinweis:

Nur aktive Mitglieder des Big-N Club e.V. sind zur Teilnahme am Gewinnspiel berechtigt. Mitarbeiter des Big-N Club e.V., Nintendo sowie deren Angehörige dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Es ist keine Barauszahlung des Gewinns 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.



Die Geschichte des Nintendo Entertainment System - Teil 2: Ein Blick unter die Haube

Im ersten Teil unserer NES-Special-Reihe in der Ausgabe 9 (12/2023) haben wir den Fokus auf die Anfänge der beliebten 8-Bit-Konsole gelegt. Im zweiten Teil wollen wir nun unter anderem einen umfangreichen Blick unter die Haube des NES werfen und dazu die grafisch beeindruckendsten Titel vorstellen. Natürlich rücken wir auch den legendären Controller in den Mittelpunkt!

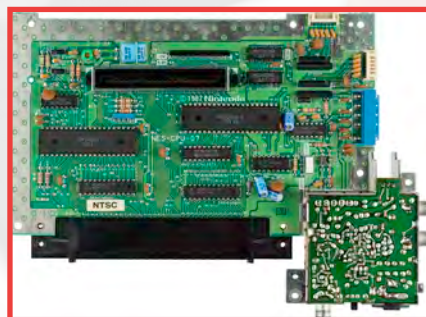


Der Hauptprozessor als Grundlage der 8-Bit-Welt

In der heutigen Zeit werden wir Videospiele technisch gesehen wirklich nach allen Regeln der Kunst verwöhnt: Full HD, 4K, 3D, Surround-Sound oder auch eine immer höhere Anzahl an Bildern pro Sekunde in Bezug auf die Bildwiederholungsrate sind nur einige der Standards. Wer hingegen mit der 8-Bit-Konsole aus dem Hause Nintendo aufwachsen durfte, der kennt noch ganz andere Zeiten: 2D-Welten in Pixel-Optik waren an der Tagesordnung und Spiele mit räumlicher Tiefe waren noch

echte Exoten. Aber trotz allem war das technische Grundgerüst des NES für die damalige Zeit durchaus beeindruckend und brachte mit vielen Spielen nicht nur echtes Arcade-Feeling in das heimische Wohnzimmer, sondern auch einige Grafik-Perlen.

Doch schauen wir uns doch mal das Innenleben des NES genauer an! Die CPU (Central Processing Unit; auch Hauptprozessor genannt) wurde vom Hersteller Ricoh hergestellt, wobei es unterschiedliche Versionen zwischen NTSC- und PAL-Regionen gab: Die NTSC-Konsolen sind mit einem 2A03-Prozessor ausgestattet (einem 6502-Derivat), der mit 1,79 MHz getaktet ist. Im Gegensatz dazu wurde bei den PAL-Konsolen der 2A07-Prozessor verbaut, der nur mit einer 1,66 MHz-Taktung daherkommt. Beide Prozessoren sind nicht lizenzierte Varianten der MOS-Technologie 6502 und damit eines 8-Bit-Mikroprozessors, der auch in vielen modernen Computern und Konsolen verwendet wird. Es halten sich hartnäckig die Gerüchte, Nintendo habe den binär



Das Motherboard der 8-Bit-Konsole

codierten Dezimalmodus des 6502 deaktiviert, um eventuelle Patentverletzungen oder Lizenzgebühren für die MOS Technology zu vermeiden (die zur damaligen Zeit zum Konkurrenten Commodore International gehörte).

Unvergleichlicher Grafik-Charme

Es ist unbestritten, dass die 8-Bit-Grafik auch in der heutigen Zeit einen einzigartigen Charme versprüht. Nicht ohne Grund werden schließlich auch aktuell viele (Indie-)Titel im Retro-Pixel-Look de-



Das NES verfügt durchaus über ansprechende Grafik-Fähigkeiten

sigt.

Zur NES-Ära war die Pixel-Optik natürlich an der Tagesordnung, was nicht zuletzt an der technischen Limitierung der damaligen Zeit lag. Die grafischen Fähigkeiten werden bei den NTSC-Konsolen von einer Ricoh 2C02-PPU (Picture Processing Unit;



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1990 (Europa)
Entwickler: Aicom
Vertrieb: Jaleco

Genre: Platformer
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

NES-Klassik-Test: Astyanax

Das ehrwürdige NES konnte auf eine stattliche Anzahl toller Platformer verweisen. Doch was kommt dabei heraus, wenn ein Abenteuer mit einem wiederkehrenden Traum eines Schülers beginnt? Diese Antwort liefert uns das Spiel Astyanax aus dem Jahr 1990!

Nur ein Schüler oder doch ein Held?

Nacht für Nacht träumt der 16-jährige Schüler Astyanax von einer jungen Frau, die seinen Namen ruft. Auf dem täglichen Weg zur Greenview Highschool wird er plötzlich in eine andere Dimension gezogen, wo er auf eine Fee namens Cutie trifft. Sie versucht ihm zu erklären, dass nur er die vom bösen Zauberer Blackhorn entführte Prinzessin Rosebud befreien kann. So nimmt Astyanax seinen ganzen Mut zusammen und begibt sich mit einer mächtigen Axt auf die gefährliche Reise.

Blackhorn muss vernichtet werden!

Mit der magischen Axt namens Bash bewaffnet, geht es nicht nur horizontal, sondern auch vertikal durch die Level, was definitiv für Abwechslung sorgt. Was ebenfalls sofort ins Auge sticht, sind die drei Anzeigen



Ein Diener Blackhorns



Mit Bash an meiner Seite kann mich niemand aufhalten!

im unteren Bildschirm-Bereich. Die erste zeigt die Kraft der Waffe an: Je voller der Balken, umso mächtiger der Hieb. Die zweite gibt die Energie von Astyanax an und die dritte die verbleibende Energie für Zaubersprüche. Denn neben den zwei Waffen-Upgrades Speer und Schwert gibt es zusätzlich noch Zaubersprüche: einen Feuerstoß, der alle Gegner in Reichweite vernichtet, einen Blitzangriff, der jeden Feind auf dem Bildschirm Schaden zufügt und einen Einfrierzauber, der alle Gegner für einige Sekunden erstarren lässt. Je nach Waffe und Zauberspruch wird unterschiedlich viel Energie verbraucht. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Level folgt ein Boss-Kampf; wurde dieser auch gemeistert, füllen sich Energie und Zauber vollständig auf. Somit ist immer genug Lebenssaft für das nächste Level vorhanden.

Zwischen den Leveln gibt es immer wieder schön gestaltete Dialoge zwischen den Protagonisten. Hier geschieht dann auch das Unfassbare: Cutie wird von Blackhorn in eine Falle gelockt und kommt dabei ums Leben... Die Dialoge lockern den Spielverlauf auf, geben der Geschichte mehr Tiefe und verschaffen euch eine Verschnaufpause. Bevor es aber zum absoluten Showdown



Die Level werden immer schwieriger

zwischen Astyanax und Blackhorn kommt, müssen alle seine Diener noch einmal besiegt werden. Habt ihr Blackhorn schließlich vernichtet, trifft ihr auf die Prinzessin, die euch zum Dank wieder in die Menschenwelt zurückschickt. Zu Hause angekommen traut Astyanax seinen Augen kaum. Ein Mädchen steht vor ihm und sieht aus wie Cutie - in menschlicher Form! Wie ist das nur möglich? Dies ist das Geschenk der Prinzessin für seinen Heldenmut.

Fazit

Gleich zu Beginn fällt die tolle Grafik auf, die mit einem cool klingenden Sound untermalt wird. So bekommt man nach jedem Level Lust auf mehr. Auch die Zaubersprüche und die stetig stärker werdende Kraft der Waffen bieten hier eine willkommene Abwechslung. Sobald man sich an die Steuerung gewöhnt hat, klappt es dann auch richtig gut. Die Dialoge dazwischen wissen zu gefallen und machen das Spiel zu einem besonderen Erlebnis. Auch wenn die Level ganz schön herausfordernd sind, macht es trotzdem eine Menge Spaß!

Norbert Böhm
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1994
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n'Run
Spieler: 1-2
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

SNES-Klassik-Test: Donkey Kong Country



Donkey Kong: Der legendäre Gorilla hat einen festen Platz in der Nintendo-Geschichte! Immerhin ist er auch mit den Anfängen von Super Mario eng verbunden. Im Jahr 1994 hauchte die britische Entwickler-schmiede Rare (damals noch Exklusiventwickler für Nintendo) dem Primaten neues Leben ein und sorgte mit einer fantastischen Technik für großes Staunen.

Wer hat die Bananen geklaut?

Diese Frage stellt sich der gute Donkey Kong, als er nach einer stürmischen Nacht feststellen muss, dass sein gesamter Bananenvorrat gestohlen wurde. Doch als er seinen Kumpel, den Schimpansen Diddy Kong, in einem Fass entdeckt und anschließend ein Schreiben des Übeltäters auftaucht, wird es immer klarer: Der Bösewicht King K. Rool ist mit seiner Kremling-Gruppe für alle Missetaten verantwortlich. Das können unsere beiden Primaten nicht auf sich sitzen lassen und machen sich auf, das geliebte Obst zurückzuholen.

Die Affen rasen durch den Urwald!

Euch erwartet ein klassischer 2D-Side-Scroller, der mit Innovationen und jeder Menge Humor garniert wurde. In insgesamt 40 Leveln (die auf sieben Welten verteilt sind) springt und rennt das Duo durch verschiedene Biome, sammelt Bananen sowie KONG-Buchstaben (die euch am Ende eines jeden Le-



Der Schwertfisch Enguarde ist ein treuer Helfer

vels ein Extra-Leben bescheren) und haut jede Menge Kremplings in die Tonne. Zusätzlich warten versteckte Bonus-Räume auf euch. Die Welten sind thematisch sehr abwechslungsreich und sehenswert gestaltet. Ihr seid nicht nur im Dschungel oder im kühlen Nass unterwegs, sondern auch in Höhlen und auf schneebedeckten Gletschern. Ein besonderes Highlight ist natürlich die actionreiche Lorenfahrt! Unterstützung erhaltet ihr von diversen, tierischen Helfern, wie etwa dem Nashorn Rambi oder dem Schwertfisch Enguarde. Diese dürft ihr als Reittier nutzen und die Bösewichte ordentlich aufmischen. Zudem steht euch die Kong-



Donkey Kong Country ist bis heute ein Klassiker!

Sippe zur Seite. Bei Candy dürft ihr etwa speichern oder mit Funkys Flugzeug bereits absolvierte Welten erneut besuchen. Natürlich darf auch unser Liebling Cranky Kong nicht fehlen, der unsere Helden mit gut gemeinten Tipps (und einigen Stockhieben) unterstützt.

Optisch und akustisch ein 16-Bit-Traum!

Damals mussten die Spieler zweimal hinschauen, ob es sich tatsächlich um ein SNES-Spiel handelte. Solch eine Grafik hatte man zuvor auf einer 16-Bit-Konsole nicht für möglich gehalten! Die Arbeit mit leistungsstarken Workstations aus dem Hause SGI erzeugt eine detaillierte und flüssige Grafik, die gepaart mit erstklassigen Animationen an ein Wunder grenzt. Der Sound beeindruckt mit CD-Qualität sowie superben Melodien, die ohne Weiteres bereits zu Ohrwürmern geworden sind.

Fazit

Donkey Kong Country ist eine 16-Bit-Legende und darf in keiner Sammlung fehlen! Die tolle Spielbarkeit wird nur durch die famose technische Inszenierung geschlagen, die auf dem SNES wahrlich einzigartig ist. Kurzum: eines der besten Spiele aller Zeiten!

Patrick Ernemann
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1995
Entwickler: HAL Laboratory
Vertrieb: Nintendo

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

Game Boy-Klassik-Test: Kirby's Dream Land 2



Überall lauern Gefahren

Kirby's Dream Land 2, das im Jahr 1995 für den Game Boy veröffentlicht wurde, ist ein zeitloser Klassiker, der Generationen von Spielern begeistert hat. Entwickelt von HAL Laboratory und veröffentlicht von Nintendo, baute dieses Spiel auf dem Erfolg seines Vorgängers auf und brachte eine Fülle von Neuerungen sowie spannender Inhalten mit sich, die es zu einem wahren Videospieleerlebnis machten.

Das Dream Land ist in Gefahr!

In diesem Spiel kehrt der süße runde Held in Pink namens Kirby zurück, um erneut das Dream Land zu retten. Begleitet von seinen treuen Freunden, Rick, Kine und Coo, muss Kirby gegen die Gefolgsleute von König Dedede antreten, um die harmonische Welt



Kirbys Freunde: Rick, Coo und Kine

zu bewahren. Jeder dieser Freunde verleiht dem Spieler einzigartige Fähigkeiten (z. B. präziser fliegen oder schneller schwimmen), die es ermöglichen, sich clever durch die verschiedenen Level zu kämpfen.

Kreatives Gameplay und massig Spielspaß

Kirby's Dream Land 2 zeichnet sich durch sein vielfältiges Gameplay aus, das es euch ermöglicht, die Fähigkeiten der Gegner zu absorbieren und gegen sie einzusetzen. Diese Eigenschaften verleihen dem Spiel eine taktische Tiefe und eröffnen unterschiedliche Möglichkeiten, um die zahlreichen Level und Bosse zu bezwingen. Das Spiel präsentiert sieben unterschiedliche Welten mit mehreren Leveln bzw. Abschnitten, die mit vielen verschiedenen Gegnern und Bosskämpfen gefüllt sind. Ihr taucht in eine fantastische Welt ein, in der jede Herausforderung mit Geschick und Kreativität gemeistert werden muss.

Ein technisch rundes Abenteuer

Der eingängige Soundtrack trägt dazu bei, eine einladende und fröhliche Spielumgebung zu schaffen. Die Steuerung ist einfach und zugänglich, was es perfekt ermöglicht, sich in die Welt von Kirby einzuarbeiten. Jede Umgebung ist liebevoll gestaltet und steckt voller Geheimnisse und Überraschungen, die darauf warten, entdeckt zu werden. Ein besonderes Lob gebührt auch den fantastischen Animationen von Freund und Feind, die euch stets ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Er-



Unterschiedliche Bosse erwarten euch

freulicherweise läuft das Spiel stets flüssig, sodass ihr auch in actiongeladenen Szenen die Kontrolle behaltet.

Fazit

Mit seiner einfachen Steuerung, den knuffigen Charakteren und spannenden Herausforderung ist Kirby's Dream Land 2 eine zeitlose Videospieleperle, die auch nach so vielen Jahren noch immer die Herzen der Spieler erobert. Das Spiel hinterlässt einen bleibenden Eindruck in der Geschichte des Game Boys und bleibt ein wahrer Klassiker für Fans von Videospiele.

Christian Küllmer
Redakteur



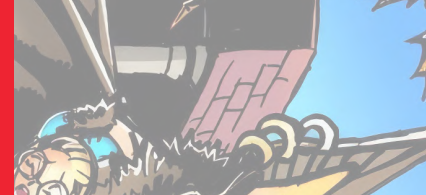
König Dedede setzt zum Angriff an

Nintendo

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Capcom

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



GameCube-Klassik-Test: Viewtiful Joe

Kurz nach der Veröffentlichung des GameCube plante Nintendo mit Capcom ein großes Joint-Venture. Im Zuge der sogenannten „Capcom Five“ wurden Resident Evil 4, Dead Phoenix, Killer 7, PN03 und letztlich Viewtiful Joe als Exklusivtitel angekündigt. Obgleich Capcom dieses Versprechen nicht wie angekündigt hielt (z. B. wurden viele der Spiele später auch für PS2 veröffentlicht), konnte der Großteil der Capcom Five überzeugen. Das innovative Viewtiful Joe sollte besonders Superhelden-Fans beeindrucken!

Ich glaube, ich bin im Film!

Ihr übernehmt die Rolle von Joe, der ein waschechter Fan von Superhelden-Streifen ist. Bei einem Kinobesuch wird seine Freundin Sylvia in einen der beliebten Captain-Blue-Filme entführt. Joe folgt seiner holden Maid, wobei er fortan als „Viewtiful Joe“ agiert und zum Superhelden wird. Ähnlich wie in „The Last Action Hero“ mit Arnold Schwarzenegger erfährt Joe, dass die Superschurken in die reale Welt gelangen wollen, um dort für Chaos zu sorgen. Das kann ein echter Superheld natürlich nicht zulassen. Sein Ziel: Seine Freundin – und nebenbei auch gleich noch die ganze Welt – retten!



Wer wollte nicht schon immer ein cooler Superheld sein?

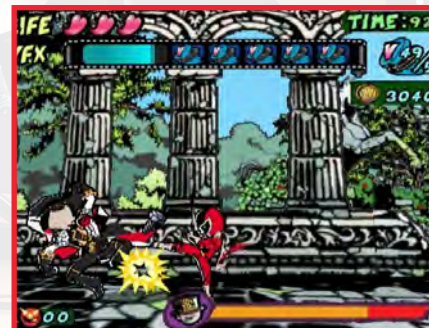
Die Fähigkeiten eines coolen und starken Superhelden

Von Captain Blue erhält Joe zu Beginn die V-Uhr. Sie verleiht ihm wahre Superkräfte, die perfekt zur Viewtiful Joe-Verkleidung passen. Hierzu gehört die „Zeitlupe“, bei der für einige Augenblicke alles um euch herum verlangsamt wird – auch die Angriffe der Gegner! Ebenfalls nennenswert ist der „Überschall“. Hier seid ihr als Sausewind unterwegs und teilt rasch mehrere Tritte und Schläge aus. Last but not least: Die dritte Superkraft mit Namen „Zoom“, mit der ihr Joe in den Mittelpunkt rückt und dabei auch gleichzeitig alles vergrößert, was sich um euch herum befindet.

In sieben Episoden prügelt ihr euch durch grandiose Level, setzt eure Fähigkeiten gekonnt ein und vermöbelt allerlei Gegner und Obermotze. Eure Superkräfte könnt ihr allerdings nicht beliebig lang einsetzen, sondern müsst auf eure VFX-Anzeige achten. Ist diese komplett aufgebraucht, verwandelt sich Joe wieder in sein gewöhnliches Ich zurück. Durch das Aufsammeln der V-Film-Symbole könnt ihr euch jedoch Vorteile verschaffen und die Spezialkräfte länger einsetzen. Nach einer bestimmten Zeit dürft ihr wieder in eure heldenhafte Kostümierung schlüpfen.

Tolle Inszenierung mit Coolness-Faktor

Nicht nur das Gameplay weiß zu begeistern, auch die technische Umsetzung verdient einen Oscar! Der geniale Cel-Shading-Look versprüht Zeichentrick-Charme, läuft absolut flüssig und kann mit vielen grafischen Effekten aufwarten. Der Soundtrack könnte ebenfalls einem Film ent-



Der Gegner hat nichts zu lachen!

sprungen sein, und auch die Soundeffekte passen wie die Faust aufs Auge. Zwar gibt es keine deutsche Sprachausgabe, die guten deutschen Texte sorgen allerdings dafür, dass man den Streifen auch ohne Englischkenntnisse versteht.

Fazit

Viewtiful Joe ist ohne Übertreibung eines der besten GameCube-Spiele überhaupt. Durch das innovative Kampfsystem, den tollen Humor und der Superhelden-Thematik wird ein einzigartiges Erlebnis geboten, das man sich keinesfalls entgehen lassen darf!

Patrick Ernemann
Redakteur



Das innovative Spielprinzip ist eines der Highlights

CRANKY'S LESEHÜTTE

Hallo liebe Leserinnen und liebe Leser,

vielen Dank für eure Einsendungen und das zahlreiche Lob zu unserem letzten Magazin. In dieser Ausgabe haben wir zwei besonders ausführliche Zuschriften abgedruckt. Ihr möchtet eine größere Lesehütte? Dann schreibt uns gerne eure Meinung! 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](tel:+4962143297084) melden.

Interaktion, Player-Profile und mehr

Hallo Club!

Zunächst wünsche ich allen Mitgliedern des Clubs, der Redaktion und des Vorstandes ein großartiges neues Jahr 2024.

Es ist etwas sehr merkwürdiges passiert. Nachdem ich das „Aufstieg und Fall des Club Nintendo Magazins“-Video auf YouTube zum x-ten Male gesehen habe, habe ich meine alten Club Nintendo-Ausgaben hervorgekramt und ein wenig darin gestöbert. Man, was für schöne Erinnerungen da in mir hochkamen: Das Warten auf die neue Ausgabe, der gefühlt tägliche Gang zum Elektronik-Geschäft, die Anspielstationen des N64 oder auch

das Rätseln, wie man Luigi in Super Mario 64 frei schalten kann... Was für eine unbeschwernte Zeit! Da ist mir aufgefallen, dass ich genauso jede neue Ausgabe unseres Club Magazins herbeisehne und es kaum erwarten kann, das neue Heft im Briefkasten vorzufinden. Dafür ein großes Lob an die gesamte Redaktion.

Beim Durchblättern der Club Nintendo- und BIG-N-Club-Magazine ist mir aufgefallen, dass das Club-Magazin damals und auch unser Heft heute wirklich interaktiv ist. Egal, ob Leserbriefe oder Challenges – es wird sich Mühe gegeben, die Community zu animieren und sich aktiv am Geschehen zu beteiligen. Das bringt mich zu einem Gedanken: Könnte man im Club-Magazin nicht eine Club-Zone einrichten, ähnlich dem Forum des alten Club Nintendo-Magazins? Da wurde immer ein Thema vorgegeben und die Mitglieder konnten ihre Meinung dazu kundtun. Man könnte in der Club-Zone auch Mitgliederprofile vorstellen, so wie damals die Player-Profile im Club Nintendo-Magazin.

In diesen Profilen könnte man den Switch-Freundescode mit abdrucken und die Lieblingsspiele. Eine weitere Idee wäre, im Rahmen einer solchen Club-Zone zum gemeinsamen Spielen aufzurufen bzw. einzuladen. Cranky's Lesehütte könnte man in diese Club-Zone integrieren und vielleicht schaffen es ja auch mal selbstgezeichnete Bilder ins Magazin. Ich weiß, ihr ruft in jeder Ausgabe dazu auf. Ich kann nur mutmaßen, dass die wenigsten zu Stift oder zum Zeichenprogramm greifen und tatsächlich Kunstwerke oder Bilder in der Redaktion ankommen.

Ich wäre auch gern bereit aktiv zur Gestaltung beizutragen oder kurze Artikel für unser Magazin zu verfassen. Ich habe nämlich beinahe ein schlechtes Gewissen, dass ich nur vorschlage und

nichts selbst dazu beitrage.

**So, macht's erst mal gut und meldet Euch gern bei mir.
Euer David alias Leo Fenyx**

BIG-N-Club antwortet:

Hallo lieber David, herzlichen Dank für deine inspirierende Nachricht, dein schönes Lob und die tollen Ideen. Wie du bereits richtig vermutet hast, haben wir bisher noch keine Zeichnungen bzw. gemalten Bilder zum Abdrucken in unserem Magazin erhalten.

Bei den Leserbriefen oder Gewinnspielen hingegen gibt es durchaus eine rege Teilnahme durch die Mitglieder. Bei den Challenges kommt es immer auf das jeweilige Thema an. Deine Idee mit den Player-Profilen finden wir wirklich klasse! Gerne rufen wir hier dazu auf, dass uns auch andere Mitglieder ihre Meinung bzw. ihr Profil zukommen lassen können. Wenn wir genug Zuschriften bzw. Profile erhalten, können wir diese gerne in einer eigenen Kategorie im Magazin veröffentlichen – gerne auch inklusive Fotos. Natürlich darfst du uns ebenfalls etwas zukommen lassen.

Cranky kommentiert:

Endlich mal ein Leserbrief, der mich auch zum Inhalt hat – so gefällt mir das! Danke David für die coolen Ideen – davon werden wir sicher etwas umsetzen. Ja, ich werde dieser faulen Redaktion schon Feuer unterm Hintern machen!

Einfach mal ein Dankeschön!

Liebes BIG-N-Club-Team, ich wollte mich in einigen Zeilen für Euer Engagement bedanken und erklären, warum Ihr so wichtig für mich seid. Als ein Kind, geboren 1977, waren



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. :

SaGa Emerald Beyond



Der neueste Ableger der beliebten SaGa-Reihe verspricht für uns Switch-Besitzer ein spaßiges Unterfangen zu werden. Wir schauen uns das Rollenspiel aus dem Hause Square Enix für euch genauer an und berichten, ob es die großen Erwartungen erfüllen kann.

Club Nintendo-Special (Teil 2)



Im zweiten Teil unserer Club Nintendo-Special-Reihe beschäftigen wir uns mit der weiteren Entwicklung des damaligen Club Nintendos. Ebenso werfen wir einen Blick auf die besonderen Prämien und Comics!

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor



Die Neuauflage des legendären GameCube-Klassikers erscheint schon bald für die Nintendo Switch. Wir lassen es uns daher nicht nehmen, einen umfangreichen Blick auf das Spiel zu werfen. Wie ist das Remake gelungen? Das und mehr klären wir in der kommenden Ausgabe!

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte Juni 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, Leonard Kaul, Fabian Frenzel, Elena Fink, Dominik Christ, Steffi Kuiper, Márcio Tavares, Kilian Pfeiffer, Vanessa Herwartz, Olivier Watroba, Thorsten Weiß (Gastbeitrag), Ingo Heydkamp (Gastbeitrag)

Layout und Gestaltung:

Robin Graber, Vanessa Citak

Druck:

RSC Druck GmbH, Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.