

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 12 - JUN - 2024



REVIEWS

Kingdom Come: Deliverance
Endless Ocean Luminous
Grounded ... u. v. a.

SPECIALS

Club Nintendo-Special (Teil 2)
Der BIG-N-Club-Stammtisch
Die Turok-Trilogie ... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Donkey Kong Country 2 (SNES)
Rampage World Tour (N64)
Dragon Quest IV (DS) ... u. v. a.

Inhaltsverzeichnis

12. Ausgabe 06/24

Editorial	02
News	06
Der BIG-N-Club war auf der 12. RetroCon Saar in Völklingen dabei	06
Die BIG-N-Club-Redaktion erhält Verstärkung	07
Publisher Infogrames kehrt zurück	08
BIG-N-Club e.V. führt Spendenaktion zugunsten des Schifferkinderheims in Mannheim durch	09
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen	10
Die Redaktion stellt sich vor	11
Reviews	14
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	14
Star Wars: Battlefront Classic Collection	28
South Park Snow Day!	20
Grounded	22
Kingdom Come Deliverance	24
Endless Ocean Luminous	26
SaGa Emerald Beyond	28
Reviews // Indie-Games	30
Another Crab's Treasure	30
Spiritfarer	31
To the Moon	49
Special: BIG-N-Games – Unser Einstieg in die Videospieletwicklung	32
Special: Die Turok-Trilogie	34
Special: Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community!	38
Special: Unser BIG-N-Club-Museum e.V. Das erste (unabhängige) Nintendo-Museum in Europa	40
Special: Retro Charts – Top 10 SNES	42
Der Paper Mario-Comic	44
Doppelposter: Paper Mario: Die Legende vom Äonentor & Endless Ocean	45



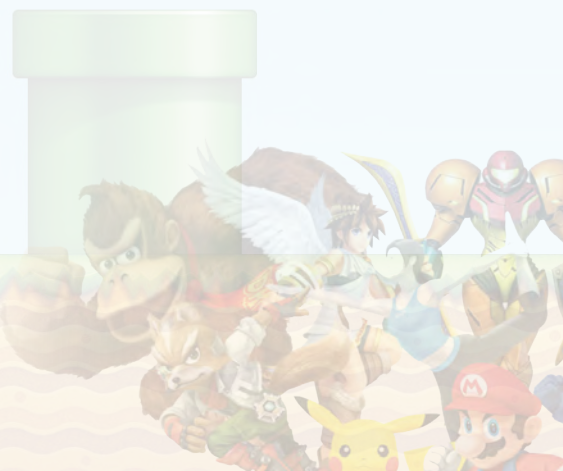
07 | News | Die BIG-N-Club-Redaktion erhält Verstärkung



14 | Reviews | Paper Mario: Die Legende vom Äonentor



32 | Special | BIG-N-Games – Unser Einstieg in die Videospieletwicklung



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 23.05.2024
Entwickler: Intelligent Systems
Vertrieb: Nintendo

Genre: RPG
Spieler: 1
Spieldauer: 45 Stunden
Preis: 59,99 €

PAPER
MARIO
DIE LEGENDE VOM

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor



Der Ort Rohlingen ist der Startplatz eures wundersamen Abenteuers

Langjährige Paper Mario-Fans werden sich mit wohligen Gefühlen an das Jahr 2004 zurückerinnern – zu jener Zeit veröffentlichte Nintendo das zweite Spiel aus der Paper Mario-Reihe auf dem GameCube. Das vom Inhouse-Entwickler Intelligent Systems entwickelte Rollenspiel führte das Paper Mario-Prinzip, das erstmals auf dem Nintendo 64 das Licht der Videospieldwelt erblickte, nicht nur gebührend fort, sondern erschuf eine ganz besondere Erfahrung, die für viele Fans rund um den Globus bis heute zu den absoluten Highlights der Reihe gehört. In der Direct-Ausgabe vom September 2023 kündigte Nintendo überras-

chend ein Remake des Klassikers für die Nintendo Switch an, was die Fans in Freudentaumel versetzte. Wir haben uns durch die nun veröffentlichte Neuauflage gedaddelt und verraten euch nachfolgend, ob uns die Legende vom Äonentor abermals fesseln konnte.

Eine Entführung und ein geheimnisvolles Tor

Eines schönen Tages besucht Prinzessin Peach den Markt des Ortes Rohlingen und erhält dort von einer merkwürdigen Gestalt ein besonderes Kästchen, welches eine Schatzkarte beinhaltet. Kurz darauf erreicht Mario ein Brief der Prinzessin, in welchem er zu einem Treffen mit ihr in Rohlingen gebeten wird. Dort muss er allerdings feststellen, dass Peach entführt wurde. Zudem erfährt er, dass sich unter der Stadt Rohlingen ein magisches Tor befinden soll, das unvorstellbare Mächte verleiht – allerdings nur für denjenigen, der es schafft, die Pforte zu öffnen. Dieses Vorhaben lässt sich jedoch nur mit den sieben Siegeln

umsetzen, die wiederum sehr gut versteckt sind.

Mario macht sich ohne zu zögern auf den Weg, um die Prinzessin zu retten. Diese wurde nämlich von Außerirdischen entführt, die ebenfalls auf der Jagd nach den Siegeln sind. Zwar mag die Geschichte – Mariotypisch – durchaus simpel klingen, aber die Art und Weise, wie diese erzählt wird, ist absolut genial in Szene gesetzt. So wird immer wieder eine gehörige Prise Selbstironie mit eingestreut und auch der Humor kommt keineswegs zu kurz.

Was man aus Papier so alles machen kann

Paper Mario trägt seinen Namen zu Recht – schließlich ist nicht nur unser Held Mario platt wie ein Pfannkuchen, auch die anderen Charaktere zeigen sich in bester Papierform. Dabei bewegt ihr euch durch dreidimensionale Welten, die enorm vielschichtig und abwechslungsreich gestaltet sind.

Besondere Kreativität bewiesen die Entwickler aber auch beim Einsatz von Marios Papierfähigkeiten; so verwandelt sich Mario bei bestimmten Abschnitten beispielsweise in einen Papierflieger oder in ein Schiffchen, um in dieser Gestalt gewisse Passagen zu überqueren. Gitterstäbe versperren den Weg? Kein Problem! Mario dreht sich einfach auf seine dünne Kante und gleitet sanft zwischen den Stäben hindurch. Solche Spielereien findet ihr zuhauf, was unglaublich viel



Auf der Bühne tragt ihr die tollen Kämpfe aus

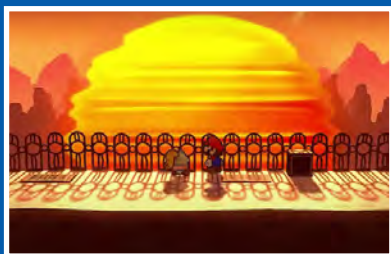




Ein deutlicher Unterschied zur GameCube-Fassung



Die Spiegeleffekte auf dem Fußboden sind ebenfalls neu



Nicht nur die Sonne sieht schöner aus, auch die Schatteneffekte wurden angepasst

GEWINNSPIEL

Wir verlosen für euch eine von uns gesponserte Retail-Fassung von Paper Mario: Die Legende vom Äonentor für die Nintendo Switch. Um teilzunehmen, müsst ihr bis zum 15. Juli 2024 eine E-Mail mit dem Betreff „Paper Mario“ an gewinnspiel@bign-club.de schicken und uns mitteilen, warum ihr das Spiel gewinnen wollt.

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 die eingereichte Antwort mitsamt Namen in unseren Social-Media-Kanälen und unserem Magazin veröffentlicht werden darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



MEINUNGEN AUS DER REDAKTION

Marcel Eidinger:

Ziemlich genau zum 20. Jubiläum des Titels veröffentlichte Nintendo eine Neuauflage zu Paper Mario: Die Legende vom Äonentor. Da ich zu GameCube-Zeiten größtenteils am PC aktiv war, hatte ich dieses Mario-RPG nie gespielt und bin glücklich, dass ich es auf der Switch nachgeholt habe. Das Spiel ist super gealtert und strotzt nur so vor Humor, liebevoll designten Welten und charmanten Charakteren sowie tollem Gameplay. Wahrlich ein Muss für jeden RPG-Fan; zudem auch für Neueinsteiger ins Genre geeignet. Nintendo darf gerne zu diesen Wurzeln von Paper Mario zurückkehren. Der Titel ist wirklich überragend, und wird den Lobpreisungen mehr als gerecht.

Dominik Christ:

Ich möchte euch besonders nahebringen, was für eine unfassbar gute Arbeit die Entwickler bei der Neuauflage geleistet haben. Interessanterweise nutzt Nintendo in Pressemitteilungen weder den Begriff Remaster, noch die Bezeichnung Remake. Für mich ist die Sache aber klar! Das hier ist ein enorm aufwändiges Remake, wo jeder Aspekt mit viel Sorgfalt neugestaltet wurde. Auch der Elefant im Raum – die Framerate – ist kein Problem in meinen Augen. Paper Mario ist kein Spiel, dessen Gameplay 60 FPS erfordern würde. Diese Neuveröffentlichung ist ein Volltreffer und gehört in jede gut sortierte Switch-Sammlung, zumal das GameCube-Original inzwischen echt teuer auf dem Zweitmarkt ist.

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 14.03.2024
Entwickler: Aspyr Media
Vertrieb: Aspyr Media

Genre: Action, First-Person-Shooter
Spieler: 1-2 (Offline), 1-64 (Online)
Spieldauer: 8-10 Stunden
Preis: 35,01 €

STAR WARS
BATTLEFRONT
CLASSIC COLLECTION

Star Wars: Battlefront Classic Collection



Bei den Gefechten kommt echtes Star Wars-Feeling auf

Die beiden Spiele Star Wars: Battlefront I (2004) und Star Wars Battlefront II (2005) wurden ursprünglich für die PlayStation 2 und Xbox veröffentlicht und erfreuten sich großer Beliebtheit. Die Entwickler hinter Aspyr Media, die genau einen Monat vorher das großartige Tomb Raider I-III Remastered herausbrachten, wollen erneut Spieleklassiker in die Neuzeit portieren. Die Star Wars: Battlefront Classic Collection, die somit beide Teile beinhaltet, kann also nur gut werden und das Spielgefühl von damals gekonnt einfangen. Oder etwa nicht?



Das Bodenpersonal muss sich auch gegen AATs behaupten können

Die Geschichte ist eher Mittel zum Zweck

Für die beiden Kampagnen-Modi in Battlefront I dienen die Prequel- sowie Sequel-Filme als Vorlage. Bekannte Schlachten aus allen sechs Filmen werden in der Collection zum Schauplatz und durch originale Filmsequenzen eingeleitet, die wir nun aus der Perspektive der Bodentruppen und Weltraumpiloten verschiedener Fraktionen nacherleben können. Somit wird lediglich Mission an Mission aneinandergereiht, die hauptsächlich daraus bestehen, wichtige strategische Checkpoints einzunehmen und die Gegner auszuschalten. Im zweiten Ableger werden die Missionen durch kleinere Nebenaufgaben etwas aufgelockert, die Grundstruktur bleibt dennoch gleich. Allerdings wird in Battlefront II der Aufstieg Darth Vaders und seiner 501. Legion der Sturmtruppen thematisiert und mit einigen Filmsequenzen aufgewertet.

In den Gefechten übernehmen wir die Kontrolle von bekannten Einheiten der vier Fraktionen Republik, Re-

pubellen, Imperium und Separatisten. Für eine Prise Taktik sorgen die unterschiedlichen Ausrüstungen und Bewaffnungen der Einheiten. Auf den Schlachtfeldern stehen uns bekannte Fahrzeuge zur Auswahl, die wir entweder alleine oder mit unseren Mitspielern gemeinsam steuern können. Die Bodentruppen steuern sich nach klassischer Ego-Shooter-Manier, wobei ihr zwischen der Ego- und Third-Person-Perspektive wechseln könnt. Die fahrbaren Untersätze machen besonders viel Spaß und vermitteln ein Gefühl von Überlegenheit auf dem Feld. Besonders cool sind natürlich die Raumjäger. Mit dem ikonischen X-Wing durch den Weltraum zu düsen und dabei einen TIE-Fighter nach dem anderen abzuschießen, bereitet enorm große Freude.

Und wer sich so richtig in die damalige Zeit hineinversetzen möchte, der spielt zusammen mit einem Freund auf der Couch den Splitscreen-Modus, der standesgemäß Spielspaß pur bereitet. Auch ist es möglich, die Kampagne lokal zu zweit zu spielen. Eine Möglichkeit, diese online als Team zu spielen, gibt es leider nicht. Auch Crossplay wird nicht unterstützt – sprich Besitzer der Switch-Version bleiben unter sich und können nicht gegen Spieler anderer Konsolen gegeneinander spielen.

Am Zahn der Zeit genagt

Die Optik wurde zwar durch eine höhere Auflösung und ein besseres Beleuchtungssystem aufge-



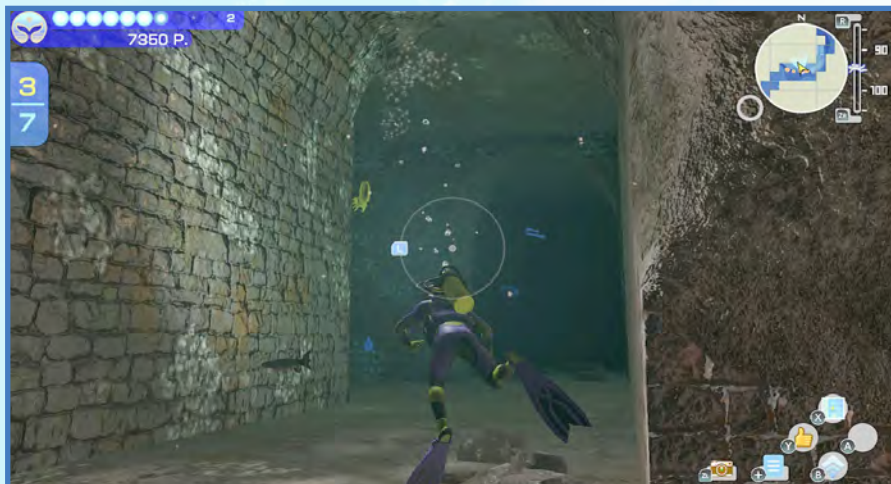
INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 02.05.2024
Entwickler: Arika
Vertrieb: Nintendo

Genre: Simulation
Spieler: 1 (Lokal); 1-30 (Online)
Spieldauer: 30 Stunden
Preis: 49,99 €

ENDLESS
LUMINOUS

Endless Ocean Luminous



Auch zahlreiche Ruinen wollen erkundet werden

Die von Arika entwickelte Endless Ocean-Reihe dürfte langjährigen Nintendo-Fans bereits begegnet sein – im Jahr 2007 durften Wii-Spieler virtuell auf Tauchstation gehen und den Ozean erkunden. Drei Jahre später erschien sodann der Nachfolger mit dem Untertitel „Der Ruf des Meeres“, der das Setting erweiterte und sogar Erkundungen an Land ermöglichte. In der Direct-Ausgabe vom vergangenen Februar überraschte Nintendo die Fans schließlich mit der Ankündigung eines neuen Ablegers der Reihe, der inzwischen exklusiv für die Switch erschienen ist. Natürlich haben wir uns direkt unseren Neoprenanzug übergezogen und uns ins kühle Nass begeben.

Der Baum des Meeres

Im neuesten Teil der Reihe gehört ihr zu einem Team von Meeresforschern und macht euch somit auf in die Verborgene See, ein Meeresgebiet, das einem Großteil der Menschheit unbekannt ist. Zudem habt ihr eine ganz besondere Aufgabe: Der Baum des Meeres liegt im Sterben und nur

ihr könnt es verhindern. Der Baum kommt in Form eines großen Korallenriffs daher und hat sich an vielen Stellen schwarz verfärbt.

Ihr werdet auf eurer Mission von Kiki



Die Polarlichter sorgen für wohlige Atmosphäre

unterstützt – einer künstlichen Intelligenz. Diese erklärt euch zu Beginn, dass es unabdingbar ist, Informationen über die Verborgene See zu sammeln. Dies geschieht in erster Linie durch das Scannen der Meeresbewohner. Dadurch erhaltet ihr nämlich Lichtenergie, mit der ihr den Baum des Meeres nach und nach heilen könnt.

Grundsätzlich könnt ihr im Hauptmenü zwischen drei Modi wählen. So

dürft ihr euch im Solo-Tauchgang alleine auf Entdeckerreise machen, während ihr im Koop-Modus online mit bis zu 29 anderen Spielern die Gebiete erkundet. Zunächst solltet ihr aber den Story-Modus durchlaufen. Dieser beginnt in den ersten Missionen mit einem Tutorial, ehe ihr tiefer in die Geschichte vordringt. Wer hier allerdings einen großen und herausfordernden Modus erwartet, wird schnell enttäuscht. Die einzelnen Missionen sind relativ kurz gehalten und beschränken sich thematisch meist auf eine bestimmte Aufgabe.

Die Magie des Meeres

Die große Vielfalt wird euch zuteil, wenn ihr im Solo- oder Koop-Modus unterwegs seid; mehr als 500 Arten der tierischen Meeresbewohner gilt es zu finden und zu scannen, wobei euch Kiki hier auch besondere Informationen zu den Lebewesen preisgibt. Zudem könnt ihr viele verschiedene Schätze finden und besondere Rätsel lösen. Dies alles füllt euer Punktekonto, sodass ihr euer Level erhöht, was gleichzeitig weitere Farben für eure Taucherausrüstung sowie Sticker und Posen freischaltet. Natürlich müssen diese zunächst mit der Ingame-Währung gekauft werden.

Das Gebiet, das ihr durchstreift, ist stets in der Form einer quadratischen Karte gehalten, die wiederum in einzelne Kästchen eingeteilt ist. Sobald ihr mindestens 80 % der Karte freigeschaltet habt, erhaltet ihr eine

BIG-N-Games – Unser Einstieg in die Videospielementwicklung

Den Traum vom eigenen Videospiele haben sicherlich viele von uns. Besonders, wenn man mit dem Medium aufgewachsen ist und bereits zahlreiche Ideen für eine eigene Spielweise im Kopf hatte. Im vergangenen Jahr haben wir unser Vorhaben angekündigt, im Jahr 2024 den Schritt in die Videospielementwicklung zu wagen. Mit der BIG-N-Games UG (haftungsbeschränkt) haben wir nun am 23.05.2024 unsere eigene Videospielefirma gegründet.

Von Videospielern für Videospiele

Mit „wir“ ist natürlich keineswegs der BIG-N-Club e.V. als Körperschaft gemeint, denn eine klare Trennung ist unverzichtbar. Wie wir in den News in der vergangenen Ausgabe mitgeteilt haben, soll jedes Vorhaben innerhalb der BIG-N-Unternehmensgruppe durch eine eigene Unternehmung vorangetrieben werden – so natürlich auch die Videospielementwicklung. Hierfür haben einige Personen aus unserem Club eine eigene Firma gegründet – schauen wir uns nachfolgend also einmal die Köpfe hinter dem Unternehmen an.

Ruben Esch (Gesellschafter)

Unser lieber Ruben ist den Mitgliedern unseres Clubs natürlich längst ein Begriff – zumal er auch in unserem Podcast eine führende Rolle übernimmt. Ruben ist nicht nur ein leidenschaftlicher Gamer, der über eine große Videospielesammlung verfügt, er hat zudem ein literarisches Werk in Form eines Sammel-Guides für Freunde des im Jahr 1997 bei uns erschienenen Nintendo 64 veröffentlicht.



Dank seiner beruflichen Erfahrung als Betriebswirt in den Bereichen Vertrieb, Leitung sowie Human Resources ist er perfekt für unser Unternehmen geeignet, zumal er als Ideengeber für zukünftige Spiele agiert.



Fabian Frenzel (Gesellschafter)

Vor über 30 Jahren begann mit dem Game Boy seine Reise durch die Videospiele. Inzwischen ist er unseren Mitgliedern bestens bekannt – nicht zuletzt durch die Podcast-Formate „BIG-Nerds“ und „Pixelwissen“, sondern auch als Ansprechpartner für unsere Webseite. Als studierter Me-

dieninformatiker mit dem Hauptaugenmerk auf Gamedesign freut es ihn umso mehr, Teil dieses tollen Teams zu sein, um den Traum einer Videospielementwicklung zu realisieren. Aufgabentechnisch übernimmt auch er ein breites Spektrum: Von der Entwicklung der Webseite über das Bereitstellen interner Tools (wie etwa GitLab) bis hin zur Ausarbeitung agiler Entwicklungsprozesse bringt er sich umfassend mit ein.



Dennis Kraft (Gesellschafter)

Bereits im Kindesalter konnte Dennis die ersten Nintendo-Erfahrungen am

Unser BIG-N-Club-Museum e.V. Das erste (unabhängige) Nintendo- Museum in ganz Europa

Von Zeit zu Zeit haben wir euch bereits über das Vorhaben, das erste (unabhängige) Nintendo-Museum in Deutschland und sogar in Europa zu gründen, informiert. Da wir uns derzeit noch mitten im Prozess befinden, möchten wir euch in diesem Special einen kleinen Einblick über den aktuellen Stand vermitteln.

Ein Rückblick ins Jahr 2009

Bereits im Jahr 2009 hatte ich das Vorhaben ins Auge gefasst, unter dem Namen „The N-Galaxy“ in Mannheim einen Nintendo-Store zu eröffnen, in dem Nintendo-Fans auf mehreren Stockwerken ein absolutes Paradies hätten vorfinden können: Ein bequemer Lounge-Bereich zum Zocken und Verweilen, der Kauf von Nintendo-Games und Merchandise sowie ein kleines Museum über die wichtigsten Ereignisse rund um unser Lieblingsunternehmen. Das Vorhaben (das vom Budget her mit über 350.000 € angesetzt war) scheiterte aber leider durch den Ausfall des Investors.

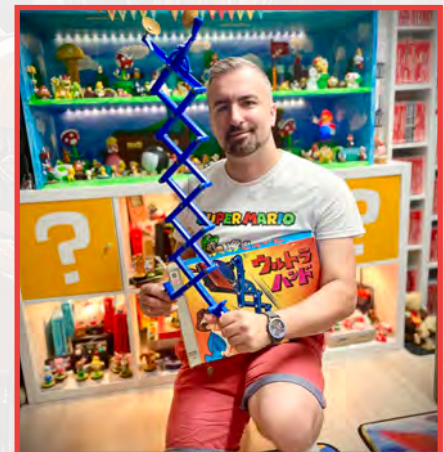
Die Idee für das BIG-N-Club-Museum in gereifter Form

Wie bereits bekannt sein dürfte, nenne ich eine nicht gerade kleine Nintendo-Sammlung mein Eigen – mittlerweile befinden sich darin über 15.000 Einzelstücke. Und obgleich ich schon den einen oder anderen Gaming-Room aufgebaut habe, ist bei Weitem nicht der Platz vorhanden, alle besonderen und seltenen Nintendo-Produkte



Die Idee für das Museum entstand im Ursprung bereits im Jahr 2009

gebührend auszustellen (ein ganzer Dachboden voller Kartons mit Nintendo-Stuff ist die Folge). Aus dieser Tatsache heraus entstand die Idee, meine Sammlung einem größeren Publikum vorzustellen. Wo wäre dies besser umsetzbar als in einem Museum? Zwar gibt es in Deutschland bereits einige Videospiele-Museen, allerdings noch keines, welches sich ausschließlich mit der Geschichte von Nintendo befasst. So sind zum Beispiel Nintendos Spielzeuge aus der Ultra-Reihe in klassischen Videospiele-Museen überhaupt nicht vorzufinden. Und auch die geschichtliche Entwicklung Nintendos von 1889 bis in die 1960er Jahre findet man in Videospiele-Museen nicht vor. Das Ziel war also klar: Die Erschaffung eines Nintendo-Museums, das nicht nur allerlei Produkte und Spiele aus der Nintendo-Ära zeigt, sondern vieles davon auch spiel- und berührbar macht. Natürlich ist dies nur die vereinfachte Darstellung – ein fast dreißigseitiger



Seltene Stücke wie die Nintendo Ultra-Hand sind perfekt für ein Museum geeignet!

Businessplan wurde erstellt, um auch ja alle Aspekte zu berücksichtigen. Als Standort habe ich mich bewusst für Mannheim und Umgebung entschieden – schließlich passt dies alleine schon hinsichtlich der Nähe zu unserem Vereinsstandort. Zudem kann ich somit die Geschicke des Museums

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 16.01.2020
Entwickler: Freebird Games
Vertrieb: Freebird Games

Genre: Adventure, Visual Novel
Spieler: 1
Spieldauer: 4 Stunden
Preis: 11,99 €

Indie-Game-Test: To the Moon

Im Jahre 2010 wurde der Großvater des Indie-Spiele-Entwicklers Kan Goa schwer krank. Um diesen Schicksalsschlag zu verarbeiten, begann er mit Hilfe des RPG-Makers XP ein Spiel zu programmieren. 10 Jahre später kam hierbei ein wunderschönes und emotionales 16-Bit Abenteuer heraus, was bereits einigen Spielerinnen und Spielern die Tränen in die Augen getrieben hat.

Mein letzter Wunsch

Bei To the Moon schlüpfen Sie in die Rolle von Dr. Eva Rosalene und Dr. Neil Watts, welche für die Sigmund Corp. arbeiten. Diese Firma ermöglicht es Menschen auf dem Sterbebett, falsche Erinnerungen einzupflanzen, sodass sie glücklich die Erde verlassen können. Und so landen die beiden bei Johnny Wyles, einem alten Mann, der sich nichts sehnlicher wünscht, als zum Mond zu fliegen. Doch was sonst immer klappt, funktioniert in diesem Fall nicht, denn Johnny weiß nicht mehr, warum er zum Mond will. Daher müssen sich Eva und Neil in seine Erinnerungen einschleusen, um den Grund seines Lebenswunsches zu erfahren. Und so erleben die beiden eine ungewöhnliche Lebens- und Liebesgeschichte.



Der Mond thront über allem



Dr. Rosalene und Dr. Watts

Erinnerungen sammeln

Während eurer Zeitreise durch Johnnys Erinnerungen besucht ihr die wichtigsten Stationen seines Lebens, wie die Kindheit, die Schulzeit oder aber auch sein späteres Erwachsenenleben samt Frau und Haus. Dabei erkundet ihr die Umgebung und sucht Hinweise, die euch zu seinem Herzenswunsch führen. Durch das Entdecken verschiedener Gegenstände ladet ihr Energie auf, die ihr dann in einem kleinen Puzzle-Minispiel dazu nutzen könnt, eine neue Erinnerung freizuschalten und so in einen weiteren Zeitabschnitt zu gelangen. Je mehr ihr über Johnny und seine Geschichte erfahrt, desto klarer wird euch, dass ihr nur noch eine Möglichkeit habt: Johnnys Erinnerungen müssen komplett neu arrangiert werden.

16-Bit mit Herz!

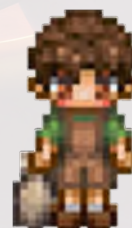
To the Moon hat keine herausragende aber eine ansprechende 2D-Grafik, kann aber vor allem durch seinen verträumten und tollen Soundtrack

punkten. So zaubern Klavier, Geigen und Glockenspiel eine starke und gefühlvolle Atmosphäre. Besonders zu loben ist ebenfalls die emotionale Story mit ihren lustigen und tragischen Momenten. Gerade die Dynamik zwischen den beiden Hauptcharakteren lässt einen öfters lauthals loslachen, während Johnnys Leben einem eher einen Kloß im Hals verursacht.

Fazit

Gameplaytechnisch bietet das Spiel nicht allzu viel – aber das muss es auch nicht. To the Moon erzählt in vier Stunden eine kleine rührende Story, die ans Herz geht. Für Spieler, die gute Geschichten mögen, ist das Indie-Game eine absolute Empfehlung.

Michael Breuer
Redakteur



Ein toller erster BIG-N-Club-Stammtisch in Köln!

Am Samstag, den 27.04.2024, fand unser erster BIG-N-Club-Stammtisch in Köln statt und dieser war ein voller Erfolg. Ungefähr 20 Mitglieder kamen aus ganz Deutschland in die Domstadt angereist. Unser Redakteur Watte machte sich sogar eigens aus Belgien auf den Weg. Nachmittags starteten wir im belgischen Viertel und besuchten den tollen Videospiele-Laden Retrospiel in der Gladbacher Straße 33. Besitzer Christoph ließ sein Geschäft extra länger offen, sodass wir dort nach Retro-Schätzen, Nintendo-Kuriositäten und Lieblingsspielen stöbern konnten. Anschließend bummelten wir etwas durch Köln, um uns danach bei einem Italiener am Rudolfplatz mit Pasta, Pizza und dem ein oder anderen Kölsch zu stärken. Hiernach ging es weiter in die Gaming- und E-Sports-Bar Lost Level



Der BIG-N-Club in Köln!

Zusammenfassend war es ein gelungener, runder Abend, mit vielen bekannten und neuen Gesichtern, tollen Gesprächen und vielen Lachern. Am Ende waren sich alle Beteiligten einig: Das wollen wir irgendwann mal wiederholen. Falls ihr auch mal Lust habt, bei einem Stammtisch dabei zu sein, achtet auf Ankündigungen in unserem Newsletter oder in unserem Forum.



Viele bekannte Gesichter waren da

in der Kyffhäuserstraße 39. Dort ließen wir den Abend mit zum Teil glitzernden Cocktails gemütlich ausklingen. Natürlich wurde auch die eine oder andere Konsole von uns bespielt, sodass es zu spannenden Mario Kart 64-Duellen und Mortal Kombat-Fights kamen.



Michael Breuer
Redakteur

Auf Schatzsuche im Retrospiel



Prost!



Gute Laune in der Lost Level Bar

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1988 (Europa)
Entwickler: Human Entertainment
Vertrieb: Bandai

Genre: Sport
Spieler: 1
Seltenheit: häufig
Preis: niedrig
Preis Zubehör (Fitnessmatte): Mittel - Teuer

NES-Klassik-Test: Athletic World - Family, Fun, Fitness



Wähle dein Training!

Ausdauer, Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit mit einem Nintendo Entertainment System-Titel trainieren? Athletic World macht's möglich. Also schmeißt euch in euer bestes Fitnessoutfit, stellt euch genug zu trinken bereit und wärmt euch ordentlich auf - aber Vorsicht: Verletzungsgefahr!

Verletzungen während des Spiels und Muskelkater nach dem Spiel können auftreten. Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Spielanleitung und fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker!

Letzte Vorbereitungen

Für dieses Spiel benötigt ihr nicht nur eine spezielle Fitnessmatte, sondern auch genügend Platz und einen ebenen und festen Untergrund. Ist dies



Der tückische Hürdenlauf

nicht der Fall, kann das die Reaktion der Matte negativ beeinflussen, deshalb achtet bitte besonders darauf! Habt ihr nun alles sorgfältig vorbereitet, steht einem spaßigen Fitnessstraining buchstäblich nichts mehr im Weg.

Erste Berührung mit der Matte

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, könnt ihr zwischen drei verschiedenen Modi wählen: Training, Beginner und Expert. Beginnt am besten mit dem Training, so könnt ihr euch zuerst an die Matte gewöhnen und alle fünf Strecken testen. Und die Matte ist wirklich etwas gewöhnungsbedürftig! Wenn ihr jetzt nicht schon völlig aus der Puste seid, geht es im Anschluss ans eigentliche Spiel - FAST... Name, Alter, Geschlecht und Datum können noch ausgefüllt werden.



Durch den dunklen Tunnel

Auf die Plätze, fertig, los!

Lauft und springt, was das Zeug hält! Denn euer größter Feind, die Schildkröte, sitzt euch immer im Nacken. Sie gibt die verbleibende Zeit an und bestimmt über Sieg oder Niederlage. Also gebt euch Mühe und lasst euch nicht von einer lahmen Schildkröte abhängen! Jeder der fünf Level verlangt euch unterschiedliche Fähigkeiten ab. Vom einfachen Laufen, Hindernispringen oder Ducken bis hin zum Ausweichen von wilden Tieren wird hier alles abverlangt. Was an dieser Stelle sehr einfach klingt, ist auf der Fitnessmatte eine echte Herausforderung. Denn häufig gelingt der Sprung nicht im richtigen Moment und ihr landet auf dem Boden, im Wasser oder müsst euch eine Verschnaufpause gönnen.



Das rasante Wildschwein-Rennen



Ein feuchter Balanceakt



Rafting mal etwas anders

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1995
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n' Run
Spieler: 1-2
Seltenheit: häufig
Preis: niedrig

SNES-Klassik-Test: Donkey Kong Country 2



Ende des Jahres 1995 gab es für Nintendo-Fans kein Halten mehr! Mit Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest erschien der lang erwartete Nachfolger zu Donkey Kong Country. Mit dem zweiten Teil legte Rare die Messlatte um einiges höher, kein Wunder, ist dieser für viele Fans bis heute ein Meilenstein.

Donkey Kong in Not!

Nachdem Donkey und Diddy im ersten Teil die gestohlenen Bananen erfolgreich zurückholen und dem bösen King K. Rool eine gehörige Abreibung verpassen konnten, sinnt dieser auf Rache. Und so kommt es, wie es kommen muss: Donkey Kong wird entführt! Nun liegt es an Diddy, seinem besten Freund zu helfen. Unterstützt wird er dabei von seiner Freundin Dixie Kong, die hier erstmalig in Erscheinung tritt. Gemeinsam machen sich die beiden auf, die zahlreichen Level in den insgesamt acht Welten zu durchstreifen und den Bösewichten das Handwerk zu legen.

Affenstarke Ideen und ein genialer Humor

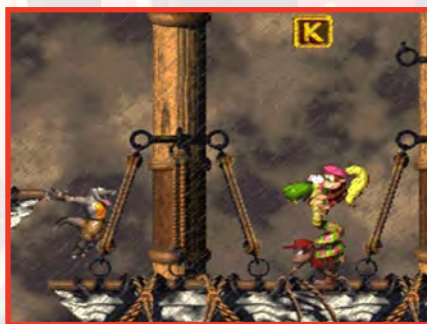
Wie der Vorgänger, ist auch der zweite Ableger ein klassischer 2D-Side-Scroller, der abermals mit vielen innovativen Ideen und jeder Menge Humor serviert wird. Während Diddy schneller rennen kann, kann Dixie ihre Haarpracht dazu verwenden, wie ein Helikopter zu schweben und so auch größere Abgründe zu überwinden. In Bonusräumen könnt ihr Bananen- und Krem-Münzen verdienen. Während Erstgenannte dazu



Das Spiel ist eine Augenweide!

verwendet werden, um beispielsweise in der Kongschule euren Spielstand zu speichern, benötigt ihr die Krem-Münzen als Zahlungsmittel, um den Zugang zur verlorenen Welt zu erhalten.

Ein großes Lob gebührt den Entwicklern für die tollen Gameplay-Ideen. So klettert ihr an klebrigem Honig empor oder seid auf einem Totenkopf-Gefährt auf einer Achterbahn unterwegs. Dabei ist jede Welt thematisch unglaublich vielseitig: Egal, ob auf einem Piratenschiff, in einem düsteren Sumpf oder in der Nähe eines Vulkans – Abwechslung wird groß geschrieben! Dies trifft auch auf die tollen Bosskämpfe zu, die niemals unfair, dafür immer spaßig daherkommen.



Die tierischen Begleiter sind auch wieder dabei

Technisch ein Meisterwerk!

Obgleich bereits der Erstling ein Jahr zuvor technisch schon beeindruckend war, legte Rare mit Donkey Kong Country 2 nochmals einen deutlichen Zahn zu. Die SGI-Workstations liefen wohl rund um die Uhr, um eine solche geniale Grafik auf den Bildschirm zu zaubern. Die Welten sind unglaublich abwechslungsreich designt und verzücken das Auge des Spielers mit vielen Details. Auch die Animationen der Charaktere könnten besser nicht sein und lassen einen schnell vergessen, dass man es hier mit einem Spiel auf einer 16-Bit-Konsole zu tun hat. Der Soundtrack ist ebenso überragend und verwöhnt euren Gehörgang mit wunderschönen Melodien, die stets perfekt zum Spielgeschehen passen. Unser Tipp: Schließt euer Super Nintendo an eure Musikanlage an und genießt!

Fazit

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest toppt den schon genialen Vorgänger nochmals in allen Bereichen! Die Entwickler liefern ein einmaliges Gameplay-Erlebnis ab, das mit zahlreichen innovativen Ideen punkten kann. Hinzu kommt die unglaubliche technische Performance, die auf dem SNES einzigartig ist – Grafik und Sound verschmelzen zu einem Meisterwerk. Donkey Kong Country 2 gehört in jede SNES-Sammlung!

Patrick Ernemann
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1990
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Abenteuer
Spieler: 1-2
Seltenheit: selten
Preis: mittel bis hoch

Game Boy-Klassik-Test: Balloon Kid



Begegnung der fischigen Art

Balloon Kid für den Game Boy ist ein wahrer Schatz, der seit seinem Debüt im Jahr 1990 die Herzen der Spieler erobert. Entwickelt von Nintendo, knüpft dieses Spiel an den Erfolg seines Vorgängers Balloon Fight für das NES an und verspricht stundenlangen nostalgischen Spielspaß.

Rettet Jim!

Die Geschichte ist einfach, aber herz-wärmend: Unsere Hauptfigur Alice begibt sich auf eine mutige Reise, um ihren entführten Bruder Jim zu retten. Ausgerüstet mit nichts als ein paar Luftballons, schwebt sie durch verschiedene Level, bereit, jedes Hindernis zu überwinden, um ihn wiederzufinden. Was Balloon Kid auszeichnet, ist seine einzigartige Spielmechanik. Statt Alice direkt zu steuern, kontrolliert der Spieler die Bewegung ihrer



Einer der tollen Bossfights

Ballons. Das erfordert nicht nur Geschick, sondern auch ein gutes Gespür für Timing, um Alice sicher durch die Gefahren zu navigieren.

Alice im Abenteuerland

Die zauberhaften Level von Balloon Kid sind kunstvoll gestaltet und entführen die Spieler durch wilde Flugpassagen in eine Welt voller Abenteuer, die von Bleistift-Wolkenkratzern, dichten Wäldern und funkelnden Ozeanen geprägt ist. Die Bosskämpfe sind spannend und erfordern taktisches Denken. Eines der Highlights ist die Begegnung mit dem majestätischen Riesenwal. Dies ist nicht nur ein beeindruckendes Erlebnis, sondern steht auch für die Faszination und das Wunder der Spielwelt von Balloon Kid.

Grafisch mag das Spiel zwar einfach erscheinen, aber seine Pixelkunst strahlt einen ganz eigenen Charme aus. Die flüssigen Animationen verleihen dem Spiel eine zeitlose Qualität, die auch heute noch fasziniert. Auch wenn das Spiel ohne Farben auskommt, koloriert die Magie des Spiels die Farben im Kopf der Spieler. Die Melodien und Soundeffekte sind weitere Höhepunkte. Die eingängige Musik begleitet den Spieler auf seiner Reise und schafft eine At-



Ein besonderer Städte-Trip

mosphäre voller Abenteuerlust.

Jeder Track ist meisterhaft komponiert und fügt sich perfekt in das Spielgeschehen ein, von den fröhlichen Klängen während des Fluges bis hin zu den mitreißenden Beats während der Bosskämpfe.

99 Luftballons auf ihrem Weg zum Horizont

Der 2-Spieler- und der Balloon Trip-Modus sind herausragende Features für den Game Boy, die das Spielerlebnis bereichern und für zusätzliche Herausforderungen sorgen.

Im Erstgenannten können Freunde gemeinsam durch die Level fliegen, sich gegenseitig unterstützen und ihren Wettbewerbsgeist entfachen. Der Balloon Trip-Modus hingegen bietet eine völlig andere Spielerfahrung. Hier liegt der Fokus darauf, so weit wie möglich zu fliegen und dabei geschickt Hindernissen auszuweichen. Dieses rasante Minispiel stellt die Geschicklichkeit auf die Probe und garantiert einen spannenden Wettbewerb um den Highscore.

Fazit

Alles in allem ist Balloon Kid ein liebevoll gestaltetes Spiel, das auch nach all den Jahren seinen Reiz nicht verloren hat. Mit seiner einfachen, aber süchtig machenden Spielweise, seinem charmanten Design und dem nostalgischen Flair ist es ein absolutes Muss für alle Liebhaber klassischer Game Boy-Titel.

Christos Polentis
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Nintendo

Genre: Third-Person-Shooter
Spieler: 1
Seltenheit: selten
Preis: mittel bis hoch

GameCube-Klassik-Test: P.N.03



P.N.03 für den GameCube, entwickelt von Capcom unter der kreativen Leitung von Shinji Mikami, bietet ein faszinierendes Spielerlebnis, das die Atmosphäre der Arcade-Spiele der Vergangenheit einfängt, während es gleichzeitig eine einzigartige Mischung aus Tanz und Shooter-Action präsentiert. Taucht ein in eine Welt, die von futuristischen Elementen geprägt ist, während ihr Vanessa Z. Schneider durch eine Reihe von Level steuert. Diese wiederholen sich zwar in ihrem Design, bieten aber dennoch immer neue Herausforderungen.

P.N.03 – PRODUCT NUMBER

Die Grafik von P.N.03 ist ein echter Blickfang! Klare Linien, dynamische Animationen und erdige Farben schaffen eine futuristische Umgebung, die die Spieler in ihren Bann zieht. Die Level sind detailliert gestaltet und verleihen der Spielwelt eine moderne aber kühle Atmosphäre.

Die Spielmechanik von P.N.03 ist ansprechend und anspruchsvoll. Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über Vanessa, eine Söldnerin, die sich elegant durch die Level bewegt und ihre Feinde mit präzisen Bewegungen und schnellen Reflexen besiegt. Statt konventionelle Waffen zu verwenden, führen die Spieler rhythmische Tanz-



Auge in Auge mit dem Gegner

kombinationen aus, um ihre Gegner zu überwältigen, was eine erfrischende Abwechslung zu traditionellen Shooter-Spielen bietet.

Planet Öde

Obwohl P.N.03 fesselnd ist, fehlt eine tiefgreifende Handlung. Vanessas Motivation, sich durch die Maschinenhorden des Planeten Öde zu kämpfen, wurzelt in ihrer Vergangenheit: Die Maschinen haben ihre Eltern ermordet, und nun will sie Rache! Diese persönliche Geschichte sollte dem Gameplay im Grunde emotionale Tiefe verleihen, was jedoch nicht ganz zündet. Während Vanessa kämpft, bleibt die Geschichte dünn! Man wünscht sich mehr animierte Sequenzen, um die Handlung zu vertiefen und eine stärkere Bindung zu Vanessa aufzubauen.

Let's dance!

Obwohl P.N.03 kein Rhythmus-Spiel ist, fügt sich die Bewegung von Vanessa dennoch im Rhythmus der Musik. Diese einzigartige Verbindung von Bewegung und Musik verleiht dem Spiel eine besondere Dynamik und fordert die Spieler heraus, ihre Bewegungen im Takt zu synchronisieren, um erfolgreich zu sein. Das Spiel erinnert in vielerlei Hinsicht an klassische Arcade-Titel, insbesondere durch seine herausfordernde Natur und die Wiederholung von Levelstrukturen. Während einige Spieler dies als nostalgisches Element schätzen werden, könnte es für andere den Spielspaß beeinträchtigen. Das Spiel bietet keine Steigerung!

Die Musik und Soundeffekte von P.N.03 tragen ebenfalls zur Atmosphäre bei, obwohl sie auf Dauer etwas ein-



Je mehr Kombos, desto mehr Geld

tönig wirken. Während einige Tracks den Spieler motivieren und die Action verstärken, wiederholen sich andere zu oft, was auf den einen oder anderen Spieler nervig wirken könnte.

Fazit

P.N.03 bietet insgesamt ein einzigartiges Spielerlebnis auf dem GameCube, das sowohl durch seine visuelle Pracht als auch durch seine herausfordernde Spielmechanik fesselt. Das innovative Gameplay, das Tanz- und Shooter-Elemente gekonnt vereint, verspricht in erster Linie Spielspaß für Liebhaber von Arcade-Spielen und innovativem Gameplay. Wer mit dem Genre allerdings nichts anfangen kann, könnte enttäuscht sein.

Christos Polentis

Redakteur



Tanz durch die Laserbarriere

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. :

Luigi's Mansion 2 HD



Das zweite Luigi-Abenteuer feiert in Kürze eine HD-Neuaufgabe auf der Nintendo Switch. Selbstredend haben wir uns abermals auf die schaurig-schöne Geisterhatz begeben und verraten euch in der kommenden Ausgabe, wie gut die Switch-Fassung geworden ist.

NES-Special (Teil 3)



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Im dritten und letzten Teil unseres NES-Specials werfen wir einen ausführlichen Blick auf das erschienene Zubehör für die 8-Bit-Konsole. Dabei wird es sicherlich auch die eine oder andere Kuriosität geben.

Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes



Nachdem sich die Retail-Fassung verspätet hat, folgt in der kommenden Ausgabe der Test. Wir kämpfen uns durch das Abenteuer und verraten euch, ob Rollenspiel-Fans bedenkenlos zugreifen können.

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte August 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, Christos Polentsis

Layout und Gestaltung:

Robin Graber, Vanessa Citak

Druck:

RSC Druck GmbH, Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.