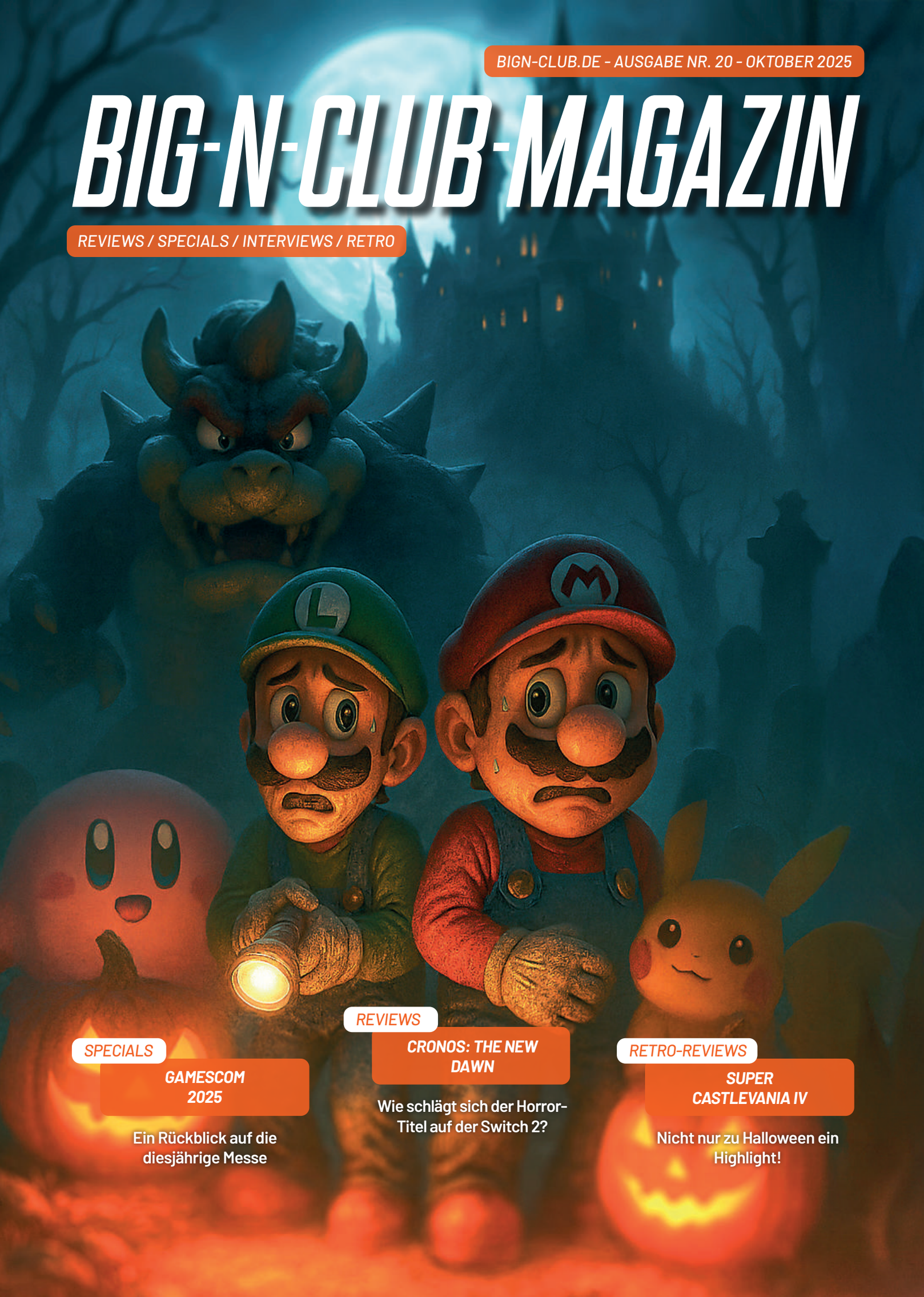
BIGN-CLUB.DE - AUSGABE NR. 20 - OKTOBER 2025

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

GAMESCOM 2025

Ein Rückblick auf die diesjährige Messe

REVIEWS

CRONOS: THE NEW DAWN

Wie schlägt sich der Horror-Titel auf der Switch 2?

RETRO-REVIEWS

SUPER CASTLEVANIA IV

Nicht nur zu Halloween ein Highlight!

HOLERÖ UND HALLO, LIEBE NINTENDO-FANS!

Herzlich Willkommen zur aktuellen Ausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins!

Es ist wieder Herbst – und damit Zeit für Halloween! Das schaurig-schöne Gruselfest hat uns auch in diesem Jahr zu einem besonderen Special animiert. Und natürlich testen wir auch wieder einige Horror-Games – perfekt für einen gruseligen Halloween-Abend! Zusätzlich präsentieren wir euch das Ergebnis der großen Mitgliederumfrage – wir haben uns eure Antworten natürlich zu Herzen genommen und werden das Magazin sowie die Webseite schon mal einer Frischzellenkur unterziehen. Seid also gespannt!

Abseits des Halloween-Specials testen wir natürlich ebenfalls Spiele für die Nintendo Switch 2. So etwa der Horror-Titel Cronos: The New Dawn. Für Wrestling-Fans hingegen dürfte WWE 2k25 interessant sein, da wir dank der Switch 2-Power grafisch deutlich mehr erwarten dürfen als noch zu Switch 1-Zeiten. Und wer auf Innovation setzt, der sollte sich unseren Test zu Drag x Drive anschauen.

Selbstverständlich gibt es auch dieses Mal wieder eine große Portion Retro – zahlreiche Spiele für die alten Nintendo-Konsolen warten auf euch. Doch das war bei Weitem noch nicht alles – wir wünschen euch daher wie immer viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe und vor allem: Happy Halloween!

Euer Patrick Ernemann
Chefredakteur

Inhaltsverzeichnis
20. Ausgabe 10/25

Editorial **02**
News **06**
Donkey Kong und tolle Gäste im Podcast! 06
Nintendo mit mehr als 8 Milliarden Euro an Bargeldreserven 07
Nintendo Direct am 12. September 2025 ..... **08**
Die Redaktion stellt sich vor **10**
Special: Halloween **12**
Special: Kreatives zu Halloween aus der Welt von Nintendo **15**
Toad kocht & Luigi's Witzeecke **18**
Comic: Pokémon und Mario Kart **19**
Reviews **20**
Cronos: The New Dawn 20
WWE 2k25 24
Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4 26
Pokémon Friends 28
Drag x Drive 30
Kirby und das vergessene Land + Die Sternensplitter-Welt 32
The Wandering Village 34
Special: gamescom 2025 ..... **36**
Special: Animal Crossing x Sea Life – eine tierische Kooperation **38**
Reviews // Indie-Games **40**
Beacon Pines 40
Ruffy and the Riverside 45
Doppelposter: Metroid Prime 4 und Halloween **41**
Special: Mario auf Reisen **46**
Kolumne: „In Watte gepackt" - Level 9: Oktoberhimmel voller Sterne hat immersive Videospiele gerne **47**
Die große BIG-N-Mitglieder-Umfrage 2025 ..... **48**
Nachgedacht: Endlich wieder Herbst? **50**



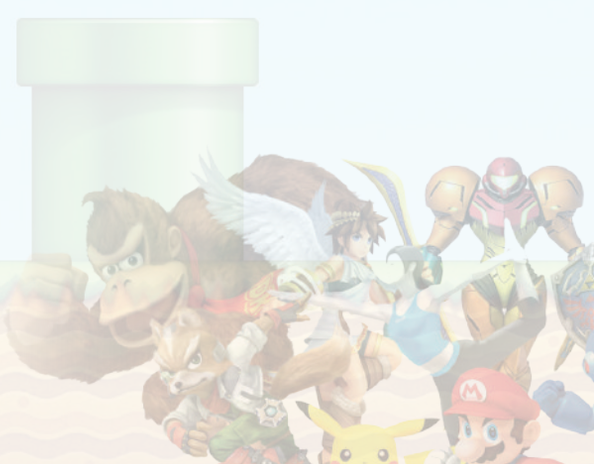
07 | **News** | *Donkey Kong und tolle Gäste im Podcast!*



20 | **Reviews** | *Cronos: The New Dawn*



38 | **Special** | *Animal Crossing x Sea Life – eine tierische Kooperation*



Das Interview mit Boris, dem Totengräber **51**
Das Interview mit Ramon Keck von der Band „Endgegner Videogame Jazz“ **52**
Das Interview mit Patrick Keller **54**
Das Interview mit JayBartlett - Nintendo Quest **56**
Retro-Testbereich // NES-Games **60**
Zoda´s Revenge – StarTropics II 60
Little Nemo: The Dream Master 61
Retro-Testbereich // SNES-Games **62**
Mortal Kombat 62
Super Castlevania IV 63
Retro-Testbereich // N64-Games **64**
Penny Racers 64
Vigilante 8 65
Retro-Testbereich // Game Boy **66**
Mystic Quest 66
Ghostbusters II 67
Retro-Testbereich // Game Boy Color **68**
Dragon Quest Monsters 68
Retro-Testbereich // Game Boy Advance **69**
Fire Emblem 69
Retro-Testbereich // DS **70**
Monster House 70
Tetris DS 71
Retro-Testbereich // GameCube **72**
Dragon’s Lair 3D Special Edition 72
Sphinx und die verfluchte Mumie 73
Retro-Testbereich // Wii **74**
Resident Evil – The Darkside Chronicles 74
F1 2009 75
Cranky’s Lesehütte **76**
Micha vs. Ruben (Mario vs. Donkey Kong) **78**
BIG-N-Meinungsspiegel **80**
Vorschau auf die nächste Ausgabe **82**



52 | **Interview** | *Ramon Keck von der Band „Endgegner - Videogame Jazz“*



56 | **Interview** | *JayBartlett - Nintendo Quest*



68 | **Retro** | *Dragon Quest Monsters*



75 | **Retro** | *F1 2009*

Halloween-Special

Grausige Grabgrusel-Tour Deluxe



Seid mir gegrüßt, liebe Mitglieder, Dampe mein Name, in euren Gefilden auch als Boris der Totengräber bekannt. Während ich mich im jüngsten Ableger des Zelda-Franchises, Echoes of Wisdom, auch als Erfinder betätige, bin ich doch vorwiegend als Friedhofswärter unterwegs; so könnt ihr mich beispielsweise in Ocarina of Time zwischen 18:00 und 21:00 Uhr besuchen, um im Zuge der Grausigen Grabgrusel-Tour© mit ein wenig Glück ein Herzteil zu ergattern.



Gestatten, Bestatter!

In der Neuauflage von Link's Awakening hingegen belohne ich euch mit Rubinen, Flaschen und Herzcontainern, wenn ihr mir dabei behilflich seid, ein kammerartiges Labyrinth zu bauen und auszukundschaften.



Auch Totengräber kommen irgendwann unter die Erde

Heute besinne ich mich jedoch auf meinen eigentlichen Beruf und lade euch ein, mit mir einige der schaurig-schönsten Friedhöfe zu erkunden, welche die Videospielwelt je hervorgebracht hat. Damit ihr einigermaßen einschätzen könnt, ob euer Nervenkostüm dem Betreten der jeweiligen Grabstätten gewachsen ist, habe ich mir erlaubt, diesen kleinen Reiseführer anzufertigen und alle Friedhöfe mit einer Gruselfaktor-Wertung zu versehen. Sollte euch also zwischendurch vor Angst der Schlag treffen, haben eure Hinterbliebenen somit keinerlei Schadensanspruch, kapiert?
Nun gut, nachdem das geklärt ist, schnappt euch Hacke, Schaufel sowie Laterne und frisch, fromm, fröhlich, frei ans Werk!



Dig it, Baby!



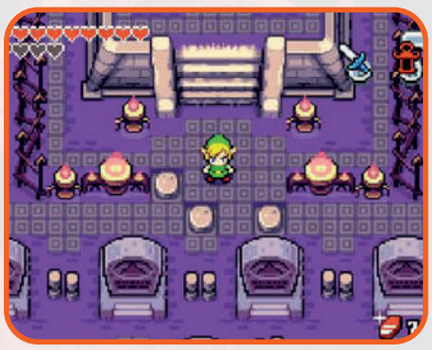
Dampes RIP-Highlights

1. The Legend of Zelda: The Minish Cap
Ein wenig Werbung in eigener Sache darf ja wohl sein, oder? Unser erster Halt führt uns ins Tal der Königsfamilie

im Nordwesten von Hyrule. Schon der Weg dorthin dürfte euer Nervenkostüm auf die Probe stellen. Immerhin müssen wir uns durch den Verwunschenen Wald kämpfen, in dem euch der einäugige Geist Ghini auf die Pelle rückt. Zu allem Überfluss müssen wir auch den dortigen Schildern folgen, andernfalls finden wir nie mehr aus dem labyrinthartigen Forst heraus, muahaha ...! Oh, Verzeihung, da ging meine morbide Ader mit mir durch! Ich bin aber eigentlich gar kein übler Kerl!

Wie dem auch sei, im Tal der Königsfamilie angekommen, begeben wir uns sogleich zu König Gustavs Grab – es sei denn, ihr habt den Mumm, im Vorfeld noch zwei Geistern einen Besuch abzustatten: zum einen Neck, dem Bruder von Schaber aus Stadt Hyrule, sowie Ghinia, mit denen ihr Fragmente vereinen könnt. Außerdem munkelt man, dass sich irgendwo auf dem Friedhofsgelände die Große Fee tummelt, bei der ihr einen größeren Pfeilköcher abstauben könnt, aber dazu kann ich keine näheren Angaben machen, die olle Spinatwachtel ist mir nämlich nicht geheuer!

Gruselfaktor:



Hier ruhen meine Gebeine – ich wünschte, es wären deine!

2. Red Dead Redemption 2

Wir kehren dem Talder Königsfamilie den Rücken und begeben uns per Schnellreise zum Friedhof von St. Denis, der größten und schmutzigsten Stadt aus dem obigen Western-Epos.

Während ihr vorhin ausschließlich als Tourist unterwegs wart, kommt hier ein wenig Arbeit auf euch zu. Immerhin hat sich auf diesem Knochenacker eine Bande von Grabräubern eingenistet, die es schleunigst... nun ja, „unter die Erde" zu bringen gilt. Zugegeben, euer Auftraggeber Angelo Bronte, seines Zeichens Gangsterboss, hat selbst genug Dreck am Stecken – dass er den Toten jedoch so viel Respekt entgegenbringt, gereicht ihm doch zur Ehre, oder etwa nicht?

Ich empfehle euch allerdings, nach bestandener Mission alsbald aufzubrechen, es sei denn, ihr scheut nicht die Begegnung mit einem waschechten Vampir („That would be a GRAVE mistake!") oder einem blutbesudelten Hund, der um sein Herrchen trauert ...

Gruselfaktor:



St. Denis-Friedhof: Hier liegen Sie richtig!

3. Terranigma

Voraussetzung für den Besuch in der Geisterstadt Luran ist, dass wir bereits die Oberwelt aus den Tiefen des Ozeans an die Oberfläche gehievt haben. Dann noch flugs in der Herberge vor Ort übernachtet und schon steht unserer Erkundung nichts mehr im Weg! Die Bewohner haben sich nämlich über Nacht in seelenlose Zombies verwandelt, insbesondere auf dem Friedhof erheben sich die Toten aus den Gräbern, die uns sofort angreifen, wenn sie uns gewahr werden. Keine Sorge, so was kommt schon mal vor, ist also nicht weiter tragisch! Wichtig ist nur, dass ihr die Mönchskutte im Reisegepäck habt, da diese euch vor Flüchen schützt.

Ach ja, Tische und Stühle sind auch nicht immer das, was sie zu sein scheinen. Und wo wir schon dabei sind: Bereits der Nikolaus wusste, dass Kamine nicht nur zum Heizen da sind, sondern vortreffliche Durchgänge abgeben ...!

Gruselfaktor:



Die Geister, die ihr rieft, werdet ihr nun nicht mehr los!

4. Graveyard Keeper

Dass ich alter Mann das noch erleben darf: Endlich erkennt mal eine Softwareschmiede das Potenzial einer Friedhofs-Simulation! Denn wer glaubt, dass wir Totengräber bloß ab und zu 'ne Leiche unter die Erde bringen und abseits davon die Füße hochlegen, ist schief gewickelt!

Wenn ihr wollt, könnt ihr euch auf diesem Friedhofsgelände nämlich auch als Winzer, Alchemist und Monsterjäger verdingen und unter der Kirche verbirgt sich gar ein 15 Ebenen umfassender Dungeon. Hauptaufgabe bleibt aber freilich das Bestatten der Toten, für deren Nachschub ihr aber nicht zu sorgen braucht. Das übernimmt „Genosse", ein kommunistisch gesinnter Esel, für euch.

Übrigens: Wenn ihr euch was hinzuverdienen wollt, jubelt doch dem Wirt des angrenzenden Gasthauses etwas

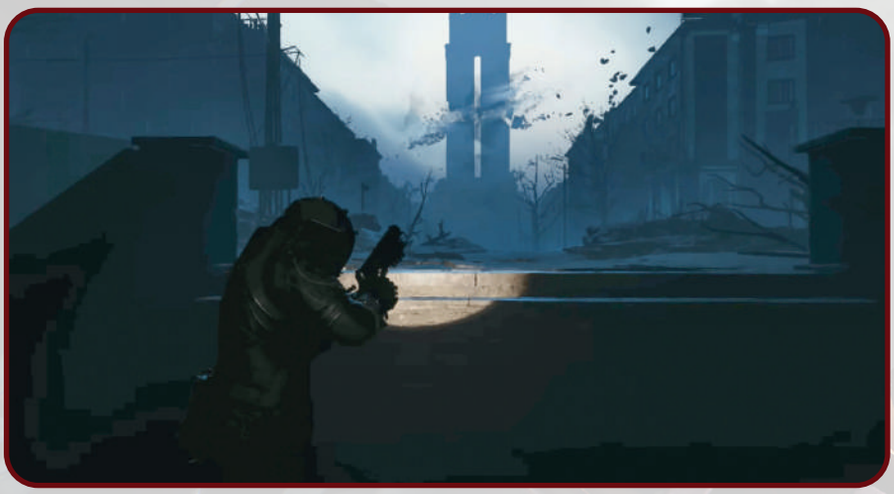
INFOBOX

Plattform: Nintendo Switch 2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 05.09.2025
Entwickler: Bloober Team
Vertrieb: Bloober Team

Genre: Survival-Horror
Spieler: 1
Spieldauer: 12 - 16 Stunden
Preis: 59,99 €



Cronos: The New Dawn



Die Apokalypse ist ein atmosphärisches Highlight!

Bloober Team wagt den großen Sprung: Mit Cronos: The New Dawn liefern sie ihre erste eigene Survival-Horror-IP seit dem überragenden Silent Hill 2-Remake und dank der Power der Switch 2 kommen auch Nintendo-Fans in den Genuss. Schon der Trailer verriet, dass sie ihre Horror-DNA mit einer düsteren Sci-Fi-Ästhetik à la Dead Space verbinden. Kann Bloober den Erwartungen gerecht werden, die nach dem Erfolg des Silent Hill-Remakes so hoch sind? Finden wir gemeinsam heraus, wo die Stärken des Horrortrips liegen und wo vielleicht noch mehr drin gewesen wäre. Macht euch gefasst auf Körperhorror, Zeitreisen und polnisches Brutalismus-Flair!

Überlebe in der Zukunft – Rette die Vergangenheit

Cronos schickt euch als Reisende, Mitglied einer mysteriösen Organisation namens „Das Kollektiv“, in eine dystopische, postapokalyptische Zukunft – Polen wurde von einer verheerenden Epidemie zerstört, Menschen mutieren zu abscheulichen Kreaturen. Die Mission: Über Zeitrisse in die 1980er Jahre zurückreisen, dort Schlüsselpersonen finden und so die Katastrophe aufhalten.
Die Narrative ist dabei bewusst verschachtelt. Vor euch liegt ein Ausgangschaos mit minimalen Informationen, später entfaltet sich Schicht für Schicht ein philosophisches Puzzle aus Identität, Erinnerung und Verantwortung. Bloober Team präsentiert euch mit den aufgegriffenen Themen bewusst kein klassisches „Gut“ oder „Böse“, sondern Grauzonen-Töne, die zum Nachdenken zwingen sollen. Im Vergleich zu Dead Space, dessen Story eher linear-psychologisch mit persönlicher Bedrohung arbeitet, bietet Cronos ein tieferes Zeit- und Gesellschaftsdenken. Für Fans von Silent Hill 2 oder The Medium ist das bekannt – Bloober setzt bewusst auf psychologische Tiefe über klare Linien.
Egal, ob man durch die verfallenen Plattenbauten von Nowa Huta streift oder die engen Korridore der futuristischen Anlagen durchquert – Cronos: The New Dawn lebt von seiner Atmosphäre. Bloober kombiniert hier das typisch osteuropäische Brutalismus-Flair mit Sci-Fi-Elementen, die stark an Ridley Scotts Alien erinnern. Das Ergebnis ist ein Setting, das sich nicht wie generischer Weltraumhorror anfühlt, sondern wie ein Ort mit Geschichte. Besonders stark: Kleine Umweltdetails erzählen Nebengeschichten – Fotos in verlassenen Wohnungen, Graffitis aus der Untergrundbewegung, Audio-Logs, die Alltag und Verzweiflung der Menschen vor der Epidemie greifbar machen. So entsteht ein bedrückendes Worldbuilding, das weit über plumpe Jumpscares hinausgeht.



Seid ihr der Mission gewachsen?

Lass sie nicht verschmelzen!

Das Gameplay ist das Herz des Spiels – und der Vergleich mit Dead Space liegt offen auf dem Tisch: Zielgerichtete Nahkampf-Moves, Upgrades am Anzug, ein Inventarsystem mit Bausteinen wie bei Resident Evil (Truhen, sichere Rückzugsräume, Ressourcenknappheit). Das zentrale Spielelement in den Kämpfen ist das im

INFOBOX

Plattform: Nintendo Switch 2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 23.07.2025
Entwickler: Visual Concepts
Vertrieb: 2k

Genre: Sportsimulation
Spieler: 1 - 8
Spieldauer: ca. 10 Stunden
Preis: 69,90 €

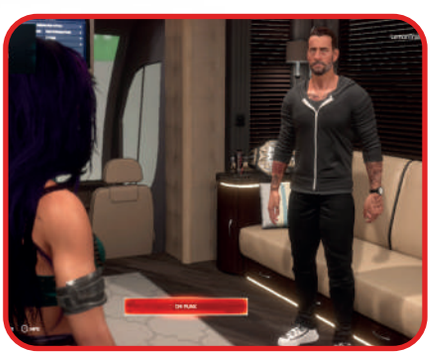


WWE 2k25



Paul Heyman erklärt die Spielregeln für MyRISE

Als langjähriger Wrestling-Fan wollte ich schon seit bestimmt zwanzig Jahren mal in die Rolle eines Profiwrestlers schlüpfen und ungefähr genauso lange einmal die Rampe bei einem WWE-Großevent herunterlaufen. Zumindest virtuell habe ich mir diesen Wunsch im neuesten Ableger der WWE 2k-Reihe erfüllen können. Da ich vorher noch nie einen Ableger dieser Reihe gespielt habe, kann ich keine Vergleiche zu früheren Spielen ziehen, vielleicht hat mich das Game aber auch genau deswegen, ähnlich wie der Signature Move des bekannten Wrestlers Randy Orton, aus dem Nichts in seinen Bann gezogen.



Im eigenen Wohnwagen plane ich mit CM Punk den nächsten Schritt gegen Mutiny

Dieses Jahr steht die Anoa'i-Familie besonders im Fokus, eine der traditionsreichsten und erfolgreichsten Dynastien im Profi-Wrestling der letzten Jahrzehnte, zu der unter anderem Dwayne „The Rock" Johnson, Rikishi, Jimmy und Jey Uso, Roman Reigns und Nia Jax gehören.

Modus-Vielfalt: Von klassisch bis neu

WWE 2k25 bietet eine Vielzahl an Modi, in denen man verschiedene Teile des WWE-Universums kennenlernt.
Der Exhibition Modus ermöglicht einzelne Matches. Vom Standard Eins-gegen-Eins über spektakuläre Bloodline-Rules bis zu erstmals eingeführten Intergender Matches ist lokal mit bis zu vier, online mit bis zu acht Spielern fast alles möglich!
Showcase dreht sich ganz um die Bloodline und die eben erwähnte Anoa'i Familie und bietet eine Zeitreise durch legendäre Matches der vergangenen Jahrzehnte. Frei von einer zusammenhängenden Geschichte, kann man zum Beispiel als Yokozuna den legendären Hulk Hogan beim King of the Ring 1993 besiegen oder als Tamina Money in the Bank 2017 gewinnen.
MyFaction beinhaltet weiterhin das Sammeln von Superstars in Kartenform, indem man wöchentlich wechselnde Aufgaben, Online-Matches und Live-Events abschließt. Leider wird man hier zu Mikrotransaktionen beinahe genötigt, weil man sehr viel Zeit braucht, um Karten zu erspielen, die dann aber trotzdem zu schlecht sind, um wirklich Fortschritt zu erzielen.
The Island ist eine onlinebasierte PvPvE-Welt. In dieser interaktiven Open-World kann man den Ring verlassen und mit dem eigenen Superstar in verschiedenen Kapiteln den Weg zum Ruhm und sich einen Platz im „Head of the Table" erkämpfen. Auch hier hat man leider ohne Mikrotransaktionen häufig große Nachteile gegenüber mit Echtgeld gepushten Gegnern.
MyGM ermöglicht es dem Spieler, die WWE aus Managerperspektive zu erleben. Shows planen, Promo-Elemente einsetzen, die erfolgreichste Show gegen die konkurrierenden Manager haben ... Wer Managerspiele mag, findet hier eine kurzweilige Möglichkeit, einen eigenen Roster aufzubauen. Wer die klassische Managererfahrung haben möchte, kann in Universe alle Freiheiten zum Aufbau einer Wrestling-Promotion genießen.
MyRISE erzählt die Geschichte eines unerfahrenen WWE-Neulings, der als Top Draft-Pick mitten in einen Aufstand des NXT-Rosters geschmissen wird und gegen etablierte Stars wie Kevin Owens oder Bailey die komplette WWE-Organisation retten muss. Die dynamische Erzählstruk-



tur mit einer Vielfalt an Dialog- und Handlungsoptionen lebt von der Möglichkeit, in mehreren Durchläufen verschiedene Entscheidungen zu treffen und mal als Comedy-Star das Chaos komplettiert oder als Stratege im Hintergrund die Fäden zu ziehen. Jede getroffene Entscheidung beeinflusst Verbündete und Gegner und führt zu einem von vielen möglichen Enden der Mutiny-Story.

Die Switch 2 lässt ihre Muskeln für die Sinne spielen

Die Switch 2-Version des Spiels läuft überraschend flüssig. Matches sind konstant mit 60fps spielbar, selbst im Handheld-Modus. In Cutscenes und Quick-Time-Events fallen die fps jedoch auf 30, was den Spielfluss gelegentlich stören kann. Grafisch ist WWE 2k25 sicherlich keine Meisterleistung, überzeugt aber mit überwiegend flüssigen und sauberen Animationen. Einige wenige Bugs wie unsichtbare Wrestler oder in den Seilen festhängende Hosen haben das Erlebnis allerdings ein wenig geschmälert.
Die Einzugsanimationen sind eindrucksvoll, die Kameraschwenks bieten eine großartige Atmosphäre und der Soundtrack ist fantastisch. Neben den originalen Einzugsliedern stechen die vielfältigen Hits wie RATATATA von BABYMETAL oder Fuel von Eminem besonders hervor und lassen mir zumindest manchmal ein wenig die Mundwinkel nach unten sinken, wenn der Ladebildschirm schnell wieder vorbei ist.



Knoten in den Armen gibt es nicht nur im Aufgabegriff

Die Steuerung von WWE 2k25 ist ein zweischneidiges Schwert. Das Basis-Steuerungssystem mit leichten und schweren



Mit dem eigenen Wrestler bei WrestleMania? Kein Problem!

Angriffen, Kontern, Griffen und Würfen ist allerdings angenehm zu erlernen. Zahlreiche Tastenkombinationen, abhängig von der eigenen und der gegnerischen Ringposition, ermöglichen abwechslungsreiches Wrestling, sind aber schwer zu verinnerlichen. Um es gegen schwierige Gegner zu meistern, bedarf es einiger Zeit und auch Können. Schnelle Reaktionen und präzises Ti-ming sind besonders bei Pinversuchen, Submissions oder Griffwechseln wichtig. Häufig kann man hier zwischen einem Geschicklichkeits-Minispiel oder einer Button-Mash-Sequenz wählen. So kann jeder seinen Favoriten finden.
Die KI hat besonders in Tag-Team Matches ein paar Schwächen, da man aber jederzeit den zu steuernden Charakter wechseln kann, kann man sich hier selbst helfen, wenn die KI lieber den Ring anschaut, als einen aus einem Pin zu befreien.



Einzug mit den Intergender NXT Mutiny-Titeln

Kreativer Spielplatz: Der Charaktereditor

Die Möglichkeiten des Editors in WWE 2k25 sind nahezu grenzenlos. Eigene Wrestler lassen sich mit unzähligen Optionen anpassen. Von Aussehen, Outfit und Persönlichkeitsparametern bis zum kompletten Moveset lässt sich der Charakter individuell anpassen. Mit Stone Colds Monstertruck einfahren? Kein Problem. Feuerwerk bis zum Abwinken? Natürlich! Detailverliebte Spieler können hier mehr Zeit investieren, als sie brauchen, um die Hauptstory von MyRISE zu spielen.
Weitere Charaktere, Effekte und Kostüme lassen sich per kostenpflichtigem DLC, andere durch das Spielen der MyRISE-Storyline freischalten.

Leonard Kaul
Redakteur

FAZITBOX

Insgesamt bin ich von dem Spiel begeistert. Die mit zahlreichen Wendungen versehene Geschichte im MyRISE-Modus ist für mich das Highlight, allerdings sind auch die anderen Modi durchaus spielenswert. Das Spiel bietet für jeden Wrestling-Fan viel Abwechslung, einen tiefgehenden Charaktereditor und genug WWE-Feeling für viele Nächte.
Abseits von wenigen Bugs und manchmal etwas schwacher KI finde ich es besonders schade, dass 2K mehrere mikrotransaktionslastige Modi anbietet.

INFOBOX

Plattform: Nintendo Switch 2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 28. August 2025
Entwickler: HAL Laboratory
Vertrieb: Nintendo

Genre: 3D-Jump 'n' Run / Action-Adventure
Spieler: 1 – 2 (lokaler Koop)
Preis: 79,99 € (Switch-2-Edition inkl. Add-on); Upgrade-Pack 19,99 €
Spieldauer: 15 Stunden



Kirby und das vergessene Land + Die Sternensplitter-Welt



Sternsplitter am Himmel

Kirby ist zurück in der dritten Dimension! Und diesmal fühlt es sich an, als hätte jemand die rosafarbene Knutschkugel einmal durchpoliert und ihr genau den Glanz verpasst, den es 2025 braucht. Die Switch 2-Edition von Kirby und das vergessene Land hebt das ohnehin hervorragende Abenteuer technisch sichtbar an und packt mit der Sternensplitter-Welt ein frisches Zusatzkapitel obendrauf. Das Ergebnis ist ein rundes Gesamtpaket, das neuen Spielern den perfekten Einstieg bietet und Veteranen genau den richtigen Anreiz gibt, noch einmal die Backen aufzublasen.

Technikschub auf der Switch 2

Die wichtigste Nachricht zuerst: Auf der Switch 2 läuft Kirby spürbar geschmeidiger. Höhere Auflösung und stabile Bildraten lassen die überwucherten Einkaufsmeilen, bröselnden Freizeitparks und glitzernden Fabrikhallen klarer und lebendiger wirken. Auch die präzise Steuerung profitiert davon spürbar. Gerade in den Abschnitten mit schnellen Kameraschwenks oder bei den Challenge-Räumen kommt die neue Souveränität der Engine zur Geltung. Mehr Details, mehr Ruhe auf dem Bildschirm, mehr Flow. Das ist nicht nur ein Upgrade auf dem Papier – es verändert tatsächlich das Spielgefühl.

Sternensplitter-Welt im Check

Das neue Add-on ist kein Mini-Häppchen, sondern eine klar strukturierte Zusatzreise mit zwölf frischen Level-Varianten, drei neuen Verwandlungen im Mundvoll-Modus, einem knackigen Boss-Rush und weiteren Sammelobjekten für die Vitrine. Die Idee ist elegant: Altbekannte Biome werden variiert, verschärft und mit neuen Mechaniken verwoben. Es ist ein Best-of mit Twist, das die Stärken des Grundspiels noch einmal bündelt. Die Spielzeit hängt natürlich vom Stil ab, aber in der Praxis fühlt es sich nach einem kompakten, konzentrierten Kapitel an, das Spaß in den Vordergrund stellt.

Mundvoll-Formen mit Mehrwert

Die drei zusätzlichen Mundvoll-Formen sind nicht bloß Gimmicks. Sie öffnen Abkürzungen und geben Bossen eine neue Taktikschicht. Wer das Colosseum mochte, bekommt nun einen härteren Mix, bei dem bekannte Bosse neue Moves auspacken. Das steigert die Wiederspielmotivation und rechtfertigt auch die Jagd auf letzte Zeitstempel und Sammelreste.



Leveldesign mit Kniff

Kirby bleibt Kirby. Dieses Spiel ist eine Einladung, neugierig zu sein. Die Level lesen sich wie kleine Bühnenstücke, in denen jede Szene einen klaren Reiz besitzt: ein Geheimraum im Schatten eines umgestürzten Riesenrads, ein Tempoabschnitt mit vibrierender Musik, eine vorsichtige Kletterpartie zwischen Windböen. Die Sternensplitter-Welt fügt sich nahtlos ein und zieht den Schwierigkeitsgrad ein



Mundvoll Power als Zylinder

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1994
Entwickler: Nintendo R&D3, Locomotive Corporation
Vertrieb: Nintendo
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: mittel
Preis: hoch





NES-Klassik-Test:
Zoda´s Revenge – StarTropics II

Mike Jones is back! Schade nur, dass dies seinerzeit kaum jemand mitbekam, denn der 1994 ausschließlich in Amerika veröffentlichte Nachfolger des an sich schon eher übersehenen StarTropics erschien hierzulande erst 2009 als Virtual Console-Titel für Wii und in Japan überhaupt nicht. Zeit also, dem Zeitreise-Titel Zeit im Rampenlicht zu gewähren!

Weniger tropisch, dafür mehr historisch!

Richtig gelesen: Im Gegensatz zum Vorgänger, welcher auf dem tropischen C-Island spielte, handelt es sich bei der direkten Fortsetzung um ein Abenteuer quer durch Raum und Zeit. Protagonist Mike wird die Aufgabe zuteil, das Geheimnis der mysteriösen Tetrad-Steine zu lüften (welche in der Virtual Console-Version simpel zu „Blocks“ umbenannt wurden), welche frappierende Ähnlichkeit mit Tetris-Blöcken aufweisen. Schneller als Mike sich Bananen in die Ohren stecken könnte, befindet er sich auf einem Trip quer durch unterschiedliche Epochen der Menschheitsgeschichte. So trifft man auf historische Personen wie Cleopatra, Leonardo da Vinci oder Sherlock Holmes. Die unterschiedlichen Zeitzonen spiegeln sich sowohl in der Oberwelt als auch im Dungeonsetting wider, wovon das Abenteuer definitiv profitiert.

Mehr Action, mehr Kontrolle, weniger Frust

Das Setting und die Grundstimmung mögen sich im Vergleich zum Vorgänger verändert haben, gameplaytechnisch wurde jedoch der Grundpfeiler beibehalten und aufgearbeitet. Während die Oberwelt zur Erkundung und Interaktion mit den häufig quirligen Bewohnern dient, spielen sich die Dungeons sehr 2D-Zelda-like. Diesmal wurde jedoch der Action-Anteil erhöht, während es gleichzeitig weniger Rätsel gibt. Dabei profitiert der Kampfanteil von der verbesserten Steuerung, denn Mike kann nun diagonal laufen, angreifen und während eines Sprungs beeinflusst werden, wobei die seltsame Verzögerung bei der Steuerungseingabe aus dem ersten Abenteuer passé ist. Insgesamt fällt dadurch Zodas Rachefeldzug leichter aus als der recht knackige Vorgänger. Neue Waffen wie Psychokräfte, Äxte und Schwerter gleichen die weniger verfügbaren Zauber und Zweitwaffen im Vergleich zum Erstling aus. Auf technischer Seite überzeugen schöne Gegnermodelle, manch ohrwurmige Melodie und variationsreiche Oberwelt-Umgebungen. Ob der Titel insgesamt besser oder schlechter abschneidet als Teil 1, ist dennoch schwierig zu beurteilen. Zumindest sorgen die deutlich direktere Steuerung und der einfachere Schwierigkeitsgrad für ein zugänglicheres Abenteuer.



Im Wilden Westen entzücken wilde Tanzeinlagen!

Fazit

Noch übersehener als das Vorgängerspiel und trotzdem eines der stärksten Action-Adventures für das NES. Ein im Spielkomfort verbesserter, aber insgesamt etwas weniger ikonischer Ausflug mit Nintendos vergessenem Helden Mike Jones. Stellt euch dem fiesen Zoda gerne entgegen, es lohnt sich!

Andi Hammerl
Redakteur



Mike trifft im Verlauf der Geschichte auf historische Personen



Die Bosskämpfe bieten mehr Abwechslung als im Vorgänger

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1992
Entwickler: Midway Games
Vertrieb: Midway Games

Genre: Kampfspiel
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: häufig
Preis: mittel



SNES-Klassik-Test: Mortal Kombat

Manche Spiele sind mehr als nur Unterhaltung – sie sind ein Phänomen, ein Stück Jugend, das sich tief ins Gedächtnis einbrennt. Mortal Kombat für das Super Nintendo gehört definitiv dazu. In den frühen 90ern war dieses Spiel in aller Munde, und auf dem Schulhof gab es kaum ein anderes Thema. Wer kann die besten Moves? Wie geht dieser eine Fatality? Es war eine Zeit der Begeisterung und der Diskussionen.

Der Ursprung eines wahren Kultspiels

Mortal Kombat begann seine Reise 1992 in den Spielhallen. Damals dominierte Capcoms Street Fighter II das Genre der Fighting Games. Doch Mortal Kombat brachte etwas Neues: realistische Charaktermodelle, eine düstere Atmosphäre und vor allem ein nie dagewesenes Maß an Gewalt. Die Idee für das Spiel stammte von Ed Boon und John Tobias, die ursprünglich ein Prügelspiel mit Jean-Claude Van Damme entwickeln wollten. Doch aus dieser Idee wurde eine blutige Legende mit Kämpfern, die in einem gnadenlosen Turnier gegeneinander antraten.

Ein tödliches Turnier

Die Geschichte ist ebenso mystisch wie brutal. Der böse Zauberer Shang Tsung veranstaltet ein Turnier, um mit seinen dunklen Kriegern die Erde zu erobern. Der unbesiegbare Goro, ein vierarmiges Monster, soll dabei den Sieg sichern. Doch mutige Kämpfer stellen sich ihm entgegen, darunter der Donnergott Raiden, der Hollywood-



Wähle deinen Kämpfer!

Actionheld Johnny Cage und Soldatin Sonya Blade. Jeder Charakter hat seinen eigenen Stil und seine eigene Hintergrundgeschichte. Scorpion, mit seinem berühmten „Get over here!", ist beispielsweise ein untoter Rachegeist; Ninja Sub-Zero kann Gegner einfrieren; Liu Kang wirft Feuerbälle und Kano scharfe Messer. Jeder Kämpfer hat etwas Besonderes, was ihn einzigartig macht.
Die Stages tragen stark zur düsteren Atmosphäre des Spiels bei. Die berüchtigte Pit Stage, auf der man den Gegner in einen Abgrund voller Stacheln stoßen kann, sorgt für schockierte Gesichter. Der Palast von Shang Tsung und die Mönche im Hintergrund lassen das Turnier noch bedrohlicher wirken. Auch die Musik ist unvergesslich, unheilvolle Klänge und dynamische Beats machen jedes Match zu einem epischen Kampf.

Der große Unterschied

Während die Arcade-Version für ihr übertriebenes Blut und die brutalen Fatalities berühmt war, fehlte auf dem SNES genau das: kein Blut, und die berühmten Finish Moves wurden entschärft. Während Sub-Zero in der Arcade-Version seinen Gegner eiskalt enthauptete, ließ er



Lass die Spiele beginnen!

ihn in der SNES-Version lediglich einfrieren und explodieren. Das führte zu hitzigen Diskussionen auf dem Schulhof – war das SNES zu brav?

Fazit

Ich war damals 14 Jahre alt, und Mortal Kombat war das verbotene Spiel, das gerade deswegen jeder spielen wollte. Es fühlte sich aufregend und revolutionär an, und selbst heute spielt es sich noch erstaunlich gut. Die Serie hat sich über die Jahre beeindruckend weiterentwickelt und ist längst Kult. Ein Klassiker, der seinen Platz in der Videospielgeschichte für immer verdient hat.

Christos Polentsis
Redakteur



Outstanding Sonya!

INFOBOX

Erstveröffentlichung:1991
Entwickler: Konami
Vertrieb: Konami

Genre: Action-Platformer
Spieler: 1
Seltenheit: häufig
Preis: mittel



SNES-Klassik-Test: Super Castlevania IV

In den 1990ern war Konami auf dem Zenit ihres Erfolgs und lieferte einen Hochkaräter nach dem anderen ab, unter anderem diesen Edelplatformer. Also ölt eure Peitsche und stutzt dem Höllenfürsten die Beißerchen!

Geschichten aus der Gruft

Die Handlung passt zwar in eine Blutkonserve, wird aber immerhin in einem stimmungsvollen Intro erzählt: Alle 100 Jahre greift das Böse in Gestalt des berühmt-berüchtigten Blutsaugers um sich und es ist an euch, dem Belmont Clan, seines Zeichens Vampirjäger, dem Blutsauger die Vorderfront neu zu verschalen.
Da es sich bei Super Castlevania IV um ein Remake des NES-Originals handelt, hat sich an eurem Moveset nicht viel geändert: In elf Leveln à drei bis vier Abschnitten lauft (respektive schlurft), springt, peitscht und duckt ihr euch – mehr braucht's nicht, um mit Draculas Gezücht die Böden aufzuwischen; vorausgesetzt, ihr bringt die nötige Fingerfertigkeit sowie etwas Frusttoleranz mit, denn auch der Schwierigkeitsgrad stammt direkt aus der Hölle!

Die hellste Kerze im Leuchter

Neben eurer Peitsche stehen euch Zusatzwaffen wie Äxte oder Weihwasserbomben zur Verfügung, die ihr, ebenso wie deren herzförmige Munition, überall verstreuten Kerzen entnehmt. Gut versteckte Lebensenergiespender in Form von Schweinshaxen brecht ihr hingegen aus diversen Wänden. Am Ende eines Levels wartet ein obligatorischer Bossgegner, den es erst einmal über den Jordan… äh, die Donau zu schicken gilt; von bildschirmfüllenden Golems über Frankensteins Monster bis hin zu einem transparenten Sensenmann gibt sich die illustre Monsterriege die Klinke in die Hand. Schafft ihr's an ihnen vorbei, winken ein Passwort sowie eine schicke 3D-Karten-Animation, die euch den Weg hin zu Draculas Schloss weist.

Wer ruckelt und zuckelt da über meinen Bildschirm?!

In puncto Technik ist Super Castlevania IV ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite erwarten euch butterweiches Parallax-Scrolling und beeindruckende Mode 7-Spielereien; auf der anderen Seite wird das Game ab und an von nervigen Rucklern und Framedrops geplagt.
Über jeden Zweifel erhaben ist jedoch der Soundtrack, denn was ein gewisser Taro Kudo (später bekannt für die Paper Mario-Reihe) hier aus dem SNES-Soundchip rauskitzeln konnte, gehört zum Besten, was je für ein Videospiel komponiert wurde. Und glaubt mir, als zweitältestes Redaktionsmitglied bin ich durchaus mit Genregrößen wie David Wise oder Jeremy Soule vertraut! Mal unheimlich, mal verspielt, mal melancholisch – abwechslungsreicher und melodiöser geht's nicht.

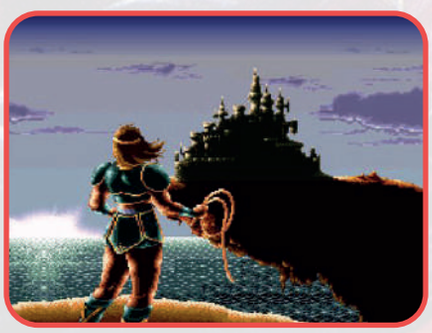


Zahnarztbesuch bei Dr. Belmont

Fazit

So geht Jump 'n' Run: Super Castlevania IV hat das "Super" im Titel wahrlich verdient! Hier wird alles aufgefahren, was einen guten Platformer ausmacht: Stimmungsvolle Grafik, ein Sound, der in den Füßen kracht und anspruchsvolles Leveldesign. Da fallen einige technische Ungereimtheiten nicht allzu schwer ins Gewicht. Unbedingt nachholen, gerade jetzt zu Halloween!

Olivier Watroba
Redakteur



Dagegen ist „Das Schloss" von Franz Kafka das reinste Kinderzimmer!



Wer braucht da schon Google Maps?!

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2009
Entwickler: Capcom, Cavia
Vertrieb: Capcom

Genre: Rail-Shooter
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: häufig
Preis: niedrig



Wii-Klassik-Test:
Resident Evil – The Darkside Chronicles

Resident Evil-Fans durften sich über zwei Rail-Shooter-Ableger für Nintendos Fuchtelkonsole freuen. Während der Erstling hierzulande indiziert wurde, werfen wir einen Blick zurück auf die Darkside Chronicles. Schnappt euch ein leckeres Jill-Sandwich und erfahrt, ob das Spin-off auch heute noch einen Blick und viele Kopfschüsse in faulige Zombieschädel wert ist.

Rückkehr ikonischer Momente in Rail-Shooter-Form

Fans der klassischen Resident Evil-Spiele, aber auch Freunde arcadelastiger Rail-Shooter, kommen bei diesem Rückblick auf ikonische Momente aus Resident Evil 2 und Code Veronica voll auf ihre Kosten. Noch dazu darf man sich über eine neue Geschichte rund um Fan-Favoriten Leon S. Kennedy, aber auch den Gegenspieler Krauser freuen, welcher hier noch zu den guten Jungs gehört. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Per Wiimote zielt man als Pointer auf Zombies, Hunter, Insekten-Mutanten und andere Biowaffen-Monstrositäten und ballert diese möglichst effektiv ab, um nicht nur den Highscore zu erhöhen, sondern natürlich auch die eigene Unversehrtheit zu bewahren. Die wirklich gute und direkte Steuerung ermöglicht gezielte Kopfschüsse und manches Ausweichmanöver, während die Charaktere sich selbstständig bewegen. Statt Wiimote und Nunchuk kann wahlweise auch das Wii Zapper-Zubehör benutzt werden. Da stets zwei Charaktere im Team agieren, wirkt es umso selbstverständlicher, dass der Titel komplett zu zweit gespielt werden kann. So macht es doppelt Spaß, bekannte Momente der Reihe auf etwas andere Art neu zu erleben!



Zombinian und seine Freunde haben euch zum Fressen gern!

Wiedergänger-Wiederspielwert

Rail-Shooter glänzen meist durch schnelle, kurzweilige Action, auffindbare Gegenstände und alternative Wege, um den Wiederspielwert zu steigern. So auch das Abenteuer rund um Leon, Claire und Steve. Unzählige Umgebungsobjekte wie Laternen, eingerahmte Bilder oder Statuen lassen sich zerschießen, um Sammelgegenstände oder Bares zu finden. Mit genügend Erspartem können die Waffen im Spiel aufgelevelt und dauerhaft verstärkt werden. Ruhigere Momente zum Durchatmen dienen der Atmosphäre und lassen die Hauptcharaktere miteinander interagieren, stören aber etwas den Spielfluss beim wiederholten Spielen einzelner Stages. Viele unterschiedliche Zombie-Arten und Handlungsorte bieten was fürs Auge, die Grafik ist für Wii-Verhältnisse wirklich gelungen. Als Highlights zählen die Bosskämpfe



Bekannte Abarten lassen sich mit einem Mitspieler niederballern

des Spiels, wogegen das teils heftige Kamerawackeln in Actionszenen einen Tick zu ausgiebig ausfällt. Das ist jedoch Meckern auf hohem Niveau: Die Action macht, vor allem zu zweit, einfach richtig viel Spaß.

Fazit

Resident Evil-Fans aufgepasst! Mit The Darkside Chronicles werden sowohl Rail-Shooter-Fans als auch Fanatiker von faulenden Verwesenden verwöhnt! Ein starker Vertreter des Genres und ein toller Rückblick auf Serien-Highlights in etwas anderer Form!

Andi Hammerl
Redakteur



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.

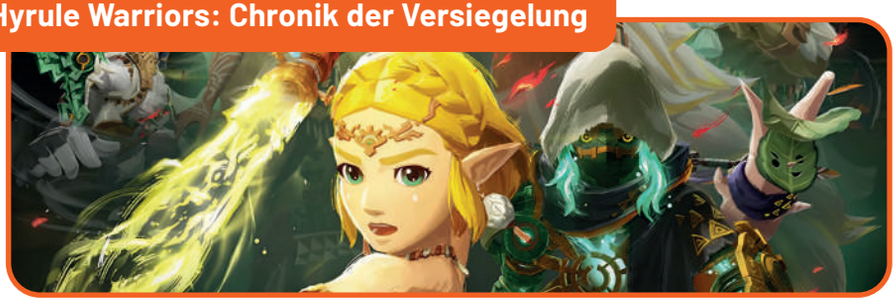
Highlights sind u. a. :

Weihnachtsspecial



Die schönste Zeit im Jahr steht bald bevor – natürlich haben wir in der kommenden Ausgabe wieder ein weihnachtliches Special für euch parat. Denn sind wir mal ehrlich: Weihnachten ohne Nintendo – das ist wie Weihnachten ohne Nintendo! Das geht doch nicht! Seid also gespannt!

Hyrule Warriors: Chronik der Versiegelung



Überraschend kündigte Nintendo während der Switch 2-Präsentation mit Hyrule Warriors: Chronik der Versiegelung ein neues Spin-off im antiken Hyrule an. Wir haben uns den Titel angesehen und klären die größte Frage, ob der Titel vollends überzeugen kann?

Pokémon Legenden: Z-A



Das neueste Pokémon-Abenteuer dürfte für Fans der berühmten Taschenmonster wieder ein Highlight werden. Grund genug also, dass wir das Spiel in der kommenden Ausgabe umfangreich auf den Prüfstand stellen. Ebenso werfen wir einen Blick auf die Unterschiede zwischen der Switch 1- und Switch 2-Fassung.

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte Dezember 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, Madeleine Genßler, Andi Hammerl, Christos Polentsis, Rachel Kuiper und Alex Loder

Layout und Gestaltung:
graberdesign

Druck:
RSC Druck GmbH, Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.