BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 1 - AUG - 2022



REVIEW

Monster Hunter Rise: Sunbreak

Kirby und das vergessene Land

Fire Emblem Warriors: Three Hopes...*u.v.a*

SPECIAL

Das BIG-N-Team stellt sich vor

Die Nintendo Switch Online-Mitgliedschaft

Gewinnspiele für die Community

...*u.v.a*

RETRO REVIEWS

Super Mario World (SNES)

Super Mario Kart (SNES)

Tetris (Game Boy)

...*u.v.a*

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

Inhaltsverzeichnis:
1. Ausgabe 08/22

Editorial **02**
News **06**
Neue Ausgabe der Nintendo Direct & Direct Mini 06
IdeenExpo 2022 06
Nintendo Switch (OLED-Modell) im Splatoon3-Design 07
Kirby`s Dream Buffet 07
LEGO kündigt den mächtigen Bowser an 08
Bayonetta 3 - Die actionreiche Hexe kehrt zurück 08
Die Nintendo Switch knackt die 100 Millionen-Marke 08
Der BIG-N-Club e.V. stellt sich vor **09**
Gründer 10
Redaktion 13
Der BIG-N-Comic **17**
Reviews **18**
Kirby und das vergessene Land 18
Nintendo Switch Sports 20
Fire Emblem Warriors: Three Hopes 22
Turtles: Shredders Revenge 25
Mario Strikers: Battle League Football 26
Monster Hunter Rise: Sunbreak 28
Triangle Strategy 30
Kurz-Reviews **32**
LEGO Star Wars: Die Skywalker-Saga 32
Pokémon Legenden: Arceus 33
Die Nintendo Switch-Online-Mitgliedschaft **34**
Doppelposter: Xenoblade Chronicles 3 & Live A Live **35**
Redaktionscharts **40**
Kolumne: Warum lieben wir Retro? **41**
Retro-Testbereich // NES-Games **42**
A Boy and his Blob 42
Action in New York 43
The Addams Family 44



07 | News | *Kirby`s Dream Buffet*



09 | BIG-N-CLUB | *Der BIG-N-Club e.V. stellt sich vor*



28 | Reviews | *Monster Hunter Rise: Sunbreak*



Gewinnspiel // Unser "Pixelhobby": Bügelperlen 45
Retro-Testbereich // Game Boy 46
Tetris 46
Mega Man: Dr. Wily's Rache 47
Retro-Testbereich // SNES-Games 48
Super Mario World 48
Super Mario Kart 49
Retro-Testbereich // N64-Games 50
Pilot Wings 64 50
Star Wars: Shadows of the Empire 51
Gewinnspiel und Challenge 52
Reviews Indie-Games 54
Horace 54
Angry Video Game Nerd 1+2 Deluxe 55
CrossCode 56
Toad kocht // Yoshi's Pesto Pasta 57
Luigi's Witzeecke 57
So spielt der Big-N-Club 58
Ruben Esch 58
Sabrina und Patrick Ernemann 60
Gewinnspiel // Hama Zubehörset 59
BIG-N-Meinungsspiegel 62
Cranky's Lesehütte 64
Buchvorstellung: Ruben Esch 65
Der Unfall von unserem Redakteur David Ullmann 66
Hardware-Review: Epos GTW 270 Hybrid Earbuds 67
Interview mit 4Tune 68
Toad kocht // Bowser's Butterkuchen 69
Vorschau für die nächste Ausgabe 70



48 | Retro | *Super Mario World*



54 | Reviews | *Horace*



66 | BIG-N-CLUB | *Der Unfall von unserem Redakteur David Ullmann*



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital & Retail)
Veröffentlichungstermin: 25. März 2022
Entwickler: HAL Laboratory

Vertrieb: Nintendo
Genre: Jump'n'Run
Spieler: 1
Spieldauer: Ca. 15 Stunden

Kirby und das vergessene Land

ein grandioses 3D-Abenteuer-Debüt



Bereits am 25. März 2022 erschien das von HAL Laboratory entwickelte Kirby und das vergessene Land exklusiv für die Nintendo Switch. Passend zur Feier des 30. Jubiläums in diesem Jahr betrat die kleine rosafarbene Knutschkugel erstmalig die dritte Dimension für ein vollwertiges Abenteuer.

Worum dreht es sich?

Die Story ist schnell erklärt: „Eines Tages erscheint ein seltsamer Wirbel am Himmel über Planet Pop und saugt alles in sich auf… auch Kirby! Er erwacht in einer verlassenen Welt, in der Natur und Zivilisation



Kirby und das *vergessene Land macht einfach Spaß*

miteinander verschmolzen sind, und erfährt dort, dass die Waddle Dees vom so genannten Bestienrudel entführt wurden. Gemeinsam mit seinem eigenartigen neuen Freund Elfilin bricht Kirby auf, um die Waddle Dees zu retten und nach Hause zu holen." – Spielbeschreibung auf Nintendo.de. Die Waddle Dees findet Ihr in der ganzen Welt verstreut. In jedem Levelabschnitt sind einige dieser vertrauten Wesen zu finden. Ja, Ihr habt richtig gelesen. Denn bei Kirby und das vergessene Land handelt es sich keineswegs um ein Open-World-Abenteuer, wie man es nach den ersten Trailern vermutet hatte. Das fällt aber nicht negativ ins Gewicht, denn es gibt trotzdem an jeder Ecke etwas zu entdecken. Zudem bleibt HAL Laboratory seiner klassischen Formel aus den 2D-Titeln treu: Ihr solltet schon etwas links und rechts „neben dem Weg" schauen, weil der Titel Kirby-typisch mit kleinen Geheimnissen aufwartet und das Spielerlebnis so auch auf Dauer frisch hält. Jeder Abschnitt besitzt dabei sein eigenes Thema, sodass auch innerhalb der Welten für genug Abwechslung gesorgt wird. Die einzelnen Welten werden auf einer charmanten Hub-Karte miteinander verbunden. Ihr fliegt also mit Eurem treuen Freund Elfilin auf Eurem Powerstern durch die Landschaft und könnt diese sogar absuchen. An diversen Stellen findet Ihr die sogenannte „Straße der Schätze", wo Ihr Euer Können mit den unterschiedlichen Power-Fähigkeiten unter Beweis stellen müsst. Als Belohnung für den Abschluss dieser winken „Seltene Steine", die äußerst nützlich sind.

Kirby und das vergessene Land sprüht vor Ideenreichtum

Um die Abwechslung noch mal aufzugreifen: Kirby und das vergessene Land zeigt eindrucksvoll, wie kreativ das Entwicklerteam von HAL Laboratory ist. Das Spiel wurde mit viel Experimentier- und Spielfreude sowie sehr originellen Einfällen überschüttet und zaubert so immer wieder ein Lächeln ins Gesicht. Das liegt vor allem am generellen Level- und Gamedesign. Man hat zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, man hätte genau diese Szene schon einmal in einem früheren Level des Spiels gesehen. Zudem kommt hier der neue Vollstopfmodus zum Tragen, welcher eine gelungene neue Mechanik darstellt. Diese Fähigkeit unterscheidet sich von den Kopierfähigkeiten in der Hinsicht, dass Kirby größere Objekte in seiner Umgebung einsaugen muss, um im Abschnitt weiterzukommen. Wenn Kirby eine Kopierfähigkeit angenommen hat, behält er diese, während er sich im Vollstopfmodus befindet. Insgesamt gibt es 14 Objekte, die Euch die unterschiedlichsten Fähigkeiten und Möglichkeiten bieten. Die Mechanik ist besonders unterhaltend, denn dadurch könnt Ihr noch mal anders mit der Umwelt interagieren und somit Varianz ins Gameplay bringen.

Willkommen in der Waddle-Dee-Stadt

Wie eingangs erwähnt, ist es Eure Aufgabe, die Waddle Dees „nach Hause" zu bringen – bedeutet in diesem Fall in die Waddle-Dee-Stadt. Diese ist zu Anfang des Spiels noch klein und unscheinbar, aber durch die Rettung der auf dem Planet Pop breit vertretenen Kreaturen expandiert die Stadt fortlaufend. Zu Beginn stehen Euch der Waffenladen – bei dem Ihr mithilfe der „Blaupausen" eure Kopierfähigkeiten verbessern könnt –, die Überraschungsautom-

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital & Retail)
Veröffentlichungstermin: 24. Juni 2022
Entwickler: Omega Force

Spieldauer: Ca. 20-30 Stunden
Vertrieb: Nintendo/Koei Tecmo Games
Genre: Hack'n'Slash/Action
Spieler: 1-2 (Offline)

Fire Emblem Warriors: Three Hopes

Fire Emblem: Three Houses steht Pate!

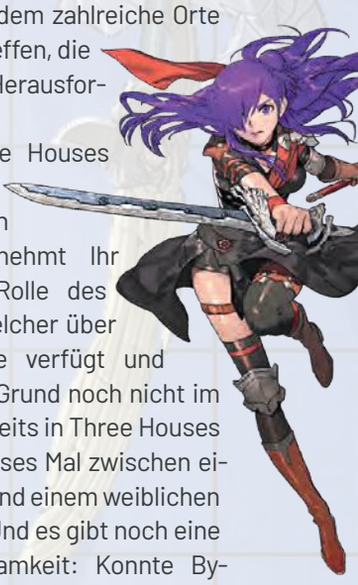
Als im Juli 2019 mit Fire Emblem: Three Houses der neueste Ableger der beliebten Taktik-Rollenspiel-Reihe von Nintendo und Intelligent Systems erschien, waren viele Spieler sofort Feuer und Flamme. Der fiktive Kontinent Fódlan, welcher zwischen den drei Reichen (zunächst) in Frieden besiedelt ist, stellte den Schauplatz für ein episches Abenteuer dar. Das Heilige Königreich Faerghus (geleitet von Dimitri) befindet sich im Norden, die Allianz von Leicester (unter der Führung von Claude) im Osten und das Adrestianische Kaiserreich (unter der Anführerin Edelgard) schließlich im Südwesten des Kontinents. Besonders viel Lob erhielt das Spiel anno 2019 für die begehbare Oberwelt sowie für den deutlich intensiver genutzten RPG-Anteil. Kein Wunder also, dass Fire Emblem: Three Houses großen Zuspruch fand und Spieler rund um den Globus begeistern konnte. Diesen Zuspruch nahm Nintendo zum Anlass, nach dem ebenfalls 2017 veröffentlichten Fire Emblem Warriors ein weiteres Spin-Off des beliebten Franchises in Auftrag zu geben. Natürlich wurden auch dieses Mal die Spezialisten von Koei Tecmo Games mit dieser Aufgabe betraut, schließlich konnten diese in der Vergangenheit bereits mehrfach unter Beweis stellen, dass sie ihr Handwerk verstehen.



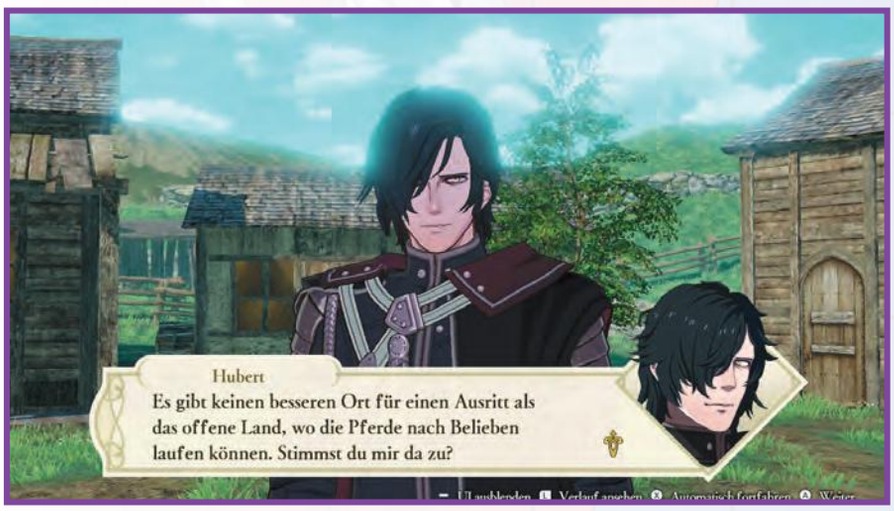
Die beliebte Edelgard *kann auf dem Feld kräftig zuschlagen.*

Das kommt mir bekannt vor!

Sofern Ihr Fire Emblem: Three Houses bereits gespielt habt, werdet Ihr Euch sofort heimisch fühlen. Dies liegt besonders daran, dass die Geschichte von Fire Emblem Warriors: Three Hopes im selben Universum angesiedelt ist. Demnach werdet Ihr zahlreiche Akteure und Orte sofort wiedererkennen, was jedoch nicht bedeutet, dass Euch keine Überraschungen erwarten. Ganz im Gegenteil, denn die Geschichte nimmt einen völlig anderen Verlauf und Ihr werdet zudem zahlreiche Orte und Charaktere treffen, die Euch vor neuen Herausforderungen stellen.



Wart Ihr in Three Houses noch mit dem Charakter Byleth unterwegs, übernehmt Ihr dieses Mal die Rolle des Söldners Shez, welcher über mysteriöse Kräfte verfügt und sich über dessen Grund noch nicht im Klaren ist. Wie bereits in Three Houses könnt Ihr auch dieses Mal zwischen einem männlichen und einem weiblichen Äußeren wählen. Und es gibt noch eine weitere Gemeinsamkeit: Konnte Byleth bereits auf einen übernatürlichen Begleiter (Sothis) zurückgreifen, ist dieses Schicksal auch für Shez vorgesehen (Arval). Wie bereits im letzten Fire Emblem-Abenteuer werden die Haussprecher Claude, Dimitri und Edelgard von Banditen verfolgt, sodass



Ihr könnt Eure Kampfgefährten *zu einem Ausritt einladen und in einem anschließenden Gespräch eure Bindung vertiefen.*

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital & Retail)
Veröffentlichungstermin: 10. Juni 2022
Entwickler: Next Level Games

Vertrieb: Nintendo
Genre: Fun/Sport
Spieler: 1-8 (Online und Offline)

Mario Strikers Battle League Football

15 Jahre hat es gedauert bis am 10. Juni 2022 endlich der Nachfolger von Mario Strikers Charged Football für die Nintendo Switch veröffentlicht wurde. Der Entwickler ist – wie damals auch – Next Level Games aus Kanada, welcher mittlerweile komplett zu Nintendo gehört. Im Folgenden gibt es einen kleinen Einblick in das lang erwartete Fußballspektakel.

Möge das Spiel beginnen



Also fast, denn erst einmal dürfen – und sollten – wir uns durch das umfangreiche Tutorial spielen. In diesem werden wir von „Fußbot", dem Jürgen Klopp der Galactic Strikers Federation, in verschiedenen Missionen über das Spielfeld gehetzt. Wir erlernen von der Grundlagensteuerung bis hin zu Finten, Tricks und Techniken für Experten alles Wichtige, was wir in unseren späteren Spielen brauchen können. Die Steuerung ist simpel und auch für Einsteiger leicht zu verstehen. „Fußbot" bringt uns einzeln die verschiedenen Techniken bei und lässt sie uns abschließend in einem Spiel anwenden. Das fängt recht einfach an, wird aber mit der Zeit durchaus knifflig. Die Missionen sind jederzeit aufrufbar, so lässt sich das bereits Erlernte gut üben und vertiefen.

Acht Freunde dürft ihr sein

Danach kommen wir in ein übersichtliches Menü und können zwischen verschiedenen Spielmodi (Einzelspiel, Pokalturnier und Strikers Club) wählen. Einzelspiel lässt uns – Überraschung! – einzelne Spiele mit bis zu sieben Mitspielern starten – vorausgesetzt, man hat genug Joy-Cons parat. Dafür spielen wir entweder an einer Konsole oder verbinden insgesamt bis zu vier Konsolen miteinander. Wir können hier auch die Halbzeitlänge verändern und Items ein- und ausschalten. Außerdem haben wir die Möglichkeit, online gemeinsam mit einem weiteren Spieler gegen maximal zwei andere Spieler den Rasen unsicher zu machen. Im Modus Pokalturnier erwarten uns sechs kleine Turniere im Double-Elimination-Modus. Das heißt, wir dürfen ein Spiel verlieren und scheiden erst bei der zweiten Niederlage aus. Für einen Turniersieg bekommen wir eine größere Menge an Münzen. Dabei spielen wir gegen verschiedene themenbezogene Mannschaften. Mal spielen wir gegen eine sehr passstarke Mannschaft, mal gegen herausfordernde oder auch besonders schussstarke Mannschaften. Hier muss man nicht nur seinen eigenen Spielstil ein wenig anpassen, auch lohnt es sich eventuell, seine Mannschaft etwas zu verändern. Außerdem gibt es noch den „galaktischen Modus". In diesem spielen wir in sechs weiteren Cups gegen wesentlich stärkere Gegner – bekommen dafür aber auch mehr Münzen. Insgesamt gibt es also 12 Turniere.



Im Training macht Ihr Euch *mit der Steuerung vertraut.*

Im Strikers Club-Modus können wir entweder einen eigenen Club erstellen oder einem bereits bestehenden beitreten. Erstellen wir einen eigenen Club, können wir Name, Trikot und Trikotfarbe sowie unser Stadion selbst wählen. Danach haben wir schließlich die Möglichkeit, gegen andere Clubs um Münzen und Punkte für den Aufstieg in eine höhere Liga zu spielen. Ziel hierbei ist es, in diversen Ligen aufzusteigen und schlussendlich in einer Art „Champions League" gegen die Besten anzutreten.

Die Wahl der Hütte ist egal

Jedes Match findet in einer Art „Kugel" im Weltraum statt. Zu Beginn wählt der Captain jedes Teams ein Stadion aus und spielt dann sozusagen immer vor heimischer Kulisse, weil das Stadion in der Hälfte geteilt und durch das vom gegnerischen Captain ausgewählten Stadion ersetzt wird. Sind wir in einem Strikers Club, können wir auch hier unser Clubstadion auswählen. Unsere Wahl hat aber, anders wie im vorangegangenen Teil der Reihe, keine Auswirkung auf das Spielgeschehen. Die Stadien unterscheiden sich lediglich in ihrem Aussehen. In allen Arenen sitzt zudem ein frenetisch jubelndes Pilzkopfpublikum. Die Atmosphäre ist schön gelungen, was besonders in den Zwischensequenzen deutlich spürbar ist.

Jetzt aber: Lasst das Battle beginnen!

Battle? Ja, ihr lest richtig! Wer bei Mario Strikers Battle League Football auf eine realistische Fußballsimulation à la FIFA gehofft hat, wird ziemlich überrascht sein. Wir spielen auf kleinen Fußball (Schlacht-) feldern in einem 5-gegen-5-Prinzip, wobei der

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital & Retail als Bundle mit Monster Hunter Rise)
Veröffentlichungstermin: 30. Juni 2022
Entwickler: Capcom
Spieldauer: Ca. 20 Stunden
Vertrieb: Nintendo/Capcom
Genre: Action-Rollenspiel
Spieler: 1 (Offline) / 1-4 Spieler (Online)

Monster Hunter Rise: Sunbreak

Die gigantische Erweiterung!

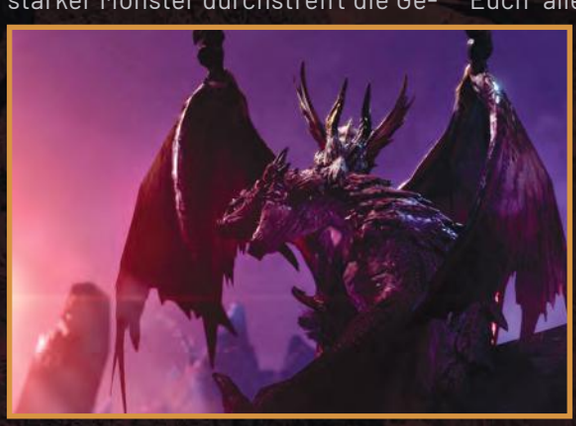
Im März 2021 erschien mit Monster Hunter Rise der neueste Ableger der beliebten Monsterhatz aus dem Hause Capcom exklusiv für die Nintendo Switch und konnte Millionen Spieler zu begeisterten Jägern machen. In den darauffolgenden Monaten wurde das Spiel mit zahlreichen (kostenlosen) Updates versorgt, die neben neuen Monstern auch zahlreiche andere Goodies im Gepäck hatten. Noch im gleichen Jahr wurde der DLC Sunbreak als eigenständige „gigantische Erweiterung" angekündigt. Ende Juni dieses Jahres lud Monster Hunter Rise: Sunbreak nun zu einer weiteren Monsterjagd ein – und diese ist mehr als gelungen!



Die grafische Seite kann sich *wirklich mehr als sehen lassen.*

Eine neue Herausforderung wartet auf Euch!

Gleich zu Beginn des DLCs begegnet Ihr der Händlerin Rondine, welche bereits am Dorfeingang von Kamura auf Euch wartet. Leider hat diese keine guten Nachrichten für Euch: Ihre Schwester Fiorayne, die in ihrem Heimatland zugegen ist, hat eine deutliche Warnung ausgesprochen: Eine beachtliche Anzahl starker Monster durchstreift die Gebiete und auch in den Heiligen Ruinen wurden diese bereits gesichtet. Ihr macht Euch also auf den Weg, die Heiligen Ruinen zu durchforsten und eines der besagten Monster unschädlich zu machen. Dies gelingt Euch zwar, dann jedoch bekommt Ihr es mit einem wesentlich stärken Unhold zu tun, vor dem Ihr nur mit der Unterstützung der plötzlich eintreffenden Fiorayne fliehen könnt. Nach einem Gespräch mit dem Dorfältesten Fogen macht Ihr Euch gemeinsam mit Fiorayne auf, den Außenposten Elgado des Königreichs zu bereisen, um dort die Wahrheit hinter den Geschehnissen herauszufinden. Genau dort findet Ihr ein wunderschönes Dörfchen, das für Euch allerlei Einrichtungen bereithält. Im Gegensatz zum Dorf Kamura, welches in mehrere Bereiche aufgeteilt ist, habt Ihr hier alles in einem einzigen Gebiet vereint. Natürlich lernt Ihr in Elgado viele neue Charaktere kennen, die Euch aufgrund ihres Charmes schnell ans Herz wachsen werden. Dazu trägt auch die dichte Atmosphäre der gerenderten Zwischensequenzen bei, die die Story vorantreiben.



Auch in Sunbreak erwarten Euch *wieder gigantische Monster.*

Furchterregende Monster und neue Gebiete

Natürlich kann Monster Hunter Rise: Sunbreak mit einer stattlichen Palette neuer Monster aufwarten. Dabei stehen die drei Herrscher Lunagaron, Garangolm und Malzeno im Fokus der eigentlichen Handlung. Besonders der zuletzt Genannte beansprucht für sich einen besonderen Platz, schließlich ist er als Drachenältester furchterregend genug. Das wirklich Bedrohliche ist aber die Tatsache, dass dieser eine Symbiose mit den so genannten Qurio eingegangen ist. Diese sind rosafarbene fliegende Monster, die ihren Opfern die Energie absaugen. Obgleich Euch zu Beginn Eures neuen Abenteuers zunächst die kleineren Monster wie der Groß-Izuchi oder Arzuros erwarten, sind auch diese nicht zu unterschätzen. Dies liegt besonders daran, dass sämtliche Quests im so genannten Meisterrang stattfinden. Hier halten die Monster wesentlich mehr aus und sind auch deutlich schneller unterwegs.

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1992 (Japan und USA), 1993 (Europa)
Preis: Günstig

Entwickler: Nintendo
Seltenheit: Häufig
Vertrieb: Nintendo
Genre: Fun-Racer
Spieler: 1-2

SNES-Klassik-Test: Super Mario Kart

Wohl kaum einer hätte zuvor geglaubt, dass die Idee, Super Mario auf die Renn- bzw. Kart-Strecke zu bringen, solch ein genialer Wurf werden würde. Als Ur-Vater des Fun-Racer-Genres hat die Reihe bis heute nichts von ihrer Faszination eingebüßt – immerhin ist der aktuelle Switch-Ableger (Mario Kart 8 Deluxe) das meistverkaufte Spiel auf der Hybridkonsole überhaupt. Steigen wir also in die Zeitmaschine und schauen uns den ersten Ableger der Reihe genauer an!

Super Mario steigt ins Go-Kart

Unser Lieblingsklempner Mario klemmt sich hinter das Steuer eines Go-Karts und viele seiner Freunde



Der Klassiker hat bis heute *nichts von seinem Charme verloren.*

(und Feinde) tun es ihm gleich: Luigi, Prinzessin Peach, Donkey Kong Jr., Bowser, Yoshi, Toad und Koopa möchten ebenfalls den Siegerpokal abstauben. Dabei haben die verschiedenen Charaktere auch auf der Piste verschiedene Stärken und Schwächen, die es herauszufinden gilt. Zu Beginn lässt Euch das Spiel die Qual der Wahl: Im Einzelspieler-Modus könnt Ihr Euch entweder für den klassischen Grand-Prix (zunächst im 50ccm- oder 100ccm-Modus) oder für das Zeitfahren entscheiden. Im Zwei-Spieler-Modus hingegen bekommt Ihr sogar drei Modi geboten: Grand-Prix, Versus (hier treten beide Spiele ohne weitere CPU-Fahrer gegeneinander an) und der legendäre Battle-Modus. Im zuletzt Genannten befinden sich jeweils drei Ballons an den beiden Karts, die vom Gegner durch den Einsatz der verschiedenen Items zum Platzen gebracht werden müssen – diese Duelle finden in eigens dafür kreierten Arenen statt.

Fairplay – was ist das?

Auf den zahlreichen Strecken geht es allerdings alles andere als fair zu: Durch das Überfahren von Fragezeichen-Feldern auf der Rennpiste erhält der Spieler zufällig eines von zahlreichen Items, mit welchen man das Leben seiner Kontrahenten erheblich erschweren kann. So gibt es zum Beispiel zielsuchende Panzer, die den Gegner von der Strecke fegen oder den berühmten Power-Stern, mit welchem man für kurze Zeit unverwundbar und schneller wird. Auch die berühmte Bananenschale ist mit an Bord und lässt so manchen Fahrer wertvolle Sekunden verlieren, sobald dieser darauf ausrutscht.

Mode-7 und perfekte Spielbarkeit

Technisch gesehen besticht Super Mario Kart mit dem tollen Mode-7-Effekt, mit welchem aus einer zweidimensionalen Grafik eine dynamische



8 Fahrer stehen im ersten *Mario-Kart-Ableger zur Auswahl.*

dreidimensionale Ebene erzeugt wird. Typisch für Mario umspielen auch beim ersten Kart-Ableger lustige Melodien Euer Ohr, sodass man sich des Öfteren beim Mitpfeifen erwischt. Auch beim wichtigsten Thema macht das Spiel alles richtig! Die Spielbarkeit ist (wie für Mario-Spiele üblich) brillant, die Steuerung funktioniert präzise und besonders die Drift-Möglichkeit sorgt dafür, dass sich auch Profis richtig austoben können.

Fazit

Abschließend muss ganz klar festgehalten werden, dass Super Mario Kart ein absoluter SNES-Klassiker ist, der auch heute noch viel Spaß macht – besonders im Zwei-Spieler-Modus bleibt kein Auge trocken. Daher eine ganz klare Retro-Empfehlung!

Patrick Ernemann
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung:
1996 (USA, Japan), 1997 (Europa)
Entwickler: Paradigm Entertainment

Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig
Vertrieb: Nintendo
Genre: Simulation
Spieler: 1

N64-Klassik-Test: Pilotwings 64

Flug-Lizenz her! Nicht Deine Lebensgeschichte!

In den 1990er galten die Pilotwings-Spiele auf dem SNES und N64 (später auch noch auf dem 3DS) als klassische Start-Titel zum Konsolen-Release. Die moderne Technik wurde in vollstem Maße zur Schau gestellt, ein echter Eyecatcher! Dafür eignen sich „Simulationen" im einfacheren Sinne (wir sind hier nicht bei dem MS Flight Simulator) natürlich perfekt. Eine Story oder überhaupt ein Character-Building sollte man verständlicherweise nicht erwarten. Hier geht es rein um das Gameplay! Das Ziel ist klar definiert: Schnappe Dir so viele Lizenzen wie möglich!

Die Qual der Wahl

Wir wissen, was zu tun ist! Jetzt wird entschieden, wie! Sechs Piloten stehen dem Spieler zur Auswahl, welche jeweils verschiedene Vor- und Nachteile mitbringen. So sind die besonders leichten Figuren einfach zu steuern, aber sehr anfällig gegenüber dem Wind – während die großen und schweren Charaktere die meisten Böen standhalten, aber entsprechend schwierig zu steuern sind. Klassische Allrounder gibt es natürlich auch! Weiter geht es mit der Wahl eines der sieben Fluggeräte, welche sich allesamt unterschiedlich steuern lassen. Hier wird dann noch zwischen „Haupt"-Fluggeräte und „Extra-Games" unterschieden.

Ist das denn alles sicher?

Die drei Hauptflieger Hang-Glider, Rocket-Belt und Gyrocopter bieten verschiedene „Klassen", welche die entsprechenden Punkteherausforderungen darstellen, die es zu erzielen gilt. Hier geht es ganz klar um genaues Fliegen, Treibstoffverbrauch und Geschwindigkeit. Erreicht Ihr die gewünschte Punktzahl, bekommt Ihr eine weitere Lizenz! Diese helfen Euch, die späteren Fun-Vehicle freizuschalten! Während der Hang-Glider das starke Nutzen des Windes voraussetzt, kämpft man bei dem Rocket-Belt mit einer „360°"-Steuerung. Der Gyrocopter wiederum bietet das eher klassische Fluggefühl mit einem Motor und den bekannten Rotorblättern. Die freispielbaren Events wie Sky-Diving (also der klassische Fallschirmsprung) oder Birdman (der freie Vogelflug) kommen bedeutend simpler daher, als die vorher genannten Vehikel. Die Kanonenkugel (mit Winddynamik) sowie Sprungschuhe gehören zu den weiteren, sehr simplen Spiele-Happen für zwischendurch.



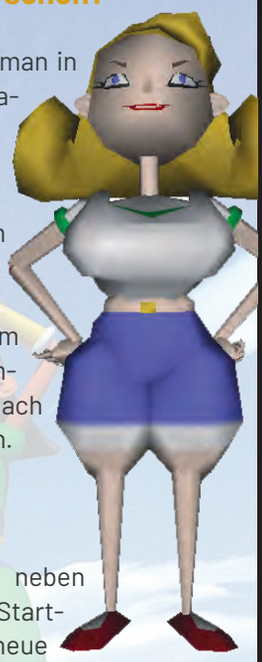
Mit dem Raketenrucksack *geht es hoch hinauf.*



Ihr könnt unter *sechs Charakteren wählen.*

Generell ist die Steuerung gut gelungen und zeigt, das gute Entwickler bereits zum Start sehr viel aus dem neuen Controller herausholen konnten!

Moment, war es das schon?



Alle diese Events spielt man in vier verschiedenen Locations, welche an echte Schauplätze angelehnt sind. Abgesehen von dem bereits Genannten gibt es im Großen und Ganzen keine weitere Herausforderung. Am Ende bleibt Euch aber immerhin noch die Jagd nach Rekorden und Bestzeiten.

Fazit

Pilotwings 64 gehörte neben Super Mario 64 zu den Starttiteln für die damals neue 64-Bit-Konsole. Entwickler Paradigm Entertainment erschuf eine realistisch wirkende 3D-Welt mit einem interessanten Spielkonzept. Abgesehen von dem etwas zu geringem Umfang auch heute noch ein spaßiger Titel.

Ruben Esch
Redakteur

INFOBOX

Veröffentlichungstermin: 21. Oktober 2020
Entwickler: Paul Helman
Vertrieb: 505 Games

Plattform: Switch (Digital)
Genre: Plattformer/Adventure
Spieler: 1

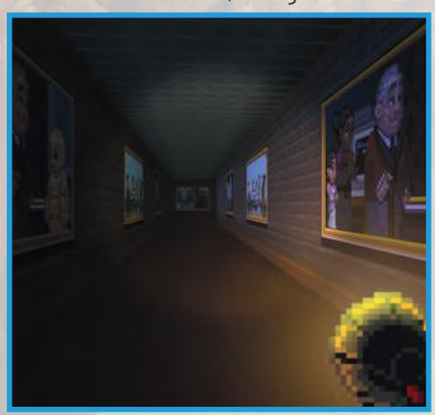
Indie-Game-Test: Horace

Kleiner Roboter, ganz groß!

Horace ist einzigartig, auch in seinem Story-Telling und das, obgleich es lediglich als „Ein-Mann-Projekt" daherkommt! Der kleine Roboter Horace beginnt sein „Leben" als kleiner Hilfsbutler einer äußerst wohlhabenden Großfamilie. Nach den ersten zwei Kapiteln der Story- sowie Familieneinführung zeigt sich dann auch das gesamte Ausmaß. Und genau hier möchte ich keineswegs spoilern. Das Spiel lebt von dem eigenen Erleben: Egal, ob Freude, Trauer oder auch das Behandeln von philosophischen Themen – hier werden Emotionen großgeschrieben! Dies alles wird mit großartig geschriebenen Charakteren untermauert, die einem direkt ans Herz wachsen. Der kleine Butler wiederum erzählt alles wunderbar naiv und lernend, sodass es trotz ernster Themen eine Freude ist, der Blechdose zuzuhören!

Das kam alles von einer Person?

Was Euch spielerisch erwartet, ist schwierig in Worte zu fassen. Das „Hauptspiel" ist ein klassischer Plattformer in einem recht seichten Metroidvania-Gewand, obgleich auch immer wieder andere Genres mit eingebunden werden. So spielt Ihr einmal eine Outrun-basierte Rennsequenz, nur um dann wiederum in einer After-Burner ähnlichen Flugsequenz durch die Lüfte zu gleiten! Langeweile ist hier also ein Fremdwort! Wenden wir uns aber den Plattform-Sequenzen zu: Diese wiederum zeigen Euch ab dem dritten Kapitel, dass Ihr es mit einem knallhar-



Wo uns der Weg hier *wohl hinführen mag?*



Ja, nur fliegen *ist schöner!*

ten Schwierigkeitsgrad zu tun habt. Das Gameplay-Gmmick, die magnetischen Schuhe, die Euch meist an der Wand oder Decke laufen lassen, verlangt Euch einiges ab. Zwar sind die Checkpoints sehr fair gesetzt, trotzdem kommt Ihr an sehr vielen Trial-and-Error-Passagen nicht vorbei. Ihr werdet (teilweise sehr witzig animiert) sterben – oh ja, das sogar sehr oft! Dies ist aber durchaus gewollt und besonders die Profis unter Euch werden sich über den knackigen Schwierigkeitsgrad freuen.

Moment, das kenne ich doch!

Ihr werdet aber durchgehend mit verschiedensten Film- und Videospielreferenzen aus den 1980er und 1990ern Jahren belohnt!



Horace wartet mit einem *besonderen Abenteuer auf Euch.*

Teilweise offensichtlich, gerne aber auch im Hintergrund versteckt. Spieler, die in dieser Zeit aufgewachsen sind, werden wunderbar oft an ihre Kindheit erinnert. Hier entsteht wahres Retro-Feeling! Und was technisch gezaubert wird, ist unfassbar. Gefühlt jede „alte" Technik wie Scaling oder Mode-7 wird optisch in einen genial animierten Pixellook gepresst. Kaum zu glauben, dass hier in der Tat nur ein einziger Entwickler zu Werke ging.

Fazit

Horace ist ein echter Ausnahmetitel, der mit dem Retro-Feeling in perfekter Weise zu spielen weiß. Durch den recht hohen Schwierigkeitsgrad werden Profis bestens unterhalten!

Ruben Esch
Redakteur

