# BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 3 - DEZ - 2022

## REVIEWS

**Pokémon Karmesin und Purpur**

**Mario + Rabbids Sparks of Hope**

**Bayonetta 3**... *u. v. a.*

## SPECIALS

**Das große Weihnachtsspecial inkl. Kreativ-Challenge**

**Unser Besuch auf der Play! Convention**... *u. v. a.*

## RETRO REVIEWS

**Daze Before Christmas (SNES)**

**Pokémon Rote und Blaue Edition (Game Boy)**

**Wave Race 64 (N64)**... *u. v. a.*

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

# Inhaltsverzeichnis
## 3. Ausgabe 12/22


**Editorial** ..... **02**

**News** ..... **06**

Das BIG-N-Club-Team erhält Verstärkung ..... 06

TAG Heuer kündigt Kollaboration mit Mario Kart an.... 07

Ehemalige Synchronsprecherin von Bayonetta ruft zum Boykott von Bayonetta 3 auf ..... 08

Der BIG-N-Club e.V. auf der Retrosaar ..... 09

Nintendo gewährt drei exklusive Vorteile für Mitglieder des Online-Erweiterungspakets ..... 10

Software-Verkäufe erhöhen sich dank Splatoon 3 ..... 11

**Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen** ..... **12**

**Der BIG-N-Club e.V. stellt sich vor** ..... **14**

**Weihnachtsspecial** ..... **18**

**Comic // Weihnachten** ..... **22**

**Toad kocht** ..... **23**

Yoshi-Plätzchen ..... 23

New Horizons-Bratäpfel ..... 23

**Weihnachtschallenge** ..... **24**

**Nintendo und Weihnachten // Kolumne** ..... **26**

**Yoshis Weihnachtsgeschichte** ..... **28**

**Reviews** ..... **32**

Pokémon Karmesin und Purpur ..... 32

Mario + Rabbids Sparks of Hope ..... 36

NieR: Automata The End of YoRHa Edition ..... 40

Sonic Frontiers ..... 42

Bayonetta 3 ..... 44

Return to Monkey Island ..... 54

Persona 5 Royal ..... 56

Disney Dreamlight Valley ..... 58

TUNIC ..... 60

Harvestella ..... 62

**Buchvorstellung // Wie Nintendo (m)ein Leben veränderte** ..... **48**

**Doppelposter: Bayonetta 3 und Pokemon** ..... **49**

**07** | **News** | *TAG Heuer kündigt Kollaboration mit Mario Kart an*

**26** | **Kolumne** | Nintendo und Weihnachten

**32** | **Reviews** | *Pokémon Karmesin und Purpur*

## Nintendo gewährt drei exklusive Vorteile für Mitglieder des Online-Erweiterungspakets

Von November 2022 bis Januar 2023 können sich Nutzer des Erweiterungspakets der Switch Online-Mitgliedschaft auf drei exklusive Vorteile freuen. Zunächst bekommen Mitglieder 10 % des Kaufpreises in Form von Goldpunkten zurück. Des Weiteren stehen in „Missionen & Belohnungen" neue Nintendo 64-Profilbilder und Nutzersymbol-Teile zur Verfügung. Abschließend können erstmals Goldpunkte im My Nintendo Store verdient werden. Mitglieder des Erweiterungspakets erhalten die doppelte Anzahl der Punkte beim Kauf von Nintendo Switch-Konsolen.

***Marcel Eidinger***
*Redakteur*

## Nintendo veröffentlicht die aktuellsten Finanz- und Verkaufszahlen

Anfang November war es wieder soweit und BIG-N veröffentlichte den aktuellsten Finanzbericht. Dieser bezieht sich auf die ersten beiden Quartale des laufenden Geschäftsjahres, welches im April 2022 startete. Während das Finanzergebnis mit einem Nettoumsatz von rund 4,5 Milliarden und der Nettogewinn mit etwa 1,6 Milliarden Euro weiterhin rosig aussieht, sind die Hardware-Verkäufe rückläufig. Die Nintendo Switch-Konsolenfamilie liegt zwar bei mittlerweile über 114 Millionen verkauften Exemplaren, allerdings ließen die Verkäufe zuletzt nach, sodass seit April dieses Jahres lediglich rund 7 Millionen Einheiten verkauft werden konnten. Aus diesem Grund verringert Nintendo nun die Prognose für Hardware-Verkäufe für das im März 2023 endende Geschäftsjahr auf 19 Millionen Einheiten. Grund dafür ist weiterhin der weltweit anhaltende Halbleitermangel und somit die Lieferung von Switch-Komponenten. Allerdings berichtet Nintendo von einer allmählichen Verbesserung bei der Versorgung mit Halbleitern und anderen Bauteilen für die Nintendo Switch.

***Marcel Eidinger***
*Redakteur*

## Front Mission 1st: Remake seit kurzem erhältlich

Das ursprünglich für Sommer 2022 angekündigte Remake zu Front Mission 1st erschien am 30. November exklusiv für die Nintendo Switch. Ursprünglich im Jahr 1995 durch Squaresoft in Japan veröffentlicht, handelt es sich hier um ein klassisches Strategie-Rollenspiel. In diesem steuern Spieler die Wanzer genannten Kriegsmaschinen, um globale Konflikte auszutragen.

***Marcel Eidinger***
*Redakteur*

**INFOBOX**

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

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

# **Pokémon** Karmesin und Purpur

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

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

## Die Qual der Wahl, die keine ist

Dreh- und Angelpunkt unserer Story ist die Akademie. Zu Beginn des Spiels wird man dort eingeschult, belegt Kurse, genießt das Kantinenessen und hat ein eigenes Zimmer, in dem unser zukünftiger Champ ruhen kann. Der Schuldirektor, Señor Clavel, entsendet unseren Protagonisten bereits nach kurzer Zeit in die große weite Welt von Paldea und gibt euch eine Projektaufgabe auf eure Reise mit: die Schatzsuche! Dabei ist aber der zu suchende Schatz nicht vorgegeben, vielmehr ist es eure eigene Entscheidung, was für euch der Schatz ist. Dies darf durchaus als Anspielung auf die drei verschiedenen Handlungsstränge verstanden werden und bietet euch schon zu Beginn die Freiheit, selbst zu entscheiden, was ihr zuerst erledigen möchtet. Zur Wahl stehen der „Weg des Champs", der „Pfad der Legenden" und die „Straße der Sterne". Was es damit auf sich hat, sollte jeder, der Karmesin und Purpur eine Chance gibt, selbst herausfinden. Eins lässt sich aber ohne viel Spoiler verraten: der Weg des Champs ist die klassische Art Pokémon zu spielen. Acht Arenaleiter und die Pokémon-Liga warten auf euch. Man wird aber nicht gezwungen, sich auf einen der Wege festzulegen. Wer beim Arena-Hopping unterwegs auf eine Aufgabe der beiden anderen Stränge trifft, kann diese ebenfalls absolvieren. Man kann aber auch alle drei Wege gleichzeitig absolvieren. Hat man die erste Arena erreicht, stellt man überrascht fest: von den klassischen Arenen ist nicht mehr viel übrig! Man betritt nur die Lobby, muss in diesem Fall dann eine Olive durch ein Labyrinth rollen und darf abschließend auf einem Kampffeld gegen den Arenaleiter antreten. In einer anderen Prüfung laufen wir dem Arenaleiter hinterher, bringen ihm sein vergessenes Portemonnaie mit, besiegen seinen unwirschen Adjutanten und müssen schließlich in seinem Namen ein Kunstwerk auf dem lokalen Basar ersteigern.

**Es gibt zahlreiche Gebiete** *zu entdecken*

## Ich will der Allerstärkste sein

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

**INFOBOX**

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

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

# **Mario + Rabbids** Sparks of Hope

**Die Truppe ist voller Tatendrang**

Als im Jahr 2017 mit Mario + Rabbids: Kingdom Battle für Nintendos Hybrid-Konsole das Ergebnis des Joint Ventures zwischen Nintendo und Ubisoft auf den Markt kam, waren Spieler und Fachpresse rund um den Globus absolut begeistert. Schließlich schaffte es Ubisoft erstaunlich gut, die kultigen Rabbids perfekt ins Mario-Universum einzugliedern. Doch nicht nur das: Auch das Spielprinzip funktionierte einwandfrei und forderte die Spieler zu immer wilderen Duellen heraus. Etwas mehr als fünf Jahre später präsentiert Ubisoft nun den Nachfolger mit Namen Mario + Rabbids Sparks of Hope – natürlich erneut exklusiv für die Nintendo Switch! Bereits im Vorfeld wurde das Spiel mit zahlreichen Vorschusslorbeeren bedacht. Nachfolgend wollen wir klären, ob diese gerechtfertigt waren und ob das Spiel den großartigen Vorgänger in den Schatten stellen kann.

**Der DJ rockt den Strand!**

## Eine galaktische Geschichte voller Humor

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

**Der Stern** *kommt uns doch sehr bekannt vor*

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

**INFOBOX**

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 08.11.2022
Entwickler: Sonic Team
Vertrieb: Sega

Genre: Jump'n'Run / Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 20 Stunden
Preis: 49,99 €

# Sonic Frontiers

**Das Abenteuer ist bedeutend offener** *als die Vorgänger*

Sonic war, vor allem zur 16-Bit-Ära, Segas großes Aushängeschild in den Konsolenkämpfen mit Nintendo. Ein auf hohe Geschwindigkeit ausgelegtes Gameplay brachte dem Igel auch spielerisch seine Besonderheit und Abgrenzung zu den vielen herkömmlichen Jump'n'Runs. Der Sprung in das 3D-Zeitalter war jedoch für den Turnschuh-Vernichter ein schwieriges Unterfangen, wollte keiner der Titel über Jahrzehnte als Meilenstein gelten. Dies spaltete sogar die Fangemeinde zwischen 2D- und 3D-Liebhabern, auch wenn der klassische Sidescrolling-Zuspruch bedeutend höher ausfällt. Sega will nun nach einem hervorragendem Sonic Mania das Open World-Segment erobern, ein leider viel zu hoch gestecktes Ziel!

**Willkommen Match-Wald!**

## Sonic Matrix Revolution Resurrected

Ja, Sonic und Story ist nicht unbedingt etwas, wofür die Spielereihe berühmt ist. Dennoch sollte das Wirrwarr kurz angesprochen werden. Im Prinzip ist der Auslöser der Geschichte wieder unser Hauptfeind Doctor Eggmann, welcher auf den Starfall Islands die Technologie einer hochentwickelten, antiken Spezies reaktivieren möchte. Das geht natürlich schief und so transformiert er die im Cyberspace gefangene KI in die reale Welt. Sonic folgt den Chaos Emeralds mit seinem Team auf diese Inseln, welche durch die enorme Kraft angezogen wurden. Es liegt nun an ihm, die Inseln zu retten, Titanen zu besiegen und alles über die verlorene Spezies herauszufinden. Hört sich bekannt an? Ist es auch, denn wir finden im Prinzip eine wild zusammengewürfelte Geschichte mit Rückblicken à la Breath of the Wild, Erzählfunktionen eines Shadow of the Colossus und weiteren bekannten

**Steinige Freunde** *findet ihr überall*

Titeln. Dies wird in meist desaströs choreografierten Zwischensequenzen mit unpassenden, gelangweilt sprechenden deutschen Synchronsprechern sowie peinlich schlechten Dialogen erzählt, sodass man sich nach wenigen Stunden genötigt fühlt, die Überspringen-Funktion zu nutzen.

## Igel in der Identitätskrise

Anscheinend hat Sega sich verschiedene erfolgreiche Entwicklungen der letzten Jahre angeschaut und zwang Sonic Team alles in einen Topf wild rührend zu einem einzigen Gericht zu servieren. Sobald man die Open World betritt, wird man das Gefühl nicht los, dass hier etwas nicht stimmt. Die realistische, mit einfarbigen Kolorierungen durchzogenen Gebiete wollen ästhetisch nicht zu den quietschbunten Hauptfiguren passen, welche völlig deplatziert wirken. Die „neuen" Gegner sind kreativlos und wiederholen sich in den einzelnen Biomen durchgehend. Auch die Zwischenbosse, welche sich frei bewegen, gleichen sich sowohl optisch als auch spielerisch. Zu tun gibt es genug in den offenen Gebieten, vergleichbar mit dem Sammeln von Krogs

**INFOBOX**

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 19.09.2022
Entwickler: Terrible Toybox
Vertrieb: Devolver Digital / Lucasfilm Games

Genre: Point'n'Click-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 12 Stunden
Preis: 24,99 €

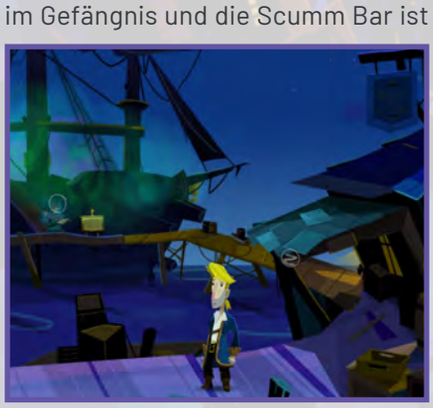
# Return to Monkey Island

**Schön, wieder zu Hause zu sein!**

Die Monkey Island-Serie gilt als die erfolgreichste sowie berühmteste Auskopplung des Point'n'Click-Genres. Gestartet 1990 unter der Federführung von Ron Gilbert, der Ikone von Adventures und Lucas Arts, eroberte der Erstling verschiedenste Heimcomputer. Mit weiteren Einträgen bis in die 2000er erlangte die Serie regelrechten Kultstatus. Nach langer Pause überraschte Gilbert dieses Jahr mit der Ankündigung des neuen Teils!

## Nach Hause kommen

Der aktuelle Ableger startet direkt nach dem zweiten Teil „LeChuck`s Revenge". Das Geheimnis ist weiterhin nicht gelöst: Unser Held Guybrush Threepwood ist nun aber drauf und dran, dieses in seinem neuen Spiel endlich zu lüften! Hierfür bereist ihr bekannte Orte und Inseln, wie Melee oder natürlich auch Monkey Island. Viel mehr werdet ihr bei uns aber nicht erfahren, denn das Erleben der verrückten Geschichte mit all seinen Figuren und Wendungen gehört zu den großen Erfahrungen von Adventures. Wir laden euch lieber dazu ein, dies selbst zu genießen! Neulinge dürfen vor Spielbeginn in einem liebevoll gestalteten Bilderbuch die vergangenen Abenteuer des sympathischen Piraten kennenlernen, um bestimmte Figuren oder Zusammenhänge besser verstehen zu können. Veteranen kommen dabei wohlwollend nach Hause. Der Start auf Melee Island weckt derart viele Erinnerungen, als wäre man nie fort gewesen. Guybrush kommentiert und schwelgt fleißig in vergangenen Erinnerungen, wobei auch spätere Titel zitiert werden. Liebgewonnene Figuren wie Otis sitzen noch immer im Gefängnis und die Scumm Bar ist so gemütlich gammlig wie eh und je. Gerade das erste Kapitel bietet einen Fan-Service, der schon fast eigene, neue Akzente vermissen lässt. Dies wird aber im fortschreitenden Spielverlauf aufgebrochen. Wie das Abenteuer letztlich ausgeht, verschweigen wir euch natürlich gekonnt.



**Was hat LeChuck vor?**

## Hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!

Bevor jetzt alteingesessene PC-Gamer losrennen und die Konsolenversion verfluchen: Bleibt ruhig! Denn das Steuerungskonzept bei diesem Spiel funktioniert hervorragend per Controller. Unser Held steuert sich klassisch mit dem linken Stick durch die Welt, während man mit dem rechten die Points-of-Interests durchschaltet. Hier wird euch entsprechend angezeigt, was gesagt oder gedacht werden soll. Items werden klassisch im Inventar kombiniert bzw. Interaktionsmöglichkeiten mit dem rechten Stick angewandt. Die Eingabemöglichkeiten sind damit angenehm überschaubar und geschickt gelöst. Die Rätsel selbst sind meist gut durchdacht und logisch zu erschließen, allerdings auch einfacher und simpler als die der Vorgänger bzw. älteren Genre-Vertreter. Es gibt sogar einen einfachen Modus, der Einsteigern unter die Arme greifen möchte. Unsereins empfiehlt allerdings den schweren Modus, damit auch das komplette Content-Paket gespielt werden kann. Hier hilft euch dann ein ins Spiel integriertes Lösungsbuch, in dem ihr theoretisch immer nachschlagen könnt, um kleine Hinweise zu erhalten.

**INFOBOX**

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 21.10.2022
Entwickler: Atlus
Vertrieb: Sega

Genre: RPG
Spieler: 1
Spieldauer: 100+ Stunden
Preis: 59,99 €

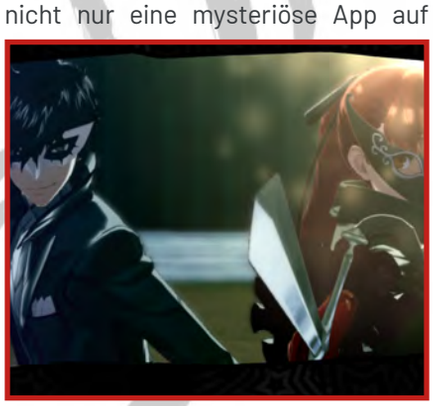
# Persona 5 Royal

**Der Artstyle** *ist einfach umwerfend!*

Lange mussten Nintendo-Fans auf ein „echtes" Persona-Abenteuer für die geliebte Switch-Konsole warten. Zwar wurde mit Persona 5 Strikers Anfang des Jahres 2021 ein Spin-Off der Reihe für Nintendos Hybrid-Konsole ins Rennen geschickt. Dieser verkörperte allerdings nicht das klassische Spielprinzip der Serie. Nun ist es aber endlich soweit und Switch-Spieler dürfen mit Persona 5 Royal ein großartiges Rollenspiel nachholen (Teil 3 und 4 sollen Anfang des nächsten Jahres ebenfalls folgen). Als Bonus enthält die Switch-Fassung die bisher erschienenen DLC-Inhalte gleich mit dazu. Doch kann die technische Umsetzung auch überzeugen?

## Eine Geschichte mit vielen Facetten

Bevor wir uns den technischen Fragen widmen wollen, werfen wir einen Blick auf die Geschichte des Spiels. Wie für die Persona-Reihe üblich, gibt es bereits zu Beginn jede Menge Action. Joker, euer Alter Ego, bricht in ein Casino ein. Nur wenig später ist euch bereits die Polizei von Tokio auf den Fersen und es kommt, wie es kommen muss: Joker wird verhaftet! Während des Polizeiverhörs kommt euch die euch wohlgesonnene Staatsanwältin Sae Nijima zu Hilfe. In einem ruhigen Verhör gibt Joker die Details preis, wie es zum Einbruch kam. Schnell wird klar, dass der vorbestrafte Joker ein Opfer eines mehr als nur korrupten Systems darstellt. Merkwürdigerweise geschehen in ganz Japan sonderbare Ereignisse. So kommt es immer wieder zu Unfällen, die viele Menschenleben fordern. Und als wäre dies alles nicht schon schlimm genug, bringt der erste Schultag für Joker weitere Sonderheiten mit sich. So erscheint nicht nur eine mysteriöse App auf seinem Smartphone, sondern er wird zu allem Überfluss auch noch in eine Parallelwelt teleportiert. Diese fungiert quasi als verzerrtes Spiegelbild zur eigentlichen Realität. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Ihr dürft euch aber sicher sein, dass die Geschichte unglaublich komplex und vielschichtig ist. Dabei spricht das Spiel auch schwierige Themen der Gesellschaft an, wie etwa Leistungsdruck oder Selbstmord.



**Eine geheimnisvolle** *Verbündete?!*

## Von Palästen und Schulen

Persona 5 Royal ist ein Rollenspiel wie es im Buche steht! So besteht eine der Hauptaufgaben darin, die verschiedenen Paläste in der Parallelwelt zu erkunden und deren Herrscher zu besiegen. Hierfür muss deren „Schatz" gestohlen werden, denn dadurch wandelt sich die Persönlichkeit der Herrscher in der realen Welt. Die Paläste stellen somit die klassischen Dungeons dar und fordern nicht nur euer Kampfgeschick heraus, sondern auch eure grauen Zellen. Je mehr Paläste ihr von den Herrschern befreit, desto mehr Kämpfer scharrt ihr um euch – kein Wunder also, dass man Joker den Namen „Anführer der Phantom-Diebe" verpasst hat. Ein weiteres Gameplay-Element betrifft eure Schulzeit. Ja, richtig gelesen! Denn neben all euren Streifzügen durch die Welten dürft ihr ebenfalls eure schulischen Pflichten nicht vergessen. Schließlich wollt ihr am Ende des Schuljahres von eurer Versetzung in die nächste Klassenstufe berichten und

# Unser Besuch auf der Play! Convention

**Unser Stand auf der Play! Convention**

An einem schönen Oktoberwochenende waren wir auf der Play! Con, der interaktiven Gaming-Convention im Messepark Trier zugegen – genauer gesagt am 22. und 23. Oktober. An beiden Tagen herrschte ein buntes Treiben, schließlich waren zahlreiche Aussteller aus ganz Deutschland und darüber hinaus angereist. Zahlreiche Verkaufsstände boten teils seltene Sammlerstücke an. Auch einige Indie-Entwickler informierten an ihren Ständen über die kommenden Software-Knaller, während die gelungene Cosplay-Szene mit zahlreichen bekannten Gesichtern glänzen konnte. Egal, ob Deadpool (der gleich in dreifacher Ausfertigung zu finden war), die bekannten Gesichter aus Star Wars (natürlich inklusive Darth Vader) oder auch erstklassige Verkleidungen aus der Welt der Videospiele – es wurde einiges geboten! Auf der großen Bühne gab es ebenfalls ein abwechslungsreiches Programm. So konnten die Zuschauer verschiedene Gaming-Turniere (unter anderem FIFA und Super Smash Bros.) sowie eine Podiumsdiskussion begeistert verfolgen. Natürlich durfte zu passender Stunde auch ein DJ nicht fehlen: Der aufsteigende Nerds at Raves heizte die Halle kräftig auf! Doch wir waren nicht nur als Zuschauer unterwegs, sondern standen auch mit einem eigenen Stand den Besuchern Rede und Antwort. Die von uns aufgestellten Mini-Konsolen des NES und SNES erfreuten sich mindestens genauso großer Beliebtheit wie unser BIG-N-Club-Magazin. Viele Besucher nutzten die Gunst der Stunde und überzeugten sich persönlich von der Qualität unserer Arbeit. Und das ein oder andere Goodie aus dem Hause Nintendo hatten wir dann auch noch zu verschenken. Während am Samstag nur Sabrina, Ruben und unser Chefredakteur Patrick vor Ort waren, legten wir einen Tag später ordentlich zu: Jacqueline, Kevin, Niklas, Fahid, Renke und seine Frau Steffi vergrößerten das BIG-N-Messe-Team. Unsere Stylistin Jacqueline zauberte vielen Kindern ein Lächeln ins Gesicht. Warum? Die Kids durften sich ein oder auch mehrere Motive aussuchen, die Jacqueline künstlerisch umsetzte. So zierten schon bald allerlei Nintendo-Helden die Gesichter der begeisterten Kinder. Einen großartigen Erfolg konnten wir auch beim Beat Saber-Contest verbuchen. Unser Redakteur Renke und seine Frau Steffi traten hierbei für den BIG-N-Club an und räumten direkt die ersten beiden Plätze ab. Als Belohnung gab es eine besondere Figur aus der Zelda-Reihe – die unserem Renke sogar noch gefehlt hat. Und das will bei seiner gigantischen Zelda-Sammlung etwas heißen!

**Kurzum: Es war ein grandioses Wochenende und wir sagen herzlichen Dank an die Veranstalter CLAW Events und Next Heroes, dass wir mit einem eigenen Stand dabei sein durften. Vielen Dank natürlich auch an die zahlreichen Besucher und die tollen Showacts.**

**Patrick Ernemann**
*Redakteur*

**Wir hatten wirklich großen Spaß**

**Natürlich wurde auch ausgiebig gezockt**

**INFOBOX**

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

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

# N64-Klassik-Test: Wave Race 64

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

## Der erste Platz ist das Ziel!

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

Ihr dürft sogar auf einem Delfin reiten

Wir liegen auf dem dritten Platz

## Die Wellen haben es in sich!

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

## Technisch ein wahres Brett

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

## Fazit

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

**Patrick Ernemann**
*Redakteur*

# CRANKY'S LESEHÜTTE

## Hallo liebe Leserinnen und Leser,

vielen Dank für eure Einsendungen und euer großartiges Lob zu unserer letzten Ausgabe. Natürlich gab es auch einige Fragen an die Redaktion und an unseren lieben Cranky. Einige von ihnen haben wir nachstehend abgedruckt. Natürlich freuen wir uns auch zukünftig über eure Leserpost, gerne per E-Mail unter **post@bign-club.de** oder ganz klassisch per Brief. Selbstverständlich dürft ihr auch gerne eigene Zeichnungen oder gemalte Bilder beilegen, die wir dann in unserer Lesehütte abdrucken.

## Posterwünsche

Hallo liebes BIG-N-Club-Team,
eine Frage: Könntet Ihr vielleicht bei der nächsten oder übernächsten (hat kein Stress) Ausgabe ein Poster zur Zelda-Reihe dazu packen? Das wäre super und würde mich freuen. Ich liebe euer Magazin!

Mit freundlichen Grüßen

***Manuela Hoch***

**BIG-N-Club antwortet:**
Vielen Dank liebe Manuela für das Lob und für deine Frage. Natürlich werden wir in den nächsten Ausgaben ein Poster zur Zelda-Serie bringen. Spätestens mit dem nächsten großen Bericht oder Test zum neuen Teil (Tears of the Kingdom). Vielleicht lassen wir uns aber auch für die Februar-Ausgabe etwas einfallen.

**Cranky kommentiert:**
Warum denn ein Poster zur Zelda-Reihe? Ich bin ja der Meinung, dass es nun wirklich einmal Zeit wird für ein Poster von mir – mit der viel gelobten Badehose!

## Das besondere Mario-Zimmer

Hallo liebe BIG-N-Club-Redaktion,
mein Name ist Lenny und ich bin neun Jahre alt. Ich bin ein Fan von eurem Club und bekomme eure Zeitschrift immer von meinem Patenonkel. Ich bin schon seit klein auf ein Nintendo-Fan und meine Onkel Chris und Mike haben von Anfang an dazu beigetragen. Meinen Onkel Chris kennt ihr bestimmt, er ist bei Instagram unter Chris_loves_games bekannt. Meine Sammlung hat mit dem Nintendo 2DS an meinem vierten Geburtstag begonnen.
Leider war ich immer wieder erkältet und meine Mandeln hatten sich entzündet, sodass ich im Krankenhaus operiert werden musste. Meine Onkel hatten dann die Idee, mich mit einem Mario-Kinderzimmer zu überraschen. In dieser einen Krankenhauswoche haben sie mein komplettes Zimmer abgebaut, gestrichen und neue Möbel für mich gekauft und aufgebaut. Alles im Stil von Super Mario! So habe ich nicht nur viele Bilder aus sämtlichen Mario-Games, sondern auch meine eigene Mario Kart-Strecke mit Gravity, Platz für meine Spielzeuge, einen neuen Schreibtisch für meine Schularbeiten und vieles mehr. Die Überraschung war wirklich perfekt! Aktuell spiele ich gerne Fortnite, Minecraft und Kirby, mit meinen Onkeln aber auch Nintendoland für die Wii U. Ich zocke aber auch sehr gerne Super Mario Odyssey, Sonic, Animal Crossing, und Splatoon 3. Zudem sammle ich auch Pokémon-Karten und kenne fast alle auswendig! Ich freue mich, wenn ihr ein paar Bilder meines Zimmers im Magazin abdruckt.

***Euer Lenny via Onkel Mike***

**BIG-N-Club antwortet:**
Lieber Lenny,
vielen Dank für deine tolle Nachricht! Es freut uns sehr, so einen großartigen Fan zu haben – natürlich drucken wir deine Mail samt der tollen Bilder ab. Die gesamte Redaktion ist total begeistert! Wenn es so etwas in unserer Kindheit gegeben hätte... Da haben dir deine Onkel ja wirklich eine tolle Überraschung gemacht. Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß beim Zocken und gute Gesundheit. Liebe Grüße natürlich auch an deine beiden Onkel.

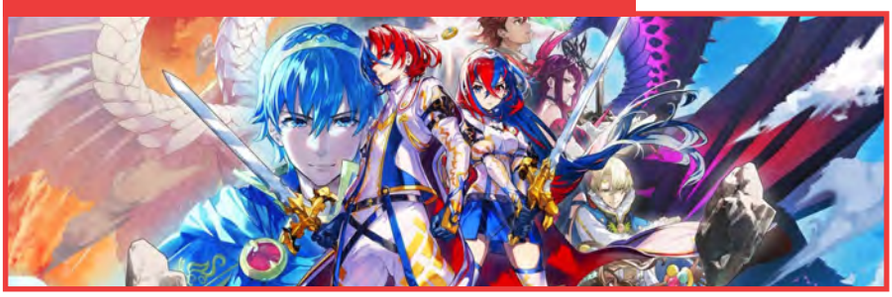
**Cranky kommentiert:**
Wow! Das Zimmer ist cool! Das bringt die Bananen zum Platzen! In meinem Alter bin ich selten sprachlos, aber bei den Fotos war ich hin und weg. Das einzige, was nun noch fehlt, sind ein paar Poster von mir. Ich werde deinen Onkeln mal einige Vorschläge machen...

# **Vorschau** für die nächste Ausgabe:

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

## Highlights sind u. a. :

### Fire Emblem Engage

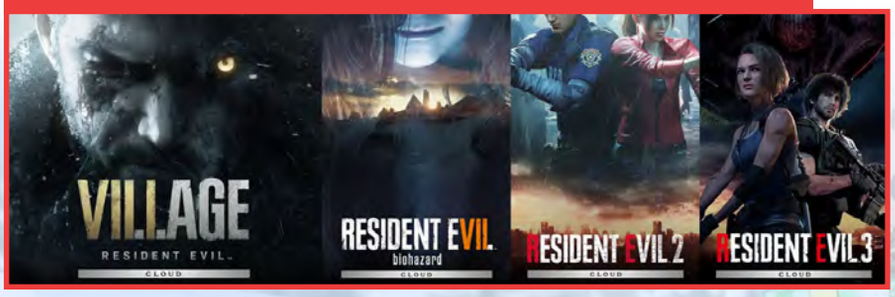


Der neueste Teil der beliebten Strategie-RPG-Reihe landet im Januar auf der Nintendo Switch. Wir klären für euch, ob das Spiel die vielen Vorschusslorbeeren verdient hat.

### Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion

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

### Special: Die Resident Evil-Reihe als Cloud-Version




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

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

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

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

## Impressum

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

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

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

**Layout und Gestaltung:**
Robin Graber
Vanessa Citak

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