BIGN-CLUB.DE- AUSGABE NR. 14 - OKTOBER 2024

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

HALLOWEEN-SPECIAL

Wir zeigen euch Spiele, die perfekt zum Halloween-Thema passen!

REVIEWS

THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM

Kann das neue Spiel der Reihe mit Zelda in der Hauptrolle überzeugen?

RETRO-REVIEWS

RESIDENT EVIL ZERO

Wie die Geschehnisse rund um Umbrella ihren Anfang nahmen!

Inhaltsverzeichnis
14. Ausgabe 10/24

Editorial **02**
News **06**
Zelda und ganz viel Nostalgie zum Hören 06
BIG-N-Club zu Gast bei Nintendo of Europe 07
Überraschende Neuveröffentlichung von Doom und Doom II 08
Die Gründung des BIG-N-Verlages ist erfolgt 09
Indie World und Nintendo Direct **10**
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen **12**
Die Redaktion stellt sich vor **14**
Reviews **16**
The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom 16
Teenage Mutant Ninja Turtles: Splintered Fate 22
One Piece Odyssey Deluxe Edition 24
Nintendo World Championships: NES Edition 26
Beyond Good & Evil – 20th Anniversary Edition 28
SteamWorld Heist II 30
Otogi Katsugeki Mameda no Bakeru: Oracle Satarou no Sainan!! 32
Cat Quest 3 34
Das Interview mit Prinzessin Zelda **21**
Special: Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community! **36**
Special: gamescom 2024 ..... **38**
Special: Halloween **40**
Special: Kreatives zu Halloween aus der Welt von Nintendo **44**
Zelda-Halloween-Comic **45**
Toad kocht / Luigi's Witzeecke **46**
Reviews // Indie-Games **48**
Disco Elysium – The Final Cut 48
WrestleQuest 53
Doppelposter: The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom und Emio - Der lächelnde Mann **49**



06 | **News** | *Zelda und ganz viel Nostalgie zum Hören*



16 | **Reviews** | *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*



38 | **Special** | *gamescom 2024*



Gewinnspielauflösung aus der Ausgabe 08/2024 sowie der Zelda-Sonderausgabe **54**
Special: Retro Charts – Top 10 GameCube **56**
Special: Die Geschichte des Club Nintendo - Teil 3: Eine Ära geht zu Ende **58**
Kolumne: Habt ihr schon einmal genau hingeschaut? **64**
Kolumne: „In Watte gepackt" - Level 3: „Blood & Gore" **66**
Redaktionscharts + Umfrage **67**
Nachgedacht: Endlich wieder Herbst? **68**
Das Interview mit m00sician **70**
Das Interview mit unserem Mitglied Florian Beltz **72**
Das Interview mit Mike (Meister der Kaizo-Level) **74**
Retro-Testbereich // NES-Games **76**
Banana Prince 76
Barbie 77
Retro-Testbereich // SNES-Games **78**
Legend 78
Super Ghouls 'n Ghosts 79
Retro-Testbereich // N64-Games **80**
Body Harvest 80
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers 81
Retro-Testbereich // Game Boy **82**
Gremlins 2 – the New Batch 82
Skate or Die – Bad 'n' Rad 83
Retro-Testbereich // Game Boy Color **84**
Pokémon Trading Card Game 84
Retro-Testbereich // Game Boy Advance **85**
Der Herr der Ringe: Die Gefährten 85
Retro-Testbereich // DS **86**
Donkey Kong: Jungle Climber 86
Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland 87
Retro-Testbereich // GameCube **88**
Fire Emblem: Path of Radiance 88
Resident Evil Zero 89
Cranky's Lesehütte **90**
Yoshis Trick-Zone **92**
Micha vs. Ruben (Rundenbasierte Kämpfe vs. Echtzeit-Kämpfe) **94**
BIG-N-Meinungsspiegel **96**
Vorschau auf die nächste Ausgabe **98**



40 | **Special** | *Halloween*



70 | **Interview** | *m00sician*



80 | **Retro** | *Body Harvest*



89 | **Retro** | *Resident Evil Zero*

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 26.09.2024
Entwickler: Grezzo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 20 – 40 Stunden
Preis: 59,99 €

The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom

Anders als bei 3D-Ablegern der Zelda-Reihe hat es Nintendo geschafft, Echoes of Wisdom erst im vergangenen Juni anzukündigen – und damit gerade einmal drei Monate vor Veröffentlichung. Erfrischend, wenn man überlegt, dass man bei den „größeren Geschwistern" nach einer Enthüllung oft mehrfache Verzögerungen des Erscheinungstermins über sich ergehen lassen musste. Der hier thematisierte 21. Eintrag in der Spiele-Hauptreihe stellt den ersten Top-Down- oder umgangssprachlich auch 2D-Ableger seit Tri Force Heroes im Jahr 2015 dar. Als Entwickler zeichnet sich Grezzo verantwortlich, die sonst unter anderem für die 3D-Remakes von Ocarina of Time und Majora's Mask bekannt sind.



Doppelgänger erscheinen aus dem Riss im Schloss...

Link benötigt Hilfe...

Dieser Titel erwartet bereits zu Beginn mit einem unerwarteten Twist auf: Link besiegt Ganon, um Zelda zu retten; diese ist in einem Kristall gefangen. Doch bevor er sie befreien kann, eröffnet sich durch Ganons Dreizack ein dunkler Riss und zieht Link mit sich. In letzter Sekunde schießt dieser Link einen Pfeil ab, um den Kristall zu zerbrechen; Zelda flieht aus dem Verlies, bevor der sich ausbreitende Riss sie ebenfalls verschlingen kann. Im Schloss angekommen, wird sie von einem Betrüger-König für die im ganzen Königreich auftretenden Risse verantwortlich gemacht und, zum Tode verurteilt, im Kerker eingesperrt. Doch lange muss sie nicht auf Rettung warten, denn plötzlich begegnet ihr Tri, eine geheimnisvolle Fee. Sie lässt den sogenannten Tri-Stab erscheinen. Dadurch ist es Zelda möglich, aus ihrem Verlies zu entkommen und sich auf die Suche nach Link und ihrem Vater, dem wahren König Hyrules, zu begeben sowie den Ursprung der mysteriösen Risse ausfindig zu machen.



Tri, der Tri-Stab und die innovativen Möglichkeiten

Wie bereits erwähnt, dient der Tri-Stab als Waffe und ist für die Erschaffung der Echos notwendig. Je nach Komplexität oder Stärke des Echos muss eine unterschiedliche Menge an Dreiecken aufgewendet werden. Die Anzahl der Dreiecke an der Rückseite von Tri zeigt die maximal verfügbare Anzahl an; diese steigt im Laufe des Spielfortschritts an bzw. die Kosten der Echos sinken. Die Auswahl eines Echos erfolgt über eine horizontale Leiste; je mehr Echos ihr euch merkt, desto unübersichtlicher wird diese „Schnellauswahl" allerdings. Ihr könnt diese zwar nach Kriterien sortieren (zuletzt ausgewählt, am häufigsten verwendet, zuletzt gemerkt, nach Kosten, nach Typ), jedoch darf man die



Visiert Gegner an, um den Echos ihr nächstes Ziel vorzugeben

the Kingdom, da Zeldas Erinnerungen dort in beliebiger Reihenfolge zugänglich waren und man sich so auch spoilern konnte.

Technische Unzulänglichkeiten

Echoes of Wisdom wurde mit Grezzos In-House-Engine entwickelt, welche auch schon Link's Awakening antreibt. Neben dem positiven Aspekt des knuffig-süßen Grafikstils mit den charmant designten Charakteren hat dies wiederholt auch negative Seiten: Während das Spiel an manchen Stellen mit einer Bildwiederholungsrate von 60 fps läuft, fällt diese stellenweise abrupt auf etwa 30 fps ab; dies führt – je nach Umgebung – zu merklichen Rucklern und somit einem unrunden Spielerlebnis. Doch nicht nur das: Auch die Auflösung leidet unter diesem Problem und kann im Dock-Modus von den angepeilten 1080p auch gerne mal auf 720p abfallen. Im Handheld-Modus sind diese Probleme ebenfalls vorhanden. Dies ist ärgerlich, denn seit der Veröffentlichung von Link's Awakening sind nun fünf Jahre vergangen, in denen man die Engine hätte optimieren können – wenn nicht sogar müssen!
Größtenteils positiv hervorzuheben ist allerdings der Soundtrack: Er bietet abwechslungsreiche Musikstücke, die perfekt zu der Atmosphäre komponiert wurden und zur Immersion beitragen. Neben einer Handvoll Tracks, die länger im Kopf herum surren, bleibt der Großteil der Lieder allerdings hinter der von klassischen Zelda-Ablegern gewohnten epischen Qualität zurück. Das ist kein negativer Aspekt, denn der Soundtrack ist sehr solide und schön anzuhören. Doch der letzte Kniff fehlt stellenweise leider, sodass die Musikstücke schnell in Vergessenheit geraten.



An Charme fehlt es dem Spiel nicht!

Marcel Eidinger
Redakteur

FAZITBOX

Echoes of Wisdom ist die logische Weiterentwicklung der beliebten Top-Down-Formel in der Zelda-Reihe. Es werden sowohl Liebhaber der klassischen Ableger bedient als auch Fans der Open-World-Titel berücksichtigt. Denn das Spiel findet zwischen diesen beiden Extremen einen äußerst gelungenen Mittelweg aus grenzenloser Erkundung und an Voraussetzungen gebundenem Spielfortschritt. Die durchwachsene technische Performance sorgt für den größten Negativaspekt; dieser wird allerdings durch das abwechslungsreiche Gameplay mehr als ausgeglichen. Das erste Abenteuer mit Zelda in der Hauptrolle macht vieles richtig und ist ein Muss für alle Freunde von Top-Down-Zeldas!

GEWINNSPIEL

Wir verlosen eine von uns gesponserte Retail-Version des neuen Top-Down-Abenteuers mit Zelda für die Nintendo Switch. Um teilzunehmen, müsst ihr bis zum 15. November 2024 eine E-Mail mit dem Betreff „Zelda-Gewinnspiel" an gewinnspiel@bign-club.de schicken und uns in dieser mitteilen, warum gerade ihr The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom gewinnen möchtet.

Rechtlicher Hinweis:
Nur aktive Mitglieder des BIG-N-Club e.V. sind zur Teilnahme am Gewinnspiel berechtigt. Mitarbeiter des BIG-N Club e.V. sowie deren Angehörige dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Es ist keine Barauszahlung des Gewinns möglich. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Falle eines Gewinns das eingereichte Bild mitsamt Namen in unseren Social-Media-Kanälen und unserem Magazin veröffentlicht werden darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 18.07.2024
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

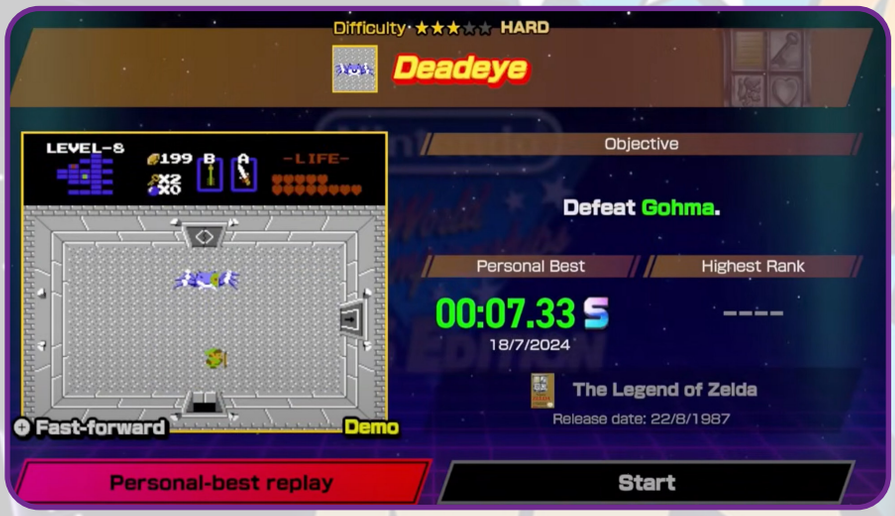
Genre: Jump ‘n’ Run
Spieler: 1 - 8
Preis: 29,99 €
Spieldauer: 10 - 20 Stunden

Nintendo World Championships: NES Edition

Weltmeisterschaft der Minispiele

Die Idee ist klasse: Man nimmt einige der bekanntesten und ältesten Nintendo-Spiele aus NES-Zeiten, schnippelt sie in kurze Parts und bietet das Ganze in nostalgischem Gewand als Spiel an. Geschehen ist das bei der Nintendo World Championships: NES Edition. Der Speedrun-Spaß funktioniert - für eine gewisse Zeit.

Als ich noch ein Kind war, da gab es diese eine Meisterschaft, das PowerFest, von dem man irgendwann was hörte, weil es so besonders war. Weil die Preise so einzigartig waren und diejenigen, die daran teilnahmen, irgendwie das Glückslos gezogen hatten. Ich war Anfang der 1990er-Jahre noch ein Kind, gerade eben in die Schule gekommen. Um das PowerFest und das zugehörige Spiel entwickelte sich ein Mythos. Seitdem hat jeder, der sich etwas intensiver mit Nintendo befasst, davon schon mal was gehört. Nintendo World Championships 1990 ist eines der seltensten Spiele. 116 Stück soll es davon nur gegeben haben, 90 graue Versionen für die Finalisten, 25 silberne und ein goldenes Modul. Zudem erhielten die Teilnehmer des Bestzeiten-Events den „Nintendo World Championships Insider’s Guide“ sowie ein Bestellformular. Damit konnten sie sich einen Nintendo-World-Championships-Flicken und eine Plüschfigur von Mario oder Luigi bestellen. Dass sich ein Wettbewerb so in die Köpfe der Fans gebrannt hat, zeigt die Bedeutungsschwere der knapp 35 Jahre zurückliegenden Veranstaltung.



Link muss den Gegner plätten

Und jetzt kommt Nintendo und macht aus der Idee ein Spielerlebnis für jedermann, einen Bestzeiten-Run, der seinesgleichen sucht. Vor allem Kinder der 1980er- und 1990er-Jahre dürften sich angesprochen fühlen: Diejenigen, die mit dem NES groß wurden. Diejenigen, die warme Gedanken haben, wenn sie mit der einstigen Pixelgrafik aus 8-Bit-Zeiten konfrontiert werden und mit der Musik vergangener Tage, die so besonders war, dass ich mir den einen oder anderen NES-Song auf meine Playlist auf Spotify gepackt habe. Nur der Erinnerung wegen.



Der Klassiker: Jagd nach dem Pilz

Speedrun-Challenge mit Super Mario

Im Kern handelt es sich um Speedrun-Challenges aus 13 verschiedenen NES-Klassikern, die Kult versprechen und die man als Nostalgiker auch so auf der Spielkarte erwartet hatte. Mit dabei sind Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Super Mario Bros. The Lost Levels, The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, Metroid, Balloon Fight, Ice Climber, Kirby’s Adventure, Excitebike, Donkey Kong und Kid Icarus. Die mehr als 150 Herausforde-

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 25.06.2024
Entwickler: Ubisoft Montpellier, Virtuos
Vertrieb: Ubisoft

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 10 - 12 Stunden
Preis: 19,99 €

Beyond Good & Evil – 20th Anniversary Edition



Der Beginn eines unvergleichlichen Abenteuers!

Beyond Good & Evil war ein besonderes Spiel, als es 2003 erschien. Der Mix aus einladender Erkundung, kniffligen Geschicklichkeitspassagen und rasanten Actionsequenzen kam damals super beim Publikum an und doch blieb der große kommerzielle Erfolg leider aus. Heute gilt das Spiel als einer der heißesten Geheimtipps der sechsten Konsolengeneration. Umso schöner, dass uns Ubisoft mit dieser Anniversary-Edition eine feine Neuauflage beschert, welche technisch auf ganzer Linie punkten kann. In diesem Test wollen wir der unvergleichlichen Faszination von Beyond Good & Evil auf den Grund gehen und klären, ob der Klassiker auch unter heutigen Gesichtspunkten noch überzeugen kann!

Eine Heldin für die Ewigkeit

Das Abenteuer spielt auf dem fiktiven Planeten Hillys. Dieser wird von der scheinbar schützenden Militärmacht der Alpha-Abteilungen kontrolliert, während Aliens, die sogenannten DomZ, die Welt bedrohen. Doch Protagonistin Jade entdeckt schnell, dass hinter der Fassade der Alpha-Abteilungen eine dunkle Verschwörung lauert. Denn Jade ist eine mutige Fotoreporterin, die entschlossen ist, die Wahrheit hinter der Regierung und der Invasion aufzudecken. Unterstützt wird sie dabei von ihrem Onkel Pey'j, einem schweinähnlichen Mechaniker, und einer Widerstandsbewegung namens IRIS Network.



Die Erkundung per Hovercraft macht viel Spaß

Die Handlung ist durchdacht und bietet viele unerwartete Wendungen, die euch in eine fesselnde, dystopische Welt eintauchen lassen. Die Atmosphäre des Spiels ist ganz besonders hervorzuheben – die Mischung aus farbenfroher Grafik und düsteren Themen schafft eine einzigartige Stimmung, die euch mit Sicherheit lange im Gedächtnis bleiben wird. Außerdem regen die aufgegriffenen Themen wie Propaganda, Manipulation und Widerstand zum Nachdenken an.

Ein Gameplay-Mix, der zu überzeugen weiß

Beyond Good & Evil kombiniert verschiedene Gameplay-Elemente: darunter Erkundung aus der Third-Person-Perspektive, actionreiche Kämpfe und knifflige Rätsel. Die Steuerung ist intuitiv und das Gameplay besticht durch eine angenehme Balance zwischen diesen verschiedenen Elementen. Besonders hervorzuheben ist die Fotografie-Mechanik, bei der Jade die Flora und Fauna von Hillys dokumentiert. Sie ist schließlich Journalistin und ein großer Teil des Spiels besteht darin, Beweise für die Verschwörung zu sammeln. Dieses Gameplay-Element war nicht nur für die damalige Zeit innovativ, sondern fügt der Spielwelt auch nach wie vor eine weitere immersive Ebene hinzu.
Das Abenteuer findet in einer offenen Welt statt, die ihr frei erkunden könnt.

Der Planet Hillys besteht aus verschiedenen Inseln, die ihr mit einem Hovercraft erreicht. Es gibt verschiedene Orte zu entdecken, wie Städte, Höhlen und unterirdische Komplexe. Abwechslung wird sowohl von den Aufgaben als auch den Schauplätzen her großgeschrieben. Ein weiteres wichtiges Spielelement ist Stealth. Es gibt Missionen, in denen Jade sich an Wachen vorbeischleichen muss, um unentdeckt zu bleiben. Diese Abschnitte erfordern Geduld und das richtige Timing, um Alarmanlagen zu umgehen und feindliche Patrouillen zu vermeiden. Auch Platforming-Abschnitte, bei denen unsere mutige Protagonistin springen, klettern und sich geschickt durch die Umgebung bewegen muss, kommen nicht zu kurz. Die Rätsel reichen von einfachen Schalter-Puzzlen bis hin zu komplexeren Aufgaben, die verschiedene Mechaniken des Spiels kombinieren.

Eine visuelle Perle

Ich nehme es schon einmal vorweg: Beyond Good & Evil 20th Anniversary Edition ist ein nahezu perfektes Remaster des über 20 Jahre alten Klassikers. Fast jede Textur, jedes Modell und alle Umgebungen wurden sorgsam überarbeitet. Gerade ein Direktvergleich mit dem Original zeigt, wie unglaublich viel sich getan hat. Und trotzdem entfernt sich der neue Grafikstil nicht zu sehr von der ursprünglichen Vision – bravo! Doch bei den technischen Verbesserungen ist noch lange nicht Schluss! Ubisoft präsentiert euch eine Fülle an Bonusinhalten, die einer Anniversary-Edition wahrlich würdig sind. Stundenlange Making Ofs, Videos und Einblicke in die Entwicklung des Action-Adventures erwarten euch. Doch auch das Spiel an und für sich wurde erweitert: Es gibt neue Storyinhalte, die eine Brücke zum schon lange sehnsüchtig erwarteten Sequel schlagen, das vielleicht ja eines Tages für den Switch-Nachfolger erscheinen wird. Grafisch ist diese neue Version die beste Möglichkeit, Jades Mission heutzutage zu erleben. Ursprünglich erschien Beyond Good & Evil für die Systeme der sechsten Konsolengeneration, also unter anderem den GameCube. 2011 kam eine HD-Version für die Xbox 360 und PS3 heraus, welche aber in erster Linie einfach nur die Auflösung auf 720p hochschraubte. Die Anniversary-Edition lässt dagegen kaum ein Asset unberührt – zwar teils per AI, das meiste wurde aber sorgsam per Hand neu erstellt. Vor allem die neue Beleuchtung und modernen Shader werten die Optik immens auf und besonders die Charaktere stellen einen klar erkennbaren Fortschritt zum Original dar. Das Remaster macht auf der Switch eine wunderbare Figur und weiß zu begeistern. Etwas unverständlich ist aber die Limitation auf nur 30 Bilder pro Sekunde; immerhin lief die GameCube-Version teils mit der doppelten Bildrate!



Vor allem bei den Charakteren hat sich viel getan

Dominik Christ
Redakteur

FAZITBOX

Wer Beyond Good & Evil noch nicht gespielt hat und keine generelle Abneigung gegen Action-Adventures hat, der kommt jetzt nicht mehr um diesen Meilenstein herum! Die Anniversary-Edition ist technisch wie aus einem Guss und stellt die beste Möglichkeit dar, Jades Abenteuer heute zu erleben. Doch auch für Veteranen, die das Original in- und auswendig kennen, lohnt sich dieses Remaster; schon allein für die Fülle an Bonusinhalten, die Ubisoft uns hier spendiert. Auch wenn ihr euer Gedächtnis einfach für Beyond Good & Evil 2 auffrischen wollt, solltet ihr zuschlagen, denn hierbei handelt es sich zweifelsohne um die beste und definitive Fassung dieses zeitlosen Klassikers!

gamescom 2024

Wie in jedem Jahr seit dem Jahr 2009 kommt die Videospielbranche Ende August in Köln zusammen, um die gamescom zu feiern. Das Gelände der Koelnmesse bietet genug Platz, um die weltweit größte Messe gebührend zelebrieren zu können. Während mit über 1.400 Ausstellern der bisherige Rekord gebrochen werden konnte, fehlte unser aller Lieblingsunternehmen Nintendo auf der gamescom 2024 komplett – wie es bereits im Frühjahr ankündigte. Obgleich der aus Kyoto stammende Videospielgigant nicht anwesend war, haben wir vom BIG-N-Club es uns nicht nehmen lassen, der Messe dennoch beizuwohnen und Nintendo-Präsenz zu zeigen.



Frühzeitiges Erkunden der Hallen

Als Presse- und Fachbesucher hatten wir wieder das Privileg, direkt Mittwoch um 9 Uhr das Messegelände zu betreten und somit ohne großes Gedränge die Hallen zu erkunden und Games anzuspielen. Auch in diesem Jahr wurde Vielfalt großgeschrieben, sodass man die unterschiedlichsten Spiele oder sonstigen Attraktionen innerhalb der Videospielbranche erleben konnte. Doch nicht nur für Entertainment wurde gesorgt, denn in der Business-Halle wurde zudem Platz für Business-Termine geschaffen, um ungestört mit Entwicklern und weiteren Unternehmen fachsimpeln zu können.

Hier geht es zum ausführlichen Bericht zur gamescom 2024

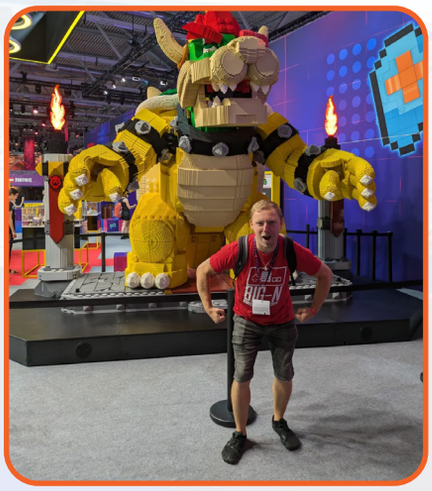
Spaßige „Business"-Termine

Diese Möglichkeit haben wir genutzt, da wir im Vorfeld Termine mit unterschiedlichen Vertretern der Industrie vereinbart hatten und so durfte Ruben beispielsweise bei WayForward das im nächsten Jahr erscheinende Metroidvania Yars Revenge anspielen und ließ sich Fragen vom Chefentwickler selbst beantworten. Bei Modretro beschäftigten wir uns außerdem mit dem Chromatic-Handheld, der auf FPGA-Basis nativ und in bester Qualität Game Boy- und Game Boy Color-Spiele abspielen kann. Passend dazu konnte man sich ein neues Game Boy-Spiel des gleichen Teams anschauen: Chantey scheint ein vielversprechender Titel zu werden – ein Piratenspiel mit RPG- und Rhythmus-Elementen! Mit Project Timi: Sasha's Curse durften wir uns ein weiteres Musik-Spiel anschauen, welches gleichzeitig sowohl Richtung Cozy- als auch Action-Game geht. Bei dem Kölner Entwicklerstudio bildundtonfabrik konnten wir uns einen ersten Eindruck zum Metroidvania Constance verschaffen.

Wertvolle Zeit mit der Community

Doch nicht nur die „Arbeit" stand im Vordergrund: Genauso wichtig waren die Treffen mit Mitgliedern des Clubs sowie sonstigen Menschen aus der Videospielbranche. Egal, ob ein kurzes Gespräch oder ausführliche Unterhaltungen: Wiederholt wurde klar, dass die Zeit mit der Community einfach enorm wichtig ist und die eigentliche Macht der Branche von dieser ausgeht. In diesem Sinne freuen wir uns bereits jetzt auf die gamescom im nächsten Jahr!

Marcel Eidinger
Redakteur




KICOS




Smiet
MERCH FOR NERDS


CHROMATIC
TETRIS








gamescom
2024
EJKR
DAFFY BOARDS
KICOS GUARANA



HALLOWEEN-SPECIAL

Liebe Mitglieder,
es ist wieder so weit: Halloween steht vor der Tür und wir haben es uns nicht nehmen lassen, auch in diesem Jahr ein passendes Special zu servieren.
Doch woher stammt der Name Halloween eigentlich? Der Begriff kommt (wer hätte es gedacht ?) aus dem Englischen und wurde von „All Hallows Eve“ abgeleitet, was frei übersetzt etwa „der Abend vor Allerheiligen“ bedeutet. In den letzten Jahrzehnten hat das ursprünglich als „alte heidnische Totenfest“ gefeierte Halloween auch in unseren Breitengraden immer mehr Fans gefunden. Dies zeigt sich natürlich auch in der Welt der Videospiele. So wollen wir uns heute einmal verschiedene Spiele auf Nintendo-Konsolen anschauen, die das Halloween-Thema behandeln bzw. auch für die Level- und Gameplaygestaltung verwenden.

Kuschelt euch am besten an einem regnerischen Abend in eure Decke ein, stellt ein paar Kerzen auf und taucht mit uns ein in die gruselige Halloween-Welt der Videospiele!

Wir wünschen euch viel Spaß und „Happy Halloween“!







ES IST WIEDER HALLOWEEN-ZEIT!

Super Mario Bros. Wonder (Nintendo Switch)

Im aktuellen Jump 'n' Run-Ableger mit unserem Lieblingsklempner hat Nintendo ein wahres Ideenfeuerwerk abgebrannt. Und tatsächlich gibt es auch ein spezielles Level („Hoch und runter im Pilzforst", in der Funghi-Mine), das mit wunderschönen Kürbissen daherkommt. Richtig genial wird es aber erst, wenn ihr die Wunderblume eingesammelt habt. Dann erwacht das Level nämlich sprichwörtlich zum Leben: Die Kürbisse erhalten Gesichter und versprühen richtiges Halloween-Feeling! Wer jetzt im nächsten Level („Festbeleuchtung zur Geisterstunde", ebenfalls in der Funghi-Mine) noch König Buu Huu erblickt, der hat genau die richtigen Level für Halloween gefunden!



Halloween-Stimmung pur!

Banjo-Kazooie (Nintendo 64)

Im kultigen Rare-Jump 'n' Run aus dem Jahr 1998 gibt es mit „Mad Monster Mansion" eine besondere Welt, die perfekt für einen Halloween-Abend geeignet ist. Hier erwarten euch zahlreiche Monster und unheimliche Gestalten, die mit der passenden Musikuntermalung für einen wohligen Schauer sorgen. Das Highlight dürfte allerdings eure Verwandlung beim Schamanen Mumbo Jumbo sein. Denn dieser verzaubert euch in Kürbis-Banjo – vorausgesetzt, ihr habt mindestens 20 Mumbo Tokens in der Tasche! In dieser Gestalt seid ihr für Halloween bestens gewappnet!



Als Kürbis-Banjo seid ihr äußerst passend gekleidet

Animal Crossing: New Horizons (Nintendo Switch)

Ja, Animal Crossing auf der Switch hat bereits einige Erwähnungen in unserem Magazin erhalten – darunter auch in den Weihnachtsspecials. Kein Wunder: Das Spiel strotzt nur so vor kreativen Einfällen, die perfekt an die jeweilige Jahreszeit angelehnt sind. So dürfen sich Halloween-Fans freuen, denn der 31. Oktober wird auch in Animal Crossing gefeiert. Zwischen 17 Uhr und 24 Uhr dürft ihr am besagten Tag Kürbisanleitungen vervollständigen (davon gibt es eine ganze Menge) und Süßigkeiten an eure verkleideten Nachbarn verteilen. Die Leckereien dürft ihr bereits Wochen zuvor in Nooks Laden käuflich erwerben und auch die Halloween-Deko könnt ihr schon aufstellen, um eurer Insel somit das nötige Flair verleihen. Selbstredend darf dann am 31. Oktober auch Jakob nicht fehlen, der berühmte Charakter mit dem Kürbiskopf, der euch mit tollen Halloween-Accessoires beschenkt, sofern ihr ein paar Süßigkeiten für ihn habt.



Jakob zeigt sich sehr spendabel

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (Game Boy)

Das zweite Super Mario-Abenteuer auf dem Game Boy verzückte hierzulande im Jahr 1993 die Videospieler und hat bis heute einen festen Platz in der Hall-of-Fame. Auch für Halloween eignet sich der Titel bis heute. Warum? Nun, das hängt mit der Welt „Pumpkin Zone" zusammen, die im Inneren eines Kürbisses spielt! Die einzelnen Stages dieser Welt fügen sich ebenso in die Gruselthematik ein, da ihr es mit Geistern und anderen Schreckgestalten zu tun bekommt. Wer also wieder einmal einen Ausflug in die gute alte Game Boy-Zeit plant, könnte das ja mit der Halloween-Thematik verbinden.



Die berühmte Pumpkin Zone

SPECIAL

Die Geschichte des Club Nintendo
Teil 3: Eine Ära geht zu Ende

Die bisherigen zwei Beiträge zu unserem Club Nintendo-Special in den Ausgaben 10 (02/2024) und 12 (06/2024) fanden erfreulicherweise großen Anklang bei unseren Mitgliedern – für uns ein klarer Beweis, dass ein Großteil unserer Community tatsächlich mit dem alten Club Nintendo-Magazin aufgewachsen ist. Im heutigen dritten Teil wollen wir uns mit den letzten Jahren des Club-Magazins beschäftigen und zugleich die Gründe für dessen Ende zusammenfassen.

Wunderbare Goodies für die treuen Fans

Ende des Jahres 1997 war Nintendo bereits online zu finden, wie man in den News der Dezember-Ausgabe nachlesen konnte. Neben der regulären Webseite www.nintendo.de wurden noch zwei weitere Homepages in den Mittelpunkt gerückt: www.lylatwars.de und www.diddykongracing.de – kein Wunder, waren beide Titel zum damaligen Zeitpunkt doch in aller Munde. Zusätzlich durften sich Fans beim Abschluss des Club Nintendo POWER-Abos auf eine Lylat Wars-Soundtrack-CD freuen. Als besonderes Goodie kündigte Nintendo in der oben genannten Ausgabe den World of Nintendo-Kalender für das Jahr 1998 an, den man sich beim Nintendo-Händler kostenfrei sichern konnte, ebenso wie das VHS-Video „Wieviel 3D hältst Du aus?“. Das Letztgenannte ist bis heute bei Fans unglaublich beliebt und das nicht ohne Grund! Knapp 50 Minuten voller aktueller und kommender Nintendo-Highlights sorgten für Jubelstürme bei passionierten Nintendo-Gamern. Immerhin waren die Videokassetten damals nahezu das einzige Medium, um kommende Videospiele in Bewegung zu erleben.



Die Dezember-Ausgabe aus dem Jahr 1997



Heiße News für die Nintendo-Fans

Viel Lob und etwas Kritik

Ab der Ausgabe 01/1998 änderte sich auch etwas für unsere Freunde aus Österreich und der Schweiz, denn von nun an wurde das Club Nintendo-Magazin mit der deutschen Ausgabe zusammengelegt, was auch den Aufruf in der entsprechenden Ausgabe zeigte. Im Club Center rief Nintendo nämlich die Mitglieder aus den Alpenländern dazu auf, Beiträge für die Leserpost einzusenden.

Die Wochen vergingen und in der April-Ausgabe des Jahres kündigte Nintendo mit der Soundtrack-CD zu Diddy Kong Racing eine neue Prämie für das POWER-Abo an. Währenddessen wurde das gesamte Magazin unter der Leitung von







Yoshi's Story war das große Thema der Ausgabe 01/1998

Claude M. Moyse im wahrsten Sinne des Wortes weiterhin sehr verspielt gestaltet; zu großer Freude der Mitglieder, die die vielen Artworks und Zeichnungen feierten. Auch das Club Center sowie das Forum (in welchem stets ein bestimmtes Thema diskutiert wurde) fanden immer noch großen Anklang. In der Juni-Ausgabe 1998 wurden im Club Center einige kritische Leserbriefe abgedruckt, deren Inhalt auch in unser Club-Zeitalter passen würde. So wurde beispielsweise angefragt, ob man nicht kritischere Spieletests etwa mit einer Punkte- oder Prozentskala veröffentlichen könne. Weiter wurde der Umstand beschrieben, dass das vergangene Club-Magazin geknickt bzw. beschädigt zugestellt wurde, da der Postbote das gute Stück einfach in den Briefkasten geklemmt habe. Solche Nachrichten könnten tatsächlich aus der Neuzeit stammen, denn auch unsere Mitglieder berichten von solchen Erlebnissen (in diesem Falle gibt es natürlich umgehend Ersatz!).

In der August-Ausgabe gab es nicht nur ein geniales Interview mit Altmeister Shigeru Miyamoto, sondern auch ein tolles Gewinnspiel zu F-1 World Grand Prix, dem Rennspielhit auf dem Nintendo 64. Verlost wurde eine Reise zum Formel 1-Rennen in Susuka (Japan) bzw. 10.000 Deutsche Mark in bar – das war damals schon ein echtes Highlight!

Das Gewinnspiel war eine Wucht!

„Das älteste deutsche Videospielmagazin feiert Geburtstag"

So lautetet die Überschrift auf Seite 6 der Oktober-Ausgabe im Jahr 1998. Im Februar des Jahres 1989 erschien nämlich die erste Ausgabe des Club Nintendo-Magazins, die noch unter dem Namen Play Nintendo! geführt wurde, und die Fans fragten sich (ebenso wie die Redaktion), wo denn die Zeit geblieben sei. Apropos Zeit: Im Laufe des Jahres 1998 war unverkennbar, dass sich der Großteil der Themen mit dem Nintendo 64 beschäftigte. Neue Spiele für das SNES waren Mangelware und nur der Game Boy (Color) hielt noch die Fahne für eine weitere Nintendo-Konsole hoch. Der Wandel der Zeit war also in vielerlei Hinsicht zu bemerken. Auch fiel vermehrt Nintendos Werbung für ihren Online-Auftritt (www.nintendo.de) auf, der im Magazin aktiv beworben wurde. Das digitale Zeitalter war bereits eingeläutet und auch Nintendo musste sich hier anpassen, um nicht mit dem bekannten Sprichwort „Wer nicht mit der Zeit geht, der geht mit der Zeit" abgestraft zu werden.

Das Club-Magazin hingegen fing den Zeitgeist immer noch perfekt ein, schließlich stand man schon bald vor der Jahrtausendwende. Die zahlreichen News, Spieleberichte, aber auch der rege Austausch mit den

Die 10 Jahre vergingen wie im Flug



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1998
Entwickler: DMA Design
Vertrieb: Gremlin Interactive

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

N64-Klassik-Test: Body Harvest



Der Entwickler hinter Body Harvest, aktuell bekannt als Rockstar North, brachte zu dieser Zeit einzigartige Spielideen auf Nintendos 64-Bit-System. Tatsächlich wird dieser Titel auch als erstes 3D-Konzept der äußerst erfolgreichen GTA-Serie angesehen.

Starship Troopers auf unserer Erde?

Markiert euren Kalender, denn alle 25 Jahre greifen käferartige Aliens, welche auf Galaxis umrundenden Planeten leben, die Erde in durch Kraftfelder abgeriegelten Gebieten an, um Menschen zu ernten! Diese vergrößern sich bei jedem Zyklus, bis die Erde irgendwann komplett verloren ist. Das kann unser Supersoldat Adam Drake aus der Zukunft nicht zulassen und benutzt eine Zeitmaschine, um ab 1916 die jeweiligen Angriffe abzuwehren, damit der Feind endgültig vernichtet wird! Hier reist er neben Griechenland, Java und den USA auch ins kalte Sibirien sowie auf den Alien-Kometen.



Überall Alien-Käfer!

Open World-Käferjagd

Es gibt einiges zu tun in den verschiedenen Epochen. Diese sind bereits sehr offen und laden zum Erkunden ein. Durch erledigte Aufgaben öffnen sich diese Gebiete über die Zeit noch ein wenig. Neben kleinen Rätseln, wie das Öffnen von Brücken oder verschlossenen Gebäuden, wird aber vor allem eines von euch verlangt: Nämlich der Kampf gegen die Bugs! Hier stehen euch nicht nur verschiedene Waffen zur Verfügung, sondern auch



Fahrzeuge dürfen nicht fehlen

fahrbare Möglichkeiten, von einfachen Pkw bis hin zu Panzern oder sogar Hubschraubern! Wichtig hierbei ist der Schutz der Zivilisten, damit diese nicht entführt oder verspeist werden. So erwehrt ihr euch Wellen von hunderten Gegnern, was dank guter Steuerung und Gunplay richtig Laune macht. Vergesst aber das Speichern nicht! Dies geht nur an wenigen, bestimmten Stellen, was bei einem Lebensverlust in möglichen Frust aufgrund von verlorenem Fortschritt münden kann.

Polygone im Nebel

Optisch ist das Spiel sehr dröge, es gibt nur wenige Farben und Texturen zu sehen. Die halbwegs stabile Framerate wird durch blockige Grafik und wenig Details erkauft. Die niedrige, sehr neblige Sichtweite schreit geradezu nach einem N64-Spiel, hilft aber nicht gerade bei der Orientierung. Der Sound wiederum passt sehr gut zum Setting, die Effekte sind spritzig und von hoher Qualität.

Fazit

Ein hervorragendes Spiel im „hässlichen Entlein"-Kleid! Dieses erste 3D-Grand Theft Auto im Sci-Fi- Stil sollten sich Freunde von Action sowie Open Worlds nicht entgehen lassen!

Ruben Esch
Redakteur





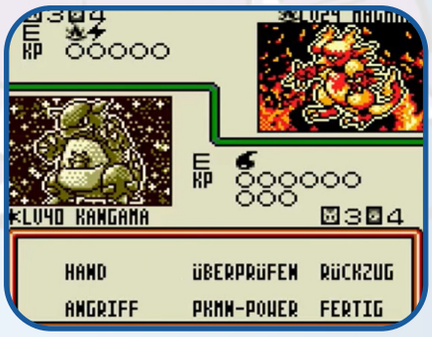
Adam ist bereit!

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2000
Entwickler: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo

Genre: RPG
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

Game Boy Color-Klassik-Test: Pokémon Trading Card Game



Der Kampfbildschirm ist übersichtlich und bietet alle Infos

Zu Beginn der Pokémania in Deutschland standen die Taschenmonster vor allem für die ersten Game Boy-Editionen, die Anime-Serie und das Sammelkartenspiel. Zu letzterem wurde hierzulande im Jahr 2000 sogar eine Umsetzung als kultiges Game Boy-Rollenspiel veröffentlicht, welches heutzutage trotz einer ungebremsten Popularität der Karten leider ziemlich in Vergessenheit geraten ist.

Schnapp sie dir alle, nur anders!

Die Idee hinter dem Spiel ist eigentlich genial: Ähnlich wie in den regulären Pokémon-Editionen gilt es, ein starkes Team aus unterschiedlichen Taschenmonstern aufzubauen und zur neuen Nummer Eins zu werden. Der große Unterschied liegt jedoch in der Tatsache, dass man keine „echten" Pokémon einfangen muss, sondern die Sammelkarten der ersten veröffentlichten Decks aus dem realen Leben hierfür verwendet werden. Auch das rollenspielartige Kampfsystem gleicht, bis auf minimale Abweichungen, dem ursprünglichen Regelwerk des Sammelkartenspiels. So gilt es, ein möglichst starkes Deck, bestehend aus 60 Karten, zusammenzubauen. Im Gegensatz zu normalen Pokémon-Kämpfen reichen hier allerdings die Monster alleine nicht aus. Benötigt werden für deren Angriffe nämlich Energiekarten, welche es in verschiedenen Typklassen und Ausführungen gibt. Je nach Attacke des jeweiligen Monsters werden bestimmte Mengen oder Elemente gebraucht, um anzugreifen. Hierbei gibt es weniger Typen als in den Hauptspielen, aber Effekte wie „Sehr effektiv" wurden auch ins Regelwerk dieses Ablegers aufgenommen und erhöhen die taktischen Möglichkeiten. Zusätzlich bieten Unterstützer-Karten mit zahlreichen kartenspieltypischen Fähigkeiten wie dem Austausch aller Karten in der Hand, Ziehen von zusätzlichen Karten oder Heilungen viel Tiefe im Kampfsystem. Beendet ein Spieler seinen Zug, so ist das Gegenüber an der Reihe. Gewonnen bzw. verloren ist ein Match, wenn eine festgelegte Anzahl an Pokémon besiegt wurde oder jemand keine Karten mehr auf seinem Stapel besitzt.

Zeit für ein D-D-D-D-Duell!!!

Wie in den Hauptteilen der Reihe gilt es erneut, die acht besten Spieler der Region herauszufordern, hier Clubmeister genannt, um gegen die Top 4 und anschließend den Champion antreten zu dürfen und seinen Platz einzunehmen. Eine frei begehbare Oberwelt gibt es hier nicht, nur die Clubs selbst lassen sich per Oberweltkarte auswählen. Hierbei ist die Reihenfolge nicht festgelegt. In den jeweiligen Clubs befinden sich zahlreiche andere Kartenspieler, die nach einem erfolgreichen Duell Boosterpacks als Preis



In den Clubs sammelt man Wissenswertes und duelliert sich

vergeben, womit die eigene Sammlung aufgestockt und das Deck verbessert werden kann. Eben diese Zusammenstellung verschiedener Decks sowie die Komplettierung der Sammlung machen den Reiz des Spiels aus. Die Kartenduelle sind spaßig und, trotz des Karten-Regelwerks niemals überladen. Übrigens ist es möglich, sein Kartendeck gegen das eines realen Mitspielers im Zweispieler-Modus auszutesten, was spannende Matches verspricht. Fun Fact: Der physischen Version des Spiels lag damals eine exklusive Sammelkarte von Mauzi bei, welche somit eine der ersten Promo-Karten darstellte.

Fazit

Auch in Kartenform sind die Taschenmonster starkes Futter für den Game Boy! Nicht nur Fans von Pikachu & Co. finden hieran Gefallen, auch Freunde von virtuellen Kartenduellen dürften ihre Freude mit diesem Ableger haben.

Andi Hammerl
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2007
Entwickler: Vanpool
Vertrieb: Nintendo

Genre: Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: mittel
Preis: hoch

Nintendo DS-Klassik-Test:
Freshly-Picked Tingle´s Rosy Rupeeland

Welcher Nintendo-Charakter ist grün gekleidet, erkundet eine mittelalterliche Fantasy-Welt, hat mit Feen zu tun und sammelt fleißig Rubine? Wer von Euch selbstsicher mit „Natürlich Link!“ geantwortet hat, liegt zwar richtig, übersieht gleichzeitig aber den zweiten Protagonisten, der in dieselbe Kerbe schlägt: Tingle! Anfangs nur ein quirliger Nebencharakter, mauserte er sich in der DS-Phase zum Hauptcharakter eines eigenen Franchises, welches kurioser kaum ausfallen könnte.

Von älteren Jungs und Rubin-Opas

Anders als in den regulären Zelda-Abenteuern, schlüpft man nicht in die Haut von Link, sondern beginnt die Reise als 35-jähriger 08/15-Typ namens Tingle, welcher den großen Wunsch hegt, eine Fee zu werden. Schon bald bietet ihm eine mysteriöse Gestalt namens Rubin-Opa die Möglichkeit, sich seinen sehnlichsten Wunsch zu erfüllen. Voraussetzung hierfür ist es jedoch, ihm so viele Rubine zu bringen wie nur möglich. Unterstützt bei diesem Vorhaben wird Tingle von der – überraschend freizügigen – Fee Pingle und vielen weiteren sehr seltsamen Leuten, welche man auf der Reise zum Feenglück trifft. Schon früh wird ersichtlich, dass sich das Spiel deutlich von regulären Abenteuern aus dem Königreich Hyrule unterscheidet. Der Humor sowie die deutlich überzeichneten Charaktere schrecken vielleicht so manchen Zelda-Fan oder auch Nichtkenner der Hauptreihe ab, gleichzeitig sprüht der Titel nur so vor Charme und ähnelt hierbei am ehesten den modernen Spielen der Wario-Reihe.

Geld regiert die Welt

Rubine stellen den Dreh- und Angelpunkt des Gameplays dar. Durch Erkunden der Welt, Öffnen von Schatztruhen, Erledigen von Sidequests, Besiegen von Gegnern und den Verkauf von allerlei Sammelgegenständen stockt Tingle seinen Rubinvorrat auf. Letztere lassen sich sogar durch auffindbare Rezepte zu neuen, wesentlich wertvolleren Objekten verändern, um mächtig Zaster einzufahren. Anders als Link ist Tingle wenig geschickt im Kampf. So läuft er schlicht in Gegner hinein, wobei eine comicartige Staubwolke entsteht, auf welche es mittels Touchscreen zu tippen gilt, um Schaden zu verursachen. Für effektivere Angriffe lassen sich zusätzlich witzige Bodyguards anheuern, die allerdings auch dementsprechend viele Moneten dafür verlangen. Um im Abenteuer fortzuschreiten, ist es notwendig, an zahlreichen Stellen im Spiel mit seinem Rubinvorrat zu feilschen. Manche Charaktere lassen Tingle nur voranschreiten, wenn ihnen ein Rubinbetrag angeboten wird, welcher sie zufriedenstellt. Leider kann dies stellenweise frustrieren, denn bei wiederholter Unzufriedenheit wird der verlangte Betrag nur höher und das angebotene Geld wird dennoch einkassiert. Bietet man zu großzügig an, so stecken sich die gierigen Gesellen die Rubine dankend in die Tasche und ein herber Verlust wird eingefahren. Trotz dieser strafenden Spielmechanik macht Tingles erstes Adventure sehr viel richtig und spielt sich auch heute noch angenehm frisch, so dass der Kritikpunkt verschmerzbar ist.

Fazit

Tingles Rubinland-Abenteuer versprüht wahnsinnig viel Charme und spielt sich deutlich anders als reguläre Zelda-Ableger. Trotz der harten Feilscher-Spielmechanik findet man hier einen wahren Goldrubin der DS-Ära.

Andi Hammerl
Redakteur



Die detailreiche Spielewelt weiß zu gefallen und versprüht Charme



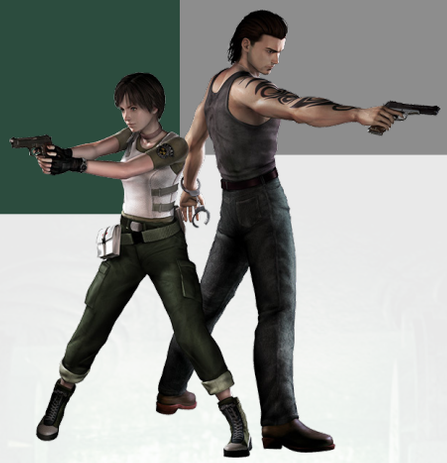
Charaktere mit Charakter bevölkern die Welt rund um Tingle



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2002
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Capcom

Genre: Survival-Horror
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig



GameCube-Klassik-Test: Resident Evil Zero



Eine Zombie-Attacke im Zug

Resident Evil Zero auf dem Nintendo GameCube ist ein besonderes Highlight für Fans der Serie. Als Prequel zur gesamten Reihe führt es uns zurück zu den Anfängen des bioorganischen Horrors. Mit seiner düsteren Atmosphäre, verstörenden Kreaturen und einer packenden Geschichte ist Resident Evil Zero eine unverzichtbare Erfahrung für jeden Horror-Liebhaber.

Der Ursprung des Schreckens

Die Handlung beginnt in den Wäldern der Arklay Mountains, wo das Bravo-Team der S.T.A.R.S.-Einheit mysteriöse Mordfälle untersucht. Rebecca Chambers, eine junge Polizistin, findet sich bald in einem Albtraum wieder, als sie auf einen verlassenen Zug trifft, der von furchterregenden Kreaturen heimgesucht wird. Hier trifft sie auf Billy Coen, einen zum Tode verurteilten Ex-Marine auf der Flucht. Gemeinsam müssen sie die tödlichen Geheimnisse der Umbrella Corporation und den Ursprung des T-Virus entdecken.

Better Together

Das Gameplay zeichnet sich durch das „Partner-Zapping"-System aus, das es den Spielern ermöglicht, zwischen Rebecca und Billy zu wechseln; diese Mechanik erfordert strategisches Denken, da beide Charaktere unterschiedliche Fähigkeiten haben und oft zusammenarbeiten müssen, um Rätsel zu lösen und Gegner zu besiegen. Diese Spielweise fügt dem klassischen Survival-Horror-Genre eine neue Tiefe hinzu.

Purer Augen- und Ohrenschmaus

Die Grafik des Spiels nutzt die Fähigkeiten des GameCube voll aus. Die Hintergründe sind detailliert und tragen zur unheilvollen Atmosphäre bei. Die düsteren Korridore des Zugs, die verlassenen Räume des Umbrella-Forschungslabors und die unheimlichen Wälder sind meisterhaft gestaltet und sorgen für ständige Spannung. Der Soundtrack trägt ebenso zur nervenaufreibenden Erfahrung bei. Die orchestralen Klänge und die subtilen Geräusche verstärken die beklemmende Atmosphäre. Jede knarrende Tür, jeder entfernte Schrei verstärkt das Gefühl der Isolation und der ständigen Gefahr. Die visuell erschreckenden und grotesken Zombies lassen den Spielern das Blut in den Adern gefrieren und machen das Spiel zu einem konstanten Nervenkitzel. Jede Begegnung mit ihnen ist ein Kampf ums Überleben.



Rebecca und Bill in Action!

Virusinfiziertes Spiel

Leider hat Resident Evil Zero auch seine Schwächen: Die Steuerung beispielsweise wirkt besonders in hektischen Situationen manchmal unhandlich; zudem sind die Inventar-Beschränkungen frustrierend, da die Charaktere oft gezwungen sind, Gegenstände zurückzulassen oder zwischen Speicherpunkten hin- und herzulaufen. Diese Aspekte sind jedoch typisch für das Survival-Horror-Genre und tragen letztlich zur Spannung und Herausforderung des Spiels bei.

Fazit

Insgesamt ist Resident Evil Zero ein herausragendes Kapitel der Resident Evil-Saga und ein Muss für jeden Fan des Genres. Es bietet eine tiefgründige und fesselnde Geschichte mit packender Atmosphäre, welche die Ursprünge der Serie beleuchtet. Trotz kleinerer Mängel liefert es ein intensives und unvergessliches Horror-Erlebnis, das den Spieler von Anfang bis Ende in seinen Bann zieht.



Christos Polentsis
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.

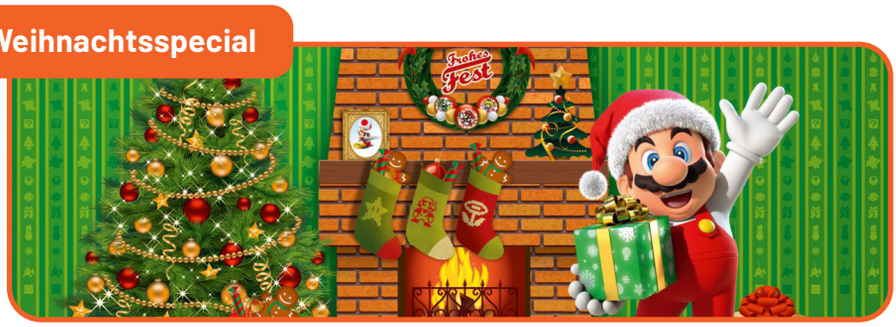
Highlights sind u. a. :

Super Mario Party Jamboree



Die lustige Mario-Sause geht in die nächste Runde! Mit Super Mario Party Jamboree verspricht uns Nintendo die beste Mario-Party aller Zeiten – exklusiv für die Nintendo Switch. Wir haben uns durch zahlreiche Multiplayer-Runden gedaddelt und verraten euch, ob das Spiel die Erwartungen erfüllen kann.

Weihnachtsspecial



Auch in diesem Jahr wollen wir die gemütliche Weihnachtszeit mit einem besonderen Special ehren. Genau das Richtige, um für das anstehende Fest der Herzen in Stimmung zu kommen – natürlich mit einem großen Schuss Nintendo!

Epic Mickey: Rebrushed



Das beliebte Wii-Spiel erhält eine Neuauflage – Grund genug, sich diese einmal im Detail anzuschauen. Wir prüfen für euch, ob Mickey auch auf der Nintendo Switch zu wahren Höchstleistungen auflaufen kann und welche Neuerungen es ins Spiel geschafft haben.

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.