BIGN-CLUB.DE- AUSGABE NR. 15 - DEZEMBER 2024

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

WEIHNACHTSSPECIAL

Spiele aus den 1990ern und 2000ern, die unter dem Weihnachtsbaum lagen

REVIEWS

MARIO & LUIGI: BROTHERSHIP

Wie schlägt sich der neueste Ableger der beliebten RPG-Reihe?

RETRO-REVIEWS

ALADDIN

Die magische Geschichte von Aladdin und der Wunderlampe


SUPER MARIO
SUPER MARIO PARTY JAMBOREE
MARIO & LUIGI BROTHERSHIP







HOLERÖ UND HALLO, LIEBE NINTENDO-FANS,

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

Es ist wieder einmal soweit: Das Weihnachtsfest steht vor der Tür und passend dazu haben wir erneut ein tolles Special für euch vorbereitet. Schließlich gehören Nintendo und Weihnachten schon seit jeher fest zusammen. Macht euch also einen heißen Kakao und legt leckere Plätzchen bereit – damit seid ihr für das Special bestens gerüstet!

Ebenfalls erfreulich: Euch erwarten zahlreiche Reviews zu aktuellen Switch-Hits, darunter auch Sonic X Shadow Generations, Mario & Luigi: Brothership sowie Super Mario Party Jamboree – perfekte Spiele für das anstehende Weihnachtsfest!

Abseits der Spiele für Nintendos Hybrid-Konsole kommen auch Retro-Fans voll auf ihre Kosten, da wieder viele Retro-Titel für die verschiedenen Nintendo-Konsolen auf dem Prüfstand stehen. Abgerundet wird die vorliegende Ausgabe mit interessanten News, Interviews, Kolumnen und zwei tollen Postern. Wir wünschen euch daher wie immer viel Spaß beim Schmökern der aktuellen Ausgabe und möchten die Gelegenheit nutzen, uns bei euch für den großartigen Support zu bedanken. Mit euch haben wir einfach die beste Community!

Das gesamte Team wünscht euch zudem von Herzen ein frohes Weihnachtsfest im Kreis eurer Lieben. Genießt die gemeinsame Zeit und habt einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Euer Patrick Ernemann
Chefredakteur

Inhaltsverzeichnis
15. Ausgabe 12/24

Editorial **02**
News **06**
Der BIG-N-Club expandiert – Hallo, Ostdeutschland!... 06
Nintendo Sound Clock: Alarmo – der spielerische Wecker 07
Nintendo veröffentlicht „Nintendo Music“ 08
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen **10**
Die Redaktion stellt sich vor **12**
Das Weihnachtsspecial **14**
Gewinnspielauflösung aus der Ausgabe 10/2024 ..... **18**
Weihnachten mit Wario & Waluigi **19**
Toad kocht / Luigi's Witzeecke **20**
Das Interview mit Pauline **21**
Reviews **22**
Super Mario Party Jamboree 22
Mario & Luigi: Brothership 26
Sonic X Shadow Generations 30
Emio – Der lächelnde Mann: Famicom Detective Club 32
Ace Attorney Investigations Collection 34
Die Schlümpfe: Abenteuer im Traumland 36
Disney Epic Mickey: Rebrushed 38
Ys X: Nordics 40
Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community! **42**
Special: Kid Icarus Uprising – die kuriose Geschichte der AR-Karten **44**
Reviews // Indie-Games **46**
Shadows of the Ninja Reborn 46
Yars Rising 51
SokoMage 61
Doppelposter: Super Mario Party Jamboree und Mario & Luigi: Brothership **47**
Special: Das 10-jährige Jubiläum der amiibo-Figuren **52**



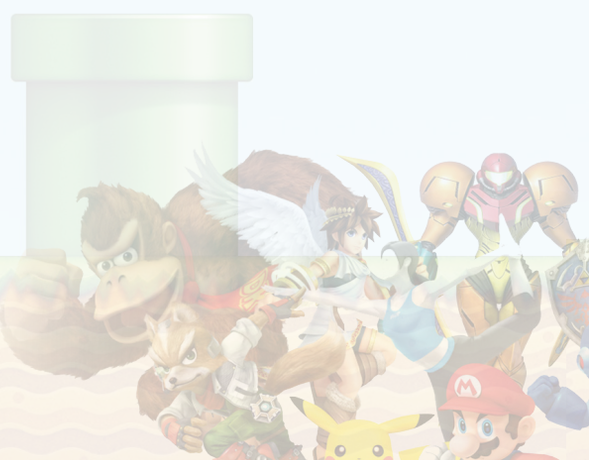
07 | News | *Nintendo Sound Clock: Alarmo – der spielerische Wecker*



26 | Reviews | *Mario & Luigi: Brothership*



44 | Special | *Kid Icarus Uprising – die kuriose Geschichte der AR-Karten*



News: Wichtiges aus der Welt von und über Nintendo!

Der BIG-N-Club expandiert – Hallo, Ostdeutschland!

Da der Hauptsitz unseres Vereins in Ilvesheim liegt, war es bisher schwierig bzw. nicht möglich, Events und Stammtische auch in anderen Bundesländern zu organisieren. Dies soll sich ab sofort ändern. Denn unser langjähriges Mitglied, Leon Walther, wird künftig als sogenannter „Ambassador“ (Botschafter) für unseren Verein im Bereich Ostdeutschland auftreten. Im Zuge dessen wird er der Ansprechpartner für unsere Mitglieder sein, die sich vor allem in den neuen Bundesländern heimisch fühlen. Dabei wird er sich vorrangig um die Organisation und das Veranstalten von Events, Stammtischen, Specials und Co. kümmern. Unterstützung erhält er dabei aus unserer Redaktion von David Ullmann. Wir heißen Leon herzlich im Team Willkommen und freuen uns auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit!

Patrick Ernemann
Redakteur



Super Mario Bros. Film 2 – alte und neue Charaktere sollen mit dabei sein

Nach den Informationen, die der englischsprachige Synchronsprecher von Toad aus Der Super Mario Bros. Film, Keegan-Michael Key, mitteilte, dürfen wir im kommenden Super Mario Bros.-Film viele neue Charaktere kennenlernen. Das gesamte Universum, in welchem die Figuren leben, wird deutlich erweitert. Zudem dürfe man sich wieder auf viele Easter Eggs freuen. Zwar gibt es bisher noch keinen Trailer zum Film, allerdings wurde der Starttermin für die Vereinigten Staaten bereits für den 03.04.2026 festgelegt.

Patrick Ernemann
Redakteur





Monolith Soft feiert 25-jähriges Jubiläum und arbeitet an neuer Engine

Am 01.10.1999 wurde Monolith Soft, das Entwicklerstudio hinter der beliebten Xenoblade Chronicles-Reihe, von Tetsuya Takashi und weiteren Veteranen von Square gegründet. So feierte das Unternehmen dieses Jahr nicht nur das 25-jährige Jubiläum, sondern plauderte in einem Interview mit dem Magazin cgworld.jp auch aus dem Nähkästchen.
So arbeite man derzeit an einer neuen Engine für die kommenden Spiele. Eigens dafür wurde eine Forschungs- und Entwicklungsabteilung gegründet. Aktuell forsche man unter anderem in den Bereichen Model Rendering und Effect Engines. Zudem stellte Takashi klar, dass eine Engine von Drittanbietern keine Option sei.

Patrick Ernemann
Redakteur



WEIHNACHTSSPECIAL



Liebe Club-Mitglieder,
es ist wieder einmal soweit: Die schönste Zeit im Jahr kommt mit großen Schritten auf uns zu. Und was wäre ein Weihnachtsfest ohne Nintendo? Richtig, nur halb so schön! Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass uns das Christkind bzw. der Weihnachtsmann im Kindes- und Jugendalter regelmäßig hübsch verpackte Geschenke unter den Christbaum legte, die nach dem Auspacken unsere Gamer-Herzen höher schlagen ließen. Denn nicht selten war darunter die so sehr gewünschte Nintendo-Konsole oder das neueste Top-Game für selbige dabei.
Im diesjährigen Weihnachtsspecial wollen wir uns einmal auf die Reise in die Vergangenheit begeben und einige Spiele für die verschiedenen Nintendo-Konsolen vorstellen, die in den 1990er bzw. 2000er Jahren vor Weihnachten veröffentlicht wurden und daher besonders oft unter dem Tannenbaum lagen. Im Zuge dessen erzähle ich euch einige meiner Spieleerlebnisse zum jeweiligen Weihnachtsfest.
Kuschelt euch also in eine warme Decke, stellt eine heiße Tasse Tee samt leckeren Plätzchen bereit – dann kann es auch schon losgehen.

Wir wünschen euch viel Spaß und natürlich von Herzen Frohe Weihnachten!

Terranigma (SNES)

Der von Enix entwickelte und von Nintendo vertriebene Action-Adventure-Rollenspiel-Mix war im Jahr 1996 das perfekte Weihnachtsgeschenk für SNES- und Gen-re-Fans – und wurde in unseren Gefilden passenderweise gerade einmal fünf Tage vor Heiligabend veröffentlicht. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle des Teenagers Ark, dem in seiner Siedlung zu Beginn ein Missgeschick mit einer versiegelten Kiste passiert. Daraufhin wird er vom Dorfältesten aufgefordert, gemeinsam mit seiner Freundin Melina die vertraute Heimat zu verlassen und die Welt neu zu erschaffen. Dafür müsst ihr in fünf Türmen die Kontinente der Welt neu aufsteigen lassen – ein wahrlich episches Unterfangen. Das Spiel gehört nicht nur storytechnisch zum Besten, was das Genre zu bieten hat, sondern auch spielerisch und technisch. Bis heute fordern Fans eine Neuauflage bzw. Fortsetzung auf modernen Konsolen. Fun-Fact: Für die tollen deutschen Bildschirmtexte zeichnete sich wieder einmal der legendäre Claude M. Moyse verantwortlich.
Das Spiel war im Jahr 1996 unter vielen Weihnachtsbäumen zu finden und sorgte über die Feiertage für besonderen Action-Adventure- bzw. Rollenspielgenuss – übrigens auch bei mir. Natürlich gehörten das obligatorische Lesen der Verpackungsrückseite und das Studieren des Spieleberaters vorab zur Tradition.



Diddy Kong Racing (Nintendo 64)

Am 21.11.1997 erschien mit Diddy Kong Racing ein besonderer Fun-Racer aus dem Hause Rare – und war damit DAS perfekte Weihnachts-



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 17.10.2024
Entwickler: Nintendo Cube
Vertrieb: Nintendo

Genre: Party/Action
Spieler: 1 - 4 (Lokal); 1 – 20 (Online)
Spieldauer: 10 – 40 Stunden
Preis: 49,99 €

Super Mario Party Jamboree

Nintendo schmeißt mal wieder eine Fete: Die Mario-Party-Reihe hat über die Jahre bewiesen, dass sie ein Dauerbrenner für wirklich jede Generation von Nintendo-Fan ist. Millionenfach verkauft, zeigt der japanische Videospielgigant mal wieder, wozu Mario und Co. seit Ewigkeiten bestens taugen – spielen und feiern. Allein der vorletzte Ableger, Super Mario Party, wanderte mehr als 20 Millionen Mal über die Laden- und Online-Theken dieser Welt. Und Super Mario Party Jamboree setzt nun die Tradition fort – samt einer frischen Ladung Partyspaß, jeder Menge brandneuer Inhalte, taufrischen Karten und so vielen Minispielen wie noch nie.



Dabei verspricht der Titel nicht nur eine riesige Sammlung der kreativen Kurzspiele, sondern auch einige gelungene neue Modi sowie die Möglichkeit, nicht spinnefeind, sondern in freundschaftlicher Rivalität gegeneinander anzutreten. Ob sich der Kauf lohnt? In jedem Fall! Allein der neuen Jamboree-Partner wegen!

Altbekannte und neue Gesichter

Bevor die Party startet, stellt sich wie so oft die Frage: Welchen Charakter soll man wählen? Natürlich gibt es reichlich Auswahlmöglichkeiten. In Super Mario Party Jamboree stehen euch insgesamt 22 Charaktere zur Verfügung, darunter die klassischen und allseits bekannten "Nintendo-Maskottchen". Wenn das aber alles wäre, wäre es langweilig. Logisch, dass



Im Kampf mit Bowser geht es heiß her

einige neue Charaktere in der Pipeline sind, etwa Pauline und Ninji, die ihr zunächst aber freischalten müsst. Bekannt dürfte Ninji dem einen oder anderen älteren (Retro-)Gamer übrigens als Gegner aus Super Mario Bros. 2 sein, wo er einst sein Debüt feierte. Fakt ist: Die Auswahl bietet für jeden Geschmack den passenden Helden – damit auch wirklich jeder auf seine Kosten kommt. In wen ich mich (mal wieder) verliebt habe? Monty Maulwurf, mein heimlicher Favorit. Der wuselt sich so putzig durchs Spielfeld, dass ich einfach nicht anders konnte, als ihm oft den Vorzug zu geben. Jeder Charakter bringt übrigens seinen eigenen Style mit, nichts Anderes hat man in einer Party "Marke Mario" erwartet.

Ein paar neue Minispiele und Bretter allein würden die Feier-Gang aber nicht hinterm Ofen hervorlocken, das ist klar. Deshalb haben sich die Mitarbeiter in der Entwicklung zum Ende der Switch-Ära einiges einfallen lassen: die Jamboree-Partner. Die tauchen während der Runden überraschend auf und schließen sich euch an – aber nur, wenn ihr an ihnen vorbeizieht. Und das ist natürlich leichter gesagt als getan. Bevor ein Jamboree-Partner wirklich auf eurer Seite ist, muss erstmal seine Herausforderung bestanden werden. Jede Figur hat ihren eigenen Stil: Waluigi stellt euch etwa vor einen Flipper-Automaten, an dem ihr ordentlich Punkte abräumen müsst, während Yoshi euch gleich mal auf eine wilde Jagd über Stock und Stein mitnimmt – auf einem seiner Artgenossen, versteht sich. Wenn man es schafft, sich bei der Begegnung zu behaupten, winkt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch ein netter Bonus wie



Korrekt einlochen: Cheep-Cheep oder Blooper?

ein Turboboost oder ein Extrabonus für das etwas gewöhnungsbedürftige Flippern. Nach einem erfolgreichen Minispiel-Balztanz steht euch der Jamboree-Partner für die nächsten drei Runden zur Seite und verwöhnt euch mit allerlei praktischen Boni. Ihr dürft nun gleich zwei Sterne auf einmal einkassieren, bekommt zusätzliche Würfelaugen obendrauf oder klaut den Gegnern, die ihr überholt, frech ihre Items. Aber aufgepasst: Wenn euch ein Mitspieler von hinten überholt, schnappt er euch den Jamboree-Partner einfach weg – der partnerschaftliche Bonus ist dann futsch.

Startschuss für die zünftige Party

Super Mario Party Jamboree hat sieben Spielbretter im Gepäck: Fünf brandneue und zwei aufgewertete Klassiker, die Nostalgiker-Herzen höherschlagen lassen. Fans der ersten Stunde dürfen sich auf Marios Regenbogen-Burg aus Mario Party und das Westernland aus Mario Party 2 freuen. Die neuen Bretter kommen natürlich mit ein paar frischen Gimmicks daher – so schlängelt sich etwa im Mega-Wigglers Leckerwald die namensgebende Riesenraupe quer über das Spielfeld. Klingelt man die Glocke, macht sich das Insekt auf den Weg und eröffnet dadurch neue Pfade.



Geplättet zu werden, kann weh tun



Mario hat mal wieder gewonnen

Im Regenbogen-Kaufpalast heißt es: Rolltreppen rauf, Rolltreppen runter – immer auf der Suche nach dem besten Weg durch das bunte Shopping-Chaos. Die Läden buhlen regelmäßig um eure Aufmerksamkeit. An vier Stationen könnt ihr Stempel sammeln, die sich später in Münzen verwandeln lassen. Natürlich darf auch eine Bowser-Karte nicht fehlen. Diese steckt voller Fieslingsfallen und weiteren Überraschungen, muss aber erstmal von euch freigeschaltet werden, bevor das Chaos losgeht.

Das Herzstück von Super Mario Party Jamboree bleibt, wie bei seinen Vorgängern, der klassische Party-Modus. Dafür ist das Spiel bekannt und genau deshalb wohl auch seit mehr als zwei Jahrzehnten ungebrochen beliebt. Der Modus funktioniert nach altbewährtem Prinzip: Vier Spieler würfeln sich über verschiedene Felder, um Sterne zu sammeln. Das Ziel? Am Ende der Runden die meisten Sterne einzuheimsen und somit mal wieder die Party für sich zu entscheiden.

Super Mario Party Jamboree trifft einen rundum gelungenen Mix aus nostalgischer Klassik und frischen Ideen – das merkt man vor allem bei den 110 Minispielen. Party-Veteranen werden nostalgisch, wenn sie Flaggen nachahmen müssen oder mal in der Tiefe nach Schatztruhen tauchen sollen. Neben den nostalgischen Schauplätzen gibt es einen Haufen neuer Disziplinen, die teils mit, teils ohne Bewegungssteuerung auskommen. Falls Bewegungssteuerung nicht so euer Ding ist, könnt ihr diese entsprechend einfach deaktivieren. Kann man, muss man aber nicht. Ich finde es durchaus immer witzig, mit einem Lasso Schatztruhen zu fangen. Und wer liebt es nicht, ohne viel Köpfchen ein paar Nägel ins Objekt der Begierde zu hämmern?

Viele, viele Minispiele

Wie so oft sind die Minispiele leicht zu erlernen: So flieht ihr im Stil von Indiana Jones vor gigantischen Felsbrocken. Oder aber ihr platziert blitzschnell so viele Stempel wie möglich auf Papier. Tatsächlich wird Abwechslung groß geschrieben bei der immensen Anzahl an unterschiedlichen Mini-Games. Nintendo kann man für die reichhaltige Auswahl wirklich



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 07.11.2024
Entwickler: Nintendo, Acquire
Vertrieb: Nintendo

Genre: RPG
Spieler: 1
Spieldauer: 40 Stunden
Preis: 59,99 €

Mario & Luigi: Brothership



Zu Beginn sind die Gegner noch recht harmlos

Die beliebte Mario & Luigi-Reihe nahm 2003 auf dem Game Boy Advance ihren Anfang und konnte Spieler mit dem einzigartigen Humor, wunderschönen Grafiken und tollem rundenbasierten Gameplay begeistern. Es folgten einige weitere Ableger für den Nintendo DS und 3DS, die international ebenfalls Bestnoten einheimsen konnten.
In der Direct-Ausgabe vom vergangenen Juni kündigte Nintendo überraschend einen nagelneuen Teil der RPG-Reihe für die Nintendo Switch an, der vor einigen Wochen erschienen ist. Wir haben uns durch das kunterbunte und witzige Abenteuer gewagt und verraten euch, ob Mario & Luigi: Brothership an die alten Erfolge anknüpfen kann.



Auf den Inseln gibt es verschiedene Aufgaben zu erfüllen

Konektania in Gefahr!

Veteranen der Mario & Luigi-Reihe wissen genau, dass die Klempner-Brüder in den RPG-Ablegern immer wieder an Orte gelangen, die sich stark von den Haupttiteln unterscheiden. Der neueste Serieneintrag macht hier auch keine Ausnahme: Mario und Luigi geraten zu Beginn in einen Lichtstrudel, der sie in eine wundersame Welt namens Konektania führt. Dort hat der magische Baum seit jeher die Aufgabe, die verschiedenen Inseln mit Energie zu versorgen und diese somit zusammenzuhalten. Leider zerstörten böse Mächte den so wichtigen Baum, sodass die Inseln unkontrolliert über die Meere schippern. Glücklicherweise hat es sich die Wattanikerin Connetta zur Aufgabe gemacht, einen besonderen Baum zu pflegen, damit dieser zum kommenden Konektarbor heranwachsen kann. Die beiden Klempner bieten selbstredend ihre Unterstützung an, um das Unheil abzuwenden und die Inseln wieder zusammenzuführen. Im Gegenzug garantiert das fliegende (Spar-)Schweinchen namens Wattz (das unser Duo auf dem Abenteuer begleitet), ihnen bei der Suche nach einem Rückweg ins Pilzkönigreich zu helfen. Bereits in den ersten Spielminuten ist der hervorragende Humor des Spiels zu erkennen, der sich durch das gesamte Abenteuer zieht.

Ein rundenbasiertes Abenteuer mit rot-grünem Charme

Mario & Luigi: Brothership zeigt sich als waschechtes RPG. Genre-typisch könnt ihr im rundenbasierten Kampf nicht nur verschiedene Aktionen ausführen, sondern auch Items einsetzen, die beispielsweise eure Lebensenergie wieder auffüllen. Das gemeinsame Auftreten von Mario und Luigi spielt zudem im Kampf eine große Rolle. So steuert ihr die Aktionen der beiden mit unterschiedlichen Tasten. Sofern ihr einen Gegner mit einem Erstangriff auf der Oberwelt trefft, habt ihr im Kampf den Vorteil, den ersten Zug ausführen zu dürfen. Aber Vorsicht: Das funktioniert auch in entgegengesetzter Richtung – wenn der Feind euch hinterrücks überrascht, darf dieser auch den ersten Angriff starten!



Sucht man nach den Highlights des Kampfsystems, kommt man unweigerlich auf die Paar-Attacken zu sprechen. Hierbei handelt es sich um eindrucksvolle Spezialangriffe, bei denen unsere Lieblingsklempner die Bösewichte gemeinsam angreifen. Hierfür müsst ihr kleinere Minispiele

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 25.10.2024
Entwickler: Sonic Team
Vertrieb: Sega

Genre: Action, Platformer
Spieler: 1
Spieldauer: 30 Stunden
Preis: 49,99 €

Sonic X Shadow Generations



Mit dem 16-Bit-Sonic seid ihr in 2D-Manier unterwegs

Im Jahr 2011 brachte Sega mit Sonic Generations einen erstklassigen Ableger rund um den schnellsten Igel der Welt hervor. Während das Spiel damals auf den Heimkonsolen PlayStation 3 und Xbox 360 erschien (und auch eine PC-Version erhältlich war), durften Nintendo-Fans das Abenteuer nur auf dem Nintendo 3DS erleben. „Nur" ist hier allerdings keineswegs negativ gemeint, da das Spiel auch auf dem Handheld zünden konnte – auch wenn es (erwartungsgemäß) etwas im Schatten der großen Konsolen stand. 13 Jahre später bringt Entwickler Sonic Team nun eine Neuauflage auf die Nintendo Switch – die zudem mit einer brandneuen Story-Kampagne aufwarten kann.

Abenteuer im Doppelpack

Wenn ihr die Neuauflage startet, dürft ihr direkt zu Beginn wählen, ob ihr euch in das klassische Sonic Generations stürzen oder stattdessen Shadow den Vorzug geben wollt – denn dieser hat nun seine eigene Kampagne. Doch um was geht es in den beiden Geschichten überhaupt? In Sonic Generations werden Sonic und seine Freunde bei einer Geburtstagsfeier von einem zeitfressenden Monster überrascht und landen anschließend in verschiedenen Zeitzonen. Eure Aufgabe ist es nun, mit Sonic die verschiedenen Epochen der Vergangenheit zu durchlaufen und so eure Freunde zu retten. Der Clou: Sonics jüngeres Ich aus den 16-Bit-Zeiten taucht hier ebenfalls auf, sodass beide Sonics zusammenarbeiten – eine liebevolle Hommage an langjährige Sonic-Fans.



Hier werden Erinnerungen an die Dreamcast-Ableger wach

Die Kampagne von Shadow verläuft parallel zu Sonics Abenteuer. Shadow befindet sich auf der Weltraumkolonie ARK, da er dort ein mysteriöses Signal empfangen hat. Dieses kommt von seinem schlimmsten Feind – dem bösen Black Doom, den er in seinem eigenen Spiel Shadow the Hedgehog bereits erfolgreich bezwingen konnte. Doch nun ist der Bösewicht zurück! Zu allem Überfluss wird Shadow ebenfalls vom zeitfressenden Monster in eine merkwürdige Welt gezogen und muss seinerseits diverse Epochen aus der Sonic-Reihe überstehen.

Wir rasen durch die Level

Werfen wir zunächst einen Blick auf Sonic Generations, das gekonnt mit Sonic-Charakteren spielt. Ihr rast pro Level durch zwei Akte, die sich grundlegend voneinander unterscheiden. So rennt der 16-Bit-Sonic beispielsweise in der klassischen Green Hill Zone in bester 2D-Manier durch die Gebiete, während ihr im nächsten Akt mit dem modernen Sonic durch 3D-Konstruktionen flitzt – ganz gemäß dem Flair der alten Dreamcast-Ableger. Unterwegs trefft ihr auf die Sonic-typischen Objekte wie Ringe oder Sprungfedern, wobei sich die einzelnen Elemente je nach Spielstil (2D oder 3D) unterscheiden. Nach jedem dritten Level bekommt ihr es sodann mit einem fiesen Bossgegner zu tun, dem ihr eine ordentliche Abreibung verpassen dürft. Während das zuvor beschriebene Geschehen rund um Sonic den Ve-

teranen aus dem Jahr 2011 bekannt sein dürfte, ist der Shadow-Modus eine vollständige Neuentwicklung. Hier seid ihr mit Shadow in einer 3D-Umgebung unterwegs, wobei einige Geschicklichkeitsaufgaben auf dem Programm stehen. Hier gilt es dann auch, die besonderen Fähigkeiten von Shadow zu nutzen, wenn er beispielsweise Splatoon-like an schleimigen Wänden entlangrutscht. Selbstredend muss sich auch Shadow dem einen oder anderen Bösewicht in den Weg stellen. Shadow Generations zeigt deutlich, dass das Sonic Team aus den Fehlern von Sonic Frontiers gelernt hat, da das 3D-Gameplay wirklich wunderbar funktioniert und zudem eine Hub-World bietet, die man nur allzu gerne erkundet.

Bei beiden Titeln geht die Steuerung zwar leicht von der Hand, allerdings sei erwähnt, dass diese gerade bei den Hochgeschwindigkeitsszenen etwas sensibel bzw. hakelig reagieren kann, sodass es nicht immer ganz einfach ist, punktgenau zu stoppen. So fliegt man des Öfteren aus dem Level, was den Spielfluss etwas hemmt.

Sammelwahn für fleißige Igel



Sofern man einfach nur durch die Level rennt, sind diese relativ rasch durchgespielt. Für Sammler hingegen gibt es wirklich eine Menge zu tun. So wollen etwa rote Ringe oder die Chao gefunden werden. Die Letztgenannten wurden neu hinzugefügt und bieten beim Auffinden zusätzliche Boni für euch. Wer fleißig sammelt, kann sich über neue Musikstücke oder auch über Illustrationen freuen. Speziell in Shadows Kampagne könnt ihr Embleme einsammeln, die ihr sodann in der 3D-Hubworld nutzen könnt, um damit versteckte Kisten zu öffnen. Dort findet ihr ebenfalls Musikstücke, Illustrationen, aber auch Wiedererzählungen von Shadows vergangenen Abenteuern.



Die Kampagne mit Shadow ist ein Highlight!

Sonic und Shadow lieben Technik!

Nicht nur das Gameplay des neuesten Sonic-Ablegers kann überzeugen – auch die technische Seite kann sich sehen lassen! Die optische Gestaltung der Level ist sehr gut gelungen und verwöhnt das Auge mit allerlei Details. Störende Pop-Ups, wie man sie beispielsweise bei Sonic Frontiers erleben musste, treten hier glücklicherweise nicht auf. Dabei läuft das Spiel in einer Auflösung von 1080p im Dock- und 720p im Handheld-Modus. Etwas seltsam kommt allerdings die Bildwiederholungsrate daher, die bei Sonic Generations bei 31,5 FPS liegt und bei unserem Test hin und wieder minimale Schwankungen hatte – was den Spielspaß aber nicht im Geringsten negativ beeinflusste. Shadow Generations läuft in identischer Auflösung und mit 30 Bildern pro Sekunde, wobei hier keinerlei Einbrüche zu verzeichnen waren.

Der Sound muss sich keineswegs hinter dem optischen Erlebnis verstecken, ist dieser doch perfekt auf das actionreiche Geschehen abgestimmt und verwöhnt den Gehörgang mit erstklassigen Remix-Versionen des Originals. Besonders cool gelungen ist auch die (deutsche) Sprachausgabe, die Freund und Feind eine besondere Tiefe verleihen.

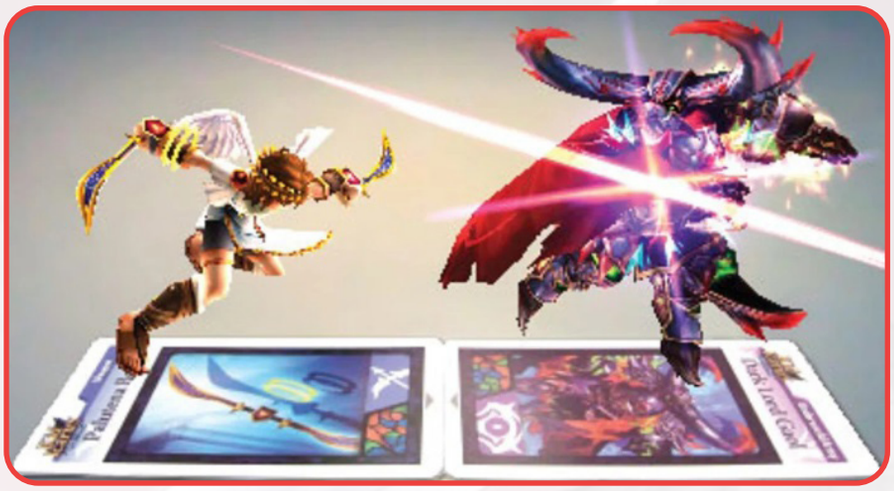
Sabrina Ernemann
Redakteurin

FAZITBOX

Sonic X Shadow Generations ist ein Geschenk für alle Sonic-Fans! Die Entwickler haben es wie bereits beim Original aus dem Jahr 2011 gekonnt geschafft, eine erstklassige Kombination aus 2D- und 3D-Gameplay zu kreieren. Die größten Highlights sind allerdings die Shadow-Kampagne und die entsprechenden Shadow-Level – was hier aufgefahren wird, ist wirklich phänomenal! Kurzum: Sonic- und Platformer-Fans müssen hier einfach zugreifen!

Kid Icarus Uprising – die kuriose Geschichte der AR-Karten

Fans des Engelsknaben Pit mussten sage und schreibe 20 Jahre warten, bis endlich der dritte Teil der Saga veröffentlicht wurde. Das überaus ambitionierte Kid Icarus Uprising unter der Leitung von Masahiro Sakurai, dem Kirby-Erfinder und Mastermind hinter der Super Smash Bros.-Reihe, galt für Nintendo selbst wohl als äußerst heißes Eisen für den 3D-Handheld. Neben einem für den Titel eigens für komfortableres Spielen angefertigten und dem Spiel beiliegenden Zubehör in Form des 3DS-Ständers wurde auch die Werbetrommel kräftig gerührt. So gab es im Vorfeld mehrere, von namhaften Studios produzierte, Anime-Kurzfilme, welche die Neuerfindung der Traditionsreihe einläuten sollten. Besonders umfangreich sowie ungewöhnlich sollten aber die AR-Karten zu Kid Icarus Uprising ausfallen. Das wird vor allem erst nach einem detaillierten Blick mehr als deutlich.



Die AR-Funktionen lassen Charaktere gegeneinander kämpfen

AR-Karten zur Erweiterung des Spielerlebnisses

Diese Sammelkarten mit AR-Funktion sollten sowohl die Fähigkeiten der in den Handheld eingebauten 3D-Kamera aufzeigen als auch das Spielerlebnis des 3DS-Vorzeigetitels erweitern. AR, die Abkürzung von Augmented Reality, ist heute gang und gebe bei Smartphone-Apps oder Mobile Games wie Pokémon Go. Hiermit werden virtuelle Abbilder ins Kamerabild aufgenommen und interagieren mit der Umwelt bzw. lassen sich davon beeinflussen. Das war damals für den noch jungen Nintendo-Handheld ein spannendes Feature, vor allem in Hinblick auf die 3D-fähige Darstellung. Im Nachhinein betrachtet waren diese Karten wohl auch ein erster Gehversuch in Richtung amiibo, welche erst später von Nintendo veröffentlicht wurden. Ähnlich zu den populären NFC-Figuren war es hier möglich, seine Karten ins Spiel hinein zu „scannen“, um weitere Funktionen und Vorteile zu erhalten. Im Falle der Karten ist dies durch das Mosaik-ähnliche, bunte Muster am unteren Rand jeder Karte möglich. Scannt man eine davon ein, im Spiel als „Ikarons“ bezeichnet, so erhält man einmalig das Abbild davon als 3D-Modell sowie 100 Herzen, die Währung in Pits Welt.



Europäische Karten bieten mehr Details als in anderen Regionen

Die Ikarons sind für alle Fans der Trophäen aus den älteren Super Smash Bros.-Ablegern ein wahr gewordener Traum, da sie sich sogar bewegen und ebenfalls über einen umfangreichen Infotext zu jeder Figur verfügen. Die technisch weitaus interessantere Fähigkeit dieser AR-Karten, jedoch ohne Auswirkung auf den Spielstand, ist allerdings der AR-Kampf. Hierbei kann man zwei unterschiedliche Charaktere gegeneinander antreten lassen. Beide Karten, gegenüber aufgestellt, werden per AR-Funktion zum Leben erweckt, während der

Eine Dekade voller Magie und Sammelleidenschaft: Das 10-jährige Jubiläum der amiibo-Figuren

Vor zehn Jahren begann für Nintendo mit der Einführung der amiibo eine neue Ära des Gamings und Sammelns. Diese kleinen, detailreichen Figuren haben sich seither nicht nur als wertvolle Begleiter in zahlreichen Videospielen etabliert, sondern auch als begehrte Sammlerstücke einen festen Platz in den Herzen der Fans erobert. Aktuell wurden über 80 Millionen amiibo weltweit verkauft. Anlässlich ihres 10-jährigen Jubiläums blicken wir zurück auf eine Dekade voller magischer Momente, technischer Innovationen und unvergesslicher Abenteuer. Begleitet uns auf eine Reise durch die faszinierende Welt der amiibo, die sich über die Jahre zu einem Phänomen entwickelt haben, das weit über die Grenzen der digitalen Unterhaltung hinausgeht.



Über 200 amiibo haben Europa erobert - für Sammler gibt es zahlreiche Figuren zu ergattern!

Die Zauberwelt der amiibo

Die amiibo sind eine von Nintendo produzierte und vertriebene Produktreihe von Sammelfiguren und -karten, die mittels NFC-Technologie durch einfaches Scannen auf einem Lesegerät besondere Inhalte sowie Boni freischalten oder sogar neue Charaktere in die Spiele einbringen können. Aufgrund der integrierten Scanoption der Wii U, dem New 3DS und der Switch war der Gebrauch unkompliziert. Einen Unterschied machte jedoch der Einsatz der Figuren für die normalen 3DS-Modelle. Nur durch einen speziellen Adapter, der am 2. Oktober 2015 erschien, konnte der Spieler die Vorteile der amiibo nutzen. Sie avancierten rasch zu einem Phänomen, das die Videospielwelt eroberte, nachdem Nintendo zwölf Charaktere als erste Welle am 21.11. in den USA, am 28.11. in Europa und am 06.12.2014 in Japan der Welt präsentierten. Hier wurde das Spiel Super Smash Bros. for WiiU fokussiert. Für die einen sind sie kunstvoll gestaltete Figuren, für die anderen ein Hilfsmittel, um den Spielecharakter schneller im laufenden Game zu stärken. Mit der Einführung der Nintendo Switch wurde die NFC-Technologie in die Joy-Con integriert, um die Nutzung der amiibo noch nahtloser und zugänglicher zu machen.

WAS IST DIE NFC-TECHNOLOGIE?

Die NFC-Technologie, kurz für Near Field Communication, ist eine drahtlose Kommunikationstechnologie, die es ermöglicht, Daten über kurze Entfernungen von bis zu etwa vier Zentimetern auszutauschen. Sie wird in verschiedenen Anwendungen eingesetzt, darunter kontaktlose Zahlungen, Zugangskontrollen und die Übertragung von Daten zwischen Geräten.

Mehr als nur Figuren

Ein Beispiel für die Vielseitigkeit der amiibo erkennt man im Spiel The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Alle, die Bezug zur Spieleserie haben, können eingesetzt werden.

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1993
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Capcom

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

SNES-Klassik-Test: Disney's Aladdin

Die 90er Jahre – eine goldene Ära für Videospiele und Disney-Filme. In dieser Zeit erschien auf dem SNES Disney's Aladdin, ein Spiel, das vielen von uns noch immer in liebevoller Erinnerung geblieben ist. Entwickelt von Capcom, entführt es uns in eine märchenhafte Welt.



Bunter Markt in Aggrabah



Dschinnis Glücksrad

Ein Märchen fürs Herz

Die Geschichte folgt eng dem Animationsfilm von 1992. Wir begleiten Aladdin auf seiner abenteuerlichen Reise durch den Markt von Agrabah, bewundern die Schätze der Wunderhöhle und schleichen uns durch die Gemächer des Palastes. Prinzessin Jasmin, der heimtückische Jafar, Dschinni und der Affe Abu – all diese ikonischen Charaktere sind Teil des Spiels und lassen uns tiefer in die Geschichte eintauchen.

Ohne Waffe – ein Treffer

Das Gameplay von Aladdin auf dem SNES ist ein wahrer Genuss. Aladdin bewegt sich mit seinen akrobatischen Fähigkeiten geschmeidig durch die detaillierten Level. Eine klassische Waffe gibt es nicht, aber Aladdin wirft zur Verwirrung Äpfel auf seine Feinde, um sie dann besiegen zu können. Sein einziges Item ist das Tuch, mit dem er sanft durch die Luft gleiten kann. Der fliegende Teppich wiederum sorgt für aufregende Flugsequenzen.



Auf der Jagd nach den roten Juwelen

Melodien aus 1001 Nacht

Doch was wäre das Spiel ohne die berühmte Musik? Die Komponisten haben die magischen Melodien des Films auf wunderbare Weise adaptiert und integriert. A Whole New World, Friend Like Me und Arabian Nights begleiten den Spieler durch die verschiedenen Level und verstärken das Gefühl, Teil eines interaktiven Märchens zu sein. Auch die vielen bekannten Gesichter und Schauplätze aus dem Film heizen die Nostalgie weiter an.
Der finale Kampf gegen Jafar in seiner Schlangenform ist nicht nur episch, sondern auch sehr anspruchsvoll und erfordert Geschick und Timing, was für ein ausgewogenes Spielerlebnis sorgt.

Disney-Magie

Eine neu umgesetzte Idee sind die „Passwörter", die man nach Abschluss eines Levels erhält.
Sie sind nicht nur einfache Zahlen- oder Buchstabenkombinationen, sondern werden durch Bilder der Helden aus dem Spiel dargestellt. Dies machte es damals einfacher, sich die Kombinationen zu merken, und fügte dem Spiel eine zusätzliche Portion Disney-Vibes hinzu.
Durch die kurzen Pausenzeiten, in denen Aladdin am Glücksrad drehen darf, um hilfreiche Boni zu gewinnen, kann der Spieler ausreichend verschnaufen, bevor er sich in das nächste Level stürzt. Für die Sammler und Perfektionisten unter den Spielern gibt es zusätzlich im Spiel die roten Juwelen. Wenn man es schafft, alle zu sammeln, wird man mit einem geheimen Ende belohnt.

Fazit

Alles in allem ist Disney's Aladdin auf dem SNES ein zeitloser Klassiker, der auch heute noch begeistert. Es vereint charmantes Gameplay, wunderschöne Grafik und unvergessliche Musik zu einem Spielerlebnis, das man nicht so schnell vergisst. Für viele von uns ist es mehr als nur ein Spiel – es ist eine liebevolle Erinnerung an eine magische Zeit unserer Kindheit.



Christos Polentsis
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1995
Entwickler: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action
Spieler: 1 / 1 – 4 (Super Game Boy)
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

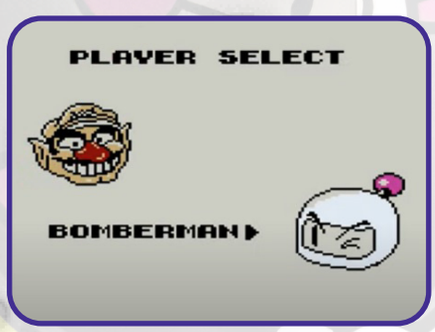


Game Boy-Klassik-Test:
Wario Blast: Featuring Bomberman!

Bomberman ist einer der ikonischsten Videospiel-Charaktere überhaupt und durfte sich schon auf etlichen Plattformen austoben. So auch auf dem altehrwürdigen Game Boy. Und dann kam Wario vorbei und mischte sich in Bombermans Angelegenheiten ein. WAAAAS?

Ein Crossover mit Bombenstimmung

Tatsächlich treffen in diesem Ableger der Bomberman-Reihe Bomben-Bruder Bomberman und Wampen-Wunder Wario aufeinander, was in einem der ersten Nintendo-Crossovers der Geschichte resultiert. Dieser Umstand betrifft jedoch nur den Westen, da der Titel in Japan völlig ohne Wario-Bezug auskommen musste. Um das Hosentaschen-Bombenspiel für westliche Käufer attraktiver zu gestalten, schlug Nintendo Hudson Soft vor, einen etablierten Charakter hinzuzufügen. Mario selbst empfanden die Entwickler als unpassend, wogegen Antiheld Wario im Umgang mit Bomben weniger absurd wirkte. Während wir in unseren Gefilden dadurch einen Eintrag in die Wario-Reihe erhalten sollten, ist das Spiel in Japan als Bomberman GB bekannt – nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Release in Europa, welcher tatsächlich Bomberman GB 2 darstellt.



Wario trifft auf Bomberman: Das kann nur explosiv werden!



Die übergroßen Bossgegner bieten willkommene Abwechslung

Wario und Bomberman gegen die Madbomber

Trotz der Inklusion des Fieslings handelt es sich hier um ein Bomberman-Spiel in Reinform. So gilt es, als Wario oder Bomberman, die sich absolut gleich spielen, gegen die sogenannten Madbomber vorzugehen. In acht Welten müssen die Gegenspieler in die Luft gejagt werden, am Ende wartet jeweils ein Bosskampf. Innerhalb von 100 Sekunden gilt es, die Gegner in zwei von drei Matches zu besiegen. Bomben explodieren in alle vier Himmelsrichtungen, können jedoch auch den Spieler selbst treffen. Verschiedene Levelstrukturen bieten hierbei diverse Hindernisse, unzerstörbare Blöcke als Deckungsmöglichkeit sowie zerstörbare Wände, die neue Wege öffnen. Mit Power-Ups wie der Verstärkung von Explosionen oder dem Legen von bis zu vier Bomben gleichzeitig können sich übrigens auch die Gegner aufrüsten. Nach den Bosskämpfen winken permanente



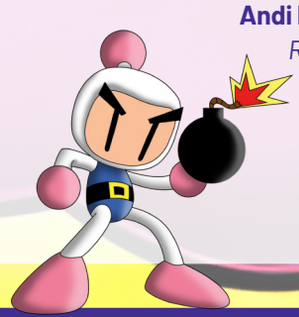
Wario macht seinen Job als Bomberman ziemlich gut

Fähigkeiten wie Wegstoßen von Bomben als Belohnung. Technisch reißt das Spiel keine Bäume aus, zumindest sind Charaktere und Objekte immer deutlich erkennbar. Das Spielprinzip ist simpel, besitzt dennoch genug Tiefe und Wiederspielwert. Übrigens bietet das Modul exklusiv bei Nutzung des Super Game Boys für das SNES einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Matches gegen menschliche Mitspieler sind hier, wie auch im Rest der Reihe, die wahre Stärke.

Fazit

Wario Blast ist ein kurzweiliges Vergnügen. Weder schlägt das Spiel ein wie eine Bombe, noch stellt es den besten Bomberman-Ableger dar, ist aber ein spaßiger Titel für zwischendurch. Der Mehrspieler-Aspekt ist, trotz Hardware-Hürde, auch hier der gelungenste Aspekt des ungewöhnlichen Crossovers.

Andi Hammerl
Redakteur



Vorschau auf die nächste Ausgabe:

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

Highlights sind u. a. :

Special: Das Nintendo-Museum



In der kommenden Ausgabe stellen wir euch das neue Museum von Nintendo ausführlich vor. Unser Chefredakteur war nämlich samt Frau und Kids in Japan unterwegs und hat dabei auch das Museum ausführlich erkundet. Wir veraten euch, warum ein Besuch im Museum Pflichtprogramm ist!

Lego Horizon Adventures



Es ist wieder Lego-Zeit! Im neuesten Lego-Crossover dürfen auch Switch-Besitzer in die magische Welt von Horizon eintauchen! Wir haben uns in das umfangreiche Abenteuer gewagt und verraten euch in der kommenden Ausgabe, ob sich die Reise lohnt!

Nintendo Switch 2-Special



Wir wollen in einem besonderen Special auf die bisherigen Gerüchte rund um die Nintendo Switch 2 (Arbeitstitel) blicken. Und sollte Nintendo bis zum Redaktionsschluss die neue Konsole schon offiziell angekündigt haben, fassen wir alle wissenswerten Fakten für euch zusammen.

Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte Februar 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, Alex Loder, Dennis Kraft (Forum-Mod), Leon Walther, Jacqueline Fox, Kevin Fox

Layout und Gestaltung:
graberdesign

Druck:
RSC Druck GmbH, Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.