BIGN-CLUB.DE- AUSGABE NR. 17 - APRIL 2025

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

CLUB NINTENDO (TEIL 4)

Die schönsten Sonderausgaben des Kult-Magazins im Rückblick

REVIEWS

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS HD

Wie schlägt sich das Remake auf der aktuellen Konsole?

RETRO-REVIEWS

NINTENDOGS

Kann der Hundespaß auch heute noch überzeugen?

Inhaltsverzeichnis
17. Ausgabe 04/25

Editorial **02**
News **06**
Im Podcast nehmen wir den GBA in die Hand! 06
Nintendo gründet erneut ein Tochterunternehmen in Taiwan 07
LEGO Game Boy soll im Oktober 2025 erscheinen 08
Wir waren auf der Retrogamesbörse Berlin 09
BIG-N-Club meets Anime-Convention – Unser Stand auf der NOVAcon 10
Nintendo Direct am 27.03.2025 11
Die Redaktion stellt sich vor **12**
Reviews **14**
Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition 14
Tomb Raider IV-VI Remastered 18
Donkey Kong Country Returns HD 20
Tales of Graces f Remastered 22
Suikoden 1 & 2 HD Remaster: Gate Rune & Dunan Unification Wars 24
Civilization 7 26
Special: Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community! **28**
Die Geschichte des Club Nintendo Teil 4: Legendäre Sonderausgaben **30**
Toad kocht & Luigi's Witzeecke **34**
Special: Retro Charts – Top 10 Nintendo 3DS **36**
Gaming-Gedankenwelt: Xenoblade Chronicles **38**
Special: The Old Days – The Pokémon Days **40**
Reviews // Indie-Games **42**
Balatro 42
Bat Boy 47
Doppelposter: Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition & Donkey Kong Country Returns HD **43**
Kolumne: „In Watte gepackt" - Level 6: „Switch temptations..." **48**
Redaktionscharts + Umfrage **49**



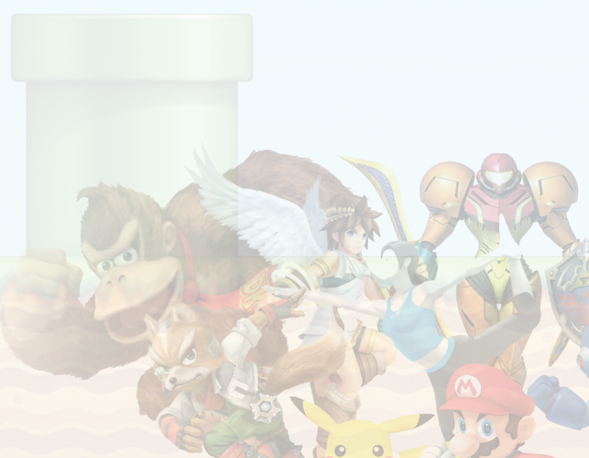
08 | News | *LEGO Game Boy soll im Oktober 2025 erscheinen*



14 | Reviews | *Xenoblade Chronicles X Definitive Edition*



40 | Special | *The Old Days – The Pokémon Days*



Special: Ein Blick auf LEGO Mario – eine Fusion mit Hindernissen **50**
Nachgedacht: Mit der Switch um die Welt **52**
Das Interview mit Kamek **53**
Das Interview mit Daniel Engels **54**
Das Interview mit Vincent Fallow **56**
Das Interview mit Jochen Seibert **58**
Retro-Testbereich // NES-Games **60**
Battle of Olympus 60
Batman: The Video Game 61
Retro-Testbereich // SNES-Games **62**
Jungle Strike 62
Battletoads in Battlemaniacs 63
Retro-Testbereich // N64-Games **64**
Glover 64
Space Station Silicon Valley 65
Retro-Testbereich // Game Boy **66**
Gargoyle's Quest 66
Paperboy 67
Retro-Testbereich // Game Boy Color **68**
Mario Tennis 68
Retro-Testbereich // Game Boy Advance **69**
Pokémon Rubin- und Saphir-Edition 69
Retro-Testbereich // DS **70**
Nintendogs 70
Trackmania DS 71
Retro-Testbereich // GameCube **72**
Billy Hatcher and the Giant Egg 72
True Crime Streets of LA 73
Retro-Testbereich // Wii **74**
Harvest Moon – Magical Melody 74
Monster Hunter Tri 75
Comics: Fire Emblem und Prinzessin Peach **76**
Cranky's Lesehütte **78**
Yoshis Trick-Zone **80**
Micha vs. Ruben (Musik vs. Grafik) **82**
BIG-N-Meinungsspiegel **84**
Vorschau auf die nächste Ausgabe **86**



50 | Special | *Ein Blick auf LEGO Mario – eine Fusion mit Hindernissen*



58 | Interview | *Jochen Seibert*



61 | Retro | *Batman: The Video Game*



75 | Retro | *Monster Hunter Tri*

News: Wichtiges aus der Welt von und über Nintendo!

Im Podcast nehmen wir den GBA in die Hand!

In der Mai-Ausgabe des BIG-N-Club-Podcasts schauen sich Micha und Ruben zusammen mit unseren Redakteuren Márcio und Kilian den GBA genauer an. Abgeschlossen wird der Wonnemonat durch eine weitere Folge Pixelwissen, in der Dome und Fabi Begriffe aus der Gaming-Welt einfach erklären. Im Juni plaudern dann Ruben und Micha wie gewohnt in einer Folge Couch-Koop über aktuelle und alte Spiele sowie Neuigkeiten aus der Nintendo-Welt. Ende Juni gibt es dann erneut ein spannendes Thema bei den BIG-Nerds, welches Dome und Fabi aber noch nicht verraten wollen! Den BIG-N-Club-Podcast findet ihr auf allen gängigen Streaming-Diensten und YouTube.

Michael Breuer
Redakteur

Die große Mitglieder-Umfrage 2025

Dieses Jahr wird der BIG-N-Club schon drei Jahre alt. Zeit, um zu erfahren, wer alles bei uns Mitglied ist und was wir vielleicht verbessern können. Daher starten wir eine neue große Mitglieder-Umfrage. Damit wir genug Feedback von euch bekommen, würden wir uns freuen, wenn viele mitmachen. Meldet euch dafür einfach auf unserer Webseite www.bign-club.de an und klickt dort auf den Mitglieder-Umfrage 2025-Button oder nutzt den untenstehenden QR-Code. Unter allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern verlosen wir drei Nintendo-Überraschungspakete. Mitmachen lohnt sich also! Die Gewinner und die Ergebnisse der Umfrage werden wir dann in einem der kommenden Magazine veröffentlichen.

Michael Breuer
Redakteur

Fördermitglieder im BIG-N-Club e.V.

Wir sind sehr stolz und dankbar, zu den bereits bestehenden auch die neuen Fördermitglieder nennen zu dürfen und bedanken uns von Herzen für die großzügige Unterstützung unseres Vereins.

Super-Pilz-Fördermitglieder:
Marco Poethke
Thorsten Finken
Johannes Voß
Benjamin Eckhardt

Feuerblume-Fördermitglieder:
Florian Tobies

Super-Stern-Fördermitglieder:
Andreas Merschitzka
Oliver Probst
Tobias Helms
Dennis Meyer
Stefan Stomberg

Patrick Ernemann
Redakteur



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 20.03.2025
Entwickler: Monolith Soft
Vertrieb: Nintendo

Genre: RPG, Open World
Spieler: 1 - 4 (online)
Spieldauer: 80+ Stunden
Preis: 59,99 €

Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition

Nach jahrelang brodelnder Gerüchteküche hat es einer der letzten großen Wii U-Exklusivtitel doch noch auf die Switch geschafft. Nicht nur ist die Hybrid-Konsole dadurch zur Heimat sämtlicher Ableger der Xenoblade-Saga geworden und daher ein wahrer Traum für Freunde monströs riesiger Rollenspielwelten; auch wurde die als Definitive Edition betitelte Neuveröffentlichung enorm aufgewertet und erweitert. Welche Unterschiede es zur schon unglaublich beeindruckenden Urversion gibt und ob der Titel generell überzeugen kann?



Der Planet Mira ist wunderschön – so wie das gesamte Spiel

Project Exodus und die Ankunft auf Mira

Unser Heimatplanet, die Erde, befindet sich im Visier zweier außerirdischer Rassen. Vorsorglich wurde daher das Project Exodus ins Leben gerufen; riesige Raumschiffe beherbergen Menschen und das Wissen unserer Kultur in Datenform, um den Fortbestand der Zivilisation zu sichern, wenn ein Neuanfang auf einem anderen Planeten unausweichlich wird. Leider geht die Aktion schief und fast alle Schiffe werden eliminiert. Die Arche, des Aussehens wegen als Weißer Wal bezeichnet, entkommt zumindest. Durch einen weiteren Angriff wird die letzte Bastion der Menschheit jedoch zur Notlandung auf dem unbekannten Planeten Mira gezwungen. Die auf dem Schiff beheimatete Stadt namens New Los Angeles befindet sich nun fast wehrlos mitten im Unbekannten; die Menschheit nahezu ausgelöscht und der unverzichtbare Lebensspeicher befindet sich irgendwo im Nirgendwo. Einer der Überlebenden ist der eigene Avatar, welcher standardmäßig als Cross bezeichnet wird (wie das X im Spieletitel), jedoch benannt werden darf. Elma, eine äußerst fähige Kämpferin und unverzichtbarer Teil der Rettungsgruppe BLADE, findet euch an Amnesie leidend und ist fortan die helfende Hand auf Schritt und Tritt.



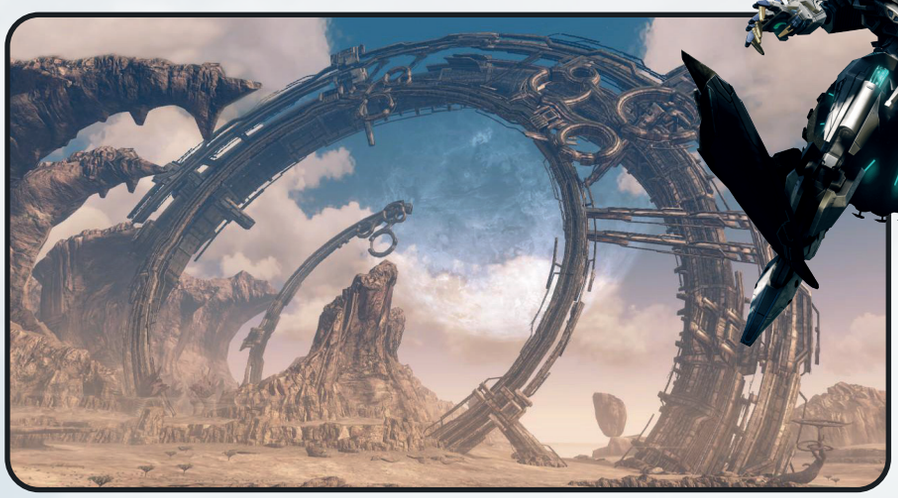
Die Stadt New L. A. ist Heimat der überlebenden Menschen

Eine riesige Open World mit einer Menge zu tun

Im Gegensatz zu den nummerierten Hauptteilen des Franchises ist der eigene Avatar ein gestaltbarer stummer Protagonist. Aus einer übersichtlichen Auswahl an Optionen lässt sich Held oder Heldin nach euren Vorlieben erstellen. Als Sprachrohr für euch fungiert die taffe, aber sympathische Elma im Grunde als Hauptcharakter der Story. Schnell gesellt sich auch die erst 13-jährige Lin dem Trupp hinzu, eine äußerst intelligente und technisch versierte Mechanikerin. Mit Elmas Team, welches im Verlauf der Geschichte immer größer wird, gilt es nun, die unbekannte und gefährliche neue Welt namens Mira zu erkunden, welche in fünf große, miteinander direkt verbundene Bereiche eingeteilt ist. Hierbei steht einem die im ersten Moment erschlagend riesige Welt als Spielplatz zur Verfügung, welche im Grunde von Beginn an vollständig erkundbar ist - solange ihr nicht an teils High Level-Gegnern vorbeikommt.



Die Karte ist in Hexagons aufgeteilt; in jedem einzelnen davon gibt es irgendetwas zu finden, zu bekämpfen oder anderweitig etwas zu tun. Helfend sind dabei Sonden, welche man setzt und damit immer mehr Geheimnisse aufdeckt. Zusätzlich lassen sich an diesen Orten Objekte setzen, um entweder Geld, besondere Items oder andere Vorteile zu erhalten. Natürlich darf man sich über haufenweise Quests freuen, welche unterteilt sind in Sammelquests, Bekämpfen verschiedener Monster, Gespräche oder Hauptquests, um die Story vorantreiben. Markenzeichen der Serie stellen die Harmoniequests dar, welche in X umfangreich ausfallen und den einzelnen Charakteren der Party gewidmet sind. Nicht nur erhält man hier viele der (meist optionalen) Teammitglieder, auch geben sie den einzelnen Protagonisten eigene Story-Arcs und verleihen ihnen Tiefe.



Der Artstyle und die Technik des Spiels wissen zu begeistern

Das komplexeste Kampfsystem der Reihe

Serientypisch finden die Kämpfe in Echtzeit statt. Das Interface ähnelt hierbei mehr dem des Serienerstlings. Die xenomorphen Ungetüme werden von der Heldentruppe aus maximal vier Charakteren per Auto-Angriffen in die Mangel genommen, die jederzeit zwischen Nahkampf- und Schusswaffe für Distanzangriffe ausgewechselt werden können, während sich dadurch die bis zu 8 Techniken einer Spielfigur aufladen. Diese sind je nach Position zum Gegner oder nach vorherigem Einsatz bestimmter Statuseffekte oftmals effektiver als gewöhnlich, was diesmal, wie in den neueren Ablegern üblich, durch optische Merkmale angezeigt wird. Alle Techniken lassen sich mit angesammelter Erfahrung aufleveln. Nur im X-Ableger kann man übrigens einzelne Körperbereiche der Gegner anvisieren und sie zerstören. Nicht nur werden diese für den weiteren Kampfverlauf weniger gefährlich, sondern hinterlassen so, wie in der Monster Hunter-Reihe, oftmals gesonderte Items. Komplett neu für die Reihe ist das nun eingeführte Schnellaufladen der Attacken. Eine neue Leiste ermöglicht es, noch nicht aufgeladene Attacken dennoch schon einzusetzen – und das einige Male pro Kampf. Dieses neue Feature bereichert die Kämpfe immens, da sie dynamischer ausfallen und noch mehr taktische Möglichkeiten bieten. Nicht zu vergessen sind außerdem die Skells, das Markenzeichen des Serienablegers: mächtige Mechs, welche man im späteren Verlauf des Spiels erwerben kann. Nicht nur sind sie ideale Transportmittel für Land, Wasser und Luft, auch stellen sie wahre Kampfmaschinen dar. In deren Cockpit lassen sich die richtig großen Brocken in die Mangel nehmen. Diese und noch viele weitere Kniffe machen das Kampfsystem von X zum komplexesten der gesamten Reihe.



Massenhaft Quality of Life-Verbesserungen und neue Inhalte

Die Definitive Edition des ursprünglich 2015 erschienenen Giganten-Games hat die Bezeichnung wahrlich verdient. Trotz seiner Qualitäten litt das Spiel an vielen Kinderkrankheiten und Stolpersteinen. Fast all diese Probleme wurden nun behoben. Beispielsweise wurden Menüs sowie der Kampfbildschirm rundum erneuert. Die Schriftgröße ist nun wesentlich augenfreundlicher, alles wurde umgestaltet und die schon erwähnte Ergänzung in Form



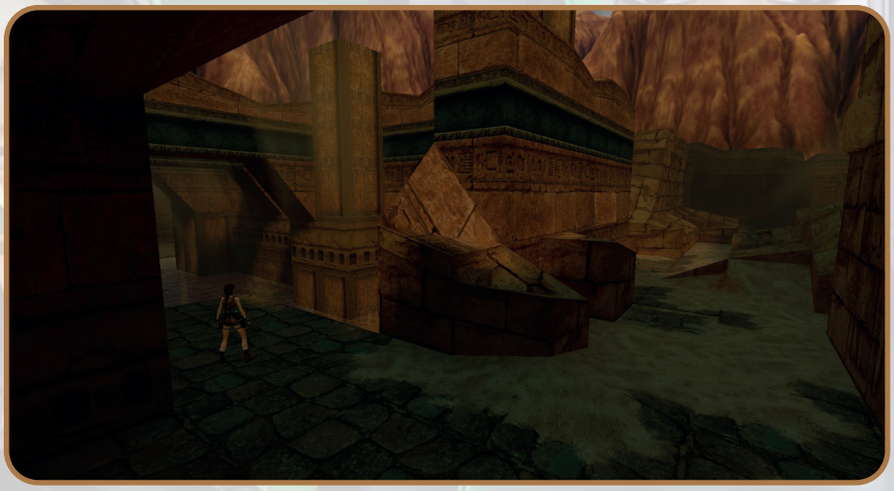
Die Karte ist riesig und wird in Hexagon-Abschnitte unterteilt

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 14.02.2025
Entwickler: Aspyr Media, Crystal Dynamics
Vertrieb: Aspyr Media

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 50 - 60 Stunden
Preis: 29,99 €

Tomb Raider IV-VI Remastered

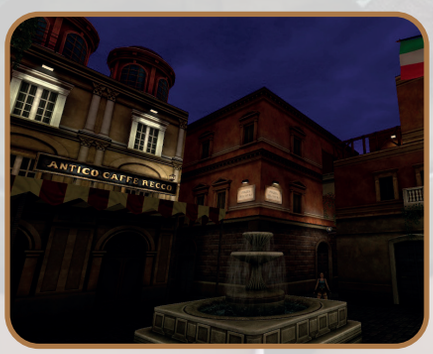


Auch einen Abstecher an den Nil ist für Lara drin

Vor genau einem Jahr erschien mit Tomb Raider I-III Remastered eine Spielekollektion, die mich vollends abgeholt und in die damals unbeschwerte Kindheit katapultiert hat. Für die 11. Ausgabe unseres Magazins durfte ich die Spiele testen, die auch bei der Presse relativ gut ankamen. Ich dachte mir zu dem Zeitpunkt: „Hey, wieso nicht die anderen beiden Teile der Klassikerspiele neu auflegen?" Zumal der vierte und fünfte Teil der Spielereihe meine absoluten Favoriten sind. Und siehe da: Meine Gebete wurden erhört! Aspyr Media veröffentlicht Tomb Raider IV-VI Remastered für die Nintendo Switch. Aber... Moment mal. Teil sechs auch?! The Angel of Darkness? Das technisch völlig vermurkste Spiel und schwarze Scharf der Reihe? Oh weia!

Nach wie vor Klassiker ihrer Zeit

Die Kollektion beinhaltet Tomb Raider IV: The Last Revelation mit dem DLC Times Exclusive, Tomb Raider V: Die Chronik und Tomb Raider VI: The Angel of Darkness. Während die ersten beiden Teile damals für die PlayStation und den PC veröffentlicht wurden, sollte der sechste Teil die glorreiche Zeit der PlayStation 2 weiterführen – nur, um mit einer Bruchlandung in einen Scherbenhaufen voller technischer Schwierigkeiten und Steuerungsprobleme zu zerfallen. Aber gemach, eins nach dem anderen!
In The Last Revelation bereisen wir Ägypten und erkunden dort alte Ruinen und Tempelanlagen. Diese sind natürlich mit allerlei Fallen gespickt, die es zu umgehen gilt. Unser Ziel ist es, den ägyptischen Gott Seth aufzuhalten, der von Lara selbst befreit wurde und die Welt ins Chaos zu stürzen droht. Aber nicht mit der berühmten Britin! Neben ihren ikonischen Pistolen schöpft Lara zudem aus einem bemerkenswerten Waffenarsenal – darunter ein Granatwerfer, eine Armbrust und ein Revolver. Genau wie in den ersten drei Ablegern müssen wir in den abwechslungsreichen Leveln Rätsel lösen, um weiterzukommen. Neu hinzu kommt das Kombinieren von Gegenständen, die wir in der Spielwelt finden. So benötigen wir beispielsweise mehrere Teile eines Gegenstandes, der zur Öffnung eines verschlossenen Areals führt.



Nach einem Besuch in der Oper erkunden wir im fünften Teil Rom

Achtung Spoiler! Am Ende des Spiels wird Lara lebendig begraben. Der fünfte Teil – Die Chronik – knüpft an dieser Stelle direkt an und beginnt mit einer Trauerfeier für Lara, bei der sich Freunde der Archäologin an die Abenteuer ihrer geliebten Freundin erinnern. Diese Geschichten sind die Level des Spiels und führen uns unter anderem nach Rom und in die Tiefsee. Der fünfte Teil ist deutlich actionreicher als sein Vorgänger – wir sehen uns also mit zahlreichen Gegnern konfrontiert, die wir schnellstmöglich ins Jenseits befördern sollten.

Der Elefant im Raum

Kommen wir nun zu The Angel of Darkness, der auf Metacritic einen Metascore von lediglich 52 aufweisen kann. Damals wurde die desaströse Panzersteuerung bemängelt, die Lara unglaublich unbeweglich

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 16.01.2025
Entwickler: Forever Entertainment
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n' Run
Spieler: 1 - 2
Spieldauer: 15 - 30 Stunden
Preis: 59,99€

Donkey Kong Country Returns HD



Neue Diebe im Dschungel: Tikis statt Kremlings

Als ich auf der Nintendo Direct im Juni 2024 davon erfuhr, dass Donkey Kong Country Returns in einer HD-Version für die Nintendo Switch neu aufgelegt würde, war ich ein bisschen enttäuscht. Nach all den Jahren ohne ein neues Donkey Kong-Spiel hatte ich auf ein völlig neues Abenteuer gehofft, das die legendäre Reihe in frischem Glanz erstrahlen ließe. Stattdessen bekamen wir das Remaster eines Klassikers in HD, das zwar mit zahlreichen Verbesserungen die Fähigkeiten der aktuellen Konsole voll ausnutzt, aber eben auch schon über 15 Jahre auf dem Buckel hat.

Retro Studios und Nintendo – ein Erfolgsduo

DKC Returns wurde von den Retro Studios entwickelt. In Zusammenarbeit mit Nintendo haben sie einen Titel erschaffen, der eine lange und geschichtsträchtige Serie wiederbelebt hat. Die Retro Studios hatten bereits mit der Metroid Prime-Serie bewiesen, dass sie in der Lage sind, Nintendos klassische Franchises auf innovative Weise zu modernisieren. Bei der Entwicklung von DKC Returns war das Ziel klar: Sie wollten das klassische Gameplay der Originalserie von Rare aus den 1990er Jahren bewahren, aber die technischen Möglichkeiten der modernen Konsolen ausreizen. Die HD-Neuauflage wurde übrigens nicht von den Retro Studios selbst umgesetzt, sondern von Forever Entertainment!

Der Kampf um die Bananeninsel

Die Handlung von Donkey Kong Country Returns HD bleibt im Kern dieselbe wie in den früheren Versionen: Donkey Kong und Diddy Kong müssen ihre geliebte Heimatinsel retten, nachdem sie von mysteriösen Kreaturen, den Tiki Tak Tribe, überfallen wurde. Diese uralten Maskenwesen haben die Tiere der Insel hypnotisiert und die Bananen gestohlen, was den Auftakt für ein neues Abenteuer darstellt. Es liegt nun an Donkey und Diddy, ihre Vorräte zurückzuholen und die Kontrolle über die Insel wiederzuerlangen.



Unaufhaltsamer Ritt auf Rambi



Die Geschichte selbst ist nicht allzu komplex, was zu einem klassischen Platformer passt. Sie liefert den nötigen Rahmen für die Action und bietet gleichzeitig einen humorvollen und charmanten Hintergrund für das Abenteuer. Die Zwischensequenzen sind kurz und prägnant, aber sie schaffen es, die Charaktere lebendig zu machen und dem Spieler das Gefühl zu geben, Teil eines pulsierenden Dschungels zu sein. Donkey Kongs Fähigkeiten sind einfach fantastisch. Neben dominantem Stampfen und Trommeln kann er auch rollen oder mit Hilfe von Diddy Kong etwas länger in der Luft schweben. Seine zarte Seite zeigt er aber auch, indem er Pusteblumen pustet, um versteckte Inhalte zu finden.

Ein Meisterwerk der Plattformkunst

Das Spiel bleibt ein sidescrollender Platformer, bei dem der Spieler durch eine Vielzahl von Umgebungen navigieren muss – vom Dschungel über den Strand geht's in die Ruinen und Höhlen. Nachdem man sich durch den Wald gekämpft und die Klippen

SPECIAL

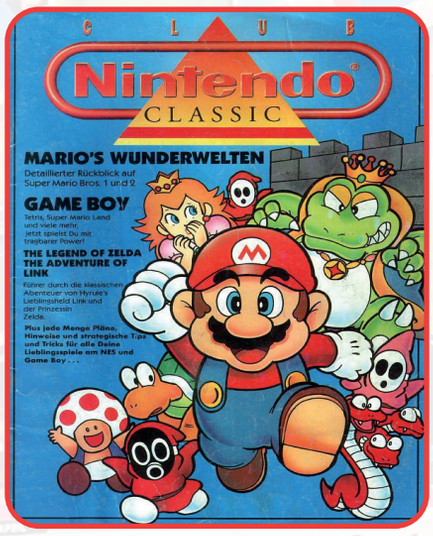
Die Geschichte des Club Nintendo Teil 4: Legendäre Sonderausgaben

Die bisherigen drei Beiträge zu unserem Club Nintendo-Special in den Ausgaben 10 (02/2024), 12 (06/2024) und 14 (10/2024) 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 vierten Teil wollen wir uns mit den legendären Sonderausgaben beschäftigen.

Die Sonderausgaben als besondere Schätze

In den ersten drei Teilen unseres Specials haben wir ausführlich über die Geschichte des Club Nintendo berichtet und die verschiedenen Epochen unter die Lupe genommen – ebenso die zahlreichen Ausgaben, die noch heute ein Fest für Nintendo-Fans sind. Mindestens ebenso große Highlights stellten allerdings die zahlreichen Sonderausgaben dar, die im Laufe der Club-Nintendo-Jahre erschienen. Viele dieser Sonderausgaben boten einen umfangreichen Comic zum jeweiligen Spiel, wobei auch Informationen zum Spielgeschehen selbst samt Screenshots enthalten waren. Abseits davon kamen aber auch Sonderhefte heraus, die sich mit einer Hardware (beispielsweise dem Nintendo 64 oder der Game Boy Camera) beschäftigten.

Die erste 52-seitige Sonderausgabe erschien im Jahr 1990 unter dem „Classic"-Label und bot nicht nur einen lustigen Mario-Kurzcomic, sondern auch umfangreiche Berichte über die verschiedenen Games unseres Lieblingsklempners der damaligen Zeit. Aber auch andere Spiele wie The Legend of Zelda oder Metroid wurden im Detail vorgestellt. Dazu gab es den einen oder anderen hilfreichen Tipp. Das zweite Sonderheft mit dem Titel „Club Nintendo Classic" erschien im Jahr 1993 und weckte mit dem „For Members Only!"-Schriftzug die Aufmerksamkeit der Club-Mitglieder. Für viele Videospiel- und Nintendo-Fans aus den 1990ern hat diese Ausgabe bis heute einen ganz besonderen Status inne. Und das nicht umsonst – konnte man doch so einiges über The Legend of Zelda, Super Mario, Metroid und Co. erfahren. Neben den Nintendo-eigenen Titeln wurden aber auch andere – für die damalige Zeit prägende – Spiele vorgestellt, darunter beispielweise Maniac Mansion. Zwei Jahre später brachte Nintendo eine weitere Sonderausgabe mit dem Titel „Best of" heraus, die auf 74 Seiten viele weitere Spiele vorstellte und mit dem Comic „Super Mario – Mario im Wunderland" eine lustige Geschichte im „Alice im Wunderland"-Stil erzählte. Wer an dieser Stelle ungläubig aufhorchen mag, hat nicht ganz unrecht! Denn wie es der Titel der Sonderausgabe bereits suggerierte, handelte es sich bei dieser lediglich um ein Konglomerat von in regulären Ausgaben bereits erschienenen Artikeln.



Die erste Sonderausgabe aus dem Jahr 1990

Wir lieben Comics!

Die verschiedenen Comics mit den

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1993
Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts

Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1
Seltenheit: mittel
Preis: mittel

SNES-Klassik-Test: Jungle Strike

Meine wunderbare Frau kann's euch bestätigen: Ich bin alles andere als ein Macho! Ab und zu braucht man(n) aber eine wohl dosierte Ladung Testosteron, und in solchen Momenten pfleg' ich mich ins virtuelle Cockpit meines Apache-Kampfhubschraubers zu pflanzen und auf alle zu feuern, die nicht bei Drei im Bunker sind.



Schöner Wohnen – alles für ein schönes Zuhause!



Wenn du nicht mehr weiter weißt – bilde einen Arbeitskreis!

Harry, flieg schon mal den Heli vor!

Alle, damit sind vornehmlich der Terrorist „The Madman" (der einem gewissen irakischen Schnauzbart-Diktator zum Verwechseln ähnlich sieht!) sowie der fiktive Drogenbaron Carlos Ortega gemeint. Diese führen im wohl berühmt-berüchtigtsten Intro der 16-Bit-Ära mal eben einen Atombombentest auf einer Südseeinsel durch! Der damalige US-Präsident Bill Clinton ist angesichts dessen freilich not amused, so dass er kurzerhand seine beiden Elitepiloten ins zwölf Level umfassende Getümmel schickt. Vor jeder Mission erhaltet ihr ein kurzes Briefing, bevor es in die bleigetränkten Lüfte geht.

Einmal volltanken, bitte!

Doch Obacht: Die Treibstoff- sowie Munitionsanzeige solltet ihr dabei stets im Auge behalten, andernfalls müsst ihr das gesamte Level von vorne beginnen, Checkpoints sind nämlich Mangelware! Immerhin wird bei erfolgreichem Levelabschluss ein Passwort freigeschaltet. Einmal unterwegs, orientiert ihr euch anhand der Karte eures Bordcomputers, welche Aufgaben sich innerhalb der isometrisch dargestellten Level wo befinden. Ob ihr nun Geiseln aus ihren fauligen Dschungelgefängnissen befreit, dem US-Präsidenten Geleitschutz gebt oder Terroristennester ausräuchert: Die einzelnen Aufträge gestalten sich überaus abwechslungsreich, zumal ihr in späteren Stages auch in 'nem Hovercraft, 'nem F-117-Stealth Fighter und auf 'nem bis an die Zähne bewaffneten Motorrad (!) Platz nehmt. Dasselbe gilt für die detaillierte Grafik der Städte-, Küsten-, Urwald-, Wüsten- und Schneelandschaften, aber auch die Soundeffekte, insbesondere das Schnurren eures MG's, werden sich binnen kürzester Zeit in euer Gedächtnis brennen. Fetzige Musik gibt's übrigens nur während der herrlich animierten Zwischensequenzen. Last, but not least, geht die Steuerung (inklusive dem optionalen Trägheitsmoment eures Helis) jederzeit sauber von der Hand.

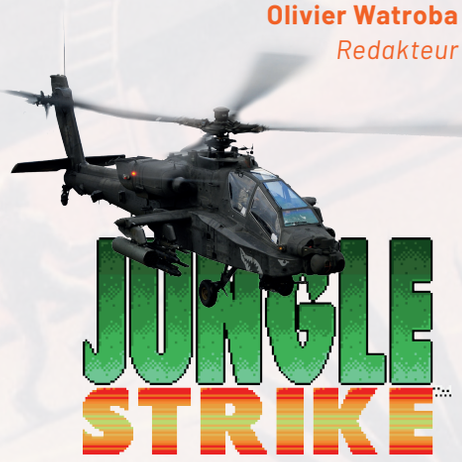


Chill mal deine Base!

Fazit

In bester „Hit-and-Away"-Manier ballert ihr euch durch diese ehemals indizierte Shoot 'em Up-Perle, die allerdings buchstäblich jede Menge Fingerspitzengefühl erfordert. Actionfans können hier aber bedenkenlos zugreifen, denn wann hat man schließlich schon mal die Gelegenheit, 'nem menschenverachtenden Diktator persönlich in den Hintern zu treten und im Oval Office die Füße hochzulegen?

Olivier Watroba
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1998
Entwickler: Interactive Studios
Vertrieb: Hasbro Interactive

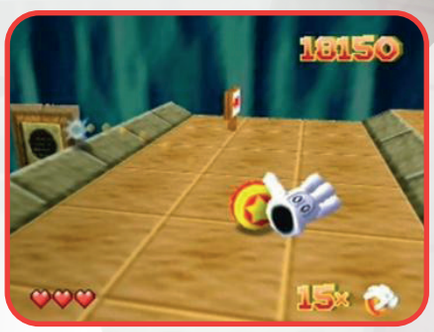
Genre: Puzzle Platformer
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

N64-Klassik-Test: Glover

Das 3D-Jump `n` Run-Genre war zu Nintendo 64-Zeiten hart umkämpft. Die Entwickler von Interactive Studio versuchten durch einen besonderen Gameplay-Kniff aus dem Einheitsbrei herauszustechen. Ein gewagtes Unterfangen in den frühen 3D-Zeiten!



Glover ist durchaus innovativ



Der Ball ist euer Freund

Hand drauf!

Das Crystal Kingdom hat es nicht leicht: Nach einer Explosion durch einen verunglückten Trank ist nicht nur der Zauberer in Stein verwandelt und das Königreich in Dunkelheit gehüllt worden, sondern einer seiner magischen Handschuhe namens Glovel durch das unschöne Gebräu zum Bösen korrumpiert. Gut, dass sein zweiter Fäustling namens Glover diesem Schicksal entrinnen konnte. Jetzt liegt es an ihm, nicht nur Glovel zu besiegen, sondern das ganze Crystal Kingdom mitsamt Zauberer wiederherzustellen. Hier bereist er abwechslungsreiche Gebiete wie Piraten-, Horror- oder Zirkuswelten, um magische Kristalle zu sammeln und alles wieder ins Reine zu bringen.

Nicht gerade handlich

Während die sechs Welten mit ihren drei Leveln, Bonus- und Bossgebieten ein erstaunlich gutes und intelligentes Level-Design bieten, liegt der Schwierigkeitsgrad weder dort noch bei den Gegnern. Der einzigarte Gameplay-Kniff ist leider auch der größte Schwachpunkt. Das Ziel ist immer, Glovers Ball zum Ziel zu führen. Durch vier Verwandlungen, wie Gummiball oder Bowlingkugel, könnt ihr dem runden Objekt verschiedene Eigenschaften, je nach benötigter Situation, verpassen. Dies bringt eine taktische Komponente mit sich, welche auch oft von Nöten ist. Jedoch spielt sich euer Held mit Ball in einer Marble Madness-ähnlichen Rundsteuerung, um eine halbwegs genaue Ballphysik auszugeben. Da sehr viel Genauigkeit, gerade in späteren Leveln, gefragt ist, werden euch Schweißperlen durch das Gesicht tropfen. Denn leider fehlt genau dort die Genauigkeit durch die Hardware sowie die softwaremäßige Übersicht aufgrund der schlechten Kamera. Das macht das Spiel trotz verschiedener Schwierigkeitsgrade teils enorm frustrierend!

Hübscher Handschuh

Optisch macht das Spiel aber eine sehr gute Figur! Alles ist erstaunlich bunt und großartig animiert sowie dank stabiler Technik relativ flüssig. Der Sound bewegt sich zwischen Ohrwurm-Charakter und Fahrstuhl-Dudel-Musik eher im Mittelfeld.

Fazit

Erwartet ein einzigartiges Konzept mit hoher Frusttoleranz! Aufgrund der Probleme in Steuerung und Übersicht eher was für Fans des Genres bzw. hartgesottene N64-Gamer!

Ruben Esch
Redakteur



Vögel gibt es auch!



Der Ball muss auch durchs Wasser



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1990
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Capcom

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

Game Boy-Klassik-Test: Gargoyle's Quest

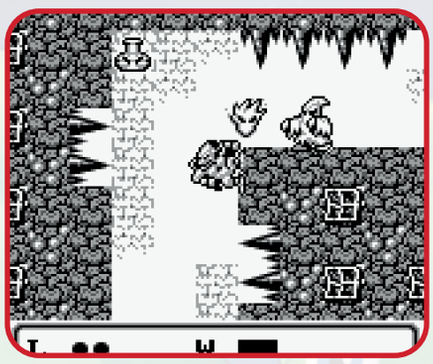
Wer unserem RPG-Podcast aufmerksam gelauscht hat, weiß, welche emotionale Bindung ich zu diesem knackigen Platformer mit Rollenspiel-Einlagen habe; aber auch ohne rosarote (oder besser: schwarz-weiße) Nostalgiebrille macht Gargoyle's Quest heute noch eine hervorragende Figur!

Vom Heel zum Babyface

Vom wohl nervigsten Gegner der 8-Bit-Ära hin zum spielbaren Helden – solche krassen Imagewechsel gibt's in der Regel nur im professionellen Wrestling! Nachdem Firebrand (so der Name des putzigen Drachens) König Artus in Ghouls 'n Ghosts auf dem NES den letzten Nerv geraubt hat, widmet er sich nun einer deutlich ehrenvolleren Aufgabe: Das Ghoul Realm vor der Invasion des bösen King Breager zu bewahren! Zu diesem Zweck zieht der knuffige Goblin auf einer Oberwelt von Dorf zu Dorf, um Informationen über die ultimative Waffe, die „Magische Flamme", einzuholen, seine Vorräte in Form von Extraleben aufzustocken oder sich im Tempel ein Passwort zu besorgen, mit dem der Spielstand gespeichert werden kann.



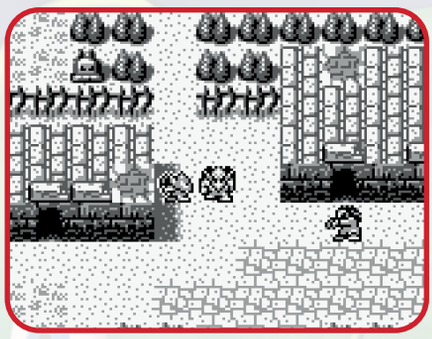
Einer der ikonischsten Titelbildschirme der Game Boy-Ära



Schwierigkeitsgrad: Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte

Friss Dreck!

Die Action-Passagen wiederum finden ausschließlich in der Seitenansicht statt, und alter Verwalter, haben die es in sich! Anfangs hält Firebrand nämlich nur zwei Treffern stand, mit fortschreitender Spielzeit könnt ihr den kleinen Racker jedoch zu einer regelrechten Kampfmaschine hochzüchten! Darüber hinaus kann Artus' Nemesis dank seiner Flügel für kurze Zeit (später unendlich lange) fliegen sowie sich mit seinen Krallen an Wänden, Bäumen, etc. festkrallen. Um sich gegen die zahlreichen und äußerst widerstandsfähigen Gegner zur Wehr zu setzen, stehen ihm anfangs nur ein kleines Flämmchen, im weiteren Verlauf der Handlung jedoch umso mächtigere Feuerbälle zur Verfügung.
Die Grafik präsentiert sich hierbei für einen frühen Game Boy-Titel überraschend detailliert; der heimliche Star des Spiels ist aber dessen wunderschöner melancholischer Score, welcher die ohnehin schon düstere Grundstimmung um ein Vielfaches verstärkt!



Wo ist meine Flammi, wer hat sie gesehen?

Fazit

Verblüffend, wie viel spielerische, grafische und akustische Abwechslung in dieses kleine Modul hineingepackt wurde! Davon könnte sich manches moderne AAA-Action-Adventure (hust, Assassin's Creed, hust!) getrost 'ne Scheibe abschneiden! Bedenkt allerdings den hohen Schwierigkeitsgrad, solltet ihr mit dem Titel liebäugeln, den ich abgesehen davon jedoch bedenkenlos empfehlen kann!

Olivier Watroba
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003
Entwickler: Sonic Team
Vertrieb: Sega

Genre: Jump ´n´ Run
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: mittel
Preis: mittel

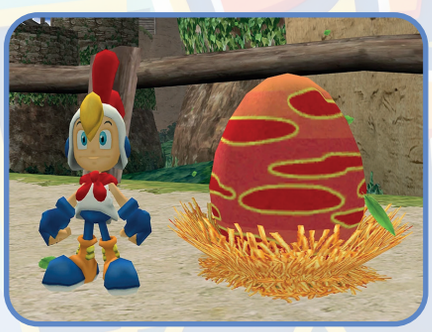


GameCube-Klassik-Test:
Billy Hatcher and the Giant Egg

Billy Hatcher and the Giant Egg ist ein Spiel, das 2003 exklusiv für den Nintendo GameCube erschien und von Sonic Team entwickelt wurde, einem Studio, das vor allem für die Sonic the Hedgehog-Serie bekannt ist. Doch statt sich auf rasante Igel-Action zu verlassen, präsentiert sich Billy Hatcher als ein kreatives Platformspiel, welches die Spieler mit einer frischen Spielmechanik und einer zauberhaften, farbenfrohen Welt verzaubert.

Billy, der Eier-Meister

Der junge Billy lebt in einem friedlichen Dorf, bis eines Tages böse Krähen die idyllische Welt von Morning Land angreifen und sie in Dunkelheit stürzen. Die einzige Hoffnung ist Billy, der mit Hilfe eines magischen Anzugs die Kräfte der Eier kontrollieren kann. Ja, Eier spielen in diesem Spiel eine zentrale Rolle – und das auf eine Weise, die gleichermaßen kreativ wie ungewöhnlich ist.
Das Kernelement des Spiels ist die Spielmechanik rund um die Eier, die in den Leveln überall zu finden sind. Billy kann diese rollen, springen oder schmettern lassen, um Feinde zu besiegen, Hindernisse zu überwinden und Rätsel zu lösen. Das Konzept erinnert an klassische Platformspiele, doch die Eiermechanik bringt eine eigene strategische Note mit sich. Während Billy die Eier durch die Level rollt, sammeln sie Früchte auf und wachsen an Größe. Je größer, desto mehr Schaden wird angerichtet oder schwerere Hindernisse können leichter durchbrochen werden. Es können dadurch sogar spezielle Power-Ups oder Helferwesen freigesetzt werden, die Billy im Kampf unterstützen.



Ach du dickes Ei!

Eine Reise durch Charme und Kreativität

Die Level sind voller kreativer Ideen. Sie strahlen eine kindliche Fantasie aus, die perfekt zu dem verspielten Thema passt. Von grünen Wiesen über eisige Höhlen bis hin zu Lava gefüllten Vulkanen – die Welt von Morning Land ist vielfältig und einladend. Die Grafik mag heute etwas veraltet wirken, doch ihr Charme und die liebevolle Gestaltung der Umgebungen bleiben unbestritten.
Die Musik ist fröhlich, jeder Track ist perfekt auf die jeweilige Umgebung und die Situation abgestimmt. Die gut gewählten Soundeffekte erfrischen zudem das Spielerlebnis.

Ei jei jei!

Doch so einzigartig und charmant Billy Hatcher auch ist, es gibt auch einige Schwächen, die nicht unerwähnt bleiben sollten. Die Steuerung kann manchmal etwas frustrierend sein. Das Rollen und Manövrieren der Eier erfordert eine gewisse Eingewöhnung, und es gibt Momente, in denen die Kamera nicht optimal ausgerichtet ist, was zu unnötigen Fehlern führen kann. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad an manchen Stellen recht ungleichmäßig. Einige Level sind überraschend einfach, während andere plötzlich eine erhebliche Herausforderung darstellen können, was den Spielfluss etwas stört.



Zwei Krähen, Eier und Magie Billys Kampf um Morning Land

Fazit

Auch wenn es vielleicht nicht in jeder Hinsicht perfekt ist, so bleibt es doch ein unverwechselbares Stück der GameCube-Geschichte, das mit seiner Atmosphäre und seinem einzigartigen Gameplay einen besonderen Platz im Herzen vieler Spieler verdient hat. Ob allein oder mit Freunden, Billy Hatcher sorgt für viele unterhaltsame Stunden, und das nicht nur zur Osterzeit.

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. :

Die Nintendo Switch 2



Nach der vergangenen Nintendo-Direct war klar, dass die Switch 2 einiges zu bieten hat. Im kommenden Special wollen wir alle Neuigkeiten zusammenfassen und auch die kommenden Spiele vorstellen.

Hello Kitty Island Adventure



Hello Kitty ist längst eine kultige Marke! Grund genug also, das aktuelle Cozy-Game Hello Kitty Island Advventure einmal umfangreich zu testen. In der kommenden Ausgabe verraten wir euch, ob uns das Spiel überzeugen konnte.

Nintendo Sound Clock Alarmo



Seit einigen Wochen ist der flippige Nintendo-Wecker auch im regulären Einzelhandel erhältlich. Wir aus der Redaktion werden das innovative Gerät auf Herz und Nieren testen und euch unsere Eindrücke in einem Special schildern. Dabei gehen wir auch auf die Funktionsweise an und prüfen, ob sich der Kauf des Weckers lohnt.

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte Juni 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.