BIGN-CLUB.DE - AUSGABE NR. 19 - AUGUST 2025

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT DER SWITCH 2

Wie spielen sich Switch 1-Titel auf der neuen Konsole?

REVIEWS

CYBERPUNK 2077 ULTIMATE EDITION

Kann die Switch 2-Fassung überzeugen?

RETRO-REVIEWS

EARTHWORM JIM

Rockt der legendäre Wurm auch heute noch?

Inhaltsverzeichnis
19. Ausgabe 08/25

Editorial **02**
News **06**
EA entlässt zahlreiche Mitarbeiter 06
Devolver Digital hat die meisten Spiele auf der Nintendo Switch verkauft 07
Pokémon Presents am 22.07.2025 ..... **08**
Partner Showcase und Indie World **09**
Die Redaktion stellt sich vor **10**
Reviews **12**
Donkey Kong Bananza 12
Cyberpunk 2077: Ultimate Edition 16
Hitman World of Assassination – Signature Edition..... 18
Fast Fusion 20
Split Fiction 22
Rune Factory Guardians of Azuma 24
Special: Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community! **26**
Special: Die Abwärtskompatibilität der Switch 2 ..... **28**
Special: Eine Liebeserklärung an acht Jahre Nintendo Switch und über 2.000 Spiele **32**
Toad kocht & Luigi's Witzeecke **34**
Special: Retro Charts – Top 10 Switch **36**
Reviews // Indie-Games **38**
Inua – A Story in Ice and Time 38
Slay the Princess 43
Doppelposter: Cyberpunk 2077 und Street Fighter 6 ..... **40**
Kolumne: „In Watte gepackt" - Level 8: Kunst = Gaming = Kreativität = Freiheit **44**
Redaktionscharts + Umfrage **45**
Kolumne: Gaming Gedankenwelt - Wenn Spielspaß keinen Spaß mehr macht **46**
Nachgedacht: Was nun, Nintendo? **48**
Das Interview mit Yoshi **49**



07 | **News** | *Devolver Digital hat die meisten Spiele auf der Nintendo Switch verkauft*



18 | **Reviews** | *Hitman: World of Assassination – Signature Edition*



28 | **Special** | *Die Abwärtskompatibilität der Switch 2*



Das Interview mit ntower **50**
Retro-Testbereich // NES-Games **52**
Jackie Chan's Action Kung Fu 52
StarTropics 53
Retro-Testbereich // SNES-Games **54**
The Magical Quest Starring Mickey Mouse 54
Earthworm Jim 55
Retro-Testbereich // N64-Games **56**
Gex 64: Enter the Gecko 56
Star Wars: Rogue Squadron 57
Retro-Testbereich // Game Boy **58**
Die Schlümpfe 58
Probotector 59
Retro-Testbereich // Game Boy Color **60**
Pokémon Pinball 60
Retro-Testbereich // Game Boy Advance **69**
Need for Speed: Underground 61
Retro-Testbereich // DS **62**
Animal Crossing: Wild World 62
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates 63
Retro-Testbereich // GameCube **64**
Kirby Air Ride 64
Chibi-Robo! 65
Retro-Testbereich // Wii **66**
Disaster: Day of Crisis 66
SoulCalibur Legends 67
Comic: Animal Crossing **69**
Cranky's Lesehütte **70**
Yoshis Trick-Zone **72**
Micha vs. Ruben (Remake vs. Original) **74**
BIG-N-Meinungsspiegel **76**
Vorschau auf die nächste Ausgabe **78**



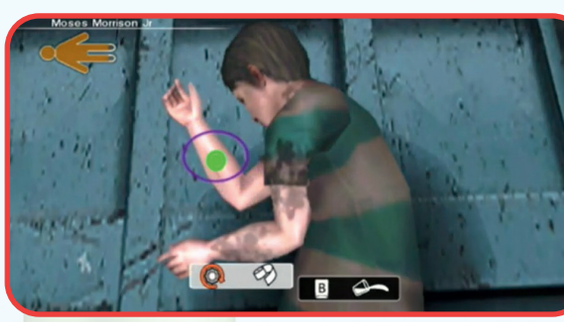
32 | Special | *Eine Liebeserklärung an acht Jahre Nintendo Switch und über 2.000 Spiele*



50 | Interview | *ntower*



61 | Retro | *Need for Speed: Underground*



66 | Retro | *Disaster – Day of Crisis*



Devolver Digital hat die meisten Spiele auf der Nintendo Switch verkauft

Dass die Nintendo Switch erfolgreich ist, dürfte außer Frage stehen. Dazu tragen nicht nur die Nintendo-eigenen Spiele, sondern auch diejenigen der Third-Party-Entwickler bei. Bei einer Präsentation des bekannten Publishers Devolver Digital, die an Investoren gerichtet war, wurde erklärt, dass sich die eigenen Spiele am häufigsten auf der Nintendo Switch verkaufen würden. So haben sich Titel des Publishers seit der Veröffentlichung der Konsole im Jahr 2017 schon über neun Millionen Mal absetzen können. Man kündigte zudem an, dass der starke Support auch für die Nintendo Switch 2 geplant sei.



Wir und ntower veranstalten mit „NinCom“ ein Community-Event

Gemeinsam mit unserem Premium-Kooperationspartner ntower veranstalten wir am 25.10.2025 im Rheinriff in Düsseldorf ein besonderes Community-Event. Hier wird die Nintendo Switch 2 natürlich eine besondere Rolle spielen – auch für Speisen und Getränke wird gesorgt sein. Der Kartenvorverkauf und alle weiteren Infos findet ihr auf www.nincom.de.

Patrick Ernemann
Redakteur

Unser neuer Partner: Oehlbach Gaming

Mit Oehlbach Gaming haben wir einen neuen Kooperationspartner - für Gamer, die keine Kompromisse eingehen! Ob Konsole oder PC - mit den Oehlbach Gaming HDMI-Kabeln habt ihr alles, was ihr für Next-Gen-Gaming braucht. Durch hochwertige Verarbeitung, erstklassige Materialien, sehr gute Schirmung und hohen Leiterquerschnitt bietet Oehlbach Gaming einfach MEHR als der Standard und bleibt auch morgen aktuell und einwandfrei einsatzfähig. Darüber hinaus ist es ein optisches Highlight für euer Setup, und exklusiv für BIG-N-Club-Mitglieder gibt es 20% Rabatt auf eure Bestellung im Onlineshop – einfach den Rabattcode BigNClub eingeben, und schon geht es los. Wir bedanken uns bei Oehlbach Gaming für diese tolle Kooperation!

Microsoft baut zahlreiche Stellen ab und stellt diverse Projekte ein

Wie Microsoft im Juli bekannt gab, wurden weltweit knapp 9.000 Stellen gestrichen. Dies entspricht fast vier Prozent der gesamten Belegschaft des Konzerns. Besonders stark betrifft die Streichung die Gaming-Sparte, in der über 2.000 Angestellte ihren Hut nehmen mussten. Auch sind einige Studios wie Raven Software, King und Activision Blizzard von Umstrukturierungen betroffen, wobei auch diverse Projekte eingestellt wurden. Besonders hervorzuheben sind hier beispielsweise das geplante Reboot von Perfect Dark (beim Studio The Initiative) oder auch das Forza-Motorsport-Projekt der Turn 10 Studios. Auch die Entwicklung des Fantasy-Spiels Everwild aus dem Hause Rare wurde eingestellt.

Patrick Ernemann
Redakteur

Nintendo spricht über die firmeneigene Unternehmenskultur

Vor wenigen Wochen fand abermals das Investorentreffen von Nintendo statt, wo neben Finanzthemen auch Fragen zur firmeneigenen Unternehmenskultur gestellt wurden. Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa teilte etwa mit, dass zur Unterstützung der verschiedenen Talente im Unternehmen auch diverse Schulungsprogramme angeboten werden. Zudem arbeite die Personalabteilung eng mit der Karriereabteilung zusammen. Dadurch möchte man sicherstellen, dass Arbeitsplätze geschaffen werden, welche die Fähigkeiten und Stärken der Angestellten fördern und fordern sollen.
Der Senior Managing Executive Officer, Shinya Takahashi, äußerte sich zudem über die einzigartige Atmosphäre, die bei Nintendo herrsche. So sei es wichtig, dass alle Mitarbeiter – unabhängig von der Position – ihre Meinung frei äußern könnten. So werden auch komplette Teams um Jungtalente gebaut, damit diese ihre Talente frei ausleben und ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können.

Patrick Ernemann
Redakteur



INFOBOX

Plattform: Switch2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 17.07.2025
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action, Platformer
Spieler: 1 - 2
Spieldauer: 40 – 60 Stunden
Preis: 79,99 € (Retail), 69,99 € (eShop)

Donkey Kong Bananza



In DK-Artist könnt ihr euch kreativ austoben

Donkey Kong – er ist nicht nur eines der ältesten Maskottchen aus dem Hause Nintendo, sondern auch eines der beliebtesten. Umso erfreuter waren die Fans, als bei der Nintendo Direct zur Nintendo Switch 2 ein neues Abenteuer mit dem starken Gorilla angekündigt wurde – nach ganzen 11 Jahren Pause. Dabei wurde das Spiel nicht von irgendeinem Entwicklerteam bei Nintendo entwickelt, sondern vom gleichen, das bereits für Super Mario Odyssey verantwortlich zeichnete. Schnappt euch also ein paar Bananen und erfahrt nachfolgend, ob das neueste Abenteuer von Donkey Kong überzeugen kann!

Die Geschichte rund um Ingot Isle

Im aktuellen Ableger verschlägt es Donkey Kong in die Minen der Ingot-Insel, denn dort gibt es zahlreiche goldene Bananen, die man aus dem Bananadium-Material freilegen kann. Als schließlich die Mine kurz nach Beginn einstürzt, wird Donkey Kong in einen Krater gerissen, nur um kurz danach einen sprechenden Stein zu treffen. Dieser wird wenig später von einem Kong-Ältesten entfesselt, wobei keine Geringere als unsere liebe Pauline zum Vorschein kommt. Ihr Ziel ist klar: Sie möchte wieder zurück zur Oberfläche. Gemeinsam mit ihr macht sich Donkey Kong – nach einem Rat des Ältesten – auf den Weg zum Planetenkern, der einem angeblich jeden Wunsch erfüllen könne. Natürlich hat der Gorilla nicht nur die Hilfe für Pauline im Kopf, sondern auch einen unschätzbaren Vorrat an leckeren Bananen.
Doch damit ist der Grundgedanke der Geschichte noch nicht zu Ende. Eine große Baufirma namens Void Company treibt ihren Unfug und beutet die diversen Erdschichten aus. Und es kommt noch schlimmer: Der machtbesessene Boss der Void Company ist ebenfalls auf dem Weg zum Erdkern, um sich seinen bösen Wunsch zu erfüllen. Das können Donkey Kong und Pauline natürlich nicht zulassen – und so machen sie sich auf den Weg, die bösen Pläne zu vereiteln.



Schockverliebt!

Buddel dich frei!

Das zentrale Spielprinzip von Donkey Kong Bananza ist schnell erklärt, aber umso packender: Statt von links nach rechts geht's diesmal von oben nach unten, immer tiefer in eine geheimnisvolle Unterwelt, die schichtweise aufgebaut ist. Vom grünen Wurzelwerk tropischer Lagunen bis hin zu frostigen Eiskammern – jede Umgebung bringt eigene Herausforderungen, Gegner und Mechaniken mit sich. Dabei sind Zerstörung und Kreativität gleichermaßen gefragt. DK kann nicht nur durch Wände brechen, sondern auch Stücke der Umgebung herausreißen, um sie gegen Gegner zu schleudern oder sich neue Wege zu bahnen. Wer ordentlich Chaos anrichtet, wird mit versteckten Pfaden, Bonusräumen und goldenen Juwelen belohnt.
Dabei könnt ihr auf verschiedene Skills zurückgreifen, wie etwa das sogenannte „Brocksurfen". Hier steigt ihr auf einen frisch herausgerissenen Felsen und surft damit durch die Welten. Das macht nicht nur Spaß,

sondern funktioniert auch in der Umsetzung prima, zumal ihr dadurch noch wesentlich schneller unterwegs seid. Und wie es sich für einen echten Gorilla gehört, könnt ihr mit Donkey Kong auch wunderbar klettern – selbst steile Wände stellen für ihn kein Hindernis dar.

Banandium und Bananzas

Natürlich dreht sich auch in Bananza alles um die gelben Köstlichkeiten. Doch diesmal sind es nicht nur einfache Bananen, sondern strahlende Banandium-Juwelen, die tief in der Erde verborgen liegen. Diese dienen nicht nur als Sammelobjekte, sondern auch als Währung für Upgrades: Mehr Leben, stärkere Schläge, neue Fähigkeiten – wer fleißig gräbt und zerstört, wird belohnt. Banandium ist damit mehr als nur Sammelkram, es treibt euren Fortschritt spürbar voran.

Doch die Krönung sind die titelgebenden Bananzas: mystische Artefakte, die mithilfe von Paulines Gesang aktiviert werden können. Damit verwandelt sich Donkey Kong in temporäre Tierformen – eine grandiose Idee, die sich nicht nur optisch, sondern auch spielmechanisch bemerkbar macht. Jeder dieser „Animal Instincts" bringt neue Wege der Interaktion mit der Umwelt, sei es



Die Animationen sind erste Sahne



Kennen wir uns von irgendwoher?

durch Rammen, Gleiten, Springen oder Klettern. Die Verwandlungen sind limitiert, wer schlau spielt, nutzt sie zum richtigen Zeitpunkt und öffnet neue Wege zu seltenen Banandium-Funden.

Die unterirdische Welt von Bananza ist nicht nur Kulisse, sondern lebendiger Teil des Spiels. Die einzelnen Schichten sind nicht einfach Level, sie sind Zonen mit Bewohnern (die an Banjo-Kazooie erinnern), Problemen und Miniquests. Immer wieder trifft man auf Kreaturen, die unter dem Terror der Void Company leiden. Was genau die Schurken planen, bleibt zunächst nebulös, aber es ist schnell klar: Hier wird manipuliert, gestohlen und zerstört – und ihr seid die einzige Hoffnung, wieder Ordnung ins Chaos zu bringen.

Durch das zusätzliche Erfüllen kleinerer Aufgaben, das Retten von Bewohnern oder das Wiederherstellen gestörter Umgebungen entwickelt sich das Spiel von einem simplen Action-Platformer zu einem echten Abenteuer. Es entsteht eine motivierende Mischung aus linearem Vorwärtsdrang und optionalen Nebenpfaden, die ihr auf eigene Faust erkunden könnt - was wirklich unfassbar spaßig und abwechslungsreich ist.

Schmettern, Sammeln, Staunen und Koop-Action

Neben der Hauptstory gibt es eine Fülle an Extras: optionale Herausforderungsräume, versteckte Bananzas, geheime Tunnel und sogar Bonuslevel im Retro-Look, die mit pixeliger Grafik und Oldschool-Soundtrack nostalgische Gefühle wecken. Dazu kommen freischaltbare Skins, Konzeptgrafiken und ein Museum, das die Entstehungsgeschichte des Spiels dokumentiert, inklusive Interviewschnipseln und musikalischer Leckerbissen. Wer auf 100 % aus ist, wird gut beschäftigt sein. Der Wiederspielwert ist enorm, nicht nur durch die versteckten Inhalte, sondern auch durch alternative Routen und die Möglichkeit, bereits besuchte Schichten mit neuen Fähigkeiten erneut zu erforschen. So wächst der Untergrund nach und nach zu einem gigantischen verzweigten Areal, das zum Erkunden einlädt.

Ein echtes Highlight ist der Koop-Modus. Während ihr als Donkey Kong den physischen Part übernehmt, kann ein zweiter Spieler Pauline steuern, ihre Gesänge einsetzen und Plattformen manipulieren. Das Zusammenspiel ist clever designt und erfordert Kommunikation – besonders in späteren Leveln mit komplexen Rätseln und kniff-

INFOBOX

Plattform: Switch 2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 05.06.2025
Entwickler: CD Projekt Red
Vertrieb: CD Projekt Red

Genre: RPG
Spieler: 1
Spieldauer: 25 - 70 Stunden
Preis: 69,99 €

Cyberpunk 2077: Ultimate Edition



Hin und wieder stehen auch Verfolgungsjagden auf dem Plan

Selten zuvor wurde ein Rollenspiel sehnlicher erwartet als Cyberpunk 2077. Im Jahr 2015 stieg CD Projekt Red endgültig in den RPG-Olymp auf – The Witcher 3 war ein Meilenstein, der die ganze Spielebranche prägte. Durch die unerreichte Qualität des Rollenspiels und den ausgiebigen Support nach dem Launch musterte sich der polnische Entwickler innerhalb kürzester Zeit zum unfehlbaren Publikumsliebling. Entsprechend groß war die Vorfreude auf das Nachfolgewerk, schließlich konnte hier nichts schief gehen. Der im Kern vielversprechende Titel war entgegen aller Erwartungen aber ein technisches Desaster. In den folgenden Jahren verbesserte CD P R das Spiel kontinuierlich, was in der Version 2.0 gipfelte, welche das Spiel von Grund auf rundumerneuerte. Parallel kam auch die exzellente Phantom Liberty Erweiterung heraus. Das Gesamtpaket nannte sich Ultimate Edition, und genau diese Version soll nun den Launch der Switch 2 ordentlich aufmischen. Sehen wir sie uns an!



Night City lebt!

Leb deinen Traum. Oder stirb dabei.

Das Spiel entführt euch in die düstere, neongetränkte Metropole Night City, in der Konzerne, Gangs und Fixer um Macht ringen. Ihr schlüpft in die Rolle von V, einem Söldner, der durch einen Job an einen Biochip gerät, der das digitale Bewusstsein der Rocklegende Johnny Silverhand (gespielt von Keanu Reeves) enthält. Was als kleiner Auftrag beginnt, weitet sich schnell zu einer existenziellen Suche nach Rettung, Identität und Freiheit aus.
Cyberpunk 2077 präsentiert sich als ein Spiel, das euch alle Möglichkeiten gibt. Tatsächlich beginnt diese Freiheit bereits bei der Charaktererstellung. Ob Nahkämpfer, Hacker, Scharfschütze oder eine Mischung aus allem – euer Spielstil prägt sich durch Skills, Implantate und Ausrüstung individuell aus. Besonders spannend ist dabei das sogenannte Netrunning, bei dem ihr durch Hacks Gegner manipulieren, Kameras übernehmen oder ganze Sicherheitssysteme lahmlegen könnt.
Doch diese Freiheit hat Grenzen. Die verschiedenen Herangehensweisen sind zwar alle möglich, doch nicht immer gleich gut ausbalanciert. Wer sich etwa auf Stealth spezialisiert, wird merken, dass das Spiel oft doch lieber will, dass man zur Waffe greift. Auch die versprochenen weitreichenden Konsequenzen von Entscheidungen wirken im Spielverlauf teils eher kosmetisch als wirklich spielverändernd.

Die Stadt der Träume

Was Cyberpunk 2077 spielerisch glänzen lässt, ist die Atmosphäre von Night City. Die Stadt wirkt glaubwürdig, voller kleiner Geschichten, Nebenaufträge und skurriler Begegnungen. Besonders gelungen sind die „Gigs" – kleine Aufträge, die oft mehr Tiefe besitzen, als man zunächst erwartet. Hier zeigt sich CD Projekt Reds großes Talent für World Building und moralische Grauzonen. Es gibt selten einfache Antworten, und genau das macht viele Entschei-

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 05.06.2025
Entwickler: Shin'en Multimedia
Vertrieb: Shin'en Multimedia

Genre: Future Racer
Spieler: 1 - 4 (einzelnes System),
2 (lokaler Modus + Online)
Preis: 14,99 €
Spieldauer: 10 Stunden

Fast Fusion

Die Münchener Shin'en Multimedia gilt als erstaunlich fleißiger Entwickler seit über 20 Jahren und ist auch für über 200 Spiele-Soundtracks verantwortlich. Als Technik-Spezialisten bei Nintendo-Konsolen zieht sich seit der Wii-Ära die FAST-Serie durch jede weitere Konsole und kann jetzt mit einem dritten Teil die Ära der Switch 2 einläuten.



Es gibt einiges zu kaufen

F-Zero? Kenn ich nicht!

Natürlich erwartet euch keine Story in diesem reinen Rennspiel. Aber, im Gegensatz zu FAST RMX auf der ersten Switch, welches „nur" eine erweiterte Version von Fast Racing Neo auf der WiiU war, erwartet euch ein brandneuer Titel mit zwölf großen, äußerst abwechslungsreichen Strecken, welche ihr in wahnwitziger Geschwindigkeit durchsaust. Leichte Parallelen zu F-Zero und WipeOut sieht man sicherlich allein durch das Setting, auch wenn der Grundton doch ein anderer ist und somit dem Spiel eine ganz klare eigene Identität gibt.

High Speed-Herausforderung

Was die Reihe aber beibehalten hat, ist das sehr herausfordernde Gameplay. Selbst im leichtesten Cup wird euch nichts geschenkt, ob vom Gegner oder der Strecke selbst! Ihr könnt nur gewinnen, indem ihr versucht zu boosten, und das durchgehend. Während ihr mit den Boost Orbs auf der Strecke euren eigenen Turbo immer wieder aufladet, um diesen bei jeder Gelegenheit zu zünden, existieren auch wieder die Beschleunigungsstreifen in zwei verschiedenen Farben, welches das FAST-Gameplay seit dem Erstling auf der Wii begründet. Denn ihr könnt auf Knopfdruck die Farbe wechseln - durchquert ihr den Streifen mit der richtigen Farbe, boostet ihr, werdet jedoch im Gegenzug langsamer, wenn ihr mit der falschen Farbe durchrast. Dies lässt euch als Spieler durchgehend konzentriert vor dem Bildschirm bangen, immer mit dem Willen, die perfekte Runde mit allen genutzten Turbos und Beschleunigungsfeldern zu fahren, um somit den Gegnern zu entgleiten. Neu hinzu kommt der Sprungbutton. Ja, ihr könnt in dem Spiel jetzt springen, was an vielen Teilen der Strecken Abkürzungen, weitere Boost Orbs und Gefahrenabwehr bietet. So entsteht ein wunderbarer Flow aus Beschleunigen, Farbwechseln und Sprungstunts, der euch wie in einem Tunnelblick aufsaugt und erst nach einem gewonnenen Rennen wieder ausspuckt.



Farbwechsel nicht vergessen!



Fuuuusion!

Himmlische Strecken

Ein großes Augenmerk wurde auch auf die Strecken gelegt. Denn diese sind nun bedeutend größer, länger sowie abwechslungsreicher und halten gefährliche Hindernisse

Interview mit Holger von ntower

Unser sehr geschätzter Kooperationspartner ntower feierte kürzlich den 18. Geburtstag – daher zunächst an dieser Stelle: Herzlichen Glückwunsch! Passend zur Volljährigkeit haben wir uns den Gründer und Eigentümer zum Interview eingeladen: Holger Wettstein!



BIG-N-Club:
Hallo lieber Holger, es dürfte kaum einen Nintendo-Fan aus dem deutschsprachigen Raum geben, der euch noch nicht kennt. Vielleicht kannst du dich dennoch kurz vorstellen und ein bisschen über ntower erzählen?

Holger:
Mein Name ist Holger Wettstein und ich bin der Inhaber der Seite ntower.de. Hauptberuflich bin ich Head of UX/UI bei einem mittelständischen Software-Unternehmen. Seit der Entfachung meiner Internetbegeisterung Mitte der 90er hat mich der Aufbau von Internet-Communitys fasziniert. Ich war unter anderem Administrator eines Diablo II-Clans, eines größeren Warcraft-Forums und von diversen Musik-Plattformen. Das alles hat mich dann dazu gebracht, im Jahr 2007 meine beiden Lieblingshobbies Nintendo und Online-Communitys mit dem damaligen wiitower.de zusammenzuführen. Recht schnell stießen die beiden Kollegen Dennis Meppiel und Pascal Hartmann zu dem Projekt und wir drei waren direkt „on fire“. Unser Türmchen wuchs stetig weiter und jetzt sind wir nach allen Transformationen mit dem heutigen ntower.de insgesamt 18 Jahre unterwegs. Uns macht es nach wie vor immer noch eine Menge Spaß, ein klassisches Online-Zuhause für Nintendo-Fans anzubieten.

BIG-N-Club:
Wie waren denn deine ersten Anfänge mit Nintendo und welche Spiele sind bis heute deine drei All-Time-Favorites?

Holger:
Ende der 80er war ich mit der Einführung des NES bereits komplett hin und weg. Allerdings war ich durch meinen etwas älteren Bruder von Commodore, Atari und PC geprägt. So spielte ich zunächst ausschließlich bei Freunden auf dem NES. Ich persönlich kam erst mit dem Game Boy in den eigenen Nintendo-Genuss. Ab diesem Zeitpunkt hatte ich alle Konsolen, die es auf dem Markt gab. Ich war nicht nur Nintendo-Fan, sondern Konsolenfreak.



All-Time-Favorites sind echt schwierig zu benennen. Aus dem Stegreif würde ich Spiele nennen, mit denen ich vorwiegend besondere Erlebnisse verbinde: Diablo II, Rollercoaster Tycoon, Donkey Kong Country, Super Mario Galaxy und die FIFA-Reihe.

BIG-N-Club:
ntower gibt es ja nun schon sehr lange. Gibt es spezielle Ereignisse, die dir aus den vergangenen 18 Jahren besonders in Erinnerung geblieben sind?

Holger:
Ich glaube, in den 18 Jahren hatten wir nichts, was es nicht gab. Wir hatten zahlreiche Phasen, in denen wir aufgeben wollten. Wir hatten Hacker-Angriffe, Server-Abstürze, Neider, die uns das Leben schwer machen wollten, ein schmerzhafter Todesfall im Team und natürlich auch Meinungsverschiedenheiten. Aber es gab auch jede Menge lustige und positive Geschehnisse: Die Ära mit den damaligen Rawiioli-Kollegen, die ersten Begegnungen mit den Publishern wie SEGA oder Ubisoft, die echt lustigen Übernachtungen mit

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1991
Entwickler: Now Production
Vertrieb: Hudson Soft

Genre: Platformer
Spieler: 1
Seltenheit: mittel
Preis: mittel



NES-Klassik-Test:
Jackie Chan's Action Kung Fu

Jackie Chan gilt als sympathischer Action-Star, welcher durch halsbrecherische Stunts genauso viele Krankenhausaufenthalte verbucht, wie er Filme gedreht hatte. Somit ist er eigentlich auch die perfekte Videospielfigur.

Nicht mit meiner Schwester

So eine Frechheit! Der gute Jackie geht mit seiner Schwester spazieren und wird dabei von verschiedenen asiatischen Fabelwesen ausgeknockt. Gemein, wie sie sind, entführen sie dabei noch sein Geschwisterchen. Das lässt der große Kung-Fu-Meister sich nicht bieten und durchstreift fünf recht große Level, um so ziemlich jedem einzelnen Gegner eine saftige Abreibung zu verpassen! Dabei sind Wälder, dunkle Höhlen, Gebirge und auch Tempel nicht sicher vor seiner eisernen Faust!

Wo ist der Frosch?

Natürlich muss ein Spiel mit Kung-Fu im Namen entsprechende Angriffe in petto haben. Ihr wehrt euch nicht nur mit den Fäusten, sondern könnt auch mittels eines Sprungkicks wie in dem einen oder anderen Police Story-Film die Gegner aus dem Bildschirm feuern. Da der Gute scheinbar Street Fighter gespielt hat, kann er in limitierter Menge einen Hadouken abfeuern, den Ryu oder Ken nicht besser hätten performen können. Dabei solltet ihr immer Ausschau nach Fröschen halten. Prügelt ihr auf sie ein, lassen sie nämlich Power-Ups oder Reisbällchen fallen, welche eure Lebensenergie wieder auffüllen. Am Ende jedes Levels müsst ihr euch noch einem Boss stellen, welche jedoch einfache Angriffsabfolgen runterspielen und recht schnell zu besiegen sind. Dank der guten Steuerung und dem krachenden Gameplay verzeiht ihr auch die kurze Spielzeit, die im Prinzip genau dann aufhört, wenn das Spiel langweilig werden könnte.

Muskeln in 8-Bit

Optisch erwarten euch - für das NES eher untypisch - große und sehr detaillierte Figuren, welche auch noch wunderbar animiert sind (vor allem Jackie selbst). Außerdem ist das Spiel noch recht bunt und damit wunderbar abwechslungsreich. Schade, dass die Bosse weitestgehend in den jeweiligen Hintergrund statisch integriert sind und somit etwas abfallen. Der Sound gibt sich treibend kämpferisch, passt somit wunderbar zum wilden Setting. Hinzu gesellen sich witzige Soundeffekte, welche den Schlagabtausch sehr gut unterstreichen.



Mit bloßer Hand gegen einen Tiger!

Fazit

Jackie kann's ebenfalls in einem Videospiel! Auch wenn der Umfang eher gering ist, erwartet euch ein herrlich sympathischer und spaßiger Ausflug mit dem guten Jackie, der sich lohnt, näher betrachtet zu werden.

Ruben Esch
Redakteur



Auch in der Luft gefährlich



Hadouken!



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2006
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Simulation
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: häufig
Preis: niedrig

Nintendo DS-Klassik-Test: Animal Crossing: Wild World

Mit der Wi-Fi-Connection war Nintendo Mitte der 2000er auf dem Vormarsch, Spieler auch über die Weiten des Internets zusammenzuführen. Gerade da trat mit Animal Crossing: Wild World im Jahr 2006 genau das richtige Spiel auf den Plan: Auf dem DS wurden erstmals die Tore für die tierischen Welten anderer, realer Bekanntschaften geöffnet!



Gemütlich wie im Reallife: Spazieren bei Regen!



Wohl alles andere als ein Schnapper... dieser Waschbär!

Eine entspannte, wilde Welt

Wer das Ganze heute nacherleben möchte, muss nur eine Taxifahrt samt Persönlichkeitstest sowie die Aushilfstätigkeiten eines geldversessenen Waschbären absolvieren. Habt ihr eure kleine „Bude" dann samt horrenden Kreditanleihen bezogen und sind die ersten Erkundungen gemacht, werdet ihr allmählich merken, welchen Reiz das Konzept ausmacht. Denn der Weg ist das Ziel, sprich eure Muse beim virtuellen Zeitvertreib, in dem ihr allerlei Dinge zusammenklaubt, das Museum besucht, einen Kaffee trinkt oder einfach bei Wind und Wetter spazieren geht. Das Herzstück sind dabei eure tierischen Nachbarn. Egal ob quirlig-süß, lustig-grummelig oder irgendwie seltsam anmutend: die Interaktionen, wenn sich eure Wege kreuzen, sind immer ein Grund zur Freude.

Jeden Tag etwas Action

Wie immer lohnt es sich, täglich zu spielen. Neuheiten im Laden und in der Schneiderei wollen begutachtet, Fossilien ausgegraben, Früchte geerntet oder Geschenke vom Himmel geholt werden. Die Routine bringt das Vergnügen und je mehr Laune ihr in euren Spielstand steckt, desto mehr passen sich eure Welt und besonders eure vier Wände euren Vorstellungen an – unzähligen Items und Möbeln sei Dank.
Der Reiz liegt selbstverständlich in den saisonalen Ereignissen. Der Wechsel der Jahreszeiten verpasst eurer Stadt stetig einen neuen Anstrich. In Echtzeit erwarten euch ständig neue Insekten oder Fische und Events wie Angel- und Käferturniere werden abgehalten. Natürlich werden auch die Jahreshöhepunkte gefeiert, wie Ostern, Halloween, Weihnachten und sogar euer Geburtstag! Wer ein Auge fürs Detail beweist, dem fällt auf, dass selbst die eigens erstellten Sternbilder (bei der zuckersüßen Eule Eufemia; Grüße an den lieben Micha!) den Nachthimmel je nach Jahreszeit anders zieren.

Die Vorzüge des DS

Wild World ist dem Nintendo DS wie auf den Leib geschneidert, würden die Schneiderschwestern Tina und Sina wohl sagen. Wahlweise könnt ihr alle Aktionen via Stylus tätigen, egal ob Menü-Navigation, Designs pinseln oder Unkraut jäten. Dank der beiden Bildschirme erhascht ihr auch ständig einen Blick auf den Himmel. Die Technik des DS macht's möglich, dass ihr euch in einer hübschen und stimmigen Spielwelt aufhalten dürft. Und wie eingangs erwähnt, könnt ihr erstmals Freunde einladen oder deren Stadt besuchen – bahnbrechend!

Fazit

Der DS-Ableger ist auch heute noch herrlich entschleunigend und trägt mit seinem Soundtrack dazu bei, eurem Ruhepuls entgegenzusteuern. Im Gegensatz zu späteren Ablegern fühlt sich das Spiel jetzt zwar etwas reduziert an, dafür aber umso runder, stimmiger und einfach wunderbar unbeschwert!

David Ullmann
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003
Entwickler: HAL-Laboratory
Vertrieb: Nintendo

Genre: Fun Racer
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: selten
Preis: hoch

GameCube-Klassik-Test: Kirby Air Ride

Kirby Air Ride wirkt auf den ersten Blick wie ein niedlicher Racer für zwischendurch. Doch wehe dem, der es unterschätzt! Was sich hier hinter kunterbunten Farben und dem knuffigen Rosa-Knäuel verbirgt, ist ein rasanter, einzigartiger Racer, der noch heute eine treue Fangemeinde begeistert, und das völlig zu Recht.
Ursprünglich sollte das Spiel schon für das N64 erscheinen, doch nach Jahren der Entwicklung landete es schließlich als einziges Kirby-Spiel auf dem GameCube - Kirby bei Super Smash Bros. Melee mal ausgenommen. Das Menü-Design beider Spiele ist nahezu identisch, was wenig überrascht, denn auch hier war Masahiro Sakurai als kreativer Kopf an Bord.

Rosa Kugel gibt Vollgas

Statt klassischer Rennen im Stil von Mario Kart setzt Kirby Air Ride auf ein ungewöhnliches Konzept: Gefahren wird mit Hover-Sternen, von denen jeder völlig eigene Eigenschaften besitzt – mal blitzschnell, mal schwerfällig, mal mit irrer Beschleunigung. Aber das Beste: Man braucht nur den linken Control-Stick und einen einzigen Knopf, nämlich A! Gas geben, bremsen, driften, Angriffe ausführen,



You are my lucky star



Aus der Vogelperspektive



Mini Open World-Chaos

all das funktioniert durch kluges Loslassen oder Gedrückthalten. Klingt simpel, ist aber erstaunlich tiefgründig, denn die Physik und das Timing sind der Schlüssel zum Sieg.

Ein Racer wie kein anderer

Das Spiel ist in drei Hauptmodi unterteilt: Air Ride, Top Ride und das sagenumwobene Stadtrennen. Während Air Ride klassische Rennen auf weitläufigen, teils verwinkelten Strecken bietet, ist Top Ride ein chaotischer, von oben betrachteter Funracer im Stil von Micro Machines. Aber der eigentliche Star, das Herzstück des Spiels, ist ganz klar das Stadtrennen (City Trial).
Hier startet man in einer offenen Stadt, sammelt Upgrades, wechselt Fahrzeuge und bereitet sich auf ein zufälliges Event vor, das am Ende wartet: Sei es ein Gleiter-Wettkampf oder ein Kampf gegen Bosse, man weiß nie, was kommt. Dieser Modus ist eine perfekte Mischung aus Erkunden, Sammeln und Taktieren. Besonders im Mehrspieler ist der Spaß kaum zu toppen. Hektik, Lachen, Flüche, das volle Programm!
Auch wenn es technisch nicht zu den Spitzenreitern der Konsole gehört, zeigt das Spiel grafisch solide GameCube-Kost, mit knalligen Farben, verspielten Animationen und einem Soundtrack voller Ohrwürmer. Da es im Einzelspielermodus keine klassische Grand-Prix-Struktur gibt, sorgt dieser nur durch die Freischaltziele für Langzeitmotivation.

Fazit

Kirby Air Ride ist ein unterschätzter Geheimtipp, der mit eigenständigem Gameplay, cleverer Steuerung und überraschender Tiefe überzeugt. Wer sich auf das Unkonventionelle einlässt, wird mit einem einzigartigen Racer voller Charme und Tempo belohnt. Nach 22 Jahren bekommt das Konzept nun endlich ein Comeback: Kirby Air Riders erscheint noch dieses Jahr für die Switch 2. Die Vorfreude auf neue Strecken, Fahrzeuge und Online-Rennen mit Redaktionskollegin Sabrina könnte kaum größer sein!

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. :

Halloween-Special



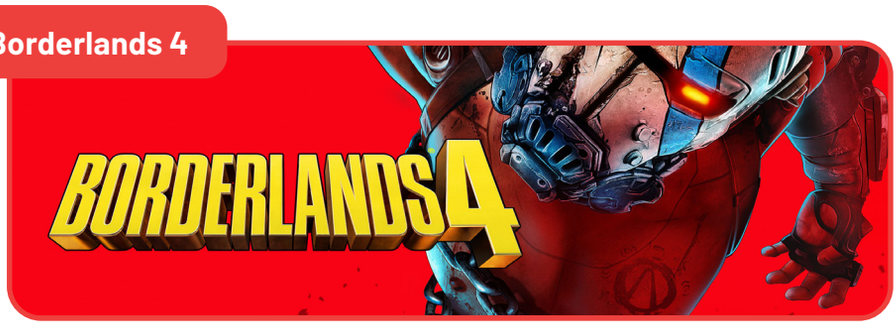
Oh ja, im Oktober erwartet euch wieder die Gruselzeit – passend dazu versüßen wir euch das Halloween-Fest mit einem coolen Special. Was wir wohl dieses Mal geplant haben? Lasst euch gerne überraschen!

Star Wars Outlaws



Das gefeierte Open World-Abenteuer im Star Wars-Universum nimmt im September Kurs auf die Nintendo Switch 2. Wir haben uns daher durch das Spiel gewagt und verraten euch, wie die Umsetzung auf die neue Hybrid-Konsole gelungen ist.

Borderlands 4



Der vierte Teil der besonderen Ego-Shooter-Reihe beehrt schon bald die Nintendo Switch 2. Wir haben uns für euch durch das Spiel geballert und verraten euch, ob es hält, was es verspricht, oder ob ihm rasch die Munition ausgeht.

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