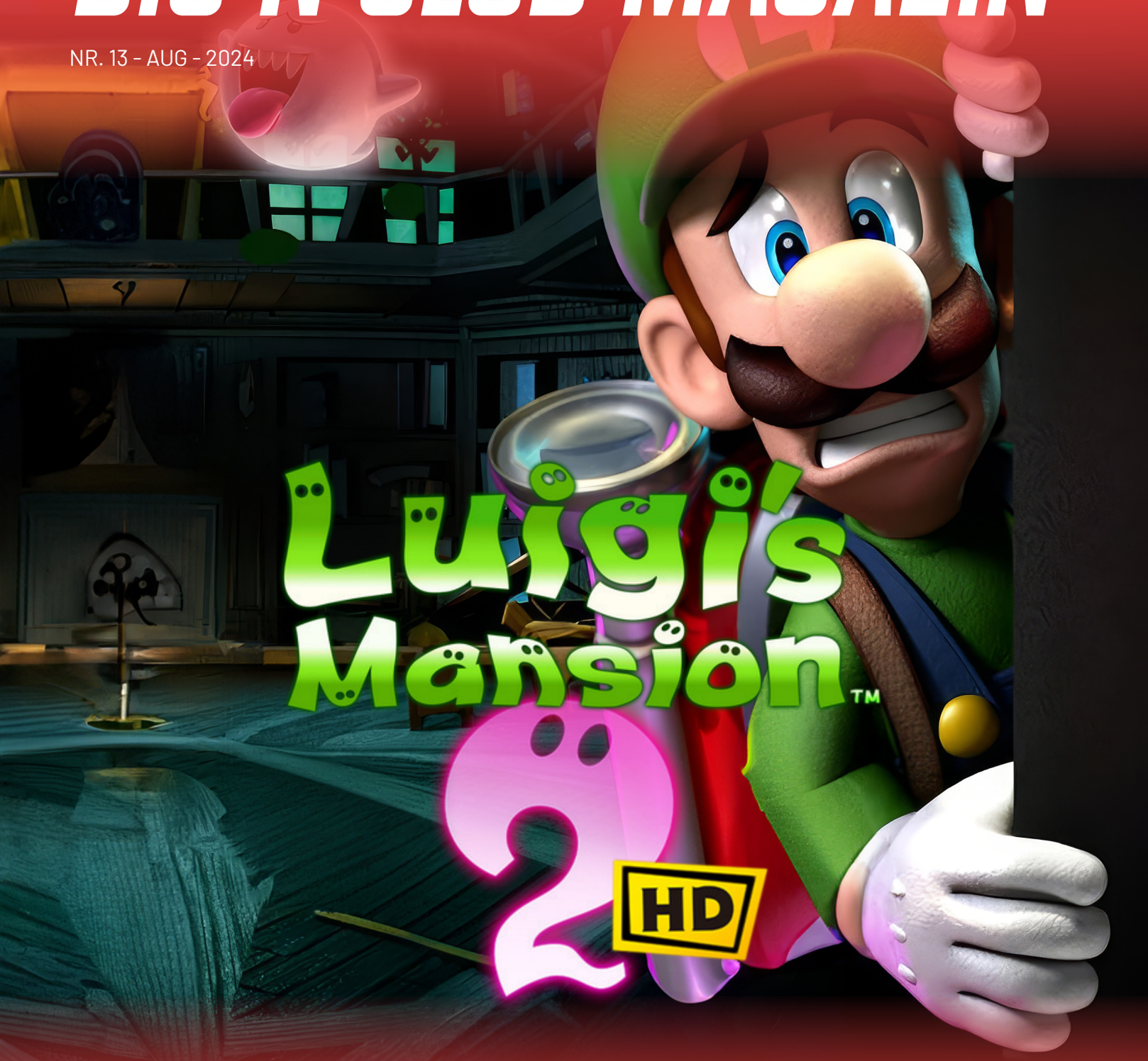
BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 13 - AUG - 2024



REVIEWS

Shin Megami Tensei V: Vengeance

Monster Hunter Stories

Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes *... u. v. a.*

SPECIALS

NES-Special (Teil 3)

Die Geeks-Line-Bücher

Das BIG-N-Club-Fitness-Community-Event *... u. v. a.*

RETRO REVIEWS

DuckTales (Game Boy)

Banjo-Kazooie (N64)

Donkey Kong Country 3 (SNES) *... u. v. a.*

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

Inhaltsverzeichnis
13. Ausgabe 08/24

Editorial **02**
News **06**
Das N64 und die Wii U im Podcast 06
Die BIG-N-Club-Redaktion erhält weitere Verstärkung 07
Nintendo Direct - Die Highlights im Detail 08
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen **10**
Die Redaktion stellt sich vor **12**
Reviews **14**
Luigi's Mansion 2 HD 14
Monster Hunter Stories 18
Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes 20
Shin Megami Tensei V: Vengeance 22
Super Monkey Ball Banana Rumble 24
Die ultimativen Nintendo-Bücher 26
Special: Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community! **28**
Special: Der BIG-N-Club e.V. präsentiert das große „Health & Fitness"-Community-Event **30**
Special: Retro Charts – Top 10 Game Boy Advance **32**
Special: Die Geschichte des NES - Teil 3: Umfangreiche Peripherie und der unsterbliche Hype **34**
Kolumne: „In Watte gepackt" - Level 2: „Bekenntnisse eines virtuellen Warmduschers" **38**
Redaktionscharts + Umfrage **39**
Reviews // Indie-Games **40**
Brothers: A Tale of Two Sons 40
Animal Well 45
VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action 47
Doppelposter: Luigi's Mansion 2 HD und Nintendo World Championships: NES Edition **41**
Nachgedacht: Remake oder Regret? **46**
Toad kocht / Luigi's Witzeecke **48**
Gewinnspielauflösung aus der Ausgabe 06/2024 ..... **49**



07 | News | *Nintendo Direct - Die Highlights im Detail*



14 | Reviews | *Luigi's Mansion 2 HD*



30 | Special | *Der BIG-N-Club e.V. präsentiert das große „Health & Fitness"-Community-Event*



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 27.06.2024
Entwickler: Next Level Games (Original), Tantalus Media (Remake)

Vertrieb: Nintendo
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1 - 4
Spieldauer: 15 - 20 Stunden
Preis: 49,99 €

Luigi's Mansion 2 HD



Eine Horde Geister versetzt Luigi in Panik

Keine geistreichen Neuerungen, dafür die bestmögliche Portion Luigi, die man als Fan erwarten kann: In Luigi's Mansion 2 HD bibbert sich Marios Geschwisterchen durch charmant-gruselige Umgebungen, den Schreckweg samt Taschenlampe immer im Anschlag. Obwohl altbekannt, bereitet der Eintritt in die Geisterwelt erneut jede Menge Spaß.



Das Düsterlicht ist nützlich!

Charmanter Grusel

Die Hände an den Wangen, den Mund weit aufgerissen – so kennt man Luigi, den schreckhaften Klempner und nicht ganz so populären Mario-Bruder aus der Luigi's Mansion-Reihe. Teil 2 erschien vor mehr als einem Jahrzehnt. Da war die Geistersause noch auf dem 3DS beheimatet, zuvor auf dem GameCube. 22 Jahre liegt Luigis Premiere als Ghostbuster nun schon zurück. Weil Nintendo die durchaus mit Erfolg gesegnete Handheld-Versoftung auch noch auf dem TV sehen will und deshalb auf die erfolgreiche Switch wuppt, kommen nun auch alle Neulinge in den Genuss des Gruselabenteuers, das in aufpolierter Form vom Entwickler Tantalus Media (die sich bereits mit der Entwicklung von The Legend of Zelda: Skyward Sword HD ihre Lorbeeren verdient haben) für freudige Gesichter sorgt.
Im Nachtschattental stand bis vor geraumer Zeit noch der Finstermond am Firmament. Weil der aber nun in mehrere Stücke zerbrochen ist, geben auch die Geister keine Ruhe. Der Finstermond mit seinem hellen Schein war der Ruhebringer im Geistertal. Mit der Zerstörung kam die Unruhe - und Luigi scheint der mögliche Heilsbringer zu sein. Zumindest für Professor I. Gidd, einen durchgeknallten Wissenschaftler. Dieser ist geister-affin und scheint im Besonderen auf Luigis Hilfe angewiesen, um dem Geister-Heer Herr zu werden. Da kann Luigi noch so verschreckt dreinschauen und panisch-bibbernd um die Wette zittern!
Dabei ist das Spiel stringent aufgebaut, sozusagen in Levels eingeteilt, die euch – ausgehend von Professor I. Gidds Basis – an den Ort des Geschehens warpen. Der Brille tragende Kittelträger monologisiert um die Wette und gibt euch vor jedem Level-Ausflug ein kurzes Briefing. Mit Hilfe seiner Ausführungen lernt ihr auch nach und nach die technischen Gerätschaften kennen, die Luigi zur Verfügung stehen. Kurze Videosequenzen sorgen für das entsprechende Flair im Spiel, nicht nur bei I. Gidd in der Basis, sondern auch in den Stages, in denen ihr nach und nach eine Vielzahl an kunterbunten und mitunter frechen Geistern kennenlernt.

Vielfältige Schauplätze und Aufgaben

Im Laufe des Spiels besucht Luigi fünf Schauplätze, wobei er in der Gruselvilla sein Geisterdebüt erlebt. Später geht es noch zu den Efeutürmen, in den Ingenieurshof und weiter in das Schneebergwerk. Das Trugschloss bildet die offiziell letzte Welt. Professor I. Gidd hält dabei jede Menge

DIE 2. MEINUNG VON THERESA HAMMER

Ich liebe es! Das war meine Aussage nach den ersten 15 Minuten in diesem Spiel. Da ich das Original auf dem Nintendo 3DS seinerzeit verpasst habe, kam ich erst mit dem dritten Teil der Reihe auf der Switch in Berührung und habe mich sofort verliebt. Daher war klar, dass ich auch das Remake unbedingt spielen musste!

Es sieht grafisch echt toll aus und es macht erneut solchen Spaß, zusammen mit Luigi auf Gespensterjagd zu gehen und Rätsel zu lösen. Der Soundtrack ist wieder Luigi-mäßig spooky und untermalt die Szenerie in der alten Villa perfekt. Ich muss oft lachen, wenn mein geliebter Hauptprotagonist sich erschreckt und dabei seine ängstlichen Schreie von sich gibt. Am witzigsten finde ich, wenn Luigi in kurzen Spielpausen anfängt, die Hintergrundmelodie mitzusummen, um sich abzulenken.

Auch die Geister sind gewohnt witzig umgesetzt und ich liebe es, sie durch die Risse in den Wänden bei ihren Interaktionen zu beobachten. Ich kann das Game nur empfehlen und habe auch schon versucht meinen Staubsauger in einen Schreckweg umzubauen, um ebenfalls Geister zu jagen. Also, viel Spaß mit Luigi´s Mansion 2 HD!

DIE 3DS- UND DIE SWITCH-FASSUNG IM VERGLEICH:

Luigi's Mansion 2 HD ist ein Remaster, das einst auf dem 3DS seinen Ursprung hatte. Doch was bedeutet das im Detail? Richtig: Die Details sind es, die mehr überzeugen! Vor allem in grafischer Hinsicht und im direkten Vergleich zur Handheld-Versoftung. Denn tatsächlich ist es vor allem die Optik, die auf der Switch deutlich flüssiger und weniger pixelig daherkommt. Eine größere Bildwiederholrate, leicht sattere Farben und einfach mehr bissige Schärfe sind die Plus-Punkte, welche die Switch- von der Nintendo 3DS-Variante abheben.

Auch hinsichtlich der Steuerung kann man dem "großen Bruder" auf Nintendos aktueller Konsole Pluspunkte zuschreiben. Luigis Navigation durch die Level geht mit einem Pro Controller deutlich komfortabler vonstatten als damals auf dem Handheld. Hinsichtlich des Inhalts sind beide Versionen allerdings identisch.



GEWINNSPIEL

Wir verlosen eine von uns gesponserte Retail-Fassung von Luigi's Mansion 2 HD für die Nintendo Switch. Um teilzunehmen, müsst ihr bis zum 15.09.2024 eine E-Mail mit dem Betreff „Luigi's Mansion 2 HD" an gewinnspiel@bign-club.de schicken und uns mitteilen, welche Spielelemente ihr euch für einen möglichen vierten Teil der lustigen Geisterhatz wünscht.

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



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 14.06.2024
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Capcom

Genre: RPG
Spieler: 1
Spieldauer: 50 Stunden
Preis: 29,99 €

Monster Hunter Stories



Rathalos schlüpft zu Beginn eures Abenteuers

Die beliebte Monster Hunter-Reihe von Capcom hat es schon auf so einige Ableger gebracht. Während die Hauptreihe aufgrund ihres hohen Anspruchs allerdings nicht für jeden geeignet ist, gingen die Entwickler im Jahr 2016 mit dem Spin-off Monster Hunter Stories auf dem Nintendo 3DS andere Wege. Hier wartete ein waschechtes Rollenspiel auf den passionierten Gamer.
Nachdem der Nachfolger Wings of Ruin im Jahr 2021 für die Switch veröffentlicht wurde, beglückt Capcom Besitzer der Hybrid-Konsole nun mit einem Remaster des ersten Teils.

Eine mysteriöse Geschichte

Während die klassischen Monster Hunter das Jagen der Bestien in den Vordergrund stellen, bevorzugen die sogenannten Rider einen anderen Weg: Sie ziehen die Monster auf und leben anschließend mit ihnen zusammen. Diese Thematik dient als Grundpfeiler für die toll inszenierte Geschichte.
Im Dorf Hakum macht ihr euch mit euren Freunden Lilia und Cheval auf den Weg in den Wald, um dort nach den berühmten Monster-Eiern zu suchen. Nur wenig später stoßt ihr auch tatsächlich auf ein helles Ei. In spielerischer Absicht halten die drei eine Zeremonie ab. Hierfür benutzt ihr einen Bindungsstein, der eine tiefe Bindung zu Monstern erzeugen soll. Und tatsächlich – das Ei bricht auf und ein Drache namens Rathalos schlüpft heraus. Doch es bleibt keine Zeit, darüber nachzudenken, denn kurze Zeit später bricht eine Krankheit aus, die unter dem Namen „Schwarzer Pesthauch" bekannt ist. Durch diese verwandeln sich die sonst so lieben Monster in wahre Bestien. Eure Aufgabe ist klar: Ihr müsst die Ausbreitung der Krankheit stoppen und nebenbei den legendären weißen Drachen finden!



Der kleine Navirou hat ein taffes Mundwerk!

RPG-Highlights und bunte Überraschungseier

Monster Hunter Stories ist ein echtes Rollenspiel! Euch erwartet daher eine Mischung aus Kämpfen und Erkundung. Damit ihr schneller unterwegs seid, dürft ihr auf euren Monsties reiten und könnt so die zusammenhängende Welt erkunden, wertvolle Materialien einsammeln und Geheimnisse entdecken. Je nachdem, welches Monster ihr an eurer Seite habt, verfügt ihr über andere Fähigkeiten. Wollt ihr zum Beispiel über Abgründe springen, so schwingt ihr euch am besten auf den Rücken eines Velocidromes, während ihr mit Ratha in der Luft eine gute Figur macht.
Das eigentliche Kampfsystem ist rundenbasiert und dürfte RPG-Fans sehr vertraut vorkommen, zumal ihr im Laufe des Abenteuers natürlich auch im Level aufsteigt. Für Abwechslung sorgt hier das Schere-Stein-Papier-Prinzip, das bei euren Angriffen zur Anwendung kommt: Kraft schlägt Technik, Technik schlägt Geschwindigkeit und Geschwindigkeit schlägt Kraft. Sofern ihr die richtigen Techniken auswählt, könnt ihr eurem Gegner ordentlich einheizen. Auch könnt ihr euren Monstern Befehle erteilen. Nach und nach sammelt ihr immer mehr Bindungsenergie, sodass ihr am Ende sogar auf euer



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 14.06.2024
Entwickler: Atlus
Vertrieb: Sega

Genre: JRPG
Spieler: 1
Spieldauer: 60 - 100 Stunden
Preis: 59,99 €

Shin Megami Tensei V: Vengeance



Genretypisch werdet ihr euch mit vielen Personen unterhalten

Das originale Shin Megami Tensei V war ein fantastisches JRPG; das Art-Design, die packende Atmosphäre und das herausfordernde Kampfsystem suchten auf der Nintendo Switch ihresgleichen. Die Vengeance betitelte Neuauflage ist im Kern dasselbe Spiel, erweitert und verbessert das Erlebnis an ausgewählten Stellen aber sinnvoll. In diesem Review wollen wir zunächst klären, was SMT V überhaupt für ein Rollenspiel ist und uns anschließend um die Besonderheiten dieser definitiven Version kümmern.

Apokalypse in Tokio

Die Geschichte von Shin Megami Tensei V beginnt in einem modernen Tokio, das bald von einer apokalyptischen Katastrophe heimgesucht wird. Der Protagonist, ein gewöhnlicher Schüler, findet sich in einer alternativen, dämonenverseuchten Welt wieder. Dort fusioniert er mit einem mysteriösen Wesen und wird dadurch zu einer mächtigen Einheit zwischen Mensch und Dämon. Ziel ist es, in dieser zerstörten Welt zu überleben, Dämonen zu rekrutieren und letztendlich das Schicksal der Menschheit zu bestimmen. Die narrative Tiefe und die moralischen Dilemmas, welche die Serie bekannt gemacht haben, sind auch hier präsent. Ihr müsst schwierige Entscheidungen treffen, die den Verlauf der Geschichte maßgeblich beeinflussen. Somit bleibt auch der fünfte Haupteintrag seiner Historie treu und liefert erzählerisch gewohnt ausgezeichnete Rollenspielkost ab. Die Handlung ist an manchen Stellen aber etwas schwer nachvollziehbar.

Ein außergewöhnliches JRPG

Shin Megami Tensei V bleibt der traditionellen Formel treu und bietet ein rundenbasiertes Kampfsystem, das durch seine strategische Tiefe überzeugt. Die Kernmechanik des Dämonen-Rekrutierens und -Fusionierens ist auch im fünften Teil zurück und umfangreicher denn je. Jede Begegnung mit Dämonen erfordert Verhandlungsgeschick und taktisches Denken. Die Kämpfe sind herausfordernd aber fair, und bestechen durch ihre strategische Tiefe. Eine Premiere für die Serie ist, dass ihr euch in SMT V erstmals ausschließlich durch echte 3D-Umgebungen bewegt.



Dämonen, so weit das Auge reicht!

Apropos Bewegung: Das Spiel ist relativ offen und weitläufig gestaltet, bietet allerdings keine richtige Open World; je nach Gebiet sind klare Grenzen gesetzt, wodurch es euch im Zusammenspiel mit den Markierungen auf der Karte leichtfallen sollte, euch in der Spielwelt zu orientieren.

Die Dämonen-Rekrutierung ist wie bereits erwähnt ein weiteres zentrales Element. Ihr könnt mit Dämonen verhandeln und sie zur Kooperation bewegen, um sie anschließend in euer Team zu integrieren. Diese Dämonen können weiter verbessert und fusioniert werden, was unzählige Möglichkeiten für die Teamzusammenstellung eröffnet. Das Sammeln aller Dämonen macht unheimlich viel Spaß und entfacht innerhalb kürzester Zeit einen enormen Sog – Parallelen zu Pokémon sind hier unübersehbar! Es gibt übrigens keine Zufallskämpfe, da die Gegner zu jeder Zeit in der Umgebung sichtbar sind und bei Bedarf auch umgangen werden können. Doch so befriedigend der Sieg auch sein kann, so frustrierend ist der Weg dahin womög-

spielt, bekommt man sogar Donkey Kong-Vibes, denn die Stimme erinnert doch sehr an den haarigen Helden aus dem Nintendo-Universum.
Obwohl die 200 Level das gleiche Prinzip besitzen, wird es nie langweilig. Durch die hohe Vielfalt an spannenden Level-Ideen – beispielsweise ein asiatischer Tempel oder ein Land aus Leckereien – haben es die Entwickler geschafft, die Spieler zu fesseln.
Der Soundtrack ist in Ordnung, aber keine Meisterleistung. Die kniffligen Level werden mit elektrischen Dschungel-Beats untermalt, dessen Melodien sofort gute Laune verbreiten.

Verzweiflung pur!

Die Schwierigkeitsstufen der Level sind sehr unterschiedlich. Frustrierend wird ein Level dann, wenn man einfach nicht versteht, was vom Spieler gefordert wird. Das kann schon mal dazu führen, dass man das Spiel beendet, eine Banane isst und sich abreagieren muss, um dann mit etwas mehr Ruhe neu in das Level zu starten. Neben der Musik und dem Schwierigkeitsgrad mancher Level muss auch die Kameraführung erwähnt werden. Da sie dem Monkey automatisch folgt, kann es dazu kommen, dass man einen Weg oder einen Hinweis übersieht. Besonders in Leveln mit Wippen oder drehenden Elementen sorgt dies für schnellen Frust. Immerhin kann man Checkpoints anlegen und so besser durch das Spiel kommen.



Affenhordenalarm

Der Mehrspieler-Modus ist eine ziemliche Herausforderung. Jeder kann jeden aus dem Level kicken, um schneller ans Ziel zu kommen. Das kann Spaß machen, aber gleichzeitig auch schnell Freundschaften beenden. Zum Glück lässt sich diese Aktion in den Einstellungen abschalten. Leider ist die Umsetzung im Mehrspielermodus eher weniger gelungen, da es hier des Öfteren hakt. Lokal im Multiplayer-Modus zu spielen, lässt den Bildschirm explodieren. Alle zusammen auf einem Bildschirm ist einfach nur unübersichtlich! Online hingegen können sogar bis zu 16 Spieler teilnehmen. Dieses Affentheater erinnert sehr an Fall Guy, wo es einfach nur heißt: Überleben! Tatsächlich lässt sich Monkey Ball am besten im Handheld-Modus spielen. Auf einem großen Bildschirm verliert das Spiel etwas an Flair und den Zuschauern kann es durch die Bewegungen der Levelumgebung hin und wieder schwindelig werden.
Die fünf Minispiele – die ihr separat anwählen könnt – sind eher enttäuschend und machen weniger Spaß. Auch hier erinnert das Spiel an die Minispiele bei Mario Kart, erreicht aber zu keiner Zeit die große Klasse des Fun-Racers.



Sonic ist im Sega-Charakter-Pass dabei



Christos Polentsis
Redakteur

FAZITBOX

Super Monkey Ball Banana Rumble ist ein besonderes Geschicklichkeitsspiel mit einigen frustrierenden Makeln. Das Spiel überzeugt durch eine Vielzahl an spannenden sowie kreativen Leveln und kann für einige Stunden Spielspaß garantieren.
Ein Wermutstropfen muss erwähnt werden: Möchte man von den Monkeys auf die Sonic-Charaktere wechseln, gibt es diese Möglichkeit nur, wenn man den einzelnen Charakter für 5 € oder den Sega-Charakter-Pass für 25 € kauft.

Die Geschichte des NES – Teil 3:
Umfangreiche Peripherie und der unsterbliche Hype

Im ersten Teil unserer NES-Special-Reihe in der Ausgabe 9 (12/2023) haben wir den Fokus auf die Anfänge der beliebten 8-Bit-Konsole gelegt. Im zweiten Teil in der Ausgabe 11 (04/2024) wurde das technische Grundgerüst des Geräts in den Vordergrund gerückt. Im dritten und somit letzten Teil der Reihe werfen wir nun einen detaillierten Blick auf die erschienenen Peripheriegeräte, wobei hier vor allem der japanische Markt hinsichtlich des Famicoms beleuchtet wird. Abschließend versuchen wir zudem die Gründe für den unsterblichen 8-Bit-Hype ans Tageslicht zu bringen.



Family BASIC

Wer bereits Mitte der 1980er Nintendo-Spieler war und gleichzeitig Interesse am Programmieren besaß, für den war das Family BASIC-Paket genau das Richtige. Die Software war das Ergebnis eines Joint-Ventures zwischen Nintendo, Sharp sowie Hudsonsoft und wurde am 21.06.1984 exklusiv für das Famicom in Japan zum Preis von 14.800 Yen veröffentlicht, wobei kurze Zeit später eine neue Revision unter dem Titel „v.2.1" erschien. Am 21.02.1985 folgte unter dem Namen BASIC V3 nochmals eine erweiterte Version, die mit einem größeren Speicher und neuen Funktionen ausgestattet wurde.
Das Family BASIC-Paket enthielt ein entsprechendes Anwendungsmodul, eine Computertastatur sowie ein dazugehöriges Lehrbuch, mit dem die Nutzer die BASIC-Programmiersprache erlernen konnten. Da eine Diskettenspeicherung nicht möglich war, wurde das Famicom Disk System nicht unterstützt. Stattdessen benötigte man den Famicom Data Recorder samt Kassetten, um die Programme zu speichern. Family BASIC enthielt einen Dialekt der BASIC-Programmiersprache, die speziell für die Entwicklung von Spielen erweitert wurde, darunter auch Sprites, Animationen und Musiksequenzen. Bis Ende der 1980er Jahre wurden mehr als 400.000 Einheiten des Family BASIC-Pakets verkauft.



Die Family BASIC-Tastatur samt Anwendungsmodul

Famicom Data Recorder

Im Jahr 1984 veröffentlichte Nintendo den in Zusammenarbeit mit Matsushita/Panasonic hergestellten Famicom Data Recorder für 9.800 Yen exklusiv in Japan. Wer die 1980er aktiv miterlebt hat, dem dürfte das System hinter dem Gerät bekannt sein. Die alten Bänder dienten in der Vergangenheit nämlich nicht nur dem Hören von Musik und Hörspielen, sondern auch dem Speichern von benutzergenerierten Inhalten in Programmen und Videospielen. Im Grunde genommen wurde der Famicom Data Recorder



Der Famicom Data Recorder inklusive passender Kassette

als Peripheriegerät für das bereits genannte Family BASIC-Paket konzipiert, um die geschriebenen BASIC-Programme abzuspeichern.
Der Recorder wurde entweder über einen 6-Volt-Adpater oder mit vier AA-Batterien betrieben und konnte sogar als gewöhnlicher Audio-

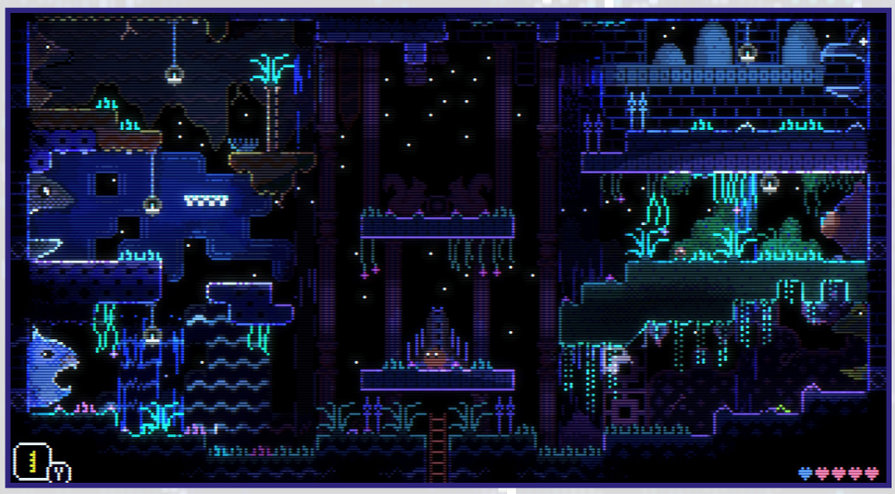


INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 09.05.2024
Entwickler: Shared Memory
Vertrieb: Bigmode

Genre: Metroidvania
Spieler: 1
Spieldauer: 5 Stunden
Preis: 24,49 €

Indie-Game-Test: Animal Well

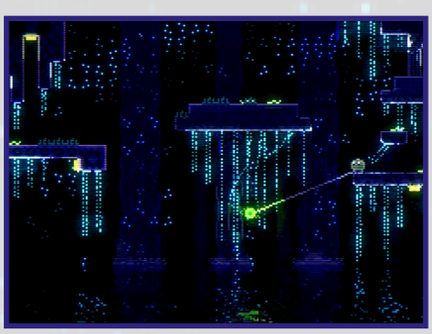


Euch erwartet eine einzigartige Welt

Die Indie-Welt ist verliebt und das völlig zurecht. Mit Animal Well kam im Mai dieses Jahres eines der grandiosesten Indie-Games der letzten Jahre heraus. Das tolle Metroidvania vereint clevere Puzzle-Elemente mit spaßigen Platform-Einlagen. Besonders erwähnenswert ist, dass dieses herausragende Spiel nur von einer Person programmiert wurde und lediglich 88 Megabyte groß ist.

Vier Flammen und ein Blob

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Das Intro zeigt vier Flammen, die verschwinden. Dann erwacht ihr als kleiner, süßer Blob in einem faszinierenden Labyrinth. Recht schnell wird klar, dass ihr diese vier Flammen finden müsst – warum, erfahrt ihr aber erst einmal nicht. Je mehr ihr aber die Spielwelt erkundet, desto mehr Geheimnisse entdeckt ihr, die es zu entschlüsseln gilt.



Auch ein Jo-Jo kann nützlich sein

Wow, ist das fantastisch!

Das Gameplay ist neben der Spielwelt der Star des Spiels. Ihr erkundet die wundervolle Welt Bildschirm für Bildschirm. Schnell bemerkt ihr, dass ihr in den jeweiligen Räumen Rätsel lösen müsst, um an anderen Stellen weiterzukommen. Je mehr ihr euch durch das Labyrinth puzzelt, desto mehr Gegenstände erlangt ihr, um weitere Rätsel zu lösen. So erhaltet ihr ein Frisbee, um weit entlegene Schalter zu betätigen, oder einen Blasenstab, mit Hilfe dessen ihr Seifenblasen als Aufzug benutzen könnt. Während man am Anfang noch ob der süßen Rätsel schmunzeln muss, sitzt man etwas später fassungslos vor der Switch, weil die Puzzles unglaublich genial werden. Das Leben schwer machen einen ab und zu ein paar fiese Tiere, die teilweise als Bossgegner fungieren. Diese muss man jedoch nicht bekämpfen, sondern durch clevere Ideen austricksen.
Herausragend ist auch das Leveldesign. Kommt man einmal nicht weiter, gibt es immer eine andere Ecke, an der sich eine neue Möglichkeit ergibt. Und auch wenn die Map sehr groß erscheint, gelangt man schnell von A nach B. Übrigens: Auch wenn man die Story beendet hat, bietet das Spiel noch viele weitere Mysterien, über die mittlerweile eine ganze Community brütet.

Wunderschön

Animal Well überzeugt mit einem einzigartigen und atmosphärischen Pixel-Look, der schon als Kunst durchgehen kann. Die kleinen Labyrinth-Räume stecken voller kleiner Details und sind in eine atemberaubende Pixel-Beleuchtung getaucht. Auf Musik verzichtet das Spiel fast durchgehend, es setzt vielmehr auf aufwändige Soundeffekte, die das traumhafte visuelle Gesamtbild wundervoll abrunden.

Fazit

Animal Well ist für mich ein Anwärter auf das Spiel des Jahres. Hier trifft ein atemberaubender Pixel-Look auf ein simples, aber geniales Gameplay und verschmilzt zu Videospiel-Kunst.

Michael Breuer
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1990 (Europa)
Entwickler: Data East
Vertrieb: Ocean

Genre: Beat 'em up
Spieler: 1 - 2
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig



NES-Klassik-Test:
Bad Dudes vs. Dragon Ninja

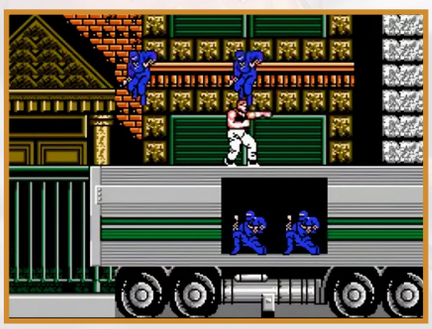
Dieses klassische Arcade-Spiel aus dem Jahre 1988 bekam einige Portierungen für diverse Heimkonsolen, unter anderem auch für das NES. Hier wurden allerdings einige kleinere Veränderungen vorgenommen; so ähnelt der Präsident nicht mehr Ronald Reagan und auch der kooperative Zweispieler-Modus wurde leider entfernt. Somit kann nur noch abwechselnd mit den zwei Protagonisten gespielt werden.

Ein typisches Klischee?

Zwei heldenhafte Jungs von der Straße müssen eine entführte Prinzessin retten. Nein, dieses Mal ist die Story eine andere! Die zwei „Bad Dudes" Blade und Striker werden beauftragt, den entführten Präsidenten Ronnie aus den Fängen der brutalen Dragon Ninjas zu befreien.

Bad Dudes vs. Dragon Ninja

Ob Blade und Striker diese schwierige Rettungsmission gelingen wird, hängt natürlich ganz von euch ab. Eines ist vorweg aber schon sicher: Einfach wird diese Rettungsaktion mit Sicherheit nicht, denn unzählige Ninjas versuchen, euch an diesem Vorhaben zu hindern. Gespielt wird meist ganz klassisch von links nach rechts, wo ihr euch auf der oberen oder unteren Etage am Bildschirm durch Gassen, Wälder, gefährliche Höhlen oder auf Zügen mit den Ninjas prügeln könnt.



Ninjas soweit das Auge reicht



Bloß nicht den LKW verlassen

Anfangs können sich die zwei Dudes nur mit der Faust und Fußschlägen zur Wehr setzen, aber wie es sich für ein gutes Beat`em up gehört, gibt es selbstverständlich auch eine coole Sprungattacke. Keine Angst, ihr bekommt auch die Möglichkeit, Waffen-Upgrades in Form von Nunchaku oder Messer zu ergattern. Mit diesen Waffen fügt ihr den Gegnern erheblich mehr Schaden zu und auch bei den Zwischen-Bossen ist euch eine dieser Waffen eine große Hilfe. Manche Gegner lassen (leider viel zu selten) Power-Ups wie Extra-Zeit oder Energie-Refiller fallen. Die kommen bei dieser großen Anzahl an Ninjas sehr gelegen und bewahren euch vor dem frühzeitigen Tod.
Sieben Stages gilt es zu überstehen, bevor ihr dem Ober-Ninja gegenübersteht. Wenn ihr zum Schluss im Besitz einer Waffe seid, ist der Bosskampf eine reine Formalität. Der Präsident wird euch für seine Rettung reich belohnen. Good luck!



Der große (kleine) Showdown

Fazit

Eine gelungene Portierung eines grandiosen Arcade-Klassikers. Mit der Steuerung lässt es sich gut mit den Zweien durch die Level prügeln. Zwar nicht ganz einfach, aber immerhin spaßig! Zudem weiß der Sound zu gefallen und fügt sich schön in die Level ein. Schade nur, dass der kooperative Modus geändert wurde. Gemeinsam den Ninjas den Garaus zu machen (ähnlich wie bei Double Dragon) macht einfach mehr Spaß. Sei es drum – ihr dürft auch ohne einen solchen Modus beherzt zugreifen!

Norbert Böhm
Redakteur



Danke für nichts!

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1996
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 – 2
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

SNES-Klassik-Test: Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

Aller guten Dinge sind drei! Das dachte sich wohl auch Kultentwickler Rare und brachte zusammen mit Nintendo Ende des Jahres 1996 den Abschluss der Donkey Kong Country-Trilogie auf den Markt. Dixie Kong, die treue Freundin von Diddy Kong, rückte dabei in den Vordergrund.

Wo kommt das Baby her?

Viele Monate sind seit dem Sieg über King K. Rool vergangen, als Dixie ihren Freund Diddy eines Morgens nicht in seinem Zimmer antrifft. Stattdessen entdeckt sie einen Brief, in welchem er ihr offenbart, dass er sich zusammen mit Donkey Kong auf den Inseln umschauen möchte. Nachdem die beiden aber Tage später immer noch nicht zurück sind, macht sich Dixie auf die Suche, wobei sie von Wrinkly und Funky Kong den Rat erhält, das gewichtige Affen-Baby Kiddy Kong mitzunehmen. Kiddy ist nämlich nicht nur Dixies Cousin, sondern bringt auch einige spielerische Besonderheiten mit sich!

Wir beseitigen Kaos!

Es handelt sich keineswegs um einen Schreibfehler, denn der Oberbösewicht Kaos ist mit seinen Kremlings



Grafisch ist das Spiel überragend!



Es gibt natürlich auch wieder tierische Helfer

unterwegs. Ein Schelm, wer damit das Verschwinden von Donkey und Diddy Kong in Verbindung bringt! Wie in den Vorgängern hüpft und rennt ihr durch 2D-Level, findet versteckte Bonusräume und versohlt den Bösewichten gekonnt den Hintern. Neu ist allerdings, dass ihr auf der großen Landkarte deutlich mehr Bewegungsfreiheit habt. Ihr dürft in etwa mit Booten Seen überqueren und Geheimnisse erkunden, was euch zu neuen Welten führt. Natürlich haben sowohl Dixie als auch Kiddy ihr eigenes Move-Repertoire. Abgesehen von der Kong-Familie trefft ihr neuerdings auch auf eine ganze Gruppe hilfsbereiter Bären. Dort könnt ihr Informationen erhalten sowie Tauschgeschäfte tätigen. Und auch im dritten Affen-Abenteuer dürft ihr euch wieder auf die Unterstützung alter und neuer tierischer Begleiter freuen.

Ist das wirklich 16-Bit-Grafik?

Waren bereits die ersten beiden Abenteuer wahre Technik-Wunderwerke, legt der dritte Teil nochmals eine Schippe drauf. Die gerenderte Optik wurde abermals verfeinert, was sich besonders an den detailreichen Hintergründen bemerkbar macht. Rare hat hier eindeutig das Ultimative aus dem SNES herausgekitzelt und man fragt sich beim Spielen mehr als nur einmal, ob es sich wirklich um ein Spiel für die 16-Bit-Konsole handelt. Die musikalische Seite zeigt sich ähnlich famos, auch wenn einige Musikstücke und Soundeffekte aus den Vorgängern (in gemixter Form) abermals zu hören sind.

Fazit

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble ist der krönende Abschluss der Trilogie rund um die Kong-Sippe. Zwar ist das Gameplay nicht ganz so brillant ausgefallen wie noch beim Vorgänger, weiß aber dennoch zu begeistern. Technisch wischt das Spiel mit der 16-Bit-Konkurrenz klar den Boden auf – perfekte Rendergrafik und ein toller Soundtrack sorgen für staunende Spieleraugen. Kurzum: Ein Must-Have für jede SNES-Sammlung!

Patrick Ernemann
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1998
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump `n` Run
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: mittel

N64-Klassik-Test: Banjo-Kazooie



Das Spiel grooved!

Rare galt – neben Nintendo selbst – als der talentierteste Entwickler in der N64-Ära. Neben unzähligen Titeln etablierten sie ein legendäres Duo und damit einen der größten Konkurrenten zu Super Mario 64.

Schönheit ist nicht alles!

Wäre die böse Hexe Gruntilda doch nur die Schönste im ganzen Land! Dies kann sie nur auf niederträchtige Weise erreichen, indem sie Tooty, die kleine Schwester des Helden Banjo entführt und ihre Schönheit stiehlt. Das lässt sich ihr Bären-Bruder sowie die im Rucksack wohnende Vogeldame Kazooie nicht bieten, weshalb sie sich auf den Weg machen, der fiesen Hexe das Handwerk zu legen. Hier durchstreifen sie, neben einer angenehm großen Hub-Welt, neun sehr abwechslungsreiche Level (zuzüglich dem Endkampf), um jeweils besondere Puzzleteile zu sammeln, die ihnen bei festgelegten Mengen ein weiteres Voranschreiten gewähren. Zwischendurch meldet sich Gruntilda herrlich reimend bei den Helden, um diese zu verspotten.

Ein großartiges Team

Nicht nur, dass jedes einzelne Level völlig neue Ideen und Überraschungen bietet, die Helden steuern sich zudem noch wie ein wahr gewordener Videospiel-Traum. So bewegt ihr Banjo nicht nur super exakt durch verschiedene Herausforderungen, ihr springt, fliegt und pickt euch auch noch grazil dank angeschnallter Kazooie in höhere Ebenen. Durch das meisterhafte Leveldesign entsteht ein perfekter Spielfluss, der bis zum Abspann nicht nachlässt. Dazu gibt es tonnenweise Überraschungen zu entdecken, wie das Finden von 100 Jiggies oder fünf nach Hilfe rufenden Jinjos. Hier lässt sich auch der Beginn der sogenannten Collect-a-Ton-Platformer erahnen. Dank des herrlichen Rare-Humors entlocken die Entwickler durchgehend immer den einen oder anderen Lacher. Langeweile kommt so nie auf, vor allem, weil sich die einzelnen Gebiete stark voneinander unterscheiden – und dies nicht nur im optischen, sondern besonders auch im spielerischen Sinne.

Hübsche Hexenjagd

Rare kann N64! Das merkt man nicht nur an der meist sehr sauberen Framerate, sondern besonders auch an der hervorragenden Grafik und den Animationen. Alles wirkt lebendig, ist erstaunlich gut texturiert und bringt einen unverkennbar eigenen Charme mit sich. Tatsächlich zeigt das lebendige Duo bedeutend mehr als Kollege Mario, was die Konsole drauf hat. Dazu kommt ein legendärer Soundtrack von Grant Kirkhope, der mit verschiedenen Instrumenten und herrlichen Soundeffekten einen Stil mitbringt, den man nur von Spielen des gleichen Entwicklers kennt. Ganz großes Kino!

Fazit

Der wahrscheinlich beste Platformer des N64? Das kommt auf euren persönlichen Geschmack an! Unabhängig davon erwartet euch jedoch eines der besten Spiele auf dieser Konsole! Ein absolutes Must-Have für jeden Spieler und Sammler!

Ruben Esch
Redakteur



Es gibt viel zu sammeln



Kazooie hilft auch beim Kämpfen

