BIGN-CLUB.DE - AUSGABE NR. 18 - JUNI 2025

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

REVIEWS / SPECIALS / INTERVIEWS / RETRO



SPECIALS

DAS BIG-N-CLUB-COMMUNITY-EVENT

Ein Highlight für unsere Mitglieder - unser Community-Event

REVIEWS

STREET FIGHTER 6

Kann der aktuelle Ableger der Kult-Reihe auch auf der Switch 2 überzeugen?

RETRO-REVIEWS

MYSTIC QUEST LEGEND

Wie schlägt sich das klassische RPG aus heutiger Sicht?

Inhaltsverzeichnis
18. Ausgabe 06/25

Editorial **02**
News **06**
Der Launch der Nintendo Switch 2 und Indie-Games im Podcast 06
BIG-N-Events erfolgreich gegründet 07
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen **09**
Die Redaktion stellt sich vor **10**
Special: Nintendo Switch 2 ..... **12**
Reviews **16**
Mario Kart World 16
Street Fighter 6 22
Nintendo Switch 2 Welcome Tour 24
Hello Kitty Island Adventure 26
LUNAR Remastered Collection 28
The Making of Karateka 30
Kemco RPG Collection 32
Gewinnspielauflösung aus der Ausgabe 04/2025 ..... **31**
Special: Die BIG-N-Club-Zone – eine unvergleichliche Community! **34**
Der BIG-N-Club e.V. präsentiert das große Community-Event 2025 ..... **36**
Special: Gekijōban Dōbutsu no Mori – Der Animal Crossing-Film **38**
Special: Kreatives zum Sommer aus der Welt von Nintendo **40**
Reviews // Indie-Games **42**
Never Alone Arctic Collection 42
Urban Myth Dissolution Center 47
Doppelposter: Mario Kart World und Donkey Kong Bananza **43**
Toad kocht & Luigi's Witzeecke **48**
Illustration: Castlevania & Metroid **49**
Special: Retro Charts – Top 10 Wii U **50**
Kolumne: „In Watte gepackt" - Level 7:



07 | News | *BIG-N-Events erfolgreich gegründet*



24 | Reviews | *Nintendo Switch 2 Welcome Tour*



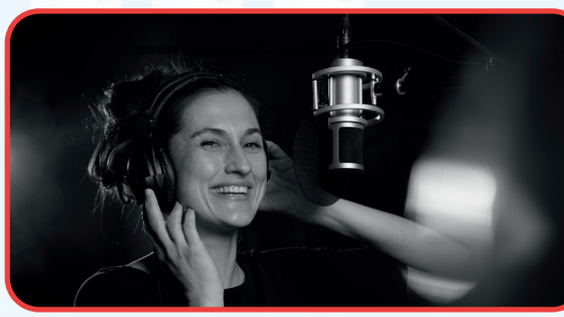
38 | Special | *Gekijōban Dōbutsu no Mori – Der Animal Crossing-Film*



„...to make a virtual reality of necessity!“ **52**
Redaktionscharts + Umfrage **53**
Special: Alarmo – Nintendo geht uns (zum Glück) auf den Wecker! **54**
Nachgedacht: Eine Ode an die Switch **56**
Das Interview mit Toad **57**
Das Interview mit Julia Casper **58**
Retro-Testbereich // NES-Games **60**
Battletoads 60
Battleship 61
Retro-Testbereich // SNES-Games **62**
Micro Machines 2: Turbo Tournament 62
Mystic Quest Legend 63
Retro-Testbereich // N64-Games **64**
Starshot: Panik im Space Circus 64
Turok 2: Seeds of Evil 65
Retro-Testbereich // Game Boy **66**
Kid Icarus: Von Mythen und Monstern 66
Disney's TaleSpin 67
Retro-Testbereich // Game Boy Color **68**
Super Mario Bros. Deluxe 68
Retro-Testbereich // Game Boy Advance **69**
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 69
Retro-Testbereich // DS **70**
Tingle's Balloon Fight DS 70
Polarium 71
Retro-Testbereich // GameCube **72**
Pokémon XD – Der dunkle Sturm 72
Beach Spikers Virtua Beach Volleyball 73
Retro-Testbereich // Wii **74**
Kirby und das magische Garn 74
Michael Jackson: The Experience 75
Comic: Mario Kart **76**
Cranky's Lesehütte **78**
Yoshis Trick-Zone **80**
Micha vs. Ruben (Metroid vs. Castlevania) **82**
BIG-N-Meinungsspiegel **84**
Vorschau auf die nächste Ausgabe **86**



54 | **Special** | *Alarmo – Nintendo geht uns (zum Glück) auf den Wecker!*



58 | **Interview** | *Julia Casper*



68 | **Retro** | *Super Mario Bros. Deluxe*



70 | **Retro** | *Tingle's Balloon Fight*

INFOBOX

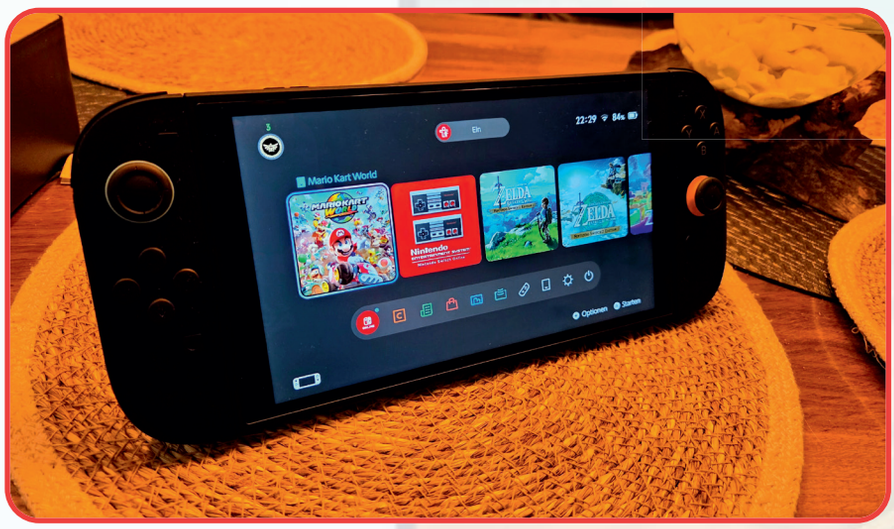
Konsolengeneration: Neun
Vorgänger: Nintendo Switch
Veröffentlichung: 5. Juni 2025

Entwickler: Nintendo
Neue Features: Maussteuerung, GameChat
Preis: 469,99 €
(Mario Kart World-Bundle 509,99 €)



Nintendo Switch 2

Eine rundum gelungene Markteinführung mit direktem Verkaufserfolg



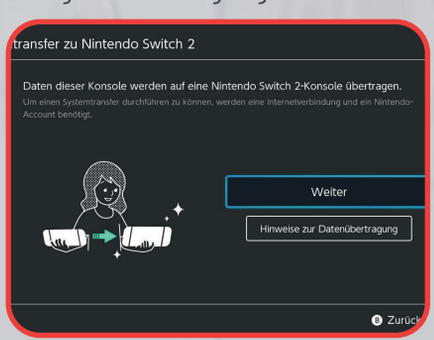
Im April erfuhren wir von der Veröffentlichung der Nintendo Switch 2. Am 5. Juni konnten wir diese endlich in unseren Händen halten. Die Zeitspanne zwischen Markteinführung der Switch 1 und Switch 2 betrug geschlagene 3.016 Tage – oder 8 Jahre und 3 Monate. Wir hatten nun rund zwei Wochen Zeit, die Konsole ausgiebig zu bespielen und auf Herz und Nieren zu testen und geben euch nun einen Überblick über unsere ersten Erfahrungen mit der Nintendo Switch 2.
Starten wir mit einem offiziellen Statement von Nintendo bzgl. ihrer neuen Konsolengeneration: Die Nintendo Switch 2 konnte sich am Launch-Wochenende – in den ersten vier Tagen – weltweit überragende 3,5 Millionen Mal verkaufen. Dies ist ein neuer Rekord für das Startwochenende einer Videospielkonsole; der bisherige Spitzenreiter der schnellst verkauften Konsole zur Markteinführung war die PlayStation 5 mit 2,5 Millionen verkauften Einheiten.

Der erste Eindruck zählt: die äußeren Werte

Die Konsole kommt in einer sehr kompakten OVP, die sogar noch kleiner ausfällt als von der Switch 1, obwohl der Nachfolger deutlich größere Abmessungen hat. Mit angeschlossenen Joy-con betragen diese ca. 116 mm x 272 mm x 13,9 mm im Vergleich zu 102 m x 239 mm x 13,9 mm der Switch 1. Die maximale Dicke, gemessen von der Spitze der Joysticks bis zu den herausragenden Teilen der ZL- und ZR-Tasten, beträgt 30,7 mm. Das Display ist mit 7,9 Zoll ebenfalls deutlich größer als das des Vorgängers mit 6,2 Zoll bzw. 7,0 Zoll des OLED-Modells. Das Gewicht liegt mit 534 g logischerweise ebenfalls über dem der Switch 1 mit 398 g – also eine Differenz von 136 g oder 34 %. Auf die weiteren Spezifikationen der Switch 2 möchten wir später eingehen.

Müheloser Datentransfer und schnelle Einrichtung

Nachdem wir nun das Äußere der Konsole beleuchtet haben, geht es ums Eingemachte: Wie schlägt sich die neue Maschine von BIG-N? Als Nutzer der Switch 1 sollte man hier zunächst einen System- und Daten-Transfer durchführen, um alle wichtigen Inhalte direkt auf der Switch 2 zu haben. Hierzu verbindet ihr beide Konsolen mit eurem Account, legt sie nebeneinander und schließt sie über das jeweilige originale Netzkabel an. Nachdem ihr die Ursprungs- und Zielkonsole festgelegt habt, werden alle Daten problemlos und zügig übertragen. Das funktioniert tatsächlich genauso unkompliziert wie es sich anhört.
Theoretisch könntet ihr, während eure digitalen Inhalte herunterladen, bereits mit dem Spielen beginnen. Euch wird direkt aufgefallen sein, dass das Design im Homescreen der Switch 2 mit der des Vorgängers übereinstimmt. Und leider gibt es hier auch nichts Neues zu berichten. Es ist keine Individualisierung möglich; wieder stehen nur weiß oder schwarz als Design zur Verfügung. Um ansons-



Die Übertragung geht leicht von der Hand



ten das Beste aus der Switch 2 herauszuholen und an eure Bedürfnisse anzupassen, solltet ihr nun zuerst in die Einstellungen schauen. Hier sei zunächst der Joy-Con 2-Maus-Modus genannt. Den könnt ihr im Untermenü Con-troller und Zubehör sowohl ein- und ausschalten als auch in der Empfindlichkeit zwischen langsam, Standard und schnell einstellen. Außerdem könnt ihr hier eure originale Nintendo Switch 2-Kamera aktualisieren und überprüfen. Der Unterpunkt USB-Tastatur bestätigt die Möglichkeit, neben einer Maus auch eine Tastatur an eure Switch 2 anschließen zu können. Bei Audio findet ihr Optionen, virtuellen Surroundsound für die Konsolenlautsprecher sowie angeschlossene Kopfhörer einzustellen. Kopfhörer können nicht nur an den Klinkenanschluss der Switch 2 angeschlossen werden, sondern auch am Pro Controller 2. Auf dieses Feature müssen Nintendo-Nutzer nun nicht mehr länger warten. Ebenso befindet sich an der Oberseite der Konsole nun ein integriertes Mikrofon, welches über Geräuschminderung (Noise-Cancelling), Echounterdrückung und automatische Verstärkungsregelung verfügt.



Die Maussteuerung funktioniert einwandfrei

Anzeige-Einstellungen und HDR-Anpassung

Der Bildschirm der Nintendo Switch 2 ist nicht nur größer als der seiner Vorgänger, sondern auch technisch kompetenter. Zwar hat Nintendo auf ein OLED-Panel verzichtet, jedoch ist dieser Schritt aufgrund der Integration anderer Features nachvollziehbar. Denn der neue kapazitive LCD-Touchscreen hat eine Auflösung von 1080p zu bieten und besitzt ein breites Farbspektrum mit HDR10-Unterstützung. Auch verfügt er über VRR (Variable Refresh Rate) mit bis zu 120 Hz. Letztere ist eine Technologie, die bei Displays verwendet wird, um die Bildwiederholfrequenz mit jener der Spielekonsole zu synchronisieren. Dies führt zu einem flüssigeren Spielerlebnis, da Artefakt-Bildung und Latenz reduziert werden. Ein OLED-Bildschirm mit all diesen Features wäre deutlich teurer gewesen. Bei Anzeige in den Einstellungen könnt ihr sowohl die 120-Hz- als auch die HDR-Darstellung kontrollieren und anpassen. Vor allem letztere korrekt einzustellen ist essenziell wichtig für die optimale Darstellung des Bildes. Achtet hier vor allem bei eurem HDR-fähigen TV-Gerät darauf, dass ihr in den Bildeinstellungen die HDR-Darstellung HGiG aktiviert, um ein optimales Bild zu erhalten. Die Bildschirm-Ausgabe des Docks unterstützt eine maximale Auflösung von 4K bei 60fps. Eine weitere neue Einstellung ist die Konsolensperre; wie bei Smartphones kann man hier den Zugriff mit einem vierstelligen PIN sperren.

GameChat für spaßiges gemeinsames Spielen

Eine überfällige Neuerung ist der GameChat; dieser besitzt eine eigene Schaltfläche im Homescreen der Switch 2. Dank des integrierten Mikrofons und der Unterstützung von Kameras könnt ihr mit diesem Feature nun endlich mit euren Freunden direkt auf eurer Konsole kommunizieren – ohne Umweg über Discord oder ähnliche externe Lösungen. Eine Kamera ist hier kein Muss; ihr könnt also auch reinen Voice-Chat betreiben. Dies funktioniert einwandfrei und sorgt für eine Menge Spaß, wie zum Beispiel bei Mario Kart World, welches wir mehrmals gemeinsam mit bis zu acht Teilnehmern gespielt haben; 12 Spieler können maximal teilnehmen. Der GameChat ist bis zum 31. März 2026 kostenlos – danach wird eine Nintendo Switch Online-Mitgliedschaft benötigt. Zudem müsst ihr der Datenverarbeitung des Features zustimmen. Dafür müsst ihr eure Handynummer angeben. Dies dient dazu, Missbrauch entgegenzuwirken. Die letzten drei Minuten einer Aufnahme werden in einem potenziellen Fall gespeichert, sodass Nintendo diesen prüfen kann.



Die gemeinsamen Sessions waren sehr spaßig

GameShare: Ein Spiel mit anderen Spielern teilen

Mit dem GameShare-Feature ist es möglich, mit einem Exemplar ausgewählter Spiele auf mehreren Konsolen gleichzeitig gemeinsam zu spielen. Dies ist nicht nur auf der Switch 2 möglich, sondern auch mit

INFOBOX

Plattform: Switch 2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 05.06.2025
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Rennspiel, Fun-Racer
Spieler: 1 - 4
Spieldauer: 100+ Stunden
Preis: 89,99 € (digital 79,99 €)

Mario Kart World



Yoshi hat immer leckere Speisen für euch parat!

Geschlagene elf Jahre ist es her, dass Mario Kart 8 für die WiiU erschien. Mit der Nintendo Switch erhielt der Fun-Racer seine verdiente Deluxe-Variante mit verbesserter Grafik und beinhalteten DLCs. Diese definitive Edition avancierte zu einem Dauerbrenner und überragenden Verkaufsschlager mit mittlerweile über 68 Millionen verkauften Einheiten; zusammen mit den Verkäufen der WiiU-Version liegt der bis zuletzt aktuelle Ableger der beliebten Spielereihe bei unfassbaren knapp 75 Millionen Exemplaren. Klar, dass sich Big-N Zeit genommen hat, um den Nachfolger zu veröffentlichen. In der Zwischenzeit gab es als Trostpflaster einen großzügigen Booster-Streckenpass, der die Streckenanzahl verdoppelte und zudem noch weitere Charaktere hinzufügte. Aber mit der Markteinführung der Switch 2 am 5. Juni 2025 hatte das Warten ein Ende und Mario Kart World erschien exklusiv für die neue Nintendo-Generation. Mehr als Grund genug, um den Fun-Racer eingehend zu testen und über die gebotenen Spieleinhalte zu berichten.

Bekanntes und Neues treffen aufeinander

Starten wir mit dem Altbekannten: Auch in diesem Ableger darf der Grand Prix-Modus nicht fehlen. Stürzt euch mit bis zu vier Spielern auf die verschiedenen Strecken, welche in sieben verschiedene Cups eingeteilt sind und abermals in drei Klassen (50 ccm, 100 ccm, 150 ccm) für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sorgen. Diese fallen allerdings größer aus als bislang, denn es dürfen 24 Fahrer teilnehmen. Bei jedem Cup befahrt ihr vier Strecken, sodass ihr 28 Strecken meistern müsst. Habt ihr alle Cups abgeschlossen, wartet mit dem Special Cup ein weiterer Grand Prix auf euch; Highlight ist hier natürlich der Regenbogen-Boulevard. Insgesamt könnt ihr also auf 32 Strecken euer Können beweisen. Generell fallen die einzelnen Rundkurse breiter aus, um die erhöhte Anzahl an Fahrern unterbringen zu können. Das führt dazu, dass der Verlauf der Kurse oftmals weniger spektakulär ausfällt. Dies ändert allerdings nichts an den herausragenden Designs der Strecken, welche viel Abwechslung bieten und mit Liebe zum Detail erstellt wurden. Auch verändern sich diese von Runde zu Runde und lassen so keine Langeweile aufkommen. Als negativen Punkt kann man das obligatorische „Gummiband" anführen. Die KI der COM-Fahrer passt sich dabei dynamisch eurer Geschwindigkeit und euren Fahrkünste an, sodass es öfter als einem lieb sein wird, zu sehr knappen Rennausgängen kommen kann. Ein weiterer Negativaspekt ist, dass die einzelnen Strecken nicht komplett über drei Runden gefahren werden. Denn der Übergang von der vorherigen Strecke zur nächsten zählt bereits zum aktuellen Kurs. Somit fühlen sich die Grand Prix nicht „vollständig" an.



Abgespaced!

Mario und Co. erhalten neue Spielmechaniken

Nintendo ist dafür bekannt, gerne neue Spielmechaniken einzuführen. In Mario Kart 8 war dies die Anti-Gravitation, die euch auch Kopfüber auf Strecken fahren ließ. Diese Möglichkeit gibt es in Mario Kart World nicht mehr; dafür halten alternative Fahrkünste Einzug in diesen Ableger. Ihr könnt nun erstmalig mit eurem Fahr-

zeug springen. Hierzu fahrt ihr normal geradeaus und haltet die Drift-Taste gedrückt, bis ihr Funken unter eurem Gefährt seht. Je nachdem, in welche Richtung ihr nun den Joystick bewegt und dann die Drift-Taste wieder loslasst, vollführt ihr einen Sprung in die gewählte Richtung. Sprünge sind essenziell wichtig für die weiteren Neuheiten. Dazu zählt das Grinden – auf Schienen, Rohren oder anderen Oberflächen. Springt auf solch einen Untergrund, um automatisch dort entlangzurutschen. Drückt ihr die Drift-Taste, könnt ihr auch auf diesen Oberflächen springen und einen zusätzlichen Geschwindigkeits-Boost erhalten. Des Weiteren können Wandsprünge durchgeführt werden. Es ist sogar möglich, an diesen zu fahren und durch einen Sprung die Seiten zu wechseln. Durch diese Spielmechaniken werden ganz neue Möglichkeiten geschaffen; verschiedene Wege oder Abkürzungen können sich dadurch eröffnen. Ein ebenso bedeutendes neues Feature kann ausschließlich als Einzelspieler benutzt werden: Zurückspulen. Drückt ihr nach unten auf dem Steuerkreuz, könnt ihr für euch die letzten fünf Sekunden die Zeit zurückdrehen. Dadurch könnt ihr beispielsweise einen missglückten Stunt nochmals versuchen. Doch Achtung: Für alle anderen Fahrer läuft die Zeit ganz normal weiter.



Die Rallyes sorgen für viel Chaos und Spaß zugleich

Neue Items braucht das Land

Um das Spielvergnügen weiter abzurunden, führt Mario Kart World zudem neue Items ein. Dazu zählt der goldene Panzer, der einem vorgegebenen Pfad folgt und dabei Münzen fallen lässt; am Ende explodiert dieser in einen Haufen von Münzen. Die Eisblume ist das Pendant zur Feuerblume. Werft mit Eisbällen um euch, um eure Gegner außer Gefecht zu setzen und zu vereisen. Der Fragezeichen-Block versorgt euch mit einer Vielzahl von Münzen, um eure Geschwindigkeit zu erhöhen. Das Hammer-Item lässt viele Hämmer in schneller Folge in die geworfene Richtung regnen. Der Riesenpilz lässt euch zum Riesen anwachsen; so macht ihr alle Kontrahenten, die euch unter die Reifen kommen, dem Erdboden gleich. Die Feder lässt euch hochspringen, sodass ihr gegnerischen Projektilen ausweichen oder über Abgründe springen könnt. Das abgefahrenste neue Item ist allerdings die Kamek-Kugel. Durch Verwenden des Items wird die gefürchtete Hexe herbeigerufen. Diese saust bis vor den führenden Fahrer und lässt verschiedenste Gegner wie aus Zauberhand auf der Strecke erscheinen, um euch zu behindern. Manchmal werden auch die Fahrer selbst verzaubert, sodass das Weiterfahren erschwert wird.
Ein weiteres interessantes Item wurde eingeführt; Dabei handelt es sich um eine Lunchbox, die ihr bei Yoshi's erhaltet. Der vom grünen Dinosaurier betriebene Imbiss versorgt euch je nach Region in der Welt mit thematisch passenden Gerichten. Durch diese könnt ihr neue Kostüme für eure Charaktere freischalten. Nintendo spendierte für die neuen Kostüme einen kompletten neuen Slot in der Charakterauswahl. Dies hätte man eleganter lösen können, indem man bei Auswahl des Charakters mit einem alternativen Button das Kostüm auswählen lässt. So ist das Charakterauswahlmenü leider recht schnell überladen und unübersichtlich. Apropos: Habt ihr einen Charakter ausgewählt, dürft ihr auch wieder aus einer Reihe von Fahrzeugen wählen. Diese besitzen unterschiedliche Werte für Geschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Gewicht. Auch die Wahl des Charakters beeinflusst diese Attribute. Im Vergleich zum Vorgänger muss hier allerdings ein Wegfall beklagt werden: Ihr könnt keine unterschiedlichen Reifen und Gleiter mehr auswählen.

K.o.-Tour und weitere Spielmodi im Überblick

Neben den bisher angesprochenen Spielmöglichkeiten hat Mario Kart World einen komplett neuen Modus zu bieten, dessen Konzept allerdings bekannt sein dürfte. Es handelt sich um die K.-o.-Tour, welche acht verschiedene Rallyes bietet. In jeder Rallye fahrt ihr entlang sechs Rundkurse und müsst von Strecke zu Strecke immer eine bestimmte Mindestplat-

INFOBOX

Plattform: Switch 2 (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 05.06.2025
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Capcom

Genre: Beat 'em up
Spieler: 1 - 2
Spieldauer: unendlich
Preis: 59,99 Euro

Street Fighter 6



Splatoon-Kick im SF6-Stil

Vor zwei Jahren feierte Street Fighter 6 auf der PS5 ein starkes Comeback: modern, zugänglich und voller Respekt für die Tradition. Jetzt, zum Launch der Nintendo Switch 2, erscheint das komplette Paket inklusive aller Updates, Charaktere und Inhalte der letzten zwei Jahre.

Ein Veteran in Bestform

Street Fighter 6 ist mehr als nur ein weiterer Ableger. Capcom liefert ein modernes Kampferlebnis, das die Wurzeln ehrt und mutig in die Zukunft blickt. Die neue RE-Engine sorgt auch auf der Switch 2 für beeindruckende Grafiken: Kämpfermodelle sind detailliert, Animationen flüssig und Effekte knallen ordentlich.
Die Steuerung auf der Switch 2 funktioniert sowohl im Handheld- als auch im Dock-Modus einwandfrei. Wer's klassisch mag wie ich, kann die Kämpfer mit der traditionellen 6-Tasten-Steuerung führen, doch für Einsteiger ist der moderne Steuerungsmodus besonders interessant. Mit vereinfachten Eingaben und automatischen Spezialangriffen lassen sich spektakuläre Kombos mit wenig Knopfdrücken entfesseln, was sich perfekt für unterwegs oder den schnellen Schlagabtausch zwischendurch anbietet.
Neu ist die Joy-Con-Steuerung im lokalen 2-Spieler-Modus: Ein quer gehaltener Joy-Con genügt. Durch das angepasste Layout wird schnelles Spielen zu zweit möglich – ganz ohne Extra-Controller. Mit vier Buttons, vereinfachter Steuerung und optionalem Autokombo-Modus ist dies auch für Neulinge ideal. Das Gefuchtel mit einem halben Controller sieht zwar etwas bescheuert aus, aber genau das sorgt oft für den größten Spaß!



Der Kampf beginnt!

Das Herzstück

Zum Start gibt's satte 26 Charaktere – von Ryu, Chun-Li, Blanka und E. Honda bis hin zu neuen Gesichtern wie JP oder Lily. Jeder Charakter spielt sich einzigartig und bringt seine individuelle Geschichte, Herkunft, Spielstil und Persönlichkeit mit.
Besonders gelungen ist das neue Drive-System, das die altbekannten Super-Meter ersetzt. Damit stehen euch fünf verschiedene Optionen zur Verfügung; von Paraden über Konter bis hin zu verheerenden Drive Impacts. Zusätzlich sorgt der neue Echtzeitkommentar für Turnier-Feeling. Spielszenen werden, wie bei einer Live-Übertragung, kommentiert und gleichzeitig verständlich erklärt.
Auch die Modi überzeugen: Klassische 1 vs. 1-Duelle, ein stabiler Online-Modus mit Ranglisten und Turnieren, ein starker Trainingsmodus und zwei große Highlights: der World Tour-Modus und der Battle Hub. In der World Tour erstellt ihr euren eigenen Kämpfer und erkundet eine offene Welt im Anime-Stil mit Street-Fights, Story und RPG-Elementen wie Level-Ups und Ausrüstung. SF6 erinnert hier fast an ein Yakuza-Light mit Uppercut.
Der Battle Hub ist dagegen eine liebevolle Hommage an Spielhallen und ein virtueller Treffpunkt mit Avataren, Arcade-Automaten, Live-Kämpfen und Retro-Games. Wer nostalgisch auf die 90er blickt, fühlt sich sofort heimisch.

Der BIG-N-Club e.V. präsentiert das große Community-Event 2025

Am 24. Mai 2025 fand unser diesjähriges Community-Event im Kulturhaus Mannheim-Waldhof statt – natürlich exklusiv für unsere Mitglieder und ganz im Zeichen von unserem liebsten Hobby: Nintendo!

Eigentlich hatten wir ja fest vor, die Nintendo Switch 2 in den Mittelpunkt unseres Community-Events zu rücken, allerdings machte uns der Launch-Zeitpunkt der neuen Hybrid-Konsole einen Strich durch die Rechnung. Da wir die Events frühzeitig planen und die Location reservieren mussten, gab es leider auch keine Möglichkeit, die Veranstaltung terminlich noch kurzfristig umzulegen. Doch auch ohne die Switch 2 gab es ein großartiges Programm für unsere knapp 90 Teilnehmer, wobei die Switch noch einmal zu Höchstform auflaufen durfte: Super Smash Bros. Ultimate, Mario Kart 8 Deluxe und viele weitere Spiele standen zum Zocken bereit.

Damit auch Retro-Fans auf ihre Kosten kamen, waren mit dem SNES Mini, NES Mini, Famicom Mini, NES, SNES, Nintendo 64 und weitere Konsolen aus den älteren Nintendo-Tagen verfügbar. Doch nicht nur die erwachsenen Mitglieder ließen sich mit den genannten Konsolen in wohlige Kindheitserinnerungen zurückversetzen, auch die Kinder hatten eine Menge Spaß mit den alten Videospiel-Klassikern. Es ist immer schön, wenn auch die neue Generation mit den Spielen vergangener Dekaden schöne Stunden verbringen kann. Ebenfalls grandios: Unsere Mitglieder brachten einige Retro-Konsolen mit, darunter auch das Super Famicom und Sega Mega Drive. Ein weiterer Höhepunkt unseres diesjährigen Community-Events war zudem das besondere „Gaming-Mix-Turnier", bei dem die Teilnehmer in unterschiedlichen Runden auf verschiedene Konsolen gegeneinander antreten durften. So mussten etwa bei Switch Sports Bowling-Runden gemeistert und bei Street Fighter II auf dem SNES actionreiche Kämpfe ausgetragen werden. Super Mario Land auf dem Game Boy und ein packendes Tetris-Finale standen ebenso auf der Agenda. Unsere Mitglieder und ihre Begleitungen haben sich gut geschlagen und somit war es uns eine große Freude, die drei Erstplatzierten mit Urkunden und Sachpreisen zu ehren.



Dieses wunderschöne Bild erhielten wir von unserem 10-jährigen Mitglied Arthur Frömel – vielen herzlichen Dank für das geniale Kunstwerk, wir haben uns riesig gefreut!

Natürlich blieb es nicht nur beim reinen Videospiel: Etliche Gesellschaftsspiele rund um Super Mario, Kirby, Animal Crossing und Co. sorgten für spaßige Stunden. Eines der großen Highlights war aber ganz klar das große Nintendo-Quiz, bei dem sich sechs Gruppen mit ihrem Nintendo-Wissen duellierten. Dabei galt es beispielsweise, Fragen über die Geschichte Nintendos zu beantworten und bestimmte Musikstücke dem passenden Spiel zuzuordnen. Besonders schön: Die Gruppen waren von den Teilnehmern her gut gemischt, sodass sich schnell neue Freundschaften und Bündnisse schließen ließen. Hierbei kamen die Mitgliedskarten zum Einsatz, sodass die Teilnehmer gemäß ihrer Clubkarte in die Teams einsortiert wurden. Am Ende gab es natürlich auch eine Siegerehrung mit einigen Preisen, um die besten der Besten zu ehren.

Übrigens: Als optischer Blickfang diente das Mario Kart-Auto unserer Redakteurin Madeleine alias nintentwocars, welches als Show-Car präsentiert und für zahlreiche Fotos mit den Mitgliedern genutzt wurde.

Auch für Speis und Trank war gesorgt

Für Speisen und Getränke war natürlich ebenfalls gesorgt. Nicht nur selbstgemachte Limonade und Erfrischungsgetränke, auch zahlreiche Salate, jede Menge Obst sowie Gemüse sorgten für das leibliche Wohl. Selbstverständlich durften auch Naschereien und Süßigkeiten nicht fehlen – nicht nur zur Freude der Kinder, auch die Erwachsenen durften beherzt zugreifen.

Und obgleich der gesamte Tag überaus ereignisreich war, war das unbestreitbare Highlight wieder einmal der aktive Austausch innerhalb der Community. Denn die bereits vielfach erklärte Stärke unseres Vereins war auch dieses Mal klar zu erkennen: Ein familiäres Miteinander im Nintendo-Kreis!

Wir sind dankbar, eine solch lebendige und starke Community zu haben und bedanken uns für alle, die bei unserem Event mit dabei waren. Wir können zudem versprechen: Die nächsten Events kommen!

Patrick Ernemann
Redakteur

















Alarmo – Nintendo geht uns (zum Glück) auf den Wecker!



Nintendo Sound Clock: Alarmo, der interaktive Wecker des Mario-Konzerns, ist seit dem 6. März offiziell in den Läden erhältlich. My Nintendo-Mitglieder konnten das etwas andere Nintendo-Utensil schon im Oktober letzten Jahres exklusiv online erwerben – somit auch wir aus der BIG-N-Club-Redaktion! Diesen Umstand nehmen wir zum Anlass, um per Langzeit-Praxistest herauszufinden, ob das Experiment Alarmo überhaupt gelungen ist oder vom Kauf abgesehen werden sollte.



Nintendo-Charaktere laufen auf dem scharfen Display umher

Alarmo – der interaktive Wecker für Nintendo-Fans

Ein kurzer Informations-Rundumschlag, bevor wir unsere persönlichen Erfahrungen teilen: Mit Alarmo bringt Nintendo einen interaktiven Digital-Wecker auf den Markt, welcher mithilfe der eingebauten Bewegungssensoren das Schlafverhalten des Nutzers analysiert und ortet, wann dieser in den Federn liegt oder das Bett verlässt. Hierbei erklingen Melodien aus der Bibliothek populärer Nintendo Switch-Spiele, während die dazugehörigen Soundeffekte bei der Erkennung von Bewegungen eines aufstehunwilligen Morgenmuffels lauter und aufdringlicher werden, je länger der Vorgang anhält. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, sogenannte Schlummerklänge zum Zu-Bett-Gehen zu aktivieren, welche das Einschlafen versüßen wollen. Zum jeweiligen Spiel passende Zeitanzeigen mit Charakteren wie Mario, Pikmin und Otchin, Link oder den Inklingen zeugen von der typischen Nintendo-Liebe dieses Produkts. Unterschiedliche Einstellungen wie „weckfreie Tage“ oder zufallsgewählte Weckmelodien gibt es ebenfalls zuhauf. Der Wecker wirkt optisch verspielt, aber dennoch hochwertig. Zu beachten gilt, dass es kein Batteriefach gibt; eine nahegelegene Steckdose ist daher Pflicht. Zum „Spielen“ gibt es, für Nintendo-Verhältnisse ungewöhnlich, nichts: Alarmo ist ein Wecker mit hohem Nintendo-Bonus; nicht mehr, nicht weniger. Ob einem der Preis von rund 90 Euro die Alarm(o)glocken klingeln lässt, muss hierbei jeder für sich selbst entscheiden.



Je nach Spielereihe, passt sich das Interface von Alarmo an

Andi Hammerl
Wertung:



Was haben wir gelacht, als alle Welt auf die Switch 2-Enthüllung hoffte und stattdessen der Quasi-Shadowdrop des Alarmo folgte! Typisch Nintendo, unvorhersehbar! Mittlerweile möchte ich die Schlummerklänge zum Einschlafen nicht mehr missen und dass die Erkennung von Hinlegen und Aufstehen so reibungslos funktioniert, gefällt mir. Dennoch gibt es meinerseits auch Kritik. So finde ich die Beschränkung auf Switch-Spiele (bis auf Super Mario Bros.) schade, da diese, meiner Meinung nach, lange nicht über so ikonische Musik verfügen wie andere Titel. Preiswert ist der Spaß nicht und eigentlich brauche ich keinen Wecker. ABER ich liebe Nintendo und habe den Kauf definitiv nicht bereut! Ein Artikel für

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1993 (Europa)
Entwickler: Rare
Vertrieb: Tradewest

Genre: Side Scrolling-Beat 'em up
Spieler: 1
Seltenheit: mittel
Preis: hoch

NES-Klassik-Test: Battletoads

Als sich das NES anschickte, in den wohlverdienten Ruhestand zu gehen, brachte der bekannte Kultentwickler Rare mit dem Side Scrolling-Beat 'em up Battletoads eine Alternative zu den Teenage Mutant Ninja Turtles auf den Markt. Das Spiel war nicht nur eines der technisch beeindruckendsten Spiele für Nintendos 8-Bit-Konsole, sondern auch spielerisch eine besondere Herausforderung.

Die böse Dark Queen

Nachdem die böse Dark Queen mit ihren Anhängern eine wichtige Schlacht verloren hat, ziehen sich diese in die Tiefen der Galaxis zurück. Währenddessen sind die drei Battletoads – Rash, Zitz und Pimple – auf dem Weg, Prinzessin Angelica zu ihrem Heimatplaneten zu eskortieren. Es kommt, wie es kommen muss: Die launige Dark Queen taucht auf und entführt Pimple und Angelica, während die beiden zur Erholung eine Spritztour auf dem Toadster zu einer nahegelegenen Freizeitstation machen. Die beiden verbliebenen Battletoads machen sich auf den Weg, um die Prinzessin und ihren Weggefährten zu retten.

Es geht hart zur Sache!

In klassischer 2D-Side Scroller-Manier kämpft und prügelt ihr euch durch abwechslungsreiche Level, wobei auch Hindernisse und Abgründe bewältigt werden wollen. Zusätzlich erwarten euch einige 3D-Level, die für Kurzweil sorgen. In den insgesamt 13 Leveln dürft ihr eure Gegner ordentlich vermöbeln: Tritte und Ohrfeigen sorgen für das Ableben der Feinde. Zusätzlich dürft ihr die Überreste dieser auch als Waffen benutzen. Das Gameplay ist vielseitig und bietet auch abseits des Prügelspaßes viel Abwechslung. So müsst ihr etwa einen Ritt auf einem rasenden Vehikel meistern und Tauchgänge absolvieren. Was sprichwörtlich hart ist, ist ganz klar der Schwierigkeitsgrad! Hier werden echte Profis gefordert, sodass das Spiel für Anfänger nicht wirklich geeignet ist. Wenn sich diese auf das Abenteuer einlassen, könnten mehrere Wutanfälle die Folge sein. Wenn man die Herausforderung aber geschafft hat, dürfte der Stolz kaum größer sein!

Ein 8-Bit-Augenschmaus

Da das Spiel zum Ende der NES-Ära veröffentlicht wurde, erwarten den Spieler folglich tolle Grafiken und erstklassige Animationen, die humorvoll in Szene gesetzt sind und für Lacher sorgen. Die Musik-Legende David Wise war übrigens für den Soundtrack zuständig – wie zu erwarten, sorgt dieser für ein besonderes Klangerlebnis.

Fazit

Battletoads war bereits zum Zeitpunkt der Veröffentlichung ein besonderer Beat 'em up-Titel, der auch heute nichts von seiner Faszination verloren hat und deutlich macht, dass es nicht immer die beliebten Teenage Mutant Ninja Turtles sein müssen. Die Grafik und das Gameplay von Battletoads sind über alle Zweifel erhaben, allerdings ist der hohe Schwierigkeitsgrad nichts für schwache Nerven. Wer damit kein Problem hat, darf sich auch heute noch an einer tollen Herausforderung erfreuen.

Patrick Ernemann
Redakteur



Immer feste drauf!





Hier müsst ihr rechtzeitig ausweichen!



Das Spiel hat einen knackigen Schwierigkeitsgrad

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1996
Entwickler: Merit Studios
Vertrieb: Ocean Software

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

SNES-Klassik-Test:
Micro Machines 2: Turbo Tournament

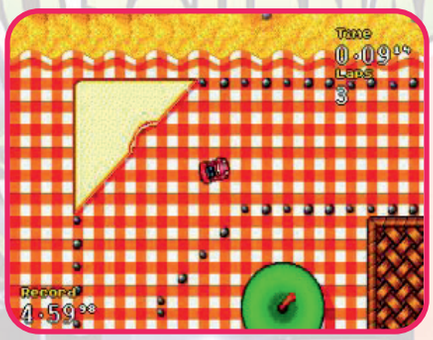
Das namensgebende Spielzeug war in den 1980er und 1990er Jahren der heiße Sch... im Kinderzimmer! Was lag da näher, als das Franchise für den nicht minder boomenden Videospielmarkt zu adaptieren – und zwar in Form eines launigen Funracers, der sich nicht hinter Genreprimus Super Mario Kart zu verstecken brauchte! Wir machen den Retro-Elchtest!

Freunde fürs Leben, für die wir sogar unsern letzten Auspuff geben!

Der Umfang ist dabei alles andere als mikroskopisch klein: In über 50 Kursen steuert ihr die Winzlinge (von Autos über Schnellboote und Helikopter bis hin zu Dragsters, Trucks und Panzern sollte für jeden was dabei sein) entweder gegen den Computer oder bis zu vier menschliche Kontrahenten ins Ziel, was bei Funracern freilich das Salz in der Suppe ist. Im Head-to-Head-Modus sucht ihr euch einen Gegner aus und fahrt das jeweilige Rennen nach einem Bonuspunkte-System, bei dem ihr jedes Mal einen Punkt ergattert, sobald ihr euren



Mais, Mais, Baby! Komm, gib mir Mais, Mais, Baby!

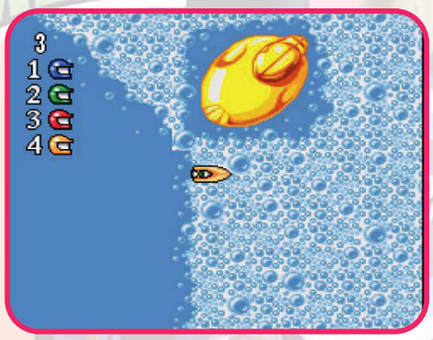


One apple a day keeps the enemy away

Rivalen von der Billardtischkante etc. schubst. Ihr startet stets mit vier Punkten, Ziel ist es, innerhalb von maximal drei Runden magische acht Punkte zu erreichen. Im Challenge-Modus wiederum tretet ihr gegen drei Mitstreiter an und müsst lediglich als Erster ins Ziel kommen.

Amazing Race auf'm Asphalt, da wirst du abgeledert – eiskalt!

Je nach Transportmittel sind wir aus der Vogelperspektive in Mamas Blumenbeet, auf Papas Werkbank oder gar der Klobrille unterwegs – Abwechslung wird hier großgeschrieben, zumal die jeweiligen Terrains auch Tücken wie Honigkleckse, auf denen ihr etwa Geschwindigkeit einbüßt, aufweisen. Eine präzise Steuerung ist dabei das A und O, und auch hier geben sich die kleinen Racker keinerlei Blöße: Mit A, B, oder X gebt ihr Gas, mit dem Digikreuz wird gelenkt – mehr braucht es nicht, um die Reifen zum Glühen zu bringen! Lediglich dem Y-Knopf kommt im Rahmen der Panzer-Level eine be-



Solange Ernie aus der Sesamstraße nicht auch hinzusteigt...

sondere Bedeutung zu, da ihr mit diesem aus allen Rohren feuern und eure Gegner somit in den Wahnsinn treiben könnt.

Komm, gib uns auf die Ohren!

Die Grafik ist dabei überaus zweckdienlich und übersichtlich, die nervigen, da monotonen Motorengeräusche hingegen fräsen sich regelrecht in euer Gehör – und das ist nicht als Kompliment zu verstehen! Musik gibt's leider nur in den jeweiligen Menüs.

Fazit

Wie bei vielen Funracern hält sich der Einzelspieler-Spaß eher in Grenzen, im Multiplayer ist Micro Machines 2: Turbo Tournament jedoch ein wahres Brett, das jede Freundschaft mittels Ausbremsen und Abdrängen auf die Probe stellt – wie es sich für einen waschechten Funracer eben gehört!

Olivier Watroba
Redakteur

Codemasters
FOUR PLAYER POWER
BRANCHEZ 2 JOYSTICKS SUPPLÉMENTAIRES SUR LA CARTOUCHE
Pas besoin d'adaptateur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1992 (Europa)
Entwickler: Nintendo R&D1, Tose
Vertrieb: Nintendo

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

Game Boy-Klassik-Test:
Kid Icarus: Von Mythen und Monstern

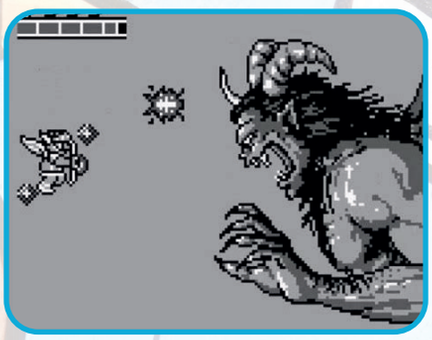
Seit Kid Icarus Uprising für den 3DS ist unser aller Lieblingsengel Pit offenbar in den Tiefen des Hades verschollen – dann widmen wir uns eben nochmal seiner zweiten Herkulesaufgabe auf dem Το αγόρι που παίζει (= Game Boy)!

Horizontal – vertikal – egal! (Watte)

Dort, wo sich Adonis und Aphrodite Gute Nacht sagen, nämlich im sagenhaften Angel Land, beginnt unser Abenteuer. Palutena, die Göttin des Lichts, sieht dessen Untergang voraus, sodass sie Pit beauftragt, die Heiligen Schätze zu bergen. Denn nur mit deren Hilfe kann der Dämonenkönig Orcos in die Schranken gewiesen werden. Angel Land ist dabei in vier Level à vier Abschnitte unterteilt. Dank eingebautem Ariadnefaden … ähm … Batterie könnt ihr euren Spielstand sichern, und das ist auch bitter nötig. Die jeweilige Boss-Stage präsentiert sich nämlich als ausgeklügeltes Labyrinth.



Ach, wenn ich doch so reich wie Krösus wäre!



Ein Adonis bist du ja nicht gerade!

Die Intelligenz nimmt in dem Maße zu, wie der Mensch die Welt erkennt (Empedokles)

Teilweise schon aus dem NES-Vorgänger bekannte Hilfsmittel wie Schlüssel, Hämmer, Harfen usw. können gegen Herzen eingetauscht werden, die ihr wiederum für besiegte Gegner erhaltet. Eure bevorzugte Waffe bleibt jedoch Pfeil und Bogen.
Darüber hinaus solltet ihr mit Argusaugen nach verborgenen Türen Ausschau halten, hinter denen sich in der Regel nützliche Item-Shops, heilende Thermen sowie knüppelharte, dafür aber auch lukrative Arenakämpfe verbergen.

Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile (Aristoteles)

Grafik und Sound vermögen euch für einen Titel der frühen Game Boy-Ära durchaus zu bezirzen: Die Sprites und Hintergründe sind detailverliebt, und der Soundtrack birgt gar manchen Ohrwurm. Ihr solltet euch jedoch des happigen



Wer braucht schon Assassin's Creed Odyssey?!

Schwierigkeitsgrads bewusst sein, der jederzeit wie ein Damoklesschwert über euch schwebt!

Fazit

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern ist kunstfertig wie Dädalus und wird seinem Ruf als grundsolider Platformer mit seichten RPG-Anleihen (erweiterbare Lebensleiste, etc.) mehr als gerecht. Ein wenig Frusttoleranz solltet ihr allerdings schon mitbringen, denn hier kann auch der Himmel die Hölle auf Erden sein! Ohne den Analogue Pocket, auf dem ich diesen Klassiker nachgeholt habe und somit jederzeit zwischenspeichern konnte, hätte ich wohl kein (Angel) Land gesehen und Kid Icarus - Von Mythen und Monstern hätte sich für mich als wahre Sisyphusarbeit erwiesen!

Olivier Watroba
Συντάκτης

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2005
Entwickler: Genius Sonority Inc.
Vertrieb: Nintendo

Genre: RPG
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: selten
Preis: hoch

GameCube-Klassik-Test:
Pokémon XD – Der dunkle Sturm

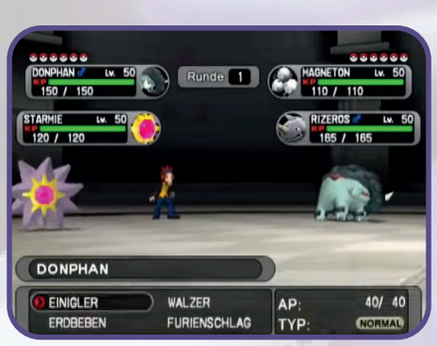
Nachdem mit Pokémon Colosseum 2003 das erste Pokémon-Rollenspiel für Heimkonsolen veröffentlicht wurde, stand zwei Jahre später schon der direkte Nachfolger in den Startlöchern. Was sich in dieser verhältnismäßig kurzen Zeit alles getan hat und ob der erneute Ausflug in die Welt der Crypto-Pokémon lohnenswert ausfiel? Krall sie dir alle!

Pokémon Colosseum 2

Trotz des völlig anderen Namens stellt die Rückkehr zur wüstenähnlichen Region Orre die direkte Fortsetzung zu Colosseum dar. Fünf Jahre sind vergangen, seit die böse Organisation Team Crypto zerschlagen wurde. Plötzlich melden sich die Bösewichte zurück und haben mit dem dunklen Pokémon XD0001, einem legendären Lugia, ein besonders mächtiges Leitmonster im Gepäck. Protagonist ist diesmal nicht mehr der abtrünnige Ex-Dieb Seth, sondern der Junge Michael. Mit ihm und seinem treuen Partner Evoli startet das neue Abenteuer, wobei er schon früh in die Geschehnisse rund um alte wie auch neue Charaktere verwickelt wird. Alles, was Pokémon Colosseum ausmachte, findet sich auch hier wieder. So müssen die Crypto-Pokémon, „böse" besessene Taschenmonster, von den Gegnern während der vielen Doppelkämpfe „gekrallt" werden, um diese anschließend der eigenen Sammlung hinzuzufügen und sie von ihrem Fluch zu befreien. Diesmal hat man jedoch deutlich mehr von allem: Neben zahlreichen Umgebungen aus Teil 1 besucht man viele neue Ortschaften, kann wesentlich mehr Crypto-Pokémon krallen und findet auch optionale Nebenaufgaben in Form von teils anspruchsvollen Sonderkämpfen. Es lassen sich nun sogar ein paar wenige wilde Pokémon fangen. Überraschende Gastauftritte der Pokémon Mobai und Mampfaxo im Storyverlauf dienten damals als Teaser zur nächsten Pokémon-Generation. Zahlreiche Quality of Life-Features, wie das deutlich schnellere Befreien der Crypto-Pokémon, sind eine willkommene Neuerung.



Das dunkle Crypto-Lugia namens XD0001 spielt eine zentrale Rolle



Die zahlreichen Doppelkämpfe machen Spaß und sehen schick aus



Sowohl viele neue als auch vom Vorgänger bekannte Charaktere treten auf

Pokémon Stadium Advance

Erneut ist es abseits des Rollenspiel-Abenteuers möglich, sich mit einem Game Boy Advance und allen Pokémon-Haupteditionen der Taschenmonsterhatz zu verbinden. Nicht nur lassen sich die befreiten Crypto-Pokémon dorthin transferieren, auch ist der Tauschvorgang seiner Hosentaschen-Schützlinge in die Orre-Region möglich, um dort den Pokédex zu komplettieren. Bis zu vier Trainer können mit der GBA-Connection ihre kampfstarken Teams mit- und gegeneinander in spannenden Duellen antreten lassen – so wie in den guten, alten Stadium-Zeiten auf dem N64, nur mit deutlich besserer Technik (aber ohne den kultigen deutschen Kommentator).

Fazit

Pokémon XD bietet, trotz Orte-Recycling aus Colosseum, das deutlich bessere Gesamtpaket und übertrumpft den Vorgänger. Ein toller Titel der dritten Pokémon-Generation, welcher sich erfrischend von den Haupteditionen unterscheidet.

Andi Hammerl
Redakteur

Vorschau auf die nächste Ausgabe:

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

Highlights sind u. a. :

Fast Fusion



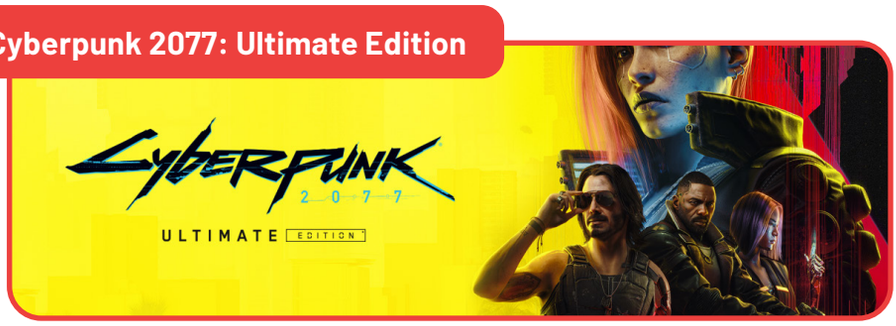
Der neueste Ableger der beliebten Sci-Fi-Racer-Reihe steht pünktlich zum Switch 2-Launch zur Verfügung. Auch wir haben uns hinter das Steuer geschwungen und prüfen, wie viel PS das Spiel unter der Haube hat und ob die technische Seite ebenso stark gelungen ist wie bei den Vorgängern.

Donkey Kong Bananza



Unser Lieblings-Gorilla hat endlich einen brandneuen Auftritt – in einer spektakulären 3D-Welt. Kein Wunder, dass wir das neue Abenteuer ausführlich unter die Lupe genommen haben. Ob Donkey Kong auch dieses Mal zu Höchstleistungen auflaufen wird?

Cyberpunk 2077: Ultimate Edition



Was Switch-Spieler bisher verwehrt geblieben ist, dürfen Switch 2-Besitzer nun erleben: Das hochgelobte Cyberpunk 2077 beehrt in der Ultimate Edition die neue Hybrid-Konsole. Wir sind gespannt, wie die Umsetzung gelungen ist.

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