



2,90 €
 Österreich: € 3,10
 Schweiz: sfr 5,90
 Luxemburg: € 3,50

2/2004 Februar/März

GAMESS

100% NINTENDO

2,90 €

CONAN

Comeback einer Legende:
 Barbarisch gut!

SONIC HEROES

Vollgas in 3D:
 Der beste Sonic aller Zeiten!

RESIDENT EVIL 4 vs. MGS: THE TWIN SNAKES

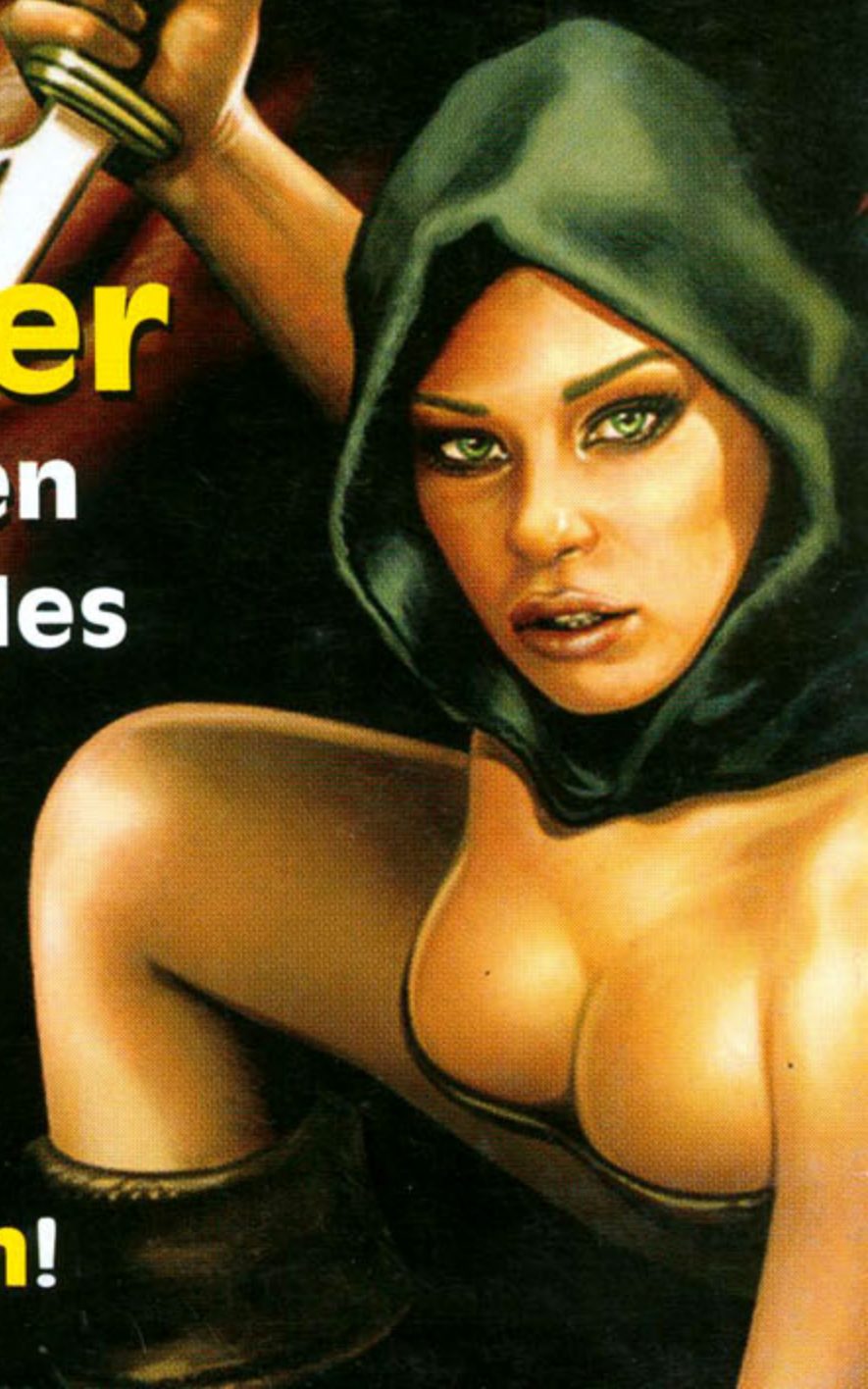
Leon oder Solid Snake:
 Wer gewinnt den Hörtetest?



NW5

Alles über

- den geheimen Nachfolger des **GameCube**
- die neuen **Zelda**-Spiele
- die Zukunft der **Pokémon!**



Developed by SQUARE ENIX CO., LTD. © 2003, 2004 THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC. FINAL FANTASY is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. CHARACTER DESIGN: Tetsuya Nomura. Licensed to Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.de



Die Rettung für Millionen von Menschen steckt in diesem Tropfen.

Ab 11. März gibt es die Erlösung.
Final Fantasy Crystal Chronicles.
Exklusiv für Nintendo GameCube.



Editorial

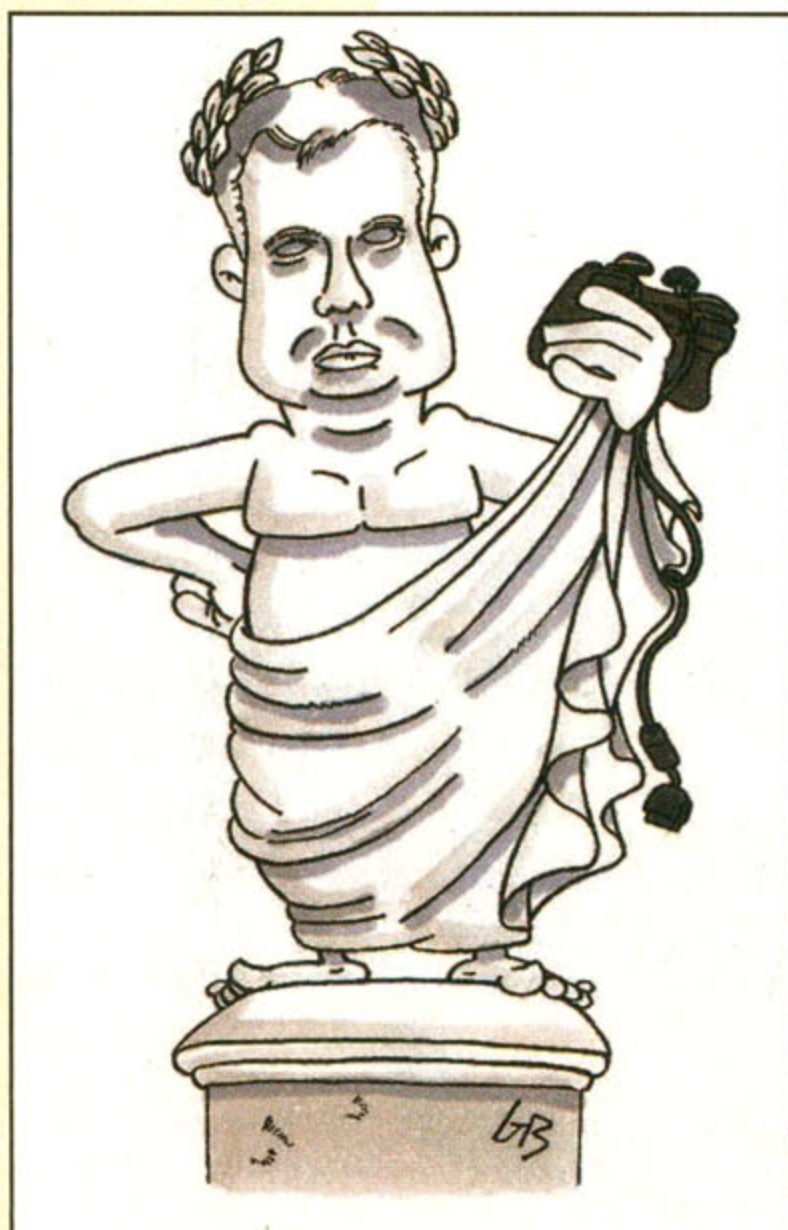
Weniger ist mehr!

So viel steht fest: Einen Spiele-mangel wird es für den GameCube sicher nicht geben. Es lässt sich aber ebenso wenig leugnen, dass mehr und mehr Dritthersteller ihre zukünftigen Titel nur noch für PS2 und Xbox ankündigen. Woran mag es liegen? Zum einen wird die Vermarktung von GameCube-Spielen immer schwerer. Die Konsole zum Aktionspreis von 77 Euro, aber 59 Euro für ein neues Spiel? Das lässt sich schwer vermitteln. "Dann macht eure Spiele doch einfach billiger", möchte man den Publishern zurufen. Doch so läuft das nun mal nicht. Die Entwicklung eines (guten) Spiels kostet Geld und dauert lange. Wer vor mehr als einem Jahr die Finanzplanung für ein GameCube-Spiel verantworten musste, wurde von der Preissenkung kalt erwischt – und kann jetzt nicht mehr zurück. Die Investition in neue Projekte will daher gut überlegt sein. Zum anderen ist mittlerweile klar, dass Nintendo die Arbeit am GameCube-Nachfolger "N5" mit Hochdruck vorantreibt (siehe nächste Seite). Vielleicht bekommen wir den Prototypen schon auf der E3 im Mai zu sehen. Wer weiß, vielleicht sind bei einigen Entwicklern längst N5-Spiele in der Mache...

Und was heißt das für den GameCube? Sicher werden in Zukunft deutlich weniger Spiele für die Nintendo-Konsole erscheinen als für Xbox oder PS2. Schade? Eigentlich nicht. Denn ausbleiben werden in erster Linie schwächere Titel, die guten und sehr guten Multiplattformen werden auch weiterhin für den Cube erscheinen. Auch die N-Games passt sich dieser Entwicklung an und erscheint ab sofort zweimonatlich, dann aber bis unters Dach mit ausschließlich den heißesten Inhalten vollgestopft. Schade? Eigentlich ja. Aber manchmal ist weniger ganz einfach mehr.

Euer

Martin Mirbach

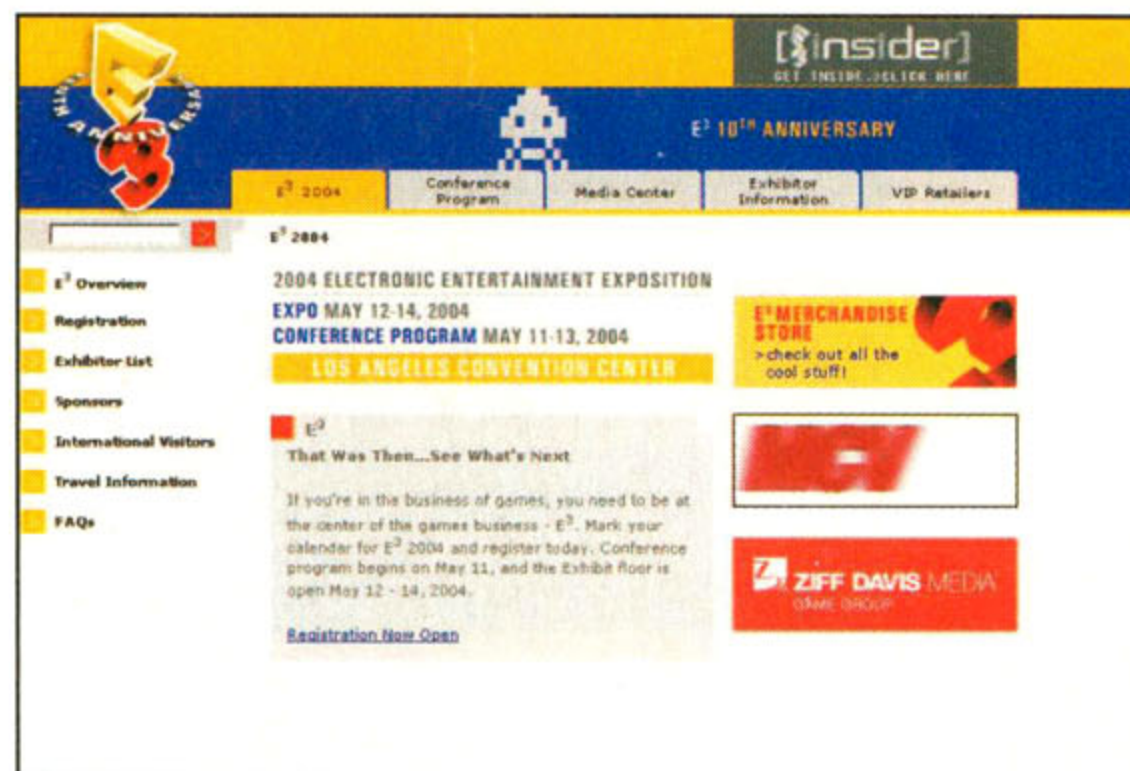


Spiele-Index

100 Marios (GCN)	9	MTX: Mototrax (GCN)	8
Bionicle (GBA)	66	Munch's Oddysee (GBA)	67
Conan (GCN)	30	Pokémon Channel (GCN)	8
Die Sims brechen aus (GBA)	65	Pokémon Colosseum (GCN)	56
Final Fantasy: Crystal Chronicles (GCN)	9	Puyo Pop Fever (GCN)	59
Freestyle Metal X (GCN)	61	R: Racing Evolution (GCN)	60
Goblin Commander:		Resident Evil 4 (GCN)	22
Unleash the Horde (GCN)	54	Rogue Ops (GCN)	52
Gotcha Force (GCN)	42	Shrek 2 (GCN)	8
Harry Potter: Askaban (GCN)	7	Sim City 2000 (GBA)	67
Harvest Moon (GBA)	64	Sonic Heroes (GCN)	36,76
Haunted Mansion (GCN)	60	Spawn: Armageddon (GCN)	59
James Bond 007: Alles oder Nichts (GBA)	65	Sphinx und die verfluchte Mumie (GCN)	40
Looney Tunes: Back in Action (GBA)	67	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (GCN)	26
Medal of Honor: Infiltrator (GBA)	65	Tak und die Macht des Juwels (GCN)	32
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GCN)	28	Tiger Woods PGA Tour 2004 (GBA)	66
Monster 4x4: Masters of Metal (GCN)	61	Zelda: Collector's Edition (GCN)	7
Monster Truck Madness (GBA)	66	Zelda: Wind Waker 2 (GCN)	8

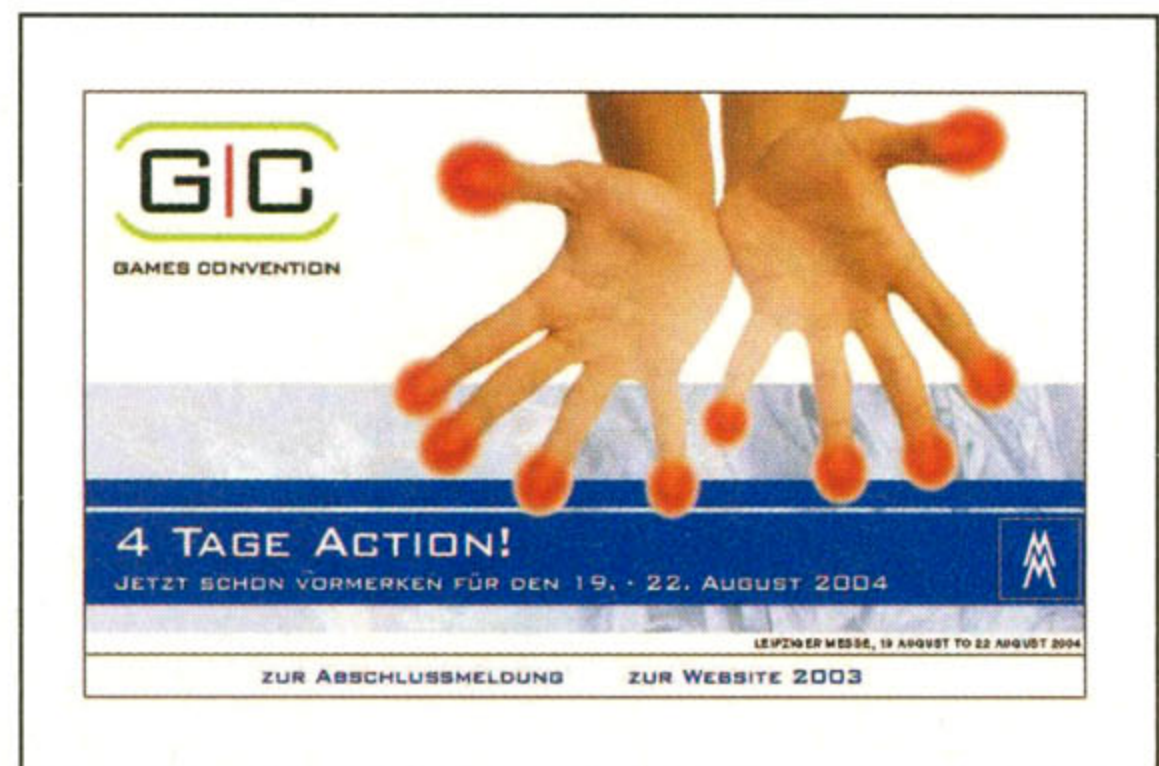


Websites des Monats



E3

www.e3expo.com: Vom 12.-14. Mai 2004 öffnet die weltgrößte Messe für PC- und Videospiele in Los Angeles wieder ihre Pforten. Hier findet ihr alle Infos!



Games Convention

www.gc-germany.de: Und vom 19.-22. August findet die Games Convention in Leipzig statt, ein Pflichttermin für deutsche Gamer! Sobald Details bekannt werden, findet ihr sie hier.

Rubriken

Abo-Angebot	72
Charts	34
Cheatkarten	91
Gamewatch	10
GCN-Index	84
Impressum	90
Lesertests	71
Nachbestellseite	63
News	6
Posthütte	68
Vorschau	90
Wertungssystem	35

Feature

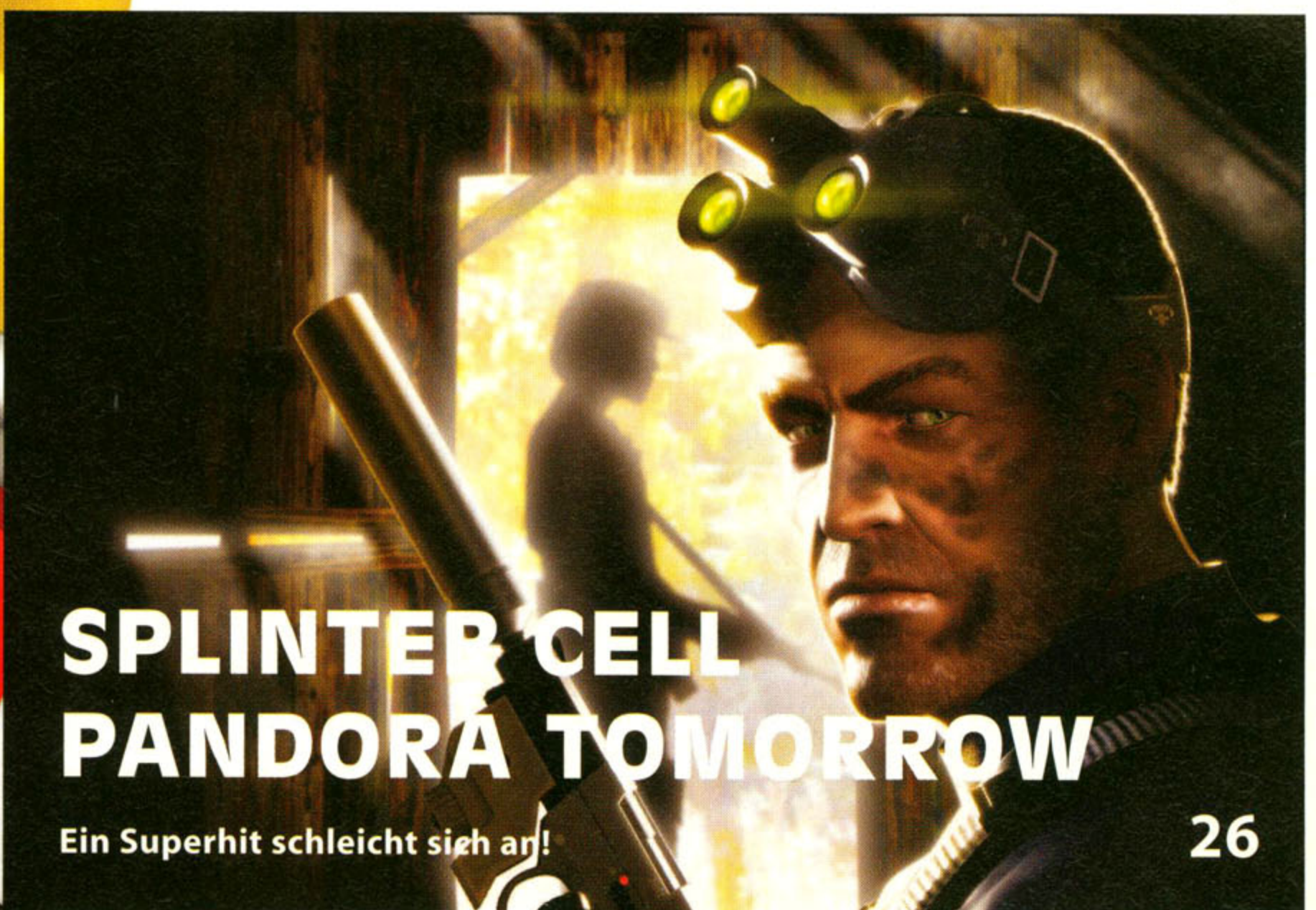
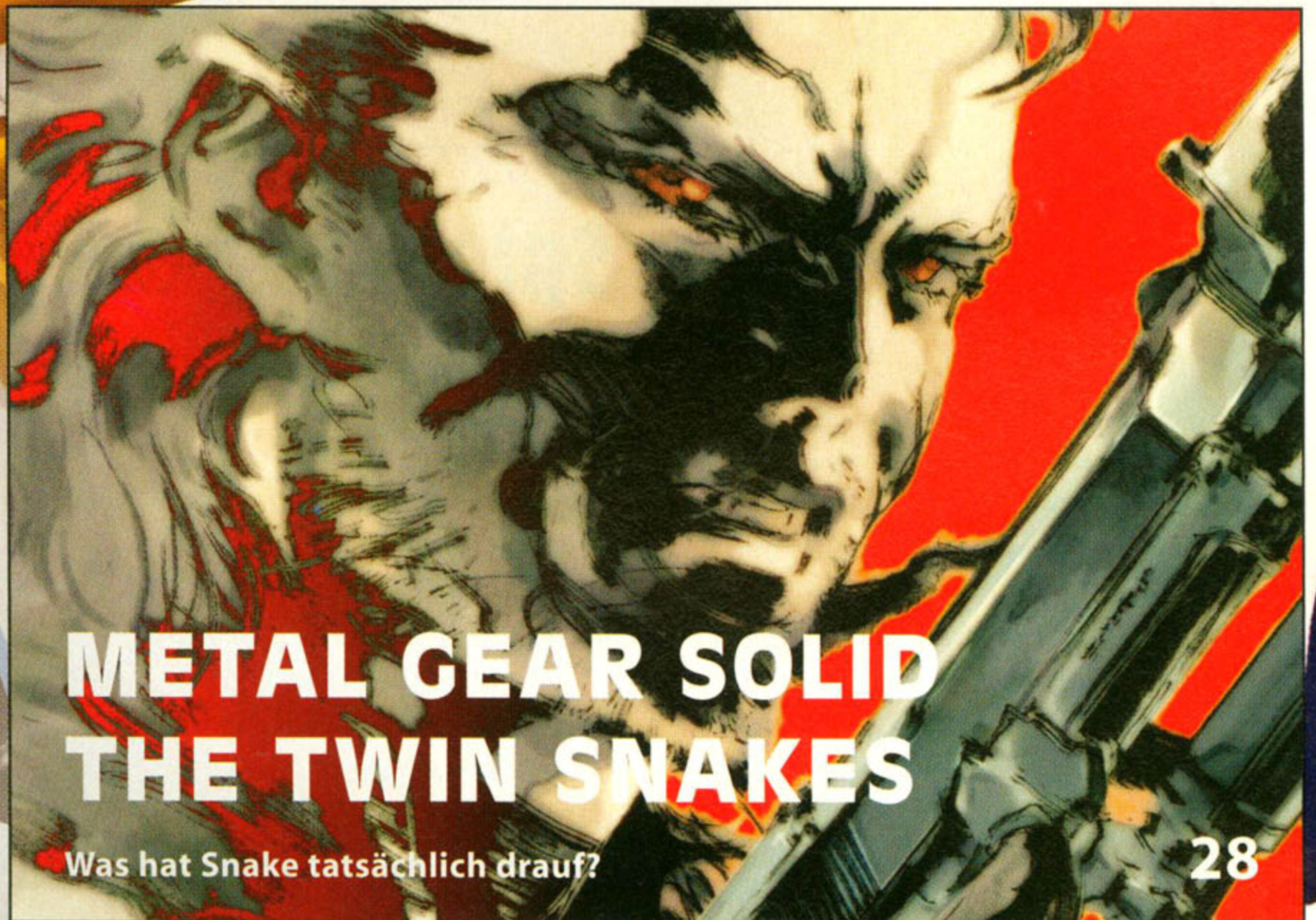
Gut & Böse	14
So entstehen Legenden: Die größten Helden und Schurken im Games-Universum!	

Tipps & Tricks

Cheats	
Die besten Tipps & Tricks zu aktuellen Topspielen	74
Komplett gelöst!	
Sonic Heroes	76

Previews

Conan	30
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	28
Resident Evil 4	22
Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow	26
Tak und die Macht des Juju	32



SONIC HEROES

Sonic gibt Gas wie noch nie!

36

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Klasse Ideen, klasse Figuren, klasse Spiel!

40

GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE

Spitzen-Strategie der WarCraft-Macher!

54

GameCube-Tests

Freestyle Metal X	61
Goblin Commander: Unleash the Horde	54
Gotcha Force	42
Haunted Mansion	60
Monster 4x4:	
Masters of Metal	61
Pokémon Channel	58
Pokémon Colosseum	56
Puyo Pop Fever	59
R: Racing Evolution	60
Rogue Ops	52
Sonic Heroes	36
Spawn: Armageddon	59
Sphinx und die verfluchte Mumie	40

Zubehör

Die neueste Hardware im Dauereinsatz	62
--------------------------------------	----

Diesmal nehmen wir lauter nützliches Zubehör für GBA und GBA SP unter die Lupe!

GBA-Tests

Bionicle	66
Die Sims brechen aus	65
Harvest Moon	64
James Bond 007: Alles oder Nichts	65
Looney Tunes: Back in Action	67
Medal of Honor: Infiltrator	65
Monster Truck Madness	66
Munch's Oddysee	67
Sim City 2000	67
Tiger Woods PGA Tour 2004	66

Newsflash

Activision [hat seine Gewinnprognose für das im März endende 4. Quartal des Geschäftsjahres kräftig erhöht]

Amazing Island [der TV-Spot zu Segas neuestem Actionspiel erfreut sich in Japan höchster Beliebtheit]

Atari [hat sich von Bandai die Rechte an dem Manga-/Anime-Universum .hack gesichert und arbeitet mit .hack: INFECTION Part. 1 bereits an einer Versoftung]

Axel Herr [Der Geschäftsführer von Nintendo Deutschland hat das Unternehmen zum Jahreswechsel verlassen]

Bandai [hat die Produktion des fünf Jahre alten Handhelds WonderSwan endgültig eingestellt]

Bandai (2) [setzt das erfolgreiche Anime Beet the Vandel Buster für GBA und Konsolen um]

Beyond Good & Evil [wird entgegen anders lautender Gerüchte auch in Europa wie geplant für den GameCube erscheinen]

Donkey Konga 2 [nach dem Japan-Erfolg des ersten Teils hat Namco bereits den Nachfolger offiziell bestätigt]

Eidos Interactive [arbeitet mit Hitman: Contracts an einer Fortsetzung des erfolgreichen Killerspiels]

Frankreich [hat seine Unterstützung für die Spielindustrie von 3,6 auf über 30 Millionen Euro aufgestockt]

Hideki Kamiya [der Viewtiful Joe-Entwickler versprach eine Fortsetzung und ein ganz neues, ebenso ungewöhnliches Spiel]

Kirby [ein neues GBA-Jump'n'Run mit dem Titel Hoshi No Kirby: Kagami No Daimeikyuu befindet sich derzeit in Entwicklung]

Konami [hat die Rechte an Hiroyuki Takeis Anime-Serie Shaman King erworben]

Konami (2) [hat ebenso die Rechte an Nihon Falcoms Y's erworben und arbeitet bereits an entsprechenden Konsolenspielen]

Legó [stellt aufgrund eines Rekorddefizits im Jahresabschluss die Entwicklung von Video- und PC-Spielen bis auf weiteres ein]

N5 lebt!

GCN

Cube-Nachfolger offiziell bestätigt!

In einem Interview mit dem japanischen Videospiele-Kultblatt Famitsu ließ Nintendo-Präsident Satoru Iwata die Bombe platzen: Die Entwicklung des GameCube-Nachfolgers mit der internen Bezeichnung N5 (Nintendos fünfte Heimkonsole) ist viel weiter fortgeschritten, als bislang bekannt. Neben einem erneuten Qualitätssprung bei Grafik und Sound soll der N5 als erste Nintendo-Konsole eine volle Abwärtskompatibilität bieten. Im Klartext: Ihr werdet eure GameCube-Spiele darauf spielen können. Ob das Nintendo-eigene "Game Disc"-Format bestehen bleibt oder dem verbreiteten DVD-Format weichen muss, ist dagegen noch nicht bekannt. Immerhin ließ George Harrison, Senior Vice President bei Nintendo of America, an anderer Stelle durchblicken, dass der N5 sehr wohl Multimedia-Fähigkeiten aufweisen wird. "Online Gaming ist ein 'Muss', wir werden dieses Feld nicht unseren Mitbewerbern überlassen", so Harrison. "Ebenso haben wir von PS2- und Xbox-Käufern gelernt, dass die Möglichkeit DVD-Videos abzuspielen, für sie sehr wichtig ist." Denkbar wäre also ein Hybrid-Laufwerk, ähnlich dem aus Panasonics jüngst eingestellten Multimedia-GameCube 'Q'.

Auch an anderer Stelle hat Nintendo offenbar aus alten Fehlern gelernt. "Diesmal werden wir sicherstellen, dass die Entwickler ihre DevKits mindestens ein halbes Jahr vor dem Start des N5 haben werden. Schließlich wissen wir, dass der Erfolg einer Konsole erheblich von der bei ihrem Start verfügbaren Software abhängt", so Harrison weiter. Es ist also durchaus nicht auszuschließen, dass die Kits bereits verfügbar sind, die Entwickler aber zu strengem Stillschweigen verpflichtet wurden – immerhin bestätigte Valve bereits im letzten Herbst, an einer Half Life 2-Version für den

GameCube-Nachfolger zu arbeiten. Gerüchte, nach denen der N5 eine interaktive Komponente vergleichbar mit Sonys überaus erfolgreichem Eye Toy enthalten werde, blieben jedoch ebenso unkommentiert, wie die oft verlautete Bluetooth (Funk)-Unterstützung. Definitiv weiter ausgebaut werden soll dagegen die Möglichkeit zur Verlinkung von N5 und GBA (oder dessen Nachfolger).

Konkrete technische Daten und erste Bilder des N5 erwarten wir spätestens zur E3 im Mai dieses Jahres. Denkbar, dass dort auch zumindest eins der neuen Nintendo-Maskottchen vorgestellt werden wird, über die in Verbindung mit dem Cube-Nachfolger immer wieder Gerüchte kursierten. Sollten wir früher etwas in Erfahrung bringen können, lassen wir euch natürlich nicht im Dunkeln stehen.



▲ Ob das Würfel-Design beibehalten wird? Wir würden nicht drauf wetten...

Wir wollen Zelda!

Wege zur Collector's Edition

Unser kleine Umfrage aus der letzten Ausgabe ließ uns förmlich in Post ersaufen. Klar ist: Ihr wollt die *Collector's Edition* auch ganz normal im Laden kaufen können – Näheres dazu in Onkel Toms Posthütte. Andere europäische Länder sind bereits weiter: Während das begehrte Stückchen Software hier zu Lande bei Ebay locker 35 Euro kostet (oder stolze 4500 Sterne auf www.nintendo.de), kriegt es in England jeder, der zwei *Player's Choice*-Titel oder wahlweise ein anderes Spiel aus einem bestimmten Kontingent kauft, gratis dazu. Und in Schweden kann man die Disc im DVD-Case als registrierter User der Nintendo-Homepage für umgerechnet 5 (!) Euro direkt bestellen. Aber nur die Ruhe, wir rechnen fest mit einer ähnlichen Aktion in Good Old Germany.



▲ Und jetzt alle: Wir wollen *Zelda*!

Mario in Wachs

Museumsbesuch mit Klempner

Nintendos populärstes Maskottchen befindet sich endlich in prominenter Gesellschaft. Nach Marilyn Monroe, Michael Jordan, Arnold Schwarzenegger und etlichen weiteren Promis steht im Hollywood Wax Museum (6767 Hollywood Blvd., Hollywood, Calif.) nun auch eine Mariostatue. Angesichts Marios Erscheinen in 67 Videospiele mit mehr als 170 Millionen verkaufter Einheiten nur gerecht. Interessant: Der Wachs-Mario konnte gleich die Matrix-Darsteller Keanu Reeves und Carrie-Anne Moss aus der begehrten Museumslobby verdrängen, obwohl der dritte Teil der Filmtrilogie noch in den Kinos lief...



▲ **Eröffnungsfeier** im Wax Museum: Wer erkennt die Doppelgänger?

Harry kommt im Mai

Der Gefangene von Askaban (ent)kommt!

Harry Potters drittes Jahr auf Hogwarts, und schon wieder gibt es Ärger: Der gefürchtete Verbrecher Sirius Black ist aus dem streng bewachten Gefängnis Askaban entkommen – und offensichtlich hinter Harry her! Und wie sich herausstellt, war Black bereits in den Tod von Harrys Eltern verstrickt... Um es mit diesem mächtigen Gegner aufnehmen zu können, dürft ihr neben Harry erstmals auch Hermine und Ron steuern. Natürlich verfügt jede Figur über eigene Stärken, die geschickt miteinander kombiniert werden

wollen. Viele neue Charaktere, etliche Side-Quests und unterschiedliche Zwei-Spieler-Modi sollen Cube-Besitzer schon im Mai verzaubern.



▲ In ein paar Wochen müsst ihr wieder **neue Zaubersprüche** lernen!



Newsflash

Metal Slug [der koreanische Entwickler Mega Enterprises arbeitet an einem 2D Konsolen-Shooter der Erfolgsserie]

Microsoft [will für den Xbox-Nachfolger ein eigenes Speichermedium entwickeln]

Namco [arbeitet an einem neuen Rollenspiel aus der Tales-of-Reihe]

Nintendo [will vermehrt mit westlichen Entwicklerstudios zusammenarbeiten]

Nintendo (2) [feiert 10 Millionen verkaufte GBA allein in Europa]

Nintendo (3) [will *Metroid Prime 2* mit einem Mehrspieler-Modus ausstatten. Wie dieser aussehen soll, ist noch nicht bekannt]

Pitfall [hat mit *The Lost Expedition* einen neuen Untertitel bekommen]

Prince of Persia [wird wie BG&E auch in Europa wie geplant für den GameCube erscheinen]

Prince of Persia (2) [Ubi Soft gibt Käufern der GCN-Version ein *Splinter Cell* gratis dazu – aber nur in den USA!]

PSP [bei einer Umfrage, ob sie Spiele für Sonys neues Handheld entwickeln würden, antworteten nur 31% der Entwickler mit 'ja']

PSP (2) [Sony will sein Handheld im November 2004 weltweit gleichzeitig anbieten]

PSP (3) [laut Chris Deering, Präsident von Sony Europe, soll das Handheld rund 300 kosten]

Resident Evil 4 [Capcoms GameCube-exklusiver Horrorschocker wird definitiv nicht für andere Konsolen erscheinen]

Retro Studios [auf Photos der überarbeiteten Homepage www.retrostudios.com sind Arbeiten an *Metroid Prime 2* zu erkennen]

Schroder's [die Investmentfirma hat sich mit 19,1% bei Eidos eingekauft und ist somit größter Anteilseigner]

Sammy [hat mit *Darkwatch: Curse of the West* einen Ego-Shooter für alle Systeme angekündigt]

Samurai Jack [BAM! will die animierte TV-Serie nun auch für den Cube versofthen]

Newsflash

Splinter Cell [Pandora Tomorrow soll auch auf dem GameCube online spielbar sein]

StarCraft: Ghost [wird entgegen anders lautender Gerüchte zeitgleich für alle Konsolen erscheinen]

Super Monkey Ball 3 [soll laut Sega einen Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler per LAN unterstützen. Auch ein Splitscreen-Modus für vier Spieler soll an zwei Fernsehern möglich sein]

Take 2 [konnte den Unternehmensgewinn in 2003 um 40% steigern]

True Crime 2 [der Streets of L.A.-Nachfolger soll diesmal in anderen Städten spielen]

THQ [hat die Rechte an der Marvel Comicreihe Punisher erworben]

Ubi Soft [hat den französischen Entwickler Tiwak (u.a. Tork für Xbox) aufgekauft]

VIA [zeigte auf der Consumer Electronics Show (CES) ein PC/Videospielsystem, das auf eine Technik von ApeXtreme setzt. Damit sollen PC-Spiele am TV gespielt werden können. Ab März soll es das Gerät auch in Deutschland erhältlich sein]

Vivendi [hat den Filmkomponisten und Oscar-Preisträger Chance Thomas mit der Vertonung zukünftiger Tolkien-Spiele beauftragt]

Vivendi (2) [hat die Rechte an dem 1999 erschienenen Film Fight Club erworben und arbeitet bereits an der Versoftung]

Vivendi (3) [arbeitet mit Barbie Super Spy an einem neuen GameCube-Spiel]

Zelda (1) [das kommende Tetra Trackers wurde in Navi's Trackers umbenannt]

Zelda (2) [das kommende Four Swords wird nun Hyrule Adventure heißen]

Zelda (3) [das dritte, ebenfalls auf der Disk mit den beiden vorgenannten Spielen enthaltene Zelda trägt nun den Untertitel Shadow Battle]

Zodiac [für das teure US-Handheld sollen nun auch Sega Megadrive-, Atari 2600- und Commodore 64-Klassiker umgesetzt werden]

MTX: Mototrax im Anflug

GCN

Activision setzt aufs Zweirad

Ganz auf Realismus setzt Activision bei seinem neuesten Motocross-Spiel: Neben Travis Pastrana wurden zwölf weitere Profifahrer unter Vertrag genommen. Auch die Maschinen entsprechen bis ins kleinste Detail ihren realen Vorbildern von Yamaha, Suzuki & Co. Unter dem Motto "Leicht zu spielen, schwer zu schaffen" soll ein umfangreicher Karrieremodus das Kernstück des Spiels bilden. Neben eigenen Fahrern sollt ihr in einem komfortablen Strecken-Editor auch eure eigenen Parcours basteln und darauf mit 60 Bildern pro Sekunde herumrasen können. *MTX: Mototrax* soll bereits in diesem Frühjahr erscheinen.



▲ Ihr werdet eure Konkurrenten in den Klassen 150cc, 250cc und 450cc schlagen müssen!

Zelda in L.A.

GCN

Wind Waker-Nachfolger angekündigt!

An gleich zwei neuen Zelda-Spielen wird derzeit bei Nintendo gearbeitet. Ein noch streng geheimer Nachfolger zu *The Wind Waker* soll auf der diesjährigen E3 bereits als spielbare Version gezeigt werden. Über sämtlichen Details liegt aber noch der Mantel des Schweigens, wahrscheinlich soll jedoch der Cel Shading-Grafikstil beibehalten und erst mit einem *Zelda*-Spiel für den GameCube-Nachfolger N5 abgelöst werden. Zeitgleich mit dem *Wind Waker*-Sequel soll außerdem ein neues GBA-Zelda erscheinen, das die Link-Funktion mit der GameCube-Version voll unterstützt. Mehr dazu in unserer nächsten Ausgabe.

► Die Cel Shading-Grafik soll auch beim *Wind Waker*-Nachfolger erhalten bleiben.



Oh, Schreck! Noch ein Shrek!

GCN

TDK Mediactive verliert Filmlizenz

Nachdem der US-Ableger von TDK Mediactive von Take 2 übernommen wurde (TDK Mediactive Europe ist hiervon nicht betroffen), war lange Zeit nicht klar, an wen einige von TDK gehaltene Lizenzrechte gehen werden. Jetzt steht fest: Activision hat sich die Lizenz an der Versoftung des kommenden Kinohits *Shrek 2* und weiteren *Shrek*-Sequels gesichert. Die direkte Zusammenarbeit mit der Trickfilmschmiede DreamWorks erstreckt sich darüber hinaus auf deren demnächst erscheinende Animationsfilme *Madagascar*, *Shrek*

Tale und *Over the Hedge*. Konkrete Erscheinungstermine sind allerdings noch nicht bekannt.



▲ Wie nett! *Shrek 2* hat bei Activision ein neues Zuhause gefunden!

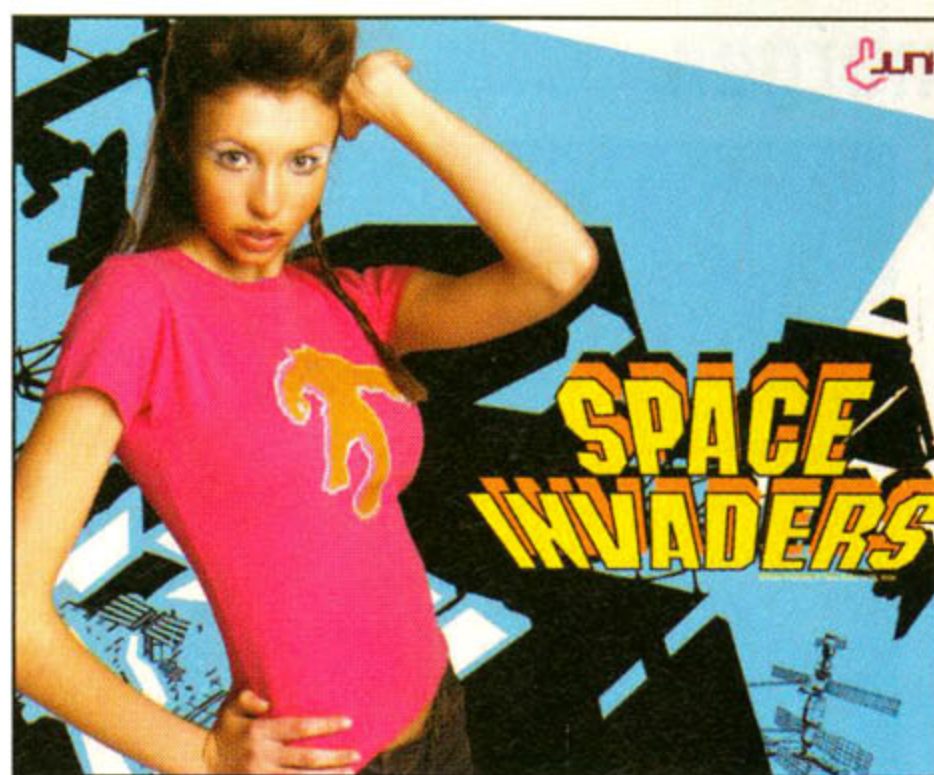


Angriff aus dem All

GCN

Space Invaders zum Anziehen

Das stylische Mode-Label Joystick Junkies hat passend zum 25sten Jubiläum die Lizenz am Automatenklassiker *Space Invaders* erworben – und will die kleinen, grünen Aliens auf T-Shirts vermarkten. Schon Ende Januar und zunächst in England sollen die ersten Tops für umgerechnet 35 Euro erhältlich sein, eine komplette Bekleidungsreihe soll im Laufe des Jahres folgen. Schon Ende 2003 konnte Joystick Junkies eine über Amazon vertriebene Bekleidungsreihe mit *Defender*- und *Pac-Man*-Motiven erfolgreich etablieren. Ob, wann und durch wen die coolen Shirts nach Deutschland kommen, steht noch nicht fest.



▲ Mal ehrlich, 35 Euro sind doch NICHTS für solche Shirts, oder?

100 Marios

GCN

Nein, nur einer, aber ein neuer!

Noch in diesem Jahr soll ein neues Mario-Spiel für den GameCube erscheinen, an dem Shigeru Miyamoto und sein Team bereits mit Hochdruck arbeiten. Der Arbeitstitel lautet *100 Marios*, was reichlich Platz für Spekulationen bietet – an denen wir uns aber (noch) nicht beteiligen wollen. Von offizieller Seite wurde lediglich bestätigt, dass das Gameplay "traditioneller" gestaltet werden soll. Und "einfacher als *Mario Sunshine*"... Mit genaueren Infos rechnen wir in den kommenden Wochen, und natürlich halten wir euch stets auf dem Laufenden. Bis dahin verbleiben wir mit einem Wort: DANKE!



◀ Marios mindestens 68ster Auftritt in einem Videospiel erwartet uns noch dieses Jahr!

Final Fantasy als Comic

GCN

Crystal Chronicles erscheint in Japan

Früher als erwartet scheinen Details zum im Frühjahr exklusiv für den GameCube erscheinenden *Final Fantasy: Crystal Chronicles* bekannt zu werden. Denn schon im Januar erscheint in Japan der erste Teil einer *Crystal Chronicles*-Comicsreihe, die in der Welt des Videospieles angesiedelt ist und auch dessen Figuren übernimmt. Die Reihe trägt den Untertitel *Hatenaki Sora no Mukou*



ni (falls ihr das Teil irgendwo bestellen wollt) und erscheint bei Shounen Gangan, die mit *Star Ocean* und *Dragon Quest* bereits zwei weitere Square Enix-Spiele als Comic veröffentlicht haben. Über westliche Lizenzausgaben ist noch nichts bekannt.

◀ Die Figuren des Videospieles bevölkern auch die Comic-Reihe.

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAMESTORE
 FRESH DYNAMITE DELIVERY
 LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
 45127 Essen nahe BURGER KING (NEU)
 TEL. 0201-777225 SMART CENTER ESSEN
 Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

SONIC HEROES deutsch 57,95	FINAL FANTASY G.C. & MEMORY 59 nur 54,95 MÄRZ-VORBESTELLEN	007 ALLES oder NICHTS deutsch 54,95 FEBR. VORBESTELLEN
Beyond Good & Evil deutsch 29,95 GEHEIMTIP	SPHINX u.d. Mumie deutsch nur 49,95 TIP für ZELDA FANS	PRINCE of PERSIA & MEMORY 59 nur 49,95 TOPPREIS !!!
DIE SIMS brechen aus deutsch 54,95	MARIOKART dt. & Memory 59,95	NEED SPEED UND. dt. 57,95
XIII Thirteen dt. 57,95	MGS TWINSNAKE FEBR. vorbestellen	HARVEST MOON dt. FEBR. vorbestellen
TRUE CRIME dt. (18) 59,95	DESERT STORM II dt. 57,95	MoH RISING SUN dt. 57,95
<p>NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!</p>		
GAMECUBE TOPHITS	ZUBEHÖR	GC PREISHITS
1080 AVALANCHE dt. 54,95	ACTION REPLAY dt. 39,95	007 NIGHTFIRE dt. 29,95
CONAN dt. Febr.	FREELoader 19,95	ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
DEADtoRIGHTS PALuncut 59,95	MEMORY 251 org. 29,95	Ghost Recon PALuncut 29,95
F-ZERO GX dt. 54,95	MEMORY 1019 Bigben 29,95	HUNTER PALuncut 39,95
FIFA Football 2004 dt. 57,95	TIPS DES MONATS	Luigi's Mansion dt. 29,95
GLADIUS dt. 57,95	MORTAL KOMBAT 5(18) 29,95	MetroidPrime dt. 29,95
HERRd.Ringe Rück.d.Kü. 57,95	RESIDENT EVIL (18) dt. 29,95	NFL/NHL2K3 jo 29,95
KIRBY AIR RIDE dt. 54,95	RESIDENT E. ZERO dt. 29,95	PIKMIN dt. 19,95
KNIGT of TEMPEL dt. März	welter RE Teile lieferbar !!!	PITFALL dt. 39,95
MARIO PARTY 5 dt. 54,95	GAMEBOY ADVANCE	RED FACTION 2 uncut 49,95
SSX 3 dt. 54,95	Action Replay GBA 34,95	SUMMONER dt. 29,95
SOUL CALIBUR2 dt. 54,95	Gameboy Player dt. 59,95	StarWars Rog.Leader dt. 29,95
SPAWN ARMAGEDDON 54,95	Final Fantasy Tac. 39,95	StarWars Jedi Outc. dt. 19,95
StarWars Rebel Strike dt. 57,95	Golden Sun 2 dt. 39,95	StarFox Adv. dt. 29,95
Tony Hawks Undergr. dt. 57,95	Logen of MANA dt. 39,95	Super Mario S.dt. 29,95
Skies of Arcadia Leg. dt. 49,95	MAX PAYNE dt. 39,95	Time Splitters 2 dt. 29,95
Viewtiful Joe dt. 57,95	Mario&Luigi Superstar S. 39,95	TUROK Eval.PALuncut(18)19,95
WWE Wrestlemania XIX dt.47,95	XBOX TOPHITS	Warrior World dt. 49,95
	XBOX + 1 Pad 149,00	
	MAX PAYNE 2 dt. 57,95	
	GTA / VC Doublepak 64,95	
	MAFIA uncut 59,95	

BESTELLANAHME: 0201 / 777235
 Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zoglis GbR.Lieferung UPS/POST
 JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
 WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
 BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

100 Marios Action	Nintendo	Q4/2004
Animal Crossing 2 Rollenspiel	Nintendo	n.n.b.
Aquaman Action	TDK Mediactive	n.n.b.
Auto Modellista Rennspiel	Capcom	n.n.b.
Bad Boys 2 Action	Empire	n.n.b.
Baten Kaitos Rollenspiel	Namco	2004
Battle Bots Action	THQ	n.n.b.
Barbarian Beat'em-Up	Avalon	Q1/2004
Barbie Explorer: Time Traveller Geschicklichkeit	Vivendi	n.n.b.
Barbie Super Spy Action	Vivendi	2004
Black & White: Next Generation Strategie	Lionhead	n.n.b.
BloodRayne 2 Action	Vivendi	n.n.b.
Bomberman Jetters Action	Hudson Soft	2004
Bomberman Land 2 Action	Hudson Soft	2004
Bulletproof Monk Beat'em-Up	Vivendi	Q2/2004
Bratz Dolls: Party Night Geschicklichkeit	Ubi Soft	Q1/2004
Chariots: The First Olympics Action	Candella Softw.	n.n.b.
Chibi Robo Adventure	Bandai	2004
Crazy Car Championship Rennspiel	Synaptic Soup	n.n.b.
Cubix: Showdown Action	Atari	n.n.b.
Custom Robo Beat'em-Up	Nintendo	n.n.b.
Daredevil Action	Encore Softw.	n.n.b.
Darkblack Adventure	Darkblack	n.n.b.
Darkwatch: Curse of the West Action	Sammy	n.n.b.
Digital Island Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Dinotopia: The Sunstone Odyssey Adventure	TDK	n.n.b.
Dragon Drive Action	Treasure	Q1/2004



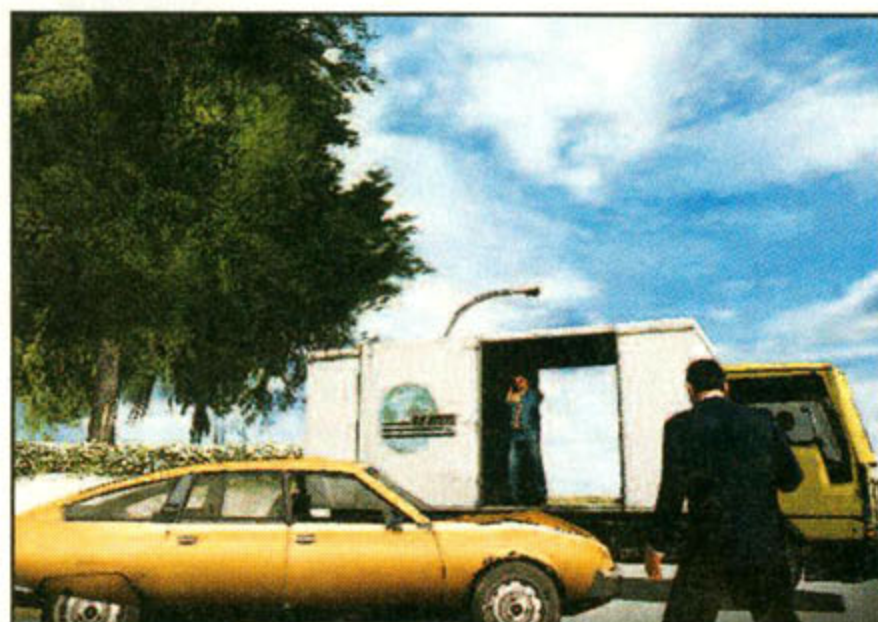
Asterix & Obelix XXL

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Atari
Vertrieb: Atari Erhältlich: n.n.b.



Dead Phoenix

Genre: Shoot'em-Up Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: 2004



Driver 3

Genre: Action Hersteller: Reflections
Vertrieb: Atari Erhältlich: n.n.b.



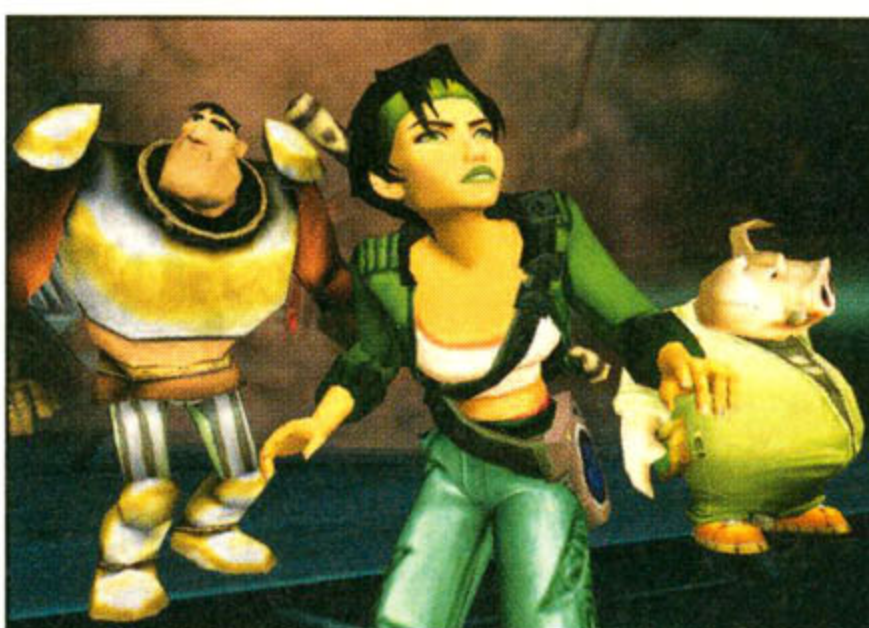
Bard's Tale

Genre: Adventure Hersteller: Inxile
Vertrieb: Accalim Erhältlich: 2004



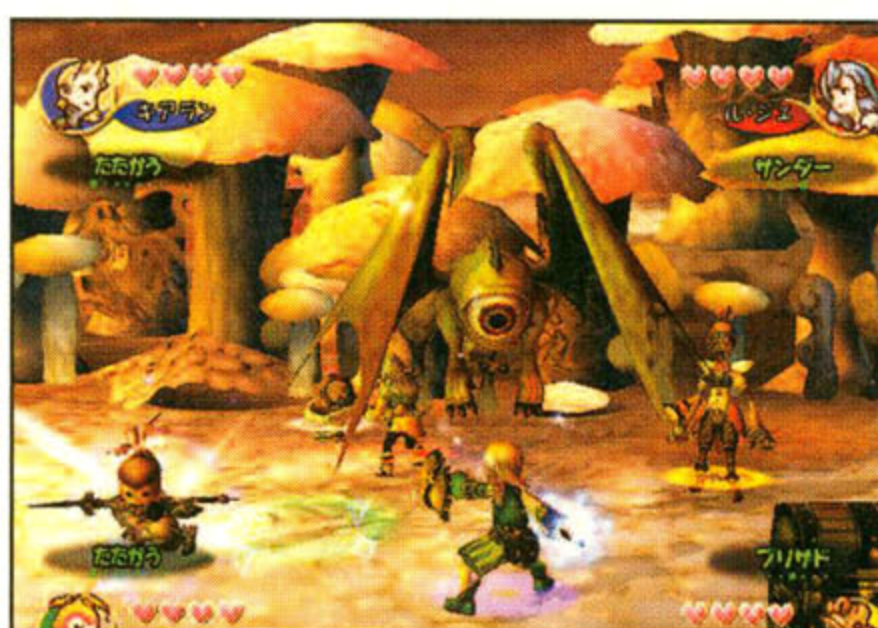
Four Horsemen of the Apocalypse

Genre: Action Hersteller: 3DO
Vertrieb: Atari Erhältlich: 2004



Beyond Good&Evil

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: 26.02.2004



Final Fantasy: Crystal Chronicles

Genre: Rollenspiel Hersteller: Square Enix
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 11.03.2004



Conan

Genre: Action Hersteller: Cauldron
Vertrieb: TDK Erhältlich: März 2004



Galleon

Genre: Action Hersteller: Confounding F.
Vertrieb: SCi Erhältlich: n.n.b.



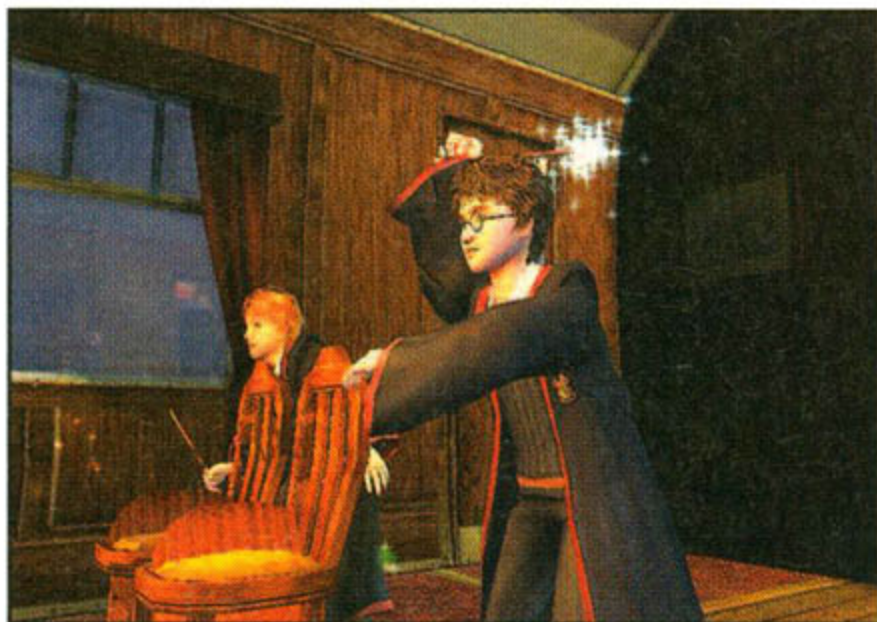
Geist

Genre: Action Hersteller: n-Space
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 2004



Kirby Air Ride

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 26.02.2004



Harry Potter: Askaban

Genre: Adventure Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: Mai 2004



Mario Golf: Toadstool Tour

Genre: Sportspiel Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



Harvest Moon: A Wonderful Life

Genre: Rollenspiel Hersteller: Natsume
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: 15.02.2004



Mario Tennis

Genre: Sportspiel Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



James Bond: Alles oder Nichts

Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 20.02.2004



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Genre: Action Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: Konami Erhältlich: März 2004



Killer 7

Genre: Action Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: 2004



Mission Impossible: Operation Surma

Genre: Action Hersteller: Melbourne H.
Vertrieb: Atari Erhältlich: Q1/2004

DreamMix TV: World Fighters	Beat'em-Up	Konami	n.n.b.
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump'n'Run	Vivendi	n.n.b.
Downtown Run	Rennspiel	Ubi Soft	Q1/2004
Dungeons & Dragons Heroes	Rollenspiel	Atari	n.n.b.
Enclave 2	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Evo	Rennspiel	Take 2	2004
Extreme Downhill Racing	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
Extreme Force: Grant City Anti-Crime	Action	Namco	n.n.b.
Fantastic Four	Action	Activision	2004
FIFA 2005	Sportspiel	EA	2004
Full Throttle II	Adventure	LucasArts	n.n.b.
Futurama	Action	UDS	Q1/2004
FX Racing	Rennspiel	Milestone	n.n.b.
Galidor: Defender of the Outer Dimension	Jump'n'Run	EA	n.n.b.
Ghouls'N'Ghosts Online	Rollenspiel	Capcom	n.n.b.
Giftpia	Rollenspiel	Nintendo	2004
Gladiator: Schwert der Rache	Action	Acclaim	n.n.b.
Goblin Commander: Unleash the Horde	Strategie	Jaleco	Q1/2004
Go Go Hypergrind!	Sportspiel	Atlus Software	2004
Grand Prix 4	Rennspiel	Atari	2004
Gravity Games Bike	Rennspiel	Konami	n.n.b.
Haunted Mansion	Action	TDK	Q1/2004
He-Man: Defender of Grayskull	Action	TDK	Q1/2004
Hitman : Contracts	Action	Eidos	n.n.b.
Hyper Street Fighter 2: Anniversary Edition	Beat'em-Up	Capcom	n.n.b.
Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion	Action	THQ	n.n.b.
Kao the Kangaroo 2	Action	Titus	n.n.b.
Kill Bill	Action	Vivendi	n.n.b.
Knights of the Temple	Action	TDK	Q1/2004
Lamborghini	Rennspiel	n.n.b.	n.n.b.
Legends of Wrestling 3	Sportspiel	Acclaim	2004
Legend of Zelda: Hyrule Adventure	Adventure	Nintendo	n.n.b.

Legend of Zelda: Navi's Trackers
Adventure Nintendo n.n.b.

Lotus Challenge
Rennspiel Xicat n.n.b.

Madden 2005
Sportspiel EA 2004

Mage
Rollenspiel BAM! n.n.b.

Mercedes Benz World Racing
Rennspiel TDK Mediactive März 2004

Medarot
Rollenspiel Natsume n.n.b.

Mega Man X: Command Mission
Rollenspiel Capcom n.n.b.

Metroid Prime 2
Action Nintendo 2004

MTX: Mototrax
Rennspiel Activision Q2/2004

Muscle Champion
Sportspiel Konami n.n.b.

Muppet Party Cruise
Geschicklichkeit TDK Mediactive n.n.b.

Nascar Thunder
Rennspiel EA 2004

NBA Ballers
Sportspiel Midway n.n.b.

NBA Jam 2004
Sportspiel Acclaim n.n.b.

NHL 2005
Sportspiel EA 2004

NHL Hitz Pro
Sportspiel Konami n.n.b.

New Mr. Driller
Geschicklichkeit Namco n.n.b.

Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness
Action Ubi Soft 2004

Nitrocity
Rennspiel Midway 2004

Outlaw Golf 2
Sportspiel TDK Mediactive 2004

Pac-Man
Geschicklichkeit Nintendo n.n.b.

Paper Mario
Rollenspiel Nintendo 2004

Phantasy Star Online I&II Plus
Rollenspiel Sega n.n.b.

Pichu Bros: Party Panic
Action Nintendo n.n.b.

Pitfall: The Lost Expedition
Action Activision 2004

Pillage
Strategie n.n.b. Q1/2004

Polar Express
Action THQ n.n.b.

Power Rangers Ninja Force
Action THQ n.n.b.

PSI Ops
Action Konami n.n.b.

Puyo Pop Fever
Geschicklichkeit Sega Februar 2004

Ricochet Rick
Action Avalon n.n.b.

RoadKill
Action Midway Q1/2004



Nintendo Puzzle Collection

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



Pokémon Channel

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



PSO Episode III: C.A.R.D.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Sonic Team
Vertrieb: Sega Erhältlich: 2004



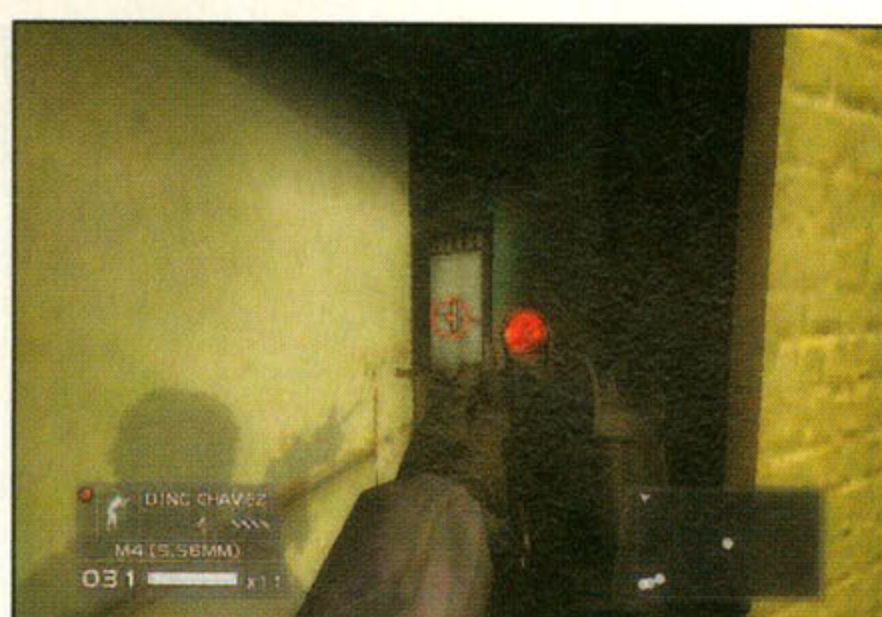
Pokémon Colosseum

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



Pikmin 2

Genre: Strategie Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 2004



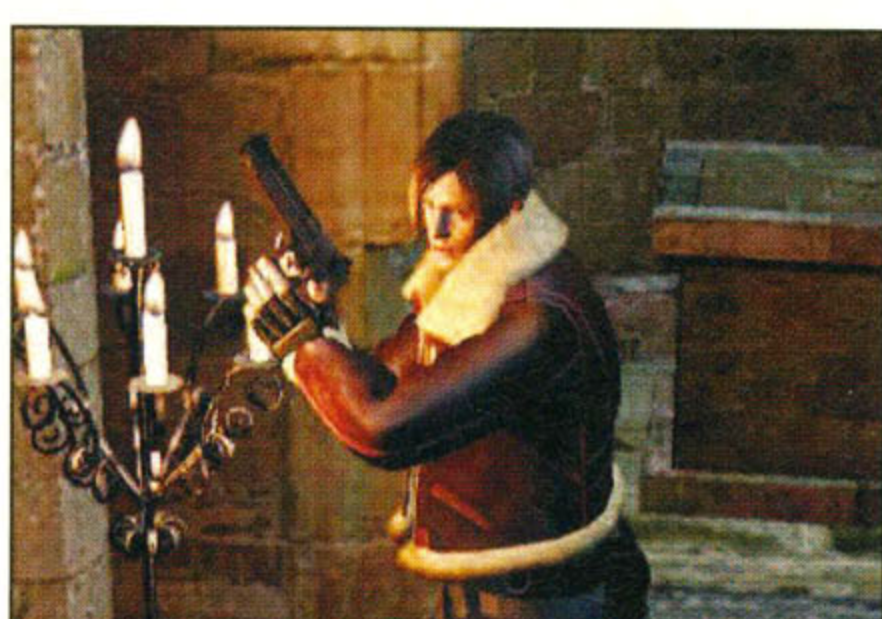
Rainbow Six 3

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: 2004



Prince of Persia: The Sands of Time

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: Q1/2004



Resident Evil 4

Genre: Adventure Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: 2004



Pokémon Box

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



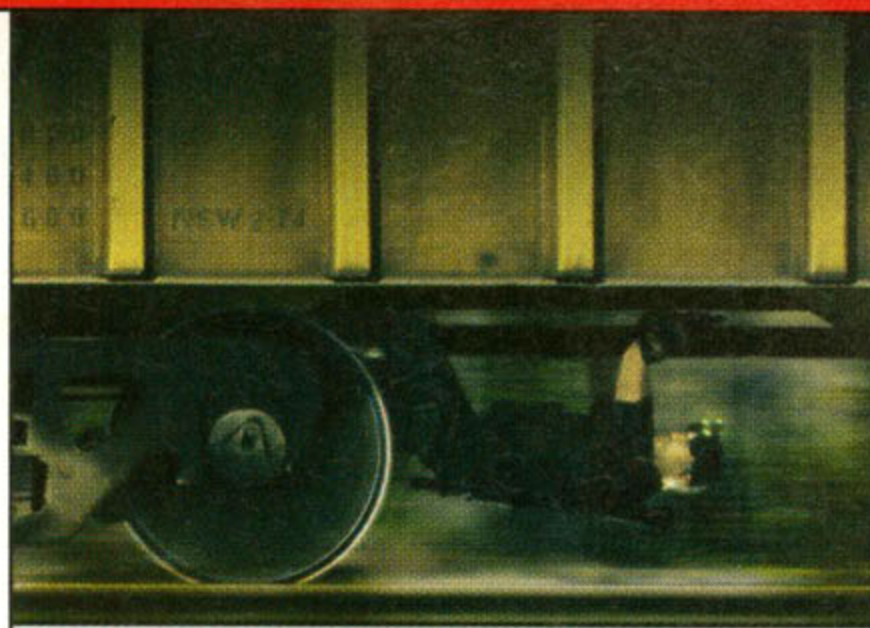
Rogue Ops

Genre: Action Hersteller: Bit Studios
Vertrieb: Capcom Erhältlich: Februar 2004



R: Racing Evolution

Genre: Rennspiel
Hersteller: Namco
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 19.03.2004



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2004



Sonic Heroes

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega
Erhältlich: Q1/2004



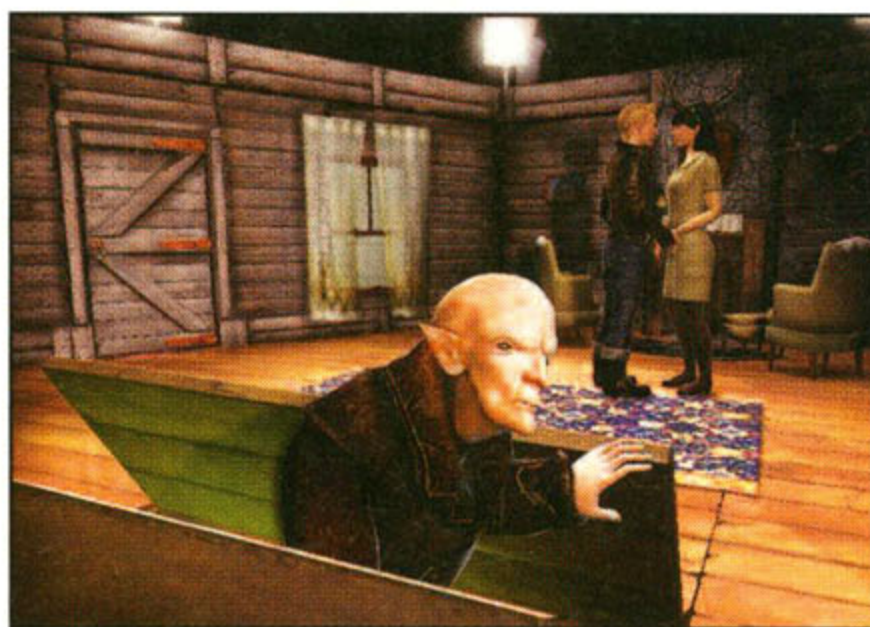
Spy vs. Spy

Genre: Action
Hersteller: WayForward
Vertrieb: TDK
Erhältlich: Q2/2004



StarCraft: Ghost

Genre: Action
Hersteller: Blizzard
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2004



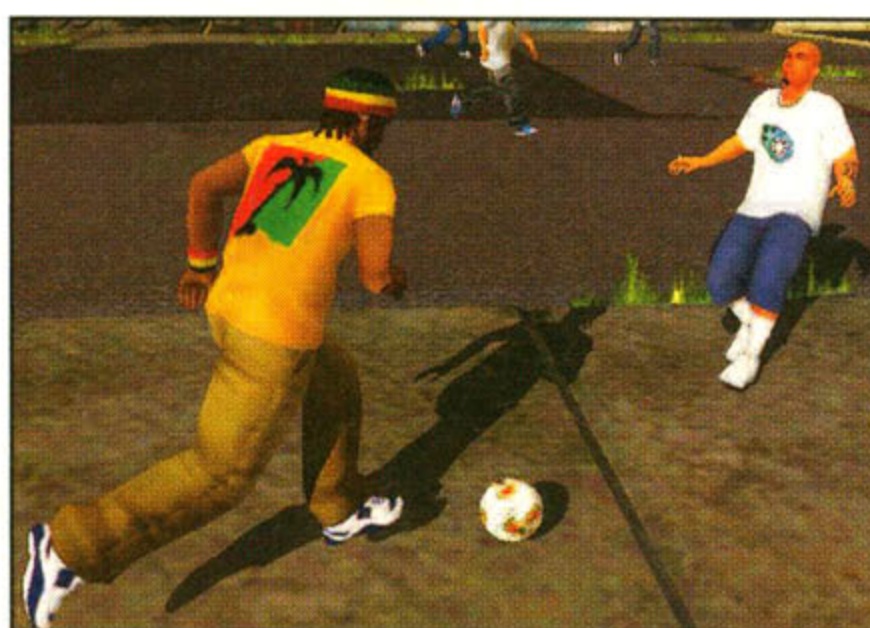
The Movies

Genre: Simulation
Hersteller: Lionhead
Vertrieb: Activision
Erhältlich: 2004



Sphinx und die verfluchte Mumie

Genre: Adventure
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: THQ
Erhältlich: 20.02.2004



Urban Freestyle Soccer

Genre: Sportspiel
Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Q1/2004



Spider-Man 2

Genre: Action
Hersteller: Treyarch
Vertrieb: Activision
Erhältlich: 2004



Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: 2004

RoboCop	Action	Avalon	n.n.b.
Rocket Power Zero Gravity Zone	Action	THQ	Q1/2004
Samurai Jack	Action	BAM!	Q2/2004
Safari Joe	Action	Avalon	n.n.b.
Scaler: The Shape Shifting Chameleon	Action	TDK	n.n.b.
Scary Tales 2003	Action	Wanadoo	n.n.b.
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Action	THQ	12.03.2004
Scooby Doo! Mystery Mayhem	Action	THQ	n.n.b.
Sgt. Cruise	Action	Avalon	n.n.b.
Shrek 2: The Game	Action	Activision	Q2/2004
Skies of Arcadia 2	Rollenspiel	Sega	n.n.b.
SpongeBob SquarePants Battle for Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	Januar 2004
Stage Debut	Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Star Fox 2	Shoot'em-Up	Nintendo	Q1/2004
Starsky & Hutch 2	Action	Empire	2004
Street Kings	Sportspiel	Konami	n.n.b.
Spawn: Armageddon	Action	Namco	05.03.2004
Spirits and Spells	Action	Dreamcatcher	n.n.b.
SpyHunter 2	Action	Midway	2004
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Namco	n.n.b.
Tak and Power of Juju	Adventure	THQ	März 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	2004
The Last Ninja	Action	n.n.b.	2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA	2004
Tonka Rescue Patrol	Action	TDK Mediactive	2004
True Crime 2	Action	Activision	Q4/2004
Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation	Beat'em-Up	Bandai	2004
Unity	Action	Lionhead	2004
Van Helsing	Action	Vivendi	2004
Virtua Fighter Quest	Beat'em-Up	Sega	n.n.b.
X-Men: Legends	Action	Activision	Q1/2004
Zero Fighter	Action	Marionette	n.n.b.

GUT & BÖSE

Schurken und Helden gibt es nicht nur auf dem Cube!

Ganz egal, ob im Buch, im Film, in einer Geschichte oder eben in einem Videospiel: Jede Geschichte braucht Leben. Und künstliche Welten leben von ihren Figuren. Man muss die künstliche Welt spüren können, das Gefühl haben, dass sie tatsächlich neben der eigenen existieren könnte. Der Schlüssel dazu sind farbenprächtige, tiefgründige, aussagekräftige Charaktere. Und zwar sowohl auf der hellen als auch auf der dunklen Seite der Macht.

Charakterdarsteller

Alle Geschichten, völlig egal, in welcher Form, drehen sich immer irgendwie um den Kampf zwischen Gut und Böse. Hin und wieder verwischen diese Konturen ein wenig oder man kann nicht von vornherein erkennen, was gut

und was böse ist. Bei *Zelda*, *Super Mario Bros.* und in vielen Actionspielen ist dieser Unterschied zu erkennen. Bei *Silent Hill*, *Resident Evil* oder *Final Fantasy* wird die Unterscheidung schon sehr viel schwieriger.

Was aber bestimmt die Komplexität der Figuren und dadurch der erzählten Geschichte? Hauptsächlich drei Dinge. Das Genre, die Wünsche der Programmierer und das Alter der Zielgruppe. Ein Rollenspiel mit flachen Charakteren ist demnach so gut wie raus aus dem Rennen. Bei Actionspielen wie *Brute Force*, *Red Faction* oder *Metroid* müssen die schlimmen Jungs dagegen zahlreich sein. Tiefe Charaktere sind bei Standardgegnern überflüssig. Die eigene Spielfigur muss dagegen schon etwas zu bieten haben, um aus dem Gemetzel auf dem Schlachtfeld heraus zu

stechen – ohne ein Mindestmaß an Charaktergestaltung kommt eben kein Spiel aus. Ein brutales, aber stumpfsinniges Horror-Spiel mag vielleicht blutgeile Spieler an die Controller bringen. Ein brutales, aber mit exzellenten Figuren besetztes Horror-Spiel bringt dagegen sowohl blutgeile Spieler als auch die etwas älteren Grusel-Feinschmecker vor den Bildschirm.

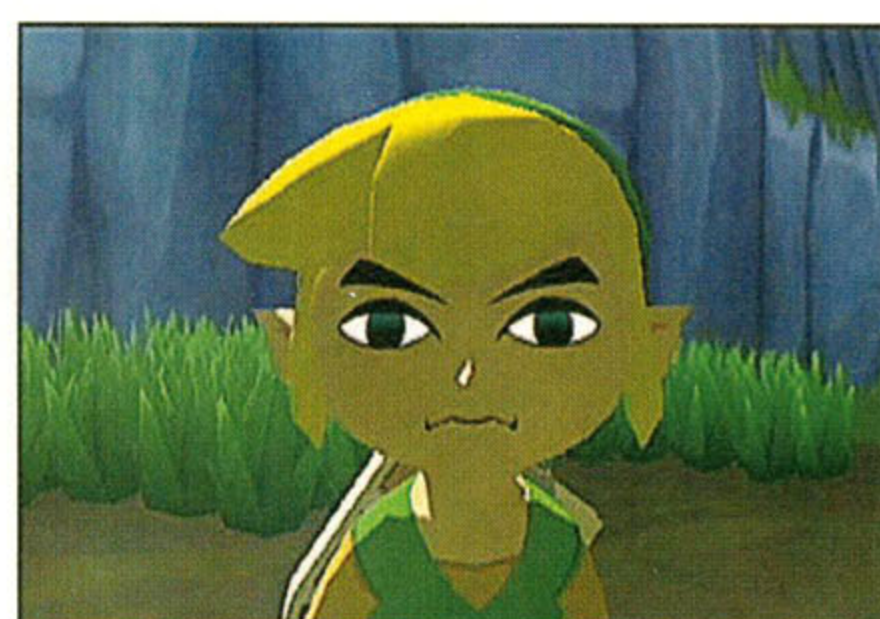
Aussagekräftige Charaktere sind außerdem ein enorm wichtiges Werkzeug, um sich dauerhaft in den Köpfen der Spieler einzunisten. Spielszenen, die einem in Gedächtnis bleiben, handeln nämlich vor allem von den Taten guter



Zelda: Link kann seit 20 Jahren immer wieder mit der gleichen Art von Spiel begeistern.



Zelda: Selbst unter Adventures und Rollenspielen sticht Zelda heraus wie ein bunter Hund.



Zelda: Hey, seit 20 Jahren stecke ich in den gleichen Klamotten!

Link (The Legend of Zelda)

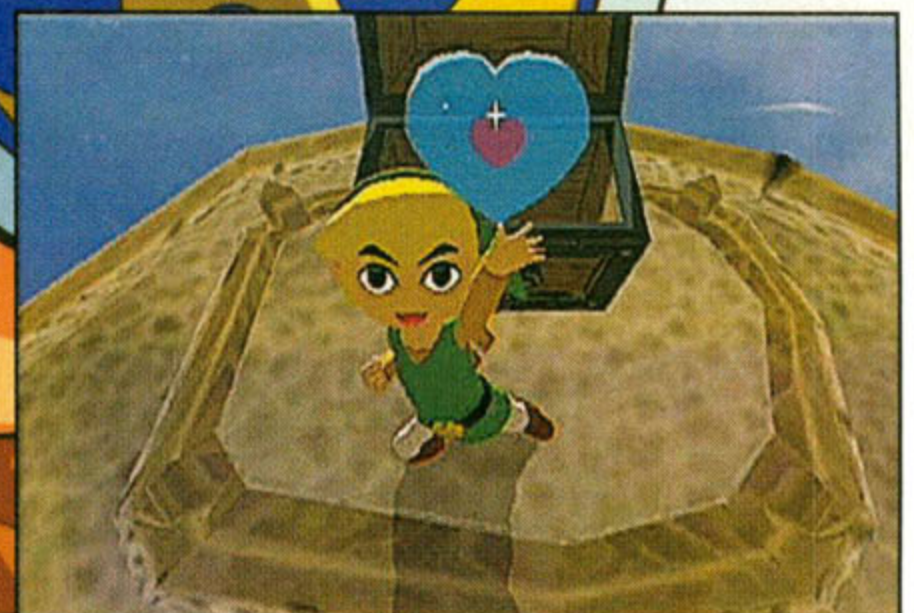
1986 schuf Shigeru Miyamoto mit Link die zweite Legende des Nintendo-Universums und mit ihm gleich ein komplett neues Konsolen-Genre. Hardcore-Spieler konnten sich mehr als 100 Stunden lang mit dem genialen NES-Abenteuer beschäftigen. Der junge Elfenkrieger hat, genau wie Kollege Mario, in fast 20 Jahren sein Outfit nur minimal verändert. Noch immer tritt das junge Spitzohr im grünen Battle-Gewand mit Schwert, Bogen und Bumerang gegen Heerscharen von Feinden an. Selbst im mittlerweile übervollen Adventure-Genre nimmt *The Legend of Zelda* auf Grund des einmaligen Gameplays nach wie vor eine Sonderstellung ein. Wer sich an den Controller setzt, während ein *Legend of Zelda*-Titel in der Konsole rotiert, weiß genau, was ihn erwartet. Obwohl es sich bei den Zelda-Titeln inhaltlich fast immer um das gleiche Thema dreht, kommt niemals Langeweile auf. Ein Kunststück, das nur extrem wenige Spiele und sehr sympathischen Helden zu Stande bringen können.



Zelda: Den Urvater aller Zelda-Abenteuer sollte jeder Hyrule-Fan wenigstens einmal gesehen haben.



Zelda: Zelda-Discs für den GCN gibt es z.B. für einen dicken Batzen Sterne auf www.nintendo.de



Zelda: Herzteile haben schon vor der Einschulung mancher Redakteure für mehr Power gesorgt!

und böser Figuren. Sephiroths Auftritt in den Flammen. Dantes atemberaubende Schlacht mit Mundus in der Halle aus Marmor. Mario, wie er Bowser am Schwanz durch die Gegend wirbelt. Samus Aran, wie sie in *Super Metroid* im Endkampf von ihrem außerirdischen Zögling gerettet wird. Harry auf der verzweifelten Suche nach seiner Tochter in *Silent Hill*. Solche Szenen bleiben haften. Und möchte nicht jede Softwareschmiede, dass ihre Spiele dem zahlenden Publikum in Gedanken bleiben?

Nemesis

Ein Held ist nur so gut wie sein Gegner. Ohne einen Erbfeind, ohne eine persönliche Nemesis, kann ein Held nicht glänzen. Dabei sollte der Held immer ein wenig die Rolle des Underdogs haben. Üblicherweise fängt der Held auch klein an, während sein Gegner schon recht saftig ist, sich dafür aber nicht mehr entwickelt. Ein Held ist nie übermächtig. Er ist nie von sich aus die stärkste Kraft in seiner Geschichte. Diese Rolle fällt immer dem Erzscurken zu. Der Moment, in dem die Geschichte vom Schlechten zum Guten überschlägt, in dem das Finale – meistens in einem Kampf – stattfindet, ist der Augenblick, in dem der Held mächtiger als sein Rivale

geworden ist. Ein Held ist nur so gut wie sein Gegner. Aber ein Gegner ist immer mächtiger als sein Held. Auf diesem ehernen Gesetz bauen alle Rollenspiele, Adventures und auch Actionspiele auf. Actionspiele? Ganz recht. Denn anders als in einem Buch oder Film, übernimmt auch der Spieler am

Controller die Rolle des Helden. Auch er verbessert seine Fähigkeiten mit dem Spiel, sein Wissen, seine Reflexe. Im Videospiel teilt der Zocker zusammen mit dem Gezockten den ruhmreichen Platz and der Sonne. Gerade deswegen ist es wichtig, dass man eine tiefgründige Figur spielen kann. Um sich mit ihr zu identifizieren. Um der Held in einer fremden Welt zu sein. Um mit Schwert, Pistole oder allein mit dem blanken Verstand das Böse zu besiegen. Nur darum geht es.

Ganon(dorf) (The Legend of Zelda)

Ganon verdankt seine Berühmtheit demselben Phänomen wie Bowser. Er ist die Nemesis eines extrem bekannten Helden, kann aber selbst nur mit einem sehr dünnen Hintergrund aufwarten. Schade eigentlich, denn gerade für ein Adventure wäre ein tiefgründiger Chefgegner eigentlich schon etwas Feines. So beliebt Ganon im Spiel eher der Name von Links momentanem Gegner. Sowohl die Figur Ganon als auch ihr Outfit, ihre Ziele und ihre Kräfte scheinen sich von Spiel zu Spiel zu verändern. Sie bleibt eher ein Phänomen, denn eine echte, tiefgründige Figur. Trotzdem bleibt Ganon immer böse und bildet den perfekten Gegner für Link, da die Zelda-Titel seit jeher in einem deutlichen Gut und Böse-Schema gestaltet werden.





Mario

(Donkey Kong)

Dieser Klempner ist eine runde Sache! Begonnen hat der sprunghafte Italiener allerdings nicht als Schildkrötenjäger auf Konsolen, sondern als Arcade-Figur in der Spielhallenlegende *Donkey Kong*. Damals trug Nintendos Fahnenträger noch den viel sagenden Namen Jumpman und verdingte sich als Zimmermann. Mario entstand überhaupt erst, weil Nintendo kurz zuvor die Rechte an der Fernsehfigur Popeye verloren hatte, der eigentlich der Star der Show hätte werden sollen. So wurde Shigeru Miyamoto mit der Erschaffung eines neuen Charakters beauftragt. Er ging an die Arbeit und schuf eine Legende. Nachdem die kreativen Köpfe von Nintendo bemerkt hatten, dass die von Miyamoto kreierte Spielfigur enorme Ähnlichkeit mit dem Vermieter der amerikanischen Nintendo-Büros, Mario Segali, hatte, trennte man sich vom wenig aussagekräftigen Namen Jumpman und taufte den Nintendo-Helden kurzerhand um. Mario klang in den Ohren seiner Schöpfer sehr italienisch und Miyamoto musste, um seine geliebten Röhren sinnvoll ins Spiel einzubauen, einen neuen Beruf für den Ex-Zimmermann erdenken. Und so wurde er schließlich als italienischer Klempner wiedergeboren. Marios hat sein Aussehen übrigens den bescheidenen, grafischen Möglichkeiten der damaligen Zeit zu verdanken. Sein schlichtes, rot-blaues Outfit stammt aus der Notwendigkeit, mit gerade einmal zwei Farben einen Kontrast zwischen Körper und sich bewegenden Gliedmaßen zu erzeugen. Und mit Mütze und Schnurrbart sollten Haare und Gesicht verborgen werden. Trotzdem hat der Chefklempner seinen Look bis ins GCN-Zeitalter beibehalten. Der einzige Unterschied: Im ersten *Mario Bros.*-Titel trug Mario noch rote Hosen und ein blaues Shirt. Erst seit dem zweiten NES-Titel stellt Mario klassisch in blauer Latzhose und rotem Shirt seine Sprungkräfte unter Beweis.



Mario Golf: So kann's gehen. Nach 23 Jahren Erfahrung wird man als Profi-Gorilla auf den Golfplatz verfrachtet.



Mario Golf: Noch vor der NES-Ära trug Mario rote Hosen und blaues Hemd.



Mario Kart: Marios Mütze musste damals unmöglich zu animierende Haare verbergen.

Bowser

(Super Mario Bros)

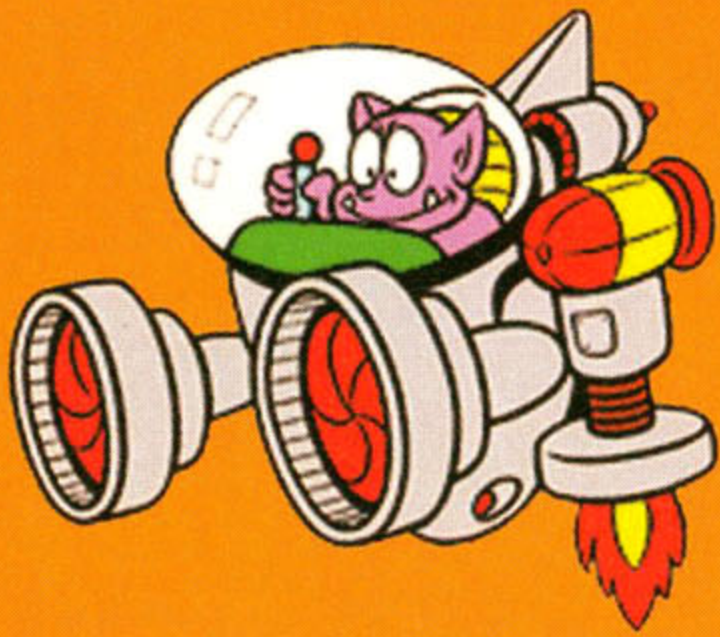
Seinen ersten Auftritt hatte das dicke Reptil im ersten NES-Titel. Nur wenigen Spielern war sein Anblick damals vergönnt, da *Super Mario Bros* sicher nicht zu den einfachsten Spielen der Jump'n'Run-Serie gehörte. In *Super Mario Bros. 2* versuchte dann Bowsers Cousin, die Kröte Wart, ihr Glück gegen den aufstrebenden Klempner. Nach *Mario Bros. 2* hörte man von diesem Endgegner allerdings nie wieder etwas. Im legendären *Super Mario Bros. 3* durften sich neben Bowser selbst auch dessen Kinder austoben. Jede der kleinen Kröten besaß eigene Kräfte und Fähigkeiten, die nur mit geschicktem Spiel überwunden werden konnten. Seit Marios Sprung in die 16-Bit-Ära war schließlich nur noch Bowser auf Marios Fersen. Zwischen-durch schwang Bowser seinen schuppigen Hintern auch gern mal in ein Kart, um als wuchtiger Fahrer zwischen anderen Nintendo-Größen seine Kreise zu ziehen (*Super Mario Kart*, *Mario Kart 64*, *Mario Kart: Double Dash!!*). Bowser hat vor allem seine ständige Präsenz im Fahrwasser Marios bekannt gemacht. Ein typisches Beispiel dafür, wie selbst ein Charakter mit eher seichem Hintergrund als Anhängsel einer Legende groß werden kann.



Tatanga

(Super Mario Land)

Der erste GB-Titel mit Mario in der Hauptrolle entstand im selben Jahr wie *Super Mario Bros. 3* für das NES: 1989. *Super Mario Land* bot neben dem einmaligen Superball und der Gelegenheit, in einem Mario-Jump'n'Run Fahrzeuge (U-Boot und Flugzeug) anzuspüren auch einen ganz besonderen Endgegner: Tatanga, ein böses Alien aus den Tiefen des Alls, das mitsamt seines Raumgleiters Marios Weg zur Befreiung von Prinzessin Daisy (ja, Mario hatte 'ne Menge Prinzessinnen bei der Hand) versperrte und heute so gar nicht mehr ins Mario-Universum passen würde. Trotzdem tauchte Tatanga im nächsten GB-Abenteuer in einer Nebenrolle auf dem Mond-Level noch einmal auf.



Turok: Das Bild eines Helden kann über Jahrzehnte in den Spielerköpfen präsent bleiben.



Turok: Evolution blieb leider ein wenig hinter den Erwartungen zurück.

Turok

(Turok: Dinosaur Hunter)

Turok ist ein gutes Beispiel dafür, wie ein Held in ein Videospiel einfließen kann, der seine Berühmtheit aus einem anderen Gebiet zieht. Turok z.B. ist ein reinrassiger US-Comicheld. Für die Programmierer ist es so freilich einfacher, einen charakterstarken Helden ins Spiel zu bringen, ohne ihn erst selbst erschaffen und dem Spieler seine Hintergründe darlegen zu müssen. Blöd dabei ist nur, dass man auf die eigentliche Ursprungsquelle des Helden angewiesen ist. Auf dem US-Markt kann jeder Zocker etwas mit dem Namen Turok anfangen. Hierzulande kennt den Anti-Schuppen-Indianer keine Sau. Wer es schnell haben möchte, lizenziert sich einen Helden mitsamt seines Hintergrunds. Wer es sicher haben will, erschafft ihn selbst.



Turok: Gemetzelte Raptoren pflastern Turoks Weg zum Ruhm!



Turok: Weder die hierzulande völlig unbekannte Comiclizenz noch das zensierte Gameplay konnten die deutsche Turok-Premiere stoppen.



Albert Wesker (Resident Evil)

Was hat den mächtigen Blonden so tief im Hirn der Genrezocker verankert? Nun, zum einen zehrt die Figur Albert Wesker vom selben Phänomen, das auch Sephiroth aus *Final Fantasy 7* groß gemacht hat. Er war der Dreckskerl in einer völlig neuen Spielerfahrung. Wo *Final Fantasy 7* mit Sephiroth diese neue Erfahrung aus einem Sprung von der zweiten in die dritte Dimension gezogen hat, definierte *Resident Evil* mit Albert Wesker auf Spielkonsolen gleich ein komplett neues Genre. Man muss Capcom auch zum absolut kultigen Startvideo des Originals gratulieren. Die Idee, eine Eröffnungssequenz mit realen Schauspielern in der Rolle der Spielfiguren zu drehen, hat sofort zu Beginn des Spiels innerhalb von Sekunden ein extrem tiefes Gespür für die Charaktere am Controller erzeugt. Ein solch atmosphärischer, tiefgründiger und storylastiger Titel war dem Actionfan zur damaligen Zeit noch nie untergekommen. Bis kurz vor Schluss des Spiels hatte der ausführende Fingersportler keine Ahnung, dass es der Anführer der eigenen Reihen ist, der als Verräter auf der Gehaltsliste Umbrellas steht. Der Moment der Wahrheit kam erst mit einem unscheinbaren Dia in einem verlassenen Projektorraum.



Resident Evil: Das Geschlecht eines Charakters spielt vor allem in der 3rd-Person-Perspektive eine große Rolle.

Leon S. Kennedy (Resident Evil)

Der junge Cop aus Raccoon City dürfte wohl die beliebteste Heldenfigur der *RE*-Serie sein. Sicher, da gibt es sehr viel präsentere Charaktere, etwa die Redfield-Geschwister oder sogar Rebecca Chambers. Warum hat dann gerade Leon dermaßen Eindruck bei den Fingersportlern hinterlassen? Zum einen – so hart das nun auch klingen mag – fällt es dem männlichen Geschlecht, das ja nun mal zum absoluten Großteil die Controller in der Hand hält, einfach schwer, sich mit einem weiblichen Action-Helden zu identifizieren.

Zum anderen trug die Kombination aus seiner aufopferungsvollen, heldenhaften Rolle, seiner Stimme und seiner Bewaffnung sicher zu Leons Beliebtheit bei. An Leon kann man sehr gut erkennen, wie wichtig die Wahl der passenden Synchronsprecher ist. Sie trägt massiv dazu bei, einen virtuellen Charakter spürbar, greifbar zu machen. Natürlich hatte Leon auch das Glück, über das mächtigste Waffenarsenal der *RE*-Geschichte zu verfügen. Wer erinnert sich nicht gern an den satten Bass der umgebauten Schrotflinte oder den Ehrfurcht gebietenden Rückschlag der modifizierten Magnum?



Was machst du hier?

Resident Evil: Kaum jeder zehnte Profizocker gehört dem weiblichen Geschlecht an. Weibliche Helden gibt es dennoch reichlich.



Endlich habe ich dich gefunden. Alexia.

Resident Evil: Albert Wesker. Einer der wenigen Erzgegner, der im Laufe einer aktuellen Spielserie mächtiger geworden ist.



Sephiroth (Final Fantasy VII)

Von Videospiefans mit weitem Abstand zum beliebtesten Schurken der FF-Serie gewählt, ist der Gothic-Krieger Sephiroth die Anti-Ikone der berühmten Rollenspielserie schlechthin. Einzig der sadistische Kefka aus Teil VI konnte in den Umfragen noch halbwegs mit ihm mithalten. Als Anführer der SOLDAT-Truppe Shinras ist Sephiroth der beste Kämpfer der Welt. Beeindruckt von ihm, schließt sich der Held des Spiels, Cloud, ebenfalls der Söldnertruppe an und verfällt der Illusion, Sephiroth wäre sein Mentor und geistiger Lehrmeister. Fünf Jahre vor der Handlung von FF7 brechen Sephiroth und Clouds Truppe zu Clouds Geburtsstadt Nibelheim auf, wo Sephiroth unter mysteriösen Umständen verschwindet. Im Verlauf der Spielhandlung kehrt der dunkle Engel dann jedoch ebenso mysteriös zurück. Nun hat er sich den Mächten des Bösen angeschlossen. Cloud tritt ihm entgegen. Was hat Sephiroth so berühmt-berühmt gemacht? Nun, mit Sicherheit war die neue Erfahrung, einen FF-Gegenspieler zum ersten Mal in vollem 3D zu erleben, etwas, was vielen Spielern im Gedächtnis geblieben ist. Allerdings ist Sephiroth auch die am besten ausgearbeitete, legendärste und spürbarste Nemesis der FF7-Serie. Schließlich hat auch noch das urgeniale Songthema Sephiroths, „One Winged Angel“, mit Sicherheit ein gutes Stück zu seiner Berühmtheit beigetragen. Selbst heute noch gilt der Song als eines der besten FF-Werke.

BEN: I am BEN, retainer to the King of Doma. I am your worst nightmare...



Final Fantasy: Ein Mann weniger, dafür aber deutlichere Worte!



Kefka	LOCKE	4173	=====
	TERRA	522	=====
	SABIN	4614	=====
	BEN	6695	=====

Final Fantasy: Kefka legt in FF6 eine steile Karriere hin.



SABIN: Listen, his family was just...

Final Fantasy: Durch geschickte Verwicklung der Spielcharaktere stellen diese ihre Stories gegenseitig ins Rampenlicht.



Ich setzte auf die Macht der Dunkelheit, aber das war ein Fehler.

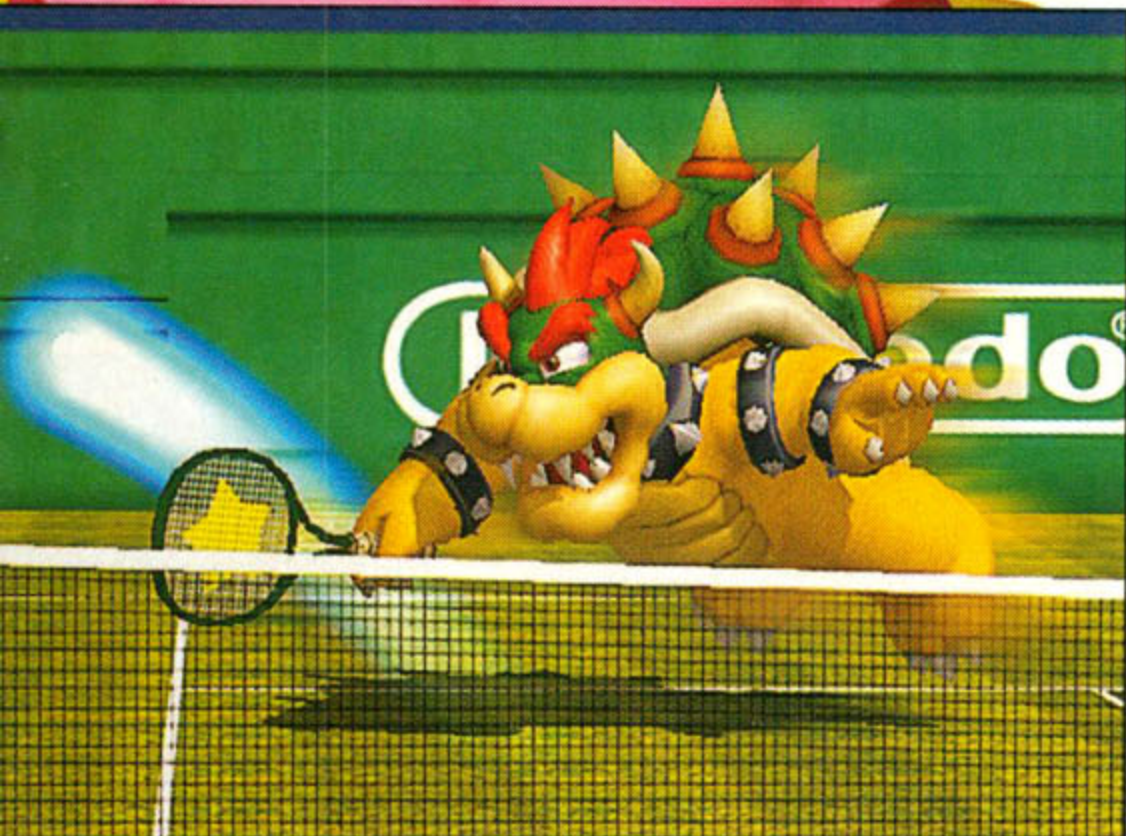
Final Fantasy: Cloud Strife waren dank seiner Beliebtheit Gastauftritte in Ehrgeiz und Kingdom Hearts vergönnt.



Final Fantasy: Das Zwei-Mann-Team Sabin/Cyan wird gleich bei seinem ersten Treffen in ein Abenteuer gestürzt.



Mario Tennis: Tennis, Golf, Kart. Mario kennt neben Schildkrötenhochsprung zahlreiche weitere Sportarten.



Mario Tennis: Sehr reizvoll kann es sein, seinen Ex-Gegner auch mal als Pro-Helden ins Feld zu führen.



Mario Party: Bei Geschicklichkeits- und Rätselspielen gibt es selten Helden und Bösewichte.



Mario Party: Bekannte Charaktere aus anderen Spielen wurden ins Spiel eingebunden.



Mario Party: Mit seiner Lieblingsfigur an den Start zu gehen, macht gleich doppelt Spaß.



Mario Kart: Wenn ein Charakter erst einmal die Beliebtheit eines Marios erreicht hat, taucht er auch in anderen Spielen auf.

Cloud Strife

(Final Fantasy VII)

Mit Sicherheit einer der größten, wenn nicht DER größte Held der *Final Fantasy*-Serie. Cloud Strife war so genreprägend, dass er später sogar in einigen Square Enix-Titeln als versteckter Bonuscharakter einen Gastauftritt hatte. Cloud verdingt sich zum Start von *FF7* als Söldner. Seine Kampftalente konnte er zuvor bei der mächtigen SOLDAT-Kampftruppe der Shinra-Organisation antrainieren. Schon kurz darauf hatte unser Freund mit dem dicken Schwert über der Schulter allerdings das Soldatenleben satt und schloss sich der Rebellengruppe AVALANCHE an, die gleich zu Beginn des Spiels einen dicken Anschlag auf einen der Shinra-Reaktoren der mächtigen Stadt Midgard losließ. Was war es, was Cloud so berühmt gemacht hat? Mit Sicherheit sein Coolness-Faktor. Mit *FF7* brachen für die renommierte RPG-Serie völlig neue Zeiten an. Zum ersten Mal in 3D und in einer futuristischen statt mittelalterlichen Fantasy-Welt angesiedelt, ist Cloud Strife selbst

heute noch der Urvater des modernen Rollenspiel-Helden. Sein ruhiger, bitterer, von Selbstzweifeln geprägter Charakter und sein Aufstieg wie der Phönix aus der Asche, um so richtig bei den bösen Jungs aufzuräumen, wussten den Spieler zu fesseln. Ganz zu schweigen von dem mächtigen Schwert, das der Kollege hier immer quer über der Schulter trug und das zu seinem Markenzeichen wurde...



Lineup Form 3 group (s).



Final Fantasy: Teamwork siegt! Nie wieder durfte man sich als FF-Zocker über ein breiteres Heldenroster als in *FF6* freuen.

RESIDENT EVIL 4

Habt ihr etwa geglaubt, der Horror könnte nicht mehr gesteigert werden?

GCN

Dunkelheit. Kälte. Der Geruch von faulem Fleisch in der Luft. Unter den Füßen knarzen und quietschen die Holzdielen, auf den uralten Möbeln liegt eine zentimeterdicke Staubschicht. Draußen tobt ein Unwetter, die Blitze zucken durch die zersplitterten Fenster und tauchen den Raum für Sekundenbruchteile in kaltes, grelles Licht. Zerrissene Vorhänge flattern gespenstisch im Wind, antike Statuen werfen im Blitzlichtgewitter gähnend lange Schatten voraus. Dort, eine Tür! Vorsichtig nähert ihr euch – sie ist verschlossen, doch die Geräusche von der anderen Seite dringen hindurch. Ihr hört Fleisch zermanschen und

Knochen brechen, begleitet von hemmungslosem Schmatzen, Grunzen und Schnaufen. Eure zitterigen Hände umklammern eure Kanone – nur noch sechs Schuss, das muss reichen. Ihr lehnt euch neben die Tür mit dem Rücken an die Wand. In der einen Hand haltet ihr eure Waffe nahe an euer Gesicht, mit der anderen Hand öffnet ihr ganz langsam die Tür...

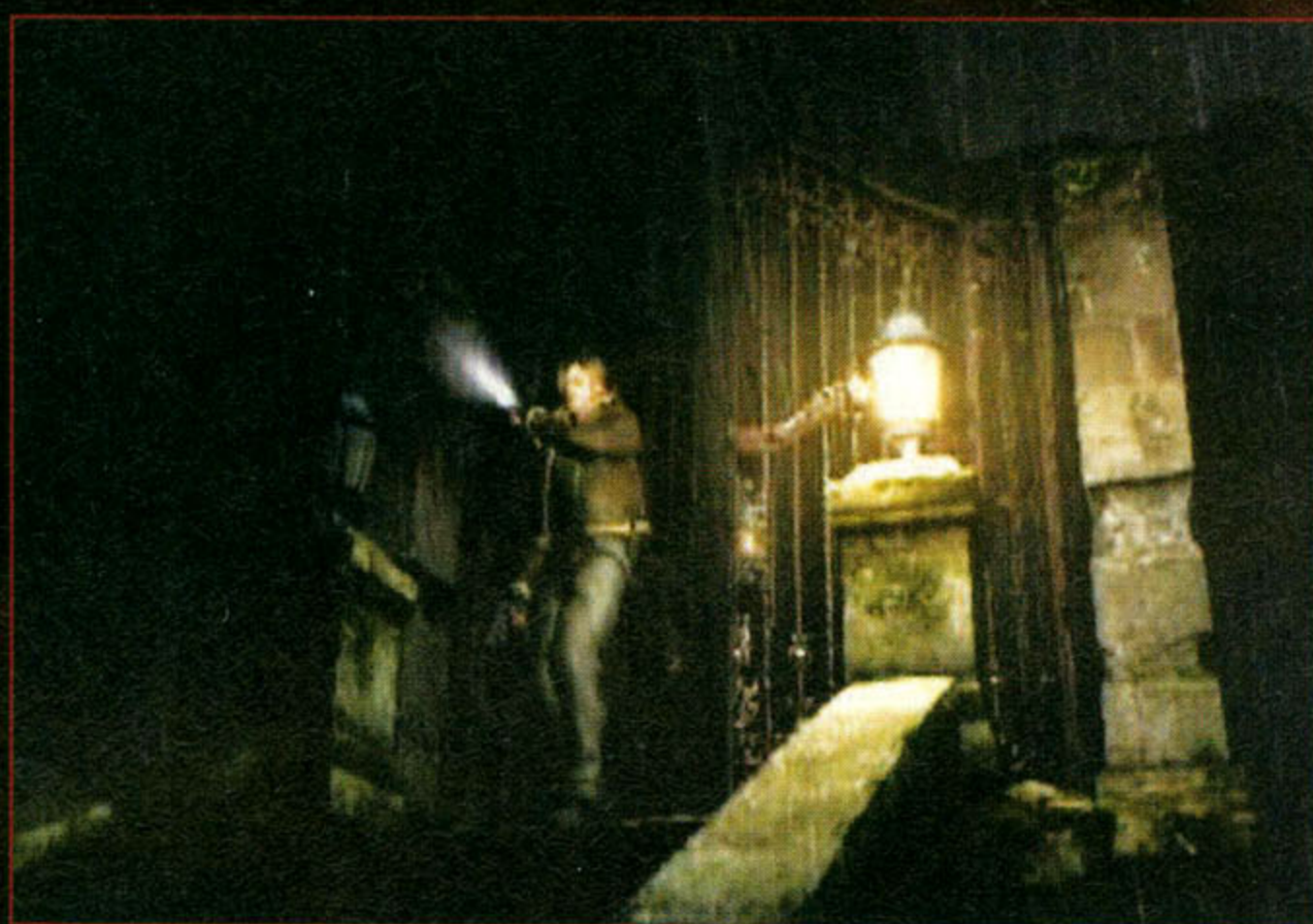
Totentanz

Es kommt nicht alle Tage vor, dass ein Spiel ein neues Genre erschafft und dieses auch noch fast für sich allein beansprucht. Aber Capcom hat es geschafft und 1996 mit *Resident*

Evil (oder *Biohazard*, wie es im japanischen Original heißt) den Begriff "Survival Horror" in Stein gemeißelt. Zwei Worte, die das Spielprinzip so knapp und treffend beschreiben, wie es nur geht. Bei aller Lobhuldigung sei aber nicht vergessen, dass die eigentliche Ehre dem Urvater aller Horror-Spiele *Alone in the Dark* gebührt. *Resident Evil* jedoch hob das Genre technisch und spielerisch auf eine neue Ebene. Sechs Jahre später gelang Capcom erneut ein Paukenschlag: Die GameCube-Version von *Resident Evil* war zwar "nur" ein Remake und unterschied sich spielerisch nur minimal vom Original, bot aber



Die filmreifen **Kameraperspektiven** sind auch diesmal wieder dabei und sorgen für beklemmende Spannung.



Resident Evil ist **dunkel**. Sehr dunkel. Am besten beim Spielen den Raum verdunkeln, sonst sieht man nix.



Mit so einer **kleinen Puste** kommt man natürlich nicht weit. Später kommen noch ganz andere Krachmacher dazu.



Wir hätten ja auch lieber ein paar Bilder von Zombies. Aber leider gibt's vorerst nur **Leon**.

bisher alle für unmöglich hielten. Aber immer der Reihe nach: In *Resident Evil 4* gibt es ein Wiedersehen mit dem jungen Polizisten Leon S. Kennedy, den Fans schon aus dem (indizierten) zweiten Teil kennen. Dummerweise hat sich der gute Leon mit dem böartigen Virus infiziert, weshalb er noch eine offene Rechnung mit dem verantwortlichen Chemiekonzern Umbrella hat.

The same procedure...

Jetzt also der gleiche Kram, den wir schon zigmal hatten, nochmal? Ja und Nein. Klar, wo *Resident Evil* draufsteht, steckt auch *Resident Evil* drin. Zombies, Mutanten, Riesenspinnen und eine nicht enden wollende Blutspur sind auch in Teil 4 zur Genüge vorhanden. Und eine Bombengrafik gab's auf dem Cube auch schon, nur ist sie dieses Mal *noch* einen Tick besser. Beim ersten *Resident Evil* auf dem Cube konnte man bei genauem Hinsehen den Tricks der Macher ja schon ein wenig auf die Schliche kommen: Starre Renderhintergründe, die geschickt mit Polygongrafik überlagert wurden, so dass alles eine Einheit bildet. Bei *Resident Evil 4* hingegen fragt man sich die ganze Zeit nur noch "Wie haben die das gemacht?"

Tja, wir wissen es auch nicht, aber offensichtlich haben sie es wirklich geschafft, die 2D-Hintergründe in 3D-Echtzeitgrafiken umzuwandeln, ohne dabei Verluste hinnehmen zu müssen. Ja, ganz richtig: *Resident Evil 4* besteht vollständig aus dreidimensionaler Polygongrafik und sieht dabei mindestens genauso gut aus, wie die beiden GameCube-Vorgänger (für

Grafiken, wie man sie nie zuvor auf einer Videospielekonsole gesehen hat. Das Spiel deswegen aber als Grafikdemo abzutun, wäre unpassend, denn *Resident Evil* lebt nun einmal von seiner Stimmung und Atmosphäre, und genau hier kann die GameCube-Umsetzung auftrumpfen.

Anstatt sich aber auf ihren Lorbeeren auszuruhen, setzen Capcom noch eins drauf: Nach dem nicht ganz überragenden *Resident Evil Zero* steht nun mit *Resident Evil 4* die nächste Sensation ins Haus, denn der vierte Teil soll grafisch noch besser werden. "Geht nicht!" sagt ihr? "Geht nicht' gibt's nicht!" sagen wir, denn *Resident Evil 4* verspricht tatsächlich das zu leisten, was

Resident Evil 4 nicht GameCube-exklusiv?

Ende letzten Jahres tauchte plötzlich die Meldung auf, *Resident Evil 4* würde nicht mehr exklusiv für den GameCube erscheinen. Welches weitere System noch mit einer Umsetzung gesegnet werden soll, war nicht in Erfahrung zu bringen. Mittlerweile wurde dieses Gerücht jedoch von Capcom Japan offiziell dementiert und Cube-Fans dürfen sich weiterhin auf ein exklusives Hammerspiel freuen.



Erst Zombies und Mutanten, jetzt auch noch **Geister**? Was kommt als nächstes? Küblböcks?



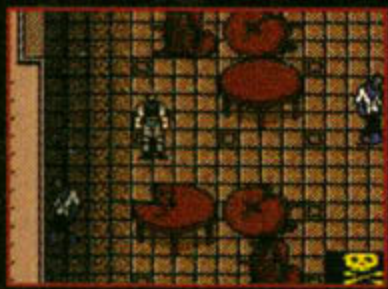
Der moderne Zombie von heute tritt häufig nur **schemenhaft** in Erscheinung. Pech für Leon!



Nicht mehr lange, und der blank polierte Boden ist mit **roten Farbtupfern** verziert...

Resident Evil-History

- 1996**
Resident Evil
(PlayStation, Saturn)
- 1997**
Resident Evil
Director's Cut
(PlayStation)
- 1998**
Indiziert
(PlayStation, N64,
Dreamcast, GameCube)
- 1999**
Resident Evil 3:
Nemesis
(PlayStation,
Dreamcast, GameCube)
- 2000**
Indiziert (Dreamcast, PS2,
GameCube)
Resident Evil: Survivor (PS2)
- 2001**
Resident Evil: Gaiden
(Game Boy Color)
- 2002**
Resident Evil (Game Cube)
- 2003**
Resident Evil Zero
(GameCube)
Resident Evil: Dead Aim
(PS2)
- 2004**
Resident Evil 4 (GameCube)
Resident Evil: Outbreak (PS2)

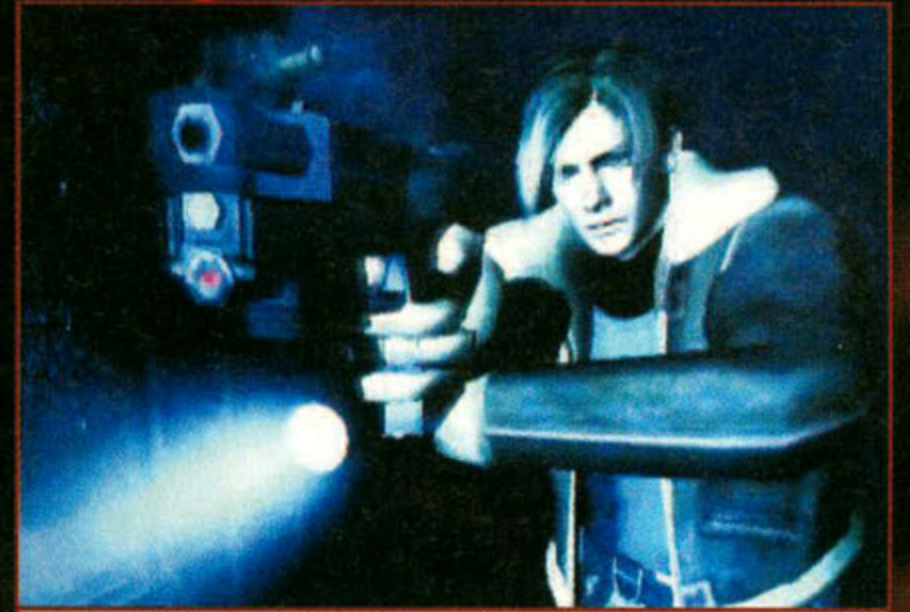


die Haarspalter: Die Umsetzungen von Teil zwei, drei und dem bei uns indizierten *Code: Veronica* lassen wir jetzt mal außen vor). Leon ist jetzt nicht nur mit einer Knarre, sondern auch mit einer Taschenlampe ausgestattet, mit der ihr die finstere Umgebung absuchen könnt. Außerdem zeigt die Kamera das Geschehen nicht nur aus den üblichen, festen Perspektiven, sondern kann auch direkt hinter Leon positioniert werden und folgt den Bewegungen des Lichtkegels. Was da an Licht- und Schatteneffekten erzeugt wird, kommt einem technischen Wunder gleich. Schattenwürfe "wickeln" sich in der Bewegung um Figuren und Objekte herum, spiegelnde Flächen reflektieren Lichtstrahlen und jedes noch so kleine Detail – *Resident Evil 4* gehört wieder zu den Spielen, die man selbst gesehen haben muss, um es zu glauben.

Geduldprobe

Einziges Wehrmuts-tropfen ist das Release-datum, welches noch

nicht genau bekannt ist. Aus dem bisherigen 200X wurde immerhin ein 2004, und wir hoffen ja mal, dass dies nicht nur für die japanische Version gilt. Aber was können wir schon mehr tun als abwarten? (SRÖ)



In diesem Bild schön zu sehen: Das ist kein Rendervideo, das ist alles **Echtzeitgrafik!**



Glaubt nicht, dass das **Fenster** euch vor dem Zombi schützt. Da kracht das Biest glatt hindurch.



Nicht nur, dass überall blutrünstige Monster lau-ern – nein, jetzt fängt es auch noch an zu **regnen!**

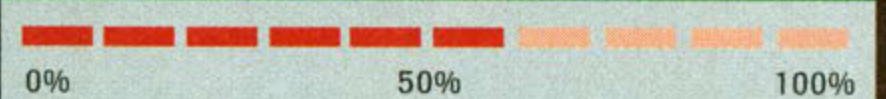


Dieser Unschärfe-Effekt (Fachjargon: **Motion Blurring**) kam schon in vielen Spielen vor und sieht in Bewegung gar nicht mal so schlecht aus.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Aller guten Dinge sind vier: Dieses Spiel wird grandios!

TENDENZ

miese
frisur: **29,99€**

zuhause spaß haben,
bis es nachwächst: **29,99€***



PLAYER'S CHOICE



Verlockende Preise: Jedes **Player's Choice** Spiel jetzt nur **29,99€***

* Unverbindliche Preisempfehlung

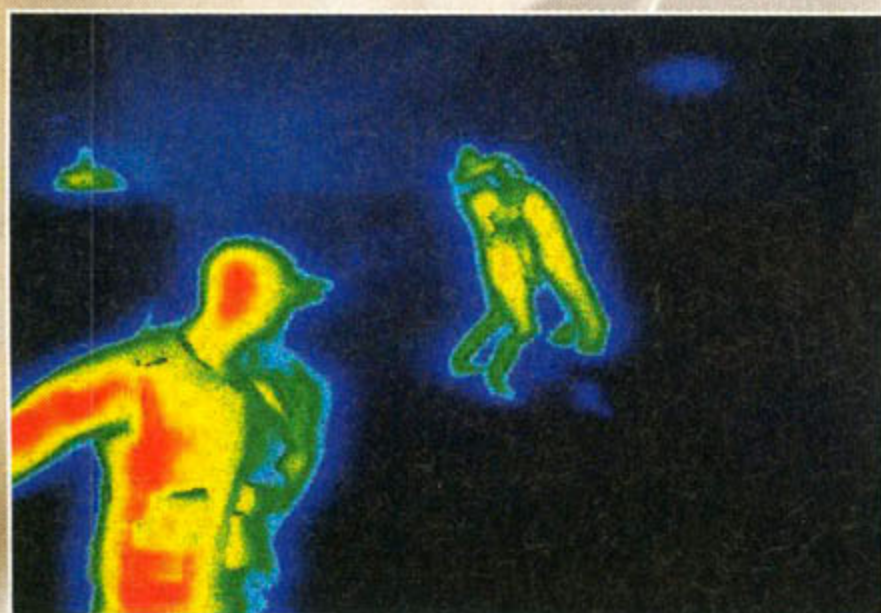
Luigi's Mansion TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo Game Cube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. James Bond 007 Nightfire NIGHTFIRE Interaktives Spiel, sämtliche Software Komponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NIGHTFIRE interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND 007, das Logo der James Bond Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliche mit James Bond in Zusammenhang stehende Marken TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliches mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum © 1962-2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. FIFA Football 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. EA SPORTS TM ist eine Electronic Arts TM-Marke. Offizielles FIFA-lizenziertes Produkt. © 1977 FIFA ® Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielnamen und -darstellungen unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Metroid Prime TM (Player's Choice) TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Mario Party 4 TM (Player's Choice) © 2002 HUDSON SOFT. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Pikmin TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Super Mario Sunshine TM (Player's Choice) © 2002 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. Super Smash Bros. TM Melee (Player's Choice) © 2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/ HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Starfox Adventures TM (Player's Choice) Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Medal of Honor TM Rising Sun © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und YOU DON'T PLAY, YOU VOL-UNTEER sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke bzw. eingetragene Marke für Computer- und Videospiele von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Hergestellt unter Lizenz der Dolby Laboratories. THX ist eine Marke bzw. eine eingetragene Marke von THX Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES TM ist eine Electronic Arts TM-Marke.

SPLINTER CELL

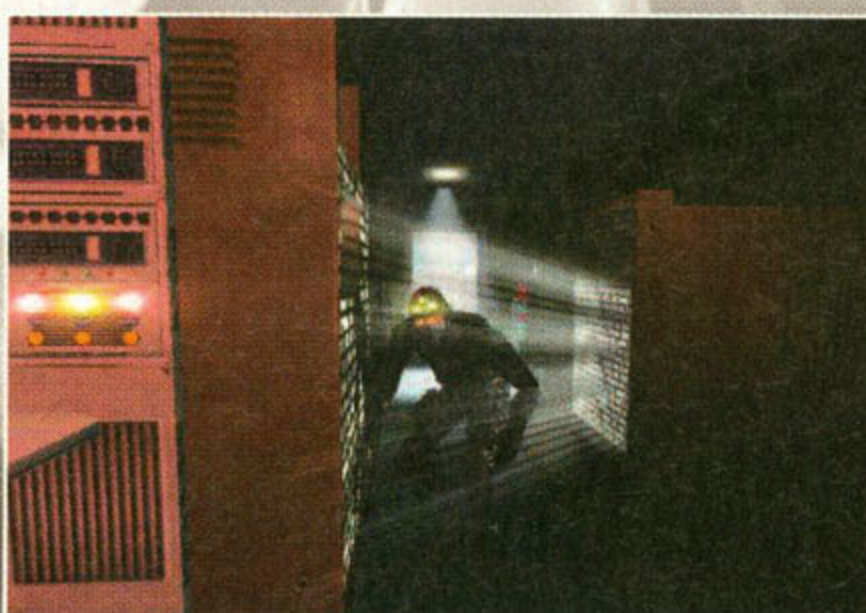
Pandora Tomorrow

Tophit voraus: Wir durften an Sams neuem Einsatz teilnehmen.

GCN



Die **Wärmebildansicht** verschafft Fisher wieder den vollen Durchblick.



Die **Grafik** wurde in vielen Details verbessert und wirkt noch realistischer.



Das **Licht- und Schattenspiel** ist mal wieder eine Augenweide.

Wenn Julian Gerighty vom Ubi Soft-Team im nordostfranzösischen Annecy über *Splinter Cell* redet, merkt man ihm den Stolz deutlich an. Etwas überrascht sei er vom riesigen Erfolg des Spiels schon gewesen, meint er. Ihm und seinen Kollegen sei aber auch klar, was die Spieler da draußen von einem Nachfolger erwarten: Besser, schöner und größer soll *Pandora Tomorrow* werden. Auf die Frage, warum denn das Spiel so erfolgreich sei, hat Julian schnell die passende Antwort: "Das Rezept des Erfolges ist recht einfach. Starkes Gameplay mit einer tollen Grafik, schneie Gadgets, coole Moves, abgefahrene Waffen und

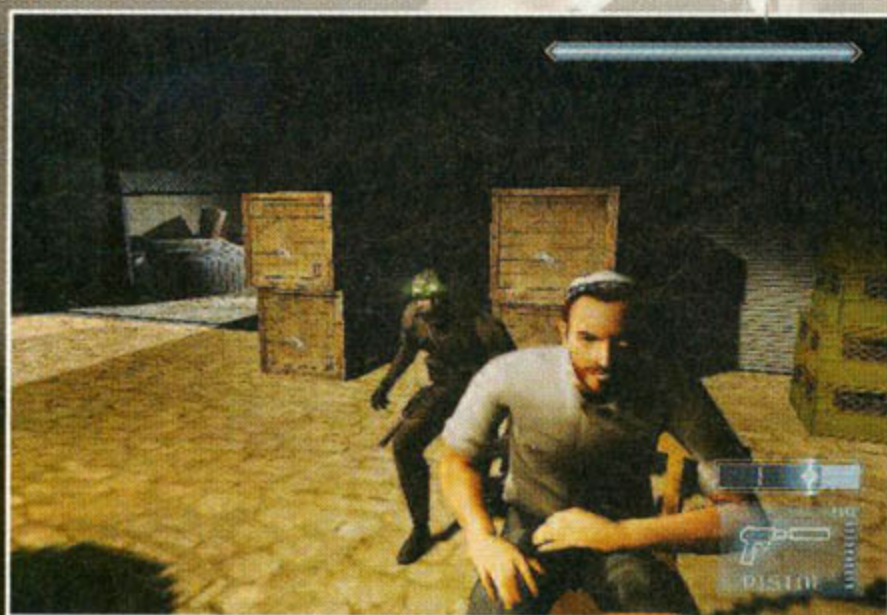
natürlich eine realistische Story, die einen starken Hauptcharakter hat: Sam Fisher."

Konsequent verbessert

Pandora Tomorrow entsteht unter dem Motto "Warum ändern, was erfolgreich ist?". Demzufolge versucht Ubi Soft, die Stärken des Erstlings konsequent zu verbessern. Sam bewegt sich realistischer, sieht besser aus und bekommt mit dem indonesischen Rebellenführer Suhadi Sadono einen ebenbürtigen Gegner. Allerdings mögen es die Leute im Ubi-Team gar nicht, wenn man ihnen Details zur neuen Story aus den Rippen leiern will. Das sei noch geheim. Eines

konnten wir zumindest in Erfahrung bringen: Der Plot ist nicht mehr so schwarzweiß wie der des Vorgängers. Gut und Böse sind nicht immer eindeutig zu unterscheiden. Demzufolge wird Sam auch mehr Entscheidungsfreiheit haben. Bekommt Fisher etwa den Befehl, eine Informantin sofort zu erschießen, da für Erklärungen keine Zeit sei, müsst ihr entscheiden, was ihr tut – und zwar sofort. Die Konsequenzen eures Handelns müsst ihr dann über einen kurzen Spielabschnitt selbst tragen.

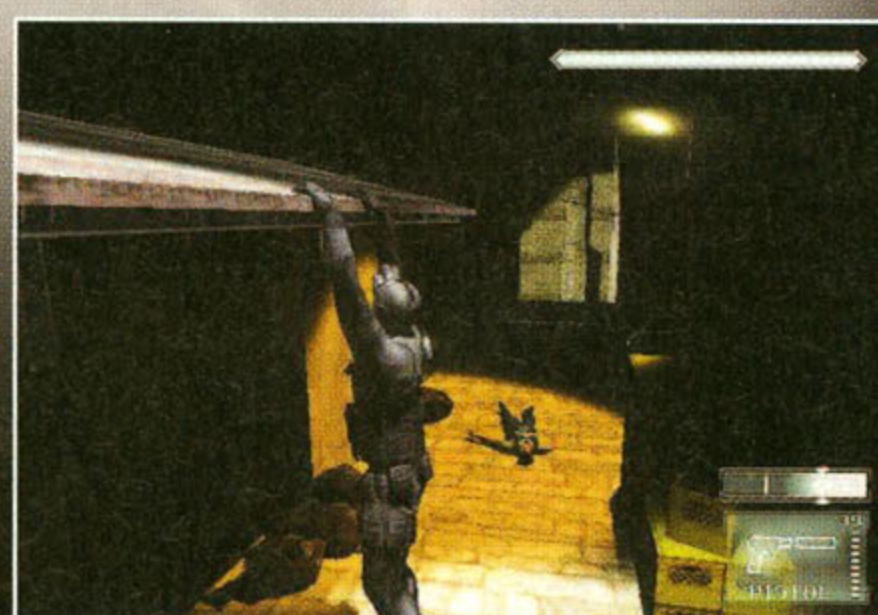
Doch um erst einmal in eine solche Situation zu gelangen, werdet ihr *Pandora Tomorrow* schon eine zeitlang spielen müssen. Wir hatten



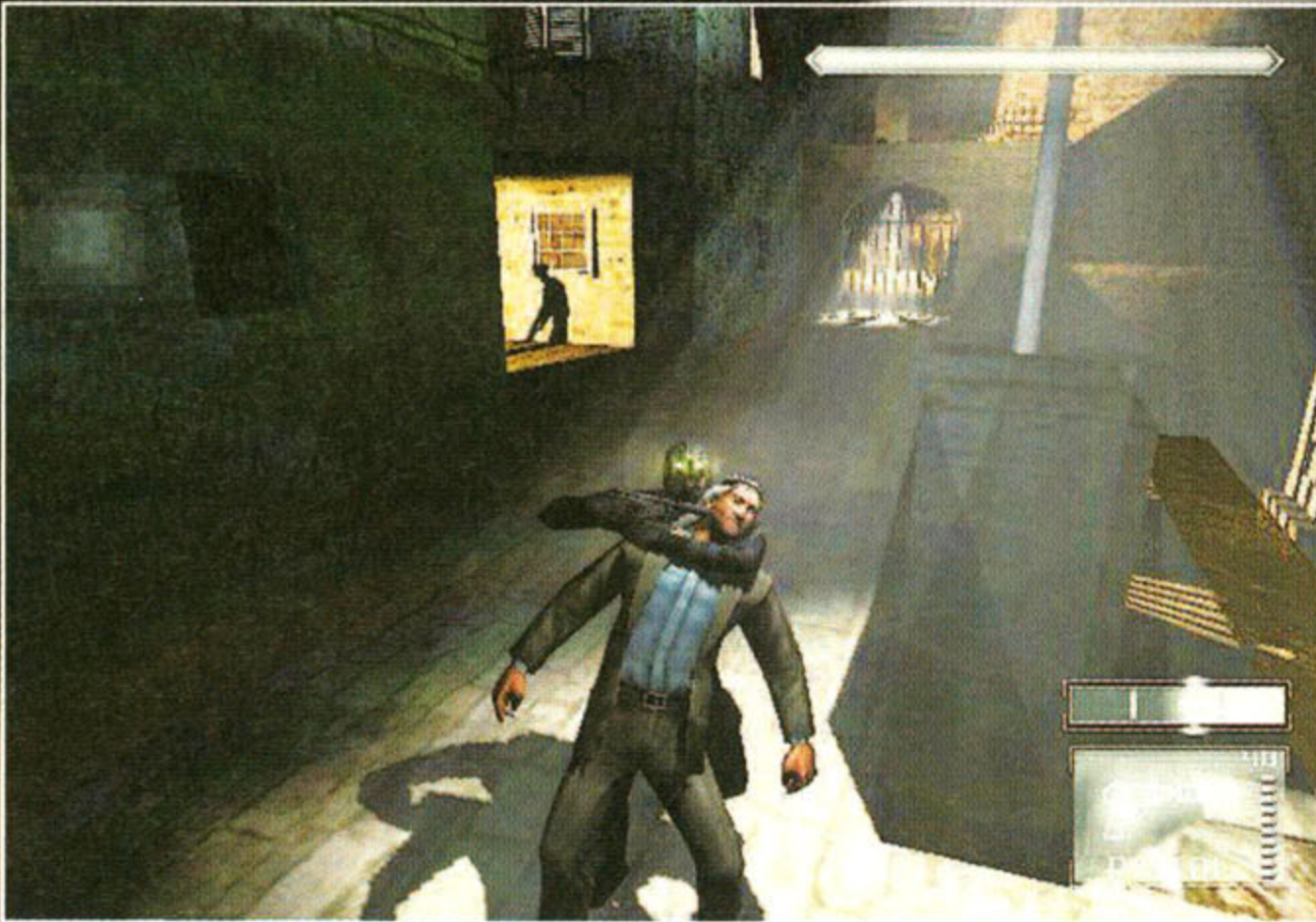
Fisher im **Ninja-Outfit**. Er arbeitet stets präzise und mucksmäuschenstill.



Guten Tag, der Herr. Ich suche **Suhadi Sadono**. Können Sie mir helfen?



Den Kollegen hat's erwischt. **Fisher** macht sich nun besser aus dem Staub.



In **Jerusalem** muss Fisher diverse Leute "verhören". Er hat auch neue Sprüche drauf.



Tarnfarbe im Gesicht und zu allem entschlossen. Fisher muss einmal mehr die Welt retten.

die Gelegenheit, genau das drei Level lang zu tun. Auffällig ist natürlich Fishers verändertes Äußeres. Sein Kampfanzug ist nun leicht bräunlich gefärbt und seine Schläfen sind etwas grauer geworden. Der NSA-Agent ist aber agiler als zuvor. Eine seiner neuen Bewegungen ist der so genannte SWAT-Turn. Steht ihr an einem Durchgang, in dem eine Wache Dienst schiebt, könnt ihr euch nun im Bruchteil einer Sekunde mit einer fixen Drehung auf die andere Seite bewegen. Nicht weniger toll animiert zeigt sich auch der kleine Splitjump, der deutlich öfters zum Einsatz kommen wird, als sein akrobatischer Bruder im Vorgänger. Sam hat zudem ein paar simple, aber wirksame Fähigkeiten erlernt. So kann er nun auch pfeifen um Wachen abzulenken. Besonders hilfreich ist die Pfeiferei beim Ausschalten der lästigen Wachhunde, die die terroristischen Tierfreunde gerne um sich scharen. Im indonesischen Dschungel etwa, kann

man die Kläffer durch gezieltes Pfeifen in Tretminen locken, was Sam einige Arbeit erspart.

Fisher, schön wie nie

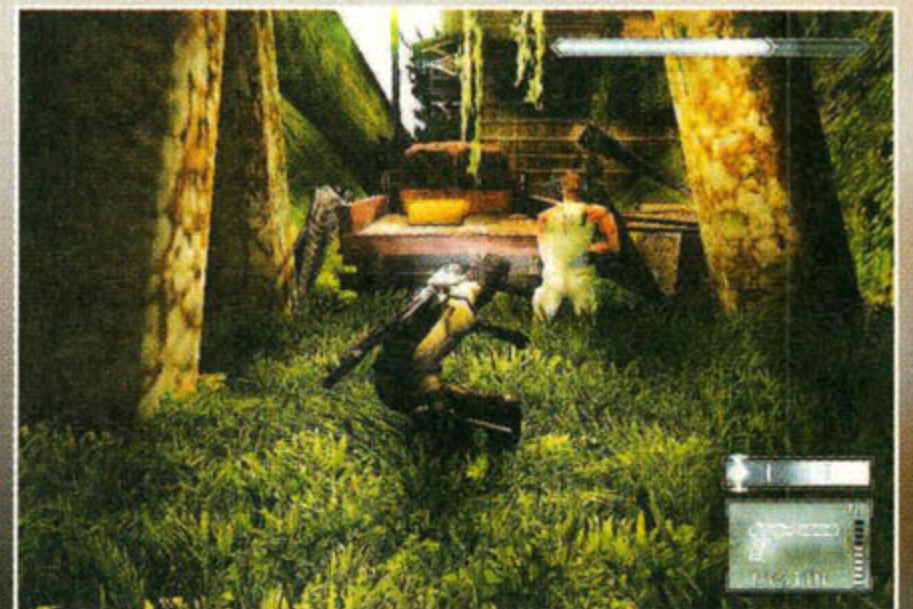
Praktisch ist außerdem, dass Sams "drittes Auge", das optische Kabel, nun auch mit der Nacht-, bzw. der Wärmebildsicht ausgestattet ist. Diese Neuerung findet auch gleich im ersten Level Verwendung, wenn es nämlich drum geht, einen Informanten mit Holzbein zu finden. Wenn jemand in einem Zugabteil hockt, dessen linkes Bein feuerrot leuchtet, das rechte aber bläulich schimmert, dürfen wir sicher sein, das wir den Kontaktmann gefunden haben. Fein, dass man dazu nicht einmal die Abteiltür öffnen muss. Eine auffällige Neuerung hat auch die KI erfahren. Wer ein Terroristencamp infiltriert, sollte sich besser zweimal überlegen, ob er entdeckt werden möchte. Eure Gegnerschaft besitzt nun drei Reaktionsstufen. In der ersten

tauschen einige Gegner ihre Pistolen schon mal gegen dicke Maschinengewehre ein. Auf der zweiten Stufe rücken sie mit schusssicheren Westen an und auf der dritten Stufe tragen die Kerle Helme auf der Birne.

Nervenkitzel gibt es nun in Situationen mit Zivilisten. Fisher kann jederzeit eine Geisel nehmen und bluffen. Die KI kann das aber genau so und so kommt es zu spektakulären Situationen, in denen Fisher mit Hilfe seines neuen Ziellasers binnen Sekunden dem Geiselnnehmer eine Kugel zwischen die Augen blasen muss. Ob es den innovativen Online-Modus auf dem GameCube geben wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. **(BS)**



Die **Bewegungen des Grasses** sehen hervorragend aus. Ubi betreibt aber weiterhin Grafik-Tuning.



Vorsicht, das hohe Gras ist voll mit **Tretminen**. Der Controller vibriert dann.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.splintercell.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Frühjahr 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Ein Topspiel, das noch besser wird. Zweifellos ein Hit in 2004.

TENDENZ



METAL GEAR SOLID

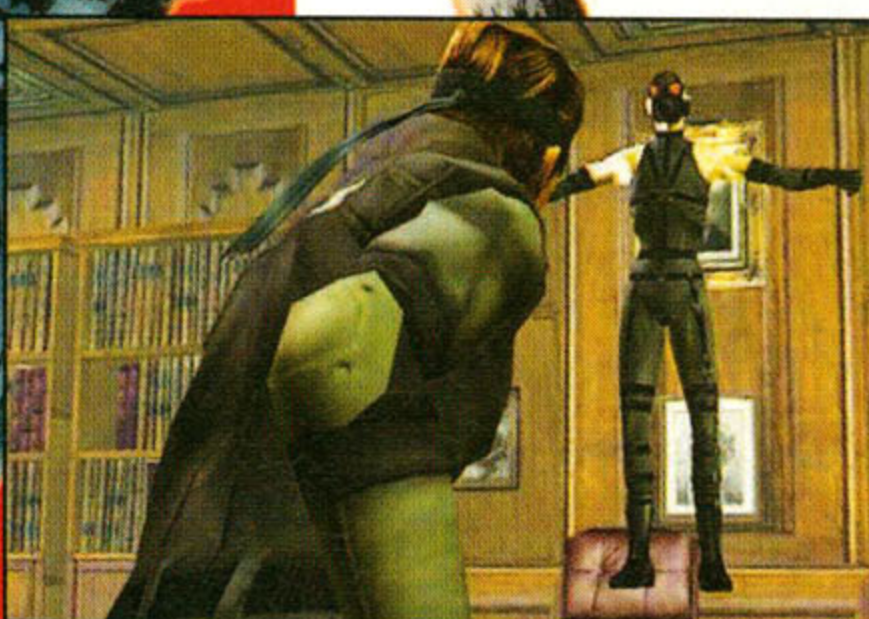
The Twin Snakes

Die Schlange darf wieder zischen, wir fühlen ihr auf den Zahn.

GCN



Solid Snake hat seinen späteren **Gehilfen** Hal "Otacon" Emmerich am Kragen.



Diese Szene wird ein humorvolles **Highlight** im Spiel. Mehr sagen wir nicht.



Erinnert an Rambos Trautman, ist aber **Roy Campbell**, Snakes Vorgesetzter.

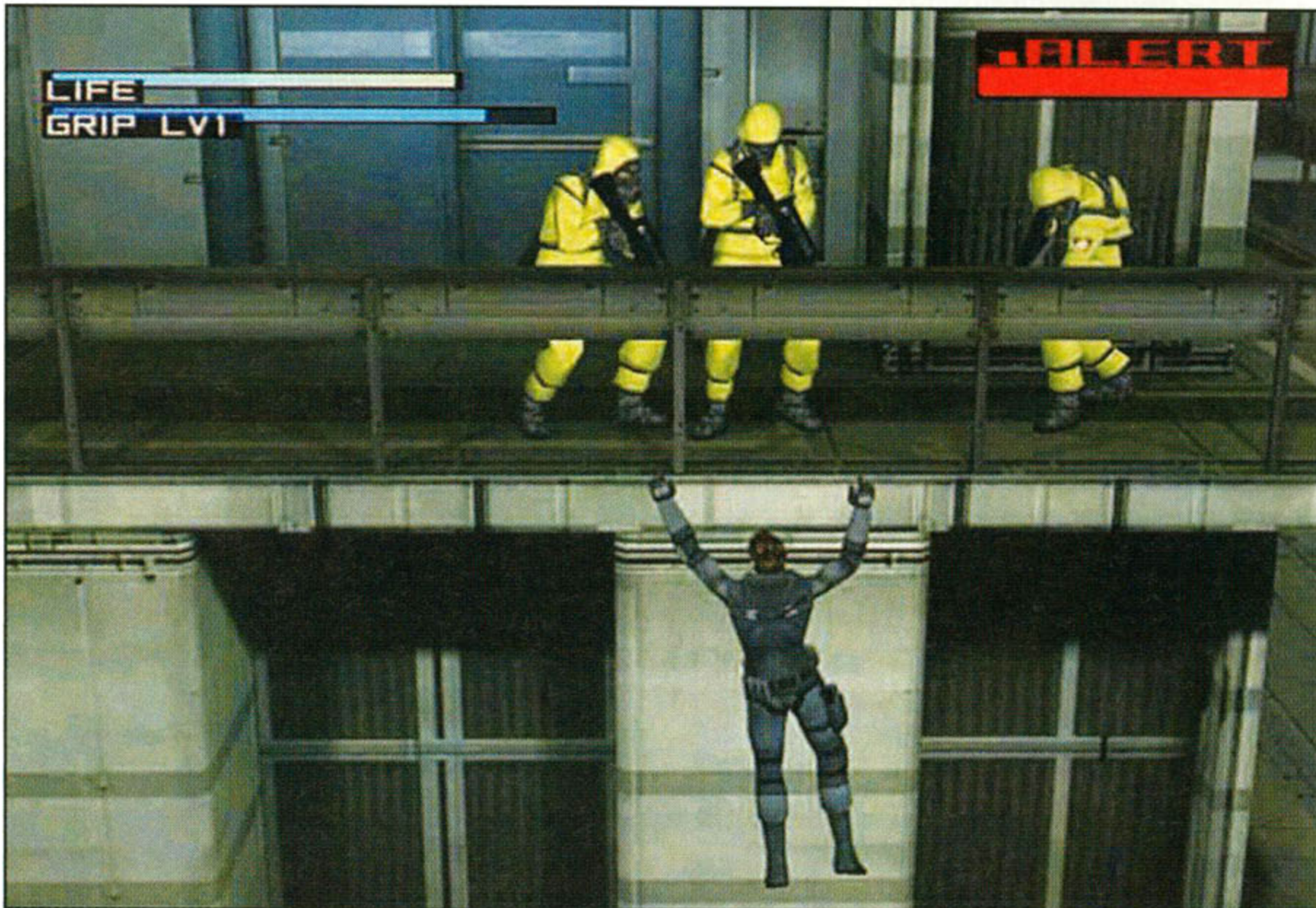


Das Duell mit **Sniper Wolf** war 1998 kaum an Spannung zu überbieten.



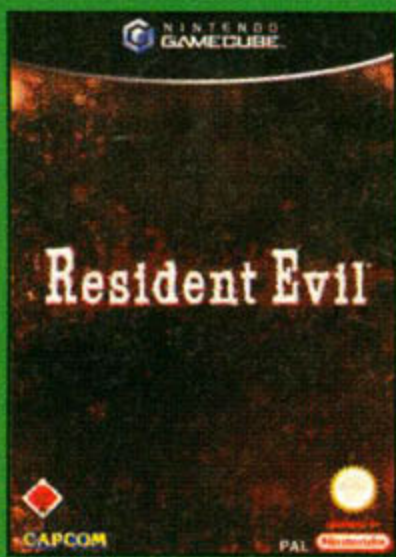
Diese **Krähen** verheißen nichts Gutes, ein weiterer Gegner ist im Anmarsch!

Über viele Sachen lässt es sich trefflich streiten. Über eine nicht: *Metal Gear Solid* gehört zu den besten Spielen aller Zeiten. Bevor überhaupt irgendjemand an Sam Fisher dachte, drückte sich Konamis Schleichexperte Solid Snake schon in dunklen Ecken rum und attackierte seine Gegner am liebsten von hinten. Ganz klar: Der Playstation-Hit von 1998 machte das Stealth-Genre massenkompatibel. *Metal Gear Solid* hat alles: Einen charismatischen Helden, der durchaus zwei Seiten hat, eine packende und aktuelle Story, frische Spielideen, ohne dabei klassische Elemente zu vernachlässigen und eine



Ups, wir haben den **Alarm** ausgelöst. Nun müssen wir uns verstecken und nutzen das neue Feature.

Erfolgreiche Neuauflagen



Resident Evil, das vor allem durch eine zuckerfeine Optik besticht, blieb im Prinzip unverändert. Nur einige Rätsel wurden vertauscht. Wir werteten das Spiel in Ausgabe 10/02 mit 91%.



Prince of Persia ist derzeit das stilischste Spiel auf dem Markt. Die Neuauflage des Klassikers hat das Original sogar integriert und bekam bereits unsere Importwertung von 90%.

filmreife Präsentation. Kann ein Spiel noch mehr bieten? Die Antwort lautet ja und zwar in der GameCube-Neuauflage des Konami-Klassikers. *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* soll alles das besser machen, was es anno 1998 noch zu kritisieren gab.

Neuer Schwung

Im Filmgeschäft haftet Neuauflagen meist der Makel an, schlechter als das Original zu sein. Im Spielesektor bewies das gefeierte Remake von

Resident Evil, dass in der interaktiven Unterhaltung andere Maßstäbe gelten. Natürlich ist es mit der Aktualisierung der Technik nicht getan. Snake und seine Gegner wurden einer gründlichen Erneuerung unterzogen. Das bedeutet höher aufgelöste Texturen und natürlich etliche Polygone mehr. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* für die PS2 dient hier als gute Orientierungshilfe – und die GameCube-Schlange sieht sogar deutlich besser aus. Einzig die Umgebung kann noch nicht ganz mithalten. Silicon Knights haben

zwar das PSone-Niveau hinter sich gelassen, könnten aber deutlich mehr Entwicklungszeit in die Optik investieren. Doch seit unserem Preview in Heft 8/03 hat sich auch hier immerhin etwas getan. Dass die Jungs aus Kanada ihr Handwerk eigentlich auch grafisch verstehen, haben sie ja zuletzt mit *Eternal Darkness* unter Beweis gestellt.

Deutlich aktiver waren die Entwickler bei der Einarbeitung neuer Features. Das interessanteste ist sicher, dass Snake nun erledigte Gegner beseitigen muss. Im Original lösen sich daniederliegende Soldaten vorteilhaft auf. Im Remake werdet ihr die Bösewichte verstecken müssen. Hier bedienen sich Silicon Knights erneut beim zweiten Teil und bauten dazu geeignete Schränke ins Spiel ein. Überhaupt werdet ihr viel taktischer vorgehen müssen. Sich mit bloßer Gewalt sich von einem Boss zum nächsten zu kämpfen, ist nicht mehr möglich. *Splinter Cell* ging auch an Konami nicht spurlos vorüber. Mit der feststehenden Ego-Ansicht übernehmen die Entwickler ein weiteres Element aus *Sons of Liberty*. Dieses Feature erleichtert die Orientierung enorm und macht auch Distanzschüsse effektiver. Eine nette Idee ist die Betäubungspistole, die Snake nun einsetzen kann. Die Schlange ist außerdem akrobatischer geworden. Solid Snake kann sich nun auch an Geländern entlang hangeln. Dafür mussten Silicon Knights sogar Teile des Leveldesigns ändern. Ansonsten ist das Team natürlich sehr eingeschränkt, was die Gestaltung des Spiels betrifft. Wir hoffen daher, das Silicon Knights aus dieser Tatsache eine Tugend macht und die so eingesparte Energie vor allem in die grafische Darstellung investieren.

Überraschungen?

Interessant dürfte im Remake die Begegnung mit Psycho Mantis werden. Der mit PSI-Fähigkeiten ausgestattete Telepath verwirrte viele PlayStation-Spieler mit seiner Fähigkeit zu erkennen, welche Spiele der Spieler zuletzt geockt hat. Dazu suchte das Programm lediglich die Memory Cards nach Spielständen ab. Das Silicon Knights diesmal ähnliches vorhaben, ist kein Geheimnis mehr. Zu verraten, was dort vor sich geht, wäre aber sicher unfair. **(BS)**



Versucht da jemand, Snake zu täuschen? Wie gesagt, **Mantis** hat fiese Tricks drauf.



Mantis feuert durch die Gegend. Wird er wieder solche **Mätzchen**, wie damals machen?

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Silicon Knights
Internet:	www.konami-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	März 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Erfüllt (außer grafisch) alle Tophit-Qualitäten.

TENDENZ



CONAN

Nun schwingt der Barbar auch das Polygon-Schwert!

GCN

Die Bratislavaer Softwareschmiede Cauldron werkelt seit etlichen Monaten an ihrem bisher größten Projekt. Das Spiel rund um den bekannten Barbaren wird zum größten Teil von Newcomern entwickelt, die bisher nicht mehr als kleinere Demos oder 3D-Animationen programmiert haben. Man könnte sagen, *Conan* hat somit beste Chancen, richtig frisch zu wirken.

Eine Sache drängt sich beim Begriff *Conan* natürlich auf: Was ist mit Arnold Schwarzenegger, der den bulligen Krieger über die Comics heraus bekannt machte? Dass eine Schwarzenegger-Lizenz nicht wirklich billig ist, ist kein

Geheimnis. Von daher begnügten sich TDK Mediactive und Cauldron mit der *Conan*-Lizenz. Bei der Entwicklung möchte man sich ohnehin mehr von den Comics und Büchern, als von den Filmen inspirieren lassen.

Wo ist Arnie?

Dennoch haben Cauldron und TDK Arnolds deutsche Stimme für das Spiel verpflichten können. Thomas Danneberg, der auch Schauspieler wie Sylvester Stallone, John Travolta, Terence Hill oder Bruce Willis synchronisiert, wird also für professionelle Sprachausgabe sorgen.

Auch die sonstige Präsentation dürfte klar sein: Viel Schwerterklirren, ein Gegner nach dem anderen und ab und zu mal ein paar Blut-spritzer. Auf der Suche nach den Mördern aller Einwohner seines Heimatdorfes stößt Conan auf über 50 Feinde, die nur in den seltensten Fällen menschlicher Natur sind. Wölfe, Bären, Eisdämonen, Rieseninsekten, Mumien und andere bössartige Kreaturen warten nur darauf, sich von Conan niederstrecken zu lassen. Dabei durchstreift das Muskelpaket ein gutes Dutzend verschiedener Locations, welche wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Sein Rachefeldzug führt ihn unter anderem durch



Obacht! Im **dichten Dschungel** werdet ihr leicht unbemerkt von hinten angegriffen.



Normalerweise ist Conan kein Mann der **großen Worte**, sondern lässt lieber die Waffen für sich sprechen.



Der **Hafen am Westozean** ist grafisch sehr schön umgesetzt worden. In der Stadt tummeln viele Menschen.

eisige Gebirge, tropische Dschungel, heiße Lavahöhlen und bewohnte Siedlungen.

In unserer Preview gestalteten sich die Levels noch sehr unterschiedlich. Während vor allem die Dschungellevels gegen Ende des Spiels sehr schön aussahen, herrscht zu Beginn noch viel Nachbesserungsbedarf. Ohnehin sei man bei Cauldron eifrig dabei, die Optik des Spiels deutlich aufzuwerten, berichtet uns Michael Domke, Pressesprecher bei TDK Mediactive. Vor allem der Blick in diverse Internetforen habe gezeigt, dass der Spieler moderne Grafikeffekte, wie eben Bump Mapping in aktuellen Spielen erwartet. Erste Ergebnisse konnten wir uns schon anschauen.

Man mag es kaum glauben, aber der Barbar muss ab und zu auch seine grauen Zellen einsetzen. Einfachere Schalter- und Suchrätsel lockern das Spielgeschehen etwas auf und sollen spielerische Monotonie verhindern. Ansonsten bahnt er sich mit Schwert, Axt und anderen Waffen (über 14 sollen es werden) seinen Weg und hinterlässt eine Spur der Verwüstung. Blocken, Schlagen und Ausweichen sind die Standardmanöver, wirkungs-

vollere Kombos und Spezialangriffe können im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Nette Idee: Ist Conan von einem Gegner geschlagen worden, verliert er nicht gleich ein Leben, sondern muss seinem Gott Kromm beweisen, dass er würdig ist, wieder in die Welt der Lebenden zurückzukehren. Der Götze hetzt ihm dann auch gleich ein paar Gegner auf den Hals. Hat Conan die geschlagen, darf er zurück in den Level, in dem er zuvor getötet wurde.

Barbarisch

Die uns vorliegende spielbare Beta-Version ließ eine Menge Potenzial erkennen, litt aber noch an einigen Startschwierigkeiten. Die Kollisionsabfrage ist noch nicht ganz präzise und die frei bewegliche Kamera muss öfters nachjustiert werden, um die nötige Übersicht zu liefern. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Ansonsten waren wir von dem Ideenreichtum in Bezug auf Gegner- und Leveldesign sehr angetan, *Conan* könnte sich von der Masse der Hack'n'Slay-Spiele wohlthuend abheben. Der Test folgt in unserer nächsten Ausgabe. **(BS/SRÖ)**



Auf Arnold als Barbar müsst ihr verzichten. Conan spricht nur wie der **Gouverneur**.



Ob klirrende Kälte oder **glühende Hitze** – Conan macht das alles nichts aus...



Kein Palast aus Stahl und Glas

Im slowakischen Bratislava geht es beim 1996 gegründeten Entwickler Cauldron eher familiär zu. Zu den bisher veröffentlichten Titeln zählen unter anderem *Quadrox* (1996), *Spellcross* (1997) und *Chaser* (2003).



Fast alle Orte der Comics sind im Spiel zu finden. Hier das optisch sehr gelungene **Cimmeria**.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	TDK Mediactive
Hersteller:	Cauldron
Website:	www.conangame.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	März 2004

FERTIG GESTELLT

0% ██████████ 50% ██████████ 100%

ERSTEINDRUCK

Ersteindruck: Hoffnungsvolles Hack'n'Slay-Abenteuer mit starkem Hauptcharakter.

TENDENZ



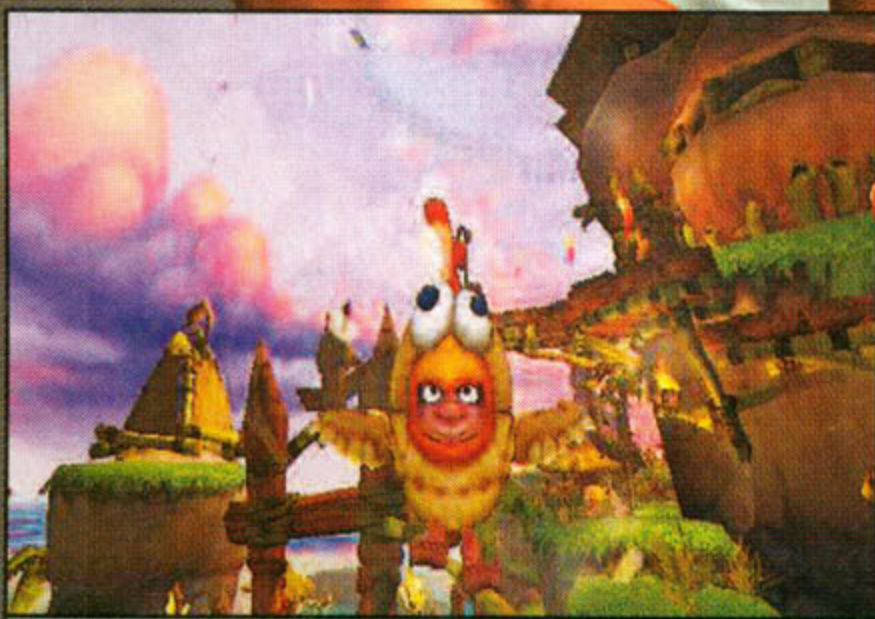


TAK

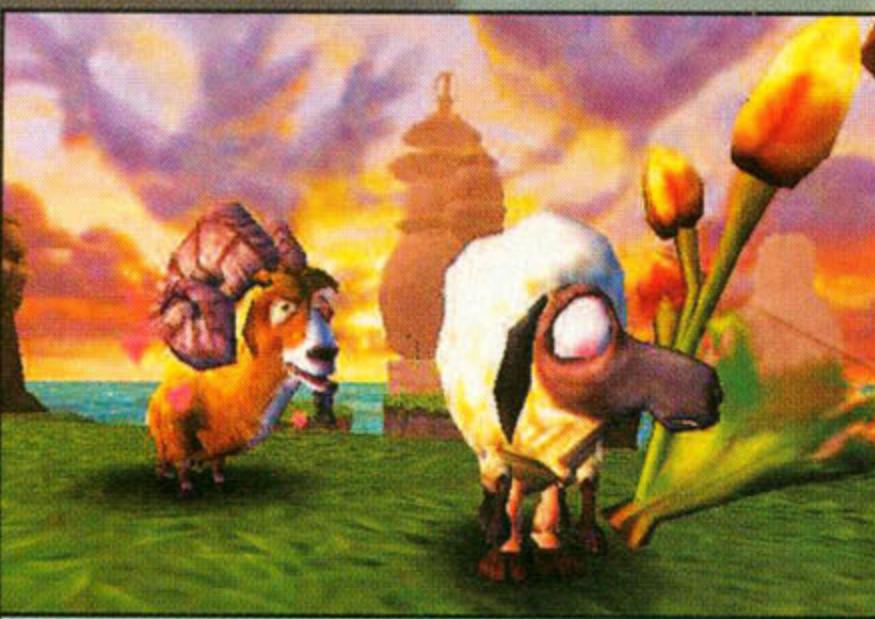
und die Macht des Juju

Wozu Schafe im Dschungel so alles nützlich sind...

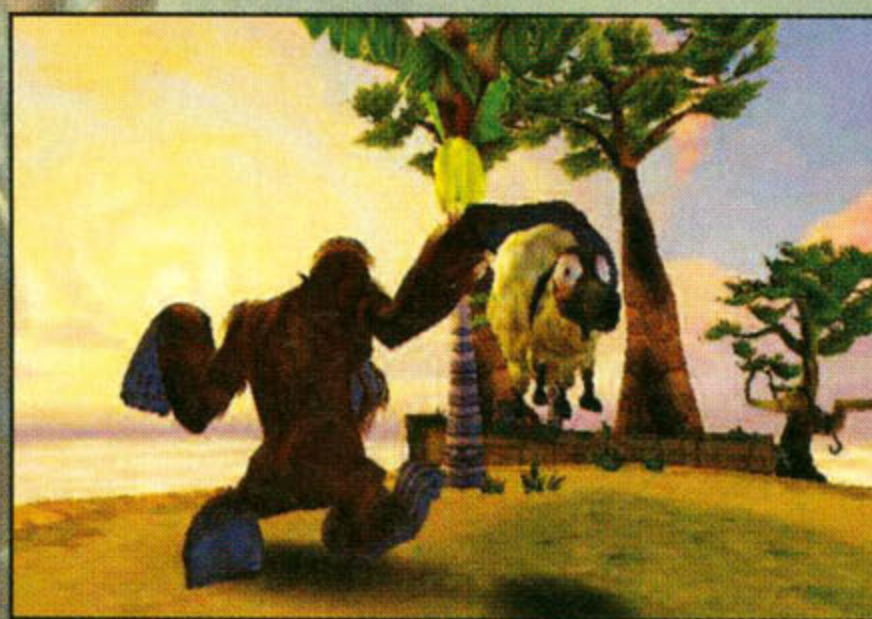
GCN



Mit dem **Hühneranzug** könnt ihr fliegen und explodierende Eier legen.



Das Schaf steht einsam in der Gegend rum, aber ein **gieriger Bock** ist schon im Anmarsch.



Da trägt der **Orang-Utan** unser Schaf davon. Manchmal ist das zum Lösen der Rätsel sogar notwendig.

Schaupatz des Spiels ist die Heimat des Punupunu-Stammes, dessen friedliches Leben durch den Juju-Mond in Form von Mondsteinen vor allem Bösen bewahrt wird. Eines Tages stiehlt der fiese Schamane Tlaloc die Steine, wodurch nahezu alle Bewohner in Schafe (ja, Schafe!) verwandelt wurden. Dummerweise hat es auch den Stammeskrieger Lok erwischt – der einzige, der es mit Tlaloc aufnehmen kann. Stattdessen wurde der quirlige, kleine Tak verschont, welcher nun vom Dorfältesten beauftragt wurde, Zutaten für ein Zau-

Dschungelheld

bermittel zu finden, um Loc wieder zu erlösen. Spielerisch soll sich *Tak* an *Zelda* orientieren (s. Interview), beim Probespielen kamen uns aber eher typische Jump'n'Runs wie *Mario* oder *Jak & Daxter* (PS2) in den Sinn. Denn vom Bewegungsapparat her kann es Tak durchaus mit den etablierten Sprunghelden aufnehmen. Tak läuft und springt durch kunterbunte Levels, schwingt an Lianen und Seilen, vermöbelt Gegner mit seiner Keule, hangelt und klettert an geeigneten Oberflächen entlang und sammelt allerlei Kleinkram ein. In erster Linie



So friedlich stehen Tak und der **Kobold** selten nebeneinander.



Ohne Gefieder schaut das **Huhn** ganz schön doof aus der Wäsche. Solche Gags gibt es am laufenden Band.



Auch in diesem Spiel gibt es eine **Mumie**, die Feuer und Flamme nicht zu fürchten braucht.



Elegant **rutscht** Tak an Lianen und Kletterpflanzen entlang. Tarzan ist nichts dagegen!

Federn, deren Anordnung im Level nicht nur die Marschrichtung angibt (und somit die Orientierung erleichtert), sondern auch den Taks Gesundheitszustand aufrecht erhält.

Der Rätselanteil kommt aber trotzdem nicht zu kurz, wobei dieser hauptsächlich auf Interaktion mit Tieren und der Umgebung basiert. Neben den erwähnten Schafen werden die Welten auch mit Affen, Emus, Nashörnern oder kleinen Kobolden – Nurbles genannt – bevölkert. Um zum Beispiel eine verschlossene Tür zu öffnen, muss Tak ein Schaf Huckepack nehmen und es zu einem Affen tragen. Dieser biegt einen Bananenbaum herunter, um seinen Magen zu füllen. Währenddessen legt ihr das Schaf auf dem Baumwipfel ab und lasst es zur Tür katalpieren. Dort stellt ihr es auf ein Laufband, welches wiederum einen Öffnungsmechanismus antreibt. An anderer Stelle schießt Tak mit einem Blasrohr auf einen Emu, damit dieser den Kopf in den Sand steckt und

gefahrlos als Reittier bestiegen werden kann.

Tierisch

Die Tiere sind aber nicht nur Hauptakteure in den Puzzles, sondern sorgen auch für einen Lacher nach dem anderen. Ehrlich, von der ersten Spielminute an haben wir uns alle Nase lang weggeschmissen, wie schon seit seligen Rare-Zeiten nicht mehr. Vom unwiderstehlich sympathischen Helden über die dumm dreinblickenden Schafe bis zu den ulkigsten Animationen der Tiere jagt ein Brüller den nächsten. Schließlich sind Videospiele Unterhaltung, und *Tak und die Macht des Juju* ist ein Spiel, das schon beim Zuschauen Spaß macht.

Die US-Version ist bereits im Handel, momentan wird an der deutschen Lokalisierung gearbeitet. Der Release ist für März angesetzt, demnach steht für die nächste Ausgabe schon der Test auf unserem Plan. Wir freuen uns jetzt schon drauf, ihr hoffentlich auch! (SRÖ)

Perfekt für den Cube!

Im Gespräch mit Lead Designer John Blackburn und Creative Manager Stephen Jarret.

N-Games: Was macht Tak gegenüber bisherigen Jump'n'Runs zu etwas Besonderem?

Blackburn: Wir wollten kein klassisches Jump'n'Run, sondern eher etwas in Richtung Zelda. Wo der Spieler etwas nachdenken und die Umgebung einbeziehen muss, und nicht nur über bewegliche Plattformen hüpf.

N-Games: Viele Hersteller lassen Spiele für den GameCube fallen und entwickeln lieber für die Xbox. Bei Tak ist es umgekehrt – warum?

Jarret: Wir finden, dass das Spiel einfach perfekt auf den GameCube passt und eher der Zielgruppe entspricht. Eine Xbox-Umsetzung ist aber durchaus noch möglich.

N-Games: Tak erscheint auch für den GBA. Wird es eine Linkfunktion zum GC geben?

Blackburn: Nein, so etwas wird es nicht geben.

N-Games: Ihr lasst das Spiel auch von Kindern testen. Wie muss man sich das vorstellen – teilt ihr eure halbfertigen Versionen in Schulen aus?

Jarret: Zuerst zeigen wir das Spiel unseren Familien. Man kann jetzt auch nicht das Spiel einer ganzen Gruppe von Kids vorsetzen, das wird zu chaotisch. Also lassen wir sie einzeln spielen und beobachten dann genau, wie sie damit zurechtkommen.

N-Games: Vielen Dank für das Interview!



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Avalanche
Internet:	www.takgame.com
Genre:	JNR
Erhältlich	März 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

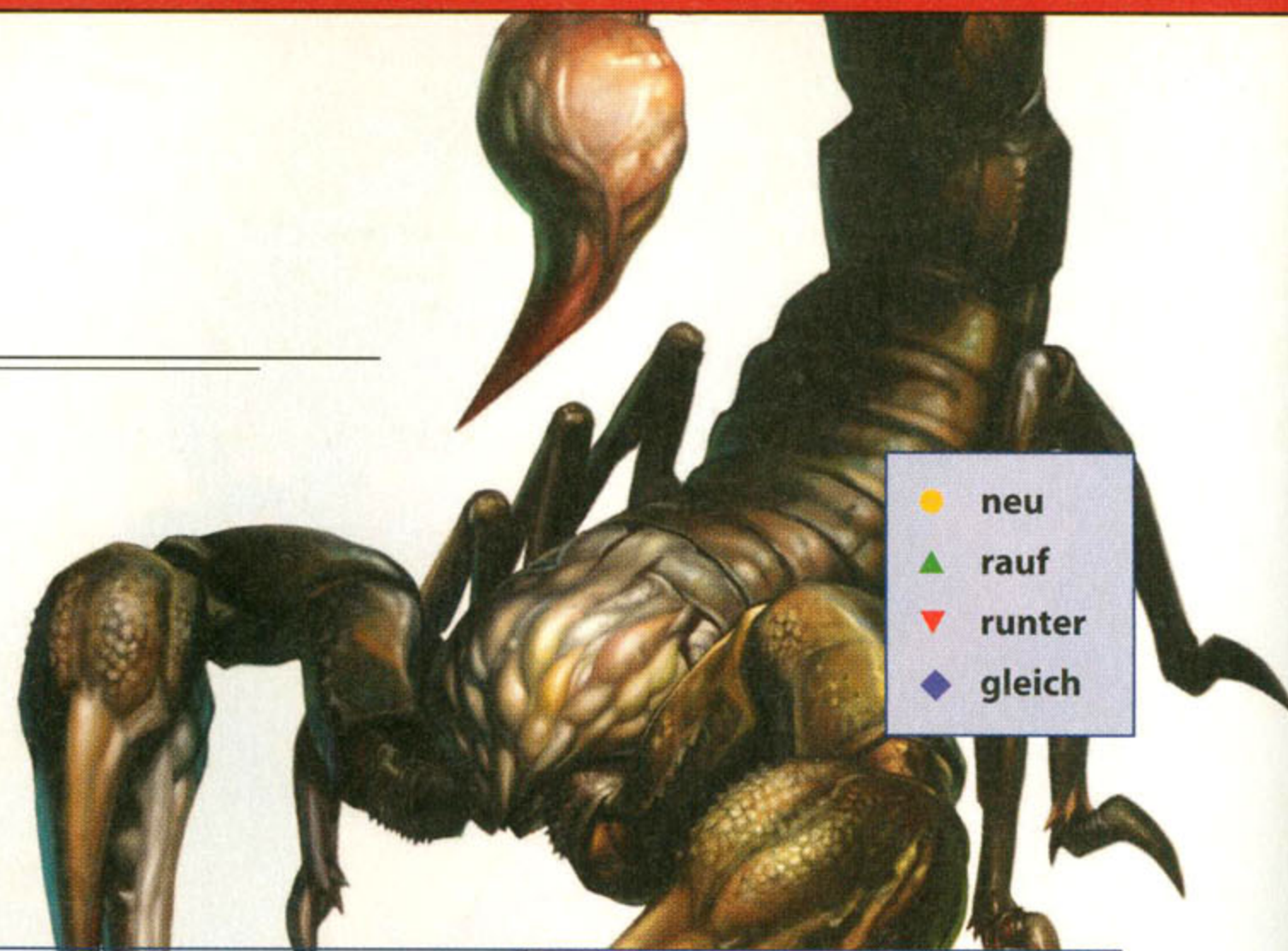
Gewagte These: Tak tritt in die Fußstapfen von Banjo und Kazooie!

TENDENZ



CHARTS

Das Weihnachtsgeschäft hat viele Neueinsteiger zur Folge, aber auch altbekannte Gesichter zurückkehren lassen. Grade bei unserem Partner Amazon blieben auch die vielen Preisreduzierungen von Software nicht ohne Resultat. So dürfen wir mitten im Winter auch wieder Spiele wie *Beach Spikers* in den Charts begrüßen. *Mario Kart* dürfte aber trotz allem seine Poleposition verteidigen können.



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

GameCube Top 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
◆ 1	1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	94%
● 2	-	Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	81%
● 3	-	Need for Speed: Undergr.	EA	88%
● 4	-	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
● 5	-	Mario Party 5	Nintendo	77%
● 6	-	1080° Avalanche	Nintendo	85%
● 7	-	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
● 8	-	Metroid Prime	Nintendo	97%
▼ 9	6	HdR: Die Rückkehr des K.	EA	83%
● 10	-	WWE Wrestlemania XIX	THQ	75%
● 11	-	Summoner: A Goddess...	THQ	78%
● 12	-	Skies of Arcadia Legends	Sega	88%
● 13	-	Mario Party 4	Nintendo	77%
▼ 14	3	Star Wars: Rebel Strike	Activision	83%
▼ 15	11	Soul Calibur 2	Nintendo	89%
▼ 16	2	F-Zero GX	Nintendo	93%
● 17	-	Phantasy Star Online	Sega	84%
● 18	-	Rayman 3	Ubi Soft	88%
● 19	-	Die Sims brechen aus	EA	87%
● 20	-	Beach Spikers	Sega	

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

Lust, mal namentlich in der N-Games erwähnt zu werden? Dann zück den Kuli oder haue in die Tasten und schicke uns deine persönlichen zehn Alltime Favourites! Das darf auch ruhig eine Mischung aus GBA-, GameCube- und N64-Spielen sein – Hauptsache die Spiele laufen auf einer Nintendo-Konsole. Wer von uns abgedruckt wird, erhält zur Belohnung ein GameCube-Spiel. Ist das nix?

BriStein Verlag GmbH
 "Meine Alltime Fav's"
 Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

oder per E-Mail an:
posthuetten@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
2	Resident Evil	Capcom	GameCube
3	Soul Calibur 2	Namco	GameCube
4	SSX 3	EA	GameCube
5	Wario Land	Nintendo	GBA
6	TimeSplitters 2	Eidos	GameCube
7	Aggressive Inline	Acclaim	GameCube
8	Super Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
9	Star Wars: Jedi Knight 2	Raven	GameCube
10	Freekstyle	EA	GameCube

Paul-Willy Stoyan (13)

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo
◆ 2	2	Pokémon: Saphir Edition	Nintendo
▼ 3	1	Pokémon: Rubin Edition	Nintendo
▲ 4	9	Golden Sun 2	Nintendo
● 5	-	Mario & Luigi	Nintendo
▼ 6	3	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
◆ 7	7	Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	Konami
● 8	-	HdR: Die Rückkehr des Königs	EA
● 9	-	Die Monster AG	THQ
▼ 10	4	Advance Wars 2	Nintendo

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller


Nicht daran stören, wenn in den US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellung zählen mit.

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Mario Party 5	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
3	Need for Speed: Undergr.	EA	EA
4	Animal Crossing	Nintendo	Nintendo
5	Lord of the Rings: Return	EA	EA
6	True Crime: Streets of L.A.	Luxoflux	Activision
7	Harry Potter: Quidditch	EA	EA
8	Tony Hawk's Undergr.	Neversoft	Activision
9	Prince of Persia: Sands...	Ubi Soft	Ubi Soft
10	Sonic Heroes	Sonic Team	Sega

WIE WERTEN WIR?

Wir sagen euch mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltet ihr aber den kompletten Test lesen!


95%+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung.

90%-94% Nur wer die 90%-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren Award. Diese  Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen.

80%-89% Im 80er-Bereich zählt die solide Umsetzung bekannter Spielideen. Immer wieder fesselnd!

60%-79% Hier halten sich die Innovationen in Grenzen und die technische Umsetzung kann durchaus gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30%-59% Achtung! Neue Ideen gibt's hier meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29% Miese Ideen,  dilettantisch umgesetzt. Ab hier verleihen wir den Loser!

unter 10% So miese Spiele gibt's für den GameCube nicht? Du kennst vielleicht noch keines, aber wer weiß, was die Zukunft alles bringt...

01 Genre-Checker: Damit du stets weißt, was gespielt wird, erklären wir geeignete Spiele mit dem Genre-Checker. An diesem Diagramm erkennst du die einzelnen Genre-Anteile.

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

08 Spieler: Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig oder nacheinander ran?

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was musst du für das Spiel berappen?

11 Schwierigkeitsgrad: von leicht bis schwer in 10er-Schritten.

12 Einzelwertungen: Die Disziplinen Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß und Multiplayer werden hier separat auf einer Skala von 1 -5 bewertet.

13 :-) Das hat uns besonders gefallen!

14 :-| Das uns tierisch angereizt!

15 Fazit: Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

16 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

17 Bewertung: Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

GENRE-CHECKER

01 ACT 60%	BEU 30%	JNR 10%
----------------------	-------------------	-------------------

KURZ + KNAPP

02 Vertrieb:	Capcom
03 Hersteller:	Capcom
04 Internet:	www.capcom-europe.com
05 Erhältlich:	31.10.2004
06 Sprache:	englisch
07 Eingewöhnung:	15min.
08 Spieler:	1
09 USK:	ab 12
10 Preis:	ca. 60 €

11 Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

13 :-) tolle Spezialfähigkeiten

14 :-| abwechslungsreich

15 :-) macht Spaß

16 :-| zweischneidige Technik

FAZIT

15 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

ALTERNATIVE

16 Mega Man Network Transmission Capcom
ca. 60 € Ausgabe 8/02: 73%

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 Sonic Heroes
- 2 Sphinx
- 3 Prince of Persia (Import)

Buch: Zittlau: Muskeln durch Drogen

Film: Looney Tunes: Back in Action

CD: Santana: Supernatural

Und sonst: Hat noch immer 'nen Silvester-Kater!



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Goblin Commander (Import)
- 2 Sphinx
- 3 Rogue Ops

Buch: Tolkien: Der Herr der Ringe – Anhänge

Film: Wie die Karnickel

CD: Linkin Park: Live in Texas

Und sonst: Aalt sich zufrieden vorm neuen Fernseher.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Fire Emblem (GBA Import)
- 2 Sphinx
- 3 Sonic Heroes

Buch: Walter Moers: Rumo & Die

Wunder im Dunkeln

Film: Last Samurai

CD: Jet: Get Born

Und sonst: Wünscht allen Lesern ein frohes neues Jahr!



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Mario Party 5
- 2 Die Sims brechen aus
- 3 Harry Potter und der Stein...

Buch: Schnäppchenführer Deutschland 2004

Film: Das Sams in Gefahr

CD: Nockalm Weihnacht

Und sonst: Ist endlich aus der Weihnachtsrennerei raus.



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 I-Ninja (Import)
- 2 Spawn: Armageddon
- 3 MoH: Infiltrator (GBA)

Buch: Johansen: Komm, dunkle Nacht

Film: Blut für Dracula (DVD)

CD: Apocalyptica plays Metallica

Und sonst: Genießt die dunklen Winternächte.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 T.H.U.G.
- 2 HM: Friends of Mineral Town (GBA)
- 3 Prince of Persia (Import)

Buch: Fetjaine: Die Nacht der Elfen

Film: Bowling for Columbine (DVD)

CD: Battleore: Sword's Song

Und sonst: Gründet transatlantische Freundschaften.



Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 True Crime: Streets of LA
- 2 Eternal Darkness
- 3 Super Smash Bros. Melee

Buch: Tom Dowd: Nuke City

Film: Intacto (DVD)

CD: Bad Butcher: More fresh Meat

Und sonst: Verflucht die Einschlagskarter in seinem Garten (ich hasse Silvester-Raketen...)



SONIC HEROES

Aller guten Dinge sind drei!

GCN

Alle großen Teams der Welt treten zu dritt auf. Justus, Peter und Bob. Tick, Trick und Track. Jim (Beam), Jack (Daniels) und Johnny (Walker). Und von Drei-Mann-Rockbands brauchen wir ja gar nicht erst anzufangen. Nachdem man auch bei Sega zu der Erkenntnis gekommen ist, dass drei die ultimative Teamwork-Zahl darstellt, wurde die Idee in *Sonic Heroes* umgesetzt. Ergebnis: Man spielt nicht mehr allein, sondern zu dritt. Und zwar gleichzeitig.

Dreigestirn

Somit stehen euch dann auch nicht mehr einzelne Spielfiguren, sondern Dreierteams zur Auswahl, jeweils bestehend aus bekannten Helden der Sonic-Historie und neuen Gesichtern. Sonic, Tails und Knuckles bilden das Team Sonic. Shadow Rogue und der Roboter Omega sind Team Dark. Amy, Cream und Big bilden

TeamRose. Und schließlich gibt es noch Vector, Espio und Charmy, welche sich unter dem Namen Team Chaotix zusammengeschlossen haben. Obgleich alle Teams zum größten Teil die gleichen Levels durchlaufen, wird für jedes Team eine eigene Geschichte erzählt, wobei es hin und wieder zu Überschneidungen kommt. Außerdem gibt es leichte Unterschiede im Gameplay: Team Dark ist dank des starken Kampfroboters Omega mehr in Kämpfe verwickelt, das Team Chaotix hingegen erhält bestimmte Aufgaben, zum Beispiel versteckte Objekte finden. Im Grunde spielen sich die Teams aber schon sehr ähnlich.

Spielerisch orientiert sich *Sonic Heroes* an seinen beiden Vorgängern *Sonic Adventure 1 & 2*. Ihr saust durch halbsbrecherische 3D-Levels, sammelt Ringe ein, lasst euch von Sprungfedern katapultieren und zerlegt Dr. Eggman's Roboter-

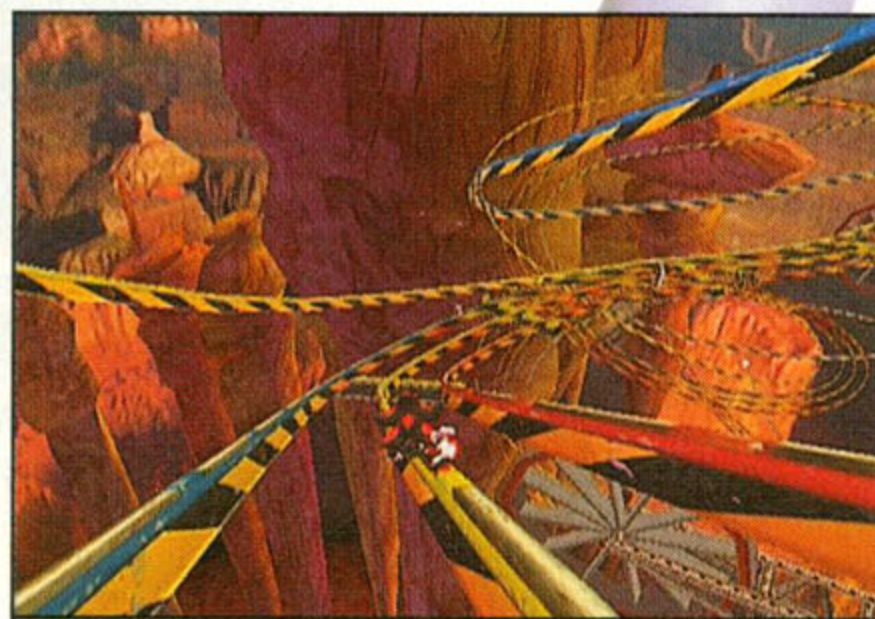
armee. Auf Knopfdruck lässt sich der Anführer eures Dreierteams wechseln, wodurch sich die Formation und damit auch die Angriffs- und Bewegungsmöglichkeiten verändern. Die Speed-Formation entspricht den klassischen *Sonic*-Spielen – hier geht es einfach nur mit Vollgas vorwärts. In der Fly-Formation kann die Gruppe ein kurzes Stück fliegen, um zum Beispiel in größere Höhen vorzustößen. Die Power-Formation bietet sich an, wenn es viele Gegner zu bekämpfen oder Hindernisse zu beseitigen gilt.

Dreierpack

In Anlehnung an die frühen *Sonic*-Spiele aus 16 Bit-Zeiten sind die Levels nach wie vor recht gradlinig – klassisches Jump'n'Run-Gameplay eben. Bestimmte Passagen könnt ihr allerdings nur mit der passenden Formation meistern, wobei euch manchmal auch der nötige



Knuckles setzt Sonic und Tails als **Wurfgeschosse** ein, um den gläsernen Boden zu durchbrechen.



Man beachte den weiteren **Streckenverlauf** im Hintergrund.



Was wäre ein Sonic-Spiel ohne einen **Pinball-Level**?



Während der rasenden Schussfahrt kann man noch **Bingo** spielen, um weitere Ringe zu erhalten.



Häufig werdet ihr über solche **Schienen** kreuz und quer durch die Gegend katapultiert.

Führungswechsel automatisch aufgezwungen wird. Zudem werdet ihr häufiger auf Kanonen treffen, die euch je nach Formation zu verschiedenen Levelabschnitten feuern. Wer also wirklich den kompletten Level sehen und erleben will, muss ihn schon mehrmals durchlaufen, um alle Verzweigungen mitzunehmen.

Die Angriffsarten hängen ebenfalls vom gewählten Anführer ab. Neben einigen altbekannten Manövern (z.B. Sonics Homing Attack) gibt es eine Reihe neue Angriffs-

möglichkeiten: Big zum Beispiel zückt einen Baseballschläger und pfeffert seine beiden Teamkolleginnen auf die Gegner. Ähnlich macht es Tails, nur dass seine Angriffe aufgrund der Fly-Formation aus der Luft erfolgen. Hier ist also wieder ein bisschen taktieren gefragt, um je nach Situation den richtigen Anführer mit den passenden Angriffsarten zu wählen.

Drillinge

Wie das bei Multiplattformtiteln nun mal häufig so ist, wurde das Spiel kaum auf die jeweilige Plattform optimiert und sieht – bis auf die üblichen Hardwarebedingten Detailunterschiede – auf allen drei Systemen ziemlich gleich aus. Die Fortschritte gegenüber den Vorgängern zeigen sich in erster Linie in den beseitigten Fehlern: Auffällige Pop-Ups gibt es keine mehr und die Framerate

Drei! - Die Heilige Handgranate



Und der Herr sprach und sagte: "Zuerst zieh den Heiligen Zündhaken aus dem Gehäuse. Sodann sollst du zählen bis drei. Nicht mehr, und nicht weniger. Drei allein soll die Nummer sein, zu der du zählst. Und die Nummer, die du zählst, soll drei und nur drei sein. Weder sollst du bis vier zählen, noch sollst du nur bis zwei zählen, es sei denn, dass du fort fährst zu zählen bis zur drei. Die fünf scheidet völlig aus. Wenn nun dann die Nummer drei, welches ist die dritte Nummer von vorn, erreicht ist, dann schleudere mit Kraft deine Heilige Handgranate von Antiochia gegen deinen Feind. Wer sich schuldig macht in meinen Augen, soll sehen, was er davon hat." Amen.

(aus "Die Ritter der Kokosnuss", Monty Python Pictures, 1974)



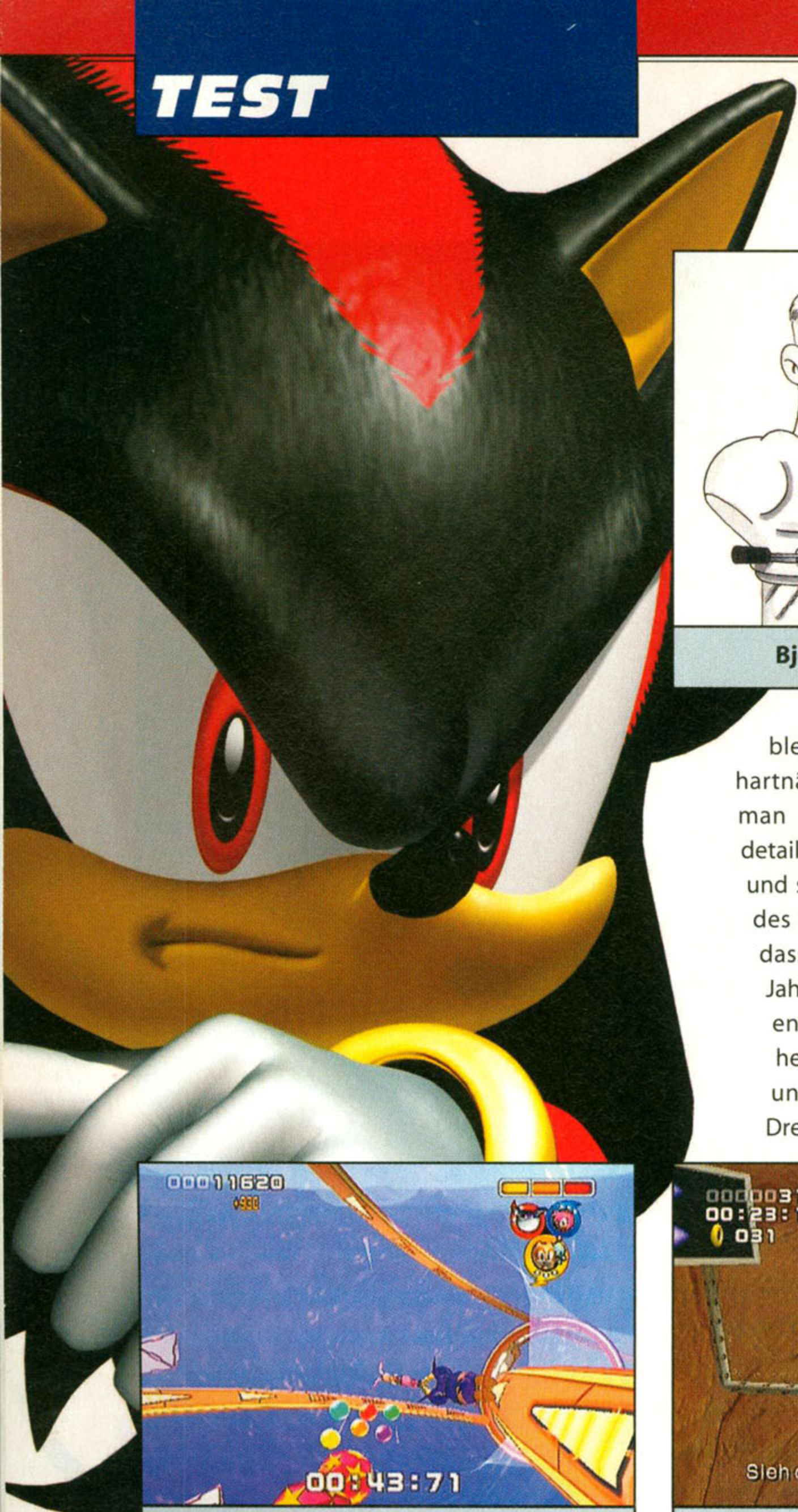
Zuweilen legen die Dreierteams sehr seltsame **Fortbewegungsmethoden** an den Tag.



Zwei kleine Mädels, ein **dicker, fetter Kater** und ein Chao. Was für 'ne Zusammenstellung...



In der **Fly-Formation** hängen sich die Teammitglieder aneinander.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Das erste *Sonic Adventure* auf Segas Dreamcast hat mich ja förmlich vom Hocker gehauen. Nach *Sonic Heroes* sitze ich noch immer fest im Sattel. Solch technische Quantensprünge wie damals sind heute natürlich nicht mehr möglich. Dennoch hat es das Spiel geschafft, den Namen "Sonic", nach dem letzten eher mäßigen GameCube-Auftritt wieder besser klingen zu lassen. Einen Kritikpunkt hab ich dennoch: Die Idee mit den Dreierteams ist zwar ganz nett, nimmt durch die häufigen Charakterwechsel allerdings das Tempo aus dem Spiel. Auch wenn *Sonic Heroes* schnell ist, es könnte noch schneller sein.

bleibt auch bei hoher Sichtweite hartnäckig flüssig. Stellenweise erblickt man verhältnismäßig schlichte und detailarme Objekte mit eckigen Formen und simplen Texturen, so dass man sich des Eindrucks nicht verwehren kann, dass dieses Spiel seiner Zeit ein paar Jahre hinterher hängt. Auch die Effekte entsprechen nicht dem, was die heutige Hardware zu leisten vermag und stammen noch aus der Dreamcast-Ära.

Auf der anderen Seite entschädigen aber abgefahrene Levelkonstruktionen und der reine Farbrausch für kleinere technische Mängel. Zudem sind die Level vergleichsweise riesig – Spielzeiten von 10-15 Minuten pro Level sind keine Seltenheit. Der Sound umfasst die üblichen, bekannten Jingles und eine abwechslungsreiche Mischung aus brauchbarer Rockmusik mit teilweise eingängigen Melodien und recht abstrusen Elektro-Songs. Kurz: Wer die Vorgänger kennt, wird angemessen bedient, bekommt aber keine großen Überraschungen zu sehen oder zu hören. Unterm Strich ist *Sonic Heroes* das bisher ausgereifteste 3D-Sonic. Es ist zwar auch nicht ganz frei von Fehlern, hat aber die gleichen Qualitäten, wie die Vorgänger – und das mit deutlich weniger Schwächen. (SRÖ)



Auch das kennt man von früheren Sonic-Spielen: **Bonuslevel** für die Extra-Portion Punkte.



Da es sich ja um **Dreierteams** handelt, gibt es auch drei Schienen.



Amy, bitte vorsichtiger mit unserem einzigen Anhaltspunkt umgehen.

Die englische Sprachausgabe ist deutsch **untertitelt**. So richtig spannend ist das Gefasel aber auch nicht.

GENRE-CHECKER

JNR 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega	
Hersteller:	Sonic Team	
Internet:	www.sega-europe.com	
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler: 1-2
Sprache:	deutsch	USK: ohne
Eingewöhnung:	30 min.	Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	5 icons
Sound:	5 icons
Gameplay:	5 icons
Dauerspaß:	5 icons
Multiplayer:	5 icons

- :-) riesige Level
- :-) abgefahrenes Leveldesign
- :-) viele bekannte Sonic-Spielelemente
- :-) klassisches J'n'R-Gameplay

FAZIT

Das Warten hat sich gelohnt: Der beste 3D-Sonic, den es je gab!

ALTERNATIVE

Sonic Adventure 2 Battle	Sega
ca. 30 €	Ausgabe 5/02: 86%

BEWERTUNG 90%

5000

SERIES  
Technical Outerwear

100% Nylon / 5000 mm. Waterproof-Breathable outer layer,
Taped seams, Removable & Adjustable hood,
Adjustable sleeve cuffs, Sleeve zippered vents,
Zipp-off powder skirt with flap & lycra for extra stretch,
Liftpass-pocket, Goggle-pocket, MP-3 player pocket,
Fleece lined body, Wrist gaitors, 2-way front zipper,
Single pull bungee waist cord.



5000 *SERIES*

REHALL 
CLOTHING CO.

Freeride ski-snowboardwear
CLIMATE CONTROL SYSTEM



SPHINX

und die verfluchte Mumie

Billiger Zelda-Klon oder eigenständiges Top-Adventure? Lest selbst!

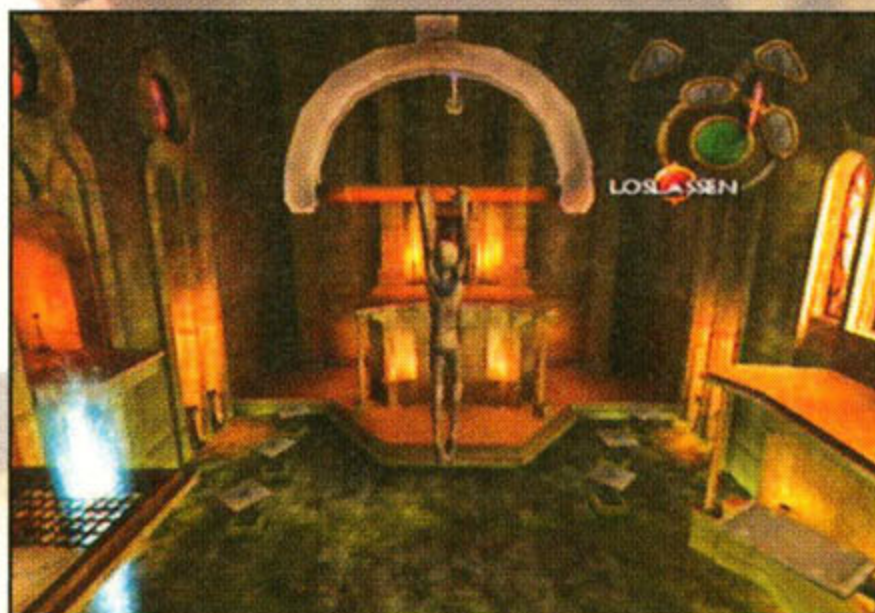
GCN

Die beiden Hauptakteure sind der junge Abenteurer Sphinx und der mumifizierte Leichnam des Prinzen Tutankhamen (kurz: Tut). Sphinx ist eigentlich ein Zauberlehrling, der von seinem Meister ins Reich der Dunkelheit ausgesandt wurde, um dort die Klinge des Osiris zu finden. Etwa zur gleichen Zeit wird Prinz Tut an seinem Geburtstag Opfer eines tödlichen Attentats. Im weiteren Spielverlauf verflechten sich die beiden Handlungsstränge immer mehr ineinander, und während Sphinx den Kampf gegen die dunklen Mächte aufnimmt, versucht die Mumie Tut, ihre menschliche Gestalt wiederzuerlangen.

Starkes Duo

Der Wechsel zwischen den beiden Charakteren erfolgt automatisch, wobei etwa zwei Drittel des Spiels mit Sphinx und der Rest mit der Mumie bestritten werden. Ganz grob lässt sich sagen, dass bei Sphinx der Action-Anteil etwas höher ist: Mit Schwert, Blasrohr oder anderen antiken

Waffen ausgestattet, lässt Sphinx seine Kämpfernatur raus, während die vollkommen waffenlose Mumie sich aufs Lösen von Rätseln beschränkt.



Stürze aus großer Höhe sind der Mumie völlig egal. Kann ja nix passieren, sie ist ja schon tot.

Einige dieser Rätsel entsprechen den Standardelementen eines jeden Adventures (Blöcke verschieben, Schalter umlegen, mit Schlüsseln Türen öffnen), andere sind schon verdammt clever und neuartig. Das interessanteste Feature ist die Mumie selbst: Da sie ja bereits tot ist, kann sie auch nicht mehr sterben, sondern ist buchstäblich unverwundbar. Wenn also zum Beispiel irgendwo eine Holzwand weggebrannt werden muss, zündet sich die Mumie einfach selbst an und läuft als lebende Fackel umher. Ebenso werden elektrische Geräte in Betrieb genommen, für die sich die Mumie selbst unter Strom setzt und dann krampfhaft zuckend als Energielieferant dient. Es gibt noch eine ganze Reihe von solchen Aktionen, die nicht nur zum Schreien

komisch, sondern auch im Sinne der Rätsel sehr einfallreich ausgeklügelt sind.

Knobelspaß

Was nicht heißen soll, dass es mit Sphinx keine Rätsel gäbe. Keineswegs, der Knabe macht die gleiche Arbeit, wie sein bandagierter



Da die meisten Bewegungen bei allen Akteuren gleich sind, ist kaum Umstellung nötig.



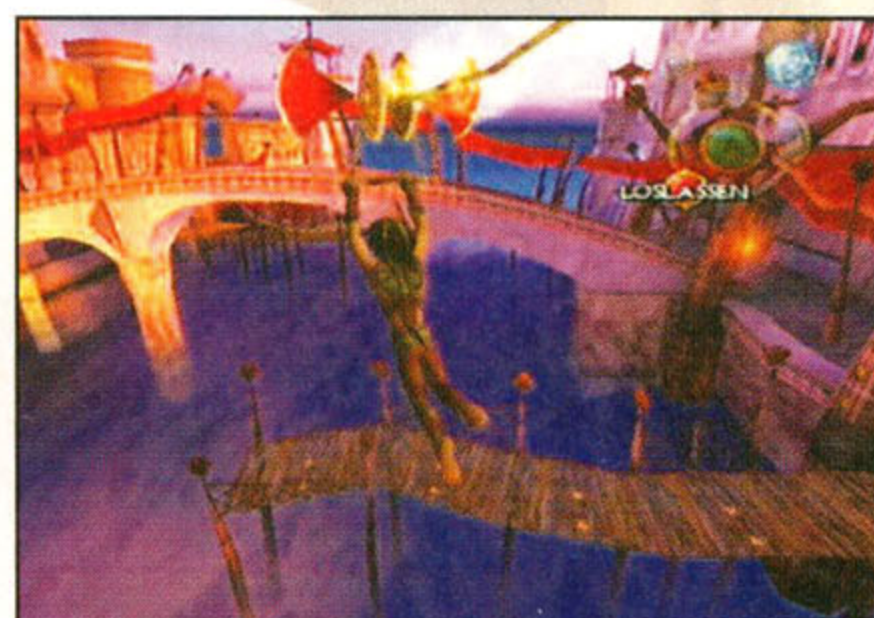
Burn, baby, burn! Vergeblich versucht die brennende Mumie, sich selbst auszuschlagen.



Um den Felsblock zu lösen, lockt ihr explodierende Monster an die Halterung.



Sphinx erhält den Zugseilgriff. Mit diesem praktischen Utensil kann er...



...an Seilen und Leinen hängen und an ihnen entlang rollen, um neue Bereiche zu betreten.

Kollege, nur kommen halt noch die Kämpfe hinzu. Beide verfügen über die gleichen Grundbewegungen (Laufen, Springen, Klettern, Schleichen, Hangeln etc.), wobei jeder einzelne noch über besondere Fähigkeiten verfügt. Die Controllerbuttons können mit Waffen, Gegenständen oder Sonderfunktionen belegt werden, um sie dann bei Bedarf einzusetzen – spätestens hier kommt man um den *Zelda*-Vergleich nicht mehr herum. Die Kamera kann nicht nur manuell gesteuert werden, sie muss es meistens auch. In der Anfangsphase springt man schon mal an einem Kletterseil vorbei – frustrierende Jump'n'Run-Passagen mit Perspektivproblemen und endlosen Abgründen gibt es aber zum Glück keine.

In grafischer Hinsicht sind wir eigentlich wunschlos glücklich. Zwar ist auf dem Bildschirm meist nicht viel los, dafür werden die teilweise sehr großen Areale mit enormer Weitsicht mit schicken 60 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm gepinselt. Die Animationen sind flüssig, die Lichteffekte stimmig, somit ist also alles in

Butter. Soundeffekte und Musik sind auch super, lediglich die Sprachausgabe beschränkt sich nur auf ein paar Samples, während die Dialoge in deutschen Bildschirmtexten dargestellt werden.

Königlich

Sphinx und die verfluchte Mumie ist ein recht lineares Spiel und somit ideal für Leute, die *Zelda* wegen der Rätsel lieben und mit dem ganzen Drumherum wenig anfangen können. Somit geht das Spiel eher in die Richtung eines *StarFox Adventures*, mit dem es zwar technisch nicht ganz mithalten kann, dafür aber eine Menge neuer und lustiger Ideen bietet. **(SRÖ)**



Die rotierenden Plattformen laufen nur mit Elektrizität. Eile ist angesagt, denn die Mumie hält den Strom nicht ewig in sich.

GENRE-CHECKER

ADV 70%	ACT 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Eurocom
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	20.02.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★☆
Gameplay:	★★★★★
Dauerspaß:	★★★★☆
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) klasse Grafik
- :-) einfallsreiche Rätsel
- :-) lustiges Charakterdesign
- :-(stellenweise Kameraprobleme

FAZIT

Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen und lustigen Figuren.

ALTERNATIVE

StarFox Adventures ca. 30 €	Nintendo Ausgabe 12/02: 87%
--------------------------------	--------------------------------

BEWERTUNG 86%



Benjamin Kegel

Die zweite Meinung

Jawoll, ich kann als verrottete, uralte, längst tote Mumie spielen! Das finde ich schon sehr stylisch. Da ich gleich neben Onkel Tom arbeite, kann ich mir so einen Charakter sogar ziemlich genau vorstellen! *Sphinx und die verfluchte Mumie* ist ein spaßiges, kurzweiliges, inspiriertes und herrlich ausbalanciertes Stück Software. Es kommt etwas langsam in die Puschen, wenn man dann aber mal in der Materie ist, darf man allerdings auch satt rätseln und knobeln. Erfrischend und nur von wenigen technischen Schwächen ausgebremst (das leidige Thema Kameraführung...) kann ich das Teil problemlos an Adventure-Fans weiterempfehlen.

GOTCHA FORCE

Einst eine große Hoffnung, letztlich aber enttäuschend.

GCN



Das Gameplay ist nicht sonderlich variabel: **Angreifen** und abwehren.



Wer mag, kann sich seine Borg in voller **Schönheit** anschauen.



Selbst die **Grundschule** bleibt nicht von dem Kampf um die Welt verschont.

Mit der *Resident Evil*-Serie ist Capcom auf dem GameCube gar nicht kinderfreundlich. *Gotcha Force* geht da in eine andere Richtung. Das Anime-Abenteuer würde sich wunderbar ins Nachmittagsprogramm von RTL2 einfügen, ohne irgendjemandem groß aufzufallen. Ein bisschen *Pokémon*, ein wenig *Beyblade* und ein Schuss *Power Stone*, präsentiert im Anime-Zeichentrick. Die Zielgruppe wird also danach lechzen. Allerdings werden schon nach wenigen Minuten Spielzeit die großen Mängel des Spiels sichtbar.

Roboterkampf

Doch worum geht es überhaupt? Ganz einfach, während eines Schulausflugs sieht der kleine Kou ein seltsames Objekt gen Erde fliegen und wetzt fix zu



"Friendly Fire" gibt es bei *Gotcha Force* nicht. **Freund** und Feind sind deutlich gekennzeichnet.

dessen Landepunkt. Prompt trifft er auf G-Rot, ein Mitglied der *Gotcha Force*. Diese kleinen, roboterartigen Wesen,

wollen die Erde vor der üblen Todeskraft schützen, die einst auch Kous Planeten zerstörte. Allerdings können die Kerlchen das nicht alleine, sondern brauchen für ihre Aktionen einen menschlichen Commander – und zwar einen pro Gotcha-Roboter. Im Story-Modus müsst ihr zuerst eure Heimatstadt gegen die Todeskraft verteidigen. Das Kaff ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Als Kampfstätte dient beispielsweise eurer Zimmer oder die städtische Schule. Dort trifft ihr zuerst auf "Freunde", die testen wollen, ob ihr auch als Anführer taugt. Die kleinen Jungs und Mädchen besitzen jeweils einen Gotcha Borg, den es zu besiegen gilt. Habt ihr den Kreaturen das Öl aus dem Blech geballert, treten die Borg samt Besitzer eurer Truppe bei. Immer wenn die Todeskraft irgendwo in der

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE



Nachdem **G-Rot** gelandet ist, müsst ihr euch mit dem kleinen Roboter anfreunden.

Stadt zu Gange ist, wird das auf der Karte angezeigt und ihr müsst den bösen Invasoren in den Hintern treten.

Die Kämpfe muten sehr chaotisch an. Die bunten Roboter rasen in den grafisch unspektakulären Arenen herum und beharken sich mit Energiewaffen und Fäusten, bis die Lebensenergie eines Kontrahenten aufgebraucht ist. Nach einigen Standardkämpfen naht der erste Bosskampf. Ist dieser überstanden beginnt das Spiel interessanter zu werden. Missionsziele und auch Variationsmöglichkeiten werden vielschichtiger. Die Aufträge reichen von Eskorten bis hin zu Trainingseinheiten mit Verbündeten. Dennoch spielen sich die meisten Missionen sehr ähnlich. Zu ähnlich um genau zu sein. Sehr schade, denn die Idee, durch gewonnene Kämpfe "GF-Energie" zu gewinnen und mit deren Hilfe feindliche Borg zu kopieren, ist spielerisch sehr spannend. Im Laufe des Spiels hortet ihr so eine ganze Lagerhalle mit Borg. Bis zu 280 unterschiedliche Kämpfer können es letztlich werden. Da die Kerls unterschiedliche Fähigkeiten haben, gesellt sich sogar eine Prise Taktik zu den Rollenspiel-

und Action-Elementen hinzu. Richtig ärgerlich ist aber die Kamera. Die scheint sich des Öfteren eine Ladung Valium zu gönnen, die sich gewaschen hat. Gerade in schnellen Action-Spielen sollte es nicht die Kamera sein, die Lebensenergie kostet.

Wenig fordernd

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sonderlich hoch. Einsteiger werden hier keinesfalls überfordert. Geübte Spieler werden schnell merken, dass die KI kein echter Gegner ist und sollten sich so dem Mehrspielermodus widmen. Hier können sich je nach Können des anderen nette Shoot-Outs entwickeln. Eine ordentliche Anzahl unterschiedlicher Borg unter seinen Fittichen zu haben, wird hier besonders wichtig. Der Herausforderungsmodus beschränkt sich darauf, dem Spieler eine Feindeswelle nach der anderen entgegen zu werfen, was aber sehr schnell einschläfernd wirkt.

Technisch ist *Gotcha Force* eine durchwachsene Sache. Das Spiel läuft sehr flüssig, was bei der unauffälligen Grafik als Exklusivtitel aber auch das Mindeste ist, was man erwarten kann. Die Explosionseffekte sehen aus wie in einem Comic, die Texturen erinnern an Cel Shading – *Gotcha Force* mutet eben an wie ein Anime. Zu hören sind einige Sprachsamples und ein treibender TripHop-Sound. Alles in allem ist *Gotcha Force* eher enttäuschend. Wer nach den *Resident Evil*-Spielen einen weiteren Exklusivkracher von Capcom für den GameCube erwartet hat, wird ernüchtert sein. (BS)



Diese Gesellen sind Schergen der **Todeskraft**, aber keine große Herausforderung.

GENRE-CHECKER

ACT	RPG	STG
80%	10%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	20.02.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1-4
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5/10
Sound:	4/10
Gameplay:	4/10
Dauerspaß:	4/10
Multiplayer:	4/10

- :-) zielgruppengerecht
- :(schläfrige Kamera
- :(teils zu leicht
- :(technisch unter Durchschnitt

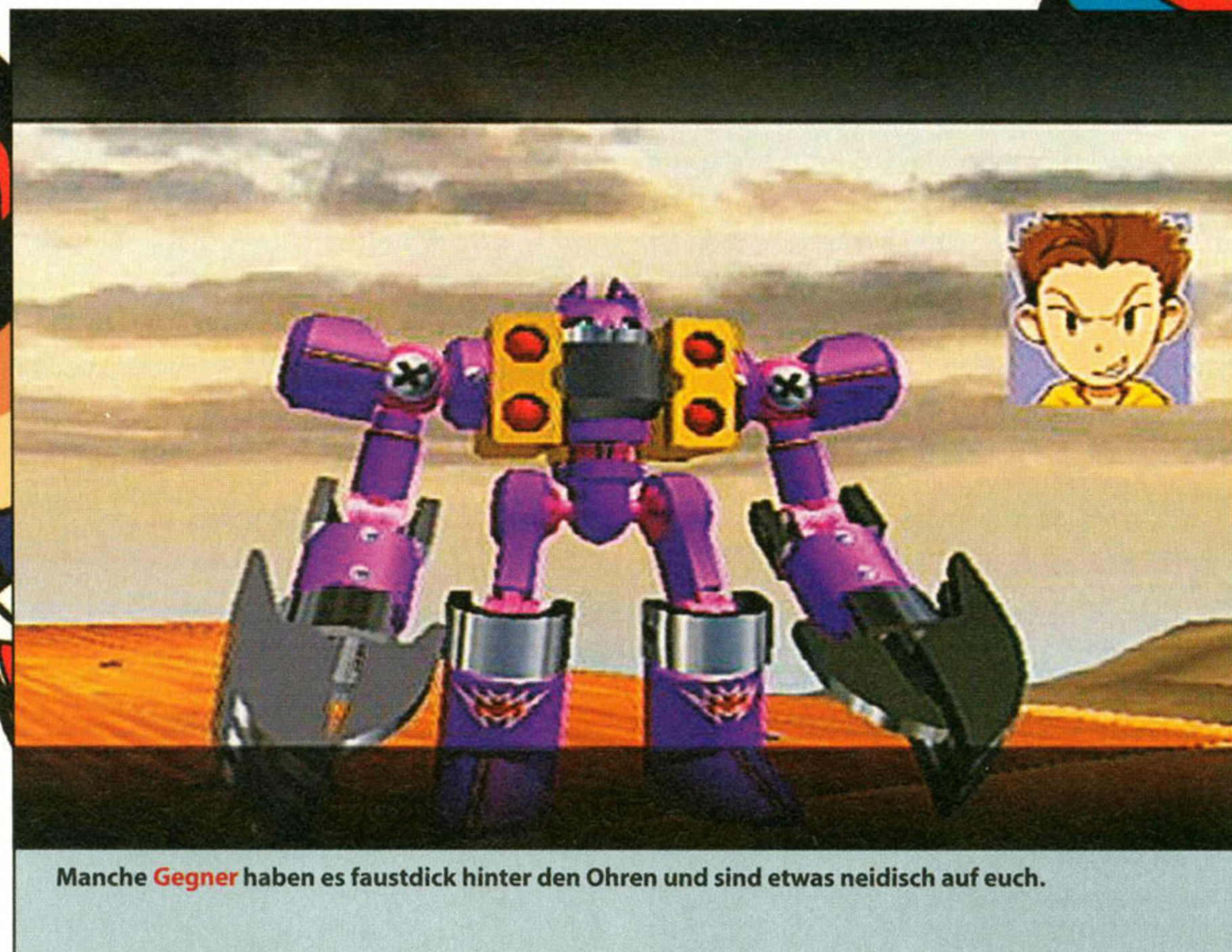
FAZIT

Wer Anime und schnörkellose Action mag, schaut mal rein.

ALTERNATIVE

Metal Arms: Glitch in the System Vivendi ca. 60 € Ausgabe 12/03: 83%

BEWERTUNG 67%



Manche **Gegner** haben es faustdick hinter den Ohren und sind etwas neidisch auf euch.

ROGUE OPS

Auch Kemco-Agenten sprechen Deutsch – die PAL-Fassung im Test.

GCN

Auf echte Tragödien trifft man in Videospielen kaum. Umso interessanter ist Nicola Connors, die neuste Kreation der englischen Bits Studios (*Die Hard Vendetta*). Vor zwei Jahren führte die blonde Frau noch ein Bilderbuchleben. Mit ihrem Mann Michael und ihrer kleinen Tochter wollte sie in Istanbul vom stressigen Alltag ausspannen. Doch statt gut erholt, kehrt Connors als Witwe in die Vereinigten Staaten zurück. Ihr Mann und ihre Tochter kommen in der türkischen Stadt bei einem Bombenattentat ums Leben. Auf der Suche nach Antworten findet sie heraus, dass der Anschlag kein Zufall war, sondern tatsächlich ihrem Mann galt. Michael Connors führte schon Jahre lang ein Doppelleben als Agent der Anti-Terrorereinheit "Phoenix".

Rachedurst

Durch ihren Rachedurst wird Phoenix-Chef Jacobsen auf sie aufmerksam. Sein Deal lautet:

Rache? Nur Wenn Nikki für Phoenix arbeitet. Nach zwei Jahren hartem Training ist Nikki bereit die Terrorgruppe Omega 19 zur Strecke zu bringen. Mittlerweile zur eiskalten Killerin mit Unschuldsblick gereift, beginnt Nikki aber schnell daran zu zweifeln, dass Omega 19 ihr einziger Feind ist...

Die Bits Studios machen kein Geheimnis draus. Nikki Connors ist ein bisschen Solid Snake, ein bisschen Sam Fisher und ein großes Stück Lara Croft. "Wir haben Rogue Ops bewusst actionlastiger gemacht. Wer will, kann seine Gegner der Reihe nach abknallen", erklärt Dylan Beale von den Bits Studios. Ganz so leicht ist es dann aber doch nicht, durch die Missionen zu kommen, die von Kalifornien bis Usbekistan reichen. Drei Schwierigkeitsgrade und eine futuristische Ausrüstung machen das Leben als Nikki Connors zumindest einfacher.

Ob mit der 9mm ATAC, dem M7 Scharfschützengewehr oder schlichten Wurfsternen – Nikki

ist sehr sicher in allem, was tödlich ist. Selbst ihren zierlichen Körper kann sie heimtückisch einsetzen. Die Bits Studios setzen hierbei auf eine schnelle Tastenabfolge, die gedrückt werden muss, um den Gegner auszuschalten. Je höher der Schwierigkeitsgrad, und je länger ihr hinter einem Gegner her schleicht, desto verheerender springt Nikki mit der armen Wache um. Dann schaltet die Ansicht für einen kurzen Moment in die Röntgenperspektive, die Knochenbrüche mit einem saftigen Knacken sicht- und hörbar macht. Wer die offensive Methode bevorzugt, muss mit der KI rechnen. Die kann Blutspuren verfolgen und alarmiert schnell Kumpanen. Denn jeder Angriff, der auf Waffen setzt, ruft Blutverlust beim Gegner hervor. Da nutzt auch kein noch so gutes Versteck mehr.

Apropos: Das Verstecken der Spielfigur selbst läuft hier eher intuitiv ab. Anders, als bei *Splinter*



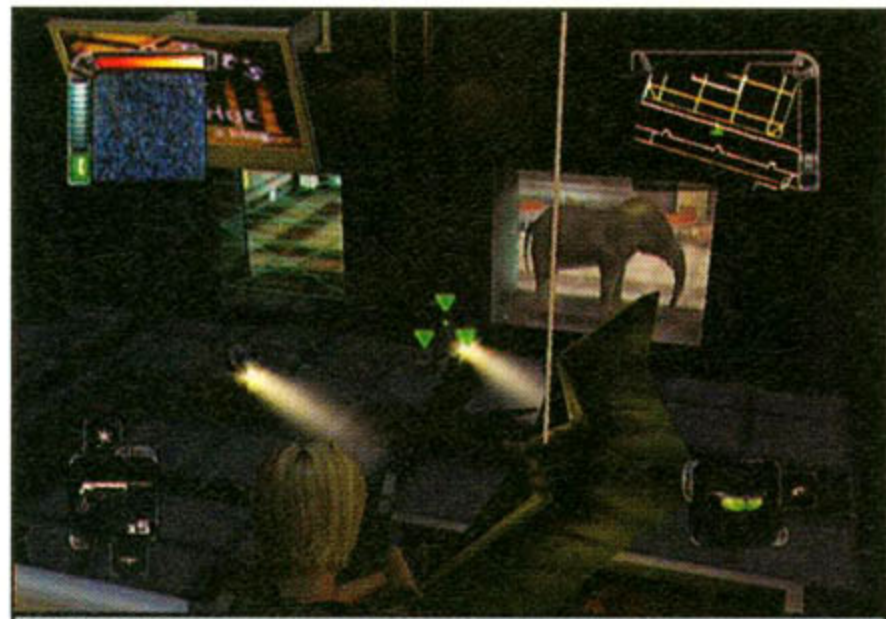
Nikkis neuer Arbeitgeber ist nicht ganz so edel, wie er vorgibt.



Hat Nikki einen Gegner erledigt, kann sie ihn sich über die Schulter legen und verstecken.



Waffeneinsatz hinterlässt Blutspuren, die gesehen werden können. Vorsicht!



Eine Zielhilfe ermöglicht es, auch über große Distanzen zu schießen.

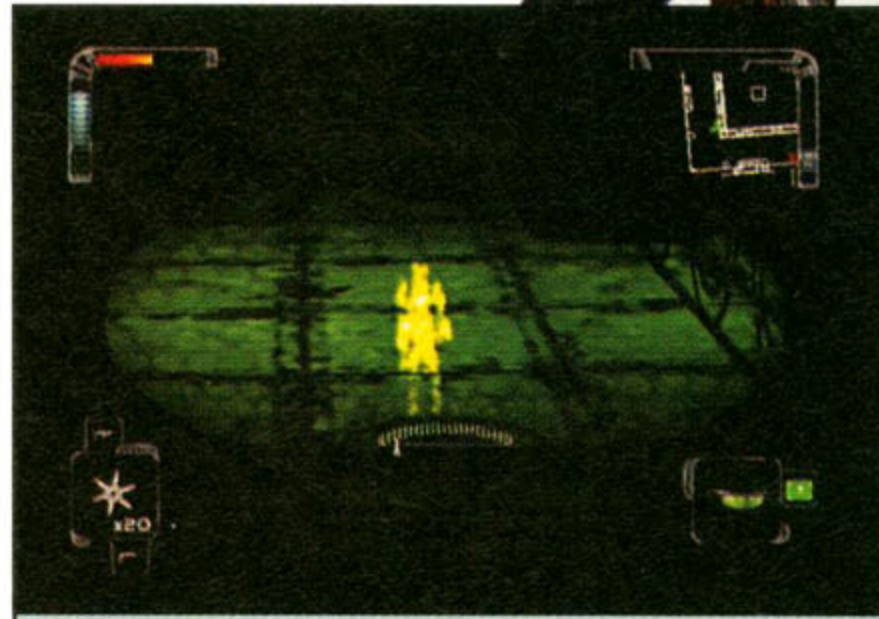
Cell, gibt kein Stealth-O-Meter Auskunft, ob Nikki noch zu sehen ist. Für *Splinter Cell*-Veteranen eine echte Umgewöhnung. Dafür hat Miss Connors aber einige sehr nützliche Gimmicks dabei. Am sinnvollsten ist sicherlich die fliegende Spy Cam. Damit könnt ihr ganze Levels ausbaldornern, ohne nur einen Schritt gehen zu müssen. Dieses Gerät hat aber, wie auch die unsichtbar machende Tarnvorrichtung, einen großen Nachteil: Es frisst Batterien wie aktuelle Digitalkameras. "Sonst wäre es ja auch zu einfach", schmunzelt Beale.

Die schöne Nikki

Dass Nikki gut aussieht, dürfte klar sein, doch die Texturen wären an manchen Stellen ausbaufähig. Dennoch schlägt *Rogue Ops* aktuelle Konkurrenten wie *Mission Impossible: Operation Surma* zumindest optisch deutlich. Auf moderne Grafikeffekte müsst ihr bei Nikkis Abenteuer trotzdem verzichten.

Eine positive Überraschung ist den Entwicklern bei der Lokalisation gelungen. *Rogue Ops* wurde komplett eingedeutscht, ohne auf irgendwelche Features zu verzichten. Rotes Blut

und Todesanimationen sind genauso vorhanden, wie eine gelungene Sprachausgabe in Deutsch. Außerdem haben die Bits Studios im Zuge der PAL-Version noch einige Grafik-Bugs ausgemerzt, die uns in der Importfassung zu schaffen machten. Immer noch heikel ist der Schwierigkeitsgrad an manchen Stellen. Dieses Problem ließen die Entwickler unangetastet. (BS)



Nikkis Brille kann mehr als nur cool aussehen. Der Röntgenblick ist nützlich.



In dieser Stellung kommt Nikki meist am weitesten. Schleichen ist auch hier wichtig.



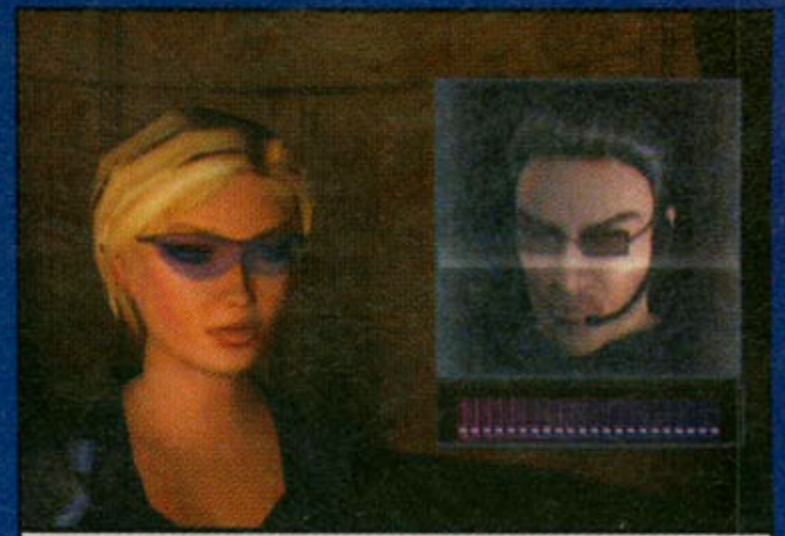
Mit gezückter Waffe arbeiten wir uns Stück für Stück durch eine Pyramide. In jeder Ecke droht Gefahr.

Neues Styling für Nikki

Ursprünglich wollten die Bits Studios auf den Larazug aufspringen, dann hagelte es aber Abmahnungen von Core Design. Ein Stylingwechsel war nötig.



Nikki in der Urfassung



Nikki in der Endfassung

GENRE-CHECKER

ACT 70%	STG 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Bits Studios
Internet:	www.rogueops.com
Erhältlich:	28.02.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5/5
Sound:	4/5
Gameplay:	4/5
Dauerspaß:	4/5
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) komplett deutsch
- :-) keine Kürzungen
- :-(Technikmacken
- :-(teils unfair schwer

FAZIT

Das Warten hat sich gelohnt. Die PAL-Nikki ist einfach besser.

ALTERNATIVE

Splinter Cell ca. 30 €	Ubi Soft Ausgabe: 6/03; 94%
---------------------------	--------------------------------

BEWERTUNG 80%

GOBLIN COMMANDER

Unleash the Horde

Strategie auf Konsolen geht nicht? Geht doch!

GCN

Wenn ein Genre auf Konsolen sträflich vernachlässigt wird, dann sicher das der Strategiespiele. Doch wer will es den Entwicklern verdenken? Einheitengewusel, ungenaue Be-

dienung per Controller und eine zu geringe Auflösung machen GameCube, Xbox und PlayStation 2 nicht gerade zur idealen Plattform für das typische Taktikgeplänkel. Doch was wäre, wenn man künftig Strategietitel speziell für Konsolen entwickeln würde? *Pikmin* ließ sich jedenfalls hervorragend spielen, oder nicht? Auf die gleiche Idee kamen auch die Gebrüder Chris und Ron Millar. Die beiden sind nicht irgendwer, sondern gehörten einst dem Blizzard-Team (*WarCraft*, *StarCraft*, *Diablo*) um Bill Roper an.

Blizzard-Power

Und siehe da, die Millars haben es geschafft. Vergleicht man *Goblin Commander* mit dem thematisch ähnlichen PC-Spiel *WarCraft III*, zeigt sich das Konsolenstrategiespiel deutlich entschlackt. Anstelle unzähliger Einheiten, Befehle

und Ressourcen hat Entwickler Jaleco den Titel auf die wichtigsten Elemente eines Strategiespiels beschränkt. Statt jede Einheit einzeln anwählen zu müssen, werden die Mitglieder der fünf im Spiel vorhandenen Clans in Trüppchen kontrolliert. Ihr kontrolliert nie mehr als 30 Einheiten gleichzeitig, womit auch das Problem der Bildschirmauflösung in den Griff zu bekommen ist. Auch die möglichen Befehle wurden soweit vereinfacht, dass sie problemlos mit einem Controller ausgeführt werden können. Jeder Clan besitzt eine so genannte Übereinheit die per Analogstick manuell gesteuert werden kann. Auf diese Weise bringt Jaleco sogar eine ordentliche Portion Action in *Goblin Commander* ein. Die Stammeinheiten der Clans sind bis auf fünf exklusive Einheitentypen identisch. Hier liegt sicher einer der großen Kritikpunkte. *Goblin*



Die **Katapulte** zeigen Wirkung! Die Hellfire zerstören die Festung der Stormbringer binnen Minuten.



Einheiten einzeln zu steuern, ist nur in Ausnahmen möglich. Die **Bedienung** wird entlastet.



Grafische Höhepunkte wie **Feuereffekte** sind eher selten.



Eine Truppe schmächtiger **Hellfire-Goblins** mit ihren Fernwaffen.

Wer tummelt sich auf dem Planeten Ogriss?

Stonecrusher



Sehr einfache und fleißige Goblins. Sie leben unter kargen Umständen in den nördlichen Vulkanminen, sind sehr hartnäckig und Nahkampfstark.

Hellfire

Der technologisch am weitesten fortgeschrittene Clan. Die roten Goblins sind für ihre tödlichen Fernwaffen bekannt und leben in dichten Wäldern von Ogriss.



Stormbringer

Die Stormbringer sind magisch begabt und machen in ihrer Festung, die tief in einem Berg liegt, magische Experimente. Ihre steinerne Heimat verlassen sie nur selten.



Plaguespitter

Sie leben in den feuchten Sümpfen von Ogriss. Sie haben sich Gifte zu nutzen gemacht und setzen sie gegen alle Eindringlinge ein.



Nighthorde

Der dunkelste Clan lebt in den Krypten von Ogriss und nutzt konsequent alles, was er findet zum Angriff und zur Verteidigung.



Commander wäre mit zwei bis drei anderen Rassen und vor allem mehr Einheitentypen definitiv abwechslungsreicher geworden.

Die strikte Minimallinie behält Jaleco auch beim Ressourcenmanagement bei. Bis auf Wachtürme sind alle wichtigen Gebäude für die Produktion frischer Einheiten schon zu Beginn vorhanden. Als Rohstoff dienen lediglich Gold und Seelen. Auf die charakteristischen

Goldminen verzichten die Ex-Blizzard-Männer genauso, wie auf einen herkömmlichen Forschungsbaum. Upgraden geht in *Goblin Commander* deutlich leichter. Gold bekommt ihr durch das Planieren der Umgebung, Seelen beschafft ihr euch durch das Besetzen von Seelenbrunnen oder das Abmurksen von Feinden. Die Kämpfe laufen wie das ganze Spiel in Echtzeit ab und gestalten sich unkompliziert. Durch den Verzicht, Grundeinheiten einzeln steuern zu können muss natürlich auch auf einige taktische Möglichkeiten verzichtet werden, dennoch machen die Gemetzel auch dank des schrägen Humors Spaß. Was sich Jaleco noch ankreiden lassen muss, ist der Verzicht auf eine LAN-Funktion, die den Mehrspielermodus



Attacke! Die gegnerische Festung muss zerstört werden! Das Spiel bietet 17 Missionen in fünf Akten.

deutlich aufgewertet hätte. So sind nur Partien per Splitscreen möglich, die aber keinen gleichwertigen Ersatz bieten.

Netter Look

Die Grafik ist Blizzard-typisch. Hier kämpfen keine fiesen Monster, sondern schon fast sympathische Kobolde. Optische Höhepunkte sind aufgrund des Multiplattformstaus leider selten, dennoch ist *Goblin Commander* ein schön anzuschauendes Spiel, das sich zudem auch gut anhört. (BS)

GENRE-CHECKER

STG	ACT	RPG
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Jaleco	
Internet:	www.jaleco.com	
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler: 1-2
Sprache:	englisch	USK: n.n.b.
Eingewöhnung:	30 min.	Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5 icons
Sound:	5 icons
Gameplay:	5 icons
Dauerspaß:	5 icons
Multiplayer:	5 icons

- :-) auf Controller zugeschnitten
- :-) spaßige Einheiten
- :-(könnte umfangreicher sein
- :-(misslungener Mehrspieler-Modus

FAZIT

So kann klassische Echtzeitstrategie auf Konsole aussehen!

ALTERNATIVE

Pikmin	Nintendo
ca. 30 €	Ausgabe 7/02: 89%

BEWERTUNG 80%



Gebäude zur Produktion von Einheiten sind schon zu Spielbeginn vorhanden.



Die Kamera zoomt oftmals sehr nahe an die Kämpfe ran. Die Grafik ist dreidimensional.



Das Upgraden verläuft unkompliziert und ist auch sehr lohnenswert.



POKEMON COLOSSEUM

Ave Pikachu, die Angezockten grüßen dich!

GCN

Während die Vorgänger noch reine Turnierveranstaltungen waren, darf sich der *Pokémon Stadium*-Nachfolger neben den bekannten und massiv aufgewerteten Turnier-Modi über einen reinrassigen und obendrein noch satten RPG-Anteil freuen. Gute 30, 40 Stunden werdet ihr hier locker zubringen. Euer Alter Ego im Spiel heißt Leo, seines Zeichens professioneller Pokémon-Bandit mit einem großen Herzen für Pikachu & Co. Das Spiel beginnt in der chaotischen Wüstenregion Oore, wo sich unser Held ein Hover-Motorrad der Pokémon-Kidnapperbande Team Snatch krallt und damit durch die Weiten der Wüste brettet. Seine Flucht währt allerdings nur kurz, denn es ist seine Aufgabe, dem üblen Team Snatch das Handwerk zu legen. Diese schlimmen Finger verwandeln nämlich unschuldige, fröhlich prügelnd-kämpfende Taschenmonster

in die gefürchteten, bösen, schwarzen Pokémon. Besonders fies an der Sache: Die infizierten Tierchen lassen sich so gut wie gar nicht von den 08/15-Pokéballbewohnern unterscheiden und warten so still und heimlich darauf, irgendwann ihre mächtigen Attacken gegen sich selbst und ihre Trainer anzuwenden.

Glücklicherweise findet Leo in der schon beinahe deprimierenden Wüste, die vom Stil her so gar nicht ins fröhlich-grün-saftige Pokémon-Universum passt, viele Leute, die ihm gern bei seiner Suche helfen. So klappert ihr die Städte und Dörfer innerhalb Oores ab und fordert etliche Taschenmonster-Trainer zum Kampf auf. Wenn diese dann ein schwarzes Pokémon ins Duell schicken, müsst ihr schnell zuschlagen und mit einer Spezialmaschine das verfluchte Tierchen... ausleihen. Dann geht es an die Heilung des armen Viechs. Das

funktioniert nur, indem ihr es immer und immer wieder in den Kampf schickt. Wenn euer Zögling genug Erfahrung gesammelt hat, kann er sich von seinem Fluch befreien. Ein schwarzes Pokémon zu heilen, dauert seine Zeit und zwingt euch, all eure versuchten Taschenmonster abwechselnd in Duelle zu schicken. Doch mit jedem gereinigten Geschöpf im Pokéball rückt Leos Erfolg näher.

Rein in den Ring

Einen dermaßen durchdachten RPG-Faktor wie in diesem Story-Modus hat man bisher im 3D-Pokémon-Universum vergeblich gesucht. Selbst Rollenspielfreunde, die eher wenig mit Nintendos Monsterparade anfangen können, dürfen sich die herrlich in Szene gesetzte Jagd nach den schwarzen Pokémon einmal näher ansehen. Sobald Leo am Ziel ist, beginnt aber



Die 3D-Modelle der Arenakämpfer wären wohl auch auf dem N64 durchgegangen.



Die Stimmung des RPG-Anteils wirkt sehr modern und stylisch.



Die Atmosphäre des Spiels hebt sich vom üblichen Pokémon-Flair ab.



Da rappelt's in der Kiste! Das **Effektfeuerwerk** gehört zu den **Top-Events** auf dem GCN.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

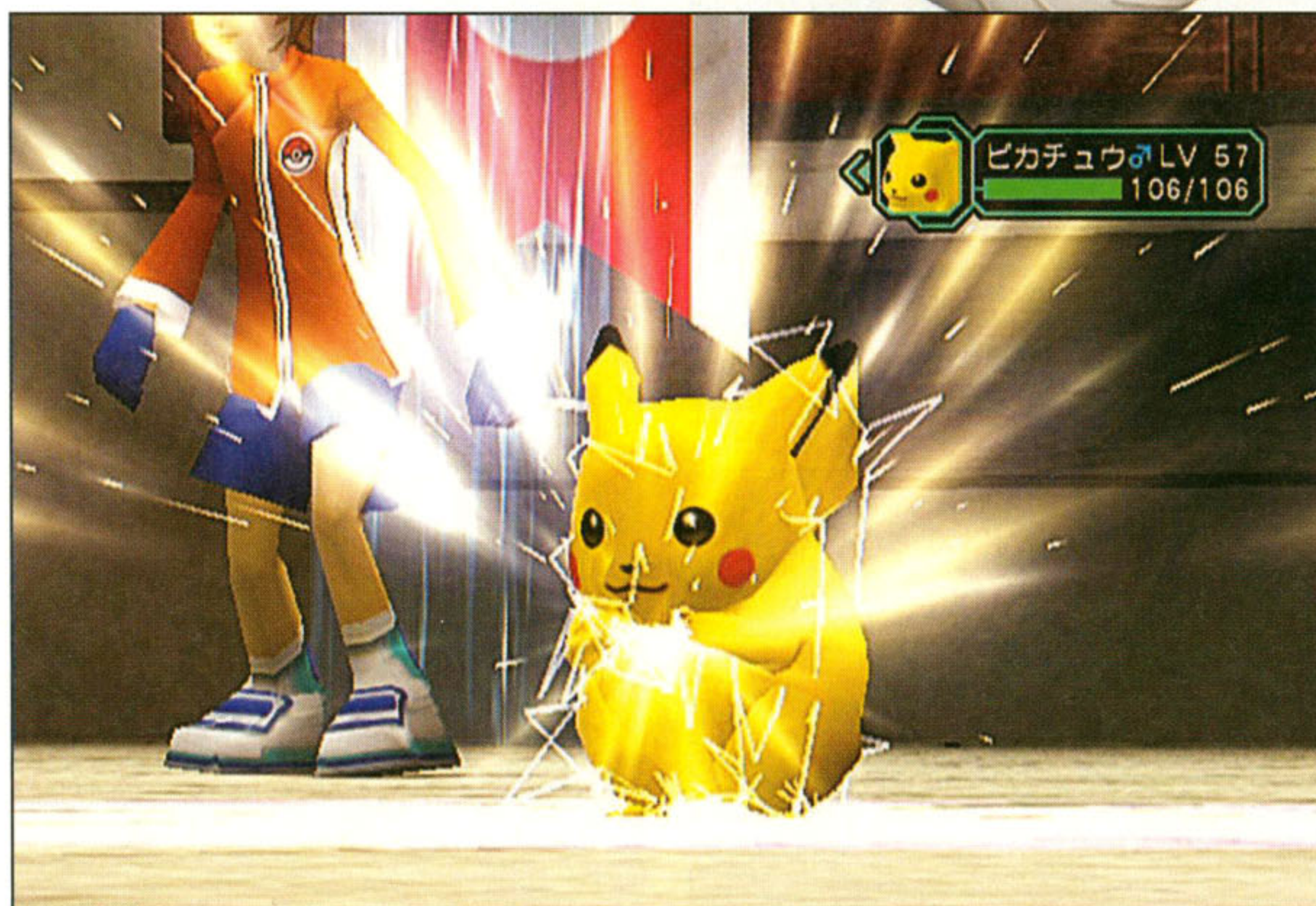
Die Pokémon sind zweifellos ein Phänomen. Nicht nur, dass die Serie zu den erfolgreichsten Videospiele der Welt gehört, nein, man kann sich ihnen einfach nicht entziehen. Sobald man sich einmal mit den kleinen Viechern einlässt, ist alles verloren und sämtliche Anti-Pokémon-Vorsätze sind dahin. Okay, *Pokémon Colosseum* ist jetzt nicht unbedingt die erste Wahl für RPG-Freaks. Aber wer nicht gerade absoluter Pokémon-Hasser ist und ein Fünkchen Weltoffenheit besitzt, wird sich selbst eingestehen müssen, dass dieses Spiel Spaß macht. Da behaupte doch mal jemand, der Pokémon-Boom wäre vorbei. Nix da, die Tierchen sind einfach nicht totzukriegen. Und irgendwann werden sie die Weltherrschaft übernehmen. Aahhhh!

erst das eigentlich *Colosseum*-Spiel. Dann stehen euch nämlich all die Möglichkeiten offen, die ihr bereits in *Pokémon Stadium* zu lieben gelernt habt. Heftige Turniere in zahlreichen Arenen, etliche Zusatzinfos, Minispiele, freispielbare Goodies, wertvolle Items, selbst Pokémon lassen sich durch mehrmaliges Durchspielen des Story-Modus freischalten! Diesmal stehen auch die Trainer selbst im Kampf an der Seite ihrer Zöglinge und versorgen sie mit nützlichen Gegenständen und Power-Ups, wechseln Teams aus oder ergreifen

notfalls die Flucht. Natürlich dürft ihr auch eure eigenen Taschenmonster aus den Rubin- und Saphir-Spielen per GBA auf euren Cube laden und dort gegeneinander antreten lassen. Vor allem Gameplay und Grafik werden euch während der Kämpfe nicht mehr loslassen. Die Zwei-gegen-Zwei-Duelle bringen frisches Blut in die etwas angestaubten Fights und während die 3D-Modelle der Monster-Armee selbst zwar etwas lasch wirken, werden euch die spektakulären Angriffs-Effekte Karpador-like mit offenem Mund vorm Bildschirm sitzen lassen! Im Moment können wir das Spiel auf Grund der brutalen Sprachhürde nur echten Fans empfehlen. Sobald die PAL-Version hier ist, steht aber ein neues Monster in den Regalen der Video-spiele-Dealer! (BK)



Wer den Turnier-Modus voll ausschöpfen möchte, muss zunächst den **Story-Modus durchzocken**.



Wer hätte gedacht, dass der knuffige, kleine Kerl jemals so **berühmt** werden könnte?



Selbstverständlich lassen sich **sämtliche Pokémon** aller GB-Spiele auf den Cube übertragen.

GENRE-CHECKER

STG	ADV	ACT
60%	20%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Erhältlich:	jetzt!
Sprache:	japanisch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1-4
USK:	n.n.b.
Preis:	ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	5/5
Sound:	4/5
Gameplay:	4/5
Dauerspaß:	4/5
Multiplayer:	4/5

- :-) Pokémon satt und reichlich
- :-) ordentlich Spiel fürs Geld
- :-) sehr spaßige 2 gegen 2-Kämpfe
- :-) starke, massige Grafikffekte

FAZIT

Taschenmonster-Kämpfe im explosiven XXL-Format!

ALTERNATIVE

Yu-Gi-Oh! Forcebound Kingdom	Import
ca. 80 €	Ausgabe 5/03: 79%

BEWERTUNG 88%

POKÉMON CHANNEL

Gleichzeitig fernsehen und zocken? Geht das?



GCN

Wer erinnert sich noch an den N64-Pokémon-Titel *Hey you, Pikachu?* Damals bewegte man sich in einer farbenprächtigen, aber recht einfach gehaltenen Welt und gab dem knuffigen, kleinen Pikachu per Headset sprachgesteuerte Befehle. Mit *Pokémon Channel* folgt nun der inoffizielle zweite Teil. Mit On-Screen-Schriftmenüführung statt Spracherkennung. Gute Entscheidung, wenn man die Erfolgsquote der gesprochenen Befehle bedenkt.

Couch Potato

In *Pokémon Channel* könnt ihr gewissermaßen am Fernseher jemanden spielen, der vor einem Fernseher sitzt. Schade nur, dass das Ganze auch tatsächlich so spannend ist, wie es klingt. Professor Eich hat euch ausgewählt, um das Programm eines neuen TV-Senders zu testen, der nur Sendungen für und mit Pokémon durch den Äther feuert. Kaum habt ihr euch die Fernbedienung gegriffen, rappelt es auch schon an der Türe. Ein wilder Pikachu macht einen auf Hausbesetzer und entert eure gute Stube, um sich zusammen mit euch das neue TV-Programm zu geben. Da werden dann allerlei Fernsehshows von Pokémon wie den Anime Pichu Bros. moderiert. Es gibt eine Sendung über Kunstkritik, die Taschenmonster-Version von Jeopardy, den Wetterbericht, allgemeine Nachrichten von allgemeinem Desinteresse und sogar einen Shoppingkanal. Eure Aufgabe dabei ist eigentlich nur, in die Röhre gucken, hier und da mal ein wenig bei interaktiven Sendungen mitzumachen und sich

hin und wieder über eine niedlich-tollpatschige Bewegung eures Pichus zu freuen.

Wem das

alles recht seicht erscheint, der hat recht. Das Gameplay ist dünn wie eine Suppe im Biergarten nach drei Stunden Wolkenbruch, während Schwierigkeitsgrad von jedermann über Grundschulniveau eigentlich nicht mehr wahrnehmbar ist. So wirklich Freude kommt überhaupt nur aus der Wechselwirkung verschiedener Programme auf. Ihr könnt in Pichu Bros. Bilder in schwarz/weiß aufnehmen, ausmalen und dann verkaufen. Eure Werke werden dann im Kunstkanal besprochen und mit der verdienten Kohle könnt ihr ihm im Shopping-Center Sammlerstücke oder Minispiele kaufen. Das alles garniert mit einem Hauch frischer Natur voller wilder Pokémon macht den Kohl dann auch nicht mehr fett. (BK)



GENRE-CHECKER

SIM 70%	GSK 30%
---------	---------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Erhältlich:	jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1
USK:	n.n.b.
Preis:	ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5/10
Sound:	5/10
Gameplay:	5/10
Dauerspaß:	5/10
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) Pokémon-Franchise
- :-) komplettiert eure Poké-Sammlung
- :-(eintönig wie Shiggys Vokabular
- :-(viel zu leicht

FAZIT

Seichte Unterhaltung für eingefleischte Fans.

ALTERNATIVE

Die Sims brechen aus EA ca. 60 € Ausgabe 1/04: 87%

BEWERTUNG 68%

SPAWN Armageddon

GCN

Dass *Spawn* pausenlos Gegner in Fließbandarbeit niedermachen muss, damit kann er sich sicher noch anfreunden. Schließlich ist Rache in ihrer gewalttätigsten Form seine Spezialität. Der Anti-Held nutzt dazu sein Beil, seine höllischen Ketten und diverse Ballermänner. Seine Aufräumarbeiten kann er noch eindrucksvoll durch einen schicken Bullet Time-Effekt garnieren. Was aber wirklich erschreckend ist, sind die Ideen der Leveldesigner. Oder mangelte es an Motivation, da für das Gehalt der Jungs aufgrund der teuren Lizenz zu wenig überblieb? Problematisch ist auch die unausgereifte Kamera, die das Spiel in

Kombination mit eher faden Texturen sehr alt aussehen lässt. Pluspunkte sind eine ordentliche Lokalisierung des Spiels und ein guter Soundtrack. Doch das alleine reicht nicht für eine Kaufempfehlung. Wie schon in der letzten Ausgabe geraten: Fans leihen sich den Titel mal aus, einen Kauf werdet ihr mit Sicherheit bereuen. (BS)



Im Laufe des Spiels findet ihr auch ganz irdische Waffen.

PUYO POP FEVER

GCN

Noch immer fallen verschiedenfarbige Gegenstände, hier sind es Bohnen mit Gesichtern, von oben in den Bildschirm, die passend angeordnet werden müssen. Sind vier gleiche Böhnchen beisammen, zerplatzen sie und landen als unbrauchbare Steinbohnen im gegnerischen Spielfeld. Deshalb macht *Puyo Pop Fever* auch nur im Mehrspieler-Modus richtig Spaß. Doch Obacht! Das *Tetris*-ähnliche Spielprinzip erfordert von Haus aus eine Menge Denkarbeit und Knobelei. Ob man sich dieses

Spiel nun unbedingt auf dem GameCube zulegen muss, sei dahingestellt, denn die GBA-Version von THQ bietet ebensoviel Spaß und dazu eine für die Hardware angemessene Grafik. *Puyo Pop Fever* wurde zwar durch nette Anime-Figuren aufgepeppt, doch die Hintergründe leiden arg an Eintönigkeit. Ärgerlich ist auch, dass der Titel nur zu zweit gespielt werden kann. Also, Puzzler greifen zu, oder können knapp drei Millionen Japaner irren? (BS)



Neben den Bohnen selbst bringen Anime-Figuren Farbe ins Bild.



Eure Mitspieler werden euch nach einer Partie hassen – wenn ihr gut seid!

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Point of View
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: 12.03.2004 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: [5 icons]
Sound: [5 icons]
Gameplay: [5 icons]
Dauerspaß: [5 icons]
Multiplayer: nicht vorhanden

- :-) ordentlich lokalisiert
- :(volltrunkene Kamera
- :(übles Leveldesign
- :(zu leicht

FAZIT

Verschenkte Lizenz - höllisch schade!

ALTERNATIVE

HdR: Die Rückkehr des Königs EA
ca. 60 € Ausgabe 12/03: 83%

BEWERTUNG **65%**

GENRE-CHECKER

GSK
90%

STG
10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Sonic Team
Internet: www.atari.de
Erhältlich: 26.02.2004 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: [5 icons]
Sound: [5 icons]
Gameplay: [5 icons]
Dauerspaß: [5 icons]
Multiplayer: [5 icons]

- :-) ein Klassiker
- :-) lustiger Mehrspielermodus
- :(nur für zwei
- :(technisch überholt

FAZIT

Preis-Leistung eher mau - macht aber Spaß!

ALTERNATIVE

Super Bust-A-Move All Stars Ubi Soft
ca. 50 € Ausgabe 10/03: 70%

BEWERTUNG **75%**



HAUNTED MANSION

GCN

Das Spiel basiert auf einer gleichnamigen Disneyland-Attraktion, und wie der Name unschwer vermuten lässt, geht ihr in einem Spukhaus auf Geisterjagd. Der Spielablauf ist recht simpel: Ihr betretet einen dunklen, von Geistern bewohnten Raum, und sucht den Lichtschalter. Ganz so einfach wie es sich anhört, ist es aber nicht, denn um den Raum wieder zu erleuchten, müssen zahlreiche Puzzles und

Rätsel gelöst werden. Diese stellen zwar keine allzu große Schwierigkeit dar, sind aber dennoch recht kurzweilig und teilweise richtig kreativ. Mit einer Laterne fangt ihr die Geister ein, was bei 999 Geistern schnell nervig und langwierig wird. Technisch reißt das Spiel keine Bäume aus, gibt sich aber solide. Aufgrund der Disney-Thematik ist *Haunted Mansion* sehr familienfreundlich und eher unterhaltsam denn beängstigend. (SRÖ)



Geister greifen gerne **von hinten** an. Welch uralter Trick, das ist doch in jedem Spiel so!



Kein Geisterspiel ohne **Riesenspinnen**. Aber bei Disney sind die fast schon wieder niedlich.

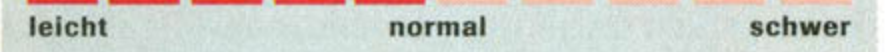
GENRE-CHECKER

ADV 70%	ACT 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	High Voltage
Internet:	www.hauntedmansiongame.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	n.n.b.
Preis:	ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5/5
Sound:	5/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) interessante Rätsel
- :-) unterhaltsam und kurzweilig
- :-(nervige Geisterjagd
- :-(nichts für anspruchsvolle Spieler

FAZIT

Spaßiges Action-Adventure, nicht nur für Kinder.

ALTERNATIVE

Luigi's Mansion	Nintendo
ca. 30 €	Ausgabe 5/02: 90%

BEWERTUNG 73%



R: RACING EVOLUTION

GCN

Eines gleich vorweg: *R: Racing Evolution* ist KEIN *Ridge Racer*-Nachfolger. Ein interessantes Feature ist das "Pressure Meter": Wenn ihr im Windschatten eines Gegners fahrt, wird dieser nervös, was sich durch Auffüllen einer

Leiste zeigt. Ist diese voll, macht der Konkurrent einen Fehler und fliegt für gewöhnlich aus der nächsten Kurve. Was auf den ersten Blick ein strategisches Element zu sein scheint, erweist sich schnell als Mogelpackung. Denn letztendlich

braucht ihr die Gegner kaum mehr überholen, sondern sorgt einfach dafür, dass sie sich selbst aus dem Rennen werfen. Das kann ja irgendwie nicht der Sinn eines Rennspiels sein. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass der Rest sowohl grafisch als auch spielerisch ordentliche Standardware ist, aber keine nennenswerten Höhepunkte bietet. (SRÖ)



Die **Bremshilfe** (unterer Rand) erleichtert Anfängern den Einstieg. Fortgeschrittene Spieler schalten sie natürlich ab.

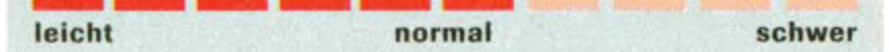
GENRE-CHECKER

RSP 80%	SIM 20%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Namco
Internet:	www.namco.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1-2
USK:	n.n.b.
Preis:	ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5/5
Sound:	5/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5
Multiplayer:	5/5

- :-) coole Autos
- :-) viele Optionen
- :-(schlechtes Fahrgefühl
- :-(unsinniges "Pressure"-Feature

FAZIT

Gran Turismo für Arme. Nichts Halbes und nichts Ganzes.

ALTERNATIVE

Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
ca. 60 €	Ausgabe 6/03: 90%

BEWERTUNG 67%

FREESTYLE METAL X



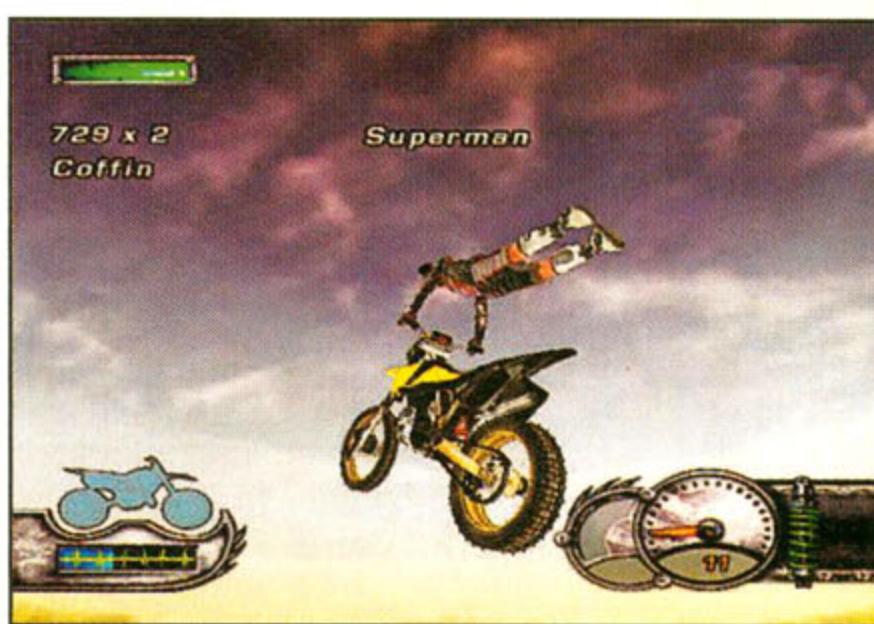
GCN

Im Karriere-Modus wählt ihr einen von sieben jungen Motorradfahrern aus, die sich in Bezug auf Stärke, Style, Sprungkraft und Balance unterscheiden. In der Werkstatt schraubt ihr an eurem Bike herum, bis es euren Wünschen entspricht. Die Rennen selbst stellen sich in Form von Challenges (z.B. Stunts vorführen oder Objekte einsammeln) oder Wettkämpfen in verschiedenen Disziplinen dar. Der Sieger darf am Ende gegen ei-

nen real existierenden Motocross-Sportler antreten – quasi eine Art Bosskampf. Optisch beeindruckt das Spiel durch große Areale mit hoher Weitsicht, was aber teilweise zu üblen Rucklern führt. Der Soundtrack wird von Metal-Größen wie Motörhead, Twisted Sister oder Megadeth beigetragen. *Freestyle Metal X* ist eigentlich ein ganz ordentliches Spiel und hat alles, was ein Motocross-Racer braucht – nur eben keine Besonderheiten. (KR)



Solche akrobatischen Kunststückchen hinzukriegen erfordert doch einiges an Übung.



Wie Superman fliegt er durch den Himmel! Hauptsache, er kommt heil wieder unten an...

MONSTER 4x4 Masters of Metal



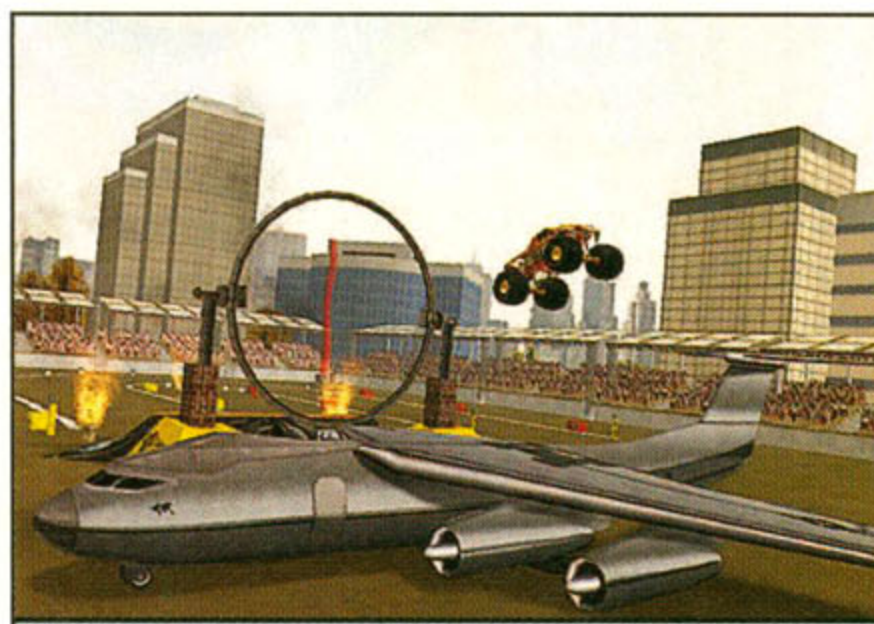
GCN

Monster Truck-Rennen sehen vielleicht im Fernsehen toll aus, aber wenn man diese Kurzsprints über Schrottautos hinweg in einem Spiel selbst fährt, ist das todlangweilig. Die Checkpoint-Rennen gegen fünf Konkurrenten sind auch nicht viel aufregender. Dann wäre da noch der Stunt-Modus, in dem ihr durch Feuerreifen springt und solche Scherze. Und schließlich ein Karriere-

Modus, wie er simpler und abgespeckter nicht sein kann. Das Ganze wurde in eine durchschnittliche Grafik verpackt, bei der höchstens die Trucks selbst akzeptabel sind. Die Fahrphysik ist sogar richtig lustig, die Karre hüpfert wie ein Flummi herum und bricht sich ab und zu auch mal einen Reifen ab. So richtig motivierend ist das Spiel deswegen aber trotzdem nicht und macht ganz einfach keinen Spaß. (SRÖ)



Nicht, dass die Wagen wirklich gut aussehen würden. Aber immer noch besser, als alles andere.



Was ist das denn, ein Flugzeug in einer Monster Truck-Arena? Manche Leute kommen auf

GENRE-CHECKER

RSP 70% GSK 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Midway	
Internet:	www.midway.com	
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler: 1-4
Sprache:	englisch	USK: n.n.b.
Eingewöhnung:	15 min.	Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	6/10
Sound:	6/10
Gameplay:	6/10
Dauerspaß:	6/10
Multiplayer:	6/10

- :-) große Areale
- :-) "offenes" Gameplay
- :-) nichts Besonderes
- :-) teilweise heftige Ruckler

FAZIT

Ordentlicher Motocross-Racer – nicht mehr und nicht weniger.

ALTERNATIVE

SX Superstar	Acclaim
ca. 60 €	Ausgabe 9/03: 79%

BEWERTUNG 70%

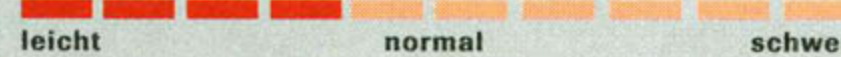
GENRE-CHECKER

RSP 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Ubi Soft	
Internet:	www.monster4x4.com	
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler: 1-2
Sprache:	englisch	USK: n.n.b.
Eingewöhnung:	15 min.	Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	6/10
Sound:	6/10
Gameplay:	6/10
Dauerspaß:	6/10
Multiplayer:	6/10

- :-) lustige Fahrphysik
- :-) ordentlicher Umfang
- :-) stinklangweilig
- :-) total lieblos

FAZIT

Entweder live oder im Fernsehen, aber bitte nicht auf Konsole!

ALTERNATIVE

Smuggler's Run: Warzones	Take 2
ca. 40 €	Ausgabe 10/02: 82%

BEWERTUNG 50%

ZUBEHÖR IM TEST

Solar Charger

Ein Ladegerät der etwas anderen Art, besteht es doch aus Solarzellen und eingebautem Akku. Dieser soll sich laut Herstellerangaben bei Sonneneinstrahlung innerhalb von vier Stunden aufladen, was wir allerdings mangels gutem Wetter nicht überprüfen konnten. Zwar funktioniert das Ding auch bei bewölktem Himmel, aber das Haupteinsatzgebiet dürfte wohl im Sommerurlaub am Badestrand liegen. Einen Extrapunkt verdient das fast schon dreiste Design, Abzüge



hingegen gibt's für den Preis. 45 Euro mögen zwar für Technik und Verarbeitung angemessen sein, sind uns aber generell zu viel. Denn für 'nen Zehner gibt es

GBA^{SP}

von Bigben Ersatzakkus, mit denen man auch wetterunabhängig ist.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Logic 3
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	44,95 €

Bewertung:

GBA Pack "Herr der Ringe"

GBA

Mal wieder was für den "alten" GBA. Dieses Set umfasst Tasche, Lichtlupe, LED-Beleuchtung, Gehäuse-Aufkleber, Akku mit Netzteil, Schutzklappe fürs Display und eine Hardbox für ein (wow!) Spiel. Im Grunde alles ein alter Hut: Die Lichtlupe benötigt zwei Batterien (nicht im Lieferumfang), der Akku hält höchstens fünf Stunden durch. Richtig interessant ist eigentlich nur die Tasche, die recht ordentlich verarbeitet und gut ausgepolstert ist. Der

vertraut man seinen GBA gerne an. Der Rest ist ziemlich unnützer Kram und keinesfalls 30 Euro wert. Inhaltsgleiche Sets sind auch mit den



Motiven "Disney Sports", "Winnie Puh", "Star Wars" und "Dschungelbuch" erhältlich.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Shindo
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	29,99 €

Bewertung:

Protection Bag SP

GBA^{SP}

Auf den ersten Blick macht dieses silberne Etui einen recht unscheinbaren Eindruck. Zum Lieferumfang gehört eine Tragekordel, um die Tasche über der Schulter tragen zu können. Also bitte, wer hängt denn seinen Game Boy über die Schulter? Da wäre ein großer Karabinerhaken ja sinnvoller gewesen. Im Inneren ist eine folienartige Halterung befestigt, hinter die man den GBA SP steckt, um spielen zu können,

ohne den GBA heraus nehmen zu müssen. In der Praxis erweist sich diese Lösung jedoch als ziemlich untauglich, da dieses Plastikding mehr als störend ist. Acht Euro sind



zwar nicht die Welt, aber die kann man sinnvoller ausgeben.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Jöllenneck
Hersteller:	SpeedLink
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	7,99 €

Bewertung:

Metro Kit SP

GBA^{SP}

Ein recht sparsam ausgestattetes Pack, bestehend aus einem Y-Adapter und einem Kopfhörer. Y-Adapter deshalb, weil er an den EXT2-Port des GBA SP angeschlossen wird und sich in zwei Hälften teilt – einen Kopfhöreranschluss und den durchgeschleiften EXT2-Port. Das soll laut Hersteller dem Zweck dienen, dass man auch Kopfhörer anschließen kann, während der SP gerade am Ladegerät hängt. Nun gut, kann ja durchaus mal vorkom-

men. Die Kopfhörer selbst sind recht schick, bestehen aber nicht gerade durch überragende Klangqualität. Aber auch das kann man verzeihen, denn in



dieser Preisklasse kann man sicher kein hochwertiges Qualitätsprodukt erwarten.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	11,99 €

Bewertung:

Advance #3

5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash XS, E.T. & 34 Tests, dazu haufenweise Cheats und vieles mehr!

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

Advance #4

5 Lösungen: Turok, Spider-Man, Lilo & Stitch, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr!

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

Advance #5

5 Lösungen: HdR: Die zwei Türme, Spyro: Season of Flame, Tomb Raider, Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr!

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

GameCube Lsg #1

Komplett gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007: Kreuzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race.

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

GameCube Lsg #2

Komplett gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Turok, Tony Hawk 4, Harry Potter 2, 007: Nightfire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2.

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

GameCube Jahrbuch 02

Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN-Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & haufenweise Zubehör & Spiele- und Service-Index.

★ nur € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)

Ausgabe 07-08/2002

3 Lösungen: Pikmin, Spider-Man, Super Smash Bros. Melee

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit Tipps- und Lösungsteil

Ausgabe 09/2002

3 Lösungen: James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, F1 2002

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit Tipps- und Lösungsteil

Ausgabe 10/2002

2 Lösungen: Wave Race BS, Tony Hawk 3

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit Tipps- und Lösungsteil

Ausgabe 11/2002

3 Lösungen: Resident Evil, Super Mario Sunshine & Turok: Evolution, Teil 1

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit Tipps- und Lösungsteil

Ausgabe 12/2002

3 Lösungen: Star Fox Adventure, Eternal Darkness & Turok: Evolution, Teil 2

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit Tipps- und Lösungsteil

Ausgabe 01/2003

2 Lösungen: Harry Potter: Die Kammer des Schreckens, Time Splitters 2

★ Mit Posterkalender

Ausgabe 02/2003

3 Lösungen: Metal of Honor: Frontline, Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007: Nightfire

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 03/2003

Lösung: Legacy of Kain: Blood Omen 2

Cheats u. a. zu Mario Party 4, Harry Potter 2

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 04/2003

2 Lösungen: Metroid Prime, Resident Evil 0

Cheats u. a. Godzilla, Minority Report

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 06/2003

3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Waker, Teil 2

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 07-08/2003

3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 09/2003

2 Lösungen: Pokémon Rubin & Saphir, Wario World

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 10/2003

2 Lösungen: P.N.03, Soul Calibur 2

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 11/2003

Lösung: Soul Calibur 2, Teil 2

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 12/2003

Lösung: XIII

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter & Games Kalender 2004

Ausgabe 01/2004

Lösung: True Crime: Streets of L.A.

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

- Advance #3
- Advance #4
- Advance #5
- GameCube Lsg #1
- GameCube Lsg #2
- GC Jahrbuch 2002
- bigN 11/00
- bigN 12/00
- bigN 03/01
- bigN 04/01
- bigN 01/02
- bigN 02/02
- bigN 03/02
- bigN 04/02
- bigN 05/02
- bigN 06/02
- bigN 07-08/02
- bigN 09/02
- bigN 10/02
- bigN 11/02
- bigN 12/02
- bigN 01/03
- bigN 02/03
- bigN 03/03
- bigN 04/03
- bigN 06/03
- bigN 07-08/03
- bigN 09/03
- N-Games 10/03
- N-Games 11/03
- N-Games 12/03
- N-Games 01/04

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon*: _____

E-Mail*: _____

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

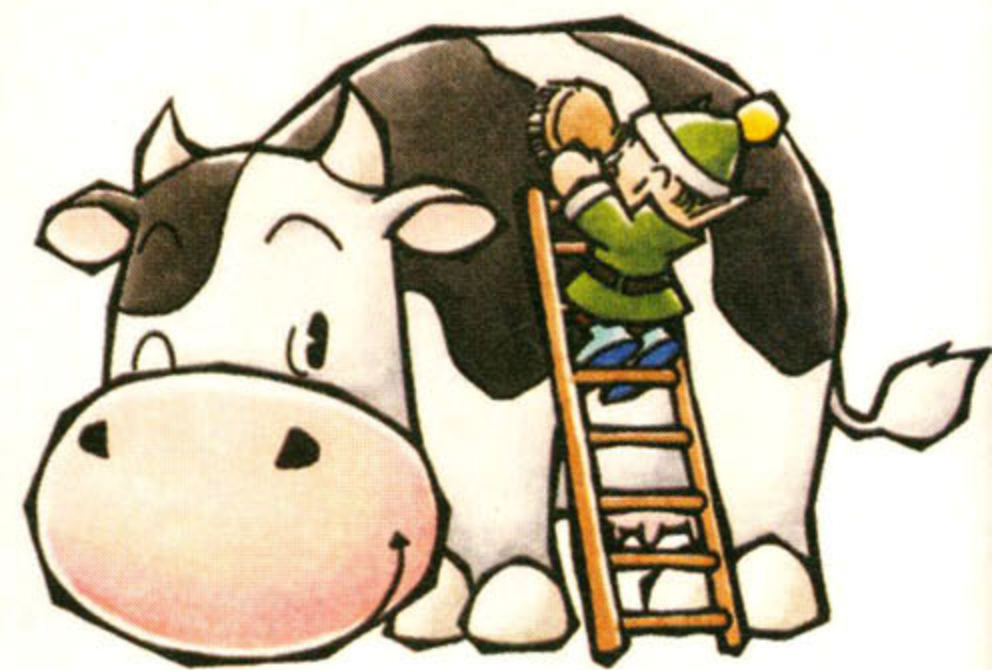
Zahlungsweise

- Bargeld liegt bei
 - Verrechnungsscheck liegt bei
 - Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschte(n) Ausgabe(n) angeben. (IBAN: DE 90 401 640 240 132 964 101); (BIC: GENODEM1GRN)
- Preise für N-Games/bigN: € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

N-Games
Bestellservice
Kantstr. 5-13

44867 Bochum



HARVEST MOON: Friends of Mineral Town

Ubi Soft fährt reiche Ernte ein!

GBA

Als Remake des PSone-Spiels *Harvest Moon: Back to Nature* stellt Natsume nun die bisher mit Abstand beste Handheld-Version der einzigartigen, nun, Bauernsimulation in die Regale. Als kleines Kind habt ihr euch während eines Ausfluges auf eine einsame Farm verirrt. Glücklicherweise war der alte, freundliche Bauer so nett, eure Eltern anzurufen, damit sie ihren Filius sicher und wohlbehalten wieder abholen können. Der alte Mann und eure Spielfigur wurden Brieffreunde, einige Jahre später kommen von dem alten Farmer aber plötzlich keine Antwortbriefe mehr zurück. Als junger Mann reist ihr erneut zur Farm, nur um herauszufinden, dass euer alter Freund vor kurzem gestorben ist. Er hat euch seine Farm hinterlassen. Ohne echte Aufgabe im Leben, nehmt ihr das Angebot an – und damit ein neues Leben.

Virtuelle Tomaten

Und das ist absolut wörtlich gemeint, denn *Friends of the Mineral Town* wird so dermaßen gnadenlos jedes Fünkchen eurer Freizeit fressen, dass es schon beinahe lästig ist, würde es nicht so verdammt viel Spaß machen. Alles beginnt ganz harmlos auf dem kleinen Feld und dem noch kleineren Schuppen, aus dem eure Farm besteht. Die ersten paar virtuellen Tage und Wochen heißt es da nur: aufräumen, Gärten pflegen und Feldfrüchte säen. Die könnt ihr dann ernten und weiterverkaufen. Mit der frischen Kohle schafft ihr euch mehr und besseres Saatgut und später sogar Farmtiere wie Schafe, Hühner und Kühe an. Mit denen lässt sich dann wieder Geld verdienen und in noch besseres Werkzeug, Equipment oder Luxusartikel wie ein Himmelbett oder eine herrlich eingerichtete Küche investieren.

Wenn ihr euch als Farmer gut macht, gehört

euch irgendwann ein wahres Prachthaus inklusive einer gigantischen Farm- und Nutztieranlage. Bis dahin werden aber etliche Stunden vergehen, in denen ihr Hochzeiten, Freundschaften, Minispiele zur Steigerung des Glücks eurer Hühner, Pferderennen, Hundeshows, Angelsessions, Haustierspielzeug, Werkzeugupdates, Shoppingtouren, Kochrezepte, sterbende Kühe, junge Kälber, exotische Früchte und Geschenke für die holde Weiblichkeit erleben werdet. Himmel, selbst euer Bücherregal lässt sich nach oben leveln! Eine herrliche, gigantische Simulation, die sich niemand entgehen lassen sollte! (BK)



Potentielle Freundinnen, Händler, Kunden, Tiere, Bürgermeister, Partygäste, Konkurrenten, Lieferanten. Ein zweites Leben!



GENRE-CHECKER



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Natsume
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	60 min.
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:



Grafik:	5/5
Sound:	4/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) Nimmt einfach kein Ende
- :-) Minispiele, Farmleben, Tiere, Hochzeiten...
- :-) Link-Modus für die GCN-Version
- :-) Auflevelbare Werkzeuge, Häuser, Tiere...

FAZIT

Einer der besten GBA-Zeitfresser überhaupt.

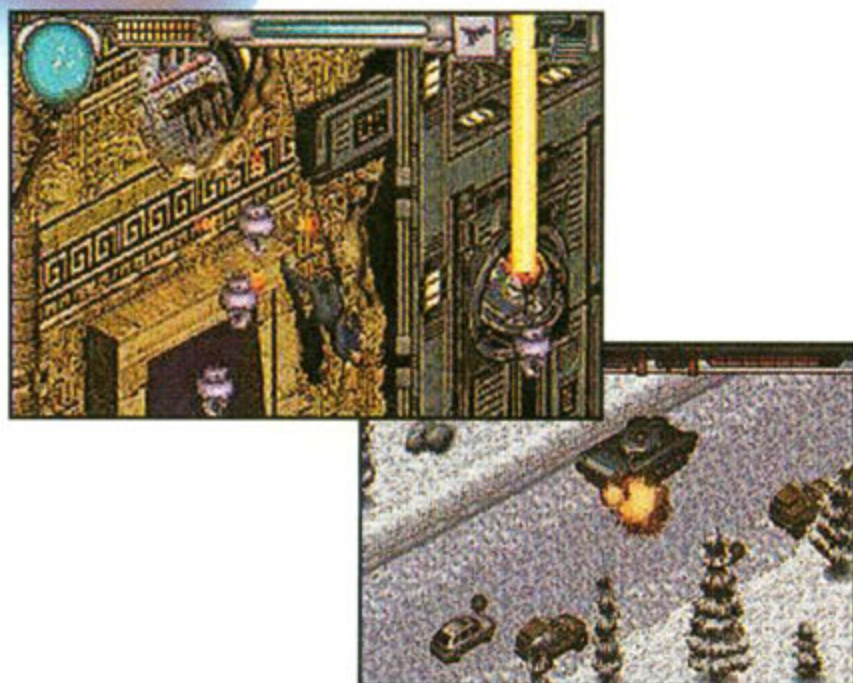
ALTERNATIVE

Golden Sun: Die vergessene Epoche Nintendo ca. 40 €
Ausgabe 10/03: 85%

BEWERTUNG **90%**

James Bond 007

GBA



Smart, cool und unwiderstehlich – auch auf dem GBA gibt James aus der Iso-Perspektive eine gute Figur ab. Das ist auch wichtig, denn immerhin muss der britische Agent mal wieder die Welt retten. Mit allerhand Spionageschnickschnack und interessanten Waffen darf Bond in Autos steigen, auf Motorrädern rasen oder sich auch ballend Häuserwände herablassen. Doch ein Manko hat das Modul: Die Verbindung mit dem GameCube bringt dem GBA-Spieler deutlich weniger als umgekehrt. Insgesamt dennoch ein sehr ansprechendes Spiel. (BS)



GENRE-CHECKER

ACT 90% STG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
 Hersteller: Griptonite Games
 Internet: www.electronic-arts.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
 Sprache: deutsch USK: ab 12
 Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :-) tolle Präsentation
- :-) Bond-Lizenz
- :-) viel Abwechslung
- :-(Link eher unnütz

FAZIT

Gelungener Bond für unterwegs.

ALTERNATIVE

Medal of Honor: Infiltrator Electronic Arts
 ca. 50 € Ausgabe 2/04: 84%

BEWERTUNG 82%

Medal of Honor Infiltrator

GBA



Der erste MoH-Titel für den GBA, *Underground*, war das perfekte Beispiel dafür, dass man auf einem GBA nicht auf FLAK kommen muss, wenn man alles in die Ego-Perspektive ziehen sollte. *MoH Infiltrator* zeigt aber ganz klar, dass EA es besser kann. Der größte Teil der ziemlich anspruchsvollen Ein-Mann-Actionshow findet in der Vogelperspektive statt. Das ist zweckmäßig, spaßig und funktioniert auch tatsächlich. In insgesamt 15 Missionen dürft ihr eure Talente beim Erfüllen der abwechslungsreichen Haupt- und Nebenziele auch als Bordschütze und Saboteur unter Beweis stellen. Zwei-Spieler-Modi und eine astreine Präsentation mit FMV-Sequenzen runden das Ganze ab. Stark, nur leider etwas kurz. (BK)



GENRE-CHECKER

ACT 70% GSK 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
 Hersteller: Netherock Ltd.
 Internet: www.electronic-arts.com
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ab 12
 Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :-) anspruchsvolles Gameplay
- :-) massig Abwechslung
- :-) astreine Präsentation
- :-(leider etwas kurz

FAZIT

Schnelle, kurzweilige Action-Herausforderung

ALTERNATIVE

HdR: Die Rückkehr des Königs Electronic Arts
 ca. 50 € Ausgabe 1/04: 82%

BEWERTUNG 84%

Die Sims brechen aus

GBA



Im Großen und Ganzen läuft das Spiel schon so ab, wie beim "großen Bruder": Ihr erstellt euch einen Sim und schmeißt diesen mitten ins Leben, wo er dann die üblichen Alltagsprobleme zu bewältigen hat. Die GBA-Version ist aber weit offener gehalten und verfolgt keinen wirklichen roten Faden. Natürlich gibt es kleine Aufgaben und Mini-Spiele, aber im Grunde lebt ihr einfach so in den Tag hinein und müsst über die Runden kommen. Mag langweilig klingen, ist aber richtig fesselnd und erinnert ein wenig an das famose *Animal Crossing*, welches ja leider nie in Deutschland erschienen ist. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RSP 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
 Hersteller: Maxis
 Internet: www.electronic-arts.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :-) schöne Grafik
- :-) erstaunlich fesselnd
- :-) Datentransfer mit GameCube
- :-(vielleicht etwas zu offen

FAZIT

Die Sims fühlen sich auch auf dem GBA wie zuhause.

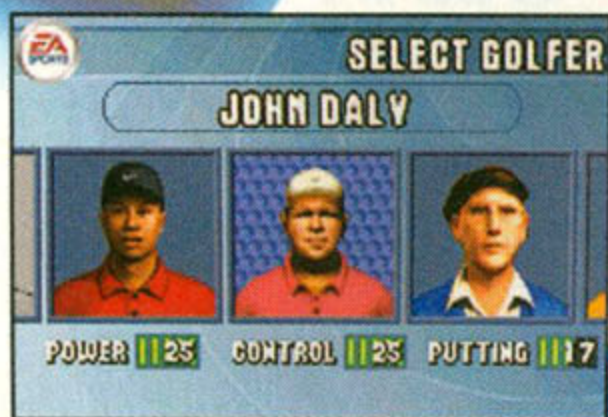
ALTERNATIVE

Pokémon Rubin & Sapir Nintendo
 ca. 40 € Ausgabe 8/03: 88%

BEWERTUNG 80%

Tiger Woods PGA Tour 2004

GBA



Auf insgesamt fünf Golfkursen gestaltet sich die Steuerung mit ein wenig Praxis und ein paar Übungsstunden in den Tutorial- und Trainings-Spielmodi relativ einfach. Wer als Profi-Golfer an die 20 Bonus-Trophäen kommen möchte, muss aber schon ein echtes Allround-Talent sein. Etliche interessante Szenarios werden euch tagelang bei Laune halten. Neben einem Zwei-Spieler-Modus wartet natürlich auch eine virtuelle Karriere auf euch, in der ihr um Preisgelder spielen und damit die Fähigkeiten eures Golfers aufpeppen könnt. Danach wird das Ganze auf Modul gespeichert. Das derzeit beste GBA-Golf-Spiel, nur der Sound ist etwas dünn. (BK)



GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Digital Eclipse
Internet:	www.electronic-arts.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	45 min.
Spieler:	1-2
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:



- :-) lizenzierte Golfgrößen
- :-) Link-Modus
- :-) sehr glaubhafte Golf-Sim
- :-(nur für Golfer interessant

FAZIT

Simpel zu bedienende Golfsim mit Tiefgang

ALTERNATIVE

Super Monkey Ball Jr.	THQ
ca. 50 €	Ausgabe 6/03: 84%

BEWERTUNG 80%

Bionicle

GBA



Bei manchen Spielen macht isometrische Ansicht durchaus Sinn (z.B. *Sim City 2000*), bei anderen wiederum nicht. Action-Spiele zum Beispiel, und wenn auch noch Jump'n'Run-Elemente dazu kommen, ist der Ofen ganz aus. Davon abgesehen hat *Bionicle* auch sonst nicht viel zu bieten. Ganze sechs Level, jeder einzelne voll mit frustrierenden Hüpfpassagen, die bei so einer Perspektive natürlich eine Todsünde sind. Jeder Toa hat seine speziellen Moves, welche aber kaum richtig ausgenutzt werden. Daraus hätte man viel mehr machen können, stattdessen be-



kommen wir den üblichen Standardkram vorgesetzt, den keiner braucht und keiner will. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

RSP
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Möbius Ent.
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	ab 6
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:



- :-) schicke Animationen
- :-(oft frustrierend
- :-(verschenktes Potenzial
- :-(unausgereiftes Kampfsystem

FAZIT

Es gibt schlechtere Spiele. Aber eben auch viele deutlich bessere.

ALTERNATIVE

Metroid Fusion	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 12/02: 90%

BEWERTUNG 53%

Monster Truck Madness

GBA



Einige Wettbewerbe finden in den bekannten Arenen statt, doch die meisten der 30 Rennen sind fiktive Rundkurse irgendwo in der Pampa. *Monster Truck Madness* geht schon stark in Richtung Fun Racer, denn während des Rennens kann man Power-Ups einsammeln, welche sich auf das eigene Fahrzeug (z.B. Turbo-Boost) oder auf einen der fünf Gegner auswirken (z.B. auf Miniaturgröße verkleinern). Die Steuerung ist durch und durch gelungen, die Fahrzeuge verhalten sich tatsächlich so, wie man es von einem Monster-Truck erwartet. Pluspunkte



gibt es für die schnelle 3D-Grafik, die man dem GBA so gar nicht zugetraut hätte. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

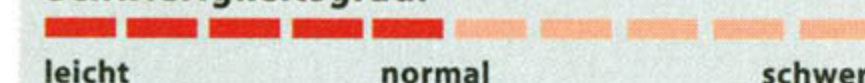
RSP
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Tantalus
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1
USK:	ab 6
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:



- :-) tolle 3D-Grafik
- :-) flottes Arcade-Gameplay
- :-) lustige Power-Ups
- :-(kein Multiplayer

FAZIT

Spaßiges Monster Truck-Rennspiel, leider nur für einen Spieler.

ALTERNATIVE

Rock'n'Roll Racing	Vivendi
ca. 50 €	Ausgabe 8/03: 82%

BEWERTUNG 77%

Oddworld: Munch's Oddyssey

GBA



Auf stationären Konsolen waren die *Oddworld*-Spiele ja noch ganz lustig, aber die GBA-Umsetzung ging wieder voll in die Hose. Abe und Munch latschen durch ein gutes Dutzend 2D-Levels und müssen mit Hilfe ihrer individuellen Fähigkeiten diverse Puzzles lösen. Im Ansatz nicht schlecht, in der Umsetzung aber dank träger, unpräziser Steuerung und absolut untauglicher Kollisionsabfrage ordentlich in den Sand gesetzt. Die unterdurchschnittliche Grafik und kurze Musik-Loops in Endlosschleife lassen Zweifel aufkommen, ob das wirklich ein GBA-Spiel sein soll. Zudem ist der Spielablauf so dermaßen lahm, dass man sich Streichhölzer in die Augen klemmen muss, um nicht einzuschlafen. (SRÖ)



Sim City 2000

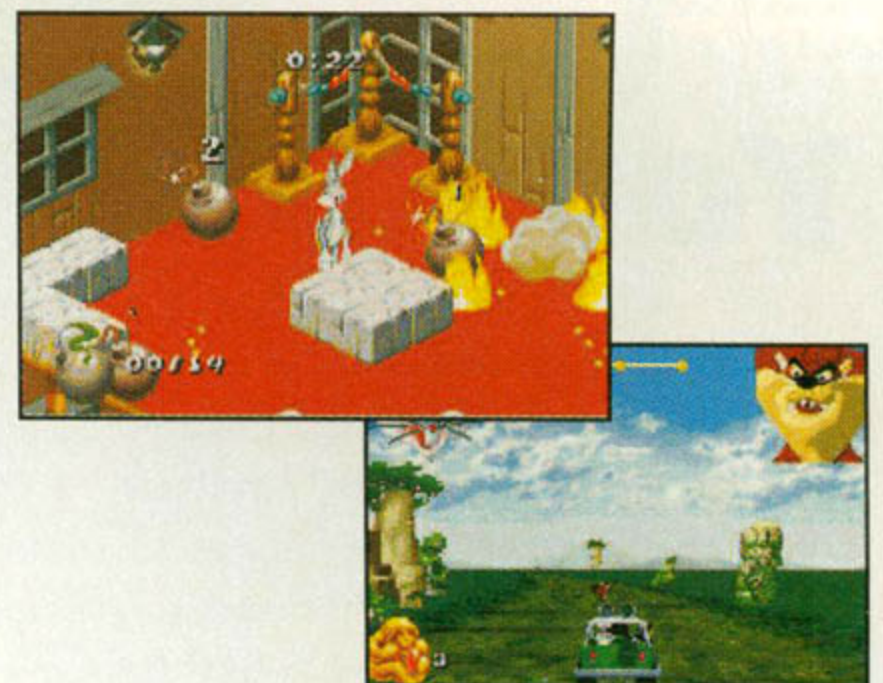
GBA



Auf dem PC ist die *Sim City*-Serie ein alter Hut, und dass ausgerechnet der GBA eine Umsetzung bekommt, ist etwas verwunderlich. Doch siehe da, die Stadtentwicklungs-Simulation funktioniert auch auf dem Handheld. Die Bedienung ist auch ohne Maussteuerung kinderleicht und selbst auf dem kleinen GBA-Screen geht die Übersicht nicht verloren. Lediglich bei der Rechenleistung geht der Kleine in die Knie: Neue Gebäude werden manchmal mit Verzögerung eingesetzt und bei großen, fortgeschrittenen Städten kommt der GBA doch arg ins Schwitzen. Aber trotzdem erstaunlich, dass er es überhaupt schafft. Leider kann nur eine Stadt gespeichert werden. (SRÖ)

Looney Tunes: Back in Action

GBA



Looney Tunes: *Back in Action* basiert locker auf dem gleichnamigen Kinofilm. Ihr steuert Bugs Bunny oder Duffy Duck mit dem einen Ziel, den geheimnisvollen Blue Monkey-Diamanten am Ende des sechsten Levels zu finden. Abgesehen von ein paar belanglosen Minispielen und Rennsequenzen müsst ihr dazu hauptsächlich herumliegende Münzen und kleine Äffchen einsammeln. Mehr nicht. Ergänzt wird das langweilige Gameplay durch regelmäßige Slowdowns, eine schlechte Iso-Perspektive und die höchstens mittelmäßige Grafik. Gespeichert wird modulintern, aber an viel zu seltenen Speicherpunkten. Schade, aber diese Lizenz wurde auf dem GBA noch schlechter verwertet als auf dem Cube. (KR)



GENRE-CHECKER

ADV 100% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Oddworld Inhabitans.
 Internet: www.thq.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ab 6
 Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50€

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :(miese Steuerung
- :(miese Kollisionsabfrage
- :(technisch veraltet
- :(todlangweilig

FAZIT

Ein Satz mit "X": Das war wohl nix!

ALTERNATIVE

Zelda: Link to the Past Nintendo ca. 40 € Ausgabe 5/03: 98%

BEWERTUNG 52%

GENRE-CHECKER

SIM 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
 Hersteller: DSI Games
 Internet: www.electronic-arts.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :-) klasse Umsetzung
- :-) gelungene Steuerung
- :-) hübsche und übersichtliche Grafik
- :(GBA überfordert

FAZIT

Hervorragende Umsetzung des PC-Klassikers!

ALTERNATIVE

Advance Wars 2: Black Hole Rising Nintendo ca. 40 € Ausgabe 11/03: 94%

BEWERTUNG 82%

GENRE-CHECKER

JNR 70% ADV 20% GSK 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
 Hersteller: Warthog
 Internet: www.electronic-arts.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :-) Looney Tunes-Lizenz
- :(langweiliges Gameplay
- :(technisch schwach
- :(zu wenig Speicherpunkte

FAZIT

Lieblos programmierte Filmversoftung!

ALTERNATIVE

König der Löwen THQ ca. 50 € Ausgabe 12/03: 81%

BEWERTUNG 45%

Posthütte

Yoo hoo

Alle paar Weihnachten wieder macht sich auch euer Schäfer der Briefe auf, um mitten im dicksten Schneetreiben die Konsumtempel Bochums abzuklappern und für die Nichten und Neffen der Familie Spielzeug einzukaufen. Schließlich will man ja beim traditionellen Familiengroßtreffen nicht mit leeren Händen dastehen. Da meine letztjährigen Versuche, ein bisschen Zockerkost unter das interne Jungvolk zu bringen, von den jeweiligen Eltern bestenfalls mit einem mürrischen Blick und einem wenig motivierten „Da-hocken-sie-wieder-nur-den-ganzen-Tag-vor-der-Glotze“ bedacht wurde, wollte ich diesmal was verschenken, was Junior und Senior gleichermaßen erfreut. Da hätte ich auch gleich die Eier legende Wollmilchsau erschaffen können! Süßkram? Würde mir wohl eine Autobombe von den Angeheirateten einbringen. Einen Klassiker wie Barbie-Puppen, RC-Fahrzeuge oder was weiß ich? Da läuft man gewaltig Gefahr, sich ein eingenörgeltes „Habichschon“ einzufangen. Pädagogisch wertvolles Holzspielzeug? Die dankbaren Blicke meiner Nichte kann ich mir schon lebhaft vorstellen... Nach fünf Stunden verzweifelten Suchens zwischen den Shoppingmeilen, habe ich doch ausschließlich N-Games Abos verschenkt. Da komm' ich nämlich billiger ran und kann mir vom Restgeld selber was zum Zocken kaufen. Ho, ho, ho!

Euer Knecht Ruprecht
Onkel Tom

oder schaut ihr, welches denn für den Gewinner passend ist? Tja, das war's wohl, denke ich! Deine Einleitungsgeschichte finde ich übrigens klasse – die solltest du auf jeden Fall behalten (wo da letztens mal wer dagegen war...)! Da demonstrieren wir lieber vor des Chefmartins Tür für mehr Seiten! ;-) Also bis bald! Ciao,

Torben

Onkel Tom: Also, zu aller Erst mal bitte ich höflich und demütig um Verzeihung, weil ich dein literarisches Essay ein BISSERL kürzen musste. Ansonsten wäre dein Brief locker bis in unsere Tipps & Tricks-Sparte vorgedrungen. Mails lösche ich selber natürlich nie. Das überlasse ich unseren Volos. Wofür hat man denn schließlich seine Hiwis?

❶ 4500 Sterne sind schon ein happiges Sümmchen. Trotzdem ist die Disk die Menge wert, denke ich. Die Bewertung. Ich finde, an diesem Beispiel lässt sich wieder prima erkennen, dass ein Redakteur nun mal objektiv bei seinen Tests sein muss, ob er nun will oder nicht. Und objektiv gesehen sind die NES-Abenteuer Links heute eben weder technisch noch in puncto Gameplay auf dem neusten Stand. Da kann man einfach keine hohe Bewertung ansetzen. Subjektiv gesehen aber sind die Spiele aber Kult! Fertig aus!

❷ Da hat wohl jeder seine eigene Meinung. Ich persönlich, der ich seit dem C64 alles selbst miterlebt habe, gebe dir aber auf jeden Fall Recht! Einige NES-Spiele gehören mit zum schwersten, was ich jemals zu zocken vorgesetzt bekommen habe. Schon allein *Super Mario Bros.* war nicht ganz ohne!

❸ Um ehrlich zu sein, geht mir das ganze Special Edition und Sammlerausgabe-Gedöns gewaltig am Heck vorbei. Ich will nur zocken. Und wenn ich die Möglichkeit habe, an ein paar alte Klassiker ranzukommen, die ich im Original nie mehr auftreiben könnte, die aber in der Neuauflage nicht frei verkauft werden, dann tut mir das in meiner Zockerseele weh! Überarbeitet

Wir wollen Zelda!-Teil 1

Moin Onkel Tom!

Na, anscheinend scheinst du Mails ja doch nicht sofort zu löschen, dann kann ich dir nun ja auch mal eine solche schreiben! Solltest du mal wieder nichts Besseres zu tun haben, habe ich ein paar neue Fräglein für Dich! ^_^

❶ Ich fand's cool, dass ihr auch die *Zelda: Collector's Edition* getestet habt (Trotz des ziemlich heftigen "Preises" von 4500 Sternen gehöre ich auch den Glücklichen, die eine haben, da sich bei mir eh recht viele Sterne angesammelt haben und ich die 2 Games für die noch fehlenden praktisch hintergeworfen bekam! :-))! Die "niedrige" Wertung liegt aber wohl nur daran, dass die Games – besonders Teil 1 und II – nicht grafisch und akustisch aufgepeppt wurden, oder? Hätte es eine höhere Wertung gegeben, wenn man sie à la *Super Mario All-Stars* damals etwas mehr modernisiert hätte? Oder lag's auch ein bisschen am "veralteten" Gameplay?

❷ Kommt es mir eigentlich nur so vor oder waren NES-Games noch schwerer als heutige? Also bei *The Wind Waker* und *Majora's Mask* bin ich nie abgekratzt und bei *Ocarina of Time* war das kaum der Rede wert, allerdings kommt das bei *The Legend of Zelda* und gerade bei *Adventure of Link* doch schon öfters mal vor...

Okay, einige Games heutzutage sind ja auch nicht auf die leichte Schulter zu nehmen, aber allgemein betrachtet...?

❸ Wenn ich Euren Aufruf richtig verstanden habe, wollt Ihr ja erreichen, dass man die *Collector's Edition* auch normal im Geschäft kaufen kann, gell? Vielleicht hat man – neben dem nostalgischen Aspekt – ja auch die Grafik und den Sound so gelassen, wie es damals nun mal so war, gerade weil es die *Collector's Edition* nicht für jedermann gibt? Ansonsten: Denkst du, gerade die beiden NES-Teile würden auf Gegenliebe stoßen, wenn man sie à la *Mystic Quest* und *Sword of Mana* überarbeiten würde?

❹ Nachdem es für die ersten und zweiten *Pokémon*-Editionen noch mit *Gelb / Pikachu* und *Kristall* Spezial-Editionen gab, wird es doch sicherlich auch für *Rubin & Saphir* eine geben, oder was denkst du? Wetten, die ist dann grünlich, heißt *Smaragd* und hat diesen grünen Drachen Rayquarza als Patenpoké? :-)

❺ Klar, für den Brief des Monats kommt es auf den Inhalt an, aber wie ist das nun genau gemeint? Die ersten beiden Briefe des Monats waren ja voll witzig – gerade der erste :-)) -, aber nun die letzten beiden waren eher Beschwerden... Oder wolltest du diejenigen damit eher aussöhnen bzw. ärgern (den ersteren der beiden ja!)? Was für Games gibt's denn eigentlich für den Brief des Monats oder die Alltime Favs? Gebt ihr ein bestimmtes vor

BriStein Verlag GmbH
Posthütte N-Games
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

E-Mail
posthuetten@bristein.com

möchte ich sie auch nicht haben. Ich will sie gern in ihrem legendären, alten Originalzustand. Freiheit für *Zelda*! Rückt die Discs raus!

4 Kann ich mir ehrlich gesagt nicht vorstellen. Die gelbe *Pikachu-Edition* kam ja damals nur deswegen raus, weil jeder zweite Pokémon-Fan mit seinen Backen an einem Plüsch-Pikachu hing und Nintendo passend zum Trend eine neue Version der Spiels auf den Markt brachte. Kein anderes Pokémon darf sich heute über dermaßen viel Fanliebe freuen, wie seinerzeit die knuffige, gelbe Ratte. Insofern gibt es auch keinen Grund, eine neue Version der aktuellen Pokémon-Games in die Regale zu stellen.

5 Nö. Zur Aussöhnung oder zum Ärgern wähle ich keine Briefe des Monats. Ein Brief des Monats sollte entweder ein ernstes Thema prägnant ansprechen oder für einen dicken Lacher sorgen. Das ist schon das ganze Geheimnis. An die Sieger senden wir übrigens frei Schnauze ganze Überraschungspakete raus. Was grad auf unserem Pausentisch liegt, wird eingetütet und auf die Reise geschickt (Ach, und sorry an den Gewinner des letzten Monats. Karsten hat in seinem Delirium den Aschenbecher in den Umschlag gepackt).

Wir wollen Zelda!-Teil 2

Erst mal Hi!

Klar bin ich dafür, dass die *Zelda Collector's Edition* veröffentlicht wird. Ich als riesen *Zelda*-Fan bin schon dran, mir die Disk bei Nintendo zu holen. Aber 4500 Sterne?!? Bisschen happig, oder? Mir fehlen noch um die 1500 Sterne. Bin nämlich so ein Zocker, der sich nur ab und zu Spiele holt. Dann natürlich immer die besten (wie z.B. *Metroid*, *Mario Sunshine*, *Zelda* usw.). Da gibt's noch andere Wege wie z.B. ebay. Aber da werden die Dinger zu Preisen von 70-90 € verhökert. Und das ist mir nun wirklich zu teuer. 50-60 € wie ein „normales“ Spiel wäre da als Preis angebracht, finde ich. Klar hab ich die Spiele *Ocarina of Time* oder *Majora's Mask*, aber für solche Klassiker wie *Zelda* oder *The Adventure of Link* war es für mich doch noch ein bisschen früh (12 Jahre alt). Vielleicht wäre es für Nintendo auch gar nicht schlecht, wenn die *Collector's Edition* veröffentlicht wird. Denn wie eure Umfrage zeigt, wollen die meisten ein neues *Zelda*. Das will doch was heißen?!? Na ja, bleibt nur zu hoffen, dass ihr euch nicht von meiner Schrift habt abschrecken lassen (**Deine Handschrift rangiert noch nicht einmal untern den 1000 schlechtesten, die ich bisher vor Augen bekommen habe.** :-)) Anm. v. Onkel Tom) und den Brief gelesen habt. Euer treuer Leser,

Tobi

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504-933012

Mo.-Fr.: 9.00 - 18.30 Uhr

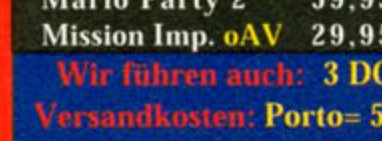
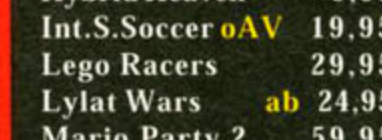
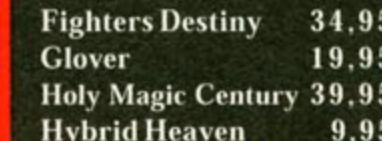
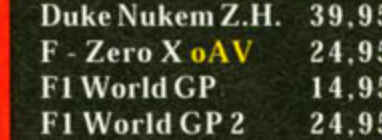
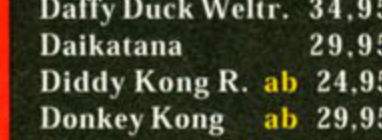
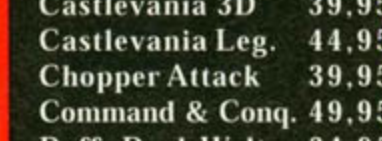
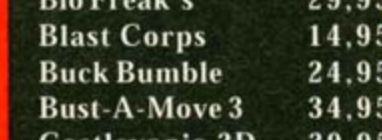
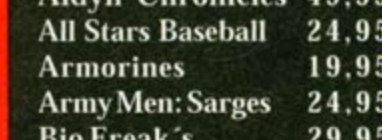
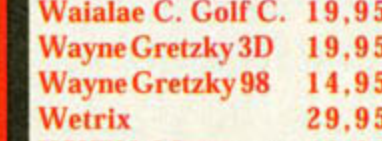
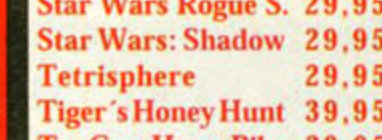
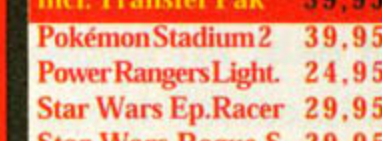
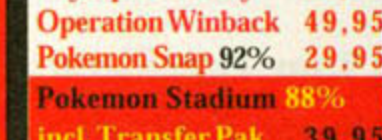
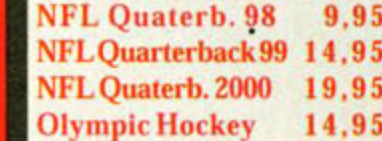
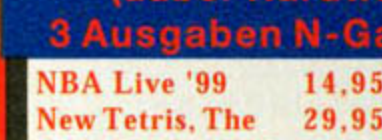
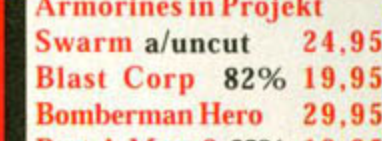
Sa.: 9.00 - 13.00 Uhr

Fax: 02504-9330-99

Hans-Gelger-Str. 20 • 48291 Telgte



N64 Konsole 89,95
Aufkleber: GP, Rayman 2, Shadowman, Turok 2, Wild Cat etc. je 9,95
Dex Drive 24,95
<speichert Spielstände von N64 auf PC>
Joypad ab 19,95
Padverlängerung 4,95
Lenkrad Ascii 19,95
Memory Card 1 MB 14,95
N64 Box mit Klarsichtf. 1,49
Netzteil 19,95
Rumble Pak 9,95
S-VHS Kabel 9,95
Transfer-Pak 19,95



Mystical Ninja 29,95
Mystical Ninja 2 49,95
Nagano 98 39,95
NBA Hangtime oAV 9,95
NHL Breakaway 98 9,95
Nuclear Strike 39,95
Olympic Hockey 4,95
Perfect Dark 59,95
Pokemon Stadium+ 29,95
Rainbow Six 44,95
Ready to R.Boxing 19,95
Ridge Racer 34,95
Road Rash 34,95
RTL World L. Soccer 19,95
San Francisco R.2 39,95
Scooby Doo 39,95
Shadowgate 34,95
Shadowman ab 9,95
Snowboard Kids 29,95
South Park 24,95



Game Cube (ba)
Action Replay 39,95
Antennenkabel Org. 19,95
Breitband-Adapter 49,95
Controller ab 14,95
Converter (Play Station- Pad für Game Cube) 14,95
Freeloader: Adapter für Importe 19,95
Gameplay Adapter 54,95
Keyboard (engl.) 29,95
Lenkrad ab 19,95

Hiermit möchten wir uns bei unseren vielen Kunden bedanken, die uns zum Teil bis zu 12 Jahren die Treue gehalten haben.

Wir wünschen ein frohes, friedvolles Weihnachtsfest und viel Glück im neuen Jahr

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Link Kabel (GBA GC) 9,95
Memory Card 8MB 19,95
Padverlängerung 7,95
RGB Kabel Pro 9,95
Standfuß incl. Schub. 14,95

18 Wheeler 24,95
1080 Avalanche 49,95
Anschlag, Der 24,95
ATV Q. P. Racing 2 24,95
Batman Rise of Sin 29,95
Beyblade 44,95
Big Air Freestyle 19,95
Bloody Roar: Primal 39,95
Bomberman Gene. 45,95
Butt Ugly Martians 19,95
Casper 19,95
Crash Bandicoot 29,95
Dark Summit 24,95
Dave Mira F. BMX 24,95
Die Hard Vendetta 29,95
Disney Party 44,95
Donald Duck Phanto. 24,95
Donald Duck Quack 24,95
Doshin the Giant 29,95
Dragon Ball Z: Bu. 44,95
Driven 24,95
Eternal Darkness 29,95
Evolution Worlds 49,95
Extreme G3 24,95
F-Zero GX 49,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Top Zustand:
Aero Gauge 14,95
Beetle Adv. Racing 29,95
Body Harvest 19,95
Bomberman Hero 19,95
Centre Court Tennis 19,95
Dark Rift 19,95
Extreme G 19,95
F1 Pole Position 19,95
Fighting Force 49,95
Forsaken 19,95
G.A.S.P. 24,95

Starshot oV 19,95
Star Wars Battle for 59,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Shadow 29,95
Super Mario 64 ab 19,95
S. Smash Bros 39,95
Tarzan 39,95
Tetrisphere 19,95
Turok 2 ab 19,95
Turok 3 39,95
Turok Rage Wars 19,95
WCW vs NWO oAV 29,95
WCW vs NWO Rev. 29,95
Wrestlemania 2000 29,95
WWF No mercy 39,95
Xenia oA 29,95
Yoshi's Story ab 39,95
Zelda 64 39,95
Zelda Majors Mask 69,95

Shrek Extra Large 39,95
Skies of Arcadia 49,95
Smugglers Run 29,95
Sonic Adv. 2 29,95
Sonic Mega Col. 45,95
Soul Calibur 2 49,95
Speed Challenge 19,95
Spiderman Movie 24,95
Splinter Cell 39,95
Sponge Bob: Flying 24,95
Spy Hunter 24,95
Spyro: Enter the 29,95
SSX Tricky 24,95
SSX 3 49,95
Star Fox Adventure 29,95
Star Wars Bounty H. 24,95
Star Wars Jedi Knight 19,95
Star Wars Rogue S. 29,95
Star Wars Rog. S.3 52,95
Stargate 39,95
Summoner 24,95
S. Bust-A-Move A. 29,95
S. Mario Sunshine 29,95
S. Smash Bros Mele 29,95
Tarzan 19,95
Tetris World 35,95
Tiger Woods 2004 49,95
T. Hawk Skater 3 24,95
Tony Hawk 4 29,95
Tony Hawk Underg. 52,95
Top Angler 29,95
True Crime 52,95
Turok Evolution 24,95
Ty the Tasmanian T. 29,95
UFC Throwdown 19,95
U. St. Theme Park 39,95
Viewtiful Joe 49,95
Virtua Striker 3 24,95
Warrior World 45,95
Wave Race: Blue 29,95
Worms 3D 52,95
Worms Blast 19,95
Wreckless: Yak. 19,95
WWE Crush Hour 29,95
WWE Wrestl. X8 19,95
X-Men: Next D. 29,95
X-Men 2 29,95

XIII 52,95
Zapper 19,95
Zelda: Wind Waker L.E. incl. Bonus CD 54,95

Geplante Neuheiten:
Carmen Sandiego 19.01.
Crash Nitro Kart 11.12.
Final Fantasy Cry. 13.02.
Harry Potter Stein 10.12.
Harvest Moon 17.02.
James Bond Alles..18.02.
Judge Dredd 18.12.
Kirby Air Ride 13.02.
Mario Golf 13.02. 49,95
Mario Tennis 13.02. 49,95
Metal Arms 11.12. 52,95
Pokémon Memory M. 13.12.
Rogue Ops 17.02.
Sims 2 16.12. 49,95
World Rally Mercedes Benz 14.01. 29,95
Vorbestellungen werden ab sofort entgegen genommen!

GAME BOY ADV. SP:
Netzteil, Akku, Tasche, Linkkabel, Schutzhülle + 19,95

GAME BOY ADV.:
8er Zubehörset 19,95
Action Replay 29,95
Battery P. + Netzteil 14,95
Leerhüllen 6er Set 7,95
Link Kabel 4 Spieler 9,95
Dragon Ball Z: Goku 44,95
Final Fantasy Tac. 39,95
James Bond Alles.. 41,95
King of Fighters 39,95
Mario Adv. 1-3 ab 34,95
Mario & Luigi 39,95
Pokémon je 39,95
Santa Claus Jr. 19,95
Yu Gi Oh je 39,95
Zelda Link to the P. 39,95

GAME BOY COLOR:
Akku + Netzteil 14,95
Netzteil, Lichtlupe, Link + Tasche 9,95
Dragon Ball Leg. 39,95
Pokémon diverse je 19,95
Pokémon Puzzle C. 19,95
Pokémon Trading C. 14,95
Yu-Gi-Oh 34,95
Zelda Ages / Seas. je 29,95

GAME BOY:
Akku + Netzteil. 9,95

DREAMCAST:
Dreamcast incl. 10 Spiele.
Lenkrad, Keyboard + Vibrationspak 199,95
nur solange Vorrat reicht

http://www.freaksshop.de mit aktuellen Terminen & vielen Bildern & Infomationen zu vielen Spielen!

Wir führen auch: 3 DO, Mega Drive und CD, PSX, Play Station 2, Saturn, X-Box, PC CD-Rom & DVDs
Versandkosten: Porto= 5,29 + 5,61 Nachnahme/Zustellgebühr * Lieferzeit: Viele Sendungen innerhalb 24 Std.

S Brief des Monats

Wahre Größe

Hallo Tom,

in deiner Antwort an Janek (Ausgabe 01/2004), beklagst du dich über den Trend, alles klein zu schreiben. Das kenne ich auch von der Arbeit, ja ja. Folgendes dazu sollte man keinem Leser vorenthalten, damit sich die Benutzung von Großbuchstaben wieder durchsetzt. Bereits zu meiner Abi-Zeit (Abi '88) gab es eine Diskussion, ob die Groß- und Kleinschreibung in der aktuellen Form in der deutschen Sprache nicht abgeschafft werden sollte; mit einem Fingerzeig auf das Englische. Um uns zu zeigen, dass die Groß- und Kleinschreibung ihre absolute Berechtigung hat, schrieb uns unser Deutschlehrer den folgenden Satz (alles klein geschrieben, wohl gemerkt ...) an die Tafel: "helft den armen vögeln." Ohne weiteren Kommentar hat er uns damals in die Ferien entlassen, doch er konnte sich gewiss sein: Jeder von uns hatte den Sinn der Groß- und Kleinschreibung (mit schallendem Gelächter) verinnerlicht. Macht weiter so!

Stephan de Boer

Onkel Tom: Na, endlich stimmt mir da mal einer zu! „helft den armen vögeln“... Okay, das merke ich mir, für den Fall, dass mich da mal irgend so ein Karpfen drauf anspricht. Nicht für die Schule, für das Leben lernen wir! Und damit du dein Abi nicht ganz umsonst gemacht hast, mache ich deinen Schrieb zum Brief des Monates. Ach und übrigens: Wenn es etwas gibt, dass mir auf die Nerven geht, als ein Seppel, der seinen kompletten Wisch klein schreibt, dann ist das ein Seppel, der seinen kompletten Wisch GROSS schreibt. Gibt's wirklich! Danke für die Aufmerksamkeit!

Grausamkeit und ich fragte den Verkäufer halb zusammenbrechend, ob diese Perversion nun immer ihre dunklen Wolken über dem strahlenden Glanze der N-Games legen würde (zugegeben, ich habe es ein wenig anders ausgedrückt), jedenfalls antwortete er, dafür sei der Verlag verantwortlich. Also wende ich mich hiermit an euch: Sorgt BITTE dafür, dass das sofort aufhört! Ich weiß, dass die Redaktion dafür nicht zuständig ist, aber bitte leitet meine Bitte an die Verantwortlichen weiter! So ein Übel muss im Keim erstickt werden! Wozu denn eigentlich?! Ich habe es bisher auch ohne geschafft, zu bezahlen, zumal das Gleiche, was auf dem Aufkleber steht auch DIREKT darunter auf dem Heft steht, inklusive Strichcode. Also vollkommen sinnlos das Ganze. Danke. Der am Boden zerstörte und auf einen rettenden Lichtschimmer in Form eines Onkels namens Tom hoffende...

Edelknödel

Onkel Tom: UM GOTTES WILLEN! Sakrileg! Die haben es tatsächlich gewagt, unser Allerheiligstes mit einem Preisschild zu verunstalten!? SAUEREI! Du hast da schon absolut Recht. Die fiesen, kleinen Preisschilder, die selbst bei noch so zarten, vorsichtigen Leserfingern beim sinnlosen Versuch, sie schadlos abzulösen, gerne mal ein gutes Stück Umschlag fressen, sind wirklich der Todfeind jedes Sammlers. Solche Preisaufkleber bringen Verkäufer oder Großhändler eigentlich nur dann auf Waren auf, wenn es Probleme mit dem Einlesen des Barcodes auf dem Umschlag gibt. So was ist bei uns aber noch nie passiert. Ich hab deinen Brief gleich mal beim Chefmartin vorbeigetragen und ihn mit Kraftkleber auf die Tastatur seines Rechners einbetoniert. Kannst also davon ausgehen, dass er sich darum kümmern wird.

Hallo, ihr Süßen!

Ich fände es absolut klasse, wenn es diese Bonusdisc zu kaufen gäbe! Wisst ihr, *Zelda* hat mich an die Welt der Spiele herangeführt, dieses Spiel ist der Ursprung meiner immer schlimmer werdenden Sucht! *Ocarina of Time* war mein erstes Spiel für den GCN... ääh... N64, mein ich! Was glaubt ihr, was ich nicht alles für diese Disc geben würde? Ich habe mir das enttäuschende Spiel *The Wind Waker* natürlich gekauft, aber mein blöder Fernseher hat nur 50 Hz und ich hab kein Geld, um mir einen Neuen zu kaufen! Und deshalb kann ich *Ocarina of Time* nicht spielen! Wenn euch irgendwelche Knalltüten schreiben sollten, dass sich das nicht lohnt, weil *Ocarina of Time* ja eh kostenlos bei *The Wind Waker* dabei war, dann hört bitte gar nicht auf die! Die haben ja gar keine Ahnung, wie man sich mit einem 50 Hz-Fernseher fühlt *schnief, schluchz*! Ok? Prima! Tschüssi mit Küssi! Euer großer Fan,

Franziska

Hallo liebes N-Games-Team!

Genau wie andere *Zelda*-Fans bin auch ich fest davon überzeugt, dass die *Zelda Collector's Edition* ganz normal veröffentlicht werden sollte. Schließlich ist es sinnlos, sich deswegen einen zweiten GameCube und ein Spiel, was man im Prinzip sowieso nicht spielt oder benötigt, zu kaufen. Zudem ist das noch ziemlich teuer, oder nicht? Was ist denn so schwer daran, diese Disk normal zu verkaufen?

Ich denke, dass die Einnahmen für Nintendo dann eigentlich größer wären, oder? Aber na ja, vielleicht lässt sich daran doch noch etwas ändern? Jedenfalls bin ich ganz eindeutig dafür! Ansonsten noch viele Grüße!

Maria

Onkel Tom: Glückwunsch, Leute! Mit euren Tonnen von Zuschriften zu unserem *Zelda*-Aufruf habt ihr insgesamt drei Postboten verschlissen! Die Jungs erholen sich allesamt mit Bandscheibenschäden, Rückgratverkrümmung oder akuter Erschöpfung zwischen Krankenhaus und heimischen Bett! Diese drei Briefe sind nur ein winziger Bruchteil des Leserchors, der einstimmig und mit Nachdruck die Veröffentlichung der *Zelda Collector's Edition* fordert! Wir fordern mit! Wir werden Nintendo schreiben, faxen, mailen, morsen und eins auf die Glocke geben! Ob es was nutzt – wer weiß? Aber wer's nicht versucht, hat's schon versiebt! Im Namen der Redaktion vielen Dank für eure Zuschriften!

Der Preis ist heiß

Hi Onkel Tom!

Nur eine Sache: Auf der Ausgabe 1/04 war oben rechts ein Preisschild drauf!! Ein aufgeklebtes Preisschild!! Die Nemesis eines Zeitschriften- und Comicsammlers! Meine Augen sahen diese



LESERTESTS

Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

◀ **WIR MEINTEN/DU MEINST** ▶

Wario Ware Inc.

GBA

Ob die Entwickler nun einen schlechten Baum geraucht, oder sich gedacht haben "verschmelzen wir einfach mal alle Nintendo Spiele, die es so gibt", wird man wohl nie erfahren. Wer nicht japanophil veranlagt ist, wird sich einen grausigen Kulturschock holen, gesehen haben sollte man es aber auf alle Fälle einmal.

Benjamin Kegel Ausgabe 6/03, 75%



Wario Ware ist zwar ein seltsames Spiel, aber deswegen zeitlos genial. Die Minispiele sind abwechslungsreich und viele zeigen alte Klassiker wie *Mario Bros.*, *Donkey Kong*, *Zelda* und viele mehr. Untermalt wird das Ganze mit viel Humor und Tempo. Für jeden Nintendo-Fan ist dieses Spiel ein "Muss".

Julian Großmann Wadern, 87%

Resident Evil Zero

GCN

Wahnsinnige Grafik und erstklassige Atmosphäre versüßen dem Horror Fan seinen Trip durch das düstere Umland von Raccoon City. Leider bleibt die Steuerung übel wie eh und je, und auch die viel gepriesenen Neuerungen stellen sich im Praxistest als eher hinderlich heraus. Leider keine Überraschungssensation.

Stefan Schröder Ausgabe 1/03, 86%



Resident Evil Zero hat alles was, ein gutes Horror-Adventure braucht und ist meiner Meinung nach der beste Vertreter dieses Genres auf dem Cube. Es überzeugt durch Story, Grafik und einen Sound, der die düstere Stimmung sehr gut rüber bringt. Auch an die Steuerung gewöhnt man sich schnell, so dass der Begegnung mit Dr. Marcus nichts mehr im Weg steht.

Alexander Lücker Prophetenberg, 94%

Soul Calibur 2

GCN

Mit einer Technik, die wahrhaftig ihresgleichen sucht, verdrischt unser aller Liebling Link die Opposition. Auch die anderen Kämpfer bewegen sich flüssig, sehen fabelhaft aus und lassen sich einfach steuern. Dass das Spiel teilweise arg künstlich in die Länge gezogen wurde, fällt bei so einer Pracht kaum mehr auf.

Björn Seum Ausgabe 10/03, 89%



Soul Calibur II ist wirklich ein sehr gut gelungenes Beat-em-Up! Da können Spiele wie *Tekken* schon einpacken. Die Grafik ist echt super und es macht selbst auf Dauer noch Spaß. Besonders der Story Teil ist gut gelungen. Es gibt vielfältige Aufgaben und die Rollenspiel-Elemente wurden gut eingeführt. Für mich das beste Beat-em-Up!

Max Lehrke Adenstedt, 93%

Viewtiful Joe

GCN

Mit der Wucht eines erstklassigen Highscore-Prüglers schreddert sich unser eitler Power Ranger durch unzählige Levels und lässt sich dabei von der Acid-Techno Mucke so richtig aufpeitschen. Zeitlupenfunktion, Mach-Speed und Zoom verhelfen dem Helden aller Helden zu seinen Glanz-Momenten. Schöne Grafik, klasse Gameplay... Daumen hoch!

Björn Seum Ausgabe 11/03, 87 %



Meiner Meinung nach ist *Viewtiful Joe* das stylishste Game, das die Videospielewelt je gesehen hat. Den N-Games-Winner-Award hat das Spiel allein schon wegen der coolen Charaktere verdient (unschlagbar: Hulk Davidson: "Yoyoyo, wassup, wassup, wassup!?!"). Die Grafik ist sowieso unangreifbar, und es macht Laune, die Gegner in Slow-Motion durch die Levels zu kloppen.

Richard Heitmann Varrel, 90%

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

▶ **Hiermit bestelle ich das N-Games-Abonnement:**

Das Zweijahres-Abo

Ich erhalte die N-Games zwei Jahre lang (11 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 31,90, Ausland € 36,90. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um 11 Ausgaben. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes. Als Prämie entscheide ich mich für

- das Logic 3 Pad**
- die 16 MB Memory Card**
- Booster 5000 (10 € Zuzahlung)**

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Geburtsdatum:

E-Mail*:

Telefon*:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Ich weiss, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim N-Games AboService, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

- Geld liegt bei
- per beigefügtem Verrechnungs-/ Euroscheck
- bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

- per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24), bitte als Verwendungszweck den Namen des Bestellers und die gewünschte Abopremie angeben.
(IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)
(BIC: GENODEM1GRN)

JETZT ODER NIE!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Abo sparst du bares Geld und bekommst jede Ausgabe pünktlich frei Haus geliefert. Außerdem hast du als Abonnent die Wahl unter diesen tollen Prämien:

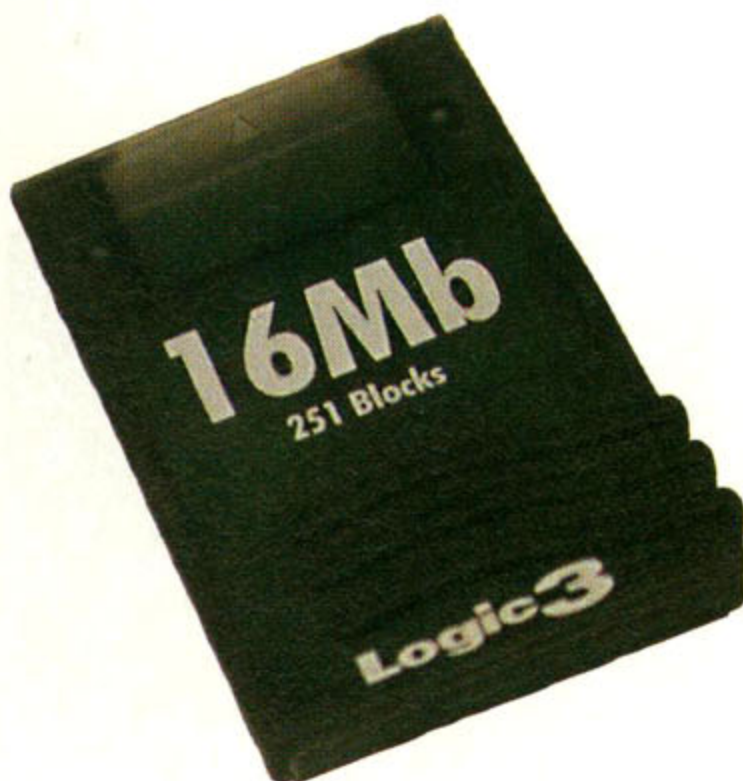


◀ **Logic 3 Pro Pad**

Dieses Pad sieht nicht nur cool aus, sondern liegt auch unheimlich gut in der Hand. Solide Verarbeitung und gut erreichbare Knöpfe sind aber nicht alles: Das 1,80 m lange Kabel, der starke Vibrationseffekt, das digitale 8-Wege Feuerkreuz und die programmierbaren Action-Buttons sprechen ebenso für sich. Bei Zweijahres-Abo **ohne Zuzahlung.**

▶ **Brooklyn Booster 5000**

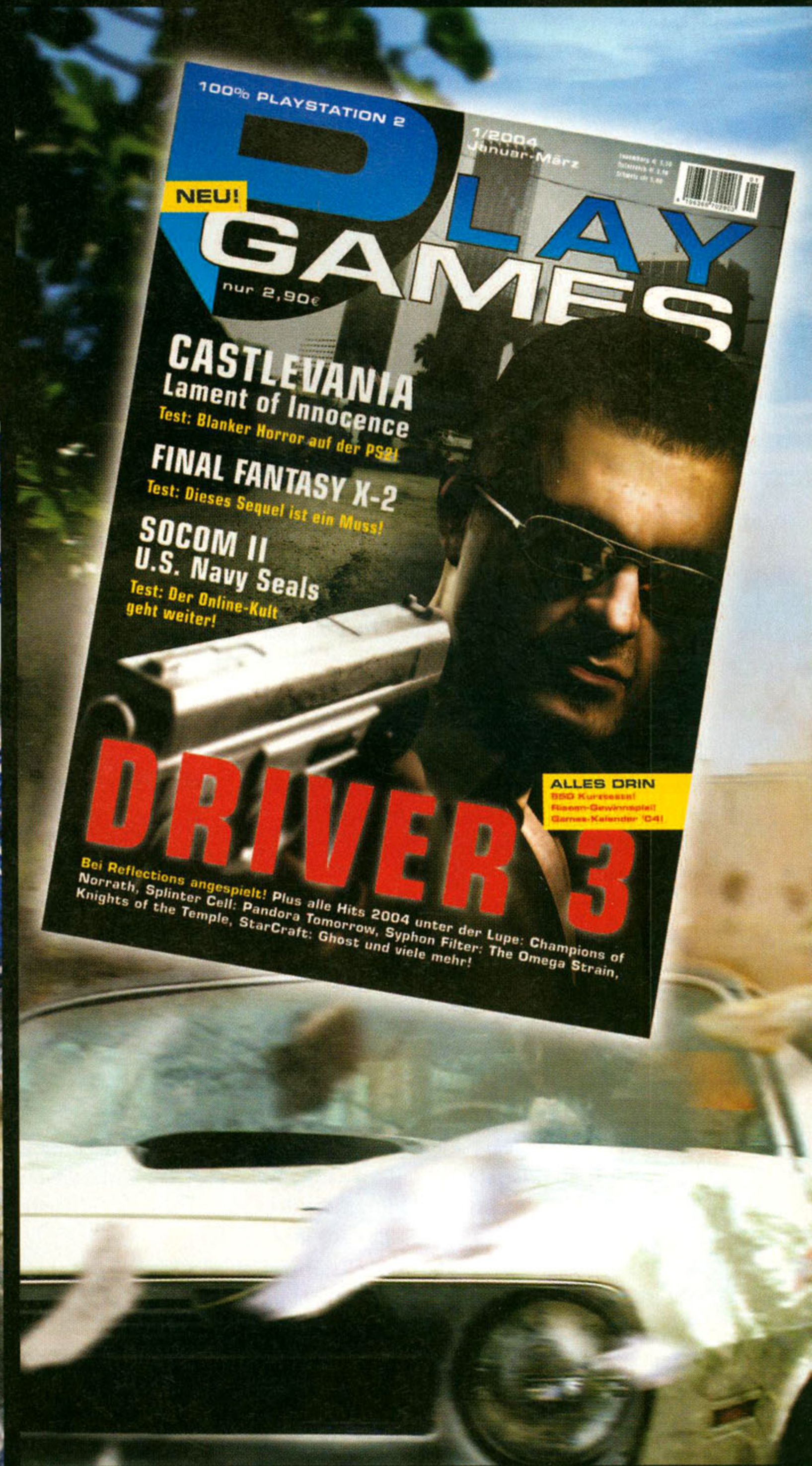
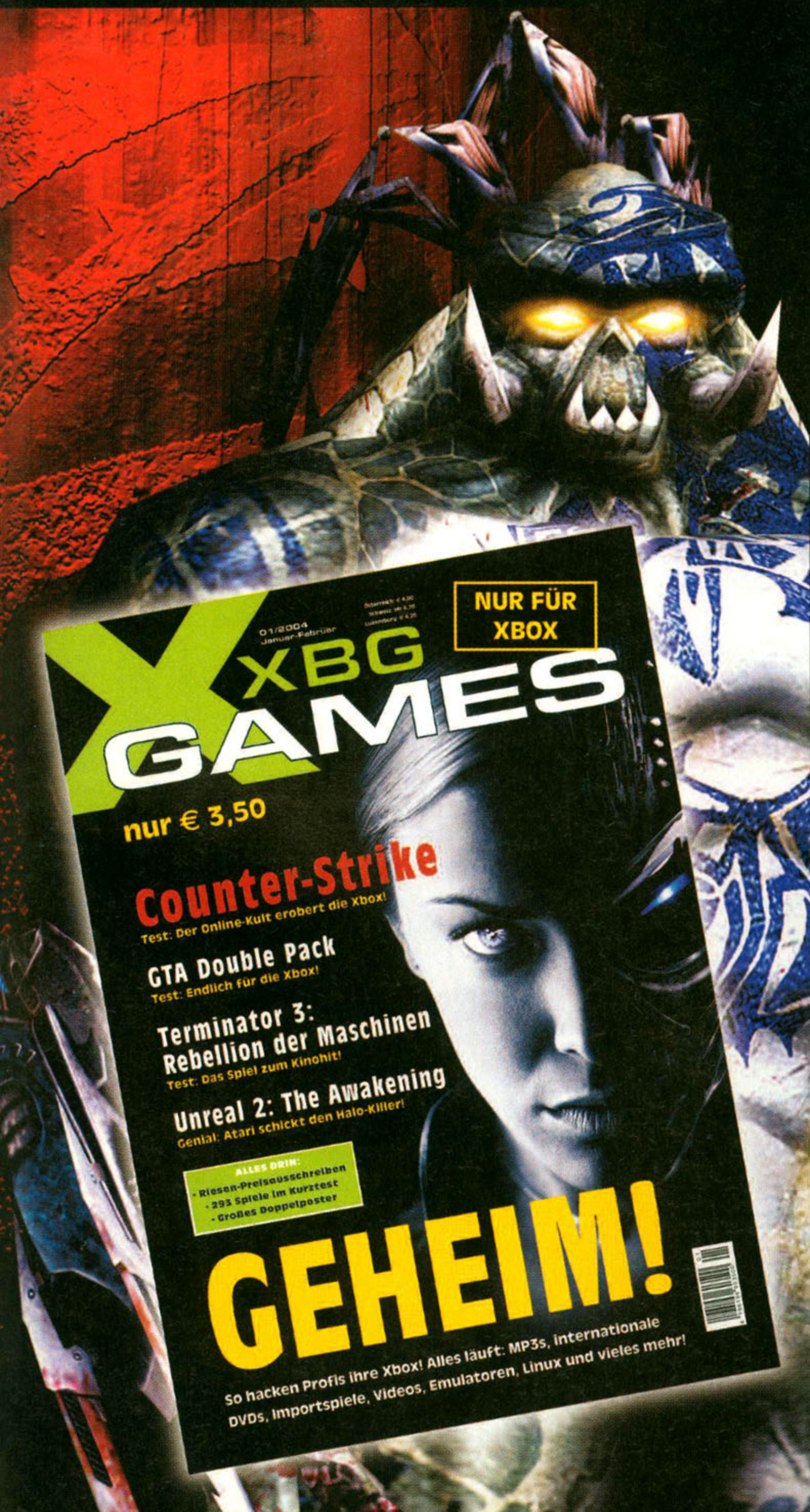
Mach's wie Mario, steuere dein Kart mit einem richtigen Lenkrad! Natürlich eignet sich das Brooklyn Booster 5000 auch für alle anderen Rennspiele. Zwei kraftvolle Motoren sorgen für starke Vibrationseffekte, analoge Gas- und Bremspedale gehören ebenso zum Lieferumfang wie Fingertipp-Tasten für die Gangschaltung. Das bislang beste Lenkrad für den GameCube gibt es bei Zweijahres-Abo **für nur 10 Euro Zuzahlung.**



◀ **16 MB Memory Card**

Wir legen noch eins drauf und verdoppeln ab sofort die Kapazität dieser Abopremie. Jetzt gibt's satte 16 MB, denn Speicherplatz kann man nie genug haben! Bei Zweijahres-Abo **ohne Zuzahlung.**

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLENEROS!



**News, Tests,
Lösungen, Cheats,
Features, Hardware,
charts, Gewinnspiele**

**JETZT IM
HANDEL!**

TIPPS & TRICKS

Mario Party 4



Bowers Spielbrett freischalten

Um Bowser's Gnarly Party-Spielbrett auf den Bildschirm zu bekommen, müsst ihr auf allen fünf normalen Spielbrettern im Story-Modus gewinnen und zudem noch sämtliche Geschenke eines beliebigen Charakters einkassieren. Nun wird Bowser jemanden auf seinem Spielbrett herausfordern. Wenn ihr ihn und sein Minispiel bezwingt, könnt ihr Bowers Spielbrett im Party-Modus anwählen, indem ihr Koopa auswählt und Start betätigt.

Experten-Modus freischalten

Beendet den Story-Modus (also alle fünf Standardspielfelder und Bowers Spezialfeld) mit einem beliebigen Charakter auf der schwierigen Stufe.

Party Star-Trophäe

Siegt im Story-Modus mit jedem Charakter auf allen fünf Standard-Spielbrettern und auf Bowers Spezialbrett und holt euch außerdem sämtliche Items aller Charaktere. Danach müsst ihr noch alle Minispiel-Items einkassieren. Sobald ihr das alles geschafft habt, könnt ihr die Party Star-Trophäe im Item-Raum zwischen Marios und Warios Podest entdecken.

Verarschungs-Varianten

Mit der richtigen Tastenkombination lassen sich eure Gegner herrlich verhöhnen. Hier einige Möglichkeiten:

Art	Tastenkombi
Normale Verhöhnung	Betätigt L während des Spiels
Langsame Verhöhnung	Betätigt L und ▲
Schnelle Verhöhnung	Betätigt L und ▼
Lautstärke verändern	Betätigt L und ◀ oder ▶

Minispiel-Items gewinnen

Einige Items lassen sich in den verschiedenen Minispielen freispielen. Wir haben eine Liste zur besseren Übersicht im Angebot:

Minispiel-Item	Aufgabe
Kuchen	Siegt im „Beach Volley Folley“ im Turnier-Modus.
Boo-Platte	Taucht im „Take a Breather“ für sieben oder mehr Sekunden unter.
Boos Bildständer	Beendet das „Mario Speedwagons“-Minispiel in zehn oder weniger Sekunden.
Bowser-Platte	Spielt „Mario Medley“ innerhalb von unter einer Minute durch.
Goomba-Uhr	Spielt das „Domination“-Minispiel und trifft 100 oder mehr Dominos.
Goomba-Platte	Beendet 15 oder mehr Seiten im „Bookworm“-Minispiel.
Koopa-Platte	Spielt das „Right oar Left“-Minispiel in unter 45 Sekunden durch.
Shy Guy-Platte	Beendet das „Dungeon Duos“-Minispiel in unter 1:30 Minuten.
Toad-Platte	Bewältigt ein 40-teiliges Puzzle in „Jigsaw Jitters“ in unter drei Minuten.
Toads Teapot	Bewältigt ein 30-teiliges Puzzle in „Jigsaw Jitters“ in unter zwei Minuten.
Toads Cup	Bewältigt ein 20-teiliges Puzzle in „Jigsaw Jitters“ in unter einer Minute.

Mario Party 5

Goodies

Für die einzelnen Goodies müsst ihr bestimmte Anforderungen erfüllen:

Goodie	Anforderung
Bomb-Omb-Mauer	Kauft jeden Maschinenteil außer Bowser-Schlag und Bomb-Omb-Mauer
Bowser-Schlag	Kauft jeden Maschinenteil außer Bowser-Schlag und Bomb-Omb-Mauer
DK-Body, Waffe, Reifen, Motor	Schlagt Donkey Kong im Battle Competition-



Donkey Kong	Modus auf der schweren Stufe Schlagt Donkey Kong im Battle Competition-Modus auf der schweren Stufe
Flag Competition	Gewinnt den Battle Competition-Modus auf der schweren Stufe
Robo Rabbit	Gewinnt den Flag Competition-Modus auf der schweren Stufe
Schwerer Battle Competition-Modus	Gewinnt den Battle Competition-Modus auf der normalen Stufe
Schwerer Flag Competition-Modus	Gewinnt den Flag Competition-Modus auf der normalen Stufe
Schwerer Robo Rabbit-Modus	Gewinnt den Robo Rabbit-Modus auf der normalen Stufe
Skolar-Body, Waffe, Reifen, Motor	Gewinnt alle drei Spielmodi auf allen drei Schwierigkeitsstufen

Tony Hawk's Underground

Codes

Begeht euch ins Optionsmenü und von dort aus weiter zum Menüpunkt Cheat-Codes. Im Cheat-Menü könnt ihr dann die folgenden Codes eingeben:

Code	Wirkung
noforce	Senkt die Schwerkraft des Kurses
getitup	Senkt ebenfalls die Schwerkraft des Kurses



keepitsteady zaubert perfekte Manuals
 letitslid einwandfreie Rails
 holeshoot Musikmenü
 digivid Schaltet alle Videos frei
 Getemall Schaltet alle Skater frei

Die Sims brechen aus

Cheats

Die verschiedenen Cheats müsst ihr während des laufenden Spiels eingeben. Allerdings müsst ihr euch dazu tierisch beeilen, weil der Zeitraum, in dem eure Eingaben gewertet werden, brutal schmal ist. Sollte es nicht auf Anhieb klappen – noch mal probieren.

Cheat	Wirkung
▼, L, Z, R, ◀, ▶	Cheat-Gnom aktivieren (zur Eingabe weiterer Cheats)
▼, Z, R, L, Z	Alle Spielgebiete freischalten
▼, Z, ◀, ▶, R	Alle Spielobjekte freischalten

Prince of Persia: The Sands of Time

Prince of Persia-Originallevel freischalten

Steckt einen Controller in die Anschlüsse für den ersten und vierten Spieler eures Cubes ein. Startet dann ein neues Spiel und gebt den Cheat ein, sobald ihr die Kontrolle über euer alter Ego habt. Haltet B auf Controller Nummer 4 gedrückt und betätigt auf Controller Nummer



1 folgende Tastenkombination: A, B, Y, X, Y, A, B, X. Wenn alles richtig funktioniert hat, könnt ihr euch durch eine 3D-Variante des Original *Prince of Persia* zocken.

Prince of Persia-Original freischalten

Sobald ihr das Mauer brechende Schwert in euren Händen haltet, müsst ihr durch die Höhlen wandern, bis ihr einen Hebel findet. Schlagt auf die Mauer nördlich davon ein. Obwohl sie wie eine unzerstörbare Wand aussieht, reichen drei Schläge aus, um sie einbröseln zu lassen. Untersucht danach den nun freigelegten Höhlenabschnitt.

BeyBlade: Super Tournament Battle



Den Kommentator auswählen

Im Spieler-Auswahlmenü eines beliebigen Spielmodus außer dem Turnier könnt ihr per L- und R-Buttons euren Kommentator auswählen. Unter anderem stehen DJ, Tyson und Kenny zum Labern bereit.

Bit Beast Dual Dragoon

Siegt einmal in der nationalen Meisterschaft und sprecht danach mit DJ in der Lobby. Er sollte euch dann eigentlich das Dual Dragoon Bit Beast als Siegesprämie in die Tasche stecken.

Dragoon V2 Booster Pack

Spielt zunächst einmal das BeyBlade-Turnier durch. Sprecht als nächstes mit DJ. Ihn findet ihr wie gehabt in der Lobby. Er sagt euch, dass er euch ein ganz besonderes Geschenk geben wird, wenn es euch gelingt, das nächste Turnier auch noch siegreich abzuschließen. Also spielt noch einmal das Turnier durch und gewinnt es. Ab geht's zurück zu DJ. Wenn ihr ihn jetzt noch einmal anspricht, erhaltet ihr das Dragoon V2 Booster Pack für euren Kreisel.

Daichi freischalten

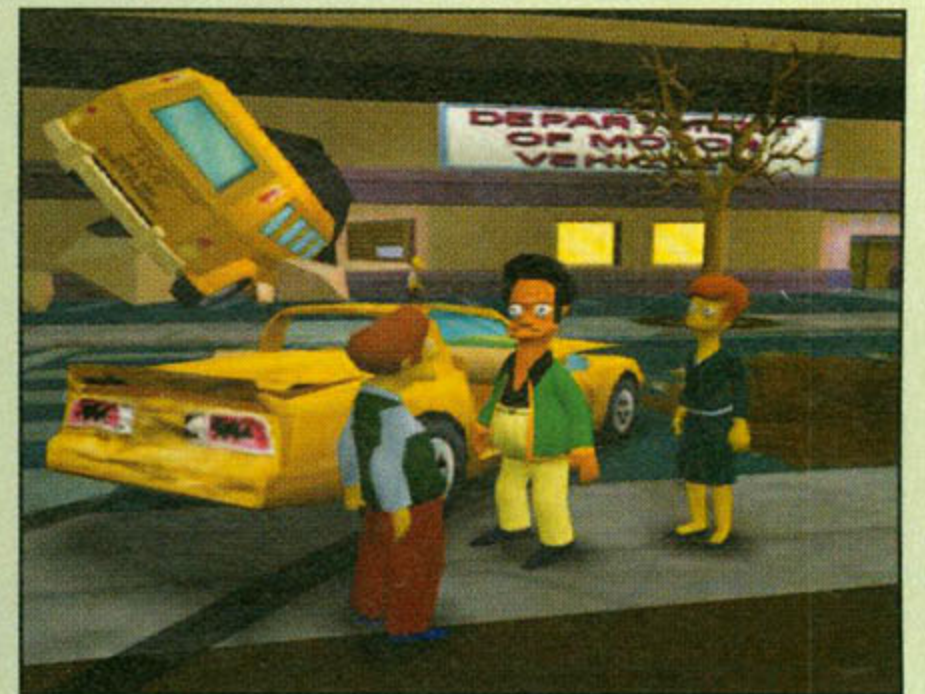
Um den Junior-Teilnehmer aus den Tiefen der Software zu locken, müsst ihr ihm

im Turnier-Modus besiegen. Daichi taucht zufällig auf und wird sich eurem Team anschließen, sobald ihr ihn in seine Schranken verweisen habt.

King freischalten

Auch King müsst ihr im Laufe des Turnier-Modus besiegen, um ihn in eure Mannschaft aufnehmen zu können. Sein relativ schwacher Kampfkreisel sollte euch da eigentlich vor keine großen Hürden stellen.

The Simpsons: Hit & Run



Cheats

Begeht euch ins Optionsmenü und haltet dort L und R gedrückt. Nun könnt ihr die folgenden Tastenkombinationen eingeben:

Code	Wirkung
A, X, X, Y	Alternative Musik während der Credits
B, B, Y, X	Alternative geheime Fahrzeuge
Y, Y, X, X	Alle Fahrzeuge hochjagen
Y, Y, Y, Y	Schnellere Fahrzeuge 1
X, X, X, X	Schnellere Fahrzeuge 2
B, A, B, Y	Grid-Modus
Y, A, Y, A	Unbegrenzt Lebensenergie für Autos
B, B, B, A	Mehr Kameraeinstellungen
X, X, X, Y	Hupe lässt das Auto springen
Y, B, Y, B	Spezialkamera
Y, Y, B, X	Speedometer anzeigen
A, B, A, B	Alle Autos freischalten

Itchy & Scratchy-Cartoon freischalten

Um an den nicht ganz jugendfreien Cartoon zu kommen, müsst ihr im Spiel alle 49 Sammelkarten einkassieren und diese dann mit Lisa als alter Ego im Comicshop vorbeibringen. Hier erhaltet ihr im Tausch für die Karten ein Kinoticket. Marschier mit dieser Eintrittskarte zum Kino. Dort könnt ihr euch dann den Itchy & Scratchy-Cartoon ansehen.

SONIC HEROES

Eggman ist mal wieder größenwahnsinnig geworden. Aber mit unserer Lösung führt ihr das Team Sonic problemlos zum Sieg!

GCN

Ebene 01 – Seaside Hill

Während ihr noch auf den ersten Metern rast, wechselt ihr zur Power Formation, damit ihr mit Knuckles nach den Sprungfedern durch die bunten Ringe fliegen könnt. Nachdem ihr die ersten Roboter bekämpft habt, wechselt ihr zu Tails und fliegt durch den Ring. Danach zerschlagt ihr mit Knuckles den Käfig, nehmt den Schlüssel an euch und bahnt euch den Weg frei. Nach einer High-Speed-Passage mit Sonic erreicht ihr die erste Kanone. Bleibt bei Sonic und arbeitet euch nach dem Abschuss mit Homing-Attacks zum roten Ballon vor. Danach ist Tails mal kurz an der Reihe, worauf ein kurzer Rennabschnitt folgt. Nach diesem wechselt ihr wieder zu Knuckles und wählt den Weg rechts an der Klippe vorbei. An der nächsten Kanone lasst ihr euch mit Tails nach oben schießen, wo ihr durch die Ringe fliegt. Der nächste Abschnitt ist recht geradlinig. An der nächsten Kanone könnt ihr mit Knuckles ein paar Geheimnisse aufdecken oder euch einfach mit Tails nach oben schießen lassen. Den Rest des Levels rast Sonic ab.

Ebene 02 – Ocean Palace

Los geht's mit Sonic, ihr solltet aber frühzeitig zu Knuckles wechseln. Brecht mit ihm durch die

herabstürzenden Steine. Es folgt ein Ventilator im Boden. Hier springt ihr mit Knuckles und drückt im Sprung A, um eine Dreiecksformation zu bilden, mit der ihr euch nach oben tragen lassen könnt. Obwohl ihr zwischendurch einen blauen Speed-Bildschirm sieht, bleibt ihr bei Knuckles. Im weiteren Verlauf braucht ihr häufiger die Dreiecksformation bei den Ventilatoren. Zerschlagt alle Felsen, um ein Extraleben zu finden. Für welchen Anführer ihr euch bei der Kanone entscheidet, ist eigentlich egal. Die mit Schild und Speer bewaffneten Roboter setzt ihr mit Sonics Wirbelwind-Attacke außer Gefecht. Es folgt eine ganze Reihe von Ventilatoren und zerbrechlichen Felsbrocken. Zum Abschluss des Levels werdet ihr von einem rollenden Felsbrocken verfolgt – das kennen Sonic-Fans schon aus früheren Spielen.



Bosskampf: Egg Hawk

Wechselt zu Knuckles und verfolgt Eggman. Auf den Inseln wird er eine Kreisbewegung vollziehen – das ist eure Gelegenheit anzugreifen: einfach mit Knuckles mitten rein! Eventuell setzt ihr auch euren Super-Team-Angriff ein. Eigentlich kein großes Problem.





Sonic: Diesmal entkommst du einer Heirat mit mir nicht.



Thunder Shoot die elektrisierenden, fliegenden Roboter außer Gefecht, um sie anschließend mit Sonic oder Knuckles zu zerstören. Im weiteren Spielverlauf werdet ihr diese Technik häufiger einsetzen. Fahrt mit Tails fort, bis ihr wieder zu einer dieser senkrechten Stangen kommt, die ihr mit Sonic erklimmt. Direkt danach sind aber wieder Tails' Flugkünste gefragt. Ihr gelangt auf eine Plattform, die sich nach oben bewegt. Hier wechselt ihr zu Sonic, der die Gegner beseitigt und die weitere Führung übernimmt. Nach ein paar Korkenzieher-Loopings und Seilzügen trifft ihr auf Feuerbälle, die ihr besser nicht berühren solltet.

Im weiteren Levelverlauf wechseln sich Tails und Sonic je nach Bedarf bei der Führung ab. Ihr gelangt auf eine zweite, drehende Plattform. Haltet euch von den Feuerbällen fern und erledigt die Gegner mit Sonic. Sonic bleibt auch weiterhin der Anführer – Tails wird nur zwischendurch mal für fliegende Roboter eingesetzt. Ihr gelangt in einen Schacht, in dem Hitze aufsteigt. Durch die Ringe kommt ihr nach oben, was auch mit Sonic funktioniert. Haltet nach Ringketten Ausschau, um mit dem Light Speed Dash nach oben zu kommen. Ansonsten muss Tails die Kollegen nach oben ziehen. Oben angekommen seht ihr schon das Ziel vor euch.

Bosskampf: Team Rose

Ein ziemlich chaotischer Kampf. Die Hinwei-

Ebene 03 – Grand Metropolis

Die meiste Zeit über seid ihr mit Sonic unterwegs. Mit seiner Homing-Attacke hüpfst ihr über die fliegenden Roboter. Die etwas größeren Schildkröten-Roboter dreht ihr mit einem Wirbelwind-Angriff auf den Rücken und erledigt sie dann mit dem Homing-Angriff. Kurz danach findet ihr rechts in der Wand einen Griff. Stellt euch direkt davor, haltet B gedrückt und schiebt ihn hinein. Nachdem ihr den fliegenden Roboter beseitigt habt, ist der weitere Weg frei. Nach dem zweiten Schalter dieser Art fliegt ihr mit Tails durch den Ring, um den Ballon zu erreichen, und nach der Looping-Passage kommt ihr in einen größeren, sechseckigen Raum. Öffnet die rechte Tür und betätigt den runden Schalter, um links einen Ballon mit einem Extraleben zu erhalten. Kurz darauf kommt Sonics Light Speed Dash

zum Einsatz: Sobald ihr an eine "Kette" von Ringen gelangt, drückt ihr B, so dass Sonic diese Kette entlang saust.

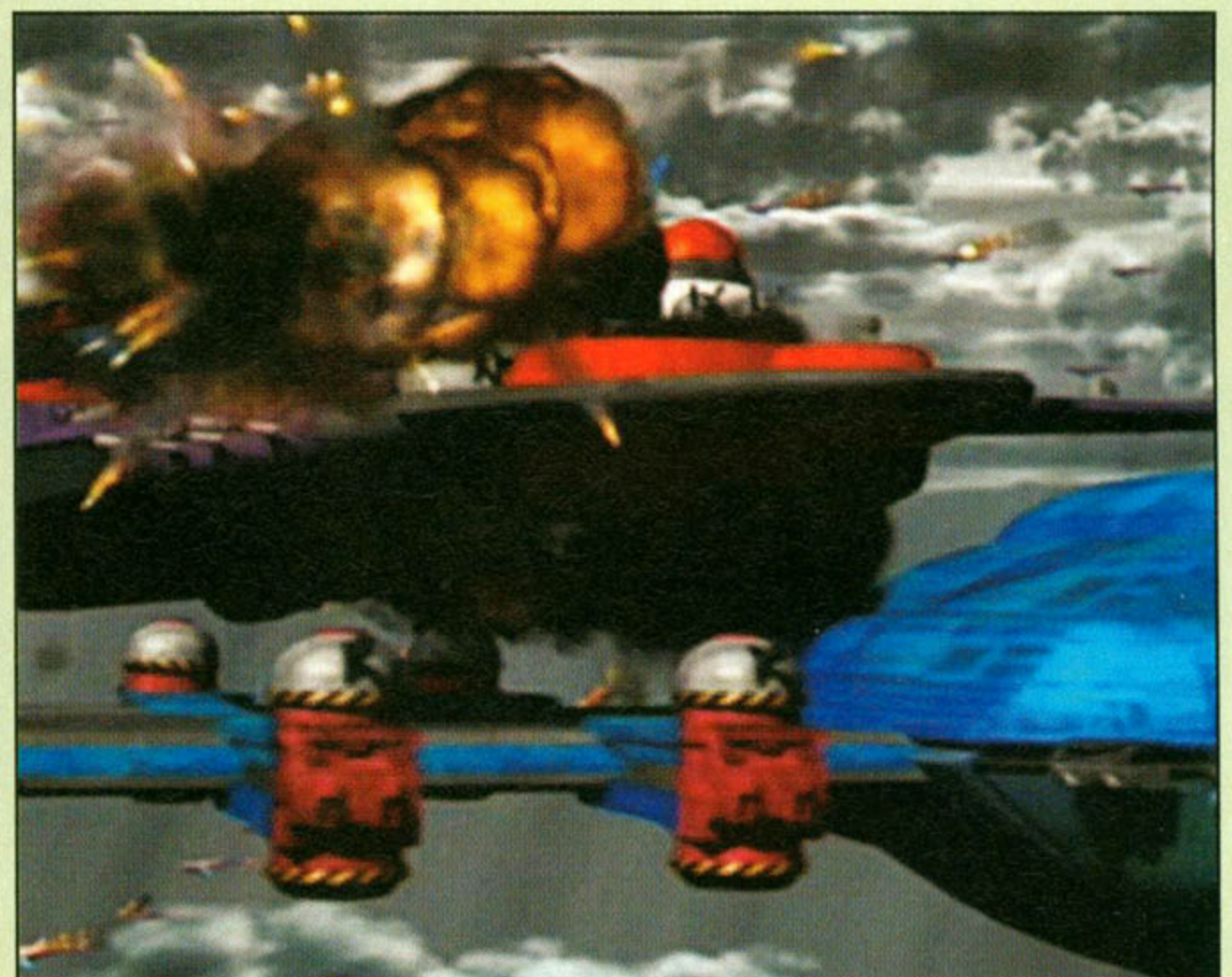
Etwas später gelangt ihr an eine senkrechte Stange. Führt mit Sonic seine Wirbelwind-Attacke aus, so dass die drei sich an der Stange hinauf rotieren. Nachdem ihr diese Technik ein etwas öfter angewandt habt, kommt eure erste Geländer-Rutschpartie auf euch zu. Hier könnt ihr nicht viel falsch machen, passt nur auf, nicht von der Bahn zu springen. Schon bald darauf habt ihr das Ziel erreicht.

Ebene 04 – Power Plant

Kurz nach dem Start gelangt ihr an neuartige Wände, die euch senkrecht nach oben befördern. Direkt danach handelt ihr nach Knuckles Empfehlung und setzt mit Tails'



Sonic, Tails und Knuckles: Zeit Abschied zu nehmen!





se erzählen was von Ringen und Power Cores, aber unserer Erfahrung nach hat sich Sonics Wirbelwind-Angriff als effektiv erwiesen.

Ebene 05 – Casino Park

Dieser Level ist ein einziges, riesiges Casino! Gleich zu Beginn werdet ihr auf einen Flippertisch geschleudert. Ihr könnt die Bewegungen eurer Kugeln ein wenig mit dem Joystick beeinflussen. Grundsätzlich gilt bei solchen Flipper-Abschnitten, dass ihr den obersten Rand erreichen müsst. Habt ihr das geschafft, hüpft ihr mit Sonic über die schwebenden Kugeln und betätigt den Schalter, der eine Ringkette für euren Light Speed Dash erscheinen lässt. Hinter der Tür durchbrecht ihr die Scheibe mit Knuckles und gelangt auf den nächsten Flippertisch.

Dieser ist schon etwas schwieriger. Falls ihr unten heraus fallen solltet, folgt einfach dem Weg und lasst euch mit der Kanone wieder auf den Tisch feuern. Wenn ihr wollt, könnt ihr hier auf Punktejagd gehen, ansonsten ist euer Ziel der obere Spielfeldrand. Für den weiteren Spielverlauf empfiehlt sich Knuckles. Ihr gelangt an eine Art "Gong", auf den ihr mit Knuckles schlägt und in ein Roulette befördert werdet. Den Ausgang findet Knuckles aber von selbst.

Auf dem folgenden Flippertisch lasst ihr euch in eine einzellige Slot-Machine fallen, unter der sich der Ausgang befindet. Nachdem

Rand. Ein Stückchen weiter steht ihr vor einer verschlossenen Tür – der Schalter befindet sich ein paar Meter darüber und ist somit nur mit Tails erreichbar.

Der nächste Flippertisch ist etwas anders, da er das Geschehen von oben zeigt. Ihr saust hinunter, müsst aber aufpassen, dass ihr nicht in eines der Löcher fallt. Am Ende gelangt ihr wieder auf einen normalen Flipper, dessen Ausgang sich zur Abwechslung mal unten befindet. Eine Rollbahn befördert euch zum Ziel.

Ebene 06 – Bingo Highway

Dieser Level fängt da an, wo der Letzte aufhörte – Ihr rast eine lange Bahn hinab und solltet aufpassen, nicht in die Löcher zu fallen. Die "normalen" Jump'n'Run-Abschnitte zwischendurch sollten mittlerweile kein Problem mehr darstellen. Häufig müsst ihr alle Gegner besiegen, damit es weiter geht, oder in der näheren Umgebung Schalter suchen, damit die rotierenden Würfel stehen bleiben. Auf der nächsten Abfahrtsbahn könnt ihr Bingo spielen: Sammelt die Zahlen ein, damit sie auf dem Bingofeld eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Dreierlinie bilden. Na ja, und wie die üblichen Flipper funktionieren, wisst ihr ja. Falls ihr oben keinen Ausgang findet, lasst euch unten hinaus fallen. Ihr gelangt früher oder später an eine Stelle mit Glasfußboden. Zerschlagt alle Scheiben und die darunter

ihre die Gegner beseitigt habt, wechselt ihr zu Tails, damit er die Tür öffnen kann. Dahinter trifft ihr auf den gefährlichen Quallenroboter. Greift ihn schnell an, bevor er euch zu packen bekommt. Mit Knuckles durchbrecht ihr das Glas, beseitigt die Gegner, fliegt ein Stück hoch und werdet auf den nächsten Flippertisch befördert. Auch hier befindet sich der Ausgang am oberen

liegenden Kisten, um einen Schalter zu finden, der den Weg freigibt. Es folgt noch mal ein ziemlich harter Bingo-Abschnitt mit fieser Fallen. Am Ende gelangt ihr auf einen normalen Flippertisch, auf dem sich das Ziel befindet.

Bosskampf: Robot Carnival

Ein reiner Kampf-Marathon: Eggman schickt zahlreiche Roboter ins Rennen und ihr müsst sie "einfach" nur besiegen. Habt ihr alle erledigt, verzieht sich Eggman wieder. Die verschiedenen Fähigkeiten eurer Helden sollten euch ja mittlerweile geläufig sein. Also setzt sie geschickt ein, dann ist dieser Kampf ein Klacks.

Ebene 07 – Rail Station

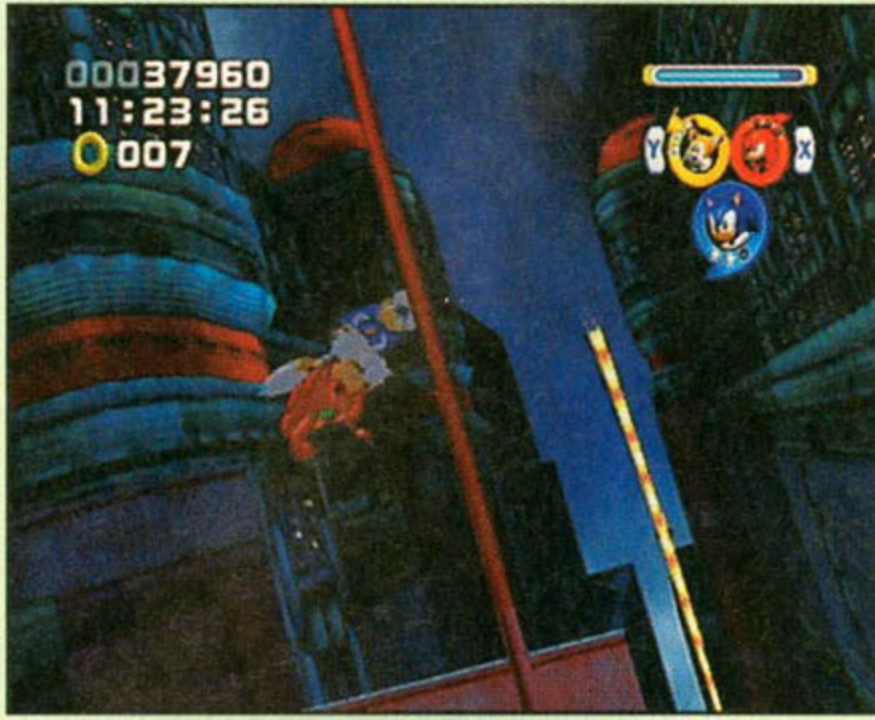
Ihr könnt die Bahnen wechseln, indem ihr mit dem Joystick in die entsprechende Richtung haltet und A drückt. Falls ihr mal durch Sprungfedern hoch durch die Luft geschleudert werden solltet, lasst den Joystick los, um sicher wieder auf einer Bahn zu landen. Sobald die Züge auftauchen, achtet auf die Hinweisschilder mit den Pfeilen, um rechtzeitig die Spur zu wechseln. Springt an der kreisrunden Endstation rechtzeitig nach rechts ab, sonst werdet ihr überfahren.

Ihr gelangt irgendwann an eine Art Bahnhof, an dem ein Zug abfahrtsbereit steht. Links von ihm befinden sich drei Schalter – zwei von ihnen können nur mit Tails erreicht werden. Stellt eure drei Helden an die Schalter, und es erscheint eine Sprungfeder. Etwas später folgt wieder ein Rennabschnitt mit zwei Zügen, wo ihr schnell die Spuren wechseln müsst. Wenn ihr auf den weit entfernten Schalter trifft, wechselt zu Tails und schleudert einen eurer Kollegen gegen den Schalter, woraufhin eine Stange ausfährt, die ihr mit Sonic hinauf wirbelt. Die restliche Rutschpartie führt euch direkt ins Ziel.

Ebene 08 – Bullet Station

Kurz nach dem Start gelangt ihr an eine Art Schlucht. Hier kommt eine neue Fähigkeit Sonics ins Spiel: Springt mit einer Homing-Attack auf eine Wand zu, so dass er sich an ihr festkrallt. Nun lenkt ihr schnell in die andere Richtung und drückt erneut A, um zur gegenüber liegenden Wand zu springen. Auf diese Weise könnt ihr im Zickzack zwischen den Wänden hin und her





springen. Ein kurzes Stück später landet ihr auf dem Dach eines Gebäudes, wo ihr mit Knuckles das Dachgitter zerstört.

Ihr landet auf einem fahrenden Zug und schlägt mit Sonic alles kurz und klein. Am vorderen Ende legt ihr den Motor lahm und werden nach draußen geschleudert. Am Ende der spiralförmigen Abfahrt steigt ihr mit Tails in die Kanone, welche euch nach oben feuert. Zerstört die beiden Roboter und betätigt mit Sonic die beiden Schalter so, dass beide Pfeile nach rechts oben zeigen. Dann steigt ihr links auf die Bahn und saust nach oben. Rast an den Zügen vorbei und arbeitet euch mittels Dreieckssprung und Stangenklettern nach oben.

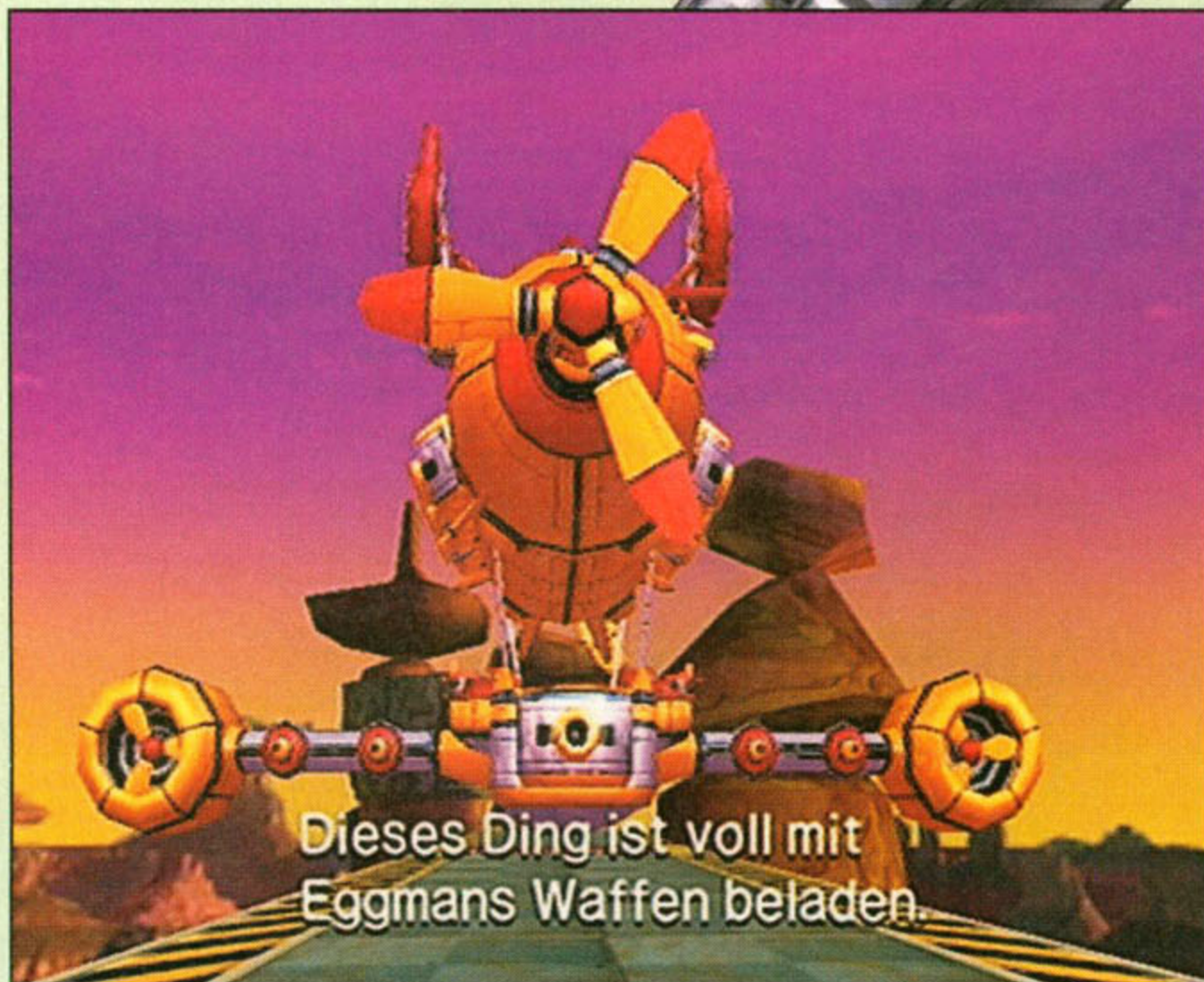
Die Tür öffnet sich nur in der Power-Formation. Brecht mit Knuckles nach unten durch, erledigt dort die Roboter. Wenn ihr mit Knuckles in die Kanone steigt, kracht ihr gleich durch die Tür. Ansonsten bleibt sie verschlossen und ihr müsst rechts über einen schmalen Gang balancieren. Sonics Light Speed Dash ist hier hilfreich. Danach steht ihr erneut vor verschlossener Tür. Ein Schalter befindet sich hinter dem Gitter hinter einem Eggman-Schild versteckt und kann mit Tails erreicht werden. Die anderen beiden werden sichtbar, nachdem Knuckles die beiden Röhren zerstört hat. Passt auf, dass ihr nicht runter fallt!

Ihr gelangt in den inneren Mechanismus einer Kanone und springt mitten hinein – nachdem ihr euch um die Gegner gekümmert

habt. Es folgt eine Flugsequenz, bei der ihr durch Links-/Rechtsbewegungen Ballons mitnehmen könnt. Wenn alles glatt läuft, landet ihr auf einer Schiene, die euch zu ein paar Ventilatoren führt. Nachdem ihr diese mit dem Dreieckssprung hinter euch gelassen habt, saust ihr nach dem Checkpoint mit Sonics Light Speed Dash nach oben, greift euch den Ring und kracht mit Sonic durch das Dach.

Ihr findet euch erneut auf einem Zug wieder, allerdings müsst ihr dieses Mal von einem Waggon zum anderen springen. Für den letzten Wagen (welcher eigentlich der erste ist) benutzt ihr wieder Sonics Zickzack-Sprung. Zerstört den Antrieb und ihr werdet nach draußen geschleudert, wo schon ein Fahrzeug auf euch wartet. Viel lenken müsst ihr mit diesem Ding nicht, wohl aber über Hindernisse hinweg springen und Zügen ausweichen.

Nachdem ihr abgestiegen seid, steht ihr vor verschlossener Tür. Zum Öffnen müssen drei Schalter betätigt werden. Einer befindet sich direkt davor, einer rechts am Ende des Weges und einer geradeaus etwas weiter oben, wohin ihr nur mit Tails gelangt. Nachdem der Weg frei ist, springt ihr in die Kanone, welche euch direkt ins Ziel befördert.





Huhahaha! Wieder einmal hab ich euch Dummköpfe reingelegt.

Bosskampf: Egg Albatross

Grob gesagt, gibt es zwei Taktiken:

1 Ihr greift die Kanonen (zuerst die mittlere, dann die kleinen) mit Einzelattacken an, anschließend den Rumpf. Macht dies am besten in der Fly- oder Power-Formation. In der Fly-Formation könnt ihr mehr Abstand halten, eure Angriffe sind aber schwächer. In der Power-Formation sind Knuckles' Angriffe stärker, aber ihr müsst schon sehr nahe an Eggman heran. Wählt bei den weißen Schienen den linken Weg, um neue Ringe zu bekommen.

2 Ihr setzt euren Team Blast ein. Hierfür wählt ihr bei den weißen Schienen den rechten Weg, um auf mehr Gegner zu stoßen, damit ihr eure Team Blast-Energieleiste auffüllen könnt. Normalerweise reicht ein Blast-Angriff, um den Albatross um eine Stufe zu reduzieren. Nachdem ihr seine drei Stufen zerstört habt, ist der Kampf gewonnen.

Ebene 09 – Frog Forest

Springt am Ende der Schiene ab, um die

bunten Ringe zu erwischen. Nach ein paar Loopings erblickt ihr den ersten Frosch. Sobald dieser euch sieht, erzeugt er Regen und lässt die Pflanzen sprießen. Nun könnt ihr mit Tails nach oben fliegen und in den Baumstamm gelangen. Ob ihr unten bei Tails bleibt oder wieder zu Sonic wechselt, bleibt euch überlassen. Beim nächsten Frosch hüpfet ihr über die Pilze nach oben,

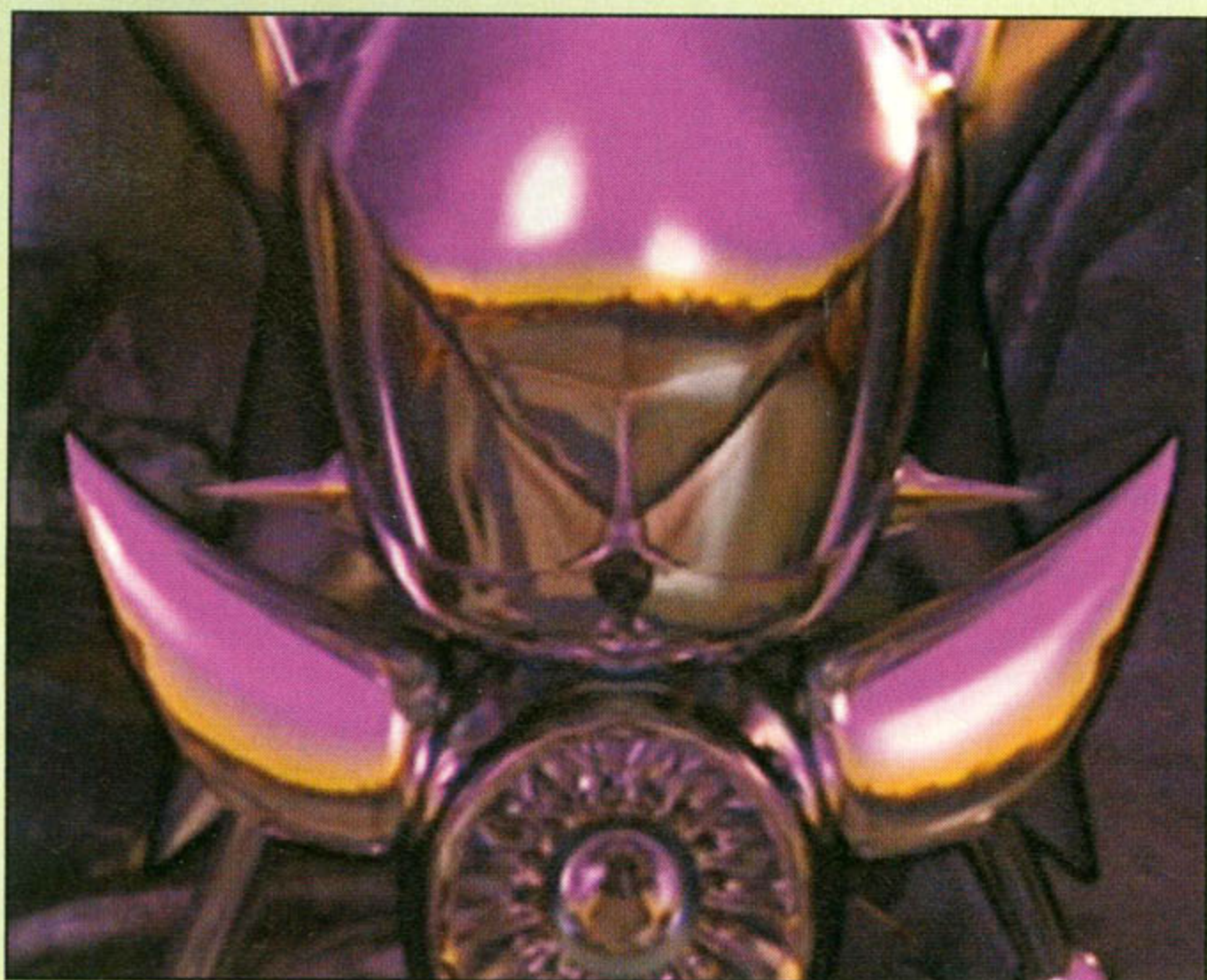
wo ihr wieder mit Tails durch die Ringe fliegt. Nach dem Checkpoint "aktiviert" ihr den Frosch und fliegt zunächst den linken Felsen hinauf. Oben werft ihr einen Kollegen auf die rote Scheibe, um ein Power-Up zu erhalten. Nun fliegt ihr nach rechts rüber und lasst euch mit Knuckles vorwärts schleudern. Ihr wechselt automatisch zu Sonic, wechselt aber selbst zu Knuckles zurück. Nach dem nächsten Frosch wechselt ihr zu Tails, fliegt durch den Ring und nach dem Checkpoint nach oben. Dort betätigt ihr wieder den roten Schalter und saust mit Sonics Light Speed Dash die Ringe entlang. Zerstört die Kisten mit Knuckles und sammelt das Extraleben ein.

Fliegt mit Tails weiter, bis ihr an eine einzelne Blume gelangt. Hier erzeugt Sonic einen Wirbelwind, wodurch ihr mit der Blume nach oben fliegt. Wieder unten angekommen, werdet ihr auf Schienen geschleudert. Etwas später darf Knuckles ein paar Roboter verprügeln und einen Frosch befreien. Fliegt mit Tails nach ganz oben, schleudert eure Kollegen gegen die roten Scheiben und fliegt nach links zu einem Frosch hinüber. Wartet ein

paar Sekunden, bis die Pflanze ausgewachsen ist. Fliegt zum roten Ballon hinüber und ihr erreicht eine weitere fliegende Blume für einen schicken Ausflug. Nach dem Checkpoint erfolgt eine High-Speed-Passage, bis ihr auf den nächsten Frosch trifft. Dieser erzeugt einen wachsenden Efeu, auf dem ihr entlang rutscht und ins Ziel gelangt.

Ebene 10 – Lost Jungle

Am Boden ist es etwas gefährlich, aber selbst der große Roboter sollte mit Knuckles kein Problem sein. Nach der Efeu-Rutschpartie findet ihr einen neuen Frosch, der die Pflanzen wieder schrumpfen lässt. Der



weitere Levelverlauf ist echt geradlinig und führt euch zu einem weiteren schwarzen Frosch. Achtet darauf, dass euch die herunterfallenden Früchte nicht erwischen. Auf den nächsten Metern wechseln sich Sonic und Tails ab, bis ihr über ein paar Sprungfedern den Checkpoint erreicht. Nach dem Roboter ist rechts ein grüner Frosch versteckt. Ihn braucht ihr, um den Efeu wieder wachsen zu lassen. nach einer kurzen Raserei landet ihr auf eben

diesem und erreicht einen schwarzen Frosch. Durch diesen werden die Roboter von herabfallenden Früchten zerstört – Obacht! Ein paar Meter weiter ist ein fliegender Roboter hinter einer Ecke schwer zu sehen. Mit Tails beseitigt ihr auch ihn. Etwas später erwarten euch zwei große Roboter – ein Job für Knuckles. Nach einem Looping erreicht ihr einen grünen und einen schwarzen Frosch, sowie ein paar kleine und große Roboter. Hier kann es hilfreich sein, sie zu ignorieren und sich zum nächsten Checkpoint zu retten.

Es folgen ein lustiger Blumen-Flug und einer von den großen Robotern. Ob ihr den linken oder rechten Weg wählt, ist einerlei, und auch die Wahl der Efeu-Bahn spielt keine Rolle. In jedem Fall befreit ihr einen Frosch, dessen Regen neue Plattformen erzeugt. Oben kracht ihr mit Knuckles durch eine rote Scheibe und erzeugt eine Ringbahn für Sonics Light Speed Dash. Oben erzeugt ein Frosch eine Efeu-Ranke, auf der ihr entlang rutscht und auf einer weiteren Ranke landet – kein leichtes Unterfangen. Anschließend werdet ihr von einem Alligator verfolgt und müsst euch über die Lianen retten. Zwar könnt ihr nicht sehen, wohin ihr springt, aber hier kommt es nur auf



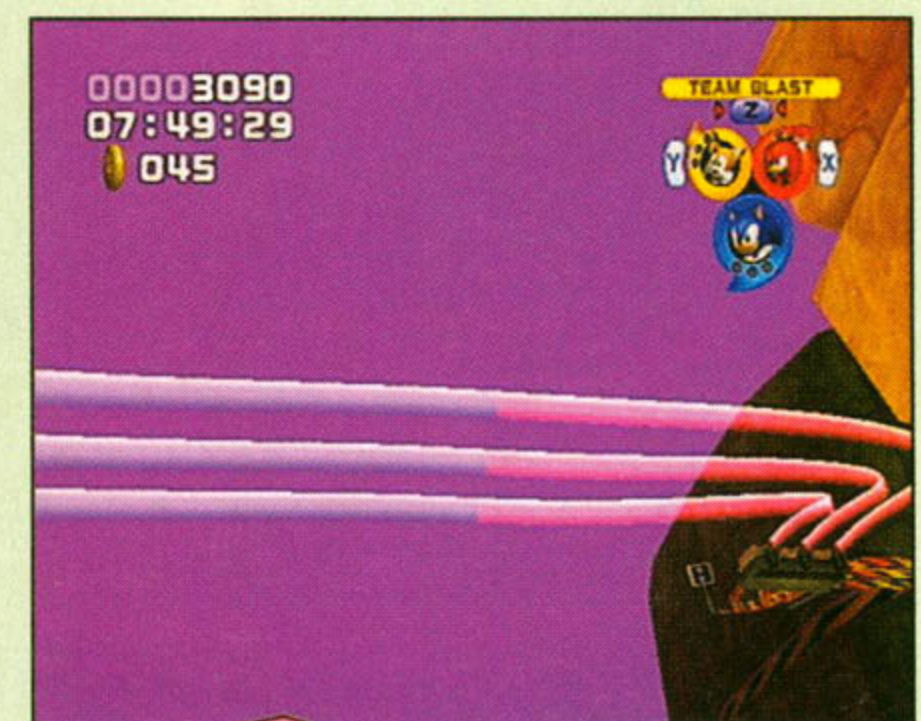
das Timing an. Also lasst die Finger vom Joystick und drückt im richtigen Moment auf A. Nach dieser Hatz habt ihr es aber auch bis zum Ziel geschafft.

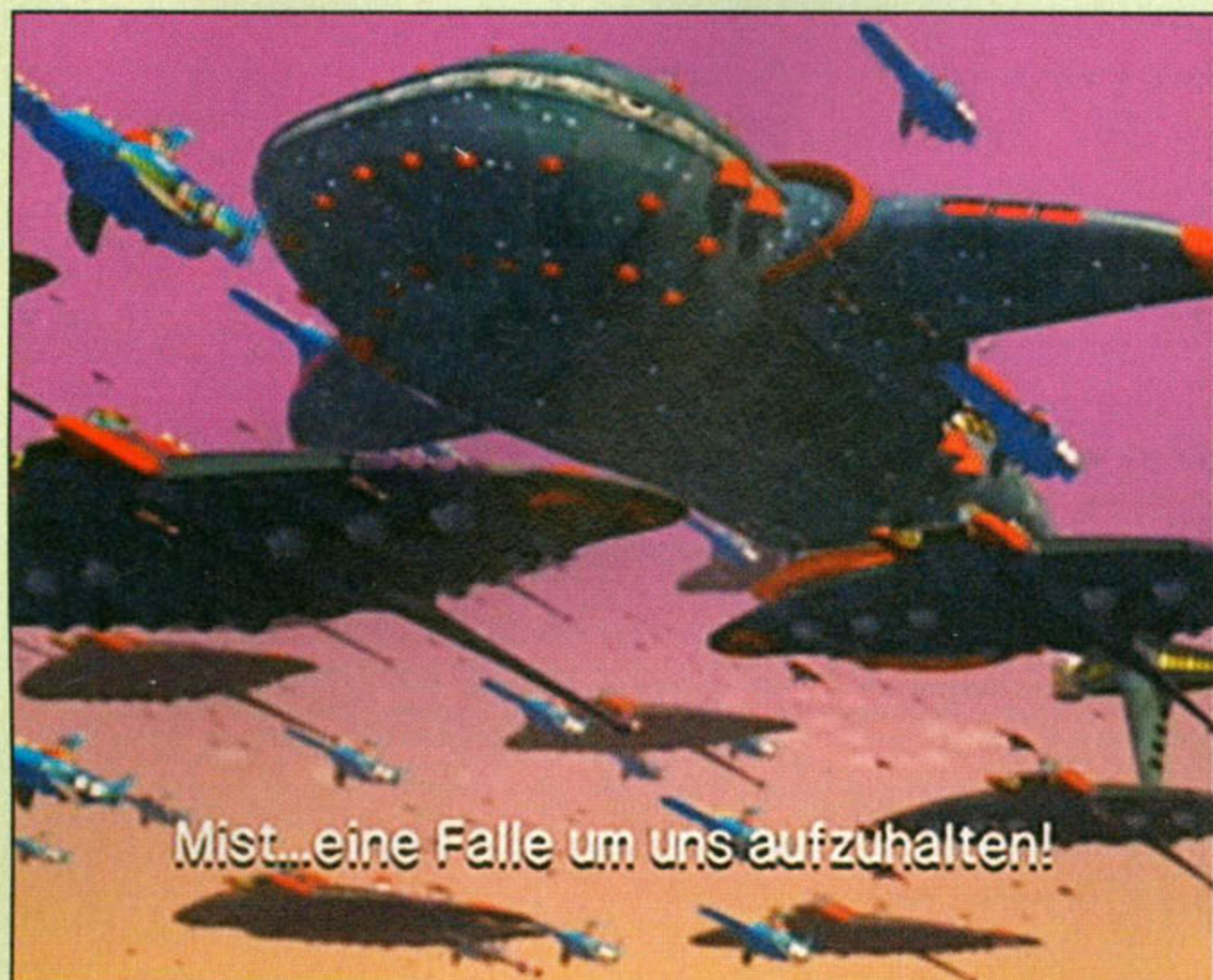
Bosskampf: Team Dark

Gleich zu Beginn könnt ihr eure Gegner mit Sonics Wirbelwind-Angriff überrumpeln. Im Grunde könnt ihr den ganzen Kampf über so weitermachen und relativ problemlos gewinnen. Allerdings klappt diese Taktik nicht immer. In dem Fall prügelt ihr mit Knuckles auf eure Gegner ein. Übrigens: Falls zwei eurer Freunde mal herunter fallen sollten und ihr allein seid, könnt ihr trotzdem einen Team Blast Angriff durchführen und so eure Kollegen wieder ins Spiel rufen.

Ebene 11 – Hang Castle

Nachdem ihr die Roboter beseitigt habt, gelangt ihr in eine Art Warp, wodurch die Burg plötzlich auf dem Kopf steht! Egal, weiter. Nach der Ringkette ist der Schalter für den Warp in den Kisten dahinter versteckt. Nach dem Checkpoint zerstört ihr rechts die Kisten im Boden und lasst euch nach unten fallen. Über einen Warp gelangt ihr auf eine Schiene. Etwas später folgt ihr den Lichtern über eine unsichtbare Brücke. Der weitere Levelverlauf erklärt sich im Grunde von selbst. Nachdem ihr ein paar Mal hin und her gewarpt seid, werdet ihr irgendwann von einer größeren Menge Robotern angegriffen. Zerstört sie und benutzt den freigegebenen Warp. Danach geht ihr ein paar Schritte zurück und betätigt einen Schalter für eine Menge Ringe. Nun geht es weiter vorwärts über eine unsichtbare Brücke, die vor





Mist...eine Falle um uns aufzuhalten!

dem Ballon nach rechts abbiegt. Ihr könnt aber auch einfach rüber springen.

Vor der verschlossenen Tür fliegt ihr mit Tails nach oben und zieht den Schalter heraus. Nachdem ihr die Roboter besiegt habt, brecht ihr mit Knuckles beim Riss durch die Wand und fliegt mit Tails nach oben. Lauft um den Turm herum und holt die beiden Flugroboter runter, um die Luke im Boden zu öffnen. Im Inneren lauft ihr mit Tails hinauf und zerstört oben alle Roboter, um den Warp freizugeben. Zerstört nach dem Warp die Kisten hinter euch und betätigt den Schalter für eine Ringkette. Hinter dem nächsten Warp schleudert ihr mit Tails einen Kollegen auf die runde Scheibe und benutzt den Warp. Anschließend betätigt ihr einen weiteren Schalter und wirbelt mit Sonic an ein paar Stangen entlang. Einfach nur den Joystick nach vorn gedrückt halten. Brecht mit Knuckles durch die Wand, erledigt die Roboter und saust die Hauswand hinunter, bis ihr ins Ziel gelangt.

Ebene 12 – Mystic Mansion

In der großen, runden Halle durchbrecht ihr

nach dem Warp auf die linke der drei Schienen. Im runden Raum brecht ihr rechts durch die Wand. Beim Ventilator brecht ihr ebenfalls durch die Wand und betätigt den Schalter. Vor der verschlossenen Tür fliegt ihr mit Tails nach oben und findet den Öffnungsmechanismus. Nach dem Kampf mit dem großen Roboter benutzt ihr den Warp, geht die Treppen wieder hinunter und springt in den Brunnen in der Mitte.

Der Rest des Levels ist wieder ziemlich geradlinig. Nach dem Rennabschnitt ist Sonics Zickzack-Sprung erforderlich und kurz darauf etwas Geschick bei den verzweigten Schienen. Springt bei Bedarf über die Abzweigungen hinweg. Ihr gelangt in eine Sackgasse, geht kurz in den Schatten und schnell wieder hinaus. Mit Tails geht es weiter nach oben. Springt in den Brunnen und klappert mit Tails die drei Schalter ab, um eine Ringkette für Sonic zu erzeugen. Die Dreier-Gabelung führt euch zu drei Level-Abschnitten, die auf die jeweiligen Fähigkeiten eurer Helden zugeschnitten sind. Knuckles fliegt mit der Dreiecks-Formation über Ventilatoren. Sonic hüpfert mit dem Homing-

den Boden und findet einen Schalter für den Warp. Den weiteren Levelverlauf solltet ihr ohne Schwierigkeiten meistern können. Irgendwann gelangt ihr zu einem seltsamen Gefährt, welches die Schiene entlang rast. Springt mit A, um Hindernissen auszuweichen. Betätigt die Warp-Schalter, um die große Skelett-Statue so zu drehen, dass ihr über die Plattformen nach oben kommt. Springt

Attack über die Halloween-Gespenster. Absolviert alle drei Prüfungen und besiegt jeweils die Roboter am Ende. Der Warp bringt euch dann ins Ziel.

Bosskampf: Robot Storm

Vom Prinzip her nicht anders, als der letzte Kampf dieser Art. Nur sind diesmal die Roboter deutlich stärker. Zwischendurch bewegt ihr euch mit Kanonen und Warps von einer Arena zur anderen. Im Grunde lässt sich hier nicht viel sagen, denn die Stärken und Schwächen sowohl eurer Helden als auch der Feinde solltet ihr mittlerweile kennen. Achtet stets darauf, immer mindestens einen Ring zu haben und nicht vom Rand der Arena zu fallen.

Ebene 13 – Egg Fleet

Auch, wenn es nicht so aussieht, aber dieser Level ist ziemlich geradlinig. Natürlich gibt es die üblichen Verzweigungen an den Kanonen, aber schon nach ein paar Metern gelangt ihr auf den alten Pfad zurück. Die meisten Roboter könnt ihr eigentlich ignorieren und auch an den großen Kanonen lauft ihr einfach vorbei. Sie lassen sich aber auch sehr leicht zerstören. nach einem Kampf mit einem großen Roboter fliegt ihr mit einem kleinen Propeller, welcher der fliegenden Blume aus dem Dschungel ähnelt. Achtet auf die Hinweise und Texteinblendungen eurer Kameraden und bewegt den Propeller im richtigen Moment nach oben oder unten. Ansonsten solltet ihr in diesem Level keine größeren Probleme haben.

Ebene 14 – Final Fortress

Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr mit Sonic den oberen Weg über die Schiene nehmen und ein paar mehr Goodies einsammeln. Ansonsten geht es unten entlang, aber auch hier ist Eile angesagt. Nach dem ersten Checkpoint setzt Sonic seinen Zickzack-Sprung ein, während unter euch der Boden weg kracht. Nachdem Knuckles den großen Roboter



Vielleicht...ist das der Geist von Shadow, den wir zuvor sahen.



vermöbelt hat, müsst ihr von Sonics Tornado-Angriff aus die Schiene treffen. Drückt den Joystick nach vorne, um sicher zu landen. In einer Sackgasse mit einem Roboter durchbrecht ihr mit Knuckles den Boden. Über das Lasergitter fliegt ihr mit Tails hinweg und rettet euch zum Checkpoint. Nach der Selbstzerstörung drückt ihr auf der Dreier-Bahn B, um ausreichend Geschwindigkeit zu bekommen. Nach dem Kampf mit dem etwas größeren Roboter betätigt ihr den Schalter und fliegt mit Knuckles' Dreiecksformation nach oben, wo es mit Sonic im Zickzacksprung weiter geht. Zerstört den Roboter und brecht durch den Boden, um einen Schalter für eine Stange zu aktivieren. Wirbelt mit Sonic nach oben und wechselt zu Tails, damit dieser die Kanone zerstören kann.

Nachdem ihr den Roboter erledigt habt, zerstört ihr die sechs Kanonen und verteilt mit Tails eure Freunde an die Schalter, wodurch der Ventilator aktiviert wird. Oben warten zwei dicke Roboter, mit denen Knuckles aber problemlos fertig wird. Betätigt den Schalter und lasst euch mit Knuckles nach hinten(!) schleudern. Ihr landet auf einer Schiene und müsst im richtigen Moment abspringen, um mit Sonic an der Stange seinen Tornado-Move auszuführen. Nach einer Schussfahrt auf ein paar Schienen gelangt ihr wieder an einen Ventilator. Der Schalter hierfür befindet sich etwas oberhalb und lässt sich somit wieder nur mit Tails erreichen. Nach ein paar Kämpfen mit großen Robotern wirft Tails einen Kollegen auf die rote Scheibe und lässt eine Stange erscheinen. Es folgen erneut drei dicke Brocken – wohl dem, der gerade einen Team Blast zur Hand hat. Danach wartet endlich der nächste Checkpoint.

Der letzte Levelabschnitt findet auf Dreier-Schienen statt. Ihr müsst durch schnelle Spurwechsel Laserkanonen ausweichen, die sich durch Energieblitze ankündigen. Außerdem müsst ihr gegen Ende des Levels schnell die Bahnen nach links wechseln. Bei großen Luftsprüngen sollten ihr die Finger vom Joystick lassen, da die Gefahr zu groß ist, bei der Landung die Schienen zu verfehlen. Am Ende jagt ihr den ganzen Komplex in die Luft und seid am Ziel.



Bosskampf: Egg Emperor

Endlich steht ihr Eggman persönlich gegenüber. Seine Schwertangriffe sind euer größtes Problem. Über die horizontalen Schläge könnt ihr hinweg springen oder ihnen seitlich ausweichen. Bleibt nicht zu weit zurück, sonst kommt er auf euch zu geschossen. In der ersten Kampfarena zerstört ihr erst das Kleinvieh und die Kanonen. Zum einen habt ihr dadurch Ruhe, zum anderen füllt sich eure Team Blast-Leiste schneller auf, und ein Team Blast ist natürlich immer ein wirksames Mittel. Eggmans Schwachpunkt ist der blaue Punkt auf der Brust. Ihn könnt ihr allerdings nur erreichen, wenn ihr Eggmans Schild zerstört habt oder er seine Deckung öffnet.

Wenn sich Eggman nach der ersten Station weiter bewegt, lauft nicht zu ungestüm hinterher. Denn wenn euch seine Schwertschläge in der Luft erwischen, stürzt ihr ins Bodenlose. Rückt ihm also nicht zu dicht auf die Pelle. Die ganze Prozedur wiederholt ihr noch ein paar Male, und nach fünf oder sechs Team Blast Angriffen ist Eggman endgültig besiegt und seine Flotte vernichtet. Herzlichen Glückwunsch!



GCN-INDEX







Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG









Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
1080° Avalanche	1-4	SPS	12/03	85%	Nintendo mal anders: realistisch und schnell.
18 Wheeler American Pro Trucker	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger weg!
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.
Aggressive Inline	1-2	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk.
All-Star Baseball 2002 ★	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher KI.
All-Star Baseball 2003 ★	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.
All-Star Baseball 2004 ★	1-4	SPS	4/03	81%	Etwas besser als der Vorgänger.
Animal Crossing ★	1	RPG	1/03	85%	Innovativ, aber zweifelhaft präsentiert.
Animal Leader ★	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.
Anschlag, Der	1	ACT	12/02	66%	Entweder zu leicht oder unfair.
Aquaman: Battle for Atlantis ★	1	ACT	11/03	19%	Kein Spiel erkennbar.
Army Men Air Combat: Elite Missions ★	1-2	ACT	6/03	28%	Bloß kein Geld für sowas ausgeben!
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasanten und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!
Auto Modellista ★	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins Klo.
Backyard Football ★	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.
Barbarian	1-4	BEU	12/03	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin ★	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasy-Spiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Beyblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.
Beyond Good & Evil ★	1	ACT	1/04	88%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Mutha Truckers	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne ★	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traummaße reicht es leider nicht.
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.
Bombberman Jetters ★	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!
Buffy: Chaos Bleeds	1-4	ACT	11/03	82%	Buffy, wie sie liebt, lebt und Knochen bricht..
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom ★	1-4	RSP	10/03	23%	Aaaargh! (Redakteur beging Sepukku)
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.
Castleween	1	JNR	5/03	36%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Conflict: Desert Storm	1-4	ACT	8/03	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter mit Realismus-Bonus.
Conflict: Desert Storm II	1-4	ACT	12/03	80%	Gelungener Taktik-Shooter mit dümmlicher KI.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Grafisch mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	12/03	82%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.
Cubivore ★	1	RPG	1/03	69%	Darwin mal anders.
Dakar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.
Darkened Skye ★	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasanten Snowboardvergnügen mit Handlung.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.
Dead to Rights ★	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Def Jam Vendetta	1-4	BEU	5/03	85%	Auch Prügelfans dürfen zugreifen.
Defender	1-2	SEU	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.
Die Hard: Vendetta	1	ACT	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.
Dinotopia: The Sunset Odyssey ★	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funsportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Meilenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!
Donald Duck: Phantomas	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	12/03	74%	Für Fans die Erfüllung, für andere OK.
Dragon's Lair 3D	1	RPG	3/03	70%	Klassiker mit misslungener Technik.
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.
Drome Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Eggo Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002 ★	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX	1-4	RSP	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Fairly Odd Parents ★	1	JNR	1/04	39%	Warum foltern Entwickler kleine Kinder mit solchen Spielen?
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
Findet Nemo	1	ADV	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002 ★	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Final Fantasy: Crystal Chronicles ★	1-4	RPG	10/03	86%	Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer.
Finding Nemo	1	ADV	8/03	66%	Schönes Spiel, aber technisch schlecht umgesetzt.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.
FreeStyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Frogger's Adventure: The Rescue ★	1-4	GSK	1/04	54%	Für Fans unter Umständen einen Blick wert. Vielleicht.
Frogger Beyond	1	GSK	6/03	65%	Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Gladius	1	RPG	12/03	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts
Go! Go! Hypergrind ★	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatefans mit Hang zu derbem Humor.
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	Prügelspaß mit B-Movie Flair.
Groove Adventure Rave ★	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Harry Potter & der Stein der Weisen	1	ADV	1/04	80%	Solides Action-Adventure, besonders für Fans.
Harry Potter Quidditch WM	1-2	SPS	12/03	80%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Haven: Call of the King ★	1	ACT	2/03	79%	Ordentlicher Genrecktail mit Kameraproblemen.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	ACT	12/03	83%	Würdige Umsetzung des Kinofilms.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	4/03	84%	Überaus gelungenes Filmerlebnis auf dem GameCube.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Hobbit, Der	1	ACT	12/03	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Home Run King ★	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hot Wheels: World Race ★	1-4	RSP	1/04	53%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers ★	1	SEU	9/03	71%	Kann Ikaruga nicht das Wasser reichen.
Hulk, The	1	ACT	8/03	76%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	8/03	67%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
I-Ninja ★	1	ACT	1/04	80%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
Ikaruga	1-2	SEU	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Zuviel Kleinklein, der Abschluss fehlt.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.


Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Nightfire	1-4	ACT	1/03	80%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1	JNR	4/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Jimmy Neutron: Jet Fusion ★	1	JNR	11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4	ACT	1/04	81%	Späßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Kinniku Man 2 ★	1-2	BEU	3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Knockout Kings 2003	1-2	SPS	2/03	82%	Eines der besten Boxspiele.
Largo Winch	1	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	ACT	3/03	77%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Legendär ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Looney Tunes: Back in Action	1	JNR	12/03	49%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Lost Kingdoms 2	1	RPG	6/03	84%	So müssen Fortsetzungen aussehen!
Luigi's Mansion	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz. 
Madden NFL 2002 ★	1-4	SPS	6/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2003	1-4	SPS	12/02	89%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Madden NFL 2004	1-4	SPS	10/03	90%	Die ultimative Football-Sim. 
Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	SPS	9/03	83%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!
Mario Kart: Double Dash!!	1-16	RSP	11/03	94%	Der King unter den Kart-Racern! 
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Mario Party 5	1-4	GSK	01/04	77%	Wie immer: Zu viert ganz spaßig, alleine öde.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Weltkriegsspiel mit Filmatmosphäre.
Medal of Honor: Rising Sun	1-2	ACT	12/03	84%	Guter Ego-Shooter mit durchwachsender Optik.
Mega Man Network Transmission	1	JNR	8/03	73%	Effektvolles, aber nicht ausgereiztes Action-JNR.
Men in Black II: Alien Escape	1	ACT	2/03	59%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	12/03	83%	Späßige Baller-Action mit viel Humor.
Metroid Prime	1	ACT	4/03	97%	Der hellste Stern am Videospieldhimmel! 
Micro Machines	1-4	RSP	2/03	66%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Minority Report	1	ACT	5/03	57%	Schlechte Versoftung eines guten Films.
MLB Slugfest 2004 ★	1-2	SPS	5/03	83%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monopoly Party	1-4	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Monster AG: Monster Ball	1-4	SPS	5/03	68%	Für Mehrspieler und Brennballfans okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land ★	1-4	GSK	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion ★	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsloses Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum ★	1-2	GSK	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona ★	1-4	RSP	1/03	77%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA 2K2 ★	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA 2K3	1-4	SPS	4/03	88%	Wer Basketball mag, braucht dieses Spiel!
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Street ★	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig! 
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3 ★	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003 ★	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004 ★	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.
Need für Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Proll-Faktor.
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden? 
NFL Blitz 2002 ★	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003 ★	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.




Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
NFL Street	1-4	SPS	1/04	84%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
NFL Quarterback Club 2002 ★	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber spaßig.
NHL Hitz Pro ★	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection ★	1-4	GSK	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever ★	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	1	JNR	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Phantasy Star Online: Episode 1 & 2	1-4	RPG	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Pikmin	1	STG	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
P.N. 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Braut!
Powerful Pro Baseball 9 ★	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hart gesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Prince Of Persia: The Sands of Time ★	1	ACT	1/04	90%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient. 
Pro Rally	1-2	RSP	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Rally Championship	1-4	RSP	4/03	66%	Ganz ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Red Faction 2	1-4	ACT	6/03	81%	Guter, aber etwas kurzer Ego-Shooter.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil 3 ★	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuauflagen können wir gut verzichten.
Resident Evil	1	ADV	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel. 
Resident Evil Zero	1	ADV	1/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Road Kill ★	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witze! Action!
Robotech: Battlecry	1-2	ACT	5/03	76%	Gute Lizenz, seichtes Gameplay und viel Hektik.
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit kleinen Macken.
Rogue Ops ★	1	ACT	1/04	78%	Süße Nikki, saurer Schwierigkeitsgrad.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	1/03	65%	Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Pharao im Grab um.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Shinkisekai Evolutia ★	1	RPG	10/02	69%	Neuauflage mit dünner Story.
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	*RÜLPS* - Tschuldigung... war irgendwas? 
Simpsons: Hit & Run	1	RSP	11/03	77%	Für Fans die beste Wahl, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
Sims brechen aus, Die	1-2	SIM	1/04	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Skies of Arcadia Legends	1	RPG	5/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive ★	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesenenttäuschung! Ab in die Schrottpresse!
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.
Sonic Adventure DX Director's Cut	1	JNR	9/03	65%	Enttäuschende Umsetzung eines super Spiels.
Sonic Mega Collection	1-2	JNR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Soul Calibur 2	1-2	BEU	10/03	89%	Hochgradig geniales Klingenduell.
Spawn: Armageddon ★	1	ACT	1/04	64%	Ohne die Lizenz gäbe es das Spiel nicht mal.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Sphinx and the Cursed Mummy ★	1	ADV	1/04	85%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen. 
Splinter Cell	1	ACT	6/03	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt.
Sponge Bob: Square Pants	1	JNR	5/03	57%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n'Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchwachsen.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX 3	1-4	SPS	12/03	89%	Belebend wie die kühle Winterluft, aber recht schwer.
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1	ACT	12/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.
Starsky & Hutch	1-2	RSP	12/03	70%	Für Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Bounty Hunter	1	ACT	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ACT	1/03	80%	Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslungen.
Star Wars: Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube! 
Street Hoops ★	1-2	SPS	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Summoner: A Goddess Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop ★	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch spaßig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordentliches Debüt des "Man of Steel". 
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf! 
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultcharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler! 

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorross-Rennen mit häufigen Frustrimenten.
Tales of Symphonia ★	1-4	RPG	11/03	86%	Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit. Leider nur in Japan!
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Guter Hüpfen mit katastrophaler Technik.
Teenage Mutant Ninja Turtles ★	1-2	ACT	1/04	44%	Hirnlose Knöpfe-Folter, mehr nicht.
Tetris Worlds	1-4	GSK	11/02	49%	Die Umsetzung ging daneben.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	2/03	83%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profis.
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.
Time Splitters 2	1-4	ACT	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ACT	4/03	58%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	12/03	91%	Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
Transworld Surf: Next Wave	1-4	SPS	5/03	79%	Kann einem THPS 4 nicht das Wasser reichen.
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	12/03	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
Tube Slider ★	1-4	RSP	6/03	78%	Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	1/03	63%	08/15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG ★	1-4	SPS	11/03	71%	Nette Alternative zu "ernsten" Wrestling-Spielen.
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Cooler 2D-prügler mit Raffinesse.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolze.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	ADV	12/03	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario World	1	JNR	8/03	85%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debüt.
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Whirl Tour	1-2	SPS	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
Winning Eleven 6 FE ★	1-4	SPS	5/03	81%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
Worms 3D	1-4	STG	11/03	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein klasse Partyspiel.
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Crush Hour	1-5	ACT	5/03	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XIII	1-4	ACT	12/03	92%	Ein rundherum Toller Comic-Shooter!
XGRA	1-4	RSP	12/03	73%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	2/03	58%	Enttäuschender Serienauftakt in 3D.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	6/03	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom ★	1	RPG	1/04	49%	Eine Enttäuschung, selbst für Fans.
Zelda: Collector's Edition	1	ADV	1/04	86%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	4/03	87%	Eines der besten Spiele überhaupt!
Zelda: The Wind Waker	1	ADV	5/03	95%	Spielerisch einfach ungeschlagen!
Zapper	1-4	JNR	4/03	60%	Trotz kleiner Macken ein schönes Kinderspiel.
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.

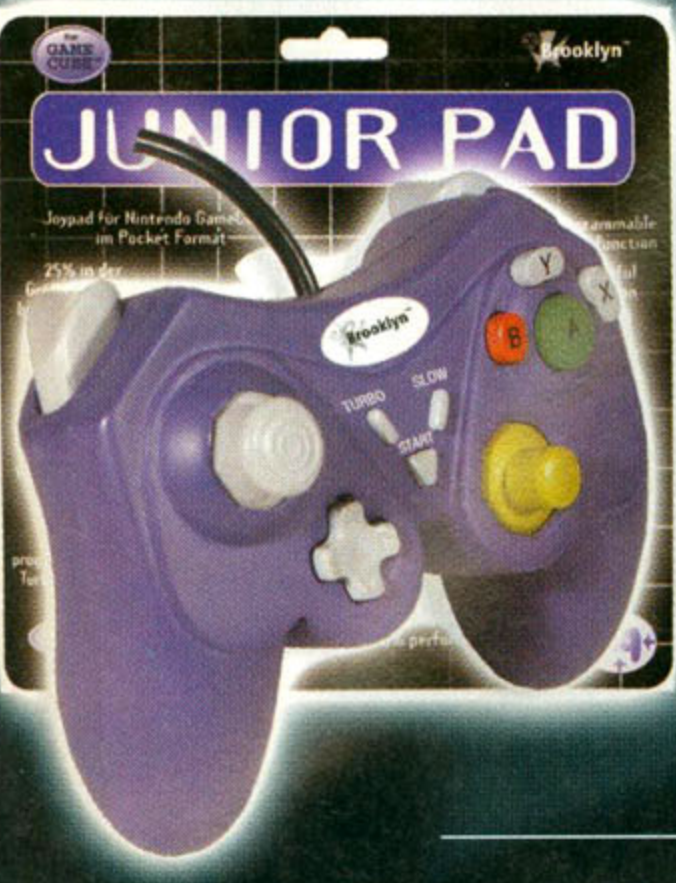
★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

 Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Winner"-Award.

 Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen unseren "Loser"-Award.



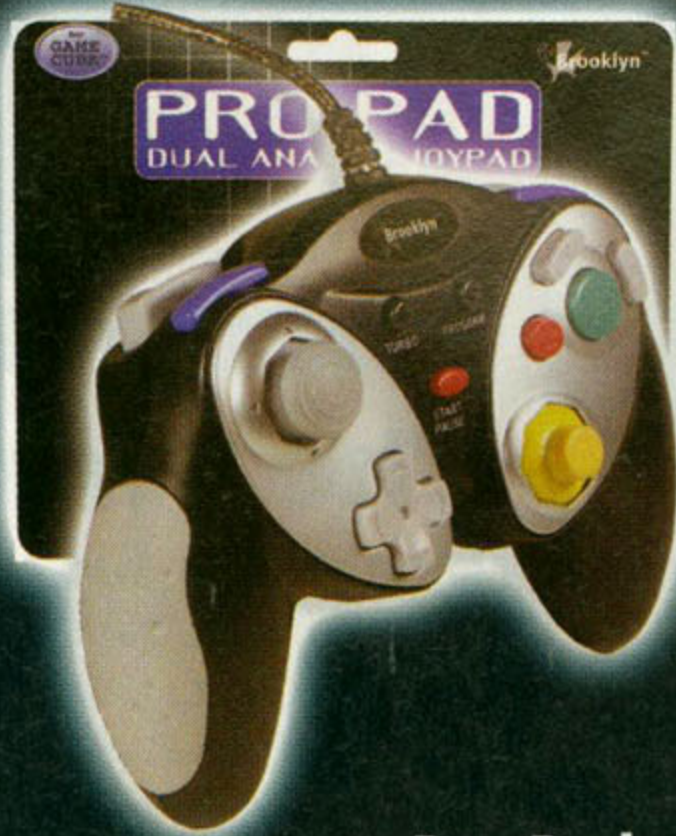
Brooklyn goes Game Cube™



Junior Pad

- Ergonomisch geformtes Joypad im Pocket-Format (ca. 25% kleiner als das Original-Pad) und somit ideal für kleinere Hände oder für unterwegs
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks und digitales 8-Wege Steuerkreuz
- Fünf Aktionstasten und zwei analoge Schultertasten
- Frei programmierbare Turbo-Funktion
- Kraftvoller Motor für X-tra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 24,99



empf. Verkaufspreis
€ 24,99

Pro Pad

- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle
- Programmierbare Makro-Funktion, ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen durch einen einzigen Tastendruck
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks, digitales 8-Wege Steuerkreuz, fünf Aktionsbuttons und zwei analoge Schultertasten
- Mit zusätzlicher Turbo-Funktion (z.B. für Dauerfeuer)
- Kraftvoller Motor für X-tra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie



RGB Scart Kabel

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ über die Scart-Buchse des Fernsehers
- Liefert die bestmögliche Bild- und Tonqualität
- goldbeschichtete Anschlüsse
- Zusätzlicher Audio-Ausgang für den Anschluss an eine Stereo-Anlage
- Farbe: schwarz
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99



Extension Kabel

- 2m Joypad-Verlängerungskabel
- 100% kompatibel mit allen Nintendo Game Cube™ Spielen und Controllern
- Unterstützt die Vibrationsfunktion
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn Booster 9000

- 3 in 1-Präzisions-Lenkrad für GameCube™, PlayStation2™ und PC – das ultimative Gamer-Lenkrad mit Adapterkabel für 3 Systeme
- programmierbare analoge Gas- und Bremspedalen für realistisches Rennvergnügen
- kraftvolle Vibrationseffekte
- Fingertipp-Rennschaltung
- optimaler Ansprechpunkt der Lenkung für sämtliche Steuermanöver, automatische Zentrierung
- die gummierten Griffe und Schaltknüppel sorgen für hohen Spielkomfort
- übersichtliche, ergonomische Anordnung der Buttons für einfaches Handling bei allen Systemen
- original Rally-Gangschaltung mit Mikroschalter
- 2 stabile Tischklemmen und große Saugnapfe sorgen für optimalen Halt
- 36 Monate Garantie



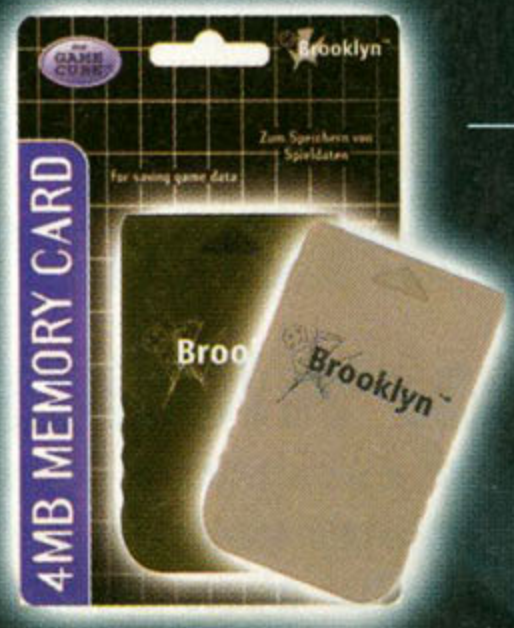
empf. Verkaufspreis
€ 69,99



RF-Unit

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ an die Antennenbuchse des Fernsehers
- Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiele-Betrieb)
- Inkl. zusätzlichen AV-Ausgängen
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



4MB / 8MB Memory Card

- versch. Speicherkapazitäten
- unkomprimiert
- sehr sicher, schnell und stabil
- 36 Monate Garantie

Brooklyn™

TFT 5000 Flatscreen

- 5" (12,7 cm) Bildschirm, macht den Game Cube™ zum tragbaren Videospielsystem
- TFT-Flatscreen für optimale Bildqualität und hochauflösende Grafiken. Entspiegelt und aus jeder Perspektive einsehbar
- Einschl. AV-Input für z.B. DVD-Player, Videorecorder oder Digital-Camera
- Inkl. Auto-Adapter
- Stromversorgung erfolgt direkt über den Game Cube™
- Mit Kopfhöreranschluss, integriertem Sound-System, Helligkeits-, Farb-, Kontrast- und Lautstärkereglern
- 36 Monate Garantie



empf. Verkaufspreis
€ 179,99

Game Cube™ is a registered trademark of Nintendo.



Vidis Electronic Vertriebs GmbH
 Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Germany
 Tel.: 040 - 51 48 40 - 48 · Fax: 040 - 51 48 40 - 40
 E-Mail: info@vidis.com · Internet: www.vidis.com



Tophits im Test!



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Lang genug hat's ja gedauert! Bevor Konami sein heiß erwartetes **Metal Gear Solid** im März veröffentlicht, werden wir es natürlich auf Herz und Nieren testen. Hat sich das Warten gelohnt? Haben die Entwickler auch die Grafik-Kurve noch gekriegt? Alle Antworten im nächsten Heft!



Final Fantasy: Crystal Chronicles

Falls euch unser Import-Test in Ausgabe 10/2003 bereits den Mund wässrig gemacht, keine Sorge: Die Erlösung naht! Ob es aber zum Award reicht? Wir sind optimistisch und freuen uns mindestens genau so sehr wie ihr!



James Bond 007: Alles oder Nichts

90 Tage zusätzliche Entwicklungszeit hatten die Programmierer bekommen – mit dem klaren Ziel, dafür auch ein 90%-Spiel auf die Beine zu stellen. In unserer nächsten Ausgabe verraten wir euch, ob die Mission erfolgreich war und wir wirklich das beste Bond-Spiel aller Zeiten erleben.

Und sonst?

Da haben wir aber was zu schreiben! Ubi Soft's äußerst viel versprechendes **Harvest Moon: A Wonderful Life** wird ebenso definitiv zum Test vorliegen wie **Kirby Air Ride**, **Conan** und **World Racing**. Mit etwas Glück kommen Kracher wie **Knights of the Temple**, **Beyond Good & Evil** und **Prince of Persia** hinzu. Für den GBA könnt ihr fest mit **Need for Speed**, **Baldur's Gate** und etlichen weiteren Tests rechnen. Und was zu feiern haben wir auch...

Die nächste Ausgabe liegt am 10.03.04 im Handel.



Herausgeber
Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift
BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 – 32460
Fax.: 02327 – 324699

Geschäftsführer
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef
Titus Funkel (TF)

Redaktion
Tom Gerlach (TG)
Benjamin Kegel (BK)
Karsten Rohloff (KR)
Christian Schmid (CS)
Stefan Schröder (SRÖ)
Björn Seum (BS)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Florian Seidel (FS)

Layout
Michael Fischer
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 – 324651
(Mac Leonardo)

Karikaturen
Glenn M. Bülow

Druck
Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 – 324669

ABO-Service
BriStein Verlag GmbH
N-Games ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): € 38,50
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 43,50
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 – 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

N-Games ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzangabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

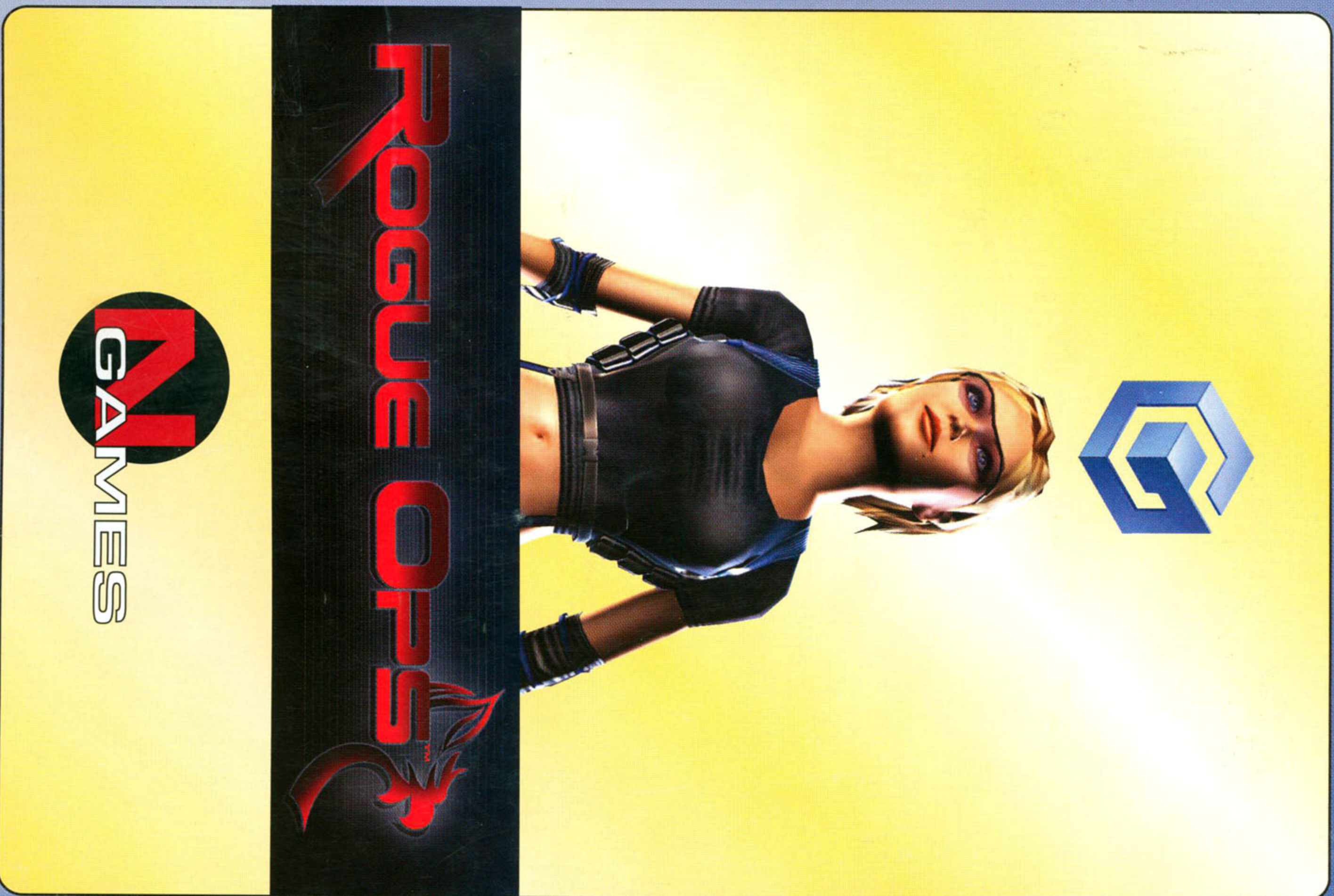
BS BriStein

Titel:
Conan © TDK 2004. All rights reserved.

CHARAKTERE



The cover for the game Sonic Heroes features a green background. At the top right is the Sega logo. In the center, Sonic the Hedgehog, Shadow the Hedgehog, and Knuckles the Echidna are shown holding a large, stylized title that reads "SONIC HEROES". At the bottom left is the "N1 GAMES" logo.



The cover for the game Rogue Ops features a yellow background. At the top right is the Sega logo. In the center, a female character with blonde hair and sunglasses is shown in a black tactical outfit. Below her is a dark banner with the title "ROGUE OPS" in red, stylized letters. At the bottom left is the "N1 GAMES" logo.

ACTION

BEAT'EM-UP

JUMP'N'RUN

ROLLENSPIEL

SIMULATION

STRATEGIE

ADVENTURE

GESCHICKLICHKEIT

RENNSPIEL

SHOOT'EM-UP

SPORTSPIEL

N1 GAMES

N1 GAMES