



3,50 €
Österreich: € 4,00
Schweiz: sfr 6,70
Luxemburg: € 4,20

10/2003 Oktober

N GAMES

100% **NINTENDO**
100% unabhängig

FREEDOM FIGHTERS

Exklusiv: EAs neuester Action-Hit im Test!

FINAL FANTASY

Test: Crystal Chronicles unter der Lupe!

**Riesenposter
Beyblade & Sonic**

SOUL CALIBUR II & WWE WRESTLEMANIA XIX

Test: Wer gewinnt die große Prügelei?

Exklusiv: Alles über Super
Tournament Battle und Ultimate
Bladerjam für GCN und GBA!

BEYBLADE

namco®

Nintendo®



Spiel um dein Leben.

Exklusive Nintendo GameCube-Edition mit Link aus The Legend of Zelda.

SOUL CALIBUR II™

The Legend of Zelda: ©1986-2003 Nintendo. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.
The Character: ©2003 by Namco Limited. All right reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. SOUL CALIBUR™/II& ©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED TM, ® and the Nintendo GameCube Logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. © 2003 Nintendo.

 NINTENDO
GAMECUBE™

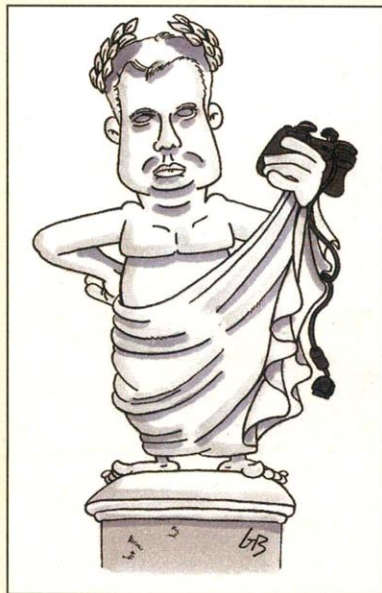
Editorial

Heißer Herbst!

Jetzt geht's richtig los. Allen Unkenrufen zum Trotz wird das letzte Quartal dieses Jahres zu einem Fest für alle GameCube-Besitzer. Neben Nintendos eigenen Spielen, allen voran natürlich *F-Zero GX* und etwas später *Mario Kart: Double Dash!!*, geben auch die Dritthersteller noch einmal richtig Gas. Allein Electronic Arts hat mit *FIFA 2004*, *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*, *James Bond 007: Alles oder Nichts*, *Need for Speed: Underground*, *Medal of Honor: Rising Sun* und den beiden Harry Potter-Spielen sieben heiße Eisen im Feuer. Dazu kommen potenzielle Hitkandidaten wie Ubi Softs *XIII*, Capcoms *Viewtiful Joe*, Segas *Billy Hatcher and the Giant Egg*, Activisions *True Crime: Streets of L.A.*, LucasArts' *Star Wars Rogue Leader III: Rebel Strike* oder THQs *Dragon's Lair 3D*. Und im nächsten Frühjahr geht's nahtlos weiter mit Topspielen wie *Harvest Moon: A Wonderful Life*, *Sphinx und die verfluchte Mumie*, *StarCraft: Ghost*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, um nur einige zu nennen.

Wer es nicht geschafft hat, sich diese und viele andere Hits auf der Leipziger Games Convention live anzusehen, findet alle wichtigen Infos, Bilder und Eindrücke im Heft. Eins steht jedenfalls fest: Nie gab es ein stärkeres Line-Up für eine Nintendo-Konsole. Und dies ist erst der Anfang. In diesem Sinne viel Zeit zum Spielen wünscht

Martin Mirbach



Spiele-Index

Billy Hatcher and the Giant Egg	GCN	8	Kirby: Nightmare in Dreamland	GBA	79
Bionicle The Game	GCN	10	Knights of the Temple	GCN	11
Boktai: The Sun is in Your Hands	GBA	77	Lego Drome Racers	GCN	71
Buffy: Chaos Bleeds	GCN	72	Madden NFL 2004	GCN	70
Buffy: König Darkhuls Zorn	GBA	80	Mario Party 5	GCN	9
Butt Ugly Martians	GCN	72	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GCN	6
Conflict Desert Storm II	GCN	8	Mission Impossible-2	GCN	7
Crash Nitro Kart	GCN	10	NHL 2004	GCN	69
Digimon Battle Spirit	GBA	79	Paper Mario	GCN	6
Disney's Extreme Skate Adventure	GBA	80	Prince of Persia: The Sands of Time	GCN	7
Disney's Extreme Skate Adventure	GCN	56	Rogue Ops	GCN	7
Dragon Ball Z Budokai	GCN	28	Shrek Reekin' Havoc	GBA	80
FIFA 2004	GCN	10	Soul Calibur 2	GCN	44
Final Fantasy Crystal Chronicles	GCN	50	Sphinx und die verfluchte Mumie	GCN	9
Final Fantasy Tactics Advance	GBA	76	Spider-Man 2	GCN	30
Freaky Flyers	GCN	73	Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	GCN	32
Freedom Fighters	GCN	54	Super Bust-A-Move	GCN	71
Gladius	GCN	38	Tiger Woods PGA Tour 2004	GCN	68
Golden Sun: Die vergessene Epoche	GBA	78	True Crime: Streets of L.A.	GCN	34
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	GCN	40	Wallace & Gromit in Projekt Zoo	GCN	9
Harvest Moon: A Wonderful Life	GCN	36	WWE Wrestlemania XIX	GCN	58
			XGRA	GCN	6
			XIII	GCN	8

Websites des Monats

Super Mario Portal

www.marioportal.com

Die englischsprachige Website richtet sich an alle Fans älterer Mario-Spiele. Neben Reviews und Cheats gibt's hier auch jede Menge Hintergründe und Wissenswertes.

8bit Museum

www.8bit-museum.de

Richtig festlesen kann man sich auf dieser Website, die bei der Abarbeitung der Videospielgeschichte allerdings noch nicht in der Gegenwart angekommen ist.

Rubriken

Abo-Angebot	92
Charts	84
Cheatkarten	123
Gamewatch	12
GCN-Index	116
Impressum	122
Kaufberatung	82
Lesertests	85
Nachbestellseite	94
News	6
Posthütte	86
Service	95
Vorschau	122
Wertungssystem	42
Zubehör-Index	120

Feature

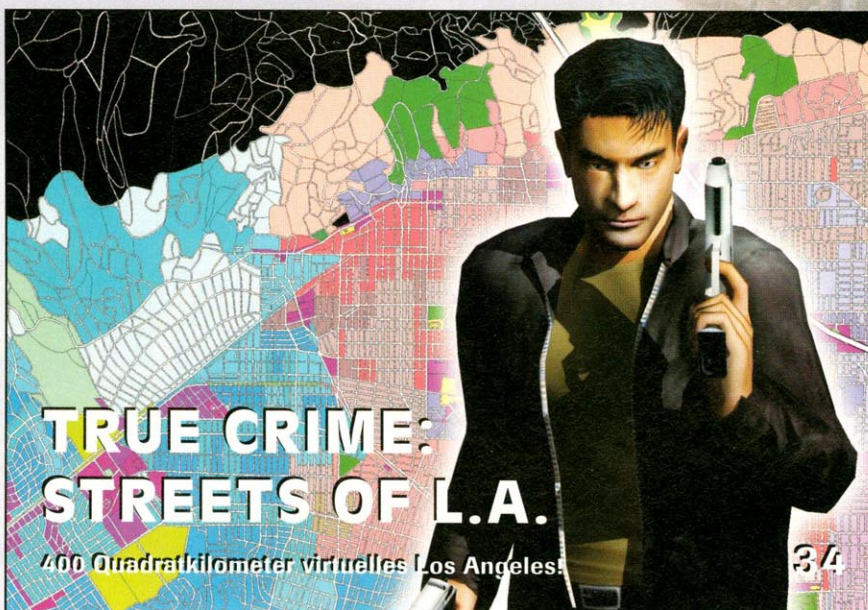
Games Convention	18
Großer Fotoreport zur Messe der Messen	

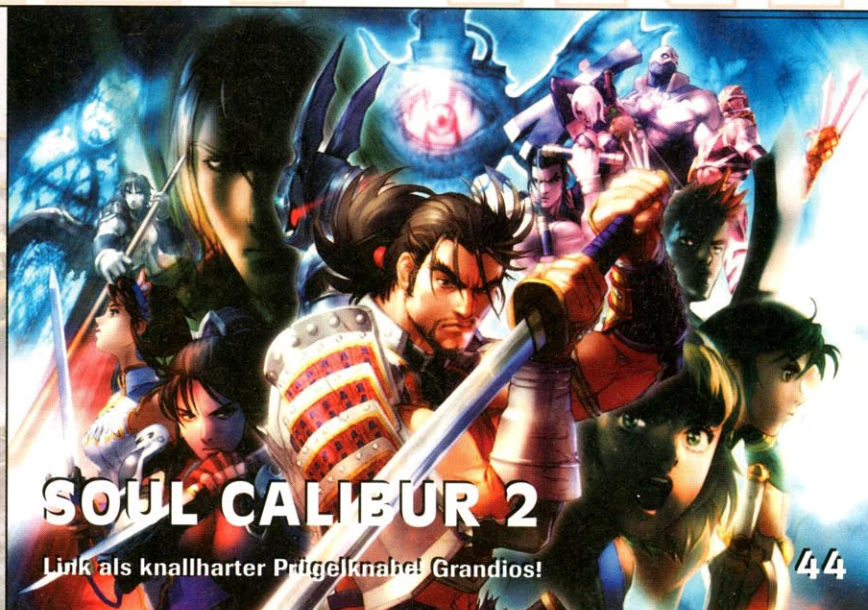
Tipps & Tricks

Cheats	96
Die besten Tipps und Tricks zu aktuellen Topspielen	
Komplett gelöst!	
P.N.03	106
Soul Calibur 2	100

Previews

Beyblade Super	
Tournament Battle	24
Dragon Ball Z: Budokai	28
Gladius	38
Harry Potter	
Quidditch Weltmeisterschaft	40
Harvest Moon:	
A Wonderful Life	36
Spider-Man 2	30
Star Wars Rogue Squadron III:	
Rebel Strike	32
True Crime: Streets of L.A.	34
X-Men Legends	39





SOUL CALIBUR 2

Link als knallharter Prügelknabe! Grandios!

44



FINAL FANTASY: CRISTAL- CRYSTAL CHRONICLES

Der Rollenspielmessias für den GameCube?

50



FREEDOM FIGHTERS

Der neue Renner der Hitman-Macher im Test!

54

GameCube-Tests

Big Mutha Truckers	73
Buffy: Chaos Bleeds	72
Butt Ugly Martians	72
Disney's Extreme Skate Adventure	56
Final Fantasy: Chrystal Chronicles	50
Freaky Flyers	73
Freedom Fighters	54
Lego Drome Racers	71
Madden NFL 2004	70
NHL 2004	69
Soul Calibur 2	44
Super Bust-A-Move All Stars	71
Tiger Woods PGA Tour 2004	68
WWE Wrestlemania XIX	58

GBA-Preview

Beyblade: Ultimate Bladerjam	77
Boktai	77
Final Fantasy Tactics Advance	76

GBA-Tests

Buffy: König Darkhuls Zorn	80
Disney's Extreme Skate Adventure	80
Digimon Battle Spirit	79
Golden Sun 2	78
Kirby: Nightmare in Dreamland	79
Shrek Reekin' Havoc	80

Zubehör

Die neueste Hardware im Dauereinsatz	74
---	----



Newsflash

Advance Wars 2 [wurde auf der ECTS zum besten Handheld-Spiel der Messe gewählt]

Arx Fatalis [DreamCatcher bringt das PC-RPG ins Konsolenuniversum, zurzeit allerdings nur für die Xbox]

Acclaim 1 [und O2 arbeiten zusammen an einer Handy-Version von *XGRA: Extreme-G Racing* namens *XGRA Mobile*]

Acclaim 2 [hat sich für Deutschland, Frankreich und England die Vertriebsrechte an *Baldur's Gate: Dark Alliance 2* gesichert]

Acclaim 3 [wird *Burnout 3* zunächst Xbox-exklusiv veröffentlichen]

Babel [die QA-Spezialisten von Babel Media dürfen sich über den Develop Industry Excellence Award freuen, die höchste Auszeichnung im Bereich Outsourcing für Videospiele]

Bitmap Brothers [und die Onlinespezialisten NiCE wollen in Zukunft vermehrt und enger zusammenarbeiten]

Bobbee Tec [möchte die Spieler unter www.bobbeetec.com selbst über die Fortschritte ihrer DRG GBA-3D-Engine auf dem Laufenden halten]

Conflict: Desert Storm 2 [die offizielle Webseite ist nun wieder erreichbar: www.conflict.com]

Datel 1 [hat mittlerweile mit der Auslieferung ihres neuesten Action Replays in Europa begonnen. Das ARP MAX gibt es vorerst allerdings nur für die PS2]

Datel 2 [hat im letzten Jahr fünfmal so viele Action Replays abgesetzt wie Hauptkonkurrent GameSharks]

e-Reader [in den USA gibt es ab dem 13. Oktober ein GBA-Bundle, bei dem alle Käufer kostenlos einen e-Reader inklusive *Donkey Kong Jr. -e* erhalten. Für Deutschland sind solche Angebote leider noch nicht geplant]

EA 1 [will zu Weihnachten wenigstens sieben Titel in den Top Ten der Charts haben]

XGRA

Acclaim schaltet runter

Hersteller: Acclaim **Genre:** RSP **Spieler:** 1-4 **Release:** Dezember 2003

Bei den in Leipzig gezeigten XGRA-Versionen war deutlich zu merken, dass die Entwickler ihre Fahrzeuge abgeregelt haben. Angeblich sei man damit den Wünschen der Spieler entgegen gekommen, denen die ersten beiden Teile zu schnell waren. Komisch, uns hat's gefallen! Während die Xbox- und PS2-Versionen wie geplant erscheinen werden, wurde die GameCube-Variante auf Dezember verlegt – hier sollen noch einige Verbesserungen realisiert werden. Immerhin vermeidet man so ein direktes Wettrennen mit Nintendos im Oktober erscheinenden *F-Zero GX*. Und das ist immer noch schnell...



▲ Der Kampf um das **schnellste Rennspiel** scheint im Vorfeld entschieden...

Paper Mario

Nintendo kündigt GCN-Version an

Hersteller: Nintendo **Genre:** RPG **Spieler:** 1 **Release:** 2004

Auf dem N64 sorgte *Paper Mario* seinerzeit für erstaunte Gesichter. Mario lief als zweidimensionale Figur (daher der Titel) durch eine 3D-Umgebung, begegnete anderen platt geklopften Figuren aus der 20-jährigen Mario-Geschichte, konnte mit allen interagieren und scharte in typischer RPG-Manier bis zu sieben Verbündete um sich. Auch die GameCube Version soll wieder auf die Kombination rundenbasierter Kämpfe mit typischen Jump'n'Run-Elementen setzen, die dem Vor-

gänger durchweg hohe Wertungen bescherte (bei uns waren es 88%). Nähere Einzelheiten und ein konkreter Release-Termin sind leider noch nicht bekannt.



▲ **Sämtliche Figuren** des Vorgängers werden auch in der GCN-Version am Start sein.

MGS: The Twin Snakes

Konami spielt auf Zeit

Hersteller: Konami **Genre:** ACT **Spieler:** 1 **Release:** 2004

Seit der E3 im Frühjahr scheint Konami mit seinem GCN-Hoffnungsträger *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* nicht wirklich weitergekommen zu sein. Noch immer gerät die aktuelle Version im gezeigten ersten Level arg ins Stottern, die Schneeflocken in der Arktis ähneln eher groben Papierschnipseln. Immerhin

wurde das Problem erkannt und der Release aufs nächste Jahr verschoben. Wann genau das Spiel erscheinen wird, konnte allerdings niemand sagen. Bleibt zu hoffen, dass Shigeru Miyamoto, der das Projekt persönlich überwacht, dem Chefentwickler Hideo Kojima weiterhin streng auf die Finger schaut.



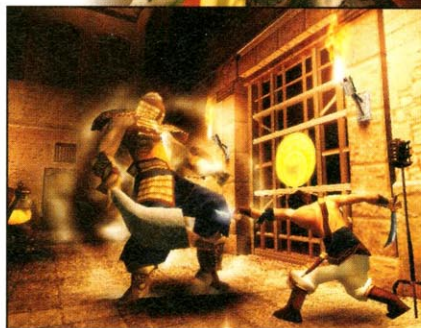
◀ Wir hoffen, dass **Solid Snake's GCN-Debüt** kein Reinfall wird.

Prince of Persia

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben

Hersteller: Ubi Soft Genre: ACT Spieler: 1 Release: n.n.b.

In unserer letzten Ausgabe meldeten wir, dass Ubi Soft seinerzeit erwägte, das äußerst viel versprechende *Prince of Persia* exklusiv für die PS2 zu bringen. Mittlerweile haben sich die Franzosen offenbar anders entschieden. Zwar wurde der Release des Spiels nach hinten verschoben, weil man zunächst abwarten will, wie der GameCube im Weihnachtsgeschäft abschneidet. Da Nintendo aber traditionell viele Konsolen vom Christkind übergeben lässt, rechnen wir fest mit einer Veröffentlichung im ersten Quartal 2004. Die in Leipzig gezeigte PS2-Version zog die Besucher jedenfalls in Scharen an den Ubi-Messestand.



▲ Wetten, dass die Prinz trotz aller Gerüchte auf dem Cube erscheinen wird?

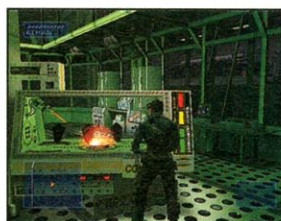
Mission: Impossible-2

Atari macht's möglich

Hersteller: Atari Genre: ACT Spieler: 1 Release: Q4/2003

Nach *Enter the Matrix* und *Terminator 3* wagt sich Atari mit *Mission: Impossible-2* Operation Surma an die nächste Versoftung eines Kino-Blockbusters. Die Handlung folgt aber nur indirekt einer Filmvorlage, indem sie bekannte Schlüsselszenen und Schauplätze aufgreift. Neben Stealth, Rätseln und dem Arbeiten unter Zeitdruck sollen vor allem Nahkämpfe ein Kernstück des Gameplays bilden. Die 25 Level in sechs Welten sollen dank ausgefeilten Schwierigkeitsgraden für

Anfänger wie Profis gleichermaßen fordernd werden.



◀ 30 Minuten Videos und Videosequenzen sollen in die Handlung eingebaut werden.

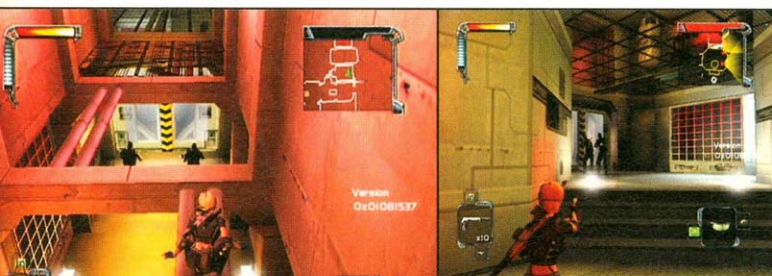
Rogue Ops

Kemco lernt deutsch

Hersteller: Kemco Genre: ACT Spieler: 1 Release: Q1/2004

Ebenfalls etwas nach hinten gerutscht ist Kemcos *Rogue Ops*, und das hat seinen Grund. Zum einen musste sich Titelheldin Nikki Connors einer kompletten Schönheitsoperation unterziehen. Irgendwie schien die Gute vorher exakt auf Lara Crofts genetischem Code zu basieren, und Eidos wurde langsam

sauer. Zum anderen soll das Spiel aber auch komplett eingedeutscht werden, und das braucht seine Zeit. Das komplexe Gameplay sowie Grafik und Sound befinden sich bereits auf einem sehr ordentlich Stand, so dass wir Kemco die kleine Verschiebung ins Frühjahr nicht weiter übel nehmen.



◀ Nikki in blond und mit neuem Outfit: endlich unverwechselbar!

Newsflash

EA 2 [hat nach der GC die Prognosen zu *Need for Speed Underground* gehörig nach oben geschraubt. Statt der anvisierten 300.000 Einheiten will man nun 400.000 verkaufen]

Eidos [will zukünftig verstärkt mit dem Hardware-Produzenten Logitech kooperieren]

EIGF [das Edinburgh International Games Festival verzeichnete Mitte August enormen Zulauf und wurde von den Verantwortlichen als „gewaltiger Erfolg“ bewertet]

ELSPA [nach Informationen des britischen Softwareverbandes ist der deutsche Videospielmärkte immer noch der zweitstärkste in ganz Europa. Allerdings mit weitem Abstand zum Spitzenreiter England]

Eye Toy [Sonys extravagantes Spielkonzept wurde auf dem EIGF mit dem Games Players Games Award 2003 ausgezeichnet]

Fire [die Gamecode-Spezialisten stehen kurz vor der Vollendung des Xploder V4]

FPS [laut amerikanischen Studien könnten Ego-Shooter dabei helfen, die Reaktionen und Reflexe von Schlaganfallpatienten zu regenerieren]

GBA Game Changer [Ende des Jahres möchte Gamester Spezialzubehör für den GBA auf den Markt bringen, mit dem man, wie in einem CD-Wechsler, einfach zwischen drei verschiedenen Spielen am GBA wählen kann]

GBA Jukebox [Gamester will im vierten Quartal 2003 außerdem GBA-Zubehör auf den Markt bringen, mit dem man MP3-Dateien aufnehmen und auf dem GBA abspielen kann]

GBA SP [die neue Version des GBA ist klar auf dem Vormarsch. In Japan lassen dessen Verkaufszahlen den alten GBA bereits um das Dreifache hinter sich]

GOI International [vertritt in Europa ab sofort sämtliche Angelegenheiten des australischen Entwickler- und Design-Studios Plastic Wax]

Golden Joystick [unter www.goldenjoystick.com können alle Interessierten ihre

Newsflash

Stimmen in zwölf Kategorien verleihen, darunter bestes GCN-Spiel des Jahres und bestes Handheld-Spiel des Jahres]

Half Life 2 [Vivendis Shooter-Hit wurde mit dem London Games Week Award ausgezeichnet]

Jeremy Heath-Smith [der wegen Problemen mit *Tomb Raider: The Angel of Darkness* bei Eidos seinen Hut nehmen musste, will nun zusammen mit seinem Bruder Adrian ein neues Entwicklerstudio gründen]

Konami 1 [hat die Veröffentlichung der GBA-Variante der neuen *Teenage Mutant Ninja Turtles*-Spiele für den November nun offiziell bestätigt]

Konami 2 [hat nach eigenen Angaben auf der Games Convention bereits 75% des geplanten Weihnachtsumsatzes gemacht]

Konami 3 [will massiv gegen *Yu-Gi-Oh!*-Kartenfälscher und Händler von gefälschten Karten vorgehen]

Macrovision [die Kopierschutz-Gurus haben Version 3.1 ihres SafeDisc-Programmes angekündigt]

Mad Catz [der Peripherie- und Zubehörentwickler konnte im ersten Quartal 2004 seinen Umsatz um über 40% steigern]

Manfred Gerdes [der SCED-Geschäftsführer hat den VUD-Vorstand mit sofortiger Wirkung verlassen, um seine Zeit voll und ganz Sony widmen zu können]

Metroid Prime [sahnt immer noch Auszeichnungen ab! Diesmal wurde das Spiel auf dem EIGF in Großbritannien geehrt]

N-Gage [angeblich plant Nokia zum Antritt ihres Handy-Gamedecks eine Marketing-offensive von etwa 60 Millionen Dollar]

Nintendo 1 [will seine etwas angestaubten Helden durch neue, frische Charaktere ersetzen. Ob uns Mario, Pikachu, Link und Co. deswegen aber in Zukunft völlig abgehen werden, darf bezweifelt werden]

Nintendo 2 [wurde auf www.ects.com zum besten Publisher des Jahres gewählt]

Nintendo 3 [das deutsche Nintendo-Online-

Billy Hatcher and the Giant Egg

Sega legt ein Ei

Hersteller: Sega Genre: JNR Spieler: 1-4 Release: November 2003

Ein viel versprechendes Spielchen, das Sega GameCube-exklusiv aus dem Ärmel zaubert. Ihr schlüpfst darin in die Rolle des Jungen Billy, der magische Eier sammeln und ausbrüten (!), Rätsel lösen und eine Menge typischer Jump'n'Run-Aufgaben lösen muss, um endlich wieder Licht in seine durch einen bösen Zauber verdunkelte Heimat zu bringen. Die Welten muten riesig



▲ In Billys magischer Welt erwarten euch viele Geheimnisse.

an, die knallbunte Grafik überzeugt mit vielen Details und die Steuerung geht bereits in der aktuellen Version locker von der Hand. Einen Vier-Spieler-Modus im Split-screen gibt es außerdem.

Conflict Desert Storm II

GCN

Take 2 zieht in die Schlacht

Hersteller: Take 2 Genre: ACT Spieler: 1-4 Release: November 2003

Unverhofft kommt oft: Einen Cube-Nachfolger von *Conflict Desert Storm* hatten wir gar nicht auf der Rechnung, war Teil 2 doch nur für PC, PS2 und Xbox avisiert. Da der Vorgänger jedoch immens erfolgreich war und die Entwickler bei SCI echte Cube-Fans sind, schicken sie uns noch in diesem Herbst erneut in die Wüste. Wieder spielt die Handlung anno 1991, im Golfkrieg von Bush senior. In den zehn Missionen hinter feindlichen Linien stehen diesmal noch mehr Fahrzeuge

und weitere Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung – dafür liegt die KI der Gegner auch um einige Punkte höher.



◀ Ohne die richtige Taktik geht hier gar nichts.

XIII

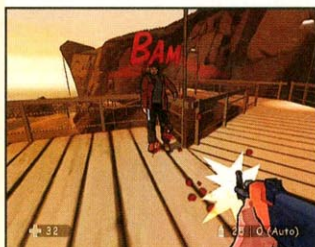
GCN

Ubi Soft schießt scharf

Hersteller: Ubi Soft Genre: ACT Spieler: 1 Release: Dezember 2003

Ein ganz fettes As haben die Jungs von Ubi mit *XIII* im Ärmel. Nicht nur, dass das Spiel bereits vor seinem Erscheinen mit Preisen überschüttet wird, tatsächlich machte bislang jede uns gezeigte Version einen weiteren Schritt nach vorn. Der ganz im Comic-Look gehaltene Ego-Shooter um einen

Agenten auf der Suche nach der eigenen Vergangenheit wird derzeit im Tonstudio synchronisiert. Schauspieler Ben Becker spricht den Hauptdarsteller Steve Rowland, die deutschen Stimmen von Patrick Stewart, Robert Redford, Anthony Hopkins, Roger Moore und Christopher Lee sind ebenfalls mit an Bord.



◀ XIII kombiniert die Unreal II-Engine mit film-reifer Handlung.

Wallace & Gromit in Projekt Zoo

Freiheit für die Tiere!

Hersteller: Acclaim Genre: ACT Spieler: 1 Release: 17.10.2003

Dank des aktuellen Distributionsabkommens mit BAM! Entertainment beschert uns Acclaim noch in diesem Herbst ein Action-Adventure mit Wallace und Gromit. Der Spieler übernimmt die Rolle von Gromit, dem Hund, und muss einen ganzen Zoo aus den Krallen eines bösen Pinguins befreien. Der Genre-Mix aus Action, Mini-Games und Beat-'em Up-Ele-



▲ Hat BAM! etwa doch noch das Zeug zu einem Überraschungshit?

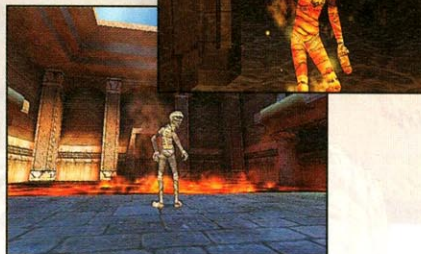
menten (es gibt bekannte Moves wie Somersault und Back-Flip, aber auch Breakdance-Einlagen) verspricht kurzweilige Unterhaltung nicht nur für die Kleinen. Einen Sympathiebonus für die charismatischen Hauptdarsteller gibt es ohnehin, den Test bringen wir mit etwas Glück in der nächsten N-Games.

Sphinx und die verfluchte Mumie

THQ lässt sich Zeit

Hersteller: THQ Genre: ADV Spieler: 1 Release: Q1/2004

Nachdem THQ gerade erst den Titel geändert hat, um mehr Aufmerksamkeit auf den sympathischen Co-Star des Spiels zu lenken, soll jetzt das ganze Spiel über einen längeren Zeitraum aufgebaut werden. Der Release wurde dazu ins erste Quartal des nächsten Jahres verlegt, was den Entwicklern noch mehr Zeit für Feinschliff am Gameplay lässt. Nötig wäre das wahrscheinlich nicht unbedingt, und wir bleiben erst recht nach der Games Convention bei unserer Prognose, dass THQ mit *Sphinx und die verfluchte Mumie* ein brandheißes Eisen im Feuer hat.



▲ Die sympathische Mumie rückt mehr und mehr in den Mittelpunkt des Spiels.

Mario Party 5

Nintendo lädt zum Feiern ein

Hersteller: Nintendo Genre: GSK Spieler: 1-4 Release: 5.12.2003

Mario Party ist so eine Sache für sich: Man mag es oder man hasst es. Allein bringt die bunte Minispielchensammlung nur beschränkte Unterhaltung, auf einer Party wird sie schnell zum Kracher. Auch der fünfte Aufguss mit 60 neuen Mini-Games macht einen äußerst

abwechslungsreichen, technisch wie immer soliden Eindruck. Ob ein Kauf sich lohnt, stellten wir schon beim vierten Teil in Frage. Wer aber noch gar keinen Vorläufer kennt, sollte sich die neueste Version unbedingt auf den Wunschzettel schreiben, denn *Mario Party 5* wurde auf den 5. Dezember vorgezogen.



▲ Auf ein Neues: Mario Party geht in die fünfte Runde.

Newsflash

portal hat die Miniseite zu den Taschenmonstern rundemaneuert:

<http://pokemon.nintendo.de/>

Nintendo 4 [plant bereits eifrig die Vergabe von *F-Zero*-Lizenzen. Bandai und Mitsubishi Pencil haben bereits ihr Interesse an Merchandisinglizenzen bekundet, während Dentsu Inc. und Ashi Production Inc. die Rechte an einem Nippon-Zeichentrickfilm eingekauft haben]

Nokia [wird für ihr N-Gage eine breite Onlineplattform mit Cheats, Spielanleitungen, Highscores und anderen downloadbaren und interaktiven Features anbieten]

Play It 1 [hat sich die Lizenzrechte an dem Fantasy-Kinofilm *Underworld* gesichert, um die Kämpfe zwischen Werwölfen und Vampiren auf Konsole zu bringen]

Play It 2 [hat außerdem die Rechte für ein Spiel mit Ferrari-Lizenz erworben. Der Titel soll *Pirelli Maranello Ferrari Challenge* heißen]

Pokémon [Pikachu & Co. feiern dieses Jahr in den USA bereits fünfjähriges Jubiläum! Passend zur Fete bringt Nintendo dazu *Pokémon Pinball: Rubin & Saphir* auf den Markt.

Sega 1 [ist ab sofort offizieller Sponsor der von 2003 an jährlich stattfindenden Industry Excellence Awards-Veranstaltung. Die Premiere des Events fand am 27. August in London statt]

Sega 2 [wird bis Ende September in ausgesuchten MacDonalds-Restaurants jedem Happy Meal ein LCD-Spiel beiliegen, das an Sega-Hits wie *Sonic the Hedgehog* oder *Super Monkey Ball* erinnern soll]

Sony 1 [bestätigt offiziell die Abwärtskompatibilität der PS3. Sowohl PSone-Spiele als auch PS2-Software werden auf der neuen Hardware problemlos laufen]

Sony 2 [möchte den Hit *Eye Toy*, der in Europa bereits über 400.000 Mal verkauft wurde, nun auch in Nordamerika und Asien veröffentlichen]

Splinter Cell [wurde im Rahmen der ECTS in Zusammenarbeit mit Gamigo.de zum deutschen Spiel des Jahres gewählt]

Newsflash

Super Mario Advance 4 [die überarbeitete und mit Multiplayer-Fähigkeiten ausgerüstete GBA-Variante des legendären dritten Teil der NES-Serie wird in Europa am 17. Oktober erscheinen]

T-Online [bietet *Tomb Raider: The Angel of Darkness* ab sofort als Game on Demand zum Download an. Der Mietpreis beträgt € 5,90 für vier Tage]

The Getaway [der geflopte PS2-Titel soll einer der ersten Sony-PSP-Handheld-Titel werden. Gerüchteweise wird er sogar 1:1 auf das Handheld übertragen]

THQ [konnte auf der Leipziger Games Convention bereits 35% des für 2004 geplanten Jahresumsatzes erzielen und sieht das Weihnachtsgeschäft 2003 bereits in trockenen Tüchern]

Tim Riley [bringt es auf immerhin elf Jahre Erfahrung im Musikbusiness und arbeitet seit neuestem für Activision als Koordinator in Sachen Sound und Musik]

Toby Gard [der geistige Vater der *Tomb Raider*-Reihe wurde von der ELSPA in deren frisch gegründete Hall of Fame aufgenommen]

Ubi Soft 1 [bastelt fleißig an *EverQuest 2*]

Ubi Soft 2 [hat eine Kundenservice-Website online gestellt, die hauptsächlich aus einem breiten und regelmäßig upgedateten FAQ-Segment besteht: <http://support.ubisoft.de>]

Ubi Soft 3 [*Splinter Cell* ist ab jetzt ein eingetragenes Markenzeichen der Firma Ubi Soft]

Vivendi Universal [und wissen.de kooperieren miteinander, um eine Reihe neuer Grundschul-Lernsoftware für den PC auf den Markt zu bringen]

VUD [der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands hat Atari mit insgesamt sechs VUD-Gold-Awards ausgezeichnet. Vor allem *Enter the Matrix* und *Dragon Ball Z* räumten ab]

XIII [wurde auf der ECTS von der Presse nicht nur zum besten Titel der Messe im Bereich Konsolenspiele, sondern auch systemübergreifend zum besten Spiel der gesamten Show gewählt]

Crash Nitro Kart

Vivendi steigt aufs Gas

Hersteller: Vivendi Genre: RSP Spieler: 1-4 Release: Q4/2003

Richtig Mühe geben wollen sie sich die Entwickler mit *Crash Nitro Kart*. Das ist auf dem GameCube auch besonders nötig, schicken sie das einstige Sony-Maskottchen doch direkt gegen *Mario Kart: Double Dash!!* ins Rennen. Besonderer Wert wird daher auf Geschwindigkeit gelegt, noch nie soll Crash so schnell unterwegs gewesen sein. Grafisch macht *Nitro Kart* tatsächlich bereits einen ordentlichen Eindruck, ob die aktuell noch etwas hakelige Steuerung optimiert werden kann, bleibt abzuwarten. Positiv: Die Linkfunktion zur GBA-Version. Wir sind gespannt!



▲ Keine leichten Gegner erwarten Crash bei seinem Kartausflug.

Bionicle The Game

Electronic Arts spielt Lego

Hersteller: EA Genre: ACT Spieler: 1 Release: 10.10.2003

Bionicle ist nicht nur der erfolgreichste Lego-Ableger seit Jahren, sondern war auch das erfolgreichste Franchiseprodukt überhaupt – bis es von Beyblade vom Thron gestoßen wurde. Dennoch hat EA hier eine weitere starke Lizenz in petto. Siedelten sich die Game Boy-Versoftungen zu *Bionicle* bislang immer unterhalb der 50%-Marke an, hat das GCN-Spiel überraschendes Potenzial. Besonders das komplexe *Bionicle*-Universum könnte Platz für abwechslungsreiche Missio-

nen bieten. Ob die technische Seite des Spiels mithalten kann, testen wir mit etwas Glück in unserer nächsten Ausgabe.



▲ Mit einem von sechs Toa-Kämpfern wirst du das Abenteuer beginnen.

FIFA 2004

EA macht alles neu

Hersteller: EA Genre: SPS Spieler: 1-4 Release: 31.10.2003

Wie schon bei *Madden NFL 2004* (Test auf Seite 70) wird der Spieler auch in *FIFA 2004* Gelegenheit bekommen, sich neben den sportlichen Belangen auch um reine Managementaufgaben zu kümmern. Weiterhin legte EA Sports den Schwerpunkt der Entwicklungsarbeit auf eine Vereinfachung der Steuerung und eine deutlich verbesserte Gegner-KI.

Technisch sind allerdings wenige Neuerungen zu erwarten. Das Spiel basiert auf der Engine des Vorgängers, die nun aber über zusätzliche Kameraperspektiven, mehr Animation und eine in Details verbesserte Grafik verfügt. Mit dem Test rechnen wir für unsere kommende Ausgabe.



◀ Alessandro Del Piero stand EA Sports fürs Motion Capturing zur Verfügung.

Knights of the Temple

GCN

TDK schlägt zu

Hersteller: TDK Genre: ADV Spieler: 1 Release: Q1/2004

Glück gehabt! Nachdem die amerikanische TDK-Niederlassung soeben von Take 2 geschluckt wurde, kann man sich in Europa ganz auf das eigene, unverhofft starke Portfolio konzentrieren. Dazu gehört besonders das im nächsten Frühjahr erscheinende *Knights of the Temple*. Offiziell als Action-Adventure ins Rennen geschickt, tendiert das Gameplay mehr und mehr in Richtung reines Hack'n'Slay. Die mittelalterlichen Locations wirken ungemein stylish, die

Gegner klasse – nur dass das viele Blut auch in der deutschen Version erhalten bleibt, wagen wir zu bezweifeln. Immerhin ein Titel, den ihr im Auge behalten solltet.



▲ Hier geht's zur Sache: Als Ritter dürft ihr richtig austeilen!

GP 32

GBA

Handheld für Freidenker

Hersteller: Mitsui Genre: Hardware Spieler: 1 Release: Q4/2003

Mit dem GP32 drängt es Mitsui in den begehrten Handheld-Markt. Und dabei hat das kleine Teilchen einiges auf dem Kasten: Es spielt MP3-Files ab, verarbeitet AVI- und MPEG 4-Videos in einer Auflösung von 320 x 240 Pixeln bei 65.536 Farben und ermöglicht drahtloses Multiplayer-Spiel über eine Funkverbindung. Dank Open Source-Code und PC-Verbindung über einen USB-Anschluss können Spiele (und Emulatoren!) direkt aus dem Netz gezogen werden. Gespeichert werden alle Daten auf den aus der Digitalfotografie bekannten Smart Media

Cards. Preis: 149 Euro, die Version mit Displaybeleuchtung kostet etwas mehr.



▲ Wird sicher seine Nische finden: der GP 32.

Nokia N-Gage

GBA

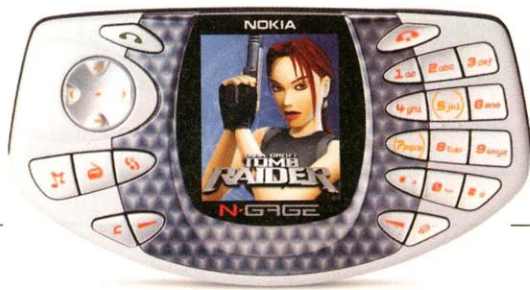
Die Finnen machen mobil

Hersteller: Nokia Genre: Hardware Spieler: n.n.b. Release: Oktober 2003

Gleich in drei stets belagerten Messeständen präsentierte Nokia sein neues Spiele-Handy N-Gage. Zumindest die Unterstützung der Spielehersteller wird die letzten Zweifler verstummen lassen. Unter anderem wird es N-Gage-Versionen von *Tony Hawk's Pro Skater*, *Red Faction*, *MotoGP*, *Rayman 3*, *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Virtua Tennis*, *MLB Slam!*, *Tomb Raider*, *Sega Rally*,

Pandemonium, *Sonic*, *Space Invaders*, *Super Monkey Ball* und *Puyo Pop* geben. Auch Electronic Arts kündigte auf der Games Convention an, gleich mehrere EA Games- und EA Sports-Titel für das N-Gage zu konvertieren. Der Startschuss soll im Oktober fallen, mit günstigen Preisen bei Vertragsabschluss darf gerechnet werden.

◀ Nicht nur Lara Croft kommt auf dem N-Gage so richtig in Fahrt.



WWW.GAMESTOREWORLD.DE

SOUL CALIBUR 2 54,95
Lösungsbuch dt. 14,95

DEAD TO RIGHTS PAL-UNCUT 59,95

FREEDOM FIGHTERS deutsch 54,95
BESSER ALS GTA !!

WRESTLEMANIA XIX deutsch 47,95
WrestlemaniaX8 nur 24,95

F-ZERO GX deutsch 54,95
OKTOBER / VORB.

TRUE CRIME L.A. PALuncut Lösungsbuch dt. 14,95
OKTOBER - VORBESTELLEN

REBEL STRIKE Okt./Vorb. HUNTER PAL 57,95
BLOOD RAYNE PALuncut 64,95

MARIO KART Nov./Vorb. GLADIUS dt. 57,95
C.DESERT STORM 2 Okt./Vorb.

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
Wir liefern per Vorkasse nur 2 Euro oder Nachnahme 4+2 Euro NNGebühr
Wir liefern auch direkt zu Ihrem Arbeitsplatz oder zur Oma !!!

GAMECUBE TOPHITS		ZUBEHÖR		GC PREISHITS	
Burnout 2 dt.	57,95	Action Replay dt.	39,95	007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Buffy -Chaos Bloods PAL	57,95	FREELoader	19,95	Blood Omen 2 dt.	39,95
DEF JAM Vendetta dt.	54,95	MEMORY 251 org.	29,95	Eternal Darkness dt.	29,95
DRAGON BALL Z dt.	49,95	MEMORY 1019 Bigben	29,95	FIFA 2003 dt.	29,95
FIFA 2004 dt.	Okt.	PAD BigBen	14,95	Ghost Recon PAL	39,95
HERRL.RINGE 2Türme dt.	54,95	TIPS DES MONATS			
HITMAN 2 dt.(18)	57,95	MORTAL KOMBAT 5(18)	39,95	Luigi's Mansion dt.	29,95
IKARUGA dt.	49,95	TOP GUN dt.	29,95	Medal of Honor Front.dt.	29,95
Madden NFL 04 dt.	54,95	TONY HAWK Skater4 dt.	29,95	Metroid Prime dt.	49,95
MERCEDES RACER dt.	57,95	RESIDENT EVIL (18) PAL	29,95	NBA/NFL/NHL2K3 jo	39,95
NHL 2004 dt.	54,95	RESIDENT E. ZERO PAL	29,95	PIKMIN dt.	24,95
Phantasy Star On.1+2	57,95	waiter RE Tolle Tuffschur !!!!		Smash Bros Mel. dt.	24,95
Skies of Arcadia dt.	49,95	Knights Old Rep.XBOX dt.	54,95	StarWars Rog.Leader dt.	29,95
Splinter Cell dt.	54,95	Dark Chronicle dt. PS2	57,95	StarWars Jedi Outcast	29,95
TONY H. UNDERGR. dt.	Nov.	GAMEBOY ADVANCE			
T.Woods 2004 dt.	54,95	Gameboy Player dt.	59,95	Super Mario S. dt.	39,95
The Hobbit dt.	Okt.	Advance Wars2 dt.Okt.	39,95	Time Splitters 2 dt.	29,95
XGRA dt.	57,95	Final FantasyToc. Okt.	39,95	TUROK Evl.PALuncut(18)	19,95
		Pokemon Sophie/Rab.jo	42,95	Wario World dt.	49,95
		Golden Sun 2 dt.	39,95	ZELDA + BONUS	54,95
		Hamtaro dt.	39,95		
		Mario 3 dt.	39,95		

Telefonische Bestellannahme: **0201 / 777235**
Versandkosten 4,00 EURO zzgl (2,00)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
NEU: KOSTENLOSER LIEFERSERVICE IM GEBIET ESSEN/RATINGEN Demnächst in DÜSSELDORF
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zoglis GbR
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 10er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

All-Star Baseball 2004

Sportspiel Acclaim Q4/2003

Animal Crossing 2

Rollenspiel Nintendo n.n.b.

Aquaman

Action TDK Mediactive n.n.b.

Armada 2: Exos

Action 3D Metro n.n.b.

Auto Modellista

Rennspiel Capcom n.n.b.

Backyard Football

Sportspiel Atari n.n.b.

Batman: Rise of Sin Tzu

Action Ubi Soft 20. 11. 2003

Battle Bots

Action THQ n.n.b.

Barbarian

Beat'em-Up Virgin n.n.b.

Bionicle

Action Electronic Arts 10. 10. 2003

Black & White: Next Generation

Strategie Lionhead n.n.b.

Bomberman Jetters

Action Hudson Soft 2003

Bomberman Land 2

Action Hudson Soft 2003

Bulletproof Monk

Beat'em-Up Vivendi Q4/2003

Chariots: The First Olympics

Action Candella Softw. n.n.b.

Conan

Action TDK n.n.b.

Choplipter: Search and Rescue

Action THQ 2003

Crank the Weasel

Jump'n'Run Midway n.n.b.

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.

Crouching Tiger, Hidden Dragon

Action Ubi Soft n.n.b.



1080° Avalanche

Genre: Sportspiel Hersteller: Left Field Prod.
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 28. 11. 2003



Crash Nitro Kart

Genre: Rennspiel Hersteller: Vicarious V.
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: 5. 12. 2003



Beyond Good & Evil

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



Dead Phoenix

Genre: Shoot'em-Up Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: 2003



Billy Hatcher and the Giant Egg

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega Erhältlich: Q4/2003



Dragon Ball Z: Budokai

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Dimps
Vertrieb: Atari Erhältlich: 23. 10. 2003



Buffy Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds

Genre: Action Hersteller: Eurocom
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: 24. 10. 2003



Four Horsemen of the Apocalypse

Genre: Action Hersteller: 3DO
Vertrieb: Atari Erhältlich: Q4/2003

Außerdem in Entwicklung



F-Zero GX

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 31. 10. 2003



Harvest Moon: A Wonderful Life

Genre: Rollenspiel Hersteller: Natsume
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: Q1/2004



Final Fantasy: Crystal Chronicles

Genre: Rollenspiel Hersteller: Square
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



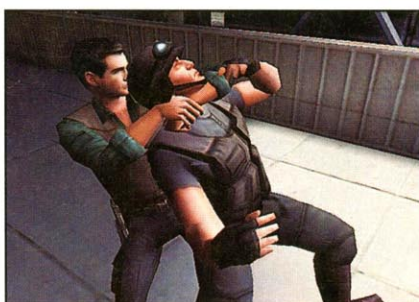
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs

Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 7. 10. 2003



Galleon

Genre: Action Hersteller: Confounding F.
Vertrieb: Virgin Erhältlich: Dezember 2003



James Bond: Alles oder Nichts

Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 14. 11. 2003



Geist

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



Killer 7

Genre: Action Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: Q4/2003

Daredevil

Action Encore Softw. n.n.b.

Darkblack

Adventure Darkblack n.n.b.

Darkened Skye

Adventure Simon & Schuster n.n.b.

Dead Phoenix

Action Capcom n.n.b.

Dinotopia: The Sunstone Odyssey

Adventure TDK Q4/2003

Dragon Drive

Action Treasure Q4/2003

Driver 3

Rennspiel Atari Q2/2004

Drome Racers

Rennspiel Electronic Arts 10. 10. 2003

Downtown Run

Rennspiel Ubi Soft Q4/2003

Dungeons & Dragons Heroes

Rollenspiel Atari n.n.b.

Enclave

Rollenspiel n.n.b. Q4/2003

Enclave 2

Rollenspiel n.n.b. n.n.b.

ESPionage

Action Midway Q4/2003

Evo

Rennspiel Take 2 2003

Extreme Downhill Racing

Sportspiel Acclaim n.n.b.

Extreme Force: Grant City Anti-Crime

Action Namco Q4/2003

FIFA 2004

Sportspiel Electronic Arts 31. 10. 2003

Findet Nemo

Action THQ 14. 11. 2003

Freestyle Metal X

Rennspiel Midway Oktober 2003

Full Throttle II

Adventure LucasArts n.n.b.

Futurama

Action UDS Q4/2003

Galidor: Defender of the Outer Dimension

Jump'n'Run Electronic Arts Q1/2004

Außerdem in Entwicklung

Ghouls 'N Ghosts Online

Rollenspiel n.n.b. n.n.b.

Giftpia

Rollenspiel Nintendo 2003

Gladiator: Schwert der Rache

Action Acclaim Q4/2003

Gladiator: The Crimson Reign

Action Midway 2003

Gladius

Action Activision September 2003

Goblin Commander: Unleash the Horde

Strategie Jaleco Q4/2003

Go Go Hypergrind!

Sportspiel Atlus Software Q4/2003

Gotcha Force

Action Capcom Dezember 2003

Grand Prix 4

Rennspiel Atari 2003

Gravity Games Bike

Rennspiel Konami n.n.b.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Adventure Electronic Arts 28. 11. 2003

He-Man: Defender of Grayskull

Action TDK Q1/2004

High Heat Baseball 2004

Sportspiel 3DO Q4/2003

Hitman 3

Action Eidos 2004

I Gladiator

Action Acclaim Q4/2003

I-Ninja

Action Namco Q4/2003

Italian Job

Action Eidos Q4/2003

Jacked

Action 3DO Q4/2003

Jane's Attack Squadron

Simulation THQ 2003

Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion

Action THQ Q4/2003

Kao the Kangaroo 2

Action Titus n.n.b.

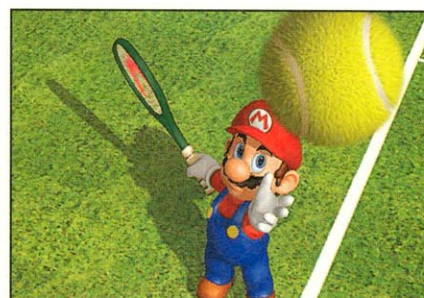
Knights of the Temple

Action TDK Q1/2004



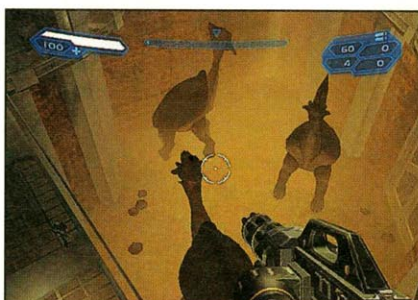
Kirby's Air Ride

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



Mario Tennis

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



Mace Griffin: Bounty Hunter

Genre: Action Hersteller: Warthog
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: n.n.b.



Mario Party 5

Genre: GSK Hersteller: Hudson
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 5. 12. 2003



Mario Golf: Toadstool Tour

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



Medal of Honor: Rising Sun

Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 14. 11. 2003



Mario Kart: Double Dash!!

Genre: Rennspiel Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 14. 11. 2003



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Genre: Action Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami Erhältlich: Q1/2004

Außerdem in Entwicklung

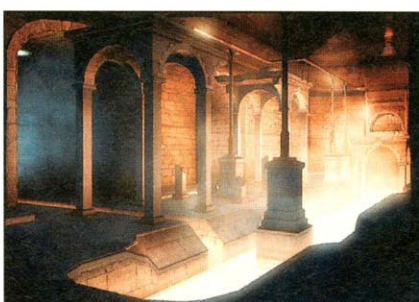


NBA Live 2004

Genre: Sportspiel
Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Erhältlich: 17. 10. 2003



Prince of Persia: The Sands of Time

Genre: Action
Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Ubi Soft

Erhältlich: 2004



Nintendo Puzzle Collection

Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: Q1/2004



Pokémon Box

Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: Oktober 2003



Phantasy Star Online Epi. III: C.A.R.D.

Genre: Rollenspiel
Vertrieb: Sega

Hersteller: Sega

Erhältlich: 2004



Pokémon Channel

Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: Q1/2004



Pikmin 2

Genre: Strategie
Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: 28. 11. 2003



Pokémon Colosseum

Genre: Beat'em-Up
Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: Q1/2004

Lamborghini

Rennspiel n.n.b. Q4/2003

Legends of Wrestling 3

Sportspiel Acclaim Q4/2003

Legend of Zelda: Four Swords

Adventure Nintendo n.n.b.

Legend of Zelda

Adventure Nintendo n.n.b.

Looney Tunes: Back in Action

Action Electronic Arts Q4/2003

Lotus Challenge

Rennspiel Xicat Q4/2003

Mercedes Benz World Racing

Rennspiel TDK Mediactive n.n.b.

Medarot

Rollenspiel Natsume n.n.b.

Metal Arms

Action Vivendi 21. 11. 2003

Metroid Prime 2

Action Nintendo 2004

MTX Mototrax

Sportspiel Activision n.n.b.

Muscle Champion

Sportspiel Konami n.n.b.

Nascar Thunder

Rennspiel Electronic Arts Q4/2003

NBA Ballers

Sportspiel Midway n.n.b.

NBA Jam 2004

Sportspiel Acclaim Q4/2003

NCAA College Football 2K3

Sportspiel Sega n.n.b.

NCCA Football 2004

Sportspiel Electronic Arts n.n.b.

Need for Speed Underground

Rennspiel Electronic Arts 28. 11. 2003

New Mr. Driller

Geschicklichkeit Namco n.n.b.

NHL 2004

Sportspiel Electronic Arts 26. 9. 2003

Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness

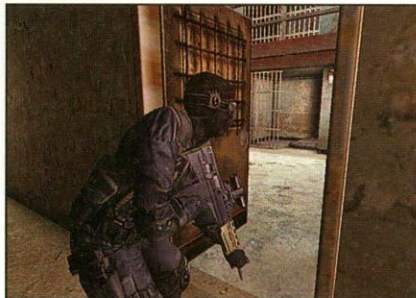
Action Ubi Soft 2004

Kill Bill

Action Vivendi n.n.b.

Außerdem in Entwicklung

Nitrocity		
Rennspiel	Midway	2003
Outlaw Golf 2		
Sportspiel	TDK Mediactive	Q4/2003
Pac-Man		
Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Paper Mario		
Rollenspiel	Nintendo	2004
Pichu Bros: Party Panic		
Action	Nintendo	n.n.b.
Pitfall Harry		
Action	Activision	Q4/2003
Ricochet Rick		
Action	Virgin	n.n.b.
Rocket Power Zero Gravity Zone		
Action	THQ	Q4/2003
RoadKill		
Action	Midway	Q4/2003
Rogue Ops		
Action	Kemco	Q4/2003
R: Racing Evolution		
Rennspiel	Namco	n.n.b.
Scaler: The Shape Shifting Chameleon		
Action	TDK	n.n.b.
Sgt. Cruise		
Action	Virgin	n.n.b.
Shrek 2: The Game		
Action	Activision	Q2/2004
Shox		
Rennspiel	Electronic Arts	n.n.b.
Simpsons: Hit and Run		
Action	Vivendi	7. 11. 2003
Skies of Arcadia 2		
Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Smashing Drive		
Rennspiel	Namco	Q4/2003
Spider-Man 2		
Action	Activision	Q2/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow		
Action	Ubi Soft	Q1/2004
SSX 3		
Sportspiel	ElectronicArts	24. 10. 2003
Stage Debut		
Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.



Rainbow Six 3

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



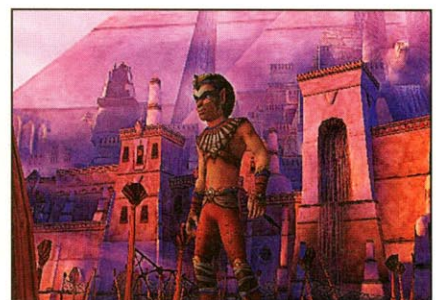
StarCraft: Ghost

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



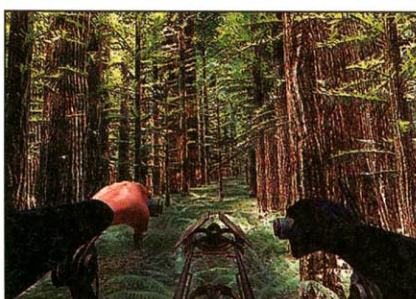
Resident Evil 4

Genre: Adventure Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: 2003



Sphinx und die verfluchte Mumie

Genre: Adventure Hersteller: Eurocom
Vertrieb: THQ Erhältlich: Februar 2004



Rogue Squadron III: Rebel Strike

Genre: Action Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Activision Erhältlich: Q4/2003



Terminator 3: Rise of the Machines

Genre: Action Hersteller: Black Ops
Vertrieb: Atari Erhältlich: n.n.b.



Soul Calibur 2

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 26. 09. 2003



The Great Escape

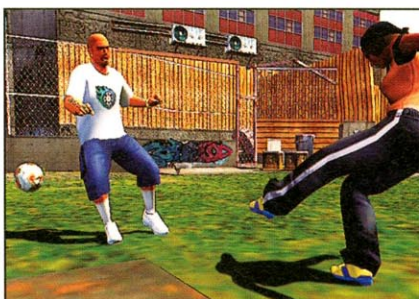
Genre: Action Hersteller: SCI
Vertrieb: Take 2 Erhältlich: Q4/2003

Außerdem in Entwicklung



The Hobbit

Genre: Action
Hersteller: Invetable Ent.
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 21. 11. 2003



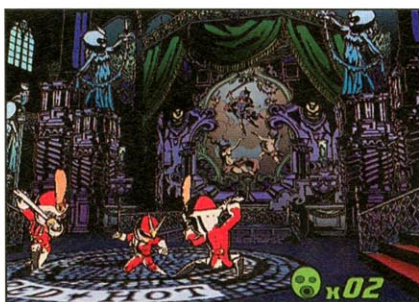
Urban Freestyle Soccer

Genre: Sportspiel
Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: 3. 10. 2003



The Movies

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



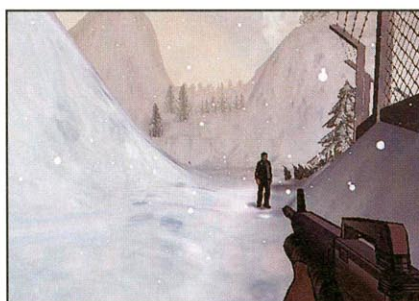
Viewtiful Joe

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: Dezember 2003



The Suffering

Genre: Action
Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Q1/2004



XIII

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Dezember 2003



True Crime: Streets of L.A.

Genre: Action
Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision
Erhältlich: November 2003



Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: 2003

Star Fox 2

Shoot'em-Up Nintendo Q1/2004

Street Kings

Sportspiel Konami n.n.b.

Spawn

Action Namco Q4/2003

Spirits and Spells

Action Dreamcatcher n.n.b.

SpyHunter 2

Action Midway Q4/2003

Super Bust-A-Move Allstars

Geschicklichkeit Ubi Soft Q3/2003

Tales of Symphonia

Rollenspiel Namco n.n.b.

Tak and Power of Juju

Adventure THQ März 2004

Teenage Mutant Ninja Turtles

Action Konami Q4/2003

The Last Ninja

Action n.n.b. Q4/2003

Toxic Grind

Action THQ n.n.b.

Travis Pastrana's Pro Moto X

Sportspiel Activision n.n.b.

Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation

Beat'em-Up Bandai 2003

Unity

Action Lionhead 2003

Virtua Fighter Quest

Beat'em-Up Sega n.n.b.

Wallace & Gromit

Adventure Ubi Soft 17. 10. 2003

Worms 3D

Action Sega Oktober 2003

WWE Wrestlemania XIX

Sportspiel THQ Oktober 2003

Xenosaga 2

Rollenspiel n.n.b. n.n.b.

XGRA

Rennspiel Acclaim 10. 10. 2003

X-Men: Legends

Action Activision Q4/2003

Zero Fighter

Action Marionette n.n.b.

GAMES CONVENTION 2003

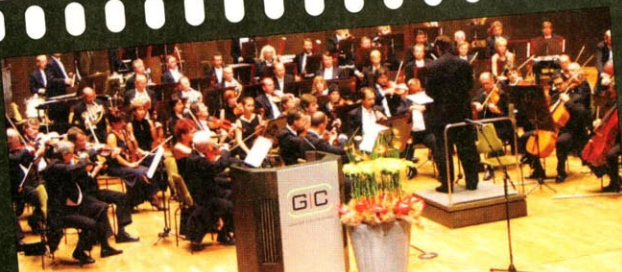
Aufschwung Ost – Leipzig war für vier Tage die Hauptstadt der Spieler.

In Sachsen wachsen nicht nur schöne Mädchen, sondern auch europäische Topmessen. Nach dem Erfolg im letzten Jahr, mauserte sich die Games Convention 2003 hinter vorgehaltener Hand zur wichtigsten Spielemesse Europas. Und angesichts des ermutigenden Auftritts der Londoner ECTS eine Woche darauf, darf man Leipzig nun endgültig mit Los Angeles und Tokio in einem Atemzug nennen.

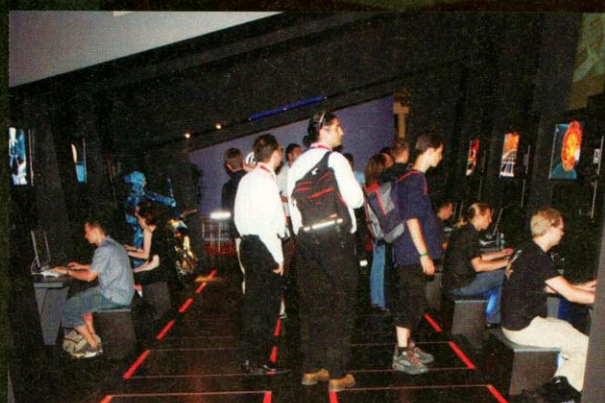
Die Atmosphäre hatte alles einer großartigen Spielemesse. Überall flackerten Monitore und Leinwände, auf denen Spielszenen oder prächtige Intros kommender Topspiele liefen. Es wimmelte von Journalisten aus dem In- und Ausland und

auf den Präsentationsbühnen diverser Publisher spielten meist nationale Topacts auf. Allorts versuchte man sich bei der Verteilung von Goodies zu überbieten, was teilweise zu tumultartigen Zuständen führte. Ging es Donnerstag und Freitag vergleichsweise ruhig zu, drohte die Messe am Samstag aus allen Nähten zu platzen. Lange Schlangen bildeten sich hauptsächlich bei den abgetrennten Räumen, in denen Spiele ab 16 bzw. ab 18 präsentiert wurden. Einlass nur für Personen, die das sechzehnte bzw. das achtzehnte Lebensjahr überschritten hatten. Anhand farbiger Armbänder, die jeder Messebesucher trug,

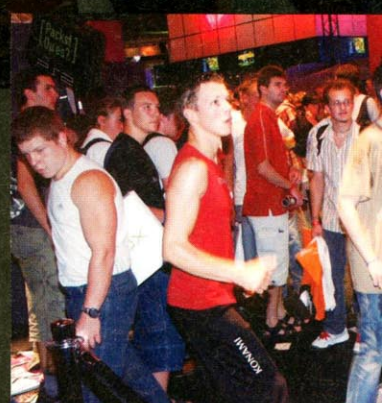
konnten die "Türsteher" sofort erkennen, wer nun eintrittsberechtigt war und wer nicht. An den nackten, jedoch mit Farbe bepinselten herumflanierenden Damen störten sich die Jugendschützer hingegen weniger. Der Samstagabend stand dann ganz im Zeichen der ersten Games Award for Interactive Achievement (kurz GAI/A) -Verleihung. Großer Gewinner war Take 2. Der Publisher konnte mit *GTA Vice City* gleich zwei Awards für das beste PS2- und das beste PC-Spiel einsacken. Die ganze Verleihung wurde übrigens live vom Sender NBC Giga übertragen.



Karaoke: Auch ohne einen Bohlen in der Jury immer wieder einen Lacher wert.



Tron 2.0: Das PC-Spiel feierte seine weltweite Verkaufspremiere in der Leipziger Saturn-Filiale.



Tänzchen: Konami lud zur Tanzstunde aufs Plastikparkett.

Nintendo-Premiere

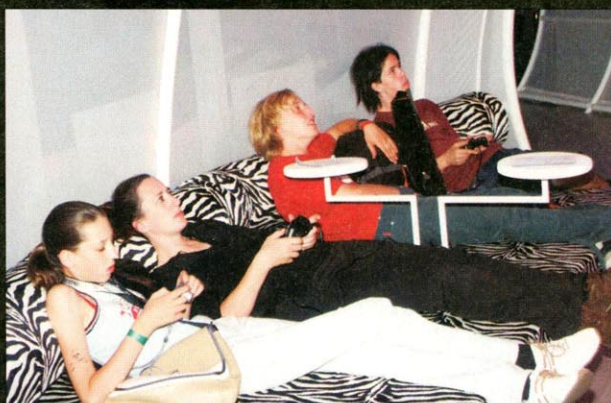
Im Fokus der N-Games-Mannschaft lag natürlich Nintendo. Der Messeneuling zeigte auch wirklich eine Menge guter Spiele. Klares Highlight am in weiß-blau gehaltenen Stand war *Mario Kart Double Dash!!* Eigens dazu hatte man einen richtigen Rennstall aufgebaut, der mit vier roten Karts glänzte. Die standen nicht nur zur Dekoration dort, sondern waren mit funktionierenden Lenkrädern ausgestattet. Auf vier großen Plasmaschirmen wurden so spannende Mehrspielerpartien ausgetragen. Eine nette Idee seitens Nintendo war es, einen GBA SP-Verleih zu eröffnen. Gegen Vorlage des Personalausweises konnte man sich einen GBA SP samt Spiel leihen und mit einem weiß bedruckten T-Shirt "Nintendo - Official Tester" von Dannen ziehen. Dass sich die Anschaffung eines GBAs durchaus lohnt, bewies ein umfangreiches GBA-Software-Line Up. Abseits der Spiele bot Nintendo dreimal täglich die

Nintendo-Show, die sich voll auf die "Connectivity" zwischen GBA und GameCube konzentrierte. Alles in allem ein gelungener Auftritt, den Nintendo im nächsten Jahr mit einem doppelt so großen Stand toppen will.

Die anderen

Doch auch andere Publisher waren durchaus einen Besuch wert. Ubi Soft etwa präsentierte seine Spiele in fünf Themenwelten. Wirklich interessant war für GameCube-Besitzer aber nur eine spielbare Version des Shooters *XIII* (Preview in dieser Ausgabe). Bei Electronic Arts ging es ebenfalls heiß her. Höhepunkte an den vielen Spielestationen waren sicher *Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* und *Medal of Honor: Rising Sun*, die beide eine Menge Spielspaß versprechen. Konami und Codemasters setzten hingegen voll auf Fußball. Ersterer mit Kicker-Software. Letzterer mit Torwand-

schießen und einem 250.000 Euro dicken Preisgeld. Party pur veranstaltete Atari. Mit DJ und kleiner Tanzfläche ausgestattet, lud der französische Publisher neben einem Terminator-Fotoshooting zu heißen Tanzeinlagen mit Hostessen ein. Activision machte neben dem viel versprechenden *True Crime: Streets of L.A.* (Preview in dieser Ausgabe) mit *Tony Hawk's Underground* mobil. Skatearena und Half-Pipe samt Show sprachen vor allem Funsportfreunde an. Vivendi bot Cube-Besitzern mit *Der Hobbit* und *Crash Nitro Kart* zwar keine Übertitel, dafür aber die Gewissheit, dass *StarCraft Ghost* 2004 noch für den Würfel erscheint. Weitere wichtige Spiele der Messe findet ihr übrigens in den News und in umfangreichen Previews in dieser Ausgabe. Wir sehen uns 2004 in Leipzig! (BS)



Entspannung: An einigen Messeständen durften die Neuheiten im Liegen angetestet werden.



Jugendschutz: Die Kleinsten nutzten jede Sekunde in der schon fast verlassenen Halle zum Spielen.



Prügelei: Ohne Angst vor Blessuren spielt man Beat 'em-Ups auf diese Weise.



Phänomen: Die Pokémon zogen einmal mehr die Aufmerksamkeit auf sich.



Fernsehen: Die TV-Kollegen von Giga trumpten mit einem Riesenspektakel auf.



Kompetent: Nintendos Patrick Nagel beantwortet die Fragen der TV-Journalisten.



Alles rund: Electronic Arts präsentierte ein mehr als eindrucksvolles Weihnachts-Line Up.



PR-Profis: Microsoft wusste, wie man die Spieler an den Stand lockte.



Konkurrenz: Nintendo schickte die Fans in roten Karts gegen Mario ins Rennen.



Lange Schlange: Für einige Präsentationen wurden Wartezeiten gern in Kauf genommen.



Kindergarten: Entgegen böser Gerüchte trifft diese Bezeichnung nicht auf die gesamte Messe zu.



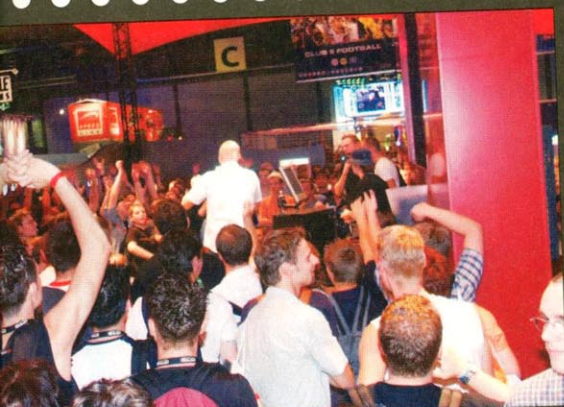
Trendmarke: Nokias N-gage lag vor allem bei 14-18jährigen hoch im Kurs.



Tragbar: Mitsui präsentierte das GP32-Handheld mit Internet-Anbindung.



Weltmeisterlich: Activisions Skate-Park gab rollenden Besuchern Gelegenheit zu aktiver Entspannung.



Trubel: Zu Showzeiten gab es an vielen Ständen kein Durchkommen mehr.



Heiß umspielt: Unser Rebel Strike-Preview findet ihr ab Seite 32.



Zahlen & Fakten

92.000 Besucher
40.000 m2 Ausstellungsfläche
1.300 Journalisten
207 Aussteller
140 Spielepremier

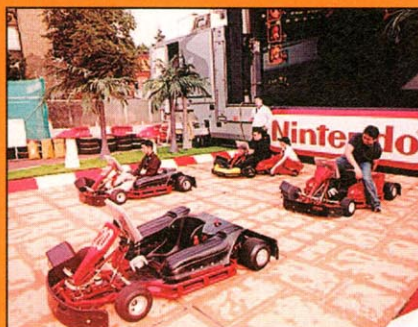
Nächster Termin
19.-22.08.2004

ECTS 2003

Unser Besuch bei der einstigen europäischen Vorzeigemesse für Videospiele in London hat sich leider nicht gelohnt. Hier gab es nichts, was nicht auch in Leipzig gezeigt wurde – dafür aber weniger. Schade, aber das Thema ECTS dürfte sich damit in den kommenden Jahren erledigt haben.



Die einzigen Schlangen bildeten sich an der bar und hier vor der gleichzeitig veranstalteten **PlayStation Experience**.



Nintendo reiste mit einem Truck an und veranstaltete vor den Messehallen ein **Mario Kart-Rennen**.

Best of CC 2003

Erstmalig wurden die besten Neuheiten der Show prämiert. And the winners are...

Bestes Xbox-Spiel: True Crime: Streets of L.A. (Activision)

Bestes PS2-Spiel: Jack II Renegade (Sony)

Bestes GameCube-Spiel: Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo)

Bestes PC-Spiel: Spellforce: The Order of Dawn (Bigben)

Bestes Online-Spiel: Söldner: Secret Wars (Bigben)

Bestes Game Boy-Spiel: Golden Sun: Die vergessene Epoche (Nintendo)

Bestes Mobile Game: Mozzies (Siemens)

Beste Grafik: Need for Speed Underground (EA)

Bestes Gameplay: Beyond Good & Evil (Ubi Soft) & Pro Evolution Soccer 3 (Konami)

Innovativstes Produkt: Dog's Life (Sony)

**Hast du ein PROBLEM
oder fehlt dir einfach nur der MUMM?
Dann hast du hier nichts zu suchen,
denn nur wahre SUPERSTARS
haben das Zeug zur LEGENDE.**

**ENTSCHEIDE DICH!
MANN oder MEMME?**

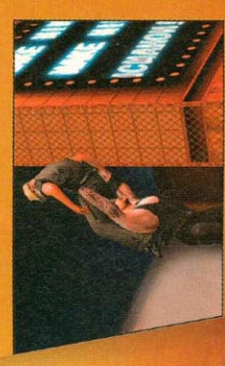
**RUHM
RESPEKT
EHRE**

WRESTLEMANIA XIX

**Where SUPERSTARS
Become LEGENDS.**



The names of all World Wrestling Entertainment™ released and its programming, their names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment™ logos are trademarks and/or registered trademarks of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2005 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software © 2005 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under license to THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Luko's Co. Ltd. Luko's Co. Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Luko's Co. Ltd. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. TM, ® and the licensed characters appear in trademarks of Nintendo.



BEYBLADE SUPER TOURNAMENT BATTLE

Der Anime-Hit lädt zum Mitspielen ein!

GCN



Im fertigen Spiel buhlen insgesamt zehn **Charaktere** um eure Gunst.



Lv01 gegen Lv02 – **Rollenspielsätze** sind da, hoffentlich werden sie umgesetzt.



Is he looking for chance?

Während des Kampfes berühren sich die Kreisel immer wieder, so dass dem Gegner **Energie** abgezogen wird.



Select a character!

Im **Multiplayer-Modus** soll das Ganze richtig abgehen. Im November wissen wir mehr.

Beyblade – auf den Spuren der Pokémon?

Beyblade ist eine vergleichsweise neue Anime-Serie. Erstmals im Jahre 1999 in Japan ausgestrahlt, sorgte sie bis heute für rund 25 Millionen verkaufte Kreisel. Bislang existieren 24 unterschiedliche Kreisel, die jeweils aus fünf Teilen bestehen. Wer also die volle strategische



Auf Schulhöfen, zu Hause oder im Garten: **Beyblade** ist der Renner.

Freiheit im Kreiselkampf möchte, muss sich 120 Teile anschaffen. Je nach Verknüpfung der Teile, werden die Beyblades zu Angriffs-, Verteidigungs- oder Dauerlauf- oder Kombinations-Kreisel. Neben immer neuen Produkten, etwa einem elektronischen Starter oder speziellen Spielarenen, wurde am 12. September in Köln-Holweide auch die erste deutsche Beyblade-Meisterschaft ausgetragen. Die Vorentscheidungen hierzu fielen in 37 Burger King- und Toys'R'us-Fillialen. Eines ist aber so gut wie sicher: Für alle Lizenznehmer ist Beyblade schon jetzt ein Erfolg.

TV-Helden Tyson, Kai, Max, Kenny und Ray zu Hause nachspielen. Doch worum geht es überhaupt bei Beyblade?

Kreiseluniversum

Zuerst einmal muss man wissen, dass sich *Beyblade* um einen jungen Helden dreht: Tyson. Der kann sich ein Leben ohne die Blades gar nicht mehr vorstellen. Wenn er die



Bei dieser **Moderatoren**gestik raten wir euch, euren Namen nicht zu sagen.



Sieht aus, als wären alle fertig. Noch einmal bestätigen und das **Spiel** beginnt.



Die **Beyblade-Charaktere** erinnern an DBZ, bloß ohne Muskeln.



Rip! Gleich geht es los und die **Kreisel** werden sich in der Arena duellieren.

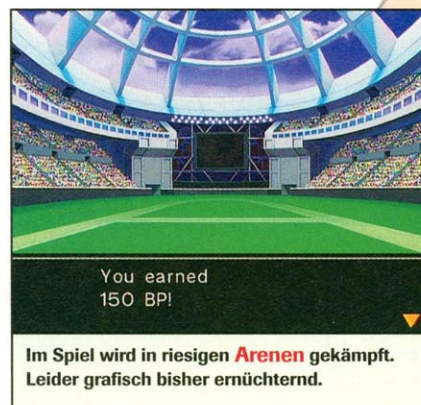
Dinger mal nicht wirbeln lässt, trainiert er mit seinem Großvater diverse Kampfsportarten. Sein Ziel ist natürlich, der beste Beyblader der Welt zu werden. Unterstützung erhält er von seinen Freunden Kai, Max, Ray und Kenny. Zusammen bilden sie das Team Blade Breakers. Die Blades zu beherrschen, ist eine große Kunst und so trainieren die fünf fast täglich neue Angriff- und Verteidigungstechniken. Schließlich will die Wirbelclique an der großen Weltmeisterschaftstour teilnehmen.

Das Prinzip der Kämpfe ist recht einfach. Beide Kreiselgladiatoren treffen sich bei einer Arena, die gerade genug Drehfläche bietet, um die Beyblades rotieren zu lassen. Haben beide Beyblader ihre Kreisel gestartet, werden diese

in die Arena gesetzt und rasen los. Früher oder später kommt es zum Kontakt der beiden Tanzknöpfe und einer wird aus der Arena geschleudert. Der Clou an der Sache ist nun, dass man die Dinger modifizieren kann. Ein Beyblade besteht nämlich aus fünf Teilen, die untereinander kombinierbar sind. Die Blade-Basis bildet die unterste Einheit und nimmt auf die Bewegungsmuster Einfluss. Für die Balance ist der Gewichtsring verantwortlich. Wichtig für die Angriffsart ist hingegen der Power-Ring. Dieser entscheidet maßgeblich, ob der Spieler ein Abgriffstyp oder eher ein Verteidigungstyp ist. Mit der Spin-Gear wird wiederum die Drehung beeinflusst. Den magischen Hokus-pokus der Beyblade-Geschichte liefert der



Ob gegen menschliche **Gegner** oder gegen künstliche – es geht um die Ehre.



Im Spiel wird in riesigen **Arenen** gekämpft. Leider grafisch bisher ernüchternd.



Die verdienten BPs können in **Shops** wieder ausgegeben werden.

Der nächste Hit?



Derzeit nur für den **japanischen Markt** geplant: Das Spiel zur Serie.

Japanische Animes sind derzeit so beliebt wie nie zuvor. Der nächste große Wurf in Deutschland könnte Dragon Drive werden. Die Serie dreht sich um den tollpatschigen High School-Student Reiji, der von einer Freundin Yukino zu dem Virtual Reality-Spiel Dragon Drive eingeladen wird. Erstaunlicherweise ist Reiji bei diesem Spiel außerordentlich begabt. Er und sein Drache können unglaubliche Kräfte entfalten. Dann kommt es, wie es kommen muss: Reiji und seine Freunde werden während eines Spezialtrainings in das Spiel hineingezogen und erleben fortan Abenteuer in der fremden Welt des Dragon Drive. Ein passendes Videospiel ist tatsächlich in der Mache. Entwickler ist das japanische Studio Treasure. Wann das Spiel hierzulande auf den Markt kommt, ist aber noch unklar.



High School-Student **Reiji** könnte der nächste große Held werden.

Hidden Spirit. Diese Komponente kann Spezialangriffe auslösen und soll in den Kämpfen für Spannung sorgen.

Rotationsprinzip

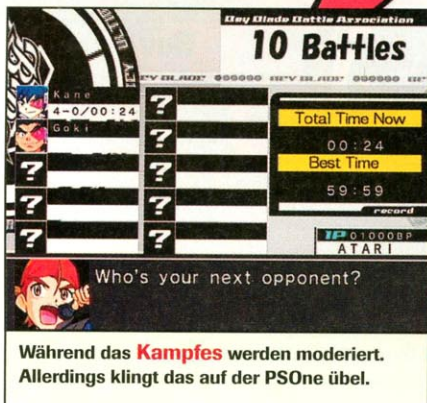
Spannung soll auch im ersten *Beyblade*-Spiel für eine Next Generation-Konsole aufkommen. Atari hat sich die Lizenz gesichert und möchte das Spiel schon Ende November in den Händlerregalen rotieren lassen. Das Spiel baut auf der TV-Serie auf und will alle wichtigen Elemente des Kreiselphänomens vereinen. Insgesamt sollen zehn Charaktere wählbar sein, die alle unterschiedliche Beyblades besitzen. Selbstverständlich sind auch Blade Breakers mit von der Partie. Ziel des Spiels ist klar: Werdet der beste Kreisdreher. Dazu sollt ihr entweder im Free-Battle einzelne Kämpfe austragen oder im Tournament-Modus ein ganzes Turnier spielen können. Im Spielverlauf werden eure Gegner stärker und ihr müsst zusehen, dass ihr euren Beyblade aufrüstet. Der

Spielverlauf wird auf das Nötigste reduziert sein. Die Kreisel lassen sich auf Knopfdruck starten und werden mit dem Gegner zeitgleich in die Arena gesetzt. Statt nun abzuwarten, welcher Kreisel fliegt, werdet ihr mit dem Analogstick die Richtung der Rotation ändern dürfen und mit den Aktionsknöpfen verschiedene Angriffe des Bit Beast (Hidden Spirit) auslösen dürfen.

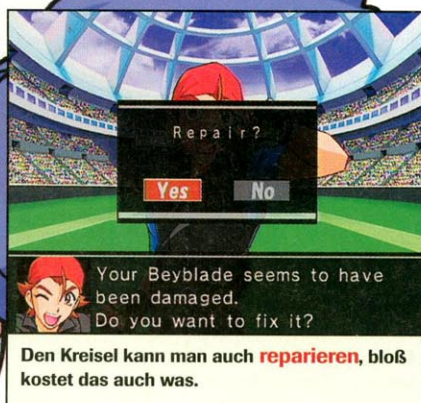
Die können unterschiedlichster Art sein. Ein Kampf ist erst dann beendet, wenn einer der Kreisel aus der Arena fliegt oder schlicht nicht mehr rotiert.

Schlechte Aussichten

Aus diesem Spielprinzip ließe sicher einiges rausholen. Ganz im Sinne der *Pokémon* oder *Medabots* könnte man Kreisel Rollenspiel-ähnlich aufwerten und vor allem auch der Tatsache Bedeutung einräumen, dass nur wirklich gute Beyblader ihren Hidden Spirit richtig einsetzen können. Leider kennen wir *Beyblade - Let it rip!* für die PSOne. Dieser Titel bleibt unglaublich weit unter den spielerischen Möglichkeiten. Da es sich um den gleichen Entwickler handelt, gibt das etwas Anlass für Skepsis. Denn abgesehen von der desolaten Technik, bietet das Gameplay der PSOne-Ausgabe nur eingefleischten Fans einen Unterhaltungswert. Wir hoffen stark, dass die GameCube-Version oder zumindest der Game Boy Advance-Ableger spielerisch deutlich mehr zu bieten hat, als das reine Fanprodukt *Beyblade - Let it rip!* (BS)



Während das **Kampfes** werden moderiert. Allerdings klingt das auf der PSOne übel.



Den Kreisel kann man auch **reparieren**, bloß kostet das auch was.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Takara
Genre:	ACT
Erhältlich:	27. 11. 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Vorfreude bei Beyblade-Fans, Skepsis beim Rest.

Bisher:



ICH GLAUB' ICH GLOTZE!

GAME BOY PLAYER. JETZT KANNST DU DEINE GAME BOY SPIELE
AUF DEM FERNSEHER SPIELEN.



 NINTENDO
GAMECUBE™

GAME BOY
PLAYER™

GAME BOY ADVANCE™



Todesstern oder Taschenlampe? Wir wissen es!

GCN

Son-Goku ist ein Saiyan. Was sich wie eine japanische Automarke anhört, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als die mächtigste Kriegerrasse des bekannten Universums. Die Saiyan sind sogar so drecksverdammt mächtig, dass sie aus Versehen ihren gesamten Heimatplaneten bei einem riesigen Saufgelage mit anschließender Schlägerei atomisiert haben. Ein echter Saiyan will sich natürlich nicht damit zufrieden geben, fortan in einem Wohnmobil zu pennen, und so macht sich die gesamte Rasse (oder das, was von ihr übrig geblieben ist...) auf den Weg zur

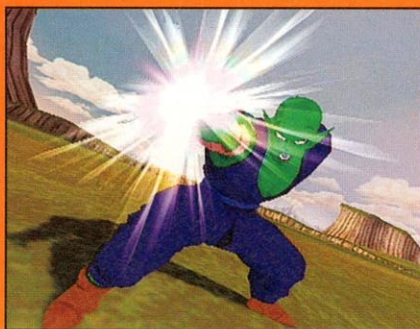
Erde. Son-Goku kriegt natürlich Unterstützung von seinen Kumpels, unter anderem von seinem allmächtigen Sohn, einem grünen Außerirdischen namens Piccolo, (der übrigens Teufel und Gott in einem ist, aber das nur am Rande) und vom Sohn seines ärgsten Widersachers, welcher sich mit Gokus bester Freundin eingelassen hat und in der Zukunft seinen Sohn in die Vergangenheit schickt, um Goku zu warnen. Verwirrend? Yep. Irgendwie an den Haaren herbei geschleift? Yep. Unterhaltsam? Yep. Gutes Spiel? Kommt darauf an...

Friss Vernichtung, Außerirdischer!

Wer auch nur einen winzigen, fitzeligen Ausschnitt der Serie gesehen hat, weiß was ihn erwartet. Kämpfer werden nach bekanntem Muster ausgesucht, Arenen ausgewählt oder der ansprechende Story-Modus in Angriff genommen, der die Geschehnisse der Serie chronologisch abarbeitet. Tatsächlich ist der Story-Modus das eigentliche Glanzstück des Spiels! Untermalt von hübschen Zwischensequenzen, begleiten wir Son-Goku, den freundlichen Vernichter, auf seiner Odyssee ins



Son-Gohan, Gokus Sohn, kloppt sich mit dem Saiyan Raditz um sein junges Leben.



Piccolo bereitet seine "Höllenspirale" vor. Raditz wird sich freuen.



Von Zeit zu Zeit wird die Schlaggeschwindigkeit fast schon lächerlich schnell.

Sammelwahn!

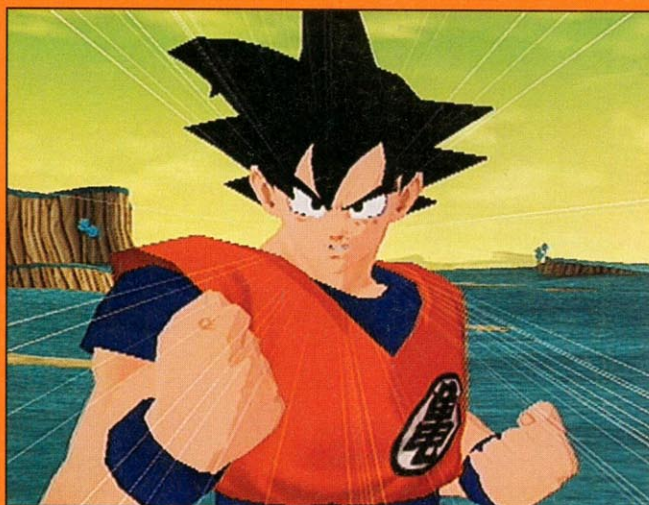
Damit auch die passionierten Jäger und Sammler unter euch nicht zu kurz kommen, haben sich die Entwickler was Feines einfallen lassen: Spezielle Karten (oder "Hoi-Poi Kapseln"...!) können durch Siege, Geld und das Weiterspielen der Story erworben werden. Mit diesen Karten können nun die Eigenschaften und Angriffsarten eurer Kämpfer gesteigert, verändert oder einfach individualisiert werden. Somit ist man quasi permanent damit beschäftigt, sich auch die letzte Kapsel zu besorgen, da man ja mit seinem höchstpersönlichen Krieger besonders große Berge sprengen will!



Raditz zerschmettert Krillin mit einem **Doppelsonntag**. Gefährlich, gefährlich!

Jenseits, auf ferne Planeten und zurück. Dabei wird der Stil der Serie nicht nur von der überaus gelungenen Cel Shading Grafik, sondern auch von den exzellenten Animationen und dem "Manga Feeling" gut rübergebracht. Zeitlupen, "Speedstreifen" (gibts da nen Fachausdruck für?!) und das obligatorische Zittern der Gliedmaßen vor einem Wutanfall lassen den Fan vor Freude aufjauchzen.

Apropos Wutanfall... Sollte es nach den ausschweifenden Zwischensequenzen endlich einmal zum Kampf kommen, ist der durchschnittliche Prügel-Spieler vollkommen überfordert. Wo andere Beat'em-Ups mit allerlei scharfen und stumpfen Hieb- und Stichwaffen auftrumpfen, schlägt *Dragon Ball Z: Budokai* vollkommen neue Wege ein. Keine Waffen, sondern KI-Kräfte werden hier, mal abgesehen von den Fäusten, zur Pulverisierung ganzer Universen eingesetzt. Wer einen besonders schweren Treffer abbekommt, fliegt torpedoartig auf eines der vielen Bergmassive zu und sprengt mit dem eigenen Körper einen Meteoritenkrater in die Landschaft, der sich gewaschen hat. Und wer jetzt denkt, der Kampf wäre schneller vorbei als er angefangen hat, wird sich wundern, sobald der Gegner sich den Staub aus den Klamotten geklopft hat und seelenruhig inmitten des Trümmerfeldes aufsteht. Nachgesetzt wird mit einem bildschirmfüllenden "Ka-me-ha-me-HA!" oder einem "Genki-Dama". Diese Art der Attacke ist sogar so unaussprechlich verwüsterisch, dass die Kampfarena (die Planetenober-



Da ist er! Unser heldenhafter und überaus charmanter Heroe **Son-Goku**.

fläche...) sich in eine schwelende Aschewüste verwandelt, auf der ab sofort weitergekämpft wird.

Superüberturbosaiyajin

Grafisch gesehen scheint eine positive Überraschung auf uns zuzukommen. Die Cel Shading Grafik wurde gekonnt und überaus passend eingesetzt und auch die gigantomanischen Über-Attacken wurden derartig in Szene gesetzt, dass man sich durchaus vorstellen kann, gerade dem letzten lebenden Wesen auf diesem Planeten die Fresse zu polieren. Natürlich wäre *Dragon Ball Z: Budokai* ohne den passenden Sound nur halb so großartig, was die Entwickler natürlich nicht auf sich sitzen lassen konnten. Satte Schlaggeräusche, grummelnde Bässe und treibende Rock-Industrial Mucke geben den Kämpfen nochmal einen kleinen Schuss Geschwindigkeit dazu. Für Fans sicher die Erleuchtung, für alle anderen... gewöhnungsbedürftig!

(CS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Dimps
Genre:	BEU
Erhältlich:	28.10.2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Die Erfüllung für alle Fans der Serie.

Bisher:



Insgesamt sieben Saibaiman muss **Piccolo** vernichten.

SPIDER-MAN 2

Permanente Netzanbindung für nur 60 Euro.

GCN

Activision und Treyarch basteln fleißig am zweiten Teil des actiongeladenen Doppellebens Peter Parkers. Die Zelluloid-Version soll zusammen mit der Software im Sommer nächsten Jahres auf den Markt kommen. Dementsprechend ist das Ganze noch ziemlich unfertig – aber trotzdem: Was wir bisher gesehen haben, lässt uns in die Luft springen und nach mehr brüllen.

Big Trouble in the Big Apple

Da Activision und der Filmregisseur, Sam Raimi, Spiel und Kinovorlage als Combo veröffentlichen wollen, schweigen sich beide

über handfeste Storyelementen noch ziemlich aus. Einzig, dass diesmal offenbar Doktor Oktopus und die Echse auf Spinnenjagd gehen, gilt als sicher. Wahrscheinlich schauen auch noch einige andere alte, ungeliebte Bekannte vorbei – als kleiner Bad-Boy-Bonus, sozusagen. Bei so viel frischer verbrecherischer Energie braucht Spidey natürlich auch einige neue Tricks. Kein Problem, Treyarch hat sich die Kritik an ihrer Vorgängerversofterung zu Herzen genommen. Manhattan zeigt sich nun nicht mehr nur als eine triste Strecke zwischen Häuserdächern und Straßen, sondern als komplett frei erforschbare 3D-Welt

voller Leben! Eure Duelle und Städtereisen per Netz bestehen nicht länger aus drögem Button-Mashing. Stattdessen könnt ihr in euren zahlreichen Kämpfen spektakuläre Combos aus Schlägen, Tritten, Sprüngen und Netzangriffen auf eure Gegner loslassen. Raubt ihnen die Sicht, indem ihr ihnen ein Spinnenetz ins Gesicht schleudert oder fangt das Gesockse mit einem Lasso ein und demonstriert ihnen die moralische Standhaftigkeit der nächsten Wand!

In herrlich flüssigen Animationen könnt ihr euch an euren Netzen völlig frei Schnauze durch die Häuserschluchten schwingen, wilde



Treyarch will mit dem zweiten Teil **neue Wege** gehen.



Vorgegebene **Netzschwingpfade** existieren nicht mehr in Teil 2!



Höhenangst solltet ihr inmitten des Großstadtdschungels nicht haben.

Überschläge an Fahnenmasten drehen oder euch in einem atemberaubenden Katapultsprung quer über die Skyline Manhattans feuern. Vorbei die Zeiten, in denen ihr nur als Statist quer durch den Big Apple marschiert seid. Nun könnt ihr euch frei und ungebunden durch eine pulsierende, riesige Metropole bewegen und ein Auge auf die Sorgen und Nöte der Bewohner haben. Denn etliche Sidestories des generell non-linearen Gameplays warten auf wahre Helden! Rettet unschuldige Omas vor garstigen Handtaschenräubern, vermöbelt Räuber und Erpresser oder bringt Unfallopfer ins Krankenhaus – es lohnt sich! Mit der Achtung im Volk steigt die Anzahl eurer Hero Points und damit eure Fähigkeiten im Kampf gegen die dicken Brocken! Nur etwas Geduld ist noch gefragt, denn momentan hat Spidey noch Urlaub bis Sommer 2004.

(BK)



Das Alltagsleben eines Journalisten...

...kann manchmal schon recht derbe sein. Wenn man sich ansieht, mit welcher Art von Schwierigkeiten sich unser Kollege Mr. Parker herumschlagen muss, kommen unsere hauseigenen Bad Guys (alte Kaffeemaschine mit stets schleimig-rostbraunem Ergebnis, der böse schwere XP-Ausnahmefehler, unser Chefmartin...) irgendwie nicht so recht in die Puschen. Skeptisch? Überzeugt euch selbst:

Der grüne Kobold

Echter Name: Norman Osborn Größe: 178 cm Gewicht: 91 kg

Das Spidey in seinem ersten Kinofilm gegen diesen grünen Jungen angetreten ist, hat seinen Grund. Denn der Bomben schmeißende Kobold auf seinem Hover-Gleiter ist im wahrsten Sinne des Wortes der Evergreen in den Reihen der bösen Buben in Peter Parkers Vorhof. In seinem früheren Leben war der grüne Kobold ein Großindustrieller, der durch eine in Eigenregie produzierte chemische Formel zum Kobold mutierte. Das brachte ihm Schnelligkeit und Kraft auf Kosten seiner geistigen Gesundheit.



ScorpionZ

Echter Name: Mac Gargan Größe: Unbekannt Gewicht: Unbekannt

Auch dieser fröhliche Stecher fährt schon seit geraumer Zeit auf dem Marvel-Schiffchen mit. Scorpion war einst ein 08/15-Krimineller, bis Jonah Jameson in seinem Hass auf die Spinne ein paar tausend Dollar locker machte, um Gargan zu einem genetischen Experiment zu „überreden“ und ihn so zu einer Biowaffe auf zwei Beinen zu machen – was leider nicht so ganz perfekt funktioniert hat. Seitdem läuft Scorpion in seinem bekannten Outfit und mit einem dicken Hals auf Spidey und seinen verhassten Erschaffer Jameson durch die Gegend.



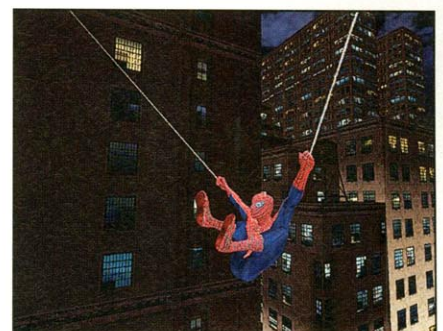
Schocker

Echter Name: Herman Schultz Größe: 173 cm Gewicht: 87 kg

Böse Jungs kommen im Marvel-Universum gerne mal aus unseren Breitengraden. Auch der Schocker wandelt auf der kriminellen Seite New Yorks, ist aber im Vergleich zu anderen Superschurken eher ein kleiner Fisch, der mehr an Kohle als an Rache interessiert ist. Seinen elektrifizierenden Starkstromanzug hat sich Schocker übrigens im Knast gebastelt. Offenbar war ihm das Nummernschilder stanzen zu uninspirierend.



Im virtuellen New York pulsiert das Leben in all seinen Formen.



Besonders spektakuläre Manöver werden mit Style-Points belohnt.



Kein Netz? Versuchs mal mit D2!

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Treyarch
Genre:	Action
Erhältlich:	Q2/2004

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Da könnte uns ein dicker Fisch ins Netz gehen.

Bisher:



STAR WARS ROGUE Rebel Strike SQUADRON III

Nie war Rebellieren schöner – Factor 5 meldet sich zurück!

GCN

Lärm, Hitze, Menschen – in den Hallen der Games Convention war an Abkühlung kaum zu denken. Bei Nintendo gab es zumindest optisch ein kühles Fleckchen. Auf einigen Displays wehte der eisige Wind des Planeten Hoth. Doch mit der Abkühlung war es schnell vorbei. Was wir dort anspielen konnten, ließ abermals Hitzewallungen aufsteigen. *Rebel Strike* dürfte *Metroid Prime* in grafischer Hinsicht das Lichtschwert an den Hals legen.

Eisige Kälte umgibt euch

Wieder ist es der Eisplanet Hoth. Und wieder spielen wir Luke Skywalker. Doch statt aus der Luft die imperialen Kampfpläuer lang zu legen, rennen wir diesmal aus der Verfolgerperspektive durch den Schnee. Willkommen in der ersten Mission von *Rebel Strike*. Prompt blicken wir auch schon von unten hinauf zu einem mächtigen AT-AT. Wie im Film *Das Imperium schlägt zurück*, ziehen wir uns auf Knopfdruck



Unsere Freunde brauchen Hilfe. Im grafisch aufgemotzten Wald stampft ein **AT-ST** hinter den Ewoks her.



Der neuen **Multiplayer-Modus** soll *Rebel Strike* deutlich aufwerten und langen Spielspaß bieten.

Die Macht ist groß im Spielemarkt

Nicht nur auf dem Cube zerfetzen demnächst Laserschüsse wieder die Stille, auch auf den Xbox und dem PC boomt Star Wars mit zwei Topspielen derzeit gewaltig.



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (PC)

Nachfolger des auch für den GameCube erhältlichen Jedi Knight II.



Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox)

Episches Rollenspiel 4000 Jahre vor Episode I.

mit dem Haken am Rumpf des metallenen Monstrums nach oben und brennen ihm mit dem Laserschwert ein Loch in den Pelz. Nun noch die Granate rein und das Ungeheum geht in einer spektakulären Sequenz zu Boden. Nach dem zweiten gefallenen AT-AT, ballern wir uns in einem Wust aus Laserfeuer den Weg zu einem Tauntaun-Reittier frei. Etwas problematisch ist hierbei, dass die Autozielfunktion des

Blasters noch sehr eigen arbeitet. Statt den potentiell gefährlichsten Gegner aufs Korn zu nehmen, visiert sie irgendwen an. Hier muss Factor 5 noch deutlich nachbessern. Kaum nähern wir uns dem bekannten Rebellenstützpunkt, explodiert der in tausend Stücke. Ehe wir uns versehen, landet eine mächtige Invasionsarmee des Imperiums unweit unseres Standpunktes...

Die letzte Schlacht

Nach unserem Ausflug ins Star Wars-Universum haben wir keinen Zweifel mehr daran: Factor 5 setzt auf das ohnehin gelungene *Rogue Leader* noch einen Wookiee drauf. Das sich ausschließlich auf die klassischen Star Wars-Filme beziehende Spiel, wechselt laufend zwischen Boden und Luft-Missionen hin und her. Im Weltraum geht es mit verbesserter Gegner-KI spielerisch ähnlich zur Sache wie im Vorgänger, jedoch ist auf dem Schirm deutlich mehr los. Die Gefechte mit den TIE-Fightern erinnern an einen Schwarm aufgeschuchter Hornissen. Die Missionen per pedes halten sich sehr dicht an die Filmvorlagen. Zusammen mit Han und Chewbacca sollt ihr beispielsweise Leia aus den Fängen Vaders befreien und rennt durch die Gänge des Todessterns.

Richtig freuen dürfen wir uns auch auf die Schlacht um Endor. Kaum ist der Kampf um den



Waldmond entbrannt, dürfen findige Rebellen ein AT-ST kapern und durchs toll texturierte Unterholz stampfen. Gefährlich wird es, wenn ein feindliches AT-ST euren Schwindel bemerkt und seinerseits auf euch feuert. Doch glücklicherweise habt ihr eure verbündeten Ewoks, die sogar Befehle von euch empfangen können. Schon Rennspielcharakter haben Verfolgungsjagden mit Speeder-Bikes. Die typischen Bike-Geräusche sollen in Dolby Pro Logic II aus den Boxen jaulen. Außerdem lässt euch das Spiel die Wahl, ob ihr solche Waldhatzen lieber aus der dritten oder aus der ersten Person spielen wollt.

Dunkle Seiten

Wer schon über den Schwierigkeitsgrad des ersten Teils schimpfte, beißt nun besser in ein Kissen. *Rebel Strike* soll noch einen Zacken knackiger werden. Gleichzeitig soll auch der Umfang enorm steigen. Zusätzlich wird es auch einen Mehrspielermodus geben, der diverse Koop-, Renn- und Vs-Modi beinhalten soll. Hat man sich allerdings erstmal an den Anblick der hervorragenden Grafik gewöhnt, fällt doch auf, dass im Vergleich zu *Rogue Squadron II* mehr gleich bleibt, als sich ändern wird. Trotzdem sollte *Rebel Strike* dank fulminanter Technik, mitreißender Action und den neuen Mehrspielermodus eines der Highlights der Vorweihnachtszeit werden. (BS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Factor 5
Genre:	ACT
Erhältlich:	November 2003

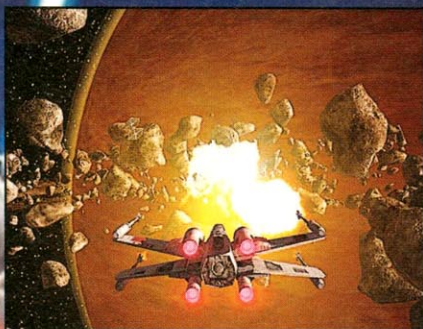
Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Gewohnt gute Star Wars-Kost von Factor 5.

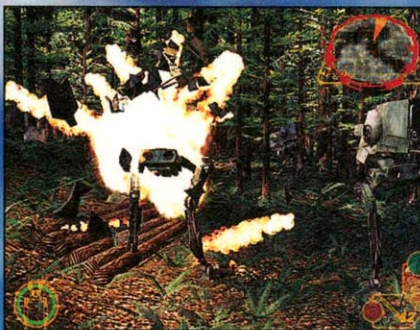
Bisher:



Die feindlichen Schiffe explodieren doppelt so schön wie im Vorgänger.



Ist der Feind anvisiert, jagen wir einen Blasterschuss rüber....



...und der Gegner verliert mit einer optisch tollen Explosion den Kopf.

TRUE CRIME

Streets of L.A.

Das Verbrechen schläft nie – genau wie Nick Kang.

GCN

Das Leben war zu Nick Kang nicht immer nett. Der Vater wird nach einem Polizeieinsatz in Los Angeles vermisst und die Mutter will unbedingt zurück nach Hong Kong. Nick hingegen will nur eines: In die Fußstapfen seines Daddys treten und die Stadt von all dem Abschaum befreien. Allerdings ist der junge Cop im Einsatz etwas übermotiviert und seinen Job bald los. Die neu gegründete Elite Operations Division (E.O.D.) hingegen sucht genau solche Leute. Junge, ungebundene Männer, die nur ein Ziel haben: Den Gangstern mal richtig in den Hintern zutreten.

GTA-Killer

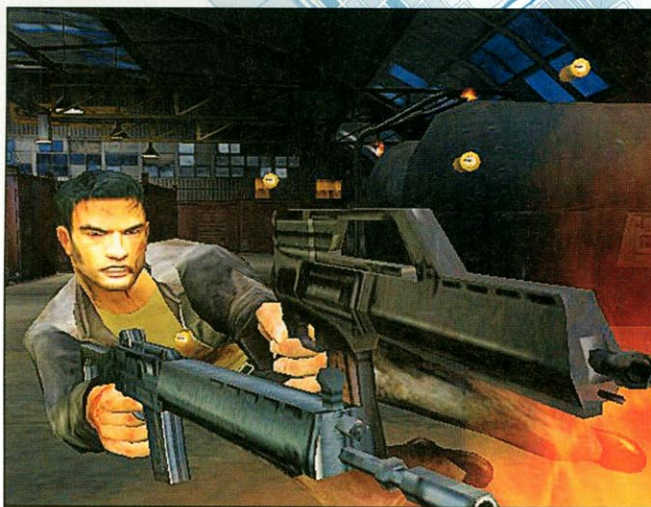
Wer *True Crime: Streets of L.A.* einmal in Aktion gesehen hat, weiß, dass wir es hier mit einem potentiellen *Grand Theft Auto*-Killer

(GTA) zu tun haben. Die *GTA*-Reihe ist auf der PS2 und dem PC eine der erfolgreichsten Serien überhaupt.

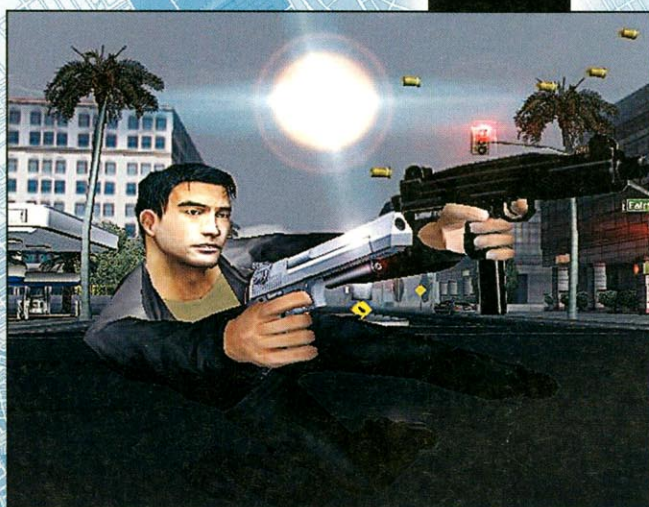
Mit Nick Kang dürft ihr hunderte Quadratmeilen Los Angeles erkunden. Per Satellitenfotos hat das Entwicklerstudio Luxoflux die Metropole an der amerikanischen Westküste virtuell neu erbaut. Von einer Seite der Stadt bis zur anderen, braucht ihr rund eine halbe Stunde. Doch der Titel hat auch spielerisch eine Menge auf dem Kasten. Der EOD-Officer jagt die chinesischen Triaden und die russische Mafia – ohne Rücksicht auf Verluste. Dabei ist es egal, ob es die eigenen Leute sind oder unschuldige Passanten. Dennoch ist Vorsicht angebracht. Viele der braven Staatsbürger sind selbst bewaffnet und schießen zurück. Überhaupt ist die spielerische

Freiheit ähnlich groß, wie in *GTA*. Ihr dürft gemütlich durch die Stadt rennen und bei Bedarf stundenlang Leute durchsuchen, verprügeln oder sonst wie belästigen. Polizeilich gesucht werdet ihr nie. Die Konsequenz für zu viele zivile Opfer sind einzig Minuspunkte.

Über 100 Missionen warten auf euch, die unter-



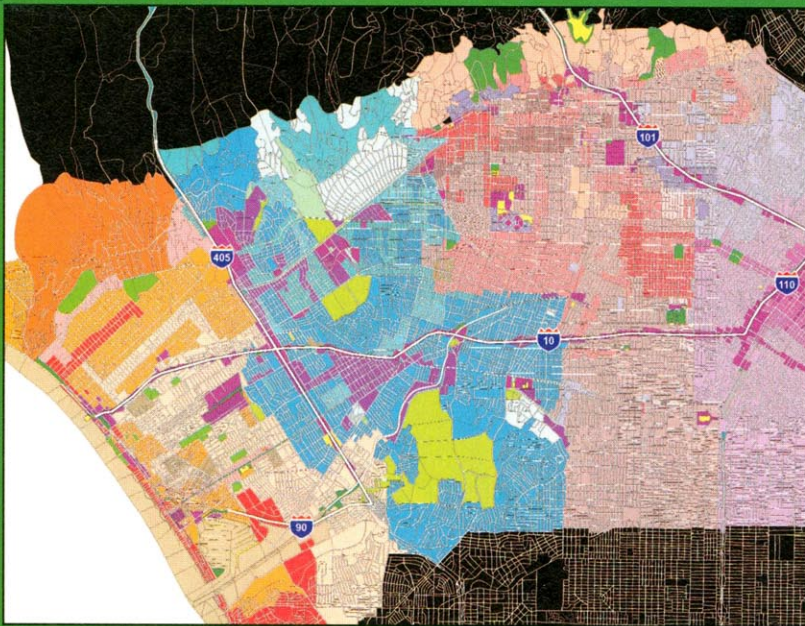
Kang ist nicht in der *Matrix*, kann aber trotzdem so cool schießen wie Neo, Trinity und Co.



Der Wechsel zwischen den *Tageszeiten* ist dynamisch. Ausruhen darf sich Nick nur selten.

Sightseeing in Los Angeles

Alle wichtigen Stadtteile der Metropole sind befahr- und begehbar. Die farblich abgehobene Fläche ist im Spiel vorhanden.



einander verknüpft sind. Scheitert eine Mission, kann Nick sie nicht einfach wiederholen, sondern muss einen weiteren Auftrag erfüllen. Versiebt ihr allerdings wichtige Schlüsselmissionen, nimmt das Spiel einen anderen Verlauf. Drei unterschiedliche Abspanne warten auf euch. Bis ihr einen seht, sollen laut Entwickler 30-60 Stunden vergehen. Auf die volle Spielzeit kommt ihr nur, wenn ihr neben den normalen Aufträgen auch die sogenannten "Random Crimes" verfolgt. Bei diesen, immer wieder auftretenden Gesetzesbrüchen handelt es sich meist um Vergewaltigung, Raub oder Mord.

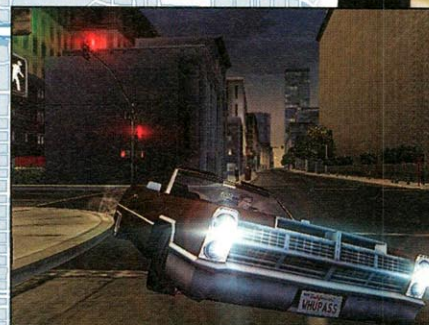
Ein wahrer Hitkandidat

True Crime ist weder ein Ballerspiel,

noch ein weiterer Stealth-Titel. Activision bietet eine gelungene Mischung aus beidem. Mal muss Nick ganze Truppen fieser Gangster nieder ballern und fliegt dabei stylish in Bullet-Time durch Räume, ein anderes Mal schleicht er durch die Gegend und muss seine Gegner hinterrücks erledigen. Eindrucksvoll sind auch die Autoverfolgungsjagden. Den passenden Untersatz darf sich Kang immer "ausleihen". Um wirklich alle Arten des Angriffs, der Verteidigung oder des Autofahrens zu beherrschen, muss sich unser Hardcore-Cop erst diversen Prüfungen unterziehen. Überall in der Stadt sind Schießstände, Dojos oder Fahrschulen verteilt, die Nick alle Kniffe beibringen.

Damit es während der langen Einsätze in Los Angeles zu keinen nervigen Ladepausen

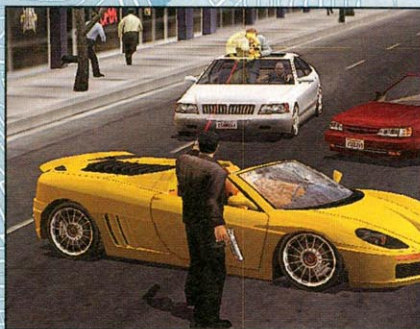
gibt, wird die Grafik gestreamt. Der Würfel bekommt also ständig Daten in den Zwischenspeicher geschaufelt. Das Ganze sieht auch recht gut aus. Allerdings sind viele Features rund zwei Monate vor dem Release noch nicht implementiert. Auch die Grafik läuft an vielen Stellen noch nicht ganz rund. Sollte Luxoflux diese Mängel bis Anfang November in den Griff bekommen, liegt bald ein richtig cooles Gangsterspiel in unseren Würfeln. Eine gute Nachricht gibt's noch für die Freunde des coolen Westcoast-HipHop. Ihr werdet zu über 50 Stücke bekannter Rapper (u.a. Ice Cube, Vybe Squad und DJ Quick) hören können. Die Synchronisation der Charaktere übernehmen sogar Hollywoodgrößen wie Christopher Walken, Gary Oldman und Michelle Rodriguez. **(BS)**



Kang ist einer der **coolsten Cops** der Stadt. Da muss er auch das passende Auto fahren.



Yo, Punk! Der **Kerl** muss festgenommen werden. Noch weigert er sich.



Typisch Los Angeles: **Shoot Outs** auf offener Straße. L.A. is no joke!

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Luxoflux
Genre:	ACT
Erhältlich:	07.11.2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Wenn nichts mehr schief geht, machen wir virtuellen Urlaub in L.A.

Bisher:

HARVEST MOON A Wonderful Life

Spätes Novembertgewitter hat die Kraft, dass es viel Getreide schafft.

GCN

So sagt der Volksmund. Wollen wir es hoffen! Denn es ist wieder schweinekalt, die Schatten werden länger, die Tage kürzer. Kürzer wird auch die Wartezeit auf *Harvest Moon – A Wonderful Life*, denn Anfang nächsten Jahres ist es endlich soweit, dass ihr euch am vermeintlich besten Spiel der Serie versuchen könnt. Also holt schon mal die Mistgabeln aus dem Schrank, bald heißt es wieder: säen, melken... und baggern!

Rabenvater?

Das „wundervolle Leben“ soll sich über 30 virtuelle Jahre erstrecken und den potentiellen Landwirt für mindestens 40 Spielstunden an den Stall fesseln. Da es unerträglich ist, die ganze Zeit nur den Stall auszumisten und das Feld zu beackern, hat *A Wonderful Life* natürlich etwas mehr zu bieten, als Neubauern vielleicht denken könnten. Überhaupt hat so ein Bauern-Dasein durchaus seine Reize. Das Leben in „frischer Landluft“ kann

man vielleicht ad acta legen, aber Naturliebhaber und Frühaufsteher kommen trotzdem auf ihre Kosten. Vor allem gibt's auch ein Leben nach dem Ackern, denn man muss nicht nur seinen Hof erträglich und ertragreich gestalten, sondern ebenso zwischenmenschliche Kontakte knüpfen. Ihr müsst Kühe mögen, aber die Menschen lieben! Wie in den Vorgängern müsst ihr eurem männlichen Alter Ego ein passendes Weibchen suchen, das kochen und putzen kann, und bei Bedarf auch



Aha! Die Kuh wird **schwarz-weiß** angemalt, vorher ist sie so weiß wie das Schaf links.



Atom-Witz: Alles strahlt. Diese Laternen sind aber echt beunruhigend, findet ihr nicht auch?

Farmer Boy

Harvest Moon - A Wonderful Life bietet euch mal wieder die ideale Möglichkeit, den Cube mit eurem GBA zu verbinden. Linkkabel und GBA-Spiel *Friends of Mineral Town* natürlich vorausgesetzt. Die Stadt der kleinen HM-Variante, nämlich Mineral Town, liegt gleich neben dem „großen“ Wasure Valley – getrennt werden beide Orte durch eine große Mauer. Besitzt ihr beide Spiele, könnt ihr durch ein Tor die jeweils andere Seite betreten. So erwartet die Bauern unter anderem neue Extras, neue Ereignisse und mehr oder minder neue Charaktere, die zum Großteil aus den Vorgängern bekannt sind.



ein Kind gebären. Zwar konnte man auch früher schon Kinder kriegen, doch diesmal wird das eines der zentralen Elemente werden, so ihr es denn wollt. Denkt dran: Euer Spross kann für euch irgendwann einmal die Drecksarbeit erledigen..., pardon, euch zur Hand gehen!

Was ihr auch tut und wie ihr auch bei wichtigen Fragen wie der Familienplanung entscheidet, es wird sich aktiv auf das Spielgeschehen auswirken. So sind unter anderem verschiedene Endings geplant, die den Replay-Wert erhöhen sollen. Das jeweilige Ende hängt von einem neuen System ab, das euer Leben in sechs Kapitel unterteilt, von der Jugend bis ins „hohe Alter.“ Je nachdem, wie ihr die einzelnen Abschnitte meistert, verändert sich euer weiteres Leben. Wichtig ist es natürlich auch, freundlich und zuvorkommend mit den Nachbarn und anderen Leuten der Stadt umzugehen. Immerhin gilt es, sich mit über 40 neuen Charakteren anzufreunden, die maßgeblich für euer Abschneiden verantwortlich sind. Als griesgrämiger Eigenbrötler bringt man es in

Wasure Valley nicht weit. Das Glück kann man aber trotzdem nicht pachten, denn es bewahrt sich eine weitere Bauernregel: „Nach einem vollen Jahre kommt ein mageres.“ Doch wie wir alle wissen, folgt auf Regen auch Sonnenschein. An bestimmte Regeln und äußere Faktoren muss man also denken.

Gib mir määhähr

Sonst habt ihr eigentlich freie Hand. Doch vergesst nicht: Eine Kuh macht muh, viele Kühe machen Mühe. (*Maddin, du alter Bauer, woher kennst du nur so viele coole Sprüche? Anm. d. Chefmartins*) Getrost der alten Bauernweisheit folgend, macht auch bei *Harvest Moon* ein großer Hof mehr Arbeit als ein kleiner, doch wirft er natürlich auch mehr Profit ab. Neben den laufenden Milka-Werbebanden gibt es wieder das obligatorische Inventar eines Bauernhofes, nur von allem ein bisschen mehr. Es gibt mehr Möglichkeiten, sein Haus auszubauen. Es kann mehr Werkzeug für mehr Power benutzt werden. Es gibt mehr Tiere und mehr Grün-

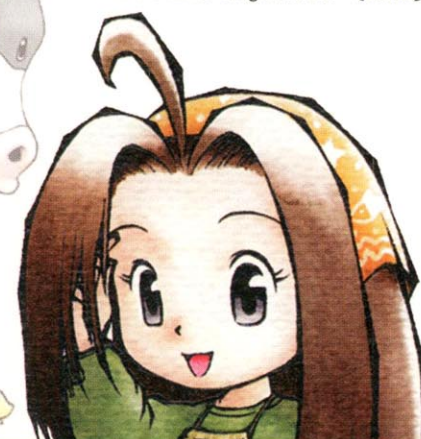
zeug. Und man kann sich als Hobby-Biologe versuchen und frei nach Gregor Mendel Pflanzenhybriden schaffen. Genmanipuliertes Gemüse, mhjam! Alles kann, nichts muss. Um aber zu wissen, ob *Harvest Moon - A Wonderful Life* das hält, was es verspricht, und das ist viel, müsst ihr euch noch (und könnt nicht) bis zum nächsten Frühjahr gedulden. Erst dann wird die Ernte eingefahren. (MAD)



Die Grafik ist sehr hübsch, wie ihr an dieser Prunkbaute erkennen könnt.



Im Spiel und „in echt“: Frauen lieben es, wenn man für sie kocht.



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Natsume
Genre:	SIM
Erhältlich:	Q1/2004

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Die besten Programmierer haben die größten Kartoffeln!

Bisher:



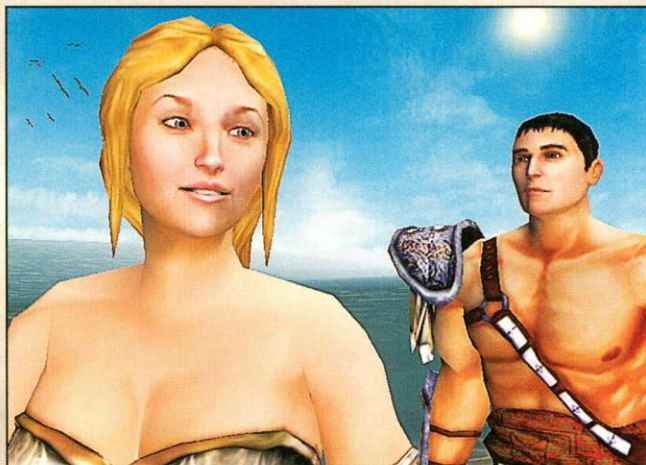
GLADIUS

Bei diesen Gladiatorenkämpfen ist taktisches Können gefragt!

GCN



Schön brav stehen sich die **Gladiatoren** gegenüber und geben sich abwechselnd eins auf die Kappe.



Was denkt Valens in diesem Bild? a) "Zieh dich aus!", b) "Ich hab Hunger!", oder c) " $E=mc^2$ "?

Um einen erneuten Krieg zwischen den Völkern Nardagh und Imperia zu verhindern, bilden Ursula und Vales Gladiatoren aus, die sie in mehr oder weniger fairen Kämpfen gegeneinander antreten lassen. In rundenbasierten Kämpfen stehen sich die Kontrahenten gegenüber und führen nacheinander ihren Zug aus. Der Kampfplatz ist in imaginäre Felder unterteilt, über die die Charaktere sich quasi wie auf einem Schachbrett bewegen. Der erzielte Schaden hängt von verschiedenen Faktoren ab. So macht es zum Beispiel einen deutlichen Unterschied, ob man den Gegner nun frontal von vorne oder lieber von der Seite angreift. Auch Höhenunterschiede oder Entfernungen wirken sich unmittelbar auf die Stärke des Angriffs aus.

Stellungskrieg

Um einen Angriff erfolgreich auszuführen, ist ein kleiner Geschicklichkeitstest erforderlich. Anfangs ist dieser noch recht einfach: Am unteren Bildschirmrand bewegt sich ein kleiner Strich über eine Skala, und sobald er sich im roten Bereich befindet, führt ein Druck auf den A-Knopf den Angriff aus. Genaues Timing ist erforderlich, da der Bereich des höchsten Schadens nicht besonders breit ist. Drückt ihr zu früh, ist der Schlag zu schwach. Drückt ihr zu spät, geht die Attacke völlig daneben. Im weiteren Spielverlauf werden die erforderlichen Eingaben aber immer anspruchsvoller.

Obwohl die Kämpfe den Hauptanteil des Spiels ausmachen, bedient sich *Gladius* auch kräftig im Rollenspiel-Sektor. Erfahrungspunkte und Statuswerte für z.B. Stärke, Angriff

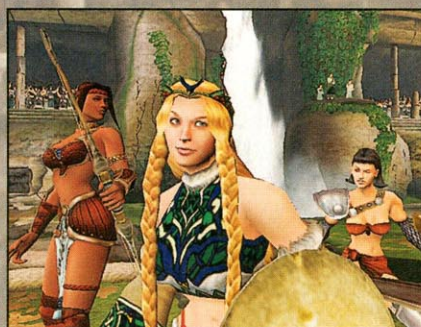
und Verteidigung steigen mit jedem weiteren Kampf an und machen die Charaktere immer stärker. Gewonnene Siegprämien werden in einschlägigen Shops für Waffen, Schilde, Rüstungen und dergleichen ausgegeben.

Hoffnungsträger

Mit *Gladius* ist das Strategie-Genre um einen viel versprechenden Titel reicher. Das ist in jedem Fall begrüßenswert, denn gute Strategiespiele sind auf Videospielekonsolen bekanntlich rar gesät. Die Preview-Version hinterlässt einen guten Eindruck, lediglich das Spieltempo in den Kämpfen könnte noch etwas beschleunigt werden. Ansonsten steckt in *Gladius* viel Potenzial – genug, um ein Spitzenspiel zu werden? **(SRÖ)**



Nein, diese Dame stammt nicht aus Outlaw Volleyball. Obwohl das **Outfit** ja recht reizvoll ist...



Ursula (Mitte) und ihre Mitstreiter kennen keine Furcht vor der Männerwelt.

Kurz & Knapp

Vertrieb: Activision
Hersteller: LucasArts
Genre: STG
Erhältlich: September 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Hoffnungsvoller Nachschub für Strategie-Fans.

Bisher:



X-MEN LEGENDS

Die hohe Schule der Mutation...

GCN



Wolverine und Cyclops verprügeln gemeinsam ein paar von **Magnetos Schergen**.



Die **Physik-Engine** in Aktion. Na ja, wer braucht schon Wände...



Wolverine beim kunstvollen Zerfleddern von ein paar **Straßenräubern**.

Die Welt braucht Helden! Ein einfaches Statement, das sich aber weniger einfach umsetzen lässt. Herr Müller von nebenan hat eben weder das Engagement noch die Möglichkeiten, sich auf Verbrecherjagd zu begeben. Auch die Polizei steht angesichts der niederschmetternden Tatsache, dass die Gegenseite mit Superkräften ausgestattet ist, ziemlich hilflos da. Wer bleibt übrig? Richtig. Der Mutantenstadel um Doktor Xavier kriegt wieder jede Menge zu tun und muss in unzähligen Missionen beweisen, dass Evolution doch nichts Zufälliges ist. In jeder Situation soll sich die richtige Fertigkeit finden lassen, wobei ihr natürlich auch eure X-Men zusammenspielen lassen könnt, um die Effizienz eurer Party noch einmal zu erhöhen. Beispiel: Colossus wurde in einem Atomkraftwerk gefangen und muss nun zusehen, wie die ganze Chose droht, sich in einem grellen Pilz gen Himmel zu verabschieden. Ihr könnt entweder Jean Greys telekinetische Fähigkeiten benutzen, um den Riegel der Notabschaltung umzulegen und mit

Wolverine derweil die anstürmenden Massen zerschmettern. Oder ihr benutzt Storm, um den Hebel per Windkraft umzuwerfen und schmelzt danach mit Colossus' "Optic Blast" den Hebel zu einem Klumpen Schlacke. Da können die Schergen des Magneto ziehen wie sie wollen, der Hebel sitzt fest.

Auf Biegen und Brechen

Wer sich genug Erfahrungspunkte für einen Levelanstieg zusammen gekloppt oder gerätselt hat, kommt unter Garantie in den Genuss der extra für dieses Spiel entwickelten Physik-Engine. Storm lässt per Mini-Tornado Gegenstände vom Computermonitor bis zum Einkaufswagen physikalisch korrekt um ihren schlanken Körper wirbeln, Jean Grey darf später Kleinwagen durch die Luft levitieren (das aktive Vokabular unseres Volontärs erstaunt mich immer wieder. Anm. d. Chefmartins) und auf Gegner schmeißen, und Colossus hat sogar die Möglichkeit, Wände einzureißen (manchmal auch mit einem unglücklichen

Gegner). Zusätzlich zu den frei verteilbaren Attributspunkten werden bei jedem Levelaufstieg feste Punkte vergeben, die z.B. bei Colossus alle auf Stärke gehen. So wird vermieden, dass Storm Juggernaut gegenübertritt und diesen mit einem Schlag quer durch den Raum semmelt. (CS)



Man sollte nie die Rechnung ohne den **Iceman** machen.



Die gigantische Datenbank **Cerebro** dürfte aus den Filmen hinlänglich bekannt sein.

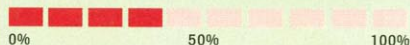


Egal mit welchem **Team** ihr euch auf den Weg macht, die Rätsel sind immer lösbar.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Raven
Genre:	RPG
Erhältlich:	17.05.2004

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Griff ins Klo oder Oho... noch ist alles möglich

Bisher:

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM

Gib mich die Kirsche! Na, welche denn?

GCN

Wer die Frage nach „Quidditch?“ mit „Gesundheit!“ beantwortet, hat natürlich keine Ahnung, was gespielt wird. Quidditch ist der Lieblingssport von Harry Potter und seinen Freunden. Es ist eine Art Zauber-Fußball, wenn man so will. Sieben Spieler pro Team fliegen auf ihren Besen durch ein Stadion. Statt mit dem runden Leder wird mit

insgesamt vier Bällen gespielt: Zwei Klatscher fliegen wie bekloppt durch die Gegend und hauen alles weg, was ihnen in die Quere kommt. Zwei Treiber müssen die Klatscher mit Schlägern weg von den Kollegen auf die Gegner feuern. Der Quaffel wird von je drei Jägern auf die drei Tor-Ringe geworfen, was vom gegnerischen Hüter verhindert werden

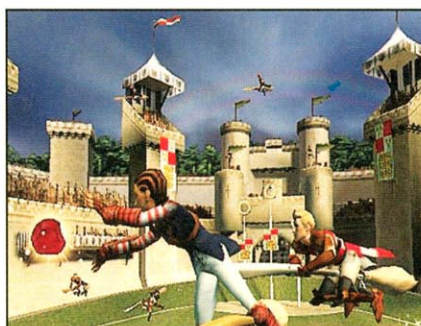
soll. Der Goldene Schnatz schließlich ist winzig klein. Hat ein Sucher den Schnatz gefunden, was sich bei der Größe als die Suche nach der Nadel im Heuhaufen entpuppt, ist das Match zu Ende. Soviel zur Quidditch-Theorie.

Potter vs. Malfoy

Das Spiel versucht, Flair und atemberaubende Geschwindigkeit der Filme einzufangen, was natürlich jede Menge Geschick und Training vom Spieler erfordert. Da man nicht mir nichts, dir nichts die Weltmeisterschaft nach Hause holen kann, muss man sich erst einmal auf dem heimischen Feld in Hogwarts messen. Zur Verfügung stehen die vier Haus-Teams: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw und Slytherin. Selbstverständlich sind auch alle wichtigen Spieler mit von der Partie, unter anderem Narbenface Harry Potter und Nachwuchsekel Draco Malfoy. Hat man sich beim Hauspokal eingespielt und die Special-Moves erlernt, kann man sich an den internationalen Wettkämpfen in England, Deutschland oder auch Bulgarien mit Victor Krum versuchen. Insgesamt gibt es neun Nationen mit eigenem Stadion. Neben einigen Mehrspieler-Modi warten auch Quidditch-Karten auf die Sieger, mit denen man Extras wie neue Besen einsacken kann. Leicht wird es aber nicht: Die Steuerung ist noch gewöhnungsbedürftig, da sehr komplex. Außerdem wirkt *Quidditch-WM* derzeit noch etwas lahm, aber bis zum Release Ende des Jahres nehmen Harry Potter und Co. sicher noch an Fahrt und Höhe auf. **(MAD)**



Auf Potteraner wartet **jede Menge Zubehör** für das ultimative Quidditch-Erlebnis.



Neun verschiedene Stadien gibt es, und keines gleicht dem anderen.



Ich krieg' ihn, ich krieg' ihn... Mist, die blöde Hexe war schneller.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	SPS
Erhältlich:	November 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Noch nicht zauberhaft, aber auf einem guten Weg.

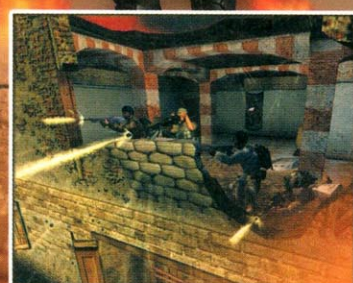
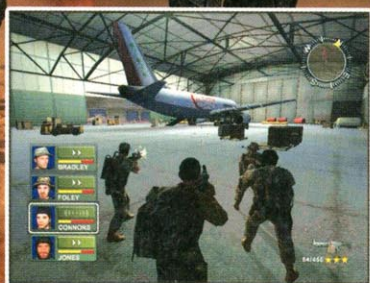
Bisher:



CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03

"ACTION SATT" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation®2



Wie werten wir?

Unsere Tests sind mit einer prall gefüllten Standardbox versehen. Wenn du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst du dir darin einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Angaben in dieser Box?

- 01 **Vertrieb:** Wer bringt das Spiel in den Handel?
- 02 **Hersteller:** Wer hat das Spiel programmiert?
- 03 **Genre:** Um was für eine Art von Spiel handelt es sich?
- 04 **Spieler:** Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig oder nacheinander ran?
- 05 **Sprache:** deutsch, englisch oder japanisch?
- 06 **USK:** Wer darf das Spiel kaufen?
- 07 **Preis:** Was musst du für das Spiel berappen?
- 08 **Erhältlich:** Wann kommt das Spiel in den Handel?
- 09 **Schwierigkeitsgrad:** von leicht bis schwer in 10er-Schritten.
- 10 **Grafik:** Ist das Spiel ein Augenschmaus oder erinnert es dich an ein Stück vergammelte Pizza?
- 11 **Sound:** Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?
- 12 **Gameplay:** Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen deiner Großtante?
- 13 **Dauerspaß:** Wirst du es immer wieder spielen wollen oder hast du es schon nach fünf Minuten durchgespielt?
- 14 **:)** Das hat uns besonders gefallen!
- 15 **:(** Das uns tierisch angereizt!
- 16 **Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!
- 17 **Alternativen:** Was steht wahlweise im Laden?
- 18 **Bewertung:** Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

Kurz & Knapp

01 Vertrieb:	Import	06
02 Hersteller:	LucasArts	07
03 Genre:	Action	08
04 Spieler:	1	
05 Sprache:	engl.	
	USK: ab 16	
	Preis: ca. 80 €	
	Erhältlich: Jetzt!	

09 **Schwierigkeitsgrad:**

leicht normal schwer

10 Grafik:	5/5
11 Sound:	5/5
12 Gameplay:	5/5
13 Dauerspaß:	5/5

- 14 **:)** viel Bezug zum Original
- 15 **:)** ordentliche Grafik
- 16 **:(** sechs Raumschiffe
- 17 **:(** zu wenig Abwechslung

18 **Fazit:**
Ordentliches Remake eines Klassikers.

17 Alternativen:	
Time Splitters 2	Eidos
ca. 60 €	big.N 12/02: 84%
Star Wars: The Clone Wars	EA
ca. 60 €	big.N 1/03: 75%

18 **Bewertung:** **71%**

Genre-Definitionen

Action

Im Action-Genre sind Reaktionsfähigkeit und das erledigen von Gegnern gefragt. Als Subgenre treten Action-Adventures, Ego-Shooter und Taktische Actionspiele auf.

Adventure

Hierzu zählen alle Spiele, die eine ausgearbeitete Geschichte beinhalten und den Spielschwerpunkt auf das Lösen von Rätseln legen. Action-Elemente werden nur sparsam eingesetzt.

Beat'em-Up

Das Beat'em-Up-Genre hat das Ausschalten eines Gegners mit Schlägen, Tritten oder Waffen zum Ziel. Zwei oder mehr Spieler bekämpfen sich, bis die Energieleiste eines Spielers bei Null angekommen ist.

Geschicklichkeit

Hier sind Spiele zu Hause, deren Spielziel durch räumliches Vorstellungsvermögen, Fingerfertigkeit oder Taktik erreicht werden kann. Etwa Partyspiele oder umgesetzte Brettspiele.

Jump'n'Run

Zum Jump'n'Run-Genre zählen Titel, deren Spielziel es ist, durch cleveren Einsatz von Sprungfähigkeiten Hindernisse wie Abgründe oder Plattformen zu meistern.

Rennspiel

Hier finden sich sowohl Autorennen als auch Rallye- und Formel 1-Spiele. Rennspielsimulationen, Futureracer oder Motorradrennsimulationen gehören mit dazu.

Rollenspiel

Das Rollenspiel-Genre setzt auf eine dichte Geschichte, beinhaltet aber noch eine Charakterentwicklung, die zum Erreichen des Spielziels unabdingbar ist.

Shoot'em-Up

Im Shoot'em-Up-Genre ist Dauerfeuer angesagt. Spielziel ist es, durch permanentes Betätigen des Schussbuttons einen Highscore zu brechen und in den nächsten Level vorzustoßen. Beinhaltet auch 2D-Shoot'em-Ups.

Simulation

Das Simulations-Genre bietet die realitätsnahe Umsetzung einer Tätigkeit, wie z.B. eines Berufes oder eines Fahrzeugs. Umwelteinflüsse haben die gleiche Wirkung auf Personen oder Gegenstände, wie in der Realität.

Sportspiel

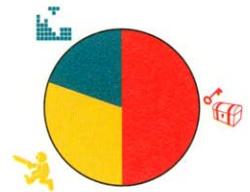
Zum Sportspiel-Genre zählt alles, was auch in der Realität als Sport bezeichnet wird, mit der Ausnahme von Rennsport also etwa Funsport, Fußballspiele, Boxspiele oder Extremsport.

Strategie

Nur strategisches Denken führt zum Erfolg. Meist ist Ressourcen-Management von Nöten, um das Spielziel zu erreichen. Zum Genre gehören Echtzeit-, Runden- oder Aufbaustrategie.

Der 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.



Die Wertungen bedeuten...

Jedes Spiel erhält Einzelwertungen in den Disziplinen Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Das bedeutet:

- 5/5 Besser geht's nicht!
- 4/5 Hier könnte man Kleinigkeiten verbessern...
- 3/5 Solides Mittelmaß, aber nicht herausragend.
- 2/5 Hätte komplett überarbeitet werden müssen.
- 1/5 Absoluter Mist – so blamieren sich Entwickler!

Redaktionscharts

Hier erfährst du, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Jedes Spiel bekommt eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!

95%+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung – erstklassige Noten für Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß alleine reichen da nicht. Ein Mega-Spiel muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.

90%-94% Wer die 90%-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unsere Winner-Auszeichnung. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.



80%-89% Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich nicht vor anderen Spielen zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs Neue fesselnd.

60%-79% Das ist der Bereich für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiel nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar 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! Ab hier wird es langsam bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29% Wenn du deinen Freunden die Unterlegenheit deines GameCubes gegenüber dem Sega Saturn demonstrieren möchtest, dann kaufe dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – 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...

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 Soul Calibur 2
- 2 Tiger Woods 2004
- 3 Super Bust-A-Move All Stars



Buch: Süßkind: Die Taube

Film: Fluch der Karibik

CD: Deep Purple: Bananas

Und sonst: Mag am liebsten handgeschnittene Fritten.

Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Soul Calibur 2
- 2 Freedom Fighters
- 3 XIII (Preview)



Buch: 40 Jahre Bundesliga

Film: Bube, Dame, König, Gras

CD: Off by One: Off by One

Und sonst: Ist unsagbar traurig, dass Link nicht reden kann.

Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 F-Zero GX
- 2 Golden Sun 2
- 3 Advance Wars 2 (Import)



Buch: Walter Moers: Rumo und die Wunder im Dunkeln

Film: Fluch der Karibik

CD: Phillip Boa & the Voodooclub: C90

Und sonst: Mag keine überfüllten Messen und fünfstündige Zugfahrten.

Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Mario Golf
- 2 Viewtiful Joe
- 3 Ferkels großes Abenteuerspiel



Buch: Aktiv & Gesund mit der Barmer

Film: Futurama: Season 2 (DVD)

CD: Monika Martin: Himmel aus Glas

Und sonst: Ist jetzt der offizielle N-Games-Onkel.

Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 P.N. 03
- 2 Hitman 2
- 3 Freedom Fighters



Buch: Terry Pratchett: Gevatter Tod

Film: Tränen der Sonne

CD: Iron Maiden: Dance of Death

Und sonst: Wird Christian beim Fechten nur noch von hinten attackieren.

Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 F-Zero GX
- 2 Hitman 2
- 3 P.N. 03



Buch: True Space 6.6 Official Handbook

Film: Fluch der Karibik

CD: Dragonforce: Valley of the Damned

Und sonst: Zeichnet neuerdings vermehrt Drachen.

Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 F-Zero GX
- 2 Hitman 2: Silent Assassin
- 3 P.N.03



Buch: Elisabeth Haydon: Tochter der Erde

Film: 3 Engel für Charlie

CD: Rhapsody: Symphony of the Enchanted Lands

Und sonst: Hat eingesehen, dass er der beste Säbelfechter Deutschlands ist.



SOUL CALIBUR II

Hier geht es um einiges – sogar um eure Seelen!

GCN



Link kann diesen **Schlag** von Xianghua gerade noch mit seinem Schild parieren.



Nintendo-Superstar **Link** in Aktion. Da können PS2-Besitzer nur neidisch gucken.



Im **Replay** lassen sich gelungene Aktionen wunderbar noch einmal anschauen.

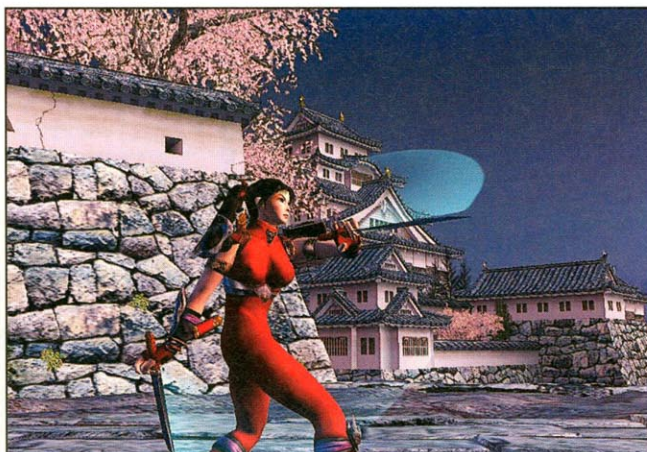
Auf dem GameCube prügelt es sich mit Link doch am besten. Bisher musste sich der *Zelda*-Held mit Mario, Prinzessin Peach, Yoshi und dem Rest der Nintendo-Familie in *Super Smash Brothers Melee* schlagen, nun wollen ihm die ganz harten Burschen an den zarten Elfenhals. In Namcos lang erwarteter Fortsetzung des Dreamcast Beat'em-Up *Soul Calibur* ist unser Spitzohr der exklusive GameCube Charakter. Wie seine

Kollegen Spawn (exklusiver Charakter der Xbox-Version) und Heihachi (exklusiver Charakter der PS2-Version) wird ihm die Suche nach der legendären Klinge "Soul Edge" nicht leicht gemacht. Denn neben Link sind noch 23 andere Grobiane mit feinfühligsten Namen wie Nightmare oder Necrid auf der Jagd. Dabei handelt es sich um die Kämpferelite der Welt. Und alle haben nur ein Ziel: Das sagenumwobene Schwert in Händen zu halten.

Doch nicht jeder hat die gleiche Absicht. Während die einen die Macht des Säbels für sich wollen, streben die anderen die Vernichtung der unsäglichen Waffe an. Unser Link hat natürlich ein edles Gemüt und will "Soul Edge" verbannen. Bis es aber dazu kommt, muss der Elfe seine Gegner der Reihe nach auf die Bretter schicken. Doch keine Angst, das macht richtig Spaß und sieht verdammt gut aus!



Jeder Charakter besitzt mehrere **Spezialangriffe**. Take schneidet ihren Gegnern gerne die Kehle durch.



Jeder Charakter bringt eine eigene Arena mit. **Ninja-Taki** kämpft vor japanischem Terrain.



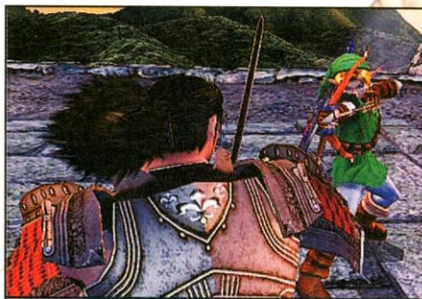
Christian Schmidt

Die zweite Meinung

Ich mag Schwerter. Ich mag es sogar noch viel mehr, mit Schwertern stylish herumzufucheln. Und am allermeisten mag ich es, mit meinem stylischen Gefuchtel jemandem so richtig das Fressbrett zu verbiegen. Voilà! Auftritt *Soul Calibur II*! Im höchsten Schwierigkeitsgrad reicht kaum ein großer Hollywood-Film an die Eleganz eines Mitsurugi heran, der seine blitzende Klinge, nur von den klingenden Paraden der feindlichen Waffe unterbrochen, über seinem Gegner tanzen lässt. Hab ich eigentlich schon gesagt, dass ich Schwerter mag?

Ausgeglichen

Soul Calibur II ist ein typisches Beat'em-Up. Doch statt nur Schläge und Tritte einzusetzen, benutzen die Charaktere hier Waffen. Der Franzose Raphael trägt seine Duelle etwa mit dem Schwertertrapper aus, wo gegen der brutale Riese Astaroth lieber zur vernichtenden Axt greift. Kampffelke Link kann sogar drei verschiedene Waffen einsetzen: Neben seinem Schwert wechselt ihr auf Knopfdruck zum Bogen oder gar zu einer Bombe. Auch die Spezialattacken des Zelda-Rettlers gehören eindeutig zu den coolsten im ganzen Spiel. Trotz gewaltiger Unterschiede in Körpergröße, Waffenwahl und Kraft, sind die Charaktere sehr ausgeglichen. Kämpfen beispielsweise Raphael und Astaroth gegeneinander, könnte der Franzose dem Riesen mit ein paar flinken Hieben schnell die Energieleiste halbieren. Trifft der Hüne allerdings einmal mit seiner gewaltigen Axt, liegt Raphael schnell am Boden.



Mitsurugi kann Pfeile mit dem Schwert parieren. Das sollte Link bedenken.



Nightmare schlägt mit seinem Schwert brachial zu. Da wächst kein Gras mehr.



gibt hohe, mittlere und tiefe Schläge. Die können nun mit einer Abwehraktion in der entsprechenden Höhe pariert werden. Spieler, die immer nur in einer hohen Verteidigungsposition verharren, haben also schlechte Karten. Ein niedriger Schlag genügt und die Verteidigung ist durchbrochen. Doch auch cleverer agierenden Verteidigern geht es an den Kragen. Mit dem Guard-Breaking-System hat Namco eine Möglichkeit geschaffen, nahezu jede Verteidigung zu Nichte zu machen. Allerdings ist für diese speziellen Schläge etwas Übung nötig. Mit dem Auto Dodge-System hingegen können sogar Paraden und Offensivaktionen verbunden werden. Attackiert euer Gegner euch, könnt ihr parieren, indem ihr im richtigen Moment den A-Knopf drückt, und gleich danach kontern. Diese Methode trifft den Gegner schwer, da sie unerwartet kommt. Der Haken dabei ist, dass ihr für die entsprechende Aktion im Bruchteil einer Sekunde den richtigen Knopf drücken müsst. Erfordert Übung, ist aber sehr effizient. Wer sich also bemüht, taktisch zu kämpfen, statt nur wahllos auf die Buttons zu kloppen, hat deutlich mehr vom Spiel.



Einst war es eine Legende....

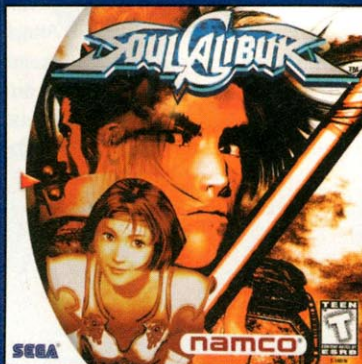
Soul Blade (PlayStation 1996)

Schon 1996 sorgte *Soul Blade* auf der noch jungen PlayStation für Aufsehen. Erst als Kopie des erfolgreichen *Tekken* abgetan, konnte es sich schnell Kultstatus erspielen. Noch heute gehört es zu den besten Beat'em-Ups. Retro-Tipp.



Soul Calibur (Dreamcast 1999)

Immer noch kann die Grafik von *Soul Calibur* auf Dreamcast begeistern. Gerade aus heutiger Sicht kann man sagen, dass dieses Spiel im Jahre 1999 grafisch einzigartig war. Leider hatte es aufgrund der mangelnden Akzeptanz der Sega-Konsole nie den Erfolg, den es verdiente.



Der Rivale

Super Smash Bros. Melee

In Sachen Umfang sind sich beide Titel sehr ähnlich. *SSBM* fesselt vor allem mit den vielen erspielbaren Trophäen. Ebenso bietet das Spiel mit all seinen Nintendo-Charakteren ein starkes Line-Up und interessante Kampfpaarungen. Die Minispielchen tun ihr übriges. Grafisch ist *SSBM* als Exklusivtitel beeindruckend und stets flüssig. Allerdings bietet es nur 2D-Gameplay, das allerdings ein dreidimensionales Tiefengefühl vermittelt. Überzeugte Nintendo-Fans sind mit *SSBM* alleine schon wegen des spaßigen Multiplayer-Modus besser bedient. Wer lieber klassische Beat'em-Ups spielt, schwingt in *Soul Calibur II* das Schwert.

Grafik:



Sound:



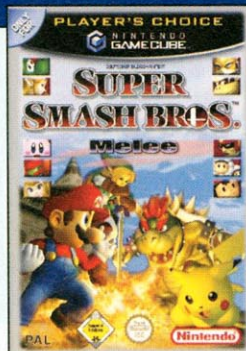
Gameplay:



Dauerspaß:



94%



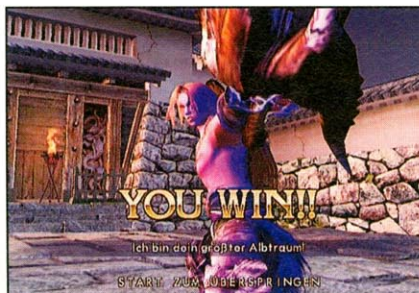
Der perfekte Partyprügler für unzählige Stunden Spielspaß.

Keine Render-Outros

Wer den Endgegner besiegt hat, wird leider etwas enttäuscht sein. Denn anders als in den Vorgängern bekommt ihr zur Belohnung keine opulente Rendersequenz darüber zusehen, was der neue Besitzer von Soul Edge damit nun anstellt. Einzig einige Schwarzweiß-Zeichnungen und Text informieren, wer nun der Macht der Klinge verfällt und wer sie vernichtet. Schön hingegen ist, dass das Spiel euch immer wieder mit freispielbaren Features belohnt, wenn ihr den Arcade-Modus mit mehreren Charakteren durchspielt. Das wahre El Dorado für freispielbare Boni ist der Waffenmeister-Modus. Dieser kann getrost als der Story-Modus des Spiels bezeichnet werden. Ihr

wählt eine Figur und macht euch mit dieser auf die Suche nach Soul Edge. Eine Landkarte zeigt dabei immer euren Weg. Auf eurer Suche macht ihr in diversen Städten halt, in denen ein oder auch mehrere Rivalen auf euch warten.

Die Kämpfe laufen nicht wie im Arcade-Modus ab, sondern beinhalten immer bestimmte Aufgaben. Beispielsweise müsst ihr eurem Gegner binnen 20 Sekunden 20 Treffer zufügen oder ihn mit besonderen Taktiken erledigen. Manchmal stellen sich euch eine ganze Reihe Gegner in den Weg. Habt ihr einen Feind besiegt, wandert ihr zur nächsten Stadt. Dabei wird sogar eine kleine Geschichte erzählt, die immer wieder interessante Details über die Herkunft von Soul Edge verrät. Für



Natürlich besitzt jeder Kämpfer überhebliche Siegesposen, die aber unterhaltsam sind.



Das Spiel stoppt überall eure Zeit und trägt sie dann in eine Liste ein.





jeden Kampf erhaltet ihr Goldstücke und Erfahrungspunkte, die dem Modus Rollenspiel-ähnliche Züge verleihen. Dennoch sind diese zu

vernachlässigen.

da es im Kampf in erster Linie auf euer Geschick ankommt, statt auf den Level eurer Figur. Der wichtigste Gewinn in diesem Modus sind die neuen Waffen, die man entweder so erspielen oder mit dem Gold in diversen Shops kaufen kann. Pro Charakter gibt es zehn Hieb- und Stichwaffen. Die Charaktere können übrigens vor einem anstehenden Kampf gewechselt werden. Habt ihr zu Beginn etwa Nightmare gewählt, könnt ihr jederzeit auch mit Link antreten. Der Waffenmeister-Modus ist auch die beste Gelegenheit, die acht versteckten Charaktere freizuspielen. Ohne an dieser Stelle spoilern zu wollen, werden sich Kenner der Dreamcast- und PlayStation-Versionen über bekannte Gesichter freuen.

Die Schatten der Waffen

So voll gepackt mit Boni der Waffen-

meister-Modus auch ist, so nervig kann er manchmal sein. Manche Punkte auf der Karte sind keine Städte, sondern Kerker. In kleinen 2D-Dungeones müsst ihr euch einen Weg suchen. Sackgassen und Umwege halten übrigens die interessantesten Features bereit. Wenn ihr dabei aber sechs bis sieben Mal auf den gleichen Gegner trifft, kann das etwas zäh werden. Insgesamt bietet dieser Modus für rund zehn Stunden Spielspaß. Wer ihn allerdings komplett durchspielen möchte, kann gut und gerne die doppelte Zeit investieren, denn die Figuren lassen sich bis weit über Level 90 bringen. Wer das wirklich durchzieht, wird unzählige Male gegen jeden *Soul Calibur II*-Charakter gekämpft haben.

Neben neuen Waffen, Charakteren und Kampfarenen, werdet ihr noch mit Charakterprofilen belohnt. Die geben eine Menge Auskunft darüber, woher die einzelnen Kämpfer stammen, wie groß sie sind, was deren Blutgruppe (in Japan gleichbedeutend mit unseren Sternzeichen) ist und wie ihre familiären Verhältnisse aussehen. Um etwas über die geheimnisvollen Typen wie Nightmare, Astaroth oder Voldo zu erfahren, müsst ihr aber schon eine ganze Weile spielen. Im Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Dieser ist es auch, der dem Spiel seinen Langzeitspaß spendiert. Der letzte der drei Hauptmodi ist schließlich ein reiner Bonus-



Ihr könnt euch die **Charakterprofile** selbst erspielen.



Sicher einer der coolsten **Soul Calibur-Charaktere**: Cervantes, Ilys Vater.

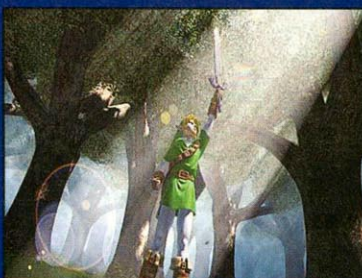
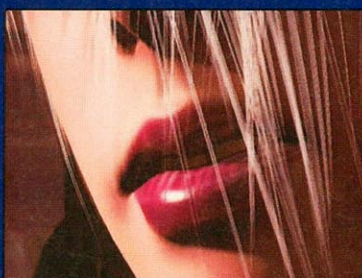
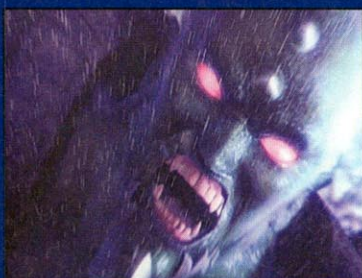
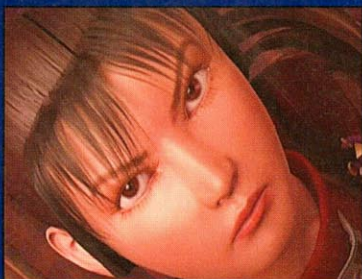


Die **Figuren** stellen sich vor den Kämpfen kurz anhand kleiner Sequenzen vor.



Namcos Render-Magier

Wir kennen sie alle, die berühmten Render-Künstler von Capcom, Blizzard oder Square. Namco ist mit dem *Soul Calibur II*-Intro diesen großen Namen ebenbürtig. Hier haben wir einige Eindrücke für euch.



Modus, der alle bekannten Spielmodi noch mal unter neuen Bedingungen präsentiert.

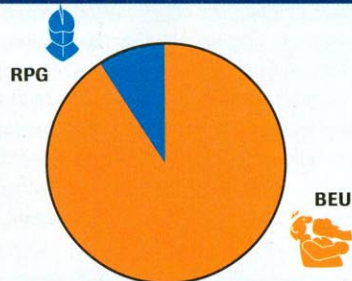
Die technische Seite von *Soul Calibur II* ist hervorragend, aber nicht überwältigend. Als Multiplattformtitel sind die grafischen Unterschiede zwischen allen Versionen nur minimal. Die GameCube-Version schließt mit der Xbox-Fassung gleich auf. Die Figuren sind wahre Polygonmonster mit sehr vielen Details. Wird ein Kämpfer schwer getroffen, ist noch im Fallen dessen schmerzvoller Gesichtsausdruck zu sehen. Hervorragend sehen auch die Animationen aus, die einen großen Teil des *Soul Calibur*-Charme ausmachen. Wenn die Griechin Cassandra grazil ihrem Gegenüber auf den Kopf springt, dessen Genick knacken lässt und dann ganz ohne Ironie ängstlich fragt: "Are you okay?", muss man unweigerlich grinsen. Stimmig sind auch die Kampfarenen. Nahezu jedes auch nur denkbare Setting ist vertreten. Die Auswahl reicht von der Hölle bis hin zu erhabenen Bibliotheken. Selbstverständlich bringt jeder Schauplatz auch eine eigene Melodie mit, die immer optimal auf den dort kämpfenden Charaktere und die Umgebung abgestimmt ist. Applaus gibt es ebenso für die Soundeffekte und die Sprachausgabe. Die ist zwar in Englisch, bietet aber deutsche Untertitel. Jeder Charakter hat rund 80 Sprüche auf Lager, die im richtigen Zusammenhang zum Einsatz kommen. Leider plappern durchgehend alle Kämpfer feinstes Englisch, egal ob sie nun aus Japan, China oder direkt aus der Hölle stammen.

(BS)



Ein neues **Kampfsystem** macht es möglich, eine solche Verteidigung zu durchbrechen. Timing ist gefragt.

Genre-Checker



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Namco
Genre:	BEU
Spieler:	1-4
Sprache:	englisch
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	26.09.03

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

- : Link
- : tolle Technik
- : umfangreich
- : teilweise künstlich gestreckt

Fazit:
Ganz klar eines der besten Beat'em-Ups!

Alternativen:	
Super Smash Bros. Melee	Nintendo
ca. 60€	Ausgabe 6/02 94%
Mortal Kombat: DA	Konami
ca. 60 €	Ausgabe 3/03 82%

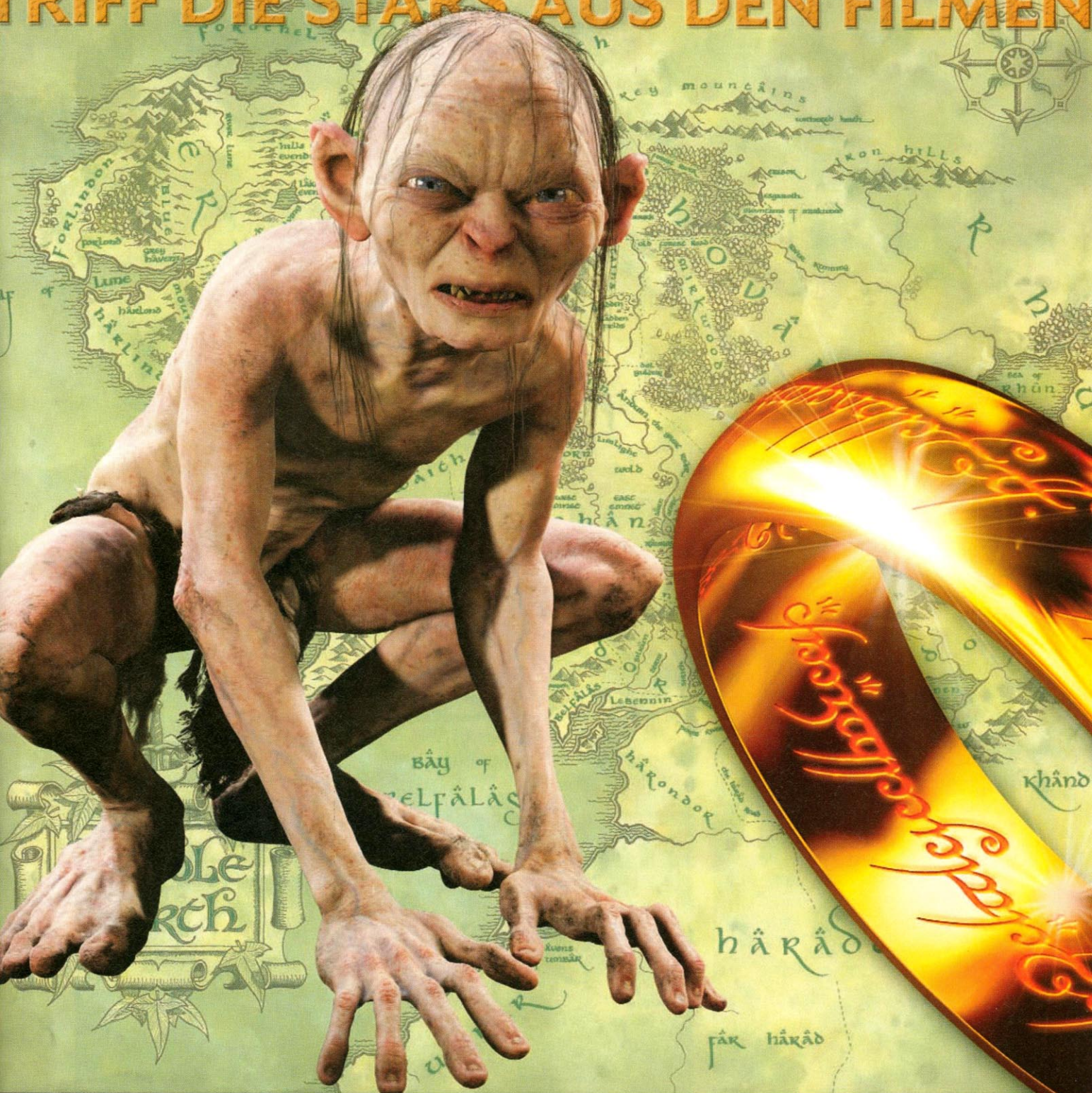
Bewertung: **89%**



Eigentlich unfair, diese Paarung. Doch **Klein-Link** weiß sich zu wehren.

14.-16. November 2003 - Maritim Hotel Bonn

TRIFF DIE STARS AUS DEN FILMEN



www.ringcon.de

FINAL FANTASY Crystal Chronicles

Nach neun Jahren kehrt Final Fantasy auf eine Nintendo-Konsole zurück!

GCN

Ein langjähriger Wunsch geht endlich in Erfüllung: Nach knapp einem Jahrzehnt können sich Nintendo-Anhänger wieder über ein *Final Fantasy* auf "ihrer" Konsole freuen. *Crystal Chronicles* nennt sich das gute Stück, und dieser Name resultiert unmittelbar aus der Hintergrundgeschichte: Die Welt ist in einen mysteriösen und ziemlich ungesunden Nebel gehüllt. Um sich vor diesem Nebel zu schützen, benutzen die Menschen spezielle Kristalle, welche in ihrem näheren Umfeld den Nebel verdrängen. Die Haltbarkeit dieser Kristalle ist

allerdings begrenzt. Um sie am Leben zu erhalten, müssen sie mit magischem Wasser reaktiviert werden, das wiederum von wundersamen Bäumen abgegeben wird. Ein paar Tropfen dieser begehrten Flüssigkeit gibt den Kristallen wieder für ein Jahr ihre schützende Funktion wieder. Als Spieler zieht ihr in einem Planwagen durch die Lande, auf der Suche nach eben diesen Bäumen.

Neue Wege

Mit der fertigen Version in den Händen

können wir nun das bestätigen, was im Vorfeld schon vielerorts gemunkelt wurde: *Final Fantasy Crystal Chronicles* ist kein typisches *Final Fantasy*, wie man es kennt. Während man bei den bisherigen *Final Fantasies* einem recht straffen Handlungsverlauf folgt, der meist durch aufwändige Videosequenzen vorangetrieben wird, steht bei *FFCC* das Gameplay im Vordergrund. Dieses hält sich im Grunde schon an den RPG-Standard: Ihr stellt euch eine Party zusammen, metzelt zahllose Monster nieder und besucht die üblichen Dörfer und



Unter der Kuppel des Kristalls seid ihr sicher, also immer schön **zusammenbleiben!**



Stimmungsvolle **Lichteffekte** sorgen für die passende Atmosphäre.



Nun gut, die Darstellung der **schädlichen Luft** ist vielleicht nicht ganz so gelungen...



Erst, wenn ihr die beiden Schalter im Boden gleichzeitig betätigt, wird der Weg frei.

Städte, wo ihr euch in Shops mit Waffen, Ausrüstung und anderen nützlichen Dingen voll packen könnt.

Bemerkenswert ist das Kampf- und Magiesystem, welches vollständig in Echtzeit abläuft. Was bedeutet, dass sich die Kontrahenten nicht brav gegenüber stehen und abwechselnd ihren Zug ausführen, sondern sich frei im Raum bewegen und angreifen können, wann und wo sie wollen. Auf Knopfdruck erscheint ein Kreis auf dem Boden, den ihr mit dem Joystick bewegt und auf euer Ziel richtet, um dieses dann anzugreifen. Zaubersprüche werden nicht erlernt, sondern gefunden: Besiegte Gegner hinterlassen Orbs, die ihr aufammelt und euch ganz normal mit ihnen "ausrüstet". Im Kampf werden diese dann per Schultertasten ausgewählt und als magischer Angriff eingesetzt. Jedes Partymitglied kann nur zwei solcher Orbs bei sich haben, eigene Magie-

angriffe können aber mit denen der Kollegen kombiniert werden, um zum Beispiel die Wirkung zu verstärken. Solch eine Vorgehensweise klappt natürlich ideal, wenn man mit mehreren Spielern vor dem Fernseher sitzt.



Solche Endgegner erfordern den effektiven Gebrauch von Teamwork. Einzelkämpfer sind hier nicht gefragt.

Traumhochzeit

Square Enix

Am 1. April 2003 wurde Videospiegelgeschichte geschrieben. Denn an diesen Tag vereinten sich die ehemaligen Konkurrenten Squaresoft und Enix zu Square Enix. Zuvor buhlten die beiden Rollenspielgiganten mit ihren führenden Franchises um die Gunst der Spieler: Enix hatte mit der *Dragon Quest*-Serie den japanischen Markt im Griff, Squaresoft eroberte mit *Final Fantasy* den Rest der Welt. Kooperationen zwischen den beiden Firmen gab es allerdings schon früher: Das 1995 erschienene SNES-Spiel *Chrono Trigger* war eine Gemeinschaftsproduktion von *Final Fantasy*-Macher Hironobu Sakaguchi und dem *Dragon Quest*-Mastermind Yuri Horii. Das größte Aktienpaket der neuen Firma besitzt der Enix-Vorsitzende Yasuhiro Fukushima mit 30%. Ihm folgt Square-Gründer Masafumi Miyamoto mit 18%. Sony Computer Entertainment, ehemals mit 18,6 % an Square beteiligt, hält an Square Enix nur noch 8% Anteile.



Chrono Trigger (SNES, 1995)



Final Fantasy VI (SNES, 1994)



Dragon Quest VI (SNES, 1995)

Spielt ihr alleine, steht euch ein kleiner Moogle zur Seite. Dieser übernimmt unterstützende Funktionen, indem er zum Beispiel den schützenden Kristall schleppt, die euch vor dem Nebel bewahrt.



Autsch! Wer die schützende Sphäre des Kristalls verlässt, lebt deutlich ungesünder.



Immer den ollen Kristall **mitzuschleppen**, ist auf Dauer doch etwas lästig...



Genre-typisch deckt ihr euch in Dörfern und Städten mit **Informationen** ein.

Multiplayer-Spaß

So richtig in Fahrt kommt *FFCC* aber erst mit mehreren Spielern. Im Multiplayer-Modus ist allerdings der Einsatz eines GBA für jeden Spieler zwingend erforderlich. Und das hat auch seinen Grund. Denn wenn jeder Spieler in seinen Menüs herum navigieren würde, wäre der Bildschirm schnell ziemlich voll und das Spiel käme dauernd ins Stocken. Von richtigem Spielfluss kann dann keine Rede mehr sein. Mit einem GBA in der Hand lässt sich diese Problematik aber leicht aushebeln, da sich jeder auf seinem eigenen Display durch die Menüs klickt und den anderen Spielern nicht in die Quere kommt.

Hört sich eigentlich recht pfiffig an, bringt aber ein paar kleinere Schwierigkeiten mit sich, die eher praktischer und recht banaler Natur sind. Da wäre zum Beispiel das schlechte Display des alten GBA. Spieler mit Hintergrundbeleuchtung oder GBA SP sind deutlich besser dran. Wavebird-verwöhnte Zocker werden sich vielleicht durch das Linkkabel zwischen GC und GBA in ihrer Bewegungsfreiheit eingeengt fühlen. Falls aber mal durch Unachtsamkeit bei irgendwem die Verbindung unter-



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Ich sehe schon die erzürnte Leserpost herein flattern: "Wie könnt ihr ein japanisches Rollenspiel testen?" Nun, wenn man sich wie die Kollegen Seidel und Rohloff zu einem Japanologie-Studium entscheidet, kann man das Spiel sogar zu Bildungszwecken verwenden. Aber auch ohne Japanischkenntnisse lässt sich unschwer erkennen, dass *FFCC* voll auf Multiplayer ausgerichtet ist. Der GBA-Zwang gefällt mir persönlich überhaupt nicht, aber da ich eh größtenteils alleine spiele, kann es mir ja egal sein. Aus der Sicht eines Einzelspielers kann *FFCC* aber nicht mit den bisherigen *FF*-Episoden mithalten. Wo ist bloß mein *FF6*-Modul?



Wenn ihr eure Zaubersprüche **kombiniert** einsetzt, geht auf dem Bildschirm richtig die Post ab.

Zusammenspiel von GBA und GCN

Auf dem Fernsehschirm seht ihr die Landkarte oder die Oberwelt, über die ihr eure Helden bewegt. Währenddessen zeigt der GBA eine schlichte Übersichtskarte aus der Vogelperspektive. Begibt sich einer der Spieler in seine Untermenüs, werden diese nur auf seinem GBA angezeigt. Auf dem Fernsehschirm ist sein Charakterbild durch ein GBA-Symbol verdeckt und die Spielfigur ist dann praktisch kurzzeitig deaktiviert. Die restlichen Spieler können aber ganz normal fortfahren.



Euer Kristall – auch **andere Völker** sind auf seine schützende Kraft angewiesen.

brochen werden sollte, kann man ganz einfach den GBA wieder anschließen, neu starten und wieder einsteigen. Etwas nerviger ist da schon der ständige Blickwechsel zwischen GBA-Screen und Fernseher. Aber auch das ist nichts, was man *FFCC* ankreiden kann, das haben Spiele mit solch einer Link-Funktion halt so an sich. Sollte hier nur nicht unerwähnt bleiben, damit ihr wisst, auf was ihr euch da einlasst.

Adel verpflichtet

In Punkto Design und Präsentation kommen *Final Fantasy*-Fans voll auf ihre Kosten, auch wenn sie bei *FFCC* auf fulminante Videosequenzen verzichten müssen. Putzige Knuddel-Charaktere, opulente Grafikeffekte und liebevoll gestaltete Umgebung erfüllen jene Ansprüche, die Spieler an ein Produkt aus dem Hause Square Enix stellen. Besonders zu erwähnen ist der wundervolle Soundtrack mit seiner akustischen Instrumentierung und den zauberhaften Melodien, die einem für den Rest des Tages nicht mehr aus dem Ohr gehen.

Erwartungsgemäß beinhaltet *FFCC* sehr viel Text, nur dummerweise alles auf Japanisch. Das setzt die Sprachhürde gewaltig nach oben, denn wer die Sprache nicht beherrscht, steht wie ein Ochse vor dem Berg und starrt ratlos auf dem Bildschirm. Na gut, bei mehreren Spielen reicht es, wenn einer den anderen den ganzen Kauderwelsch übersetzt. Aber wer hat schon 'nen Japaner (oder sonst jemanden, der japanisch lesen kann) in seinem Freundeskreis? Import-freaks sei somit an dieser Stelle eine klare Warnung ausgesprochen. Unsere japanische Vollversion konnten wir übrigens erfolgreich mit Hilfe des Freeloaders (Version 1.06b) auf einem PAL-Cube abspielen und haben keinerlei Probleme festgestellt.

Zweischneidiges Schwert

Wenn man drei weitere Spieler mit GBA und Linkkabel auftreiben kann, dreht *FFCC* ohne Zweifel zur Höchstform auf. Teamwork ist Trumpf, und das lässt sich im Gegensatz zu Online-Spielen natürlich einfacher und effektiver



Fantasy-Idylle: In den **ländlich** strukturierten Orten sagen sich Fuchs und Hase Gute Nacht.

bewerkstelligen, wenn alle Spieler in einem Raum sitzen. Für Einzelspieler sieht die Sache aber etwas anders aus. Die voll auf Multiplayer ausgerichtete Steuerung erweist sich im Einzelkampf als unhandlich, was in den Kämpfen zu Hektik und Fehleingaben führt. Zwar macht das Spiel auch alleine Spaß, aber man sollte keinen Meilenstein vom Schläge eines *Final Fantasy VII* erwarten. Man kann *FFCC* in etwa mit *Phantasy Star Online* vergleichen: Im Multiplayer-Modus rockt es alles weg, aber für Einzelspieler ist es "nur" ein gutes Rollenspiel. Nicht weniger, aber eben auch nicht mehr.

(KR)

Genre-Checker



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Square Enix
Genre:	RPG
USK:	n.n.b.
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	japanisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

- :) wunderschöne Musik
- :) Pflichtkauf für Multiplayer
- :) GBA-Link-Funktion klasse genutzt
- :(im Einspieler-Modus etwas dröge

Fazit:

Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer – für Einzelspieler nur bedingt.

Alternativen:

Phantasy Star Online Ep. I & II	Sega
ca. 60 €	Ausgabe 1/03: 84%
Lost Kingdoms 2	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 6/03: 84%

Bewertung: 86%



FREEDOM FIGHTERS

Mal was Neues: Nachkriegsgeschichte auf Dänisch.

GCN

Eine sehr abgefahrene Geschichte hat sich das dänische Entwicklerstudio IO Interactive (*Hitman 2*) da ausgedacht. 1945 werfen die Russen eine Atombombe auf Berlin, besetzen ganz Westeuropa und unterstützen überall auf der Welt kommunistische Parteien. Zu Beginn des neuen Jahrtausends, sind auch die USA von der Internationalen umzingelt. Während also statt der Action-News rote Nachrichten auf New Yorker Bildschirmen flimmern, macht auch unser Held und Klempner, Christopher Stone, seine erste Bekanntschaft mit der russischen Besatzungsmacht. Mit der Zange bewaffnet, macht ihr in seiner Rolle einigen Russen den Garaus und schließt euch einer amerikanischen Untergrundbewegung an.

Wodka statt Whiskey

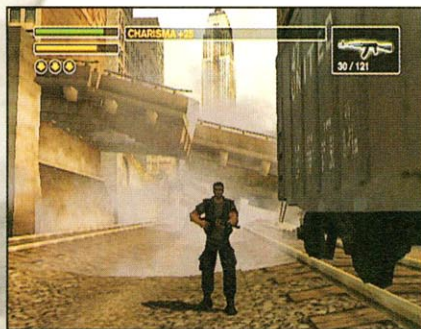
Der Kampf für die Freiheit führt über die kleinste Zelle des Staates, denn zuerst müsst ihr Christopher's Bruder aus den Händen der roten Genossen befreien. Die hat überall in Manhattan Stützpunkte eingerichtet und wird ständig von einer Rebellengruppe attackiert. Neben seinem Bruder steht auch die Anführerin der Rebellen auf Stones Befreiungsliste. Kaum ist die adrette Dame den Händen der Wodka trinkenden Bande entrissen, steht sie unter eurem Kommando. Die Prozedur setzt sich durch das Spiel hinfort. Erledigt ihr einen Auftrag, sammelt ihr Charismapunkte, die wichtig sind, damit sich euch weitere Rebellen anschließen. Habt ihr beispielsweise erfolgreich ein russisches MG-

Nest ausgehoben, steigt euer Ansehen. Die Kameraden lassen sich dann ohne zu meutern von euch kommandieren. Zum Spielende stehen ein Dutzend Patrioten unter euren Fittichen. Befehligen lassen sich die Haudegen sehr praktisch. Die taktischen Mittel sind allerdings auf drei Befehle beschränkt: "Folgen", "Stellung halten" und "Angreifen". Haltet ihr dabei den entsprechenden Button kurz gedrückt, gebt ihr nur einem Soldaten einen Befehl. Haltet ihr den Kopf hingegen länger gedrückt, könnt ihr alle auf einmal losschicken.

In allen 15 Levels schaut ihr eurem Helden über die Schulter. Dass diese Ansicht für die strategischen Elemente des Spiels die beste ist, werdet ihr schnell bemerken. Denn wenn zwölf



Dank einer gelungenen **Steuerung** sind Seitschritte kein Problem.



Manchmal ist es für **Christopher Stone** sinnvoll, alleine zu gehen.



Die **Kisten** in den Räumen der Polizeistation bieten eine Menge Deckung.



Mit Hilfe der Karte springt ihr von einem Level zum anderen.



Diese beiden Sowjets haben es hinter sich. Es fließt aber kein Blut.



Wir müssen da rein. Deshalb gehen wir ohne Rücksicht auf Verluste vor.



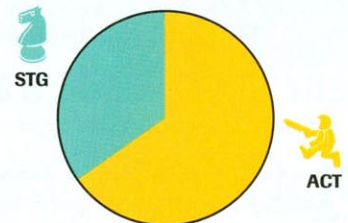
eurer Männer auf einen Trupp Russen treffen, entwickelt sich ein netter Wust aus Gewehren, Explosionen und Soldaten. Wollt ihr hingegen mal einen genauen Schuss mit dem Scharfschützengewehr abgeben, lässt es sich mit dem linken Stick wunderbar zoomen. In Sachen Waffenmenü haben sich IO Interactive wohl an *Halo* orientiert. Wie der Master Chief können auch Chris Stone und seine Mannen nur jeweils zwei Waffen gleichzeitig mit sich führen. Die Wummen können aber jeder Zeit auf Knopfdruck gegen herumliegende eingetauscht werden. Zusätzlich tragen eure Männer noch Granaten und Molotowcocktails bei sich. Manchmal könnt ihr auch hinter stationären Waffen Platznehmen, die sich natürlich durch eine enorme Feuerkraft auszeichnen. Gespeichert wird im Übrigen an Gullydeckeln. Witziges Patriotendetail: Ist ein Level geschafft, hissen Stone und seine Mannen die amerikanische Flagge.

Bärenfalle

Technisch ist *Freedom Fighters* auf einem ähnlich hohen Niveau wie *Hitman 2*. Die Grafik des Stealth-Hits wurde leicht aufgebohrt und sieht in Aktion sehr gut und sauber aus. Die hitzigen Gefechte mausern sich im Laufe des Spiels zu einer echten Augenweide. Dennoch merkt man dem Spiel an, dass es sich nicht um einen exklusiven GameCube-Titel handelt, sondern um eine Multiplattformentwicklung, die auf dem PS2-Code basiert. Die Akustik ist

dank eines Scores von Jesper Kyd hervorragend gelungen. Auch die Soundeffekte geben keinen Anlass zur Kritik. Etwas langweilig ist leider der Mehrspielermodus ausgefallen. Mehr als Standardkost im Splitscreen wird hier nicht geboten. (BS)

Genre-Checker



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts		
Hersteller:	IO Interactive		
Genre:	ACT	USK:	ab 16
Spieler:	1-4	Preis:	ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	26.11.03

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	8/10
Sound:	8/10
Gameplay:	8/10
Dauerspaß:	8/10

- :) viel Action
- :) verrücktes Szenario
- :) Taktik nötig
- :(teils mangelnde KI

Fazit:

Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.

Alternativen:

Hitman 2: Silent Assassin	Eidos
ca. 60 €	Ausgabe 8/03 86%
Splinter Cell	Ubi Soft
ca. 60 €	Ausgabe 6/03 94%

Bewertung: **83%**



Martin Mirbach

Die zweite Meinung

Warum hat den Entwicklern bloß niemand gesagt, dass ihr Gedankenspiel spätestens seit dem grottenschlechten Kinofilm *Die Rote Flut* völlig ausgelutscht ist? Okay, besonders im großen Konsolenmarkt USA wird man damit auf den immer noch unter Volldampf fahrenden Patriotismus-Zug aufspringen und sicher gutes Geld verdienen. Trotz der stellenweise lächerlichen KI ist *Freedom Fighters* ja auch kein schlechtes Spiel – aber wo sind bloß die Fahrzeuge geblieben? Hat Christopher Stone etwa keinen Führerschein? Nintendos Klempner mit dem "M" auf seiner roten Mütze fährt sogar Kart!

DISNEY'S EXTREME Skate Adventure

Mehr als nur ein Trainingslager für Tony Hawk-Versager.

GCN

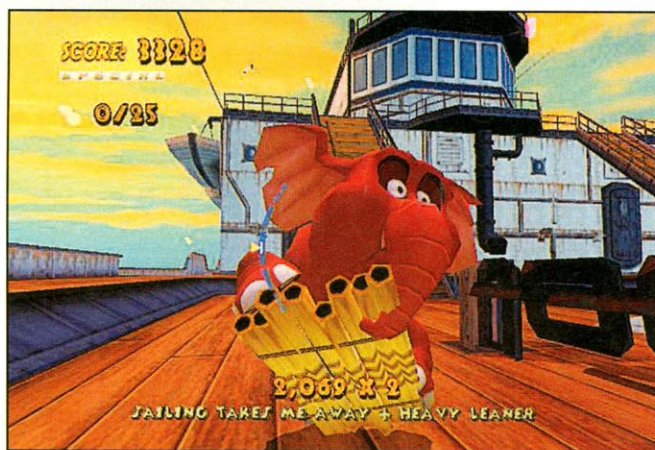
Der Marke Disney wurde in Verbindung mit Sport kein Gefallen getan. Ungern erinnern wir uns an Konamis *Disney Sports*-Reihe, die war bestenfalls Durchschnitt. *Disney Sports Skateboarding* war sogar der mit Abstand schlechteste Titel der ganzen Serie. *Disney's Extreme Skate Adventure* hat mit Konami aber nichts zu tun. Das Spiel kommt von den Skateboard-Spezialisten Activision, die auch gleich ihr Aushängeschild *Tony Hawk's Pro Skater 4* anrollen ließen, um sich die Engine zu leihen.

Tony Hawk für Kleine

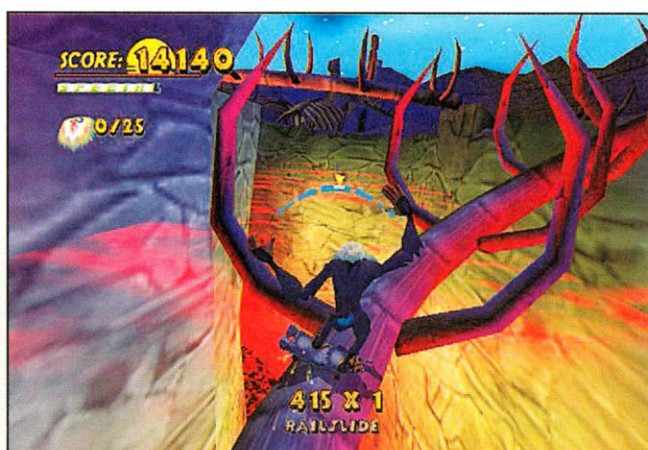
Im Großen und Ganzen spielt sich *Disney's Extreme Skate Adventure* auch wie ein *Tony Hawk* für Kleine. Für die Skaterei stehen nicht die bekannten Profis zur Verfügung, sondern Disney-Figuren wie Woody, Simba, Buzz Lightyear, Tarzan und extra von Activision gecastete Jungskater. Dazu lud der Publisher junge Skateboarder und Skateboarderinnen unter anderem nach San Diego ein und ließ die Kids vorskaten. Die Gewinner des Castings können nun als Charaktere im Spiel ausgewählt

werden. Die sind übrigens auch die Einzigen, die herkömmliche Skateboards für ihre Stunts benutzen. Ein Buzz Lightyear ist natürlich futuristisch angehaucht und saust auf einem Hoverboard durch die Levels, während Simba auf einem Stück Holz "herumschwebt". Insgesamt findet ihr zwölf Rollbrettartisten. Wie auch Steve Caballero, Tony Hawk oder Chad Muska haben die Disney-Skater ihre Stärken, Schwächen und Spezialtricks auf dem Kasten.

Bis hierhin also nichts aufregend Neues. Die Unterschiede werden erst im eigentlichen



Mehr ein Floß als ein Skateboard ist das, was unser **Dickhäuter** hier unter den Stampfen hat.

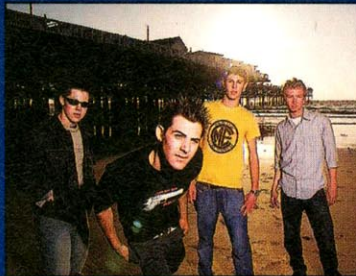


Wer nur ein Fünkchen **Gleichgewichtssinn** in sich trägt, wird den kompletten Stamm sliden können.

Die Musik

Auch bei Disney geht nichts ohne Musik. Um die Grinds, Slides und Ollies passend zu untermalen, hat sich Activision eine nette Auswahl zusammengestellt. Der Soundtrack wird übrigens auch separat erhältlich sein.

Lil' Romeo featuring Tyron and Little D - "Play Like Us"
 Smash Mouth - "Pacific Coast Party"
 TRUST Company - "Downfall"
 Basement Jaxx - "Where's Your Head At"
 Simple Plan - "Grow Up"
 Jump5 - "Spinnin' Around"
 Simon & Milo - "Get a Clue"
 Audiovent - "The Energy"
 Reel Big Fish - "Sell Out"
 Grits - "Here We Go"
 Newsboys - "Live In Stereo"
 Lisa W - "Perfect Kinda Day"
 Allister - "Somewhere on Fullerton"



Spiel deutlich. Wenn ihr mit Woody beispielsweise durch den Pizza Planet skatet, wird euch bewusst, um wie viel leichter *Disney's Extreme Skate Adventure* im Vergleich zu *Tony Hawk* zu spielen ist. Am offensichtlichsten wird das Ganze bei den Manuals. Seid ihr erstmal in Grind- oder Slide-Position gelandet, ist es ein Kinderspiel, bis zu 20.000 Punkte zu machen, ohne großartig auf das Gleichgewicht zu achten. Auch Aktionen wie ein Nosestall lassen sich mit einem Minimum an Gleichgewicht zu wahren Punktfontänen ausbauen. Ein weiterer, großer Unterschied ist die Grundgeschwindigkeit der Skater. Die ist im Vergleich zu *Tony Hawk* geradezu lahm. Beides ist nicht unbedingt schlecht, jedoch wird es den fortgeschrittenen Spieler massiv unterfordern. Dennoch ist das Spiel kein Trainingslager für *Tony Hawk*-Versager. Dafür entwickelt es zu viel Eigenständigkeit.

Die Aufgabenstellung und die Levelziele des Spiels sind mit denen des Vorbilds identisch. Ihr skatet NPCs an und erhaltet von denen eure Aufgaben. Beispielsweise sollt ihr

15 Flaschen Cola aus dem Supermarkt holen oder einen bestimmten Highscore knacken. Wie gehabt also. Zum Gähnen veranlasste uns hingegen die Jagd nach den Buchstaben S-K-A-T-E - doch auch im kommenden *Tony Hawk's Underground* wird diese angestaubte Aufgabe mit von der Partie sein.



Hallo Woody! Der **Cowboy** grüßt gerne während seiner harten Tricks.



Freestyletricks, wie Pogos, haben die **Disney-Skater** auf auf Lager.

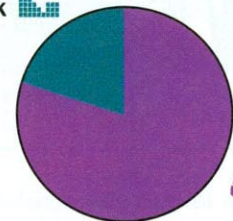
Spiele und Werbung

Dass Werbung in Spielen schon längst Realität ist, beweist *Disney's Extreme Skate Adventure* einmal mehr. Die beiden Hauptsponsoren McDonalds und Nokia haben sogar eigene Aufgaben in das Spiel integriert. So muss der Spieler beispielsweise Burger und Pommes der Fast Food-Kette verteilen und erhält auf diesem Weg Ronald McDonald-Schuhe zum Skaten. Das ist sicher nicht weiter schlimm, solange wir nicht zwischen zwei Levels einen Werbespot sehen müssen. Grafisch sind die Settings diverser Disney-Filme schön bunt umgesetzt. Die Orte, die Disney-Liebhaber aus den Filmen kennen, sind alle vertreten. Außerdem läuft die Grafik stets flüssig und bietet schöne Details. Was es beim Skaten auf die Ohren gibt, erfahrt ihr in der Extrabox.

(BS)

Genre-Checker

GSK



SPS

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Toys for Bob
Genre:	SPS
Spieler:	1-2
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Preis:	ca. 40 €
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

- :) leicht zugänglich
- :) THPS 4-Engine
- :) Disney Charaktere
- :) unterfordert jeden ab 14

Fazit:

Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.

Alternativen:

Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 1/03: 91%
Transworld Surf: Next Wave	Import
ca. 80 €	Ausgabe 5/03: 79%

Bewertung: 82%

WWE WRESTLEMANIA XIX

Bereiten wir uns lieber auf die 20 vor...

GCN



In den Locations des Revenge-Modus wirken die Texturen **sehr detailarm**.



Noch immer bewegen sich die Wrestler **verhältnismäßig träge**.



Mit dem Stuhl betäubt, dann der Elbow vom **obersten Ringseil**. Ob das reicht?

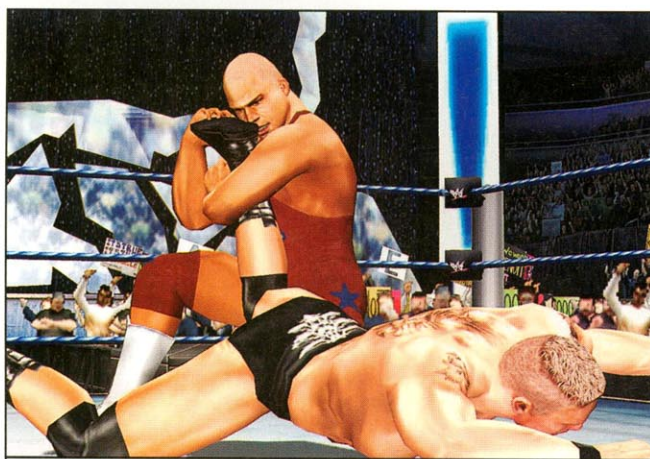
Es war eine schlechte Entscheidung. Zu N64-Zeiten galt THQ als Garant hochwertiger Wrestling-Spiele. In Ausgabe 1/2000 bewerteten wir *WWF Wrestlemania 2000* mit 84%, *WWF No Mercy* brachte es ein Jahr später gar auf stolze 85%. Dann kam der GameCube und THQ wechselte den Entwickler. Statt Aki zeichnen fortan Yuke's, die Macher der *WWF Smackdown!*-Serie auf der PS2, auch für die *Wrestlemania*-Reihe verantwortlich. Deren erstes Nintendo-Match ging mit *WWE*

Wrestlemania X8 gehörig in die Hose: 72%, Three-Count in der ersten Runde! Für das Rematch haben sie ein Jahr lang hart trainiert. Hier ist das Ergebnis.

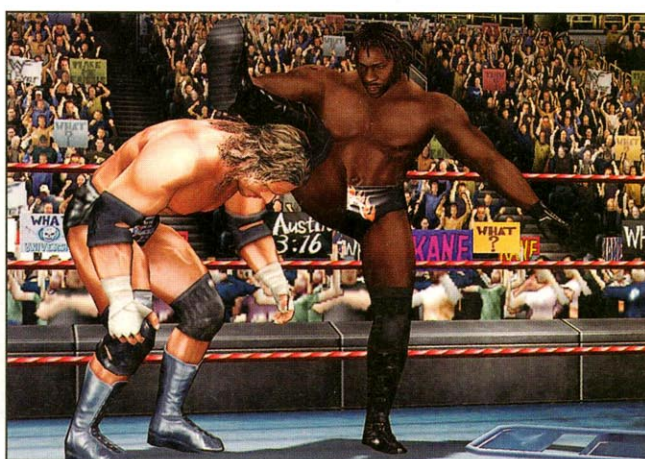
Schön, aber langsam

Ganz klar, grafisch sieht *WWE Wrestlemania XIX* besser aus als der Vorgänger. Zwar hätten die Gegenstände, Wände und Gebäude in einigen Locations wahrlich ein paar Extra-Texturen vertragen können, aber an den Wrestlern

und deren Animationen wurde gehörig gefeilt. Sie sehen ihren realen Vorbildern so ähnlich wie nie zuvor, bewegen sich dafür aber so langsam, wie wir es vom Vorgänger gewohnt sind. Hier hätte Yuke's ruhig einige Anleihen bei den eigenen *Smackdown!*-Spielen nehmen sollen. Enttäuschend auch der Sound. Am besten kommen noch die lauten Zwischenrufe der Zuschauer rüber, die Qualität von Soundtrack und Effekten lässt dagegen wie in *Wrestlemania X8* und trotz der endlich vorhan-



Kleine Verschnaufpause. Ein Match zu entscheiden, ist mit solchen Griffen nicht möglich.



Die **Anfeuerungen** aus dem Publikum sind wirklich gelungen, wiederholen sich aber zu oft.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Unser Chefmartin wird altersmilde! Früher, zu seligen N64-Zeiten, da hat er sich noch jedes Wrestling-Spiel gekrallt und entweder selbst getestet oder unsere Tests gnadenlos gegengecheckt. Kein Schwachpunkt blieb ihm verborgen, endlose Wertungsdiskussionen waren die Regel. Und heute? Da gibt er drei Prozent mehr auf ein Spiel, das für mich keinen Deut besser ist als der Vorgänger, wobei selbst dieser in meinen Augen vom Kollegen Seum zu gut bewertet wurde. Wahrscheinlich liegt's ganz einfach an fehlenden Alternativen. Mit der WWE als einzigem echten Weltverband braucht THQ die Konkurrenz reinrassiger Wrestling-Spiele nicht zu fürchten. Leider.

denen Originalthemen der Wrestler sehr zu wünschen übrig. Dafür strafen wir die Entwickler mit der ersten Clothesline.

Auch beim wichtigsten Aspekt eines Wrestling-Spiels, dem Gameplay, ist THQ nicht mehr der "Heavyweight Champion of the World". Natürlich sind alle Modi vertreten, die längst zum Standard zählen: Single-, Team- und Tag Team-Matches sind ebenso möglich wie Triple-Threat, Fatal Four-Way oder Royal Rumble. Neu ist der Revenge-Modus. Darin werdet ihr von Vince McMahon höchstselbst aus der WWE geworfen, und von Töchterchen Stephanie McMahon wieder angeheuert, um Chaos zu stiften und den Wrestlemania-Event

zu verhindern. Die Folge sind uninspirierte, sich zu sehr ähnelnde Missionen an exotischen Orten, wie einem Einkaufszentrum oder einer Baustelle. Natürlich macht es Spaß, sich mit Bauarbeitern zu prügeln oder Autos zu demolieren. Dass die Entwickler dafür aber den traditionellen Saison-Modus rausgeschmissen haben, beschert ihnen unsere gefürchtete Variante des People's Elbow.

Noch immer entpuppt sich die Steuerung als ein unfertiger Zwitter aus der alten Aki-Engine und zumindest gewöhnungsbedürftigen *Smackdown!*-Eigenheiten. Immerhin sind jetzt starke und schwächere Griffe möglich, je nachdem, wie lange ihr den entsprechenden Button gedrückt haltet. Die Richtung, in die ihr greift oder schlägt, entspricht dabei der Richtung, in die der Analogstick bewegt wird. Unverhältnismäßig schwer ist es dagegen, Angriffe eures Gegners zu blocken oder zu kontern. Wer hier nicht ein absolut präzises Timing drauf hat, geht unter. Sicher, dieses System belohnt geduldige, alte Hasen – Einsteiger sind aber schnell frustriert. Unsere Quittung dafür: ein Flying Headbutt vom obersten Ringseil.

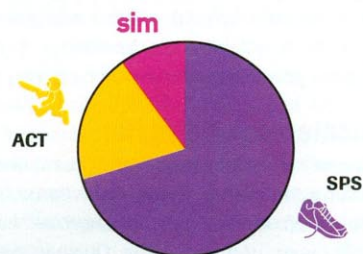
Warum so dumm?

Das größte Manko des Spieles liegt

allerdings in der streckenweise fatalen Gegner-KI. Besser wäre hier die Bezeichnung KD, für künstliche Dummheit. In Leiter-Matches kommt es vor, dass eure Gegner einfach dastehen und zusehen, wie ihr nach oben kraxelt. Im Revenge-Modus werdet ihr dagegen ständig von Gegnerhorden attackiert, die zwar immer identische, dafür aber so unfair gute Fähigkeiten mitbringen, dass ihr fast nie eine Chance habt, egal wie sehr ihr sie vorher verprügelt habt. So ist unterm Strich in *WWE Wrestlemania XIX* einiges besser als im Vorgänger, aber eigentlich nichts wirklich klasse. Schade, aber da kennen wir kein Pardon und finishen klassisch mit einem Piledriver. One, two, three – GONG!

(MM)

Genre-Checker



Kurz & Knapp

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yuke's
Genre:	SPS
USK:	ab 16
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

- :) verbesserte Grafik
- :) Originalthemen der Wrestler
- :) guter Create-A-Wrestler-Modus
- :(miserable Gegner-KI

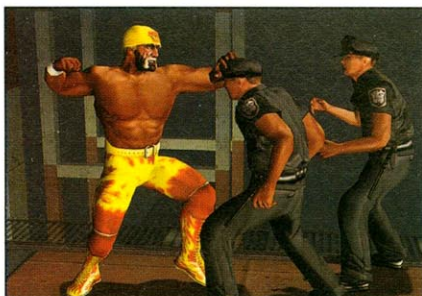
Fazit:

Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.

Alternativen:

Def Jam Vendetta	EA
ca. 60 €	Ausgabe 5/03: 85%
WWE Wrestlemania X8	THQ
ca. 20 €	Ausgabe 11/02: 72%

Bewertung: **75%**



Topfit im hohen Alter! Der **Hulkster** gibt den Cops was auf die Mütze.

Der Rivale

Def Jam Vendetta

Dass THQs ehemaliger Wrestling-Spezialist Aki es noch immer besser drauf hat als Yuke's, zeigte sich zuletzt in EAs *Def Jam Vendetta*. Nach wie vor auf der aufgebohrten *WWF No Mercy*-Engine basierend, überzeugte uns hier nicht nur die Grafik, sondern auch Steuerung und Sound. Obwohl die Kämpfer in *Def Jam Vendetta* nicht aus der WWE stammen (es handelt sich um einen Mix aus Interpreten des HipHop-Labels Def Jam und Fantasiefiguren), können Wrestlingfans bedenkenlos zugreifen. Die Moves und Modi werdet ihr kennen und dieser Story-Modus hat es wirklich in sich.

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

85%



Nicht nur für HipHopper, auch Wrestlingfans greifen zu!

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

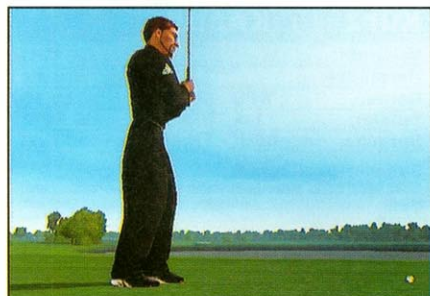
Schläger, Freaks und brennende Geschosse: Tiger Woods ist wieder da!

Der Golfsport ist bei genauerer Betrachtung eine recht komplizierte Sache. Windverhältnisse, Bodenbeschaffenheit und die Art des Schlägers müssen berücksichtigt werden, will man es in der Welt der flitzenden weißen Bälle zu etwas bringen. Wenn man allerdings Tiger Woods heißt und zufällig das Golf-Wunderkind der amerikanischen Golfnation ist, kann man vermutlich auch mit einer morsche Astgabel andere Profigolfer an die Wand putten. Da uns dieser Luxus nicht vergönnt ist, fangen wir klein an und müssen erst einmal unsere Skills pflegen um überhaupt einen Golfball zu erkennen, wenn er auf uns zurollt.

Explodierende Golfbälle

Zuerst erwartet euch die Charaktererschaffung. Haarfarbe, Frisur, Augenfarbe, die Breite eures Kinns, eure Schuhgröße, eure Augenbrauen und sogar die Qualität eurer

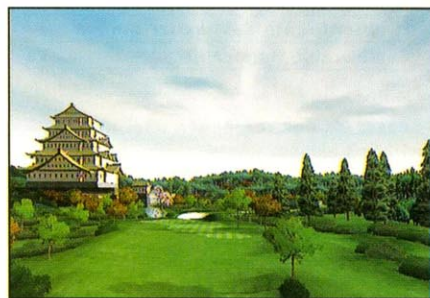
Zähne müsst ihr angeben, bevor ihr euer äußeres Erscheinungsbild bearbeiten dürft. Weiter geht es mit eurem Brustumfang, euren Arm-Muckis und, wie könnte es auch anders sein, mit allerlei Markenklamotten (Stichwort: adidas). Bei den Skills wollen unter anderem eure Puttstärke, die allgemeine Schlagkraft und der Drive fleißig gesteigert werden. Zu Anfangs geht das noch durch einfache Punkteverteilung, später muss durch stete Geldzufuhr ein Golftrainer bemüht werden. Wer die detaillierte Charaktergenerierung hinter sich gebracht hat, findet sich sogleich auf seinem ersten Kurs wieder und darf von nun an mit Elan den Schläger schwingen. Wird der Z-Knopf während des Ausholens malträtiert, fliegt der Ball von einer Miniexplosion angetrieben noch mal so weit und darf, mit ausreichenden Drive-Werten, auch noch im Flug ein wenig gesteuert werden.



Noch ein letzter **Salut an den Ball**, bevor das kleine weiße Ding verknoppt wird.



Und ab dafür! Die nächste tief fliegende Passagiermaschine wird sich freuen!



Auch solch idyllischen **Landschaftskurse** dürft ihr später im Spiel beglücken.



Unser Rotschopf fühlt sich in den teuren **Markenklamotten** sichtlich wohl.

GCN

Panorama Kurse

Da Golf nun mal kein so spektakulärer Sport ist wie, sagen wir mal, Aliens in die ewigen Jagdgründe zu schicken, hält sich die grafische Brillanz erfahrungsgemäß in Grenzen. Innerhalb dieser Grenzen bauen jedoch liebevoll designte Gesichtszüge, hübsche Animationen und idyllische Golfkurse das Gesamtbild zu einer durchaus akzeptablen Mischung aus. Zusammen mit dem ordentlichen Sound und den stets passend ausgewählten Sprüchen der Kommentatoren ergibt sich ein solides, wenn auch komplett englisches Spiel. **(CS)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts		
Hersteller:	EA Sports		
Genre:	SPS	USK:	ohne
Spieler:	1-4	Preis:	ca. 60 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- : gelungene Animationen
- : Charakter-Editor unglaublich vielfältig
- : einfache Steuerung...
- : mit langer Eingewöhnung

Fazit:

Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.

Alternativen:

Tiger Woods PGA Tour 2003	EA
ca. 50 €	Ausgabe 2/03: 83%
Outlaw Golf	TDK
ca. 50 €	Ausgabe 1/03: 78%

Bewertung: 86%

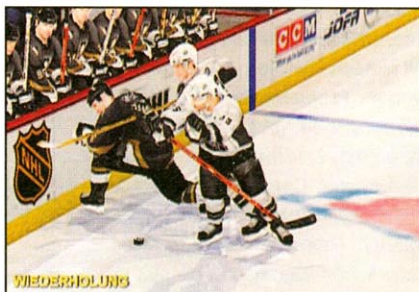
NHL 2004

Wer wollte schon immer mal Manager einer NHL-Mannschaft sein?

GCN



Ein Schlag aus spitzem Winkel ist schwierig, aber der Torhüter hat **keine Chance**.



Beim Eishockey geht es ziemlich **rabiat** zu. Nicht immer kommt man straffrei davon.



In diesem Gewusel ist es manchmal schwierig, die **Übersicht** zu behalten.

Wieder ist ein Jahr vergangen und Electronic Arts bringt die jährlichen Sportspiel-Updates auf den Markt. Jedoch reicht es nicht mehr aus, einfach nur die Saisonzeiten und Sportlernamen zu aktualisieren, nein, man muss den Käufern auch ab und zu mal etwas Neues bieten. Das haben auch EA Sports geschnallt und *NHL 2004* mit einem komplexen Manager-Modus ausgestattet.

In diesem so genannten Dynasty-Mode seht ihr euch nun also der Herausforderung gegenüber, als Manager euren Verein von ganz unten nach ganz oben zu bringen. Und zwar nicht nur in sportlicher, sondern auch in geschäftlicher Hinsicht. Mit der Zeit erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die eure geschäftliche Weiterentwicklung darstellen. Auf dem Weg nach oben nehmt ihr nach und nach Modernisierungen

an Personal und Arbeitsumgebung vor. Dazu gehören z.B. die Beschaffung von neuen Trainingsgeräten oder Umkleideschränken, die Einstellung von Trainern, Sportärzten und Finanzfachleuten oder völlig banale Dingen, wie der Kauf

eines neuen Bürostuhl oder einiger Dekorationen. Als Manager seid ihr natürlich immer auf dem neuesten Stand, indem ihr Newsticker und Sportzeitungen lest. Ein weiteres, wichtiges Aufgabenfeld ist das Aufstellen eines Trainingsplans. Hier ist Finger-spitzengefühl gefordert, denn einerseits sollen eure Jungs ja nicht einrosten, andererseits dürft ihr sie auch nicht zu hart ran nehmen und ihnen keinen freien Tag gönnen, da sonst die Moral ganz schnell in den Keller geht.

Sport oder Geschäft?

Auf dem Spielfeld gibt sich *NHL 2004* gewohnt erstklassig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit befördert ihr den Puck flink über das Eis und legt ein paar schöne Spielzüge hin. Grafisch und akustisch bewegt sich das Spiel

auf hohem Niveau, wobei sich qualitativ gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan hat. So langsam melden sich aber Zweifel zu Wort, ob der sportliche Anteil durch das umfangreiche Drumherum nicht zu sehr ins Abseits gedrückt wird. Der ganze Managerschnickschnack ist ja schön und gut, aber wenn die Entwicklung so weiter geht, verkommt das Spiel in ein paar Jahren zur Wirtschaftssimulation. Ob das der richtige Weg ist?

(SRÖ)



Einige **Kameraperspektiven** sehen gut aus, sind aufgrund fehlender Übersicht aber eher untauglich.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts		
Hersteller:	EA Sports		
Genre:	SPS	USK:	ohne
Spieler:	1-4	Preis:	ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	26.09.03

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

- :) viele Spielmodi und Optionen
- :) flotter Spielablauf
- :) sehr gute Steuerung
- :(komplexer Manager-Mode fragwürdig

Fazit:

Top-Spiel, aber für Hockey-Einsteiger zu komplex.

Alternativen:

NHL 2003	EA
ca. 60 €	Ausgabe 12/02: 88%
NHL Hitz 2003	Konami
ca. 60 €	Ausgabe 11/02: 79%

Bewertung: 86%

MADDEN NFL 2004

Kickoff – es ist mal wieder Zeit für ein neues Madden-Spiel.

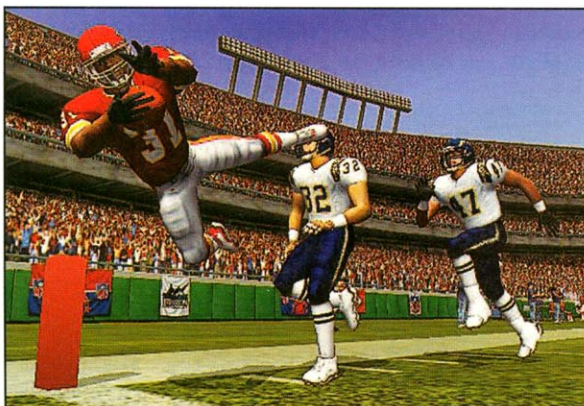
GCN

Es gibt Sachen, die ändern sich scheinbar nie. So stattet auch Altmeister Madden Good Old Germany Jahr für Jahr einen Besuch ab. Eigentlich ist dieser Besuch mehr eine Gefälligkeit, als ein kalkuliertes Geschäft, denn Football-Spiele sind in Europa einfach nicht sonderlich gefragt – egal wie gut sie sind. Und *Madden NFL 2004* ist gut, daran besteht kein Zweifel. Dennoch wird es wohl erneut nur mäßige Verkaufszahlen erreichen. Einer der Gründe ist sicher der schwierige Einstieg. Ist das Regelwerk der amerikanischen Ersatzreligion ohnehin schon nicht ganz einfach zu verstehen, wird es auf Englisch für viele zu einem Buch mit sieben Siegeln. Sprich, der Einstieg in die Welt des simulierten Footballs wird durch die Sprache nochmals erschwert. Übersetzt wird bei *Madden NFL* schon aus Tradition nichts. Wieso auch? Der Verkauf würde kaum die Lokalisierungskosten decken. Ein Teufelskreis...

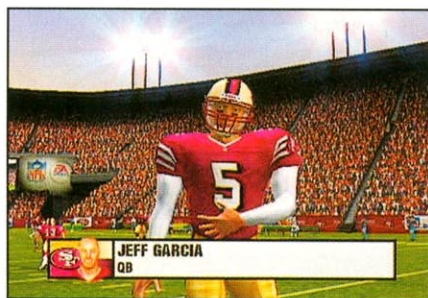
Verantwortung übernehmen

So werden nur die wenigsten hier zu Lande in den Genuss des neuen Owner-Mode kommen, in dem ihr erstmals neben den sportlichen Fäden auch die geschäftlichen ziehen dürft. Stadien bauen, Hot Dog-Stände errichten, Gehaltschecks überreichen? Das erinnert schon an *Theme Park*. Allerdings wird der ganze Zirkus da-

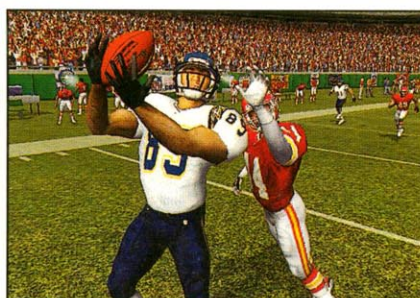
durch noch komplizierter, aber auch besser. Wer einen der Vorgänger gespielt hat, wird wenige Probleme haben, denn abseits des Owner-Mode gibt es nur wenige Veränderungen. Erwähnenswert ist sicher noch die "Playmaker Control". Damit könnt ihr unabhängig vom gerade aktiven Spieler andere Spieler steuern und so gegnerische Schwächen besser erkennen. Die Defensive-Line des Gegners kann so leichter durchbrochen werden. NFL-Europe-Fans wird es sicher freuen, dass auch Mannschaften wie Frankfurt Galaxy spielbar sind. Bei grafischen Verbesserungen hielt man sich vornehm zurück. Einzig die Tackle- und Blockanimationen erfuhren sichtbare Korrekturen. Wer also keine Angst vor der englischen Sprache hat und gerne eine sehr gute Footballsimulation spielen möchte, bekommt nichts Besseres als *Madden NFL 2004*. (BS)



Dieser Sprung wird ein klassischer **Touchdown**. Unser Spieler darf sich jetzt nur nicht verletzen.



Die "Playmaker Control" macht sich gut, erfordert aber Übung.



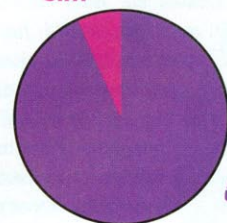
Der Pass war korrekt. Nun aber hurtig ein paar Yards machen.



Trainingslektion bei den SF 49ers. Quarterback Garcia steht bereit.

Genre-Checker

sim



SPS

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	EA Sports
Genre:	SPS
USK:	ohne
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) umfangreich
- :) Owner-Mode
- :) toll spielbar
- :(schwerer Einstieg

Fazit:

Die ultimative Football-Sim mit Einstiegshürde.

Alternativen:

NCCA Football 2004	Electronic Arts
ca. 60 €	Ausgabe 9/03: 85%
Madden NFL 2003	Electronic Arts
ca. 60 €	Ausgabe 12/02: 89%

Bewertung: **90%**

DROME RACERS

GCN

Früher war Lego-Spielzeug nur im Kinderzimmer zu finden. Heute rast es durch Städte, Canyons und Eiswelten. In *Drome Racers* heizt ihr ähnlich wie in *F-Zero GX* mit einem Affenzahn durch die Gegend, sammelt

Power Ups ein und versucht, eurem Gegner ein Schnippchen zu schlagen. Am besten geht das per Rakete oder Schutzschild. Interessant präsentiert sich der Karrieremodus. Hier zieht ihr euch den Helm eines Newcomers über und

rast um gute Platzierungen. Nach und nach steigt ihr auf, verbessert euch und tont euren Racer. Patzen Lego in der Vergangenheit mit ihren Spielen, ist *Drome Racers* eine Überraschung. Grafisch und akustisch gibt es kaum etwas zu moseern. Mit einer etwas ausgefeilteren Steuerung hätte das Spiel die 80 Prozent durchbrechen können. (BS)



Das Spiel hat Potential. Einzige die **Steuerung** wurde verkorkst.

SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

GCN

Okay, die Story dieses Spiels entzieht sich mir leider vollkommen. Sabbernde, breitmäulige Dinger kommen aus dem Weltall, verschleppen die Freunde einer Katze und eines kleinen Drachens, welche eine Rakete besteigen und mit ihrer Blasenkanone bunte Farbkugeln verschießen, damit ihre Kumpels

aus Blubberblasen befreit werden. Wie auch immer! Das Spielprinzip dürfte eigentlich jedem klar sein, der fleißig Videospiegelgeschichte studiert hat. Für alle anderen: Mit eurem "Bläschen-Ballermann" versprüht ihr farbige Blasen, die sich an andere Blasen anheften. Geraten drei dieser Blasen aneinander, gibt es eine Kettenreaktion und die drei Blasen platzen. Ziel ist es, alle Blasen eines Levels zum Platzen zu bringen, was auch durch das Abknallen höher gelegener Blasen geschehen kann. Alle unten an der "Trägerblase" befestigten bunten Bälle klatschen demnach mit hinunter, was Profis ganze Combo-Serien ermöglicht. Tja, was bleibt zu sagen? Ein hübsches, kurzweiliges Spielprinzip, das nur durch seine angestaubte Grafik und die fehlende Langzeitmotivation inzwischen leicht an Wert verloren hat. (CS)



Kein Erbarmen für die bunten Bälle! Rot, blau und gelb ganz hinten sind besonders tückisch.

Kurz & Knapp

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Lego
Genre: RSP
USK: ohne
Spieler: 1-4
Preis: ca. 60 €
Sprache: deutsch
Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

- :) gute Technik
- :) sehr schnell
- :) viele Power Ups
- :(misslungene Steuerung

Fazit:

Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.

Alternativen:

F-Zero GX Import
ca. 80 € Ausgabe 9/03: 92%
Burnout 2: Point of Impact Acclaim
ca. 60 € Ausgabe 6/03: 90%

Bewertung: **74%**

Kurz & Knapp

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Taito
Genre: GSK
USK: ohne
Spieler: 1-4
Preis: ca. 60 €
Sprache: deutsch
Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

- :) hübsch für zwischendurch
- :) purer Multiplayerspaß
- :(kaum Langzeitmotivation
- :(grenzwertige Grafik

Fazit:

Alt, aber immer noch spaßig.

Alternativen:

Super Monkey Ball 2 Atari
ca. 50 € Ausgabe 3/03: 89%
Super Bubble Pop Jaleco
ca. 50 € Ausgabe 2/03: 60%

Bewertung: **70%**

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER Chaos Bleeds

IMPORT
SPIEL

GCN

Von Geburt an mit einzigartigen Kräften ausgestattet, sorgt Buffy mit ihren Kumpels dafür, dass sich der Unterwelt entfleuchende Dämonen in ihrem neuen Heim alles andere als wohl fühlen. Spielbar sind Buffy, Xander, Willow und Sid, plus zwei Bonuscharaktere, die aber erst frei geschaltet werden müssen. Mit dem Beginn des ersten Levels erkennt der beflissene Jägerinnen-Fan viele lieb gewonnene Details wieder: Wer Buffy das erste Mal beobachtet, wie sie einem Vampir einen schwungvollen Tritt mit anschließender „Pflöck-Drehung“ verpasst, fühlt sich augenblicklich in die Fernsehserie versetzt. Leider konnten nicht alle (US-) Sprecher für ihre jeweilige Rolle gewonnen werden, und vor allem Willow hört sich eher wie

eine verzweifelte Sechzehnjährige mit Stimmbandriß an. Vereinzelte Probleme bei der Kollisionsabfrage (Pflöck im Schritt? AUTSCH!!) und der automatischen Kamera trüben das ansonsten solide Spielerlebnis, sind jedoch eher lästig als gravierend. **(CS)**



Woah, ziemlich groß für einen Vampir! Faith lässt das allerdings ziemlich kalt.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Eurocom
Genre:	ACT
USK:	n.n.b.
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

Grafik:	10/10
Sound:	10/10
Gameplay:	10/10
Dauerspaß:	10/10

- :) perfektes "Buffy Feeling"
- :) guter Vier-Spieler-Modus!
- :) Gute Synchronstimmen...
- :(...allerdings nicht von allen Darstellern

Fazit:
Ordentliches Buffy-Debüt mit ein paar Kameraproblemen.

Alternativen:	
X-Men 2: Wolverines Revenge	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 6/03: 80%
Enter the Matrix	Atari
ca. 60 €	Ausgabe 6/03: 82%

Bewertung: 79%

BUTT-UGLY MARTIANS Zoom or Doom

IMPORT
SPIEL

GCN

Die Wörtchen "Butt-Ugly" und "Doom" beschreiben das neueste Verbrechen der Entwickler von Runecraft auf eine erschreckend treffende Weise. Marsianer führen ihre Kriege anscheinend etwas anders, nämlich in Form von Hovercraft-Rennen mit sinnleerer Hintergrundstory. Allerdings kann uns das alles vollkommen egal sein, da uns *Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom* sowieso nicht mitspielen lässt. Die nicht deaktivierbare „Steuerungshilfe“ ist selbst auf der niedrigsten Stufe so aggressiv, dass wir uns eigentlich nur zurücklehnen und auf den Gas Knopf drücken müssen. Selbst mutwilliges vor die Wand brettern lässt das Spiel vollkommen kalt, da sich das Hovercraft sofort wieder auf die Strecke ausrichtet und, selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad (MIT minimaler Steuerungshilfe!)

ohne Probleme als erstes durchs Ziel rauscht. Zusammengefasst: Grafik und Sound verursachen Heulkrämpfe, die Steuerung ist eine Zumutung und am brutalsten ist die Tatsache, dass für diese digitale Form des absolut Bösen auch noch Geld verlangt wird! **(CS)**



Ein grüner Haufen, der den jämmerlichen Versuch von Partikeleffekten hinter sich lässt.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Runecraft
Genre:	RSP
USK:	n.n.b.
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

Grafik:	10/10
Sound:	10/10
Gameplay:	10/10
Dauerspaß:	10/10

- :(sinnlos
- :(witzlos
- :(geistlos
- :(hirnlos

Fazit:
Aaaahrrg! *Redakteur beging Sepukku*

Alternativen:	
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
ca. 60 €	Ausgabe 6/03: 90%
F-Zero GX	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 9/03: 92%

Bewertung: 23%

BIG MUTHA TRUCKERS



GCN

Ma Jackson hat keine Lust mehr. Sie hat genug Kohle mit ihrem Truck-Unternehmen gemacht. Nun sucht sie einen Nachfolger. Es bietet sich natürlich an, einem der vier Sprösslinge diesen Job aufs Auge zu drücken. Da die Gören aber alle von verschiedenen Vätern stammen, zeigt sich jedes der Bälger unterschiedlich. Also ist es an euch, einen Charakter aus dem Jackson-Quartett herauszupicken und der



alten Mum zu beweisen, dass ihr es draufhabt. Dazu brettet ihr mit einem Truck durch die Saaten, handelt und feilscht mit Geschäftsleuten, um Ware billig abzustauben und sie wieder teuer zu verhöckern. Neben einem Rennspiel mit dicken Trucks bekommt ihr also auch etwas Strategie geboten. Kaufmännisches Geschick ist somit genauso gefordert, wie der Umgang mit Gas und Bremse. Leider ist das Ganze spielerisch belanglos. **(BS)**



Cletus sieht zwar nicht aus wie 24, ist aber trotzdem verrückt.



Aus dem Weg, Punkt! Bei einem Truck sollten Motorradfahrer lieber ausweichen.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Eutechnyx		
Genre:	RSP	USK:	n.n.b.
Spieler:	1	Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!
Schwierigkeitsgrad:			
leicht normal			

Fazit:

Mit Trucks durch die Staaten brausen. Geht so.

Alternativen:

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim
ca. 60 €	Ausgabe 9/02: 43%
Crazy Taxi	Sega
ca. 60 €	Ausgabe 5/02: 78%

Bewertung: 64%

FREAKY FLYERS



GCN

Fünfzehn Cartoonfiguren die an einem Rennen teilnehmen und sich mit allerlei Spezialwaffen die Hölle heiß machen. Das hört sich wie eine verdammt alte Idee an. Auf unterschiedlichen Kursen hauen sich die Zeichentrickmännlein allerlei schweres Gerät um die Ohren und versuchen

zeitgleich, als erster im Ziel anzukommen. Das gestaltet sich, ob der wirklich gelungenen Levelgestaltung, schwerer als es sich anhört. Felsbrocken, Baumstämme und Artilleriekugeln machen euch euer luftiges Leben schwer. Wer in der nächsten Runde den Ort eines vorhergegangenen Steinschlages aufsucht, findet vielleicht eine nun freigelegte Abkürzung im Berg. Schade nur, dass die Spielermodelle im Vergleich zur Umgebungsdekoration grob und lieblos wirken. Auch die Missionsziele hätten heruntergeschraubt werden können. Mal im Ernst: Wer sich um sechs Aufgaben gleichzeitig kümmern soll, hat in den wenigsten Fällen noch die Zeit, ein Rennen zu gewinnen! **(CS)**



Mit dem Trippeldecker durch die Eiswüste. Links unten eines der vielen Ziele.



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Midway		
Genre:	RSP	USK:	n.n.b.
Spieler:	1-2	Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!
Schwierigkeitsgrad:			
leicht normal schwer			
Grafik:	    		
Sound:	    		
Gameplay:	    		
Dauerspaß:	    		
:) wirklich witzig!			
:) spannende Strecken			
:(unspannende Grafik			
:(überladene Etappenziele			

Fazit:

Ganz okay für einen Funracer... oder -flyer.

Alternativen:

F-Zero GX	Import
ca. 80 €	Ausgabe 9/03: 92%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo
ca. 25 €	Ausgabe 5/02: 92%

Bewertung: 74%

ZUBEHÖR IM TEST

Airflo Controller

GCN

Schwitzende Hände beim Spielen? Damit ist nun Schluss! Denn der Airflo besitzt ein integriertes Kühlsystem. Auf der Rückseite befindet sich ein Ventilator, der Luft ansaugt und diese durch Schlitze in den Griffen an die Hände abgibt. Coole Idee, die auch noch hervorragend funktioniert. Der Rest des Controllers ist aber ebenfalls



nicht schlecht: Die Joysticks und Schultertasten sind einwandfrei, Controllergröße und Buttons ähneln dem alten (großen) Microsoft-Controller. Das Digipad kann man allerdings mal wieder vergessen. Erfreulicherweise läuft der Airflo ohne Batterien, ein

leises Betriebsgeräusch des Ventilators ist aber schon zu hören. In der Hitze des Spiels achtet man aber nicht mehr darauf. Witziges Teil!

Info

Vertrieb:	Jeruel Gamewear
Hersteller:	Nyko
Preis:	34,95 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

4 in 1 Blue Lightning Wheel

GCN

4in1-Lenkräder können zwar an PC, Xbox, GameCube und PS2 betrieben werden, der Nachteil ist jedoch, dass das Buttonlayout möglichst neutral gehalten werden muss. Die Standardeinstellung ist für GameCube-Spieler ziemlich ungünstig, dank Programmierfähigkeit kann man die Funktionen



der Buttons aber ändern. Von der Verarbeitung her ist das Lenkrad im Großen und Ganzen okay, wobei in dieser Preisklasse natürlich Einschränkungen in Kauf genommen werden müssen. So gibt es zum Beispiel keine richtige Tischhalterung und sowohl die Fußpedale als

auch die oberen Buttons in Daumennähe sind zu klein. Für einen Kaufpreis von 40 Euro kann man darüber aber hinweg sehen.

Info

Vertrieb:	Jöllencek
Hersteller:	Speed Link
Preis:	39,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

SP Power Station

GBA^{SP}

Ladekonsolen sind eine feine Sache und haben uns beim "alten" GBA schon grundsätzlich gut gefallen. Sie sind in der Regel recht praktisch, weil man einfach nur seinen GBA SP darauf ablegt, was dann je nach Design der Ladestation auch recht schick aussieht. Ein Netzkabel ist natürlich nicht dabei, denn das hat ja jeder GBA SP-Besitzer schon. Stattdessen befindet sich ein USB-Kabel im Lieferumfang, der die Ladestation

vom USB-Port des PCs mit Strom versorgt. Macht Sinn für Leute, deren Rechner ohnehin den ganzen Tag läuft, die sparen damit zu-



mindest mal eine freie Steckdose ein. Die Power Station gibt es in den Farben schwarz, blau und silber.

Info

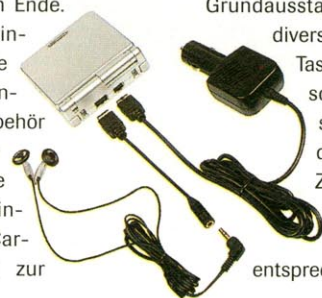
Vertrieb:	Jöllencek
Hersteller:	Speed Link
Preis:	12,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

GBA SP Travel Pack

GBA^{SP}

SP-Bundles und kein Ende. Nach und nach bringen alle Hersteller die verschiedensten Zusammenstellungen von GBA SP-Zubehör auf den Markt. Qualitativ unterscheiden sich die Compilations kaum voneinander. Kopfhörer und Car-Adapter gehören dabei zur



Grundausstattung, darüber hinaus gibt es diverse "Besonderheiten" in Form von Taschen, Lupen, Ladestationen oder sonstigen Gimmicks. Der Kunde steht lediglich vor der Entscheidung, wie viel Geld er für welche Zusammenstellung ausgeben will. Das GBA SP Travel Pack ist mit einem Paar Ohrstöpsel, einem entsprechenden Adapter für den GBA SP

und einem Car-Adapter verhältnismäßig spartanisch ausgestattet. Ob einem das 13 Euro wert ist, muss jeder selbst wissen.

Info

Vertrieb:	Jöllencek
Hersteller:	Speed Link
Preis:	12,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

SP Value Pack 6 in 1

GBA SP

Diese Compilation ist schon interessanter. Kopfhörer-Adapter, Ohrhörer-Paar und Car-Adapter gehören zum üblichen Standard, hinzu kommen bei diesem Pack ein Trageriemen, eine kleine Tasche, eine Plastikhülle für ein Spiel und ein 2fach-Linkkabel mit Umschaltfunktion für den GBC. Letztendlich



also auch alles nicht wirklich umwerfend, halbwegs interessant ist die Tasche. Sieht gar nicht mal so schlecht aus, kommt mit Gürtelschleife und etwas kurz geratenem Trageriemen daher (1 m), ist trotz zweier Innenfächer aber ziemlich knapp bemessen. Wenn man den

GBA SP, ein, zwei Spiele und noch ein Paar Kopfhörer oder 'nen Ersatzakku verstauen will, kriegt man das Ding kaum noch zu.

Info

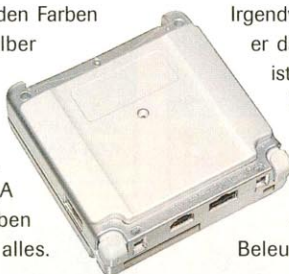
Vertrieb:	Jöllencek
Hersteller:	Speed Link
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Power Grip SP

GBA SP

Mit diesem Gerät, das in den Farben schwarz, blau und silber erhältlich ist, soll unter anderem die Griffbarkeit des GBA SP erhöht werden, damit dieser besser in der Hand liegt. Tatsächlich aber wird der GBA SP einfach nur 'nen halben Zentimeter dicker, das ist alles.



Irgendwie handlicher oder griffiger wird er dadurch auch nicht. Interessanter ist da schon der eingebaute Akku. Die Herstellerangaben von "30 Stunden Spielspaß" sind etwas sehr großzügig angesetzt. Bei uns hielt der Akku mit eingeschalteter SP-Beleuchtung im Dauerbetrieb etwas

länger als acht Stunden durch, womit er auf dem Leistungsniveau der Akkus von Nintendo und Bigben (Test in Ausgabe 8/03) liegt.

Info

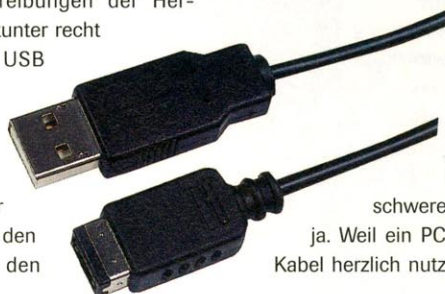
Vertrieb:	Jöllencek
Hersteller:	Speed Link
Preis:	19,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

USB Charge Cable

GBA SP

Die Produktbeschreibungen der Hersteller können mitunter recht amüsant sein. "Das USB Ladekabel für den GBA SP!" heißt es auf der Verpackung. Jo, daran ist nichts auszusetzen. Statt an einer Steckdose schließt man den GBA SP nun also an den



USB-Port seines PCs an. Klappt wunderbar, so weit also alles in Ordnung. Dann aber: "Kein lästiges Herumschleppen des schweren Netzteils mehr!" Ah, ja. Weil ein PC (ohne den das USB-Kabel herzlich nutzlos ist) ja auch so viel

leichter ist... Okay, genug gelästert. Das Kabel tut, was es soll und kostet nicht viel – mehr wollen wir ja gar nicht.

Info

Vertrieb:	Jöllencek
Hersteller:	Speed Link
Preis:	4,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Advanced Music Player

GBA

Mit diesem Steckmodul wird der GBA zum MP3-Player. Mittels beiliegendem USB-Kabel und Windows-Software werden die Tracks vom PC auf das Modul übertragen. 64 Megabyte Speichervolumen reichen für etwa eine Stunde Musik, Songs mit variabler Bitrate können nicht übertragen werden. Erweiterungs-



module gibt es nicht, für mehr Speicher muss ein neuer Player her. Auf dem GBA habt ihr Standardfunktionen wie Pause, Skip und Replay, was für die meisten Zwecke ausreichend ist. Die Klangqualität ist zwar nicht umwerfend, mit vernünftigen Kopfhörern aber durchaus annehmbar. Eine

echte Alternative zu hochwertigen MP3-Playern ist der Advance Music Player sicher nicht, aber für 40 Euro ein nettes Spielzeug.

Info

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Datel
Preis:	39,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Neues Kraftfutter für Rollenspiel- und Strategie-Fans!

Wer sich im PlayStation-Lager ein bisschen auskennt, ist vielleicht schon mal über den Namen *Final Fantasy Tactics* gestolpert. Leider ist dieses edle Strategie-Rollenspiel von anno '97 nie in Europa erschienen. Zumindest für GBA-Besitzer wird dieser Missstand jetzt behoben.

Magischer Unfall

Die Story dreht sich um ein paar Kinder aus heutiger Zeit, die ein bisschen in einem magischen Buch herum schnüffeln. Hätten sie lieber nicht tun sollen, denn in der folgenden Nacht geschieht etwas Merkwürdiges, wodurch ihr euch mit eurer Spielfigur in einer fremdartigen Fantasy-Welt wieder findet. Hier trifft ihr auf den Moogle Montblanc, der euch in eine Gruppe Abenteurer aufnimmt, die sich mit Auftragskämpfen über Wasser hält.

Die Kämpfe sind rundenbasiert und finden auf begrenzten, in Felder unterteilten Arealen statt, über die ihr Zug um Zug eure Figuren bewegt und eure Angriffe ausführt. Diese reichen vom einfachen Schwerthieb oder waffenlosen Nahkampf über Fernangriffe per Pfeil und Bogen bis zum Gebrauch von Magie in Form von

Feuer, Blitz, Eis oder Heilzauber. Eure Charaktere nehmen dabei so genannte "Jobs" an, wodurch sie spezielle Fähigkeiten erlernen. Als Wizard entwickelt ihr eure magischen Kräfte, lernt als Mönch diverse Nahkampftechniken oder lasst als Ritter eure Schwerter klirren. Wohl geplante Wechsel zwischen den einzelnen Jobs sorgen für eine umfassende und ausgeglichene Ausbildung eurer Recken.

Nicht schummeln!

Allerdings unterliegen die Kämpfe bestimmten Regeln, die euch zum Beispiel den Gebrauch von Magie untersagen. Ein Schiedsrichter behält stets ein strenges Auge auf euch und erteilt einen Platzverweis direkt in den Knast, falls ihr diese Regeln brechen solltet. Für den Rest des Kampfes spielt ihr dann mit einer Person weniger und müsst euren Häftling später wieder freikaufen.

Die abwechslungsreichen Kampfschauplätze bieten eine Menge taktischer Möglichkeiten, um euer Strategiehirn ordentlich zu beschäftigen. Freut euch auf den Test in der nächsten Ausgabe, in dem wir diesen Hitkandidaten auf Herz und Nieren untersuchen werden!

(SRÖ)



Mit einer harmlosen **Schneeballschlacht** auf dem Schulhof fängt alles an.



Kunterbunt und detailverliebt – so kennen und lieben wir japanische Spiele.



Wie so oft fordern die **Magieangriffe** vom GBA grafische Höchstleistungen.



In eurem **Geheimquartier** versammelt sich eure Truppe und wartet auf ihren Einsatz.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Square Enix
Genre:	STR
Erhältlich:	14.10.2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Ausgereiftes Strategie-RPG mit enormer Spieltiefe!

Bisher:



BEYBLADE Ultimate Bladerjam

GBA

Mit *Beyblade* hat sich Atari zweifellos eine starke Lizenz an Land gezogen. Die GBA-Version der Kreiselgefechte soll die gleichen Features bieten wie die stationären Fassungen. Spielt mit den Serien-Charakteren eure eigenen Kämpfe nach, trainiert neue Angriffe und lasst auf Knopfdruck eurer Bit Beast frei. Im Kampf wartet ihr, bis eure Angriffsleiste gefüllt ist und entscheidet dann,

ob ihr offensiv oder defensiv vorgeht. Ein gewonnenes Gefecht spendiert euch Erfahrungspunkte. Das Spiel könnte Fans eine lange Spielzeit bieten, denn selbst nach dem dreihundertsten Kampf sollen sich noch neue Kampfarenen freischalten lassen.



Grafisch sieht das Spiel für GBA-Verhältnisse recht gut aus. Der Sound erinnert an die Serie. Ob das nun gut oder schlecht ist, solltet ihr entscheiden. Fans werden damit wohl völlig zufrieden sein.

(BS)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Takara
Genre:	ACT
Erhältlich:	12.10.2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Wird für Fans der pure tragbare Spaß werden.

Bisher:

BOKTAI The Sun is in Your Hands

GBA

Vampirjäger Django kennt keine Gnade. Er streift durch finstere Kerker und Höhlen und kennt nur ein Ziel: Vampire flambieren. Am liebsten macht er das mit einer Sonnenkanone, die er im Tageslicht aufladen muss. Der Clou dabei: Das funktioniert tatsächlich nur in der realen Sonne. Mit Hilfe



eines Lichtsensors erkennt euer GBA Sonnenlicht und lädt damit Djangos Wumme auf. Wer also auch dem letzten Blutsauger den Garaus machen will, sollte *Boktai* am besten an der hellsten Stelle

spielen, die zu finden ist. Dummerweise könnte es mit dem alten GBA zu Sichtproblemen kommen. Sogar die reale Tageszeit wirkt sich auf die Stärke der Charaktere aus. Tagsüber ist Django klar im Vorteil wogegen nachts die Vampire deutlich zulegen. Innovative Sache, die hoffentlich auch so funktioniert. (BS)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Genre:	RPG
Erhältlich:	Oktober 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Super innovatives, aber stark wetterabhängiges Rollenspiel.

Bisher:

GOLDEN SUN

Die vergessene Epoche

Gute Spiele brauchen einen Nachfolger!

GBA



Der zweite Teil ist etwa fünfmal größer, als sein Vorgänger. Ohne Schiff geht da gar



Ab und an wird auch mal eure Geschicklichkeit gefordert: Jetzt bloß keinen Fehltritt!

Zuerst die gute Nachricht: Die vergessene Epoche ist ein spitzenmäßiges Rollenspiel und gehört zum Besten, was der GBA zu bieten hat. Etwas ernüchternd ist hingegen, dass es sich spielerisch kaum vom Vorgänger unterscheidet und nur in Bezug auf die Story dem Anspruch eines Nachfolgers gerecht wird. Im Grunde ist es das gleiche Spiel, geht aber inhaltlich dort weiter, wo der erste Teil aufhörte.

Da nächste Kapitel

Genau aus diesem Grund hat es auch die gleichen Stärken und Schwächen wie Teil eins. Technisch steht auch das zweite *Golden Sun* mit seinem starken Soundtrack und tollen Grafikeffekten ganz weit oben. Die aus dem ersten Teil bekannten Rätsel und Puzzles sind in nahezu identischer Form wieder da, treten aber deutlich häufiger auf und sind auch spürbar schwerer. So müsst ihr zum Beispiel Plattformen bewegen, über tödliche Abgründe springen, Räume in einer bestimmten Reihenfolge durchqueren oder den Fluss des Wassers umlenken.

An die Qualität eines *Zelda*-Titels kommen diese Rätsel zwar nicht heran, bilden aber eine willkommene Abwechslung zu den endlosen Zufallskämpfen, die man genretypisch in *Die vergessene Epoche* vorfindet. Wie zuvor laufen diese rundenbasiert ab, und wie zuvor könnt ihr kleine Helfer, so genannte Dschinns, einfangen, die euch fortan im Kampf unterstützen. Diese können jetzt auch untereinander kombiniert werden, um neue, starke Angriffe herbeizaubern zu können. Dummerweise hat die Intelligenz der eigenen Partymitglieder kein Stück zugenommen: Wenn mehrere Recken denselben Gegner angreifen und der erste ihn killt, nehmen sich die anderen nicht etwa den nächsten Gegner



Erwartungsgemäß wurde das Spiel für den deutschen Markt komplett lokalisiert.

vor, sondern gehen in Verteidigungshaltung und tun gar nichts.

Buch als Modul

Ansonsten gibt es wieder viiiiiiiel Text zu lesen. Zwar ist es nicht notwendig, den Vorgänger gespielt zu haben, wird von unserer Seite jedoch dringend empfohlen. Die Ereignisse des ersten Teils werden zu Beginn kurz zusammengefasst, so richtig genießen kann man *Die vergessene Epoche* aber erst, wenn man den Vorgänger durchgespielt hat. (SRÜ)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo		
Hersteller:	Camelot		
Genre:	RPG	USK:	ohne
Spieler:	1-2	Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	19.09.03

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- : technisch immer noch top
- : mehr Rätsel und Puzzles
- : umfangreicher als der Vorgänger
- : spielerisch nichts Neues

Fazit:

Spielerisch mit Vorgänger identisch, nach wie vor grandios.

Alternativen:

Golden Sun	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 3/02: 85%
Pokémon Rubin / Saphir	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 8/03: 88%

Bewertung: 85%

DIGIMON BATTLE SPIRITS

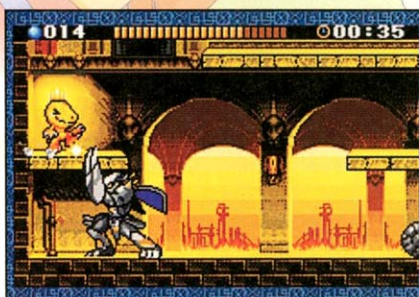
GBA

Die ersten drei Zeichentrick-Staffeln wurden bereits bis zum Erbrechen wiederholt und auch sonst tuckert der einstmalige große Digimon-Hype nur noch auf einem kleinen Schiffchen den Anime-Fluss aus Nippon runter. Trotzdem präsentiert uns Bandai ein Digimon-Prügelspiel, das so ähnlich funktioniert wie *Smash Brothers*. Es geht nicht darum, eurem Gegner Lebensenergie aus dem Leib zu prügeln. Stattdessen lassen die Spielfiguren bei jedem Treffer „D-Spirits“ fallen. Hin und wieder taucht

außerdem Calumon in der Arena auf und spendiert dem ersten Digimon, das es berührt, eine Digitation. Wer am Ende mehr gegnerische D-Spirits eingesammelt hat, gewinnt den Kampf. Leider sind die Moverepertoires der Digimon extrem begrenzt, weswegen die Kämpfe vor den bunten Comic-Klischenes ziemlich unspektakulär aussehen. Auch der EXTREM gruffig anmutende Sound wäre schon zu NES-Zeiten ein Fall für die Tonne gewesen. Selbst Fans sollten sich den Kauf gut überlegen. **(BK)**



Gut, dass ihr das Bild seht, aber den Sound nicht hört...



Das **schmale Repertoire** an Moves haut niemanden vom Hocker.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Bandai
Genre:	ACT
USK:	ohne
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

- :) hübsch animierte Prügelvecher
- :) neue Digimon freischaltbar
- :(zu wenige Moves
- :(nostalgischer NES-Sound!

Fazit:

Kurz vor der Mega-Digitation war schon wieder Schicht im Schacht.

Alternativen:

Bruce Lee: Return of the Legend Vivendi
ca. 50 € Ausgabe 5/03: 80%

Street Fighter Alpha 3 Ubi Soft
ca. 50 € Ausgabe 1/03: 91%

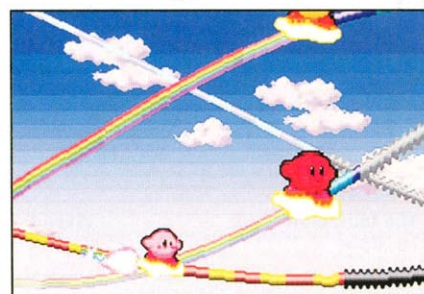
Bewertung: 59%

KIRBY: Nightmare in Dream Land

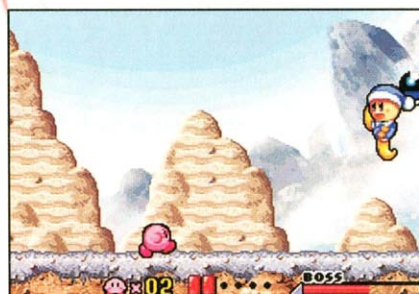
GBA

Zwar ist Kirbys GBA-Auftritt ein Remake des NES-Spiels *Kirby's Adventure* von 1993, was man dem Produkt aber kaum noch ansieht. Grafik und Sound wurden den heutigen Standards angepasst und sehen richtig gut aus. Vor allem die putzigen Animationen zaubern immer wieder ein Schmunzeln aufs Gesicht. Kirby kann Gegner aufsaugen und sie wieder ausspucken, oder er inhaliert Luft, um zu fliegen. Das

Leveldesign besteht aus den üblichen Jump'n'Run-Elementen und ist nicht besonders einfallsreich. Allerdings gibt es viele Geheimnisse zu entdecken, weshalb man nicht den Fehler machen sollte, zu schnell durch die Level zu pirschen. Zudem erlangt Kirby durch Aufsaugen der Gegner rund zwei Dutzend Spezialfähigkeiten, was das Spiel letztendlich dann doch abwechslungsreich und kurzweilig macht. **(SRÖ)**



Eines von drei **Minispielchen**: Ein Air Ride-Wettrennen zu viert.



Ab und zu taucht mal ein **Obermotz** auf, der aber meist recht leicht zu besiegen ist.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	HAL Laboratory
Genre:	JNR
USK:	ohne
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch
Erhältlich:	26.09.03

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

- :) abwechslungsreich
- :) schicke Animationen
- :) zu viert nur ein Modul notwendig
- :(Standard-Leveldesign

Fazit:

Bunt, lustig, fröhlich, putzig – klasse Hüpfspiel!

Alternativen:

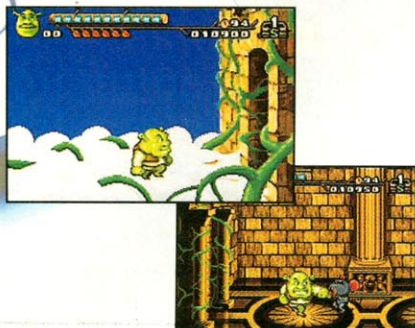
Yoshi's Island Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 11/02: 91%

Yoshi's Island Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 11/02: 91%

Bewertung: 82%

Shrek: Reekin' Havoc

GBA



Man hat es uns angedroht und in der Tat dürfen wir uns jetzt mit dem nächsten *Shrek*-Titel auseinandersetzen. TDK hat nach den beiden Krampf-Burnern *Shrek Swamp Kart Speedway* und *Shrek Super Party* eifrig Kritiken, Meinungen und Verbesserungsvorschläge eingesammelt, um dann doch lächelnd und traditionsbewusst das fortzusetzen, was wir hier kollegenintern gerne als das „Army Men-Syndrom“ bezeichnen. Triste, eintönige, sich ständig wiederholende Leveloptik trifft auf sich träge dahinschleppende Charakter-Sprites, das Ganze garniert mit einigen stupiden Sammelaufgaben und einer zugegebenermaßen nicht ganz einfach zu konstruierenden, aber trotz allem schiefen Storyline. Langweiliges Stangen-Jump'n'Run mit genreuntypischer, aber interessanter Musik. *Haste in the Castle* war besser. (BK)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	TDK
Hersteller:	TOSE3
Genre:	JNR
USK:	ohne
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :) leichter Einstieg
- :(einschläferndes Leveldesign
- :(mittelschwere Storyflowprobleme
- :(Spielfluss so träge wie ein Oger

Fazit:

Die Hoffnung muss eben doch nicht immer grün sein.

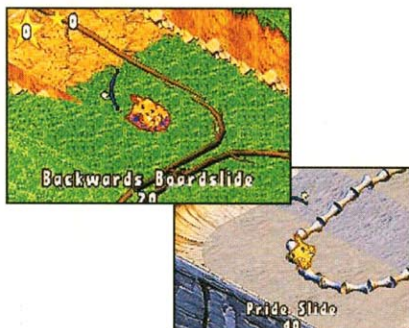
Alternativen:

Donkey Kong Country	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 9/03: 83%
Wario Land 4	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 6/01: 91%

Bewertung: 61%

Disney's Extreme Skate Adventure

GBA



Was kommt dabei heraus, wenn man Walt Disney und Tony Hawk miteinander vermischt? Ein 360° Mousegrab? Beinahe richtig! Die Antwort lautet allerdings: *Disney's Extreme Skate Adventure*. Nach einigen eher dürrtigen Disney-Titeln in der letzten Zeit, konnte sich das neue Skatespiel zwar auch nicht in den Spielolymp erheben, sich aber wenigstens eine sehr solide Wertung sichern. Euch stehen zahlreiche verschiedene Disney-Welten zur Verfügung, die mit Rails und Rampen zu kleinen Skate-Universen umgebaut wurden, etwa Tarzans Dschungel, die Pizzeria aus Toy Story oder Simbas Felsen. *DESA* spielt sich sehr ähnlich wie die GBA-Tony Hawk-Reihe. Es kommt zwar an deren Originalität und Perfektion nicht ganz heran, ist aber für zwischendurch mehr als okay. (KR)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Vicarious Visions
Genre:	SPS
USK:	ohne
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :) typisches Activision-Skate-Feeling
- :) Tarzan, Simba, Buzz...
- :) Disney-Film-Locations
- :(kommt an Tony nicht ran

Fazit:

Trotz Zuckerfaktor auch für große Sportler einen Blick wert.

Alternativen:

Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
ca. 50 €	Ausgabe 12/02: 93%
Wakeboarding Unleashed	Activision
ca. 50 €	Ausgabe 9/03: 82%

Bewertung: 80%

Buffy: König Darkhuls Zorn

GBA



Von diesem GBA-Spiel sollten selbst beinharte *Buffy*-Fans ihre Finger lassen. Ein Sidescrolling-Prügelspiel der stupidesten Art, inhaltsleer wie ein Sarg bei Mitternacht und stumpf wie ein abgenutzter Vampirzahn. Eure einzige Spielfigur ist die Jägerin persönlich, Willow, Xander und der Rest des Vampir-Killer-Kommandos tauchen nur in Standbildern auf. Die Gegner sind dumm wie totes Fleisch, kommen allesamt wie blöd auf einen zu gerannt und lassen sich mit pausenlosem Hämmern auf die GBA-Tasten problemlos pulverisieren. Richtig frustrierend sind die vielen Fallen und Jump'n'Run-Passagen, die wirklich pixelgenaue Bewegungen erfordern. Trotzdem hat man die 16 Level in weniger als einer Stunde durch und das Grauen hat ein Ende. (SRÖ)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Natsume
Genre:	ACT
USK:	ab 6
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch
Erhältlich:	26.09.03

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :(todlangweilig
- :(unglaublich stumpfes Gameplay
- :(schnell durchgespielt
- :(grottiges Leveldesign

Fazit:

Gegen echte Vampire zu kämpfen, macht sicher mehr Spaß.

Alternativen:

The Incredible Hulk	Vivendi
ca. 50 €	Ausgabe 8/03: 69%
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
ca. 50 €	Ausgabe 6/03: 91%

Bewertung: 21%

BRAINSTORM

DIE Abonnenten des Monats!

[illegible][illegible]

--	--

**Bearbeitung erfolgt nach Zahlungseingang.
Rechnung nur für Gewerbetreibende auf Anfrage.**

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für GameCube-Spiele

Wozu das Ganze?

Die Zahl der GameCube-Spiele steigt ständig an, also haben wir noch einmal die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet. Für die jeweilige Nummer eins gibt es außerdem einen Preisvergleich, um dir die Qual der Anbieter-Wahl zu erleichtern. Die Most Wanted-Liste dient dazu, dir einen Ausblick auf die Hits von morgen zu geben. So hast du alles auf einmal: Kaufempfehlung, Preisüberblick und die Gewissheit, wann es sich zu warten lohnt.

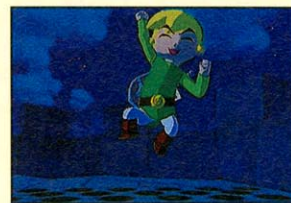
Adventure:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Zelda: The Wind Waker*	1	5/03	95%
2. Resident Evil	1	10/02	91%
3. Resident Evil Zero	1	2/03	86%

Most Wanted

1. Resident Evil 4
2. Baphomets Fluch 3
3. Sphinx und die verfluchte Mumie



* 44,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 49,95 € (Video & Game)

Action:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Metroid Prime*	1	4/03	97%
2. Splinter Cell	1	6/03	94%
3. Star Wars: Rogue Leader	1	6/02	93%

Most Wanted

1. StarCraft: Ghost
2. True Crime: Streets of L.A.
3. Prince of Persia: The Sands



* 59,00 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 49,95 € (Video & Game)

Geschicklichkeit:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Super Monkey Ball 2*	1-4	3/02	89%
2. Super Monkey Ball	1-4	5/02	86%
3. Bomberman Generation	1-4	12/02	82%

Most Wanted

1. Worms 3
2. Namco Museum
3. Super Bubble Pop



* 54,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 57,95 € (Video & Game)

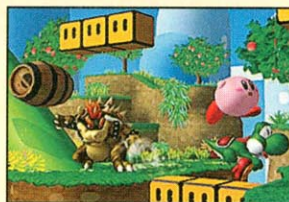
Beat'em-Up:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Super Smash Bros. Melee*	1-4	6/02	94%
2. Soul Calibur 2	1-2	10/03	89%
3. MK: Deadly Alliance	1-2	4/02	82%

Most Wanted

1. Pokémon Colosseum
2. Barbarian
3. Crouching Tiger, Hidden Dragon



* 49,95 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 49,95 € (Video & Game)

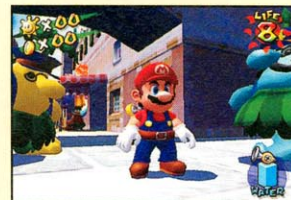
Jump'n'Run:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Super Mario Sunshine*	1	11/02	93%
2. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	2/03	88%
3. Sonic Adventure 2 Battle	1-2	5/02	86%

Most Wanted

1. Kirby's Air Ride
2. Galidor: Defender of the outer Dimension
3. Billy Hatcher and the Giant Egg



* 44,99 € (Amazon), 55,00 € (Media Markt), 49,95 € (Video & Game)

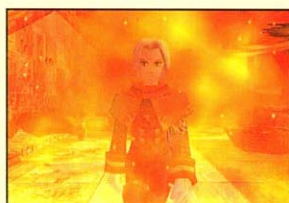
Rollenspiel:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Skies of Arcadia Legends*	1	5/03	88%
2. Phantasy Star Online	1-4	4/03	84%
3. Lost Kingdoms 2	1-2	4/03	84%

Most Wanted

- Beyond Good & Evil
- FF: Crystal Chronicles
- Yu-Gi-Oh! Forcebound Kingdom



* 54,95 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 54,95 € (Video & Game)

Shoot'em-Up:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Ikaruga*	1-2	5/03	90%
2. P.N.03	1	9/03	83%
3. Defender	1-2	3/02	71%

Most Wanted

- Dead Phoenix
- Twin Caliber
- Ricochet Rick



* 49,95 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 49,95 € (Video & Game)

Simulation:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Die Sims*	1-4	5/03	85%
2. -			
3. -			

Most Wanted

- Jane's Attack Squadron
- The Movies
- Top Angler



* 57,99 € (Amazon), 54,99 € (Media Markt), 49,95 € (Video & Game)

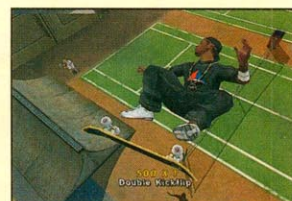
Sportspiel:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Tony Hawk's Pro Skater 4*	1-2	1/03	91%
2. NFL 2K3	1-4	4/03	90%
3. Aggressive Inline	1-2	9/02	90%

Most Wanted

- NBA Live 2004
- 1080° Avalanche
- Mario Tennis



* 59,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 54,95 € (Video & Game)

Rennspiel:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Wave Race: Blue Storm*	1-4	5/02	92%
2. Burnout 2: Point of Impact	1-4	6/03	90%
3. Extreme-G 3	1-4	5/02	85%

Most Wanted

- Mario Kart: Double Dash!!
- F-Zero GX
- XGRA



* 54,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 29,95 € (Video & Game)

Strategie:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Pikmin*	1	7/02	89%
2. -			
3. -			

Most Wanted

- Pikmin 2
- Risiko
-



* 54,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 29,95 € (Video & Game)

CHARTS

- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

Das war deutlich: Weder *Hitman 2* noch *Splinter Cell* konnten sich lange in den GameCube-Charts behaupten. Liegt es an der Zielgruppe des GameCube oder an den langen Portierungszeiten solcher Spiele? Sicher eine Mischung aus beidem. Einen Neueinstieg und einen Wiedereinstieg haben zwei starke Nintendo-Titel geschafft: *Wario World* und *Super Mario Sunshine*. Die einzigen beiden Wertungsausreißer sind diese Ausgabe Ataris *Virtua Striker 3 - Ver. 2002* und *Sonic Adventure DX - Director's Cut*.

GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
▲ 1	2	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
▲ 2	3	Star Wars Rogue Leader 2	EA	93%
▲ 3	4	Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
▲ 4	5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
● 5	-	Time Splitters 2	Eidos	84%
● 6	-	Wario World	Nintendo	85%
● 7	-	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
◆ 8	8	Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	78%
▼ 9	7	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	90%
◆ 10	10	Metroid Prime	Nintendo	97%
▲ 11	15	Sonic Adventure 2 Battle	Atari	86%
● 12	-	Star Wars: Jedi Knight 2	Activision	80%
▲ 13	14	Baldur's Gate: Dark All.	Vivendi	81%
▲ 14	15	Sonic Adventure DX Direc.	Atari	65%
▲ 15	20	Ikaruga	Atari	90%
▲ 16	18	HdR: Die zwei Türme	EA	84%
▼ 17	11	Phantasy Star Online	Atari	84%
● 18	-	Conflict Desert Storm	BigBen	80%
● 19	-	Pac-Man World 2	EA	74%
● 20	-	Virtua Striker 3 Ver. 2002	Atari	69%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

Lust, mal namentlich in der big.N erwähnt zu werden? Dann zück den Kuli oder hau 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 Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

oder per E-Mail an:

posthuetten@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Nintendo 64
2	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
3	Mario Kart: Super Circuit	Intell. Systems	GBA
4	Donkey Kong 64	Rare	Nintendo 64
5	Top Gear	Kemco	SNES
6	Super Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
7	SSB Melee	Nintendo	GameCube
8	Paper Mario	Intell. Systems	Nintendo 64
9	Star Fox Adventures	Rare	GameCube
10	Golden Sun	Camelot	GBA

Markus Heidenreich (15), Frankfurt

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	1	Pokémon Rubin Edition	Nintendo
● 2	2	Pokémon Saphir Edition	Nintendo
● 3	3	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
▲ 4	6	Golden Sun	Nintendo
▼ 5	4	Donkey Kong Country	Nintendo
▼ 6	8	Advance Wars	Nintendo
▲ 7	10	Super Mario Advance	Nintendo
● 8	-	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
◆ 9	9	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
● 10	-	Wario Ware, Inc.	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	Soul Calibur II	Namco	Nintendo
2	Mario Golf: Toadstool Tour	Camelot	Nintendo
3	SSB Melee	Nintendo	Nintendo
4	Sonic Adventure DX	Sonic Team	Sega
5	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Nintendo
6	Mario Party 4	Hudson	Nintendo
7	F-Zero GX	Amusement V.	Nintendo
8	Metroid Prime	Retro Studios	Nintendo
9	Madden NFL 2004	EA Sports	EA
10	Enter the Matrix	Shiny	Atari

LESERTESTS

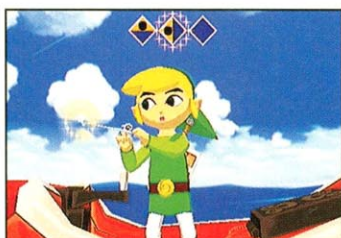
Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

Zelda: The Wind Waker

GCN

Zelda: The Wind Waker bleibt zwar nach wie vor grafisch umstritten, spielerisch jedoch hat sich noch kein Herausforderer gefunden, der Link von seinem angestammten, verdienten und immer wieder innovativem Thron herunter stoßen könnte. Nicht im Geringsten.



The Wind Waker ist eines der umstrittensten Spiele. Cel Shading hin oder her, ich finde, dass es ein super Spiel ist. Die zahlreichen Side-Quests runden das Ganze noch ab. Das Spiel bleibt auch bei mehreren Gegnern immer flüssig und gerät nicht ins Stocken. Die Gegner verhalten sich auch intelligent. Es gibt selten solche komplexen Action-Adventures auf dem GameCube.

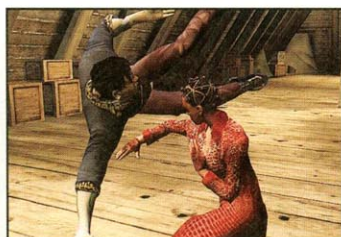
Stefan Schröder Ausgabe 5/03, 95 %

Thomas Dühmann Everwinkel, 97 %

Enter the Matrix

GCN

Die Kampfszenen gehören zu den coolsten, die wir bisher in einem Videospiel sehen durften. Auch die 60 exklusiven Filmminuten tragen zur Atmosphäre des Spiels bei. Technisch ist es mit Ausnahme des Sounds leider nicht sonderlich gelungen. Trotzdem macht es Spaß und motiviert.



Das Game ist bisher die beste Filmumsetzung. Die Kampfeinlagen sind die besten überhaupt, und die unzähligen Moves der beiden sind so cool, dass sich Spider-Man und Sam Fisher in einer Ecke verstecken sollten. Obwohl die Grafik nicht immer super ist, trübt sie den Spielspaß überhaupt nicht. Für mich das Spiel der Spiele.

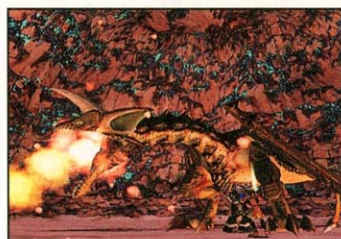
Björn Seum Ausgabe 6/03, 82 %

Bastian Davidl Dülmen, 90 %

Phantasy Star Online: Episode I+II

GCN

Im Team wird die virtuelle Welt Ragol von bösen Monstern gesäubert, Endgegnern der Hintern versohlt und eifrig Geld gescheffelt. Offline macht das Spiel allerdings keinen Sinn und für eine Hunter's License müssen 8,95 Euro bezahlt werden. Da das nur über Kreditkarte funktioniert, wird einem Großteil der Spieler der Zugang unnötig erschwert.



Online ist *Phantasy Star Online: Episode I+II* eines der besten, zurzeit für den GameCube erhältlichen Spiele. Offline macht das Game nicht ganz so viel Spaß, da einem die Mitspieler, die ja den Hauptteil des Spielvergnügens ausmachen, einfach fehlen. Die Grafik und der Sound sind allerdings wirklich gut!

Stefan Schröder Ausgabe 1/03, 84 %

Svensson Mjølke Langenfeld, 89 %

Resident Evil

GCN

Resident Evil ist ein perfektes Horrorspektakel und glänzt durch seine exzellente Grafik. Der Sound treibt die beklemmende Atmosphäre zur Perfektion. Dieses Game allein rechtfertigt den Kauf eines GameCubes. Ein atmosphärisch brillantes Horrorspektakel.



Obwohl alt, ist *Resident Evil* doch immer noch das beste Horror-Adventure auf dem Cube. Kein anderes Spiel kann es mit der unübertroffenen Coolness von Chris und Jill aufnehmen, wenn es um das Abknallen von Zombies geht. Wenn man die faszinierende Grafik noch dazu nimmt, bekommt man ein famoses Survival-Abenteuer, wie es kein zweites gibt.

Stefan Schröder Ausgabe 10/02, 91 %

Thomas Schwarz, Hamburg, 96 %

POSTHÜTTE

Yooahoo

Wer momentan die Schulbank drückt und Geschichte paukt, der bekommt Legenden von ruhmreichen, alten Zeiten zu hören. Zeiten voller Legenden, Zeiten voller Glückseligkeit, Zeiten... ohne Computer! Sicher, als man den ehrenwerten Job des Redakteurs oder Briefenkells noch mit der Hand oder meinetwegen mit der *Resident-Evil*-tauglichen Schreibmaschine abgeleitet hat, war das Ganze vielleicht ein bisschen zeitaufwändiger und umständlicher. Dafür war man aber auch, bis auf die jährliche Grippewelle, vor Viren und sonstigen Unannehmlichkeiten geschützt. Nicht so aber euer Tom. Ich pflanze mich, nichts Böses ahnend in meinem typischen, morgendlichen Delirium hinter die Tastatur, werfe den Rechner an... Hallo? BUMM! Internet tot, Office hinüber, Tools am Boden. Nix ging mehr! Dafür stepten meine Bildschirmicons zusammen mit meiner Taskleiste einen heißen Limbo auf dem Screen. Blöd nur, dass einem das Arbeiten doch ein bisschen schwer fällt, wenn die CD-ROM-Verknüpfung immer wieder mit einem blöden Grinsen dem verzweifelt klickenden Mauszeiger davonrennt. Hilft nix, da muss man einen fragen, der sich damit auskennt. Ein Glück, dass in unserer Redaktion nun wirklich genügend geballtes Soft- und Hardwarewissen vorhanden ist, um selbst konzentrierten Wurmbefall effektiv auszurotten. Während sich meine Kollegen grinsend und kampfbereit über meinen armen Rechner hermachten, konnte ich natürlich nicht einfach nur stumm und bewundernd daneben sitzen. Schließlich hatte ich eine Posthütte abzuliefern! Also griff ich zu verzweifelte Maßnahmen... war da nicht etwas... damals, ein Merkspruch aus meiner Volozeit? Wie lautete er doch gleich: „Raucht dir mal der Rechner ab, tut's zur Not auch Stift und Blatt!“ Genau! Also schnell Bens Kugelschreiber und Notizblock vom Schreibtisch geklaut und eure Briefe auf den folgenden Seiten Old School-mäßig beantwortet! Gut, unsere Layouter haben mich schon ein bisschen schief angeschaut, als ich ihnen meine Zettelsammlung die Hände drückte... aber ich habe ganz einfach einen Pack Schokokekse mit Nüssen oben drauf gepackt und schon war die Sache wieder in Ordnung. Ihr seht also: Wir geben hier niemals auf!

Euer Windows-Update
Onkel Tom

Hardcore-Pikachu

Nach langer Überlegung (eigentlich seit der ersten 64 Power...) hab ich mich entschieden, dir zu schreiben.

- ① Wie kann man ein riesengroßes Terminator-Bild auf eine Zeitschrift drucken und dann drüber Pokémon schreiben? Das geht doch nicht...
- ② Der Brief von Christopher war nicht nur lächerlich sondern auch aus einem anderen Cube Magazin komplett abgeschrieben. Noch einfallsloser konnte man das nicht machen.
- ③ Wow, die neuen *Pokémon*-Games sehen so was von schlecht aus, dass ich die Seiten sofort überblättere! Was denkt sich Nintendo dabei? Das ist doch einfach nur eine Blamage!
- ④ Bitte druckt diesen Brief nicht ab, da ich

eine schlechte Rechtschreibung habe! Außerdem hab ich eine Microsoft-Tastatur...

- ⑤ Werdet ihr dieses Jahr wieder eine Übersicht über die GC in Leipzig machen? Ich war zwar vier Tage dort, jedoch wäre eine Übersicht nicht schlecht!
- ⑥ Bei *Mario Golf* kann ich euch nicht recht geben! Ich habe es auf der GC gespielt und fand es eigentlich sehr viel besser...
- ⑦ Cooles Poster!
- ⑧ Und zu guter Letzt: HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUR N-GAMES! Bis bald!

Stefan

Onkel Tom: Na ja, an und für sich habe ich ja nix dagegen, eine Entscheidung gründlich zu überdenken. Aber viereinhalb Jahre? Ich hoffe schwer, dass dir die Entscheidung zum allmorgendlichen Aufstehen etwas leichter und schneller von

der Hand geht, sonst bekommst du irgendwann Trouble mit dem Chef. Glaub mir, ich kenn mich da aus.

① Oh, das würde ich so aber nicht sagen! Schon mal ein Pikachu auf Dope gesehen? Gegen den Donnerschock sieht selbst Arnies Granatwerfer aus wie ein Furz im Tornado!

② Möglich, aber meine Antwort auf den Brief war besser. Das war die Sache doch wert! Außerdem können wir schlecht verhindern, dass ihr eure Briefe auch an andere Redaktionen schickt.

③ Zugegeben, optisch lassen mich die neuen *Pokémon*-Spiele auch nicht gerade die Hände vors Gesicht schlagen und „OH GOTT“ rufen. Aber um die Grafik ging es in der Geschichte der Taschenmonster ja eigentlich nie wirklich. Du müsstest mal das Sleimok mir gegenüber sehen. Potthässlich, wirklich! (Das ist ein Spiegel, du Nerd! Anm. d. Chefmartins)

④ Keine Sorge, das kriegt der Onkel schon hin.

⑤ An dieser Stelle möchte ich dich freundlich aber bestimmt nach vorne zu unserem Feature weiterleiten. Um die in Leipzig gezeigten Spiele haben wir uns in News und Previews gekümmert.

⑥ Also, es hat von uns 83% bekommen. Das ist ja nun wirklich keine vernichtende Wertung, oder?

⑦ Finden wir auch. Welches?

⑧ Danke. Auf die nächsten sieben Jahre!

Kontra-Nintendo?

Hallo N GAMES-Team!

Ich will mal ein bisschen was über Nintendo loswerden. So leid es mir tut, aber Nintendo wird irgendwann genauso wie Sega enden. Bis jetzt, Game Boy sei dank, läuft das Geschäft ja noch. Doch spätestens wenn Sony seinen Handheld rausbringt, kann Nintendo einpacken. Und obwohl jeder, der gesunden Menschenverstand hat, diese Gefahr erkennt, scheint Nintendo wieder mal siegessicher zu sein, auf Grund der hohen Verkaufszahlen des

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

E-Mail
posthuetten@bristein.com

Brief des Monats

Identitätskrise

Hallöchen, ihr Saftsäcke!!!

Wie kommt ihr nur auf die hirnerbrannte Idee, euren Namen zu ändern? Mein Internet-Nickname ist big.Luigi!!! In sämtlichen Foren und bei allen E-Mail-Anbietern heiße ich so! Und jetzt wird ich nur noch ausgelacht und "Lutschi-Games" genannt. Ich wollte am Anfang ein bisschen Werbung für euch machen und so dankt ihr es mir! Ihr Kameradenschweine! Da macht jemand kostenlos Werbung für euch und ihr ändert nach Lust und Laune den Namen unser aller Lieblingszeitschrift...oder so ähnlich... Um es auf den Punkt zu bringen, werde ich nach Brasilien auswandern und mich da Nosebleed nennen! So bleib ich unbekannt und eure Werbung ist futsch! (NEIN!... jetzt weiß es doch jeder...) Mit wütenden Grüßen,

Nosebleed, alias big.Luigi :-)

Onkel Tom: Tja, sieht so aus, als hättest du da big.Pech gehabt! Aber mach dir nix draus, du kannst du in Brasilien ein neues Leben beginnen, NOSEBLEED! Hehehe. Na ja, zum Trost mache ich deinen Brief zum Brief des Monats. So kann ich endlich sämtlichen Mist aus unserem Merchandising-Regal räumen und direkt an dich schicken! Vielleicht lege ich sogar noch ein Prügelspiel drauf, damit du deinem neuen Namen alle Ehre machst...



N64 Konsole	89,95	NBA Hangtime oAV	14,95
Aufkleber: GP, Rayman 2, Shadowman, Tonic Trouble, Turok 2, Wild Cat	je 9,95	New Tetris, The	19,95
Dex Drive	24,95	NHL Breakaway 98	9,95
<speichert Spielstände von N64 auf PC>		Nuclear Strike	49,95
Expansion Pak	39,95	Olympic Hockey	4,95
Joypad	19,95	Operation Winback	59,95
Padverlängerung	4,95	Perfect Dark	59,95
Lenkrad Ascii	19,95	Pokemon Stadium	29,95
Memory Card 1 MB	14,95	Rainbow Six	49,95
N64 Box mit Klarsichtf.	1,45	Rayman 2	49,95
Netzteile	19,95	Ready to R.Boxing	29,95
Rumble Pak	9,95	Ridge Racer	39,95
S-VHS Kabel	9,95	Road Rash	39,95
Transfer-Pak	19,95	Rocket Robot on W.	29,95
Ultra Racer	19,95	RTL World L. Soccer	24,95
Vortex	19,95	Shadowgate	39,95
(für Plug-u. Rennspiele)		Shadowman	ab 14,95
Armormines in Projekt		Starshot oV	19,95
Swarm a/uncut	24,95	Star Wars: Battle for	69,95
Banjo & Kazooie	44,95	Star Wars Rogue S.	29,95
Blast Corp	82%	Star Wars: Shadow	29,95
Bombberman Hero	29,95	Super Mario 64	ab 19,95
Bust-A-Move 2	88%	Tarzan	39,95
Charlie Blast	14,95	Tetrisphere	19,95
Clayfighter 63 1/3 a	19,95	Turok	29,95
Command & Conq.	59,95	Turok 2	ab 19,95
Donkey Kong + Exp.	69,95	Turok 3	49,95
Extreme G 91%	29,95	Turok Rage Wars	19,95
Hexen	24,95	WCW vs NWO oAV	29,95
Hybrid Heaven	24,95	WCW vs NWO Rev.	39,95
Jet Force Gemini	59,95	Worms Armageddon	49,95
Knife Edge	24,95	Wrestlemania 2000	49,95
Mace Dark Age	24,95	WWF No mercy	39,95
Madden 64 81%	9,95	Xenia oA	39,95
Madden NFL 99	19,95	Yoshi's Story	ab 39,95
Mario Golf	29,95	Zelda 64	ab 49,95
Mario Tennis	39,95	Zelda: Majors Mask	69,95
Milos Astro Bowling	39,95	Top Zustand:	
Mischief Makers	39,95	Aero Gauge	19,95
NBA Jam '99	14,95	Banjo & Kazooie	44,95
NBA Live '99	14,95	Beetle Adv. Racing	39,95
New Tetris, The	19,95	Bombberman 64	39,95
NFL Quarterb. 98	9,95	Centre Court Tennis	29,95
NFL Quarterback 99	14,95	Charlie Blast Ter.	9,95
NFL Quarterback 2000	19,95	Dark Rift	24,95
Olympic Hockey	14,95	Diddy Kong Racing	49,95
Pokemon Sna	92%	Earth Worm Jim	39,95
Pokemon Stadium 88%	39,95	Extreme G 2	29,95
Incl. Transfer Pak	39,95	F-Zero	39,95
Pokemon Stadium 2	39,95	F1 Pole Position	24,95
Power Rangers Light	29,95	Forsaken	19,95
Shadowman	24,95	G.A.S.P.	29,95
Star Wars Ep. 1 Racer	39,95	Gauntlet Legends	39,95
Star Wars Rogue S.	39,95	Gex: Deep Cover G.	39,95
Star Wars: Shadow	39,95	Gex: Enter the Gecko	39,95
Tetrisphere	29,95	Int. Track & Field	39,95
Top Gear Hyper Bike	39,95	Jet Force Gemini	39,95
Turok 2 a/uncut	39,95	Knife Edge	19,95
Turok 3	59,95	Madden 64	6,95
Virtual Pool	44,95	Magical Tetris	39,95
Waialae C. Golf Club	19,95	Mario Golf	19,95
Wayne Gretzky 3D	19,95	Micro Machines	39,95
Wayne Gretzky 98	14,95	Milo's Astro Lanes	29,95
Wetrix	29,95	Multi Racing Champ.	24,95
WWF No Mercy 85%	49,95	NBA Courtside	19,95
GEBRAUCHT:		NBA Jam 99	9,95
X-ploder	49,95	NBA Pro 98	4,95
007 Die Welt ist...	29,95	NBA Pro 99	9,95
Aidyn Chronicles	59,95	NFL Quarterback 99	9,95
All Stars Baseball	29,95	NHL Breakaway 99	19,95
Armormines	24,95	Pilotwings	29,95
Armormines a/uncut	19,95	Pokemon Snap	24,95
Army Men: Sarges	29,95	Roadsters	29,95
Blast Corps	14,95	Rugrats: Die große	29,95
Body Harvest	19,95	S.C.A.R.S.	29,95
Castlevania 3D	49,95	San Francisco Rush	39,95
Chopper Attack	49,95	Silicon Valley	34,95
Conkers Bad Fur Day	69,95	Snowboard Kids	29,95
Daffy Duck Welt	39,95	South Park	29,95
Daikatana	39,95	Top Gear Overdrive	39,95
Donkey Kong	ab 39,95	Top Gear Rally	29,95
Duke Nukem Z.H.	59,95	Twisted Edge Snowb.	24,95
Excite Bike	19,95	V-Rally 99	39,95
Extreme G	19,95	Vigilante 8	39,95
F1 World GP	19,95	Virtual Pool	34,95
F1 World GP 2	29,95	Waialae Country C.	14,95
Fighters Destiny	39,95	Wave Race	24,95
Fighting Force	49,95	Wetrix	19,95
Glover	24,95	Wipe Out	24,95
Holy Magic Century	49,95	World Driver Champ.	39,95
Hybrid Heaven	14,95	Super-Nintendo:	
Int.S. Soccer oAV	24,95	S-NES Konsole	ab 29,95
Lego Racers	39,95	Joypad Org.	19,95
Lylat Wars	ab 29,95	Aladdin	19,95
Mace: The Dark Age	19,95	Breath of Fire 2	79,95
Madden 99 oAV	9,95	Donald in Maui M.	19,95
Mario Kart oAV	34,95	Donkey Kong 1-3	ab 24,95
Mario Tennis	34,95	FIFA Soccer 96	9,95
Mischief Makers	12,95	Harvest Moon	gebr. 49,95
Mystical Ninja	29,95	Illusion of Time	gebr. 49,95
Mystical Ninja 2	49,95	Incr. Crash Dummies	9,95
		Lord of the Rings	ab 39,95
		Lufia incl. Berater	24,95
		Might & Magic 2	65,95
		Mystic Quest L.	ab 49,95
		Primal Rage	14,95
		Puzzle Bobble	19,95
		Sailor Moon	gebr. 74,95
		Schlumpfe 2	19,95
		Secret of Everm.	gebr. 49,95
		Secret of Mana	gebr. 69,95
		Terranigma I. Ber.	39,95
		und viele andere Artikel!	



Game Boy (incl. kleine Überraschung) je 179,-		Timesplitters 2	29,95
Action Replay	39,95	T. Hawk Skater 3	29,95
Antennenkabel Org.	19,95	Tony Hawk 4	39,95
Breitband-Adapter	44,95	Turok Evolution	29,95
Controller	ab 19,95	Turok E. a/uncut	29,95
Converter (Play Station-Pad für Game Cube)	14,95	Ty the Tasmanian T.	29,95
Freelader: Adapter für Importe	19,95	Universal Studios	
Gameplay Adapter	54,95	Theme Park Adv.	39,95
Infrared-Controller	39,95	Virtua Striker 3	29,95
Keyboard (engl.)	29,95	Wario World	49,95
Lenkrad Force Feedback		Wave Race: Blue	29,95
Racing Wheel 4 in 1	59,95	Worms Blast	29,95
Link Kabel (GBA-GC)	9,95	Wreckless: Yak.	29,95
Memory Card 8MB	19,95	WWE Crush Hour	29,95
Modem Adapter	44,95	X-Men: Next D.	29,95
Padverlängerung	7,95	Zelda: Wind Waker L.E.	
RGB Kabel Org.	27,95	Incl. Bonus CD	59,95
RGB Kabel Pro	9,95		
Standfuß incl. Schub.	14,95		
18 Wheeler	29,95		
Aggressive Inline	24,95		
ATV Q. P. Racing	39,95		
Bloody Roar: Primal	39,95		
Bombberman Gene.	49,95		
Burnout 2	52,95		
Capcom vs SNK 2	39,95		
Crash Bandicoot	29,95		
Crazy Taxi	29,95		
Dark Summit	29,95		
Dave Mira F. BMX	29,95		
Der Anschlag	29,95		
Die Hard Vendetta	39,95		
Donald Duck Phanto.	29,95		
Donald Duck Quack	29,95		
Doshin the Giant	29,95		
Driven	29,95		
ESPN Winter Sports	29,95		
Eternal Darkness	39,95		
Evolution Worlds	49,95		
Extreme G3	29,95		
F1 2002	29,95		
FIFA WM 2002	29,95		
Ghost Recon	39,95		
Herr der Ringe: 2 T.	52,95		
Hunter	49,95		
Ikaruga	49,95		
James Bond: Agent 47	49,95		
James Bond: Nightfire	49,95		
Kelly Slater Pro Surfer	29,95		
Knock Out Kings	29,95		
Largo Winch	29,95		
Legend of Wrestling	29,95		
Lost Kingdoms	29,95		
Lost Kingdoms 2	52,95		
Luigis Mansion	29,95		
Madden 2003	39,95		
Magical Mirror	29,95		
Mario Party 4	39,95		
Mat Hofmans BMX	29,95		
Medal of Honor Front.	49,95		
Men in Black 2	39,95		
Metroid Prime	49,95		
Monopoly Party	52,95		
Mortal Kombat 5	29,95		
Mystic Heroes	52,95		
NBA 2K3	52,95		
NBA Courtside '02	39,95		
NBA Live 2003	39,95		
Need for Speed	49,95		
NHL 2003	39,95		
Outlaw Golf	52,95		
Phantasy Star Online	52,95		
Pikmin	29,95		
Rayman 3	52,95		
Red Card Soccer	29,95		
Red Faction 2 uncut	52,95		
Reign of Fire	49,95		
Resident Evil	39,95		
Resident Evil Zero	49,95		
Shrek Extra Large	39,95		
Sims	19,95		
Skies of Arcadia	49,95		
Smugglers Run	29,95		
Sonic Adventure 2	29,95		
Sonic Mega Col.	49,95		
Splinter Cell	49,95		
Spy Hunter	24,95		
Spyro: Enter the	39,95		
SSX Tricky	29,95		
Star Fox Adventure	49,95		
Star Wars Bounty H.	29,95		
Star Wars Clone W.	29,95		
Star Wars Jedi Knight	29,95		
Star Wars: Rogue Squadron 2	29,95		
S. Mario Sunshine	49,95		
S. Smash Bros Mele	29,95		
Tarzan	24,95		
Taz Wanted	29,95		
Tetris World	39,95		

Wir führen auch: 3 DO, Mega Drive und CD, PSX, Play Station 2, Saturn, PC Sendung, Manga & DVDs
 Versandkosten: Porto: 5,29 + 5,61 Nachnahme/Zustellgebühr * Lieferzeit: Vle Sendungen innerhalb 24 Std.
 Bei defekter Ware - Umtausch nur gegen gleichen oder gleichwertigen Artikel möglich. Eine Rückerstattung des Kaufpreises ist ausgeschlossen!!! * Lieferzeit: in der Regel innerhalb 24 Std.

http://www.freaksshop.de

Game Boys. Vor nicht allzu langer Zeit hatte das auch jeder vom Super Nintendo und seinem Nachfolger gedacht. Doch Nintendo hat rein gar nichts dazugelernt und begeht einen Fehler nach dem anderen.

Und wieso zum Teufel wird der GameCube nicht im Fernsehen beworben? Allein dem guten Werbespot, der am Anfang ausgestrahlt wurde, hat Nintendo den guten Start des GameCubes zu verdanken. Heute weiß keiner, der kein eingefleischter Zocker ist, dass es den GameCube gibt. Die Zeiten, in denen man eine Nintendo-Konsole in einem Film, Videoclip oder einer TV-Serie sehen konnte, sind schon lange vorbei. Jetzt steht da eine PS2 und dadurch muss Sony keine zusätzliche Werbung machen. Aber sie machen es trotzdem. Meiner Meinung sind die Marketingexperten von Nintendo Versager. Rare zu verkaufen war ja wohl der Witz des Jahres.

Euer treuer Abonnent

Willi

Onkel Tom: Also, dein Brief hat mich schon irgendwie verwirrt. Ich hab ja an und für sich nix gegen Kritik, nur leider fehlt in deiner Argumentation jegliche Begründung. Nintendo wird genauso wie Sega enden? Als reiner Software-Entwickler? Warum? Und das Geschäft von Nintendo läuft „bis jetzt“ immerhin schon seit Jahrzehnten. Warum sollte der GBA vor Sonys Handheld zittern müssen? Wenn in der GBA-Hardware nicht gerade ein Selbstzerstörungsmechanismus sitzt, der bei der Sichtung eines Sony-Pendants automatisch hochgeht, muss sich der neue Konkurrent erst mal am mächtigen Game Boy messen! So sieht's aus und nicht anders herum. Dafür ist der GBA zu etabliert, kommt mit zu viel genialer Software in die Läden und hat astreine Hardware und Entwickler zu bieten. Das Super Nintendo und das N64 haben zwar damals hinter der PSone nur die zweite Geige gespielt, vor Scham im Boden versinken mussten sie aber auch nicht gerade. Die Verkaufszahlen sprechen da Bände. Und wieso wird der Cube nicht im Fernsehen beworben? Wie sieht's denn mit den Spots zu *Zelda*, *Metroid Prime*, *Pokémon* oder *Vexx* aus, um nur mal die neueren zu nennen? Werbung für die eigentliche Konsolenhardware gibt es üblicherweise nur bei deren Marktantritt. Später folgt Software-Reklame, die natürlich gleichzeitig Werbung für die Hardware macht. Die Sache mit Rare hat sicher für eine Menge Wirbel gesorgt,

allerdings hat sich Nintendo diesen Verkauf schon gut überlegt. Ob es die richtige Entscheidung war, wird sich zeigen. Ich würde einfach mal sagen: Abwarten und Zocken.

L egenden-Abgang

Moin BigN-Team!

Oder hätte ich jetzt schon N-Games Team sagen müssen? Na ja, ich schließe mich der Meinung von Julian Großmann in der letzten Ausgabe voll an. Ihr müsst ja nicht NUR Nintendo-Poster abdrucken, aber wenigstens zu *Zelda* und *Metroid Prime* hätte ich mir eines erwünscht. Super, dass *Mario Kart: Double Dash!!* über einen 16 Spieler LAN-Modus verfügen wird. Ich denke schon, dass ich da mit einer gelungenen Fortsetzung rechnen kann. Ach ja, ich habe andere Meinungen gehört, die das Spiel keineswegs langsam fanden, sondern fast schon zu schnell. Nintendo meinte auf der E3 vor drei Monaten, dass sie als nächstes am Tempo feilen würden. Und das haben sie auch getan. Eine Frage hätte ich dann auch noch: Wie steht ihr dazu, dass Nintendo Mario & Co. ersetzen will? Stimmt das Gerücht, dass der GameCube 2im Frühjahr 2005 erscheint (**EINE Frage, hm? Anm. von Onkel Tom**)? Dass ihr das beste Videospielmag seid, wisst ihr ja schon. Gruß,

Michael

Onkel Tom: Ja, hättest du. Aber wir sind gnädig und milde gestimmt und köpfen dich dieses eine Mal noch nicht. Bei den Postermotiven gehen die Meinungen natürlich sehr auseinander, wie du zum Beispiel an Stefans Brief in dieser Ausgabe erkennst. Ich schreib mir die Beschwerde trotzdem auf und häng sie an unsere Kaffeemaschine, da bekommen sie sehr viele Leute sehr oft zu Gesicht. Deal? Das neue *Mario Kart* sieht wirklich nach einem echten Bringer aus. Auf dem N64 war hier in der Redaktion einiges los, als der Vorgänger noch seine Runden drehte. Vor allem im Battle-Modus. Selbst ich habe mich da mal ins Kart geschwungen, auch wenn ich gegen unsere Profizocker natürlich null Chance hatte. Lustig war's allemal! Und der LAN-Modus ist auf jeden Fall ein breiter Bonus. Die Geschwindigkeit ist übrigens ein wichtiges Thema. Die PAL-Version des 64er *Mario Karts* war uns einen Tick zu langsam und wir beschwerten uns selbst heute noch über die Streckenbanden auf der Rainbow Road.

Wie wir dazu stehen, dass Nintendo Mario und Co. durch neue Helden ersetzen möchte, weil laut den Nintendo-Bossen die alten Recken etwas aus der Mode gekommen sind? Nun ja, eine Frischzellenkur würde den Japanern sicher gut tun. Sicher steht hinter diesem Gedanken irgendwo der Wunsch, noch mehr von dem so leidigen Kiddie-Image wegzukommen. Wir denken aber nicht, dass man sämtliche Wurzeln ausrotten will und können wird. Das muss ja auch gar nicht sein. Nintendo ohne Mario? Sorry, das glauben wir erst, wenn wir es sehen. Und dass der GameCube-Nachfolger wohl Anfang 2005 auf den Markt kommen könnte, kann sich jeder leicht an den Fingern abzählen, der den typischen Erscheinungsrhythmus der neuen Konsolengenerationen gewohnt ist. Für eine große Überraschung halten wir dieses Gerücht nicht gerade, zumal Nintendo auf der Games Convention angekündigt hat, den GameCube 2 VOR PS3 und Xbox 2 zu bringen.

V erpackungsproblem

Moin!

Also wirklich, der Titel "N-Games" klingt irgendwie nach ****pieeep**** und ****pieeep****, mit anderen Worten ziemlich beliebig! Und schiebt es jetzt bloß nicht wieder auf eure Layout-Queen, die muss ja echt der Hammer sein, wenn ihr alles tut, was sie sagt. Ja, stimmt schon, Frauen sind an vielem Schuld, aber eben nicht an alles (auch nicht am Dativ!). Also, wenn sie das Layout ändern will, soll sie, nur nicht den Titel! Big.N klingt irgendwie...*groß*, nicht so hab-ich-schon-tausendmal-gehört-grottig. Den Pluspunkt habt ihr so wie es momentan aussieht in meinem internen welche-von-beiden-abonniere-ich Duell verloren. Hm, immerhin liegt ihr aufgrund eurer säuischen Coolness, im Sommer einfach einen Monat komplett frei zu machen, noch knapp vorne. Denkt dran, noch ist nichts zu spät, die Druckerpressen laufen noch nicht: Haltet einen Leser-Vote ab! Gruß,

Philip

Onkel Tom: Wenn du eine Bypassoperation vor dir hättest, würdest du dann deinen Arzt nach dem hübschesten Gesicht aussuchen oder nach dem Gehalt seiner Kompetenz? Ich gebe dir zehn Sekunden zum Antworten... tick-tock-tick-tock-tick-tock. Na? Lieber den mit der guten Verpackung? Starke Entscheidung! Da

gehst du vielleicht beim Versuch drauf, aber wenigstens siehst du dabei gut aus. Spaß beiseite: Unser Titel mag sich ändern. Manchen wird das gefallen, anderen wieder nicht und beide Parteien haben recht. Denn über Geschmack lässt sich nun mal nicht streiten und auch eine Schlägerei klärt das Problem kaum. Aber das Team, der Inhalt, die Kompetenz und die Arbeitsweise bleiben exakt die gleiche wie zuvor. Also pfeift auf den Titel! Gebt euch den Inhalt!

Fragenphobie

Tach Tom!

Ich stelle diesmal keine Fragen, weil die Wahrscheinlichkeit, Antworten zu bekommen sooooo gering ist (bei deinen zwei Seiten, die du für die Briefe in der letzten Ausgabe nur hattest). Also mach ich diesmal nur Andeutungen und Vorschläge. Ja, auch ich fand die Einführung des Monatsbriefes gut und fand ihn lustig. ABER den Brief mit der Überschrift "Premiere" in demselben Rot zu fassen wie das Rot, in welchem der Sender Premiere seinen Schriftzug und seine Sender-Pakete zeichnet, kann nur Werbung für Premiere sein. Das Rot kam mir doch gleich bekannt vor, weil ich seit Jahren Premiere-Abonnent bin. Ihr habt ja schon viel Werbung in eurer Zeitschrift, aber es so hinterhältig zu machen... na ja, das Ganze macht das beste Nintendo-Fachmagazin aller Zeiten auch nicht unsympathischer. Ich wollt es halt nur mal erwähnen. Doch was ich jetzt zu sagen habe, liegt mir wirklich am Herzen. Wenn ich wirklich wichtige Fragen habe, möchte ich sie als treuer big.N Leser auch beantwortet haben. Du sagst, du bettelst den Chef jedes Mal um mehr Platz für die Posthütte an, aber verschwendest selbst viel zu viel Platz für deinen nicht ganz so interessanten Einleitungsbrief von dir. Ich frage mich jedes Mal "Mein Gott, was schreibt er da nur". Du erfindest immer Geschichten und Halbwahrheiten, die so furchtbar lang gezogen sind, dass man nach dem ersten Drittel Text zwar weiter liest, aber nichts mehr mitbekommt, weil es einfach so uninteressant ist. Zugegeben, nicht immer, aber häufig. Du könntest deine Lebensgeschichte ruhig etwas kürzer fassen, VIEL kürzer fassen. Der Sinn wäre derselbe. Das, was die Leser zu schreiben haben, ist immer interessanter. Nach Monaten habe ich mir jetzt die Zeit genommen, dir das endlich zu sagen und ich weiß, dir gefällt das sogar, denn du hast selber gesagt, du magst Kritik. Ein weiterer Punkt zum Thema Posthüttenplatz wäre die Tatsache, dass dich

sehr viele Leser fragen, ob du die Briefe per E-Mail beantwortest und du generell nein sagst, weil es angeblich deine Zeit nicht zulässt. Grund genug für euch, einen weiteren Menschen einzustellen, der nur Mails beantwortet. Das wäre vor allen Dingen bei der hohen Arbeitslosigkeit in Deutschland (nebenbei gesagt bin ich selbst arbeitslos) sehr sinnvoll. Das war's vorerst. Es hatte zwar nicht viel mit Nintendo zu tun, aber Kritik muss sein und beim nächsten Mal werde ich wieder nur Fragen stellen, die dann hoffentlich beantwortet werden. Bis dann. Mit freundlichen Grüßen,

Michael Pflug

Onkel Tom: Dumm gelaufen, hm? Da kommst du endlich mal in der Posthütte unter und ausgerechnet in diesem Brief lässt du deine Fragen außen vor. Okay... die Farbe rot in Kombination mit dem Premiere-Schriftzug war wirklich versteckte Reklame. Du hast uns erwischt. Wir gestehen auch, dass wir für unser Feature-Orange Bares von Sunkist beziehen und für unser Preview-Grün vom Umweltministerium gesponsert werden. Trotzdem denken wir, dass du dich wegen dieser Rot-Überreizung behandeln lassen solltest. Nicht, dass du noch irgendwann vor einer Ampel stehen bleibst, aus dem Auto steigst, mit dem Finger auf sie zeigst und „SCHLEICHWERBUNG!“ brüllst, während dir von hinten einer in den Kofferraum knallt. Und, hey! Das sind die Abenteuer meines Lebens, die du da als uninteressant und langweilig bezeichnest! (Schnief... heul...) Jetzt gehe ich gleich los und spiele 3 Engel für Charlie. Siehst du, wie weit du mich gebracht hast? Zum Thema Arbeitslosigkeit wäre es uns natürlich eine Ehre, die Zahl von 4.236.235 auf 4.236.234 zu senken, um den Stein endlich mal wieder ins Rollen zu bringen. Leider sind auf dem Markt die Anzahl der professionellen Mailbeantworter so verdammt gering und deren Gehaltsvorstellungen so verdammt hoch.

Harrier-Abflug

Hallo Onkelchen Tom!

Ich erspare mir das Lob an euer Mag und leg gleich los. Ich habe zurzeit ein RIESIGES PROBLEM. Und zwar geht es um Folgendes: Vor zwei Monaten holte ich mir das Spiel *Top Gun: Combat Zones*. Mit Mühe und Geduld habe ich nun alle goldenen Medaillen und den

Osprey ergattert. Jedoch fehlt mir noch immer der letzte Flieger (vermutlich der Harrier). Und weil ich es nicht schaffe, ihn freizuschalten, treibt er mich auf die Palme! Ich war schon im Internet und ich habe auch die Firma angerufen, leider war Gottes Wille gegen mich und beides endete ohne Erfolg. Nun zu meiner GROSSEN BITTE: Könntet ihr im nächsten Heft das Rätsel mit dem Harrier erleuchten (Bitte ohne Cheat, denn der klappt auch nicht)? Oder ihr schreibt eine Komplettlösung zu dem Spiel. Ansonsten kann ich mir einen Termin bei einem Psychiater freimachen.

Marko Margeta

Onkel Tom: Also, Ende diesen Jahres eine Komplettlösung zu einem elf Monate alten Spiel zu schreiben, das noch nicht einmal unsere 70%-Marke geknackt hat, könnte nur dann funktionieren, wenn unsere komplette Redaktion einer geistigen Umnachtung per Buttersäureanschlag zum Opfer fiele. Aber verzage nicht und höre auf die weisen Worte unserer Cheat- und Lösungs-Gurus: Versuche zum Beispiel, SHPONGLE als deinen Spielernamen einzugeben. Das sollte eigentlich alle Levels und Flieger freischalten. Oder du versuchst, dir einen Gold-Rang in sämtlichen Academy- und Warzone-Challenges zu erspielen. Vielleicht ersparen dir diese Hinweise ja deine Sitzung auf der Couch. Falls nicht: Schieb die Schuld auf deine schlechte Kindheit, das ist gerade in.

Soundtest

Hi Tom Dreamer!

(schreit) AUFWACHEN! Also Augen auf, an die Arbeit und ordentlich Briefe und Mails lesen und auch gleich beantworten. Am besten meinen als ersten. Ich bin ein eingefleischter Nintendo-Fan seit Zeiten des NES. Eure Zeitschriften lese ich zwar erst seit ca. zwei Jahren, bin aber regelrecht begeistert. Vor allem deine Posthütte schlage ich immer wieder als erstes auf, verschlinge sie begierig und ärgere mich, dass es wieder nur drei Seiten waren. Frag mal den Chefmartin, ob er dir nicht fünf Seiten überlässt (Sorry, mein Trommelfell erholt sich momentan noch von den Auswirkungen des letzten Versuchs, mehr Seiten vom Boss zu schnorren...Anm. von Onkel Tom)! Genug gelabert. And here are the results of my mind... Meine Fragen:

① Was ist eigentlich mit eurem Zögling, der Zeitschrift Advance? Ich trabe jeden Tag 300-

mal zum Zeitschriftenhändler meines Vertrauens und löchere ihn, wann die Ausgaben seit April 03 ausgeliefert werden. Ich muss bald einen neuen Händler suchen, weil fast kein Platz mehr für frische Löcher ist!

② Wieso wird die erste und zweite Ausgabe des Hefts nicht neu aufgelegt?

③ Seit ihr eigentlich auf der GC (Leipziger Games Convention) vertreten und wer wird hingeschickt?

So, okay, das war's auch schon. Also halt die Augen offen und wachgeblieben!!! Euer Nintendo-Freak,

Serious Joker

Onkel Tom. IS JA GUT! ICH SCHLAFE NICHT BEIM JOB! Meine Herren, als würden meine armen Ohren noch nicht genug Stress mitmachen mit der Straße genau unter meinem Fenster. Trotz deines lauten Wesens freut es mich natürlich schwer, dass du dir gerne mal unsere Texte zu Gemüte führst. Zur Belohnung antworte ich sogar trotz des Klingelns in meinen Ohren auf deine Fragen.

① Die ADVANCE ist mittlerweile leider eingestellt worden. Wir würden sie gerne wieder auf die Beine bringen, momentan sieht's da aber schlecht aus. Also malträtiere nicht weiter deinen armen, unschuldigen Zeitschriftenhändler. Außer, es macht Spaß, versteht sich.

② Weil wir für diese geringe Anzahl an Neuauflagen auf keiner Drucker-
presse der Welt günstig drucken könnten. Da kämen diese nachgedruckten Hefte für 73 Euro 60 auf den Markt. Und ich glaube, das würde sich irgendwie schlecht verkaufen.

③ Aber logisch! Wir waren dieses Jahr zu viert vor Ort, alles weitere vorn im Heft.

S onntags-Reinhard

Hallo Tom!

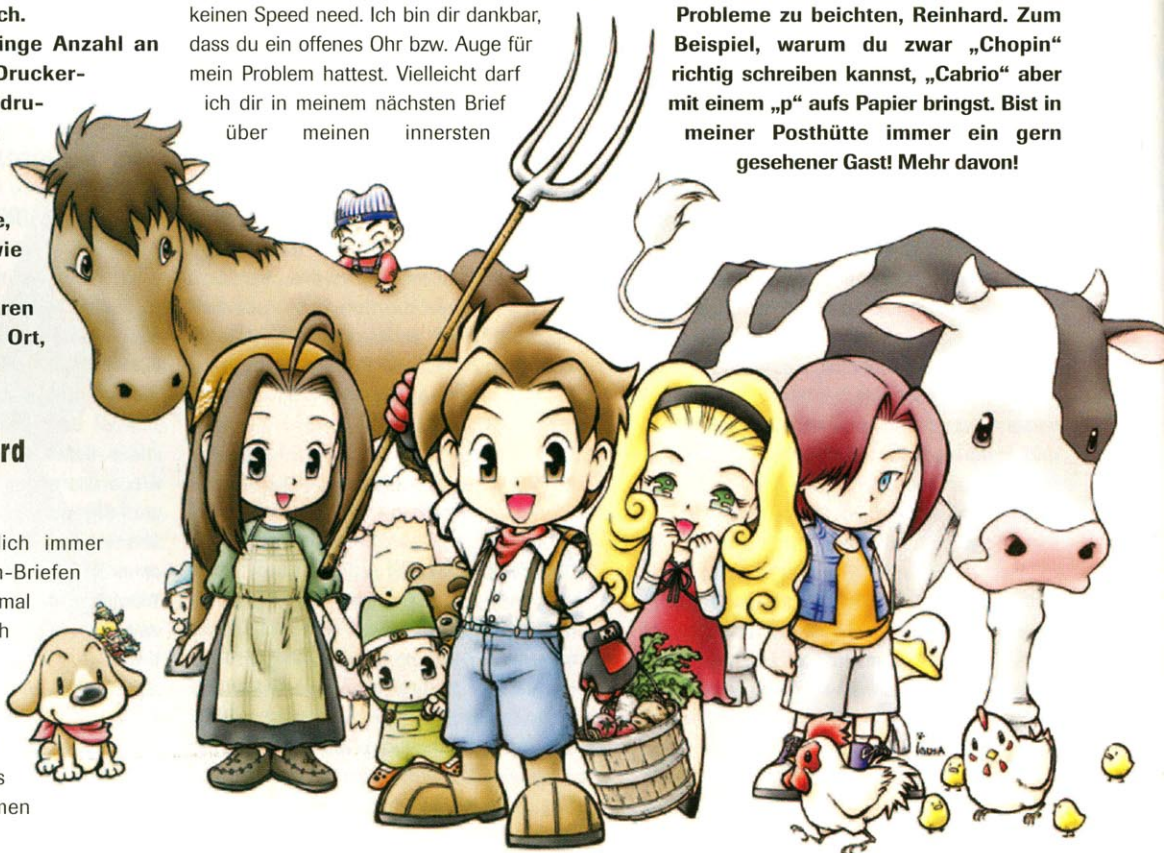
Bitte verzeih, wenn ich dich immer wieder mit meinen Problem-Briefen belästige, aber ich hab nun mal keine Freunde mehr, seit ich mir *Clayfighter* für N64 gekauft habe. Wenn die mich auch alle für verrückt erklären, ist es doch tröstlich zu wissen, dass es noch einen so einfühlsamen

Menschen wie dich gibt, an den ich mich wenden kann. Sicherlich kannst du dich sogar in mein folgendes Rennspiel-Problem hineinversetzen. Ich bin mehr so der gemütliche Typ und hab's nicht so mit dem Rasen, spiele aber gern *Need for Speed*. Da unternehme ich hin und wieder, meist Sonntag nachmittags bei schönem Wetter, eine erholsame Spazierfahrt in einem schnittigen Cabrio. Bei Musik von Chopin lass ich mir den Wind über den Hut wehen, genieße die herrliche, wenn auch verschwommene Herbstlandschaft und mache auch gern mal vor einer Pizzeria halt. Ab und zu stören wie irre an mir vorbei, mit der Polizei jedoch hatte ich noch nie Schwierigkeiten. Jetzt habe ich mir *Burnout 2* gekauft und komm damit überhaupt nicht klar. Kaum hab ich es mir in meinem Roadster gemütlich gemacht und fahr mal eben los, da erscheint auch schon kurz darauf diese Meldung „Nicht im Ziel“ und die Fahrt ist beendet. Mehr als die ersten zwei Kurven einer Strecke bekomme ich nie zu Gesicht. Gibt es denn keine Möglichkeit, diese Checkpoints zu deaktivieren? Also, mehr als 5% würde ich diesem Spiel nicht geben. Und dann ist da auch noch so viel Verkehr auf der Strecke, findest du nicht? Bei meinem Formel-1-Spiel habe ich vergleichsweise weit weniger Probleme mit dem Gegenverkehr. Was mich angeht, freue ich mich schon auf die Fortsetzung von *Need for Speed*, auch wenn ich keinen Speed need. Ich bin dir dankbar, dass du ein offenes Ohr bzw. Auge für mein Problem hattest. Vielleicht darf ich dir in meinem nächsten Brief über meinen innersten

Zwiespalt das Herz ausschütten, der darin besteht, dass ich kein Blut sehen kann, jegliche Art von Waffengewalt verabscheue und panische Angst bei Gruselgeschichten bekomme, mich aber schon auf *Resident Evil 4* freue.

Reinhard

Onkel Tom: Ist schon okay, Reinhard, für dich habe ich doch immer ein offenes Ohr und Herz. Ich glaube, ich bin dir neulich auf der Autobahn begegnet... Du fährst den blauen, alten Mercedes, richtig? Gib's ruhig zu. Bei deinem schlimmen Problem mit *Burnout 2* kann ich dir aber weiterhelfen. Du hast nämlich blöderweise das Spiel im normalen Modus gestartet. Um der Software deinen Fahrstil einzuprägen, musst du unter Optionen von „Normal“ auf „HimmelsarschundwolkenbruchdasgaspedalistRECHTSdukarpfen“ umschalten. Pass aber auf, dass du den Wind-Faktor nicht über 20 stellst, ansonsten fliegt dir der Hut vom Schädel und du erhältst massig Punktabzug. Vorsicht auch bei der Blümchenkaffe-Challenge in der dritten Stadt! Wenn du hier zu spät bei Tante Helga und ihrem Kuchenkränzchen ankommst, wirst du mit einem Ferrari nicht unter sechs Gängen bestraft! Du kannst mich immer wieder gerne anschreiben, um mir deine Probleme zu beichten, Reinhard. Zum Beispiel, warum du zwar „Chopin“ richtig schreiben kannst, „Cabrio“ aber mit einem „p“ aufs Papier bringst. Bist in meiner Posthütte immer ein gern gesehener Gast! Mehr davon!



Für alle Xbox-Besitzer!



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

**JEDEN
2. MONAT
NEU!**



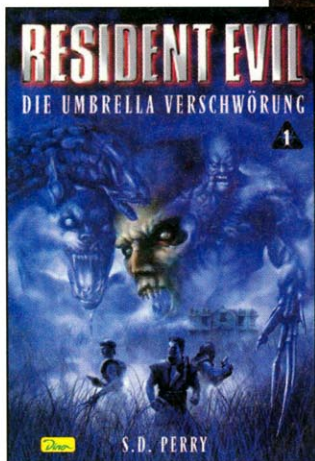
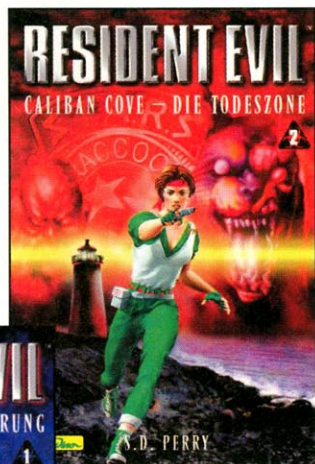
JETZT ODER NIE!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Abo sparst du bares Geld, bekommst jede Ausgabe frei Haus und hast sie sogar vor deinem Zeitschriftenhändler. 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 Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Resident Evil-Buchpaket

Die ersten beiden Bände der legendären Resident Evil-Buchreihe garantieren viele Stunden Gänsehaut. Im Paket enthalten sind die Dino-Paperbacks "Die Umbrella Verschwörung" und "Caliban Cove - Die Todeszone". Bei Jahresabo **ohne 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 Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Original Nintendo Tasche NGC 22

Absolut erstklassige Verarbeitung und ein tolles Design zeichnen diese Original Nintendo-Tasche aus. Der große Stauraum hat einen doppelten Boden: Unten passt der Cube hinein, darüber finden bis zu fünf Spiele Platz. Für Controller, Kabel und sonstige Kleinteile gibt es ein Extrafach an der Vorderseite, getragen wird die Tasche an einem Handgriff oder ganz bequem mit Schultergurt. Bei Zwei-Jahres-Abo **ohne Zuzahlung**.

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das big.N-Abonnement:

☐ Das Jahresabo

Ich erhalte die big.N ein Jahr lang (11 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 38,50, Ausland € 43,50. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um ein weiteres Jahr. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres. Als Prämie entscheide ich mich für

- ☐ das 3 Logic Pro Pad
- ☐ die 16 MB Memory Card
- ☐ das Resident Evil-Buchpaket

☐ Das Zweijahres-Abo

Ich erhalte die big.N zwei Jahre lang (22 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 77, Ausland € 82. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich künde. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres.

- ☐ Original Nintendo Tasche NGC 22

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 big.N 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)

Wanted

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 03/2002 3 Lösungen: GBA: Creatures, Batman Vengeance, Sonic Advance. N64: 10 Seiten Cheats * Mit Tipps- und Lösungsteil
Ausgabe 04/2002 1 Lösung: Zelda Seasons auf über 30 Seiten Cheats für die besten GBA-Ego-Shooter * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 05/2002 1 Lösung: Luigi's Mansion Cheats: Sonic 2, Wave Race, Tony Hawk 3, Batman, Super Monkey Ball u.v.m. * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 06/2002 3 Lösungen: Star Wars: Rogue Leader, Sonic Adventure 2 Battle, Crazy Taxi, Super Monkey Ball * Mit Tipps- und Lösungsteil	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 1 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

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

- | | |
|---|-------------------------------------|
| ☐ Advance #3 | ☐ bigN 11/00 |
| ☐ Advance #4 | ☐ bigN 12/00 |
| ☐ Advance #5 | ☐ bigN 03/01 |
| ☐ GameCube Lsg #1 | ☐ bigN 04/01 |
| ☐ GameCube Lsg #2 | ☐ bigN 01/02 |
| ☐ GC Jahrbuch 2002 | ☐ bigN 02/02 |

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)

Preise für big.N: € 4,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft, ab Ausgabe 1/01 € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

big.N
Bestellservice
Kantstr. 5-13

44867 Bochum

Ausgabe 09/2003

100% Nintendo
100% unabh. von
100% unabh. von

CHEATKARTEN
Werte Mario & Splinter Cell

Ausgabe 09/2003
3,50 €
inkl. P/V

big.N
Für alle Nintendo-Spieler
12 & 16 Seiten

Pokémon
HITTE! Auf dem Meer
Fährten: Meer & Chance!

P.N. 03 & Viewtiful Joe
Gesamt: 2 Seiten

F-Zero GX & Mario Golf
Gesamt: 2 Seiten

Terminator 3
Vom King zum Queen: Das ist die neue Welt der Kämpfe. Von Kämpfern
James Bond, The Matrix, die 2. Folge, die 3. Folge, die 4. Folge, die 5. Folge

EILMELDUNG!
GameCube-Produktion gestoppt: Keine Produktion in 2004. Derzeitige
Bestandsbestände (einschließlich) werden und werden fortgesetzt.

2 Lösungen: Pokémon Rubin & Saphir, Mario World

Die besten GameCube-Cheats
 * Mit riesigem Doppelposter

SERVICE

Acclaim

Leuchtenberggring 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH

Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Atari

Hanauer Landstraße 184
60314 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/771883
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.atari.de
E-Mail: Support auf Website

Bigben Interactive GmbH

Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 0700/22787767
Mo.-Fr. 12-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

**BMS Modern Games
Handelsagentur GmbH**

Pascalstraße 17
52076 Aachen
Hotline: 02408/959209
Mo.-Fr. 14-17 Uhr, Di. 9-12 Uhr
Website: www.modern-games.com
E-Mail: info@modern-games.com

Codemasters GmbH

Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 0190/824644
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail: kundendienst@codemasters.com

Electronic Arts GmbH

Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Sa. 9.30-13 und 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Flashpoint AG

Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0190/662789
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: guillemot.cybershops.de
E-Mail: webmaster@guillemot.de

Hasbro Interactive

Max-Planck-Straße 10
63128 Dietzenbach
Hotline: 02921/965343
Mo.-Fr. 7.30-16.15 Uhr
Website: www.hasbro.de
E-Mail: Support auf Website

Jöllenneck GmbH

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.speed-link.de
E-Mail: info@speed-link.de

Koch Media GmbH

Lochhamer Straße 9
82152 München/Planegg
Hotline: 089/85795425
Mo.-Do. 13-19 Uhr, Fr. 12-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support auf Website

Konami of Europe GmbH

Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: europe@konami.com

Lego GmbH

Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@LEGO.com

Logitech

Logitech GmbH
Streifacher Straße 7
82110 Germering
Hotline: 089-894670
Website: www.logitech.de
E-Mail: Support auf Website

MadCatz

NGB Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/562444533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.madcatz.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

Mattel Interactive

Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

Nintendo of Europe

Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 0180/5005806
Mo.-Fr. 13-19 Uhr
Website: www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

quasar-x.com

Sebastian Skarubke GbR
Am Lemmchen 8
55120 Mainz
Hotline: nein
Website: www.quasar-x.com
E-Mail: sales@quasar-x.com

Ravensburger AG

Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: 0751/861944
Mo.-Do. 16-19 Uhr
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH

Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

SWING! Entertainment Media AG

Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/4066499
Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr
Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH

Agnesstraße 14
80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediative

Halskestraße 38
40880 Ratingen
01805/83542637
Mo.-Sa.: 10-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH

Kimplerstraße 278
47807 Krefeld
Hotline: 01805/605511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft

Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support auf Website

Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
E-Mail: info@vidis.com

**Virgin Interactive Deutschland
GmbH**

Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support auf Website

**Vivendi Universal Interactive
Publishing Deutschland GmbH**

Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0180/50774353
Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Website: www.vivendi-universal-interactive.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

TIPPS & TRICKS

Backyard Football

Unsichtbare Spieler aktivieren

Begeht euch ins Hauptmenü und betätigt dort Z. Dadurch aktiviert sich das Cheat-Menü im Spiel. Gebt hier nun den Namen GHOST ein. Schon überkommt Unsichtbarkeit eure Spieler.

Walter Payton freischalten

Begeht euch in den Season-Modus. Gebt hier nun Walter Payton als Namen für euren Coach ein und wählt eine beliebige Mannschaft aus. Schon befindet er sich in eurem Team.



Beach Spikers



Cheats

Die nun folgenden Cheats müsst ihr als Passwörter eingeben.

Password Wirkung

OHTORII	Sega Uniform-Outfit freischalten
FVIPERS	Fighting Vipers-Outfit freischalten
ARAKATA	Uniformen 111, 112, und 113, sowie Frisur 76 und Gesicht 52 freischalten
JUSTICE	Virtua Cop-Outfit und Daytona-Outfit freischalten
DAYTONA	Daytona USA-Kostüm freischalten
PHANTA2	Phantasy Star Online-Kostüm freischalten

Dural Team freischalten

Spielt den World Tour-Modus mit 100% Teamwork durch. Zur Belohnung dürft ihr dann gegen das

Platin-Dural-Team in einem Match antreten. Solltet ihr weniger als 30% im Teamwork erreichen, bekommt ihr stattdessen das schwarze Dural-Team zu Gesicht.

Big Mutha Truckers

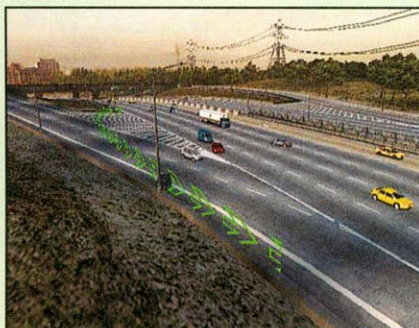


Cheats

Die nun folgenden Cheats müssen als Codes eingegeben werden.

Code	Wirkung
USETHEFORCE	Automatische Navigation
VICTORS	Diplomatische Immunität
VARLEY	Böser Truck
GINGERBEER	Schneller Truck
PUBLICTRANSPORT	Unbegrenzt Zeit
LAZYPLAYER	Levelanwahl
DAISHI	Kleine Fußgänger
6WL	Schaden ein/aus
LOTSAMONEY	Viel Bares
CHEATING-	
MUTHATRUCK	Alles freischalten

Burnout



Neue Spielmodi

Zockt das Spiel einmal durch, um die geheimen Boni „Credits“, „Free Run“ und „Free Run Twin“ freizuschalten. Um den Duell-Modus freizuschalten, müsst ihr den Championship-Modus einmal erfolg-

reich durchspielen. In diesem Duell-Modus könnt ihr dann auch noch weitere Autos freispielen.

Duell Belohnung

Duell 1	Roadster
Duell 2	Towtruck
Duell 3	Saloon GT
Duell 4	Bus

Blitzstart

Während die „1“ des Countdowns verblasst, müsst ihr sofort beschleunigen. Dadurch könnt ihr euch rasant an die Spitze des Feldes setzen und euch gleich beim Start einen dicken Vorteil im Rennen sichern.

Conflict: Desert Storm



Cheat-Modus aktivieren

Da bei uns in der letzten Ausgabe der Fehlerteufel zugeschlagen hat, tragen wir an dieser Stelle die Anleitung für das Öffnen des Cheat-Menüs nach: Begeht euch ins Hauptmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: ◀, ◀, ▶, ▶, ▲, ▲, ▼, ▼, X, X, Y, Y. Der Cheat aktiviert sich heimlich, still und leise, wartet also nicht auf eine Bestätigung. Startet nun das Spiel und pausiert es gleich wieder. Begeht euch von hier aus ins Optionsmenü. Hier könnt ihr nun unter „Trooper Level“, „Gegner KI“ und „Missionsliste“ einige Einstellungen vornehmen.

Dragon Ball Z: Budokai



Alle Charaktere freischalten

Um die verschiedenen Charaktere freizuschalten, müsst ihr in bestimmten Bereichen des Spieles Bedingungen erfüllen. Hier eine Liste zur Übersicht.

Charakter Bedingung

C16	Besiegt C16 im Story-Modus
C17	Besiegt C17 im Story-Modus
C18	Besiegt C18 im Story-Modus
C19	Besiegt C19 im Story-Modus
Cell	Besiegt Cell im Story-Modus
Dodoria	Besiegt Freezer im Story-Modus mit Vegeta
Freezer	Besiegt Freezer im Story-Modus
Ginyu	Besiegt Ginyu im Story-Modus nach dem Körpertausch
Nappa	Besiegt Nappa im Story-Modus
Raditz	Besiegt Raditz im Story-Modus
Rikuum	Besiegt Rikuum im Story-Modus
Saiyaman	Bewältigt das Turnier im Fortgeschrittenen-Modus
Mr. Satan	Bewältigt das Turnier im fortges. Anfänger-Modus
Vegeta	Besiegt Vegeta im Story-Modus
Yamchu	Besiegt Yamchu im Story-Modus mit Cell
Zarbon	Besiegt Zarbon im Story-Modus

Neue Turnier-Modi

Turnier	Bedingung
Fortgeschrittener Anfänger-Modus	Siegt im Anfänger-Turnier und kauft den neuen Modus bei Popo
Fortgeschrittenen-Modus	Siegt im fortges. Anfänger-Turnier und kauft den neuen Modus bei Popo

Neue Kapitel im Story-Modus

Nach dem ersten Durchlauf im Story-Modus ist noch lange nicht Schluss mit der Schlägerei. Es warten immer noch einige neue Kapitel auf ihre Entdeckung.

Neue Kapitel für...

Neue Kapitel für...	Bedingung
Vegeta	Spielt die Saiyajin-Saga einmal durch, um dort einige neue Kapitel zu öffnen
Piccolo	Spielt die Saiyajin-Saga einmal durch, um dort einige neue Kapitel zu öffnen
Freezer	Spielt die Namek-Saga einmal durch, um dort zwei neue Kapitel zu öffnen
Cell	Spielt die Androiden-Saga einmal durch, um dort zwei neue Kapitel zu öffnen

F-Zero GX

AX-Maschinenteile freischalten

Beendet alle Kapitel des Story-Modus auf der schwierigen Stufe.

AX-Piloten freischalten

Beendet alle Kapitel des Story-Modus auf der sehr schwierigen Stufe.

AX-Strecken freischalten



Beendet alle AX Machine-Tracks als Erster oder gewinnt alle Grand Prix auf der Schwierigkeitsstufe Master.

Dark Schneider freischalten

Beendet alle Kapitel des Story-Modus.

Diamond Cup freischalten

Gewinnt die Rubin-, Saphir-, und Smaragd-Cups auf der normalen oder der Experten-Stufe.

Master Class freischalten

Gewinnt die Rubin-, Saphir-, und Smaragd-Cups auf der Experten-Stufe.

Sonic Oval freischalten

Gewinnt den AX-Cup.

Hot Wheels: Velocity X



Cheats

Um die verschiedenen Cheats freizuschalten, müsst ihr bestimmte Bedingungen erfüllen.

Cheat	Bedingung
Unendlich Munition	50 Fässer in Challenge 18 treffen
Unendlich Energie	179 Fässer in Challenge 17 treffen
Unendlich Turbo	7 Zapper in Challenge 4 sammeln
Alle Autos:	11 Bonus Stunt-Items in Challenge 8 treffen
Alle Items	Versteckten Schlüssel in Challenge 18 finden
Alle Videos	40 Fässer in Challenge 12 treffen
Level freischalten	20 Fässer in Challenge 7 treffen

Mario Golf: Toadstool Tour



Bessere Spieler freischalten

Um an die getunten Versionen der verschiedenen Golfer zu kommen, müsst ihr im Character-Match-Modus deren Einladungen annehmen und diese Gegner dann besiegen. Eine Einladung eines anderen Golfers könnt ihr übrigens an einem kleinen Umschlag erkennen, der neben dem Charakter erscheint.

Gegner provozieren

Wenn ihr in einem Multiplayer-Spiel unterwegs seid, könnt ihr eure Gegner provozieren, wenn ihr nicht am Zug seid und neben der Action steht. Benutzt den C-Stick und die restlichen Tasten des Gamepads für alle möglichen Verarschungen und dummen Gesten. Auf dem C-Stick liegen die etwas freundlicheren Moves, während der Rest des Controllers die etwas derberen Manöver in petto hält.

Golfkurse freischalten

Auch hier müssen wieder einige bestimmte Bedingungen erfüllt werden.

Kurs	Bedingung
Cheep Cheep Falls	Gewinnt im Turnier-Modus den Lakitu Cup
Shifting Sands	Gewinnt das Cheep Cheep Turnier
Blooper Bay	Gewinnt im Turnier-Modus die Sands Classic
Peach's Castle Grounds	Gewinnt die Blooper Open im Turnier-Modus
Bowser Badlands	Gewinnt Peach's Invitational im Turnier-Modus

Wettbewerbe freischalten

Halte im Titelschirm Z gedrückt und betätigt Start, um dort das Passwort-Menü zu aktivieren. Hier könnt ihr dann verschiedene Turniere freischalten.

Wettbewerb	Passwort
Hollywood Video-Turnier	BJGQBULZ
Target Tour-Turnier	CEUPPXJ1

Project Number 3

Gegner

Passend zu unserer Lösung im Heft haben wir uns an dieser Stelle für euch die Mühe gemacht, sämtlichen Feinden auf Frau Schneiders actiongeladener Tanzbühne mal ganz genau aufs Getriebe zu schauen. Spätestens im schwierigen Modus werdet ihr jedes bisschen an Hilfe und Ratschlag brauchen, das ihr bekommen könnt.



AAW: Automatische Wache

Hier haben wir die kleinen Flugeinheiten. Die lassen sich am ehesten als harmlos, aber nervig bezeichnen. Kümmt euch, wenn möglich, immer erst um die Flieger, da sie zwar lästig, dafür aber auch schwach gepanzert sind.

AAW-02: Kirsche

Ein saures Fröchtchen! Kirsche-Einheiten verfügen zwar über keinerlei Offensivpotential, können sich dafür aber eine verbündete Einheit aussuchen und ein Kraftfeld über diese legen. Üblicherweise findet man sie zusammen mit Pilz-Robotern, ab und zu auch mit Walnuss-Einheiten. Bots, die unter der Wirkung eines Kraftfeldes stehen, sind unverwundbar. Noch nicht einmal Energie-Attacken zeigen echte Wirkung. Deshalb: Immer erst auf die Kirschen feuern! Combo-Zeit: 3 Sekunden.

AAW-03: Birne

Auch diese Flugeinheit eröffnet kein Feuer auf euch. Nehmt euch nur vor den Lasern in Acht, die sie hin und wieder aus ihren Flanken spucken. Was die Birne-Roboter so gefährlich macht, ist, dass sie eure Kampfpriorität an die restlichen Gegner im Raum verraten, indem sie euch scannen. Also fegt sie sofort vom Bildschirm, wenn euch ihr Blech entgegenblitzt. Combo-Zeit: 5 Sekunden.

AAW-04: Eichel

Die einzige, wirklich kampfbereite, leichte Flugeinheit. Sie fliegen in eure Nähe, laden ein Lasergeschütz auf und eröffnen das Feuer, bevor sie sich wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück teleportieren. Sie schleichen gerne durch die Luft und lassen nichts von sich hören, bevor sie euch dann schließlich erreicht und mit einem kleinen Schuss eure Schadensstatistik zerstört haben. Erledigt sie möglichst schnell. Combo-Zeit: 5 Sekunden.

AAS: Automatischer Soldat

Unter diese Kategorie fallen alle übrigen und zum Teil schwer gepanzerten gegnerischen Einheiten. Gerade in den letzten Levels werdet ihr mit massenweise dicken Kalibern zugepflastert! Auf der schwierigen Stufe benötigt ihr für die Vernichtung mancher dieser Gegner sehr lange, insofern solltet ihr dort absolute Ausweichspezialisten sein.

AAS-02: Pilz

Im Großen und Ganzen ist der Pilz-Roboter euer Standardgegner, der euch das ganze Spiel über immer wieder mal einen kurzen Besuch abstattet. Wenn ihr einmal seinen Bewegungsrhythmus kennt, ist der Pilz aber kein großes Problem mehr: Wenn er nach vorne auf euch zugeflogen kommt, wird er gleichzeitig feuern. Weicht diesen Schüssen mit einem einfachen Sidestep aus. Als nächstes wird der

Pilz seine Doppelkanone ausrichten und von links nach rechts feuern. Unter diesen Schüssen könnt ihr euch ganz einfach abducken. Nun macht sich der Pilz wieder auf den Rückweg und zeigt euch seinen ungeschützten Hintern. Feuer frei! Combo-Zeit: 10 Sekunden.

AAS-02M: Pilz-M

Eine Variante des normalen Pilz-Roboters. Etwas stärker gepanzert und mit einem Raketenwerfer statt der oberen Doppelkanone ausgerüstet. Seinen gefährlichen Raketen könnt ihr, je nach Beschaffenheit des Raumes, am einfachsten entgehen, wenn ihr nach vorne über sie hinweg springt oder ihnen per Sidestep ausweicht. In jedem Fall müsst ihr bis zum letzten Moment vor dem Einschlag warten, sonst ändern die zielsuchenden Raketen ihre Richtung und erwischen euch doch noch. Combo-Zeit: 10 Sekunden.

AAS-02P: Pilz-P

Und noch eine Variante des Pilz-Roboters. Dieser verfeuert statt Raketen Kugelblitze. Diese sind zwar langsam und leicht berechenbar, dafür aber doch recht voluminös und in engen Gängen schwer ausweichbar. Am besten klappt das mit einem doppelten Sidestep. Zur Not könnt ihr aber auch versuchen, nach vorne über sie hinweg zu springen. Haltet euch auf jeden Fall immer in weiter Distanz zu ihnen auf. Combo-Zeit: 10 Sekunden.

AAS-04: Ranke

An und für sich sind die schwach gepanzerten, lahmen und nicht gerade besonders laserstarken Spinnenroboter kein großes Problem. Gefährlich werden sie nur, wenn ihr euch zu sehr in ihre Nähe wagt. Dann nämlich werden sie versuchen, euch anzuspringen, sich an euch festzuklammern und ihren Selbstzerstörungsmechanismus zu aktivieren, was euch sehr schnell in den Tod reißen kann. Erledigt sie aus sicherer Distanz oder möglichst schnell und ihr seid das Problem los. Combo-Zeit: 5 Sekunden.

AAS-06: Iris

Diese Hover-Roboter geben nur auf der Planetenoberfläche ihr Stelldichein. Sie schweben rasend schnell über den Boden und versuchen, euch aus ihrer enormen Geschwindigkeit aus unter Feuer zu nehmen. Allerdings sind sie enorm schwach gepanzert und können leicht von der Bildfläche gefegt werden. Combo-Zeit: 5 Sekunden.

AAS-10G: Walnuss

Leicht zu knacken, wenn man ihr nicht zu nahe kommt. Walnuss-Bots sind zwar schwer gepanzert und ihre lasergesteuerten Minen, die sie in ihrer Nähe ablegen, richten bei Berührung massiven Schaden bei Vanessa an, doch aus der Distanz sind sie beinahe hilflos. Einmal abgefeuert können sie ihren Laserstrahl nämlich nicht nachjustieren. Im Klartext bedeutet das, dass ihr abwarten müsst, bis ein Walnuss-Bot auf euch feuert, dann mit einem Sidestep ausweichen könnt und ihn bedenkenlos unter Dauerfeuer nehmen könnt, so lange das Fehlfeuer eures Gegners anhält. Combo-Zeit: 15 Sekunden.

AAS-12G: Weibbirke

Die mit Abstand am dicksten gepanzerte Flugeinheit. Sie kommt in einem verwirrenden Zickzack-Kurs auf euch zu und ist im Anflug nur schwer zu treffen. Wenn sie schließlich in eurer Reichweite ist, wird sie

euch mit Laser- oder Plasmafeuer zu traktieren versuchen. Ihr könntet dann entweder probieren, mit etlichen Sprüngen nach hinten auszuweichen, oder aber ihr geht auf Hardcore und gebt gnadenlos Dauerfeuer in der Hoffnung, dass ihr euren Gegner aus der Luft feuert, bevor er seine Attacke aufgeladen hat. Mit schnellem Dauerfeuer und Handblitz ab Ebene drei sollte das machbar sein. Combo-Zeit: 10 Sekunden.

AAS-13G: Seerose

Hier haben wir einen massiven Artillerieroboter! Und einen unhöflichen noch dazu, denn wann immer ihr auf ihn trifft, zeigt er euch seinen blanken Stahlhintern. Die Seerose verwendet zwei Angriffsmethoden: Zum einen feuert sie mit einer kleinen Laserkanone auf euch. Die justiert sich nur langsam nach, also lasst immer wieder Sidesteps vom Stapel und feuert auf euren Gegner, während der euch wieder ins Ziel nehmen will. Zum anderen feuert die Seerose massive Plasmaladungen aus ihrem Rücken ab. Diese richten enorm viel Schaden an, also weicht ihnen aus oder duckt euch unter ihnen hinweg. Combo-Zeit: 15 Sekunden.

AAS-15G: Gardenie

Hier haben wir die ganz dicke Nummer unter den gegnerischen Bots. In seiner Standardform feuert er euch ganz einfach eine endlose Salve an langsamen, aber konsequent justierten Laserstrahlen entgegen. Ihr müsst ihn schnell vernichten, ansonsten wird er sich teilen und euch vertikal und horizontal ganze Kugelblitzwellen entgegenschleudern. Zögert hier nicht lange, sondern greift zu euren Energie-Attacken. Fertig, aus. Combo-Zeit: 20 Sekunden.

Tipps & Tricks

Hier noch einige generelle Tipps und Tricks von unseren Lösungsexperten.

Unverwundbarkeit

Immer, wenn ihr eine Energie-Attacke ausführt, seid ihr unverwundbar, so lange die Animation der Attacke läuft. Das kann unter Umständen praktischer sein als die Attacke selbst. Nutzt diesen Trick z.B. beim Kampf mit Endgegnern, um euch bei deren tödlichen Angriffen ganz einfach unverwundbar zu erklären und euch so in Sicherheit zu bringen. Natürlich solltet ihr dann immer zu Energie-Attacken mit möglichst langen Animationsphasen greifen.

Dauerfeuer ohne Dauerfeuer

Dank ihrer mächtigen Offensivfähigkeiten sind Blaze-Anzüge eine feine Sache, wenn ihr Ausweich-Spezialisten seid. Allerdings haben sie ein dickes Manko: Kein automatisches Dauerfeuer. Wenn ihr euren Daumen schonen wollt, dann organisiert euch doch ganz einfach einen Controller mit automatischer Dauerfeuer-Taste! So kommt ihr billig an das begehrte Schnelfeuer.

Trainingsmissionen

Wenn ihr während einer Trainingsmission an einer Kreuzung vorbeikommt, dann verwendet immer dieselbe Strategie. Geht z.B. Immer erst durch die weiße Türe oder durch die weiter entfernte. So wisst ihr immer genau, welche Türe ihr noch nicht erforscht habt, wenn ihr nach der Erkundung der ersten Abzweigung wieder zur Kreuzung zurückkehrt. Spätestens ab drei Kreuzungen in einer Trainingsmission sind solche Taktiken wichtig, wenn ihr euch nicht verirren und Zeit verlieren wollt.

Rocky



Cheats

Die nun folgenden Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden, während ihr dabei L gedrückt haltet

Doppelter Punch-Schaden

►, ▼, ◀, ▲, ►, L

Double Speed Boxing

▼, ◀, ▼, ▲, ►, L

Alle Boxer und Arenen freischalten

►, ▼, ▲, ◀, ►, L

Tube Slider



Bonus-Fahrzeug freischalten

Gewinnt das Extra-Rennen gegen den Spider, um euren Fuhrpark aufzustocken.

Maximum-Modus freischalten

Beendet das Spiel im Normal-Modus vollständig, um den Maximum-Modus auf den Bildschirm zu locken.

Bonus-Strecken freischalten

Gewinnt alle Maximum Class-Rennen.

Viewtiful Joe

Unbegrenzt VFX

Spielt alle Levels mit einem Rainbow V-Rang durch. Beginnt danach ein neues Spiel und betätigt Z.

V Rated-Modus

Spielt das Spiel im Adult-Modus durch, um den V Rated-Modus freizuschalten.

Alastor



Spielt den V Rated-Modus durch, um Alastor freizuschalten.

Ultra V Rated-Modus

Spielt den V Rated-Modus durch, um den Ultra V Rated-Modus freizuschalten.

Captain Blue

Spielt den Ultra V Rated-Modus durch, um Captain Blue freizuschalten.

Als Joes Freundin spielen

Spielt das Spiel im Adult-Modus durch um Joes Freundin freizuschalten. Dadurch wird übrigens auch das Viewtiful World-Video aus den Tiefen der Software gelockt. Alternativ dazu könnt ihr das Spiel auch im Kiddy-Modus durchspielen, um euch das Video geben zu können.

Whirl Tour



Alle Bonus-Levels freischalten

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ►, ◀, ►, B, X, Y.

Alle Charaktere und Levels freischalten

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: Y, B, X, Y, ▼, ►, ▲, ◀, L, L, ►, ►, ▼, ▲, R, X, ◀, B, B, ▼.

Alle Extras freischalten

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: ◀, ►, L, L, ▼, ▲, ►, ▼, X, X, Y, ►, R.

Alle aktuellen Missionsziele erfüllen

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: X, X, B, X, X, Y, X, X, L, R.

Alle normalen Levels freischalten

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: B, B, B, L, ►, ▼, Y, ▲, ◀, X, B, ▼, ▲, R, L, ▼, ▼.

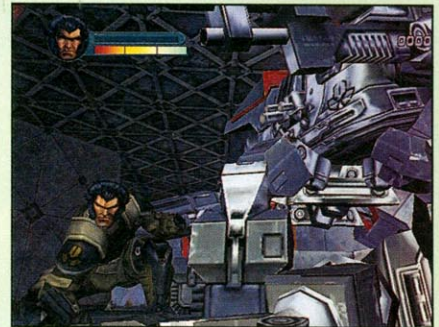
Alle Rennen freischalten

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: B, Y, X, B, L, X, R, Y, L, X, R, B ein.

Alle Roller freischalten

Begeht euch ins Pausenmenü und betätigt dort folgende Tastenkombination: B, L, B, R, B, Y, B, X, B, L.

X-Men 2: Wolverines Revenge



Cheats

Die nun folgenden Cheats müssen allesamt im Hauptmenü eingegeben werden.

Cheat

B, X, B, Y, B, X, L, R, Z

B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z

B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z

B, B, X, X, Y, Y, X, X, L

L, R, R, Z

Wirkung

Alle Levels und Challenges freischalten

Alle Kostüme freischalten

Alle Cerebro-Dateien freischalten

Cheatmenü freischalten

(begeht euch hierfür im Spiel ins Pausenmenü. Dort findet ihr einen neuen Menüpunkt namens "Cheats", in dem ihr dann allerlei böse Dinge anstellen könnt). Ein Ton bestätigt die richtige Eingabe!

Sabretooth

Wenn ihr zum zweiten Mal gegen Sabretooth antretet, läuft der Kampf zunächst wie beim ersten Mal. Springt hinter euren Gegner und nutzt eure Spezialattacken, um euren Feind in die Trucks zu katapultieren. Nachdem ihr das ein paar Mal wiederholt habt, wird er hinter das Feuer springen und beginnen, Fässer nach euch zu schleudern. Schlacht diese zu ihm zurück. Schließlich hat Sabretooth auch von dieser Technik die Schnauze voll, kommt zurück zu euch und wird beginnen, durch die Gegend zu springen. Ein grünes Fadenkreuz wird auf dem Boden erscheinen. Rennt zu diesem und benutzt dort wieder eine Spezialattacke, um euren Gegner endgültig über den Jordan zu feuern.

Wendigo

Wartet zunächst darauf, dass euer Gegner aufhört, euch zu verfolgen. Schlacht ihn ein oder zwei Mal, bis eure Spezialattacken-Anzeige auf dem Bildschirm erscheint. Wenn ihr diese aktiviert, greift ihr euren Gegner am Schwanz. Wirbelt ihn im Kreis herum und werft ihn durch die Gegend. Nach einigen solchen Würfen wird euer Gegner schließlich groggy in der Mitte des Kampfplatzes stehen. Lauft zu ihm und beendet die Angelegenheit mit einer Spezialattacke.

SOUL CALIBUR II

Damit ihr euch kein blaues Auge holt, helfen wir euch mit Move-
listen und ein paar Tipps zur Kampftaktik aus. Mehr davon gibt es
in der nächsten N-Games!

GBA

Grundsätzliches

Soul Calibur II hebt sich von anderen Spielen dadurch ab, dass die Kämpfer allesamt Waffen haben (außer Hihachi in der PS2-Version). Es gibt keine Faustschläge und man kann auch nicht seine Waffen verlieren. Einige Kämpfer können ihre Körperhaltung ändern und dadurch andere Moves ausführen, die in der normalen Position nicht möglich sind. Wer den Wechsel zwischen diesen Körperhaltungen beherrscht, kann damit seinen Gegner ganz schön verwirren.

Das Kampfsystem von *Soul Calibur II* basiert auf drei wichtigen Faktoren: Horizontale Angriffe, vertikale Angriffe und Ausweichen in den Raum. Die gegenseitige Auswirkung dieser Kampftechniken basiert auf dem "Stein, Schere, Papier"-Prinzip. Ein vertikaler Angriff schlägt einen horizontalen Angriff, ein horizontaler Angriff schlägt einen Ausweichversuch, und ein Ausweichen setzt sich gegenüber einem vertikalen Angriff durch. Natürlich spielt hierbei das Timing eine Rolle. Ein schlecht getimeter Ausweichversuch wird gegen einen präzisen Vertikalschlag missglücken.

Um ein erfolgreicher *Soul Calibur II*-Kämpfer zu werden, ist es wichtig, den Angriffen des Gegners effektiv ausweichen zu können. Mit Hilfe des Joysticks lässt sich die Figur in alle Richtungen bewegen, wobei das Ausweichen in den Raum (also um den Gegner herum) am Effektivsten ist. Denn in so einem Moment hat der Gegner gerade seinen Angriff ausgeführt und ist kurzzeitig verwundbar, was euch die Chance bietet, einen Konterangriff zu starten. Außerdem bietet euch die Bewegungsfreiheit die Möglichkeit, die Umgebung mit in den Kampf einzubeziehen.

Sowohl horizontale als auch vertikale Angriffe sind in den Angriffshöhen hoch, mittig und tief ausführbar. Hohe Angriffe treffen nur stehende Gegner, während mittlere und tiefe Angriffe auch duckende Gegner treffen. Umgekehrt können stehende Gegner keinen tiefen Angriff abblocken und duckende Gegner können keinen mittleren Angriff abblocken. Hohen Angriffen kann man durch Ducken, tiefen Angriffen durch Springen ausweichen.

Würfe

Würfe sind dann nützlich, wenn der Gegner die eigenen Angriffe permanent abblockt. Auch hier gibt es verschiedene Variationen:

Normaler Wurf: Na ja, kann man sich denken, wie der aussieht. Euer Charakter greift nach dem Gegner und wirft ihn zu Boden. Sie entsprechen einem hohen Angriff und können keine duckenden Gegner erreichen. Als kleine Gemeinheit kann der Gegner auch aus dem Ring oder gegen eine Wand geworfen werden, was zusätzlichen Schaden verursacht.

Tiefer Wurf: Im Grunde identisch mit dem normalen Wurf, allerdings funktioniert der tiefe Wurf ausschließlich bei duckenden Gegnern. Die einzigen Charaktere, die einen tiefen Wurf beherrschen, sind Astaroth und Nightmare, wobei bei Nightmare der Gegner nicht blocken darf.

Luftwurf: Wird logischerweise angesetzt, wenn sich der Gegner in der Luft befindet. Das kann er von sich aus tun, oder durch einen Angriff nach oben befördert werden.

Bodenwurf: Ein Bodenwurf setzt voraus, dass der Gegner am Boden liegt – bei einem duckenden Gegner klappt dieser Wurf nicht. Versucht ihr es trotzdem, führt euer Kämpfer eine ganz andere Bewegung aus. Bodenwürfe können mit Astaroth, Voldo, Nightmare und Necrid ausgeführt werden.

Mehrfachwurf: Eine ganz gemeine Sache, denn wenn ihr es schafft, mehrere Würfe hintereinander durchzuführen, ist euer Gegner ziemlich hilflos und nimmt beträchtlichen Schaden. Um mehrere Würfe miteinander zu verknüpfen, muss der jeweils vorausgegangene Wurf natürlich erfolgreich sein, damit der nächste Wurf angesetzt werden kann. Wie auch die Würfe, können Blöcke das oben beschriebene Dreiecksprinzip durchbrechen. Blocken schützt euch vor so ziemlich jedem Angriff, außer gegen Würfe und die so genannten "Unblockables", die "Unblockbaren". Letztere sind spezielle Angriffe, die sich nicht abblocken lassen, sondern denen man nur ausweichen kann. Jeder Kämpfer verfügt über mindestens einen solchen Angriff

In der Klemme

Gerade Anfänger werden natürlich oft am Boden liegen. Dies ist eine gefährliche Situation, denn gute und erfahrene Spieler können weiter auf den am Boden liegenden Gegner einprägen und diesen so am Aufstehen hindern.

Sobald euer Kämpfer am Boden liegt, gibt es im Grunde drei Möglichkeiten: Aufstehen, weggrollen oder aufstehen und gleichzeitig angreifen. Für Letzteres hat jeder Charakter ein paar spezielle Schläge in seinem Repertoire. Ähnliche Optionen habt ihr, wenn ihr gegen eine Wand geworfen werdet. Nachdem ihr Bekanntschaft mit der Mauer gemacht habt, drückt ihr auf dem Controller schnell nach oben oder unten, um euch zur Seite zu rollen und folgenden Angriffen auszuweichen.

Am Allerwichtigsten ist jedoch, dass ihr nicht immer die gleiche Methode anwendet und somit berechenbar bleibt. Natürlich ist es nicht verkehrt, wieder schnell auf die Beine zu kommen oder sich wegzurollen, da ihr ansonsten ein leichtes Ziel abgibt. Manchmal kann es aber auch sinnvoll sein, einfach gar nichts zu tun und den Gegner auszutricksen, da dieser ein anderes Manöver erwartet hat. Solche Finten erfordern natürlich genaue Kenntnisse eures Gegners.

Raumnutzung

In *Soul Calibur II* kann die Umgebung mit in den Kampf einbezogen werden. Wenn ihr eure Gegner gegen eine Wand schleudert, erleidet dieser dadurch noch weiteren Schaden. Genaue Kenntnisse über die Umgebung können euch einen deutlichen taktischen Vorteil verschaffen, indem ihr euch geschickt im Raum bewegt und die Objekte gezielt einsetzt. Wenn ihr den Gegner gar völlig aus dem Ring werft, ist die Runde gewonnen. Passt aber auf, dass ihr euch nicht selbst aus dem Ring befördert! Das kann bei ausladenden Spezialangriffen schon mal vorkommen. Falls beide Kämpfer gleichzeitig aus dem Ring fallen, verliert derjenige, der sich tiefer befindet und einen gedachten Boden als erster berühren würde.



Befreien
A
B
A oder B
A oder B
A oder B
B

Tipps

Angel Step:

Eingabe

↓ ↘ →, (↑ oder ↓)
 ↓ ↘ → A
 ↓ ↘ → A, Y
 ↓ ↘ → Y
 ↓ ↘ → X
 ↓ ↘ →, (↑ oder ↓), Y
 ↓ ↘ →, (↑ oder ↓), Y, A, A
 ↓ ↘ →, (↑ oder ↓), Y, A, X
 ↓ ↘ →, (↑ oder ↓), X, X

Trefferzone

-
 mittel
 mittel, mittel
 mittel
 mittel
 mittel
 mittel, mittel, mittel
 mittel, mittel, mittel
 mittel, mittel

Angelic Twirl:

Eingabe

↓ ↘ ←
 ↓ ↘ ← B
 ↓ ↘ ← Y
 ↓ ↘ ←, Y

Trefferzone

-
 mittel
 mittel

8-Way-Run Attacks:

Eingabe

(↘ oder → oder ↗) A
 ↓ A, A
 ↑ A, A
 (↘ oder ↗) A, X
 ← A
 ← [A]
 ← A, A
 ← [A], A
 ← A, Y
 ← [A], Y
 → Y, Y
 (↘ oder ↗) Y
 (↓ oder ↑) Y
 (↓ oder ↑) [Y]
 (↘ oder ↗) Y
 ← Y
 → X
 (↘ oder ↗) X, X
 (↘ oder ↗) X, X
 (↓ oder ↑) X, X
 (↘ oder ← oder ↗) X
 (Alle außer →), A+Y
 (Alle außer →), Y+X
 Y, [Y]

Trefferzone

mittel
 hoch, hoch
 hoch, mittel
 mittel, tief
 hoch
 hoch
 hoch, tief
 hoch, tief
 hoch, mittel
 hoch, mittel
 mittel
 mittel
 mittel
 tief
 mittel
 tief
 tief, hoch
 tief, mittel
 tief, mittel
 mittel
 mittel, mittel
 mittel
 mittel, mittel

Cervantes

Würfe:

Eingabe

A+B
 Y+B
 A+B oder Y+B
 A+B oder Y+B
 A+B oder Y+B
 Y ↓

Position

Frontal
 Frontal
 Links
 Rechts
 Hinten
 Luft

Befreien

A
 Y
 A oder Y
 A oder Y
 A oder Y
 -

Gero de Ray:

Eingabe

↓ ↘ ←
 ↓ ↘ ← A
 ↓ ↘ ← A, ↓ A
 ↓ ↘ ← A, A, Y
 ↓ ↘ ← A, A, [Y]
 ↓ ↘ ← Y
 ↓ ↘ ← (↓ oder ↑) Y
 ↓ ↘ ← X
 ↓ ↘ ←, Y+X
 ↓ ↘ ← Y+X
 ↓ ↘ ← A+X

Trefferzone

-
 UB-hoch
 tief, tief
 tief, mittel, mittel
 tief, mittel, mittel
 mittel
 mittel
 tief
 mittel
 -

8-Way-Run Attacks:

Eingabe

→ A
 → Y
 → X
 (↓ oder ↘ oder ↑) A+Y
 Alle Richtungen Y+X
 Alle Richtungen A+X
 (↘ oder ↗) A
 (↘ oder ↗) Y
 (↘ oder ↗) X
 (↘ oder ↗) A+Y
 (↘ oder ↗) [A+Y] (über Gegner Springen)
 (↓ oder ↑) A, A
 (↓ oder ↑) A, Y
 (↓ oder ↑) Y
 (↓ oder ↑) X
 (↘ oder ← oder ↗) A
 (↘ oder ↗) Y
 (↘ oder ↗) X
 (↘ oder ↗) A+Y
 ← Y
 ← X
 ← A+Y
 ← [A+Y]

Trefferzone

hoch
 mittel
 tief
 mittel, hoch
 -
 hoch
 mittel
 mittel
 mittel
 mittel
 tief, tief
 tief, mittel
 mittel, mittel, mittel
 mittel
 hoch, mittel
 mittel
 tief
 -
 mittel
 mittel
 mittel
 UB-mittel

Ivy

Kampfhaltungen

WP

SL

SR

ST

SE

Whip

Spiral Lust

Spiral Serenade

Spiral Tribune

Serpents Embrace

Würfe:

Eingabe

A+B
 Y+B
 A+B oder Y+B
 A+B oder Y+B
 A+B oder Y+B
 A+B oder Y+B
 ↘ ↗ → ↓ ↘ ↗ A+Y

Position

Frontal
 Frontal
 Links
 Rechts
 Hinten
 -

Befreien

A
 Y
 A oder Y
 A oder Y
 A oder Y
 Y



WP A+X
(Y+X) oder (Y

Whip (WP)

Eingabe	Haltung
(oder (	Wechsel
Y+X	Wechsel
A+X	-
A+Y	SE

Spiral Serenade (SR):

Eingabe	Haltung
A	ST
Y	WP
Y, Y	WP
X	SR
A+Y oder Y+X	SR

Spiral Tribune (ST):

Eingabe	Haltung
A	SE
A	WP
Y	-
X	ST
A+Y	WP

Serpents Embrace (SE):

Eingabe	Haltung
A, A	-
A	-
Y	-
[Y]	-
X	SE
X	SE
A+Y	-
Y+X	-
Y+X	-
Y+X	-

8-Way-Run Attacks:

Eingabe	Haltung
A	-
(oder) A	-
(oder) A	WP
(oder) A	WP
(oder) A, A	-
A	-
[A]	WP
Y	-
[Y]	ST
(oder oder) Y	WP
(oder oder) [Y]	SR
(oder) Y	-
(oder) [Y]	ST
(oder) Y	-
(oder) [Y]	-
X	-

A
-
Trefferzone
-
-
tief
hoch

Trefferzone
hoch
mittel
mittel, mittel
hoch
Wurf hoch

Trefferzone
hoch
tief
mittel
mittel

Trefferzone
hoch, mittel, hoch
tief
mittel, mittel, mittel
UB-mittel x 5
mittel
mittel
UB-mittel
mittel
mittel
mittel

Trefferzone
hoch
hoch
mittel
tief
tief, tief
hoch
hoch
mittel
mittel
mittel
mittel
tief
tief
tief

(oder) X
(oder) X
(oder) X
X
A+Y
Y+X
[Y+X]
Y+X
[Y+X]

-	mittel
-	tief
-	mittel
-	mittel
-	-
SR	mittel
-	mittel
-	mittel, mittel
WP	mittel, mittel
SL	mittel, mittel

Nightmare

Kampfhaltungen

NB	Night Back: Nightmare lehnt sein Schwert auf die Schulter
NL	Night Low: Nightmare ist geduckt, das Schwert lehnt auf den Boden
NSL	Night Side Links: Schwert in der linken Hand
NSR	Night Side Rechts: Schwert in der rechten Hand

Würfe:

Eingabe	Position
A+B	Frontal
Y+B	Frontal
A+B oder Y+B	Links
A+B oder Y+B	Rechts
A+B oder Y+B	Hinten
FC A+B oder FC Y+B	Frontal

Night Back (NB):

Eingabe	Haltung
A	-
[A]	NSR
A	-
[A]	NSL
Y~A	-
Y~[A]	NSL
Y	-
X	NB
X, X	-
[]	NBR
Im Lauf A, A	-
Im Lauf [A]	NSR
Im Lauf Y	-
Y+X	NSL
Y+X	NL
Y+X	NSR

Night Side Rechts (NSR):

Eingabe	Haltung
A, A	-
A, A	-
Y	-
[Y]	NB
Y~A	-
X	-
A+Y	-
[A+Y]	NSL

Befreien
A
Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y

Trefferzone
hoch, mittel
hoch
tief
tief
tief
mittel
mittel
mittel, hoch
-
hoch, hoch
hoch
mittel
-
-
-



Tipps

Y+X
↓ Y+X
← Y+X

Night Side Links (NSL):

Eingabe
A, A
A, ↓ A
Y
[Y]
Y~A
X
A+Y
[A+Y]
Y+X
← Y+X
↑ Y+X

NB
NSL
NL

Haltung

-
-
-
NB
-
-
NSR
NB
NL
NSR

Trefferzone

tief, hoch
tief, tief
mittel
mittel
hoch
hoch
mittel
mittel
-
-
-

Night Low (NL):

Eingabe
A
[A]
Y
→ Y
X
[X]
A+Y
Y+X
↓ Y+X
↑ Y+X

Haltung

-
NSR
-
-
-
NSL
-
NB
NSL
NSR

Trefferzone

tief
tief
mittel
mittel, mittel, mittel
mittel
mittel
mittel
-
-
-

8-Way-Run Attacks:

Eingabe
→ A
→ Y
→ X
→ kY
A+X
(↘ oder ↗) A
(↘ oder ↗) Y
(↘ oder ↗) [Y]
(↘ oder ↗) [X]
(↘ oder ↗) X, Y
(↘ oder ↗) X, [Y]
(↘ oder ↗) kX
→ Y+X
(↘ oder ↗) Y+X
↑ A
↑ [A]
↑ A, [A]
↑ A, A, Y
↑ A, A, [Y]
↑ A, A, → Y
(↓ oder ↑) [Y]
(↓ oder ↑) Y, Y, Y
(↓ oder ↑) Y, Y, [Y]
(↓ oder ↑) Y, [Y]
(↓ oder ↑) Y, Y, Y
(↓ oder ↑) X, A, A, [Y]
(↓ oder ↑) Y, Y, X
(↓ oder ↑) Y, Y, X
(↓ oder ↑) Y, →
(↓ oder ↑) ←
(↓ oder ↑) Y, ↓ A
(↓ oder ↑) Y, ↓ A, ←
(↓ oder ↑) X, [A]
(↓ oder ↑) X, A, A, Y
(↓ oder ↑) X, A, A, [Y]
(↓ oder ↑) X, A, ↓ A, A
↓ A
↓ [A]
↓ A, [A]
↓ A, A, Y

Haltung

-
-
-
-
-
-
NB
NB
-
NB
-
NBR
NB
NSR
NB
-
NL
-
NL
NL
-
NL
-
-
-
-
NB
NSR
-
NL
-
-
NSL
NB
-

Trefferzone

hoch
mittel
tief
hoch
tief
mittel
mittel
mittel, mittel
mittel, mittel
mittel, hoch
-
hoch
hoch
hoch, hoch
hoch, hoch, mittel
hoch, hoch, mittel
hoch, hoch, mittel
mittel
mittel, mittel, tief
mittel, mittel, tief
mittel, tief
mittel, tief
mittel, tief
mittel, mittel, mittel
mittel, mittel
mittel
mittel
mittel, tief
mittel
hoch, hoch
hoch, hoch, hoch, mittel
hoch, hoch, hoch, mittel
hoch, hoch, tief, tief
hoch
hoch
hoch, hoch
hoch, hoch, mittel

↓ A, A, [Y]
↓ A, A, → Y
↑ Y+X
↓ Y+X
(↘ oder ↗ oder ↖) A
(↘ oder ↗ oder ↖) [A]
(↘ oder ↗) Y
(↘ oder ↖) X
← [Y]
← Y, Y
← Y, [Y]
← X
← X, A
← X, (↓ oder ↑) A

NL
-
NSR
NSL
-
NSL
-
-
NL
-
NB
-
-
-

hoch, hoch, mittel
hoch, hoch, mittel
-
-
hoch
hoch
tief
mittel
mittel
mittel, mittel
mittel, mittel
mittel
mittel, hoch
mittel, mittel

Xianghua

Wüfe:

Eingabe
A+B
Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
↓ ↘ ← Y+B

Position

Frontal
Frontal
Links
Rechts
Hinten
Frontal

Befreien

A
Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y
Y

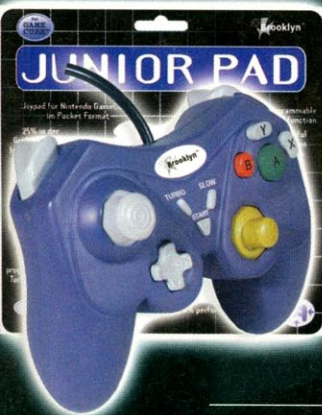
8-Way-Run Attacks:

Eingabe
→ A
→ Y, Y
→ Y←
→ Y, Y←
→ X
→ A+Y
→ Y+X
Alle Richtungen A+X
Alle Richtungen A+X, Y
Alle Richtungen [A+X]
Alle Richtungen [A+X], Y
(↘ oder ↗) A
(↘ oder ↗) Y
(↘ oder ↗) X
(↘ oder ↗) X, A
(↘ oder ↗) X, A, Y+X, [Y]
Alle außer → A+Y
Alle außer → oder ← Y+X, [Y]
(↓ oder ↑) A
(↓ oder ↑) Y
(↓ oder ↑) X
(↓ oder ↑) X, Y
(↓ oder ↑) X, ↑ Y
(↘ oder ↗) A
(↘ oder ↗ oder ↖) Y
(↘ oder ↗) Y←
(↘ oder ↗) X
(↘ oder ↗) kA
(↘ oder ↗) kA, A
(↘ oder ↗) kA, A, Y
(↘ oder ↗) kA, A, (↓ oder ↑) Y
(↘ oder ↗) kA, A, X
← A
← [A]
← X
← Y+X

Trefferzone

hoch
mittel, mittel
mittel
mittel, mittel
tief
mittel
-
mittel
mittel
mittel, mittel, mittel
hoch
hoch, hoch
hoch, hoch
hoch
-
mittel, mittel
mittel
mittel
mittel, mittel
hoch
mittel
-
tief
mittel
mittel, mittel, mittel
mittel, mittel, mittel, tief
mittel, mittel, mittel, tief
mittel, mittel, mittel, mittel
mittel
mittel, hoch
mittel
-

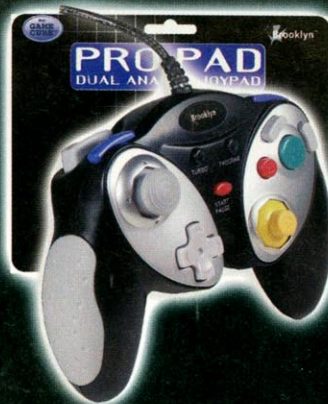
Brooklyn goes Game Cube™



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



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

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 Rallye-Gangschaltung mit Mikroschalter • 2 stabile Tischklemmen und große Saugnapfe sorgen für optimalen Halt • 36 Monate Garantie



empf. Verkaufspreis
€ 69,99

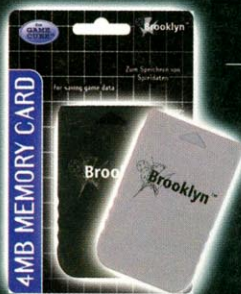
36
Monate Garantie



RF-Unit

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ an die Antennenbuchse des Fernsehers
- Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiel-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

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 Vibrations-effekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie

GC/GBA Link Kabel

- Zur Verbindung von GameBoy Advance™ und Game Cube™
- Ermöglicht den Datenaustausch (z.B. Spielstände)
- Extraport (durchgeschliffen)
- Länge: 2,3m
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99



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



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



P.N. 03

Gute Nerven, einen stabilen Daumen und eine vernünftige Lösung. Mehr braucht es nicht zu Vanessas Glück!

GCN

Mission 01 (Prima Fusion)

Raum 01

Hier ist noch alles ganz locker drauf. Folgt eurer Nase an einigen Gegnern vorbei zum Eingang des Gebäudes und drückt dort A. Unterwegs kommt ihr an genügend Power-Ups vorbei, um selbst bei argen feindlichen Treffern noch schmunzelnd die Türe zu öffnen.

Raum 02

Dieser Raum ist nicht ganz ohne! Ihr könntet euch beispielsweise den Knöchel verstauchen, während ihr nach vorne zur Tür geht! Also Obacht geben, gell?

Raum 03

Pilz-Gegner haben auf Nintendo-Konsolen ja bekanntermaßen Tradition, hier präsentieren sie sich als laserfreudige Roboter. Den meisten ihrer Laserattacken könnt ihr übrigens durch ganz simples Ducken entgehen. Lernt diese schelle Ducktechnik, ihr werdet sie oft brauchen. Feuert den ersten mano a mano zu Brei und marschiert weiter nach vorne, wo

zwei weitere Pilz-Maschinen auftauchen. Springt zurück in eine der Vertiefungen, duckt euch ab, wartet, bis das feindliche Sperrfeuer zu Ende ist und heizt dann eure eigenen Argumentationsverstärker in Richtung Feind ein.

Raum 04

Räumt die ersten beiden Feinde mit dem Swan-Move aus dem Weg und nehmt euch den dritten dann persönlich vor. Links geht es weiter durch die Türe.

Raum 05

Nutzt die Nischen links und rechts vom Hauptgang, um dem feindlichen Beschuss auszuweichen. Wenn ihr Gelegenheit dazu bekommt und die Sache knapp werden sollte, könnt ihr auch auf einen Swan-Move zurückgreifen. Springt am Ende des Ganges nach rechts oben in den Tunnel und dann weiter zur Tür.

Raum 06

Hier könnt ihr euch zwischen den fetten Kisten in Sicherheit bringen. In diesem Raum gibt es etliche Boni, die ihr euch abschießen könnt.

Sobald alle Feinde in Trummern liegen, geht es zurück in Raum fünf und hier durch die gegenüberliegende Türe.

Raum 07

Erledigt sämtliche Gegner und haltet euch an den Swan-Energie-Move, falls die Roboter zu aufdringlich werden. Sobald der Schutzschild der Türe kollabiert ist, geht es weiter in den achten Raum.

Raum 08

Achtet auf den Rhythmus der beiden Laserschranken und springt über die untere hinweg, sobald die obere ihre Regenerationsphase begonnen hat und auf euch zukommt.

Raum 09

Hier rockt die Hütte so richtig satt! Am besten beginnt ihr diese Kammer mit einem Swan-Manöver und verschanzt euch dann sofort hinter der Säule an der linken Wand. Wartet ab, bis Ruhe im Raum eingekehrt ist, gleitet dann nach rechts zurück und erledigt nach und nach den Rest der Robocops.



Raum 10

Hier könnt ihr in der roten Sphäre zum ersten Mal Upgrades kaufen. Vergesst nicht, das Continue einzukassieren, bevor ihr den Raum verlasst.

Raum 11

Zwei Pilz-Roboter inmitten eines gebogenen Ganges. Nix besonders, die nächste Tür ist in der Mitte des Weges.

Raum 12

Hier erwarten euch Pilz-Roboter mit Raketenunterstützung. Weicht diesen Geschossen per Sidestep aus und haltet eure Gegner unter Feuer. In der unteren Etage geht es in den nächsten Raum weiter.

Raum 13

Erledigt so schnell wie möglich den Spezial-Pilz über euch. Links oben steht nämlich noch ein weiterer Vertreter dieser Gattung, der sich dort recht unvorteilhaft platziert hat und euch von dieser Position aus beinahe bestrafungslos unter Feuer nehmen kann.

Raum 14

Achtet gut auf die Decke dieses Ganges. Zwei Eichel-Roboter planen hier nämlich einen Überraschungsangriff auf euch.

Raum 15

Feuert wieder einmal zuerst die kleinen Eichel-Roboter aus der Luft, damit ihr euch auf den dicken Pilz konzentrieren könnt. Links über euch auf der Plattform wartet übrigens ein äußerst nützliches Lebenskraft-Molekül auf findige Sammler.

Raum 16

Putzt das Eichel-Teil aus den Wolken und feuert aus der Deckung heraus auf den dicken Brocken weiter hinten. Kein großes Problem.

Raum 17

Das hier ist auch nicht gerade eine atemberaubende Herausforderung. Pflückt die paar

Pilze vom Teppich und kassiert das Energie-Molekül ein. Schon hat sich die Sache.

Raum 18

Benutzt hier sofort zwei Mal hintereinander das Swan-Manöver, um die Eichel-Kolonie und den Spezial-Pilz weiter unten gründlich auszurotten. Unterhalb des Laufstegs warten ein Lebenskraft-Atom und ein Continue-Atom. Krallt euch beide und ab dafür.

Raum 19

Auch hier ist das Swan-Manöver euer Freund. Feuert eure Energie ruhig bis zum Anschlag raus, denn...

Raum 20

...hier wartet eine Auftankkammer mit einem Energie- und einem Lebenskraft-Molekül auf euch.

Raum 21

Eine Sonnenblume! Um Gottes Willen! Wir klappern förmlich in unserem Kampfanzug! Egal, feuert eine Zeit lang auf den Schädel des Riesenroboters und die Sache hat sich. Notfalls greift ihr zwei, drei Mal zum Swan-Manöver.

Trainingsmissionen

Speichert das Spiel und macht euch danach das erste Mal an die Trainingsmissionen. Spielt sie möglichst alle durch und seht zu, dass ihr den Anzug „Prima Guardian“ einkauft und euch sämtliche Power-Ups dazu gönnt. Vor allem der Pegasus-Energie-Move ist ein Muss.

Mission 02 (Prima Guardian)

Raum 01

Den Spruch mit dem Knöchel kennt ihr ja bereits.

Raum 02

Hier warten nur einige Laserfallen auf Eindringlinge. Platziert euch in die Nähe der

Schranken, duckt euch und beobachtet deren Bewegungszyklen. So kommt ihr sicher und unbeschädigt weiter.

Raum 03

Hier warten zwei dicke Roboter, die ihr entweder per Pegasus-Move oder aus der Deckung heraus mit Normalfeuer bearbeitet. Immer noch nichts, was uns besonders antört.

Raum 04

Ein paar Pilze. Dürften mittlerweile nur noch ein müdes Gähnen hervorrufen.

Raum 05

Hier geht zum ersten Mal so richtig die Party ab! Nutzt die Glaskammern als Deckung und bearbeitet eure Feinde mit Einzelfeuer und Pegasus-Move. Mutige Spieler können auch mitten zwischen die Gegner rennen und einen vernichtenden Griffin-Move zum Besten geben.

Raum 06

Hier wartet erneut eine Lasersperrfalle. Allerdings könnt ihr euch hier auch ein Continue-Atom abholen und den Shop über die rote Sphäre besuchen. Auch die Überraschungslaser am Ende des Raumes sind keine große Hürde. Duckt euch und rollt unter ihnen nach vorne.

Raum 07

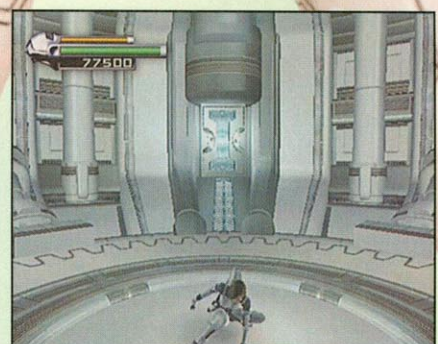
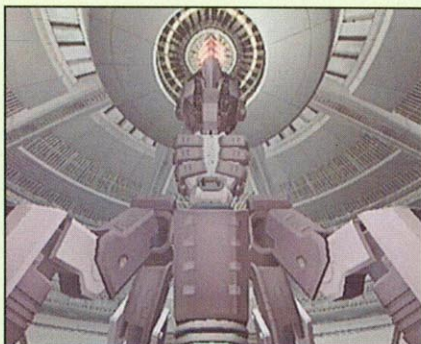
Räumt hier auf den verschiedenen Etagen nacheinander alle Feinde aus der Bahn, um das Kraftfeld der nächsten Tür zu öffnen. Diese befindet sich ganz oben auf einer Hängeplattform und kann mit einem satten Sprung erreicht werden.

Raum 08

Übliche Laser, übliche Vorgehensweise: Warten, Zusehen, Bewegungszyklus lernen, durchrollen oder drüberspringen. Keine große Sache.

Raum 09

Insgesamt warten hier 13 Roboter unterschiedlichster Art auf Prügel. An und für sich keine große Sache, da ihr hier bedenkenlos



eure gesamte Move-Energie in deren Stahl feuern dürft. Wer eine echte Herausforderung sucht, kann auch probieren, die 13 Gegner in einer einzigen, langen Combo zu versenken. Es lohnt sich!

Raum 10

Wie gehabt könnt ihr hier eure Kräfte auffrischen, bevor es zum Endgegner dieser Mission geht.

Raum 11

Der Boss besteht im Großen und Ganzen aus einem Schutzschild, zwei mächtigen Plasmakanonen und dem Energiekern. Visiert die beiden Geschütze an und wartet, bis der Schutzschild fällt und die beiden Plasmakanonen das Feuer auf euch eröffnen. Im allerletzten Moment, bevor euch die feindliche Energie trifft, aktiviert ihr euren Pegasus-Move. Dadurch werdet ihr unverwundbar, könnt so das feindliche Feuer ignorieren und gleichzeitig die Plasmakanonen und den Kern schädigen. Wiederholt das Spielchen ein paar Mal und ihr seid der Sieger. Geht euch unterwegs der Saft aus, dann weicht dem Plasmafeuer mit einigen Sprüngen aus und feuert per Hand auf die Geschütze und später den Kern.

Trainingsmissionen

Spielt wieder möglichst alle Trainingsszenarien durch, um euch eine Menge Punkte zu verdienen. Ihr werdet sie später sehr gut gebrauchen können.

Mission 03 (Prima Guardian)

Raum 01

Wir starten wie gehabt mit dem prima Prima Guardian. Ist zwar mit einem schwachen Handlaser ausgerüstet, verfügt dafür aber über Dauerfeuer, einen dicken Panzer und die spitzenmäßigen Moves Griffin und Pegasus. Ab durch die Tür. Den billigen Witz mit dem Knöchel sparen wir uns an dieser Stelle.

Raum 02

Getunte Pilz-Roboter! Sie verfolgen aber immer noch dieselbe Taktik, also seid einfach noch ein bisschen vorsichtiger unterwegs und vernichtet in diesem Raum zunächst die Späher-Maschinen in der Luft, bevor ihr euch über die wehrhaften Feinde hermacht.

Raum 03

Noch mehr frisierte Pilzroboter. In den geräumigen Gängen könnt ihr notfalls schnell und einfach in Deckung gehen oder ausweichen, also nutzt diese Chance.

Raum 04

In diesem riesigen Gängekomplex müsst ihr alle Feinde vernichten, damit sich das Kraftfeld vor eurer Zeltüre löst. Dafür gibt es hier aber auch tonnenweise Goodies, die euch das Leben doch sehr erleichtern. Wartet bei der Laserschranke am Boden ab, bis der Strahl in eurer Nähe eine Fehlfunktion hat. Rennt dann vorwärts und springt schnell über das Hindernis hinweg. Drei Laserstrahlen schafft ihr.

Raum 05

Ein kleiner, runder Raum mit zwei weiteren, lästigen Gegnern. Zwei Walnuss-Roboter, um genau zu sein. Räumt sie weg und achtet auf ihr Laserfeuer. Diesem Angriff könnt ihr leicht mit einem Sidestep ausweichen.

Raum 06

Erledigt den ersten Pilz persönlich mit dem Handblitz. Springt nach vorne über die Raketen hinweg, die er nach euch feuert. Rennt nach der Vernichtung dieses Teils weiter nach vorne, wo zwei weitere Pilz-Roboter auftauchen. Springt nicht (!) in die Bodenvertiefungen, sondern erledigt die beiden Gegner am besten mit dem Pegasus-Move.

Raum 07

Nehmt euch einen Walnuss-Bot nach dem anderen vor und springt weiter nach oben zur beleuchteten Türe.

Raum 08

Ein kleiner Bonusraum. Öffnet die Container und kauft euch Power-Ups in der roten Sphäre, wenn ihr wollt.

Raum 09

Schafft euch zunächst die auftauchenden Gegner vom Hals, bevor ihr euch auf die Laserschranken konzentriert. Wartet bei der zweiten, bis der violette Laser nach oben gleitet, bevor ihr unter dessen roten Artgenossen hinwegrollt. Bei der letzten Laserschranke stellt ihr euch einfach zwischen die beiden Lasergatter und wartet ab, bis der Weg frei ist.

Raum 10

Ein großer Raum, der von zwei Walnuss-Bots bewacht wird. Weicht ihren Geschossen ganz einfach mit einem Sidestep aus und haltet sie unter Dauerfeuer. Auf dem Dach des Hauses liegen ein paar Power-Ups, wenn ihr sie nötig haben solltet.

Raum 11

Ein Kampf gegen die beiden Pilz-Maschinen ist hier auf Grund der doch etwas beengten Verhältnisse wenig ratsam. Feuert beiden einen Pegasus- oder Griffin-Move um die Ohren, um die Sache kurz und schmerzlos zu beenden. Gut, vielleicht nicht ganz schmerzlos, aber auf jeden Fall kurz.

Raum 12

Hier könnt ihr euch wieder auf euren Handblitz verlassen. Weicht den Lasergeschossen der Pilz-Bots per Sidestep aus und springt nach vorne über ihre Raketen weg. Kein großes Problem da genügend Platz vorhanden.

Raum 13

Hier dürft ihr euch weder die Lasersperren noch die Roboter vor echte Probleme stellen. Feuert den Walnuss-Bot mit einem Griffin- oder Pegasus-Move in Trümmer, wenn er euch langweilt.

Raum 14

Ein schwieriger Raum! Nehmt euch hier viel





Zeit und behaltet die Geduld. Geht zunächst hinter einer der am Boden liegenden Säulen in Deckung und zerstört die beiden Plasmakanonen. Der Pegasus-Move kann euch hier bedeutend weiterhelfen. Keine Angst vor Energieverschwendung, oben auf der Plattform liegt ein Energie-Molekül. Zerstört unten im Raum noch die beiden auftauchenden Walnuss-Bots aus der Deckung der zerstörten Säule, bevor ihr weiter nach oben springt. Rennt hier sofort weiter zu den beiden neuen Plasmakanonen und schaltet sie mit euren Energie-Moves so schnell wie möglich aus! Danach könnt ihr euch noch um die verbliebenen Walnuss-Bots kümmern. Sammelt auf der höchsten Plattform noch das Continue-Molekül ein, das ihr euch hier schwer verdient habt! Auf der anderen Seite geht es dann zur Tür hinaus.

Raum 15

Wieder zwei Pilz-Roboter in engen Gängen. Räumt sie mit Pegasus' Hilfe aus dem Weg.

Raum 16

Hier hat sich ein Rudel Eichel-Flugroboter eingenistet. Solange die Teile zu zweit sind, könnt ihr euch auf euren Handblitz verlassen. Sind es drei oder mehr und kommen sie euch zu Nahe, lassen sie sich einfach mit einem Griffin-Move beseitigen. Neben der Eingangstür liegt übrigens ein Continue-Atom.

Raum 17

Ein simpler Raum. Groß, mit vielen Gegnern, die ihr aber bedenkenlos mit euren Spezial-

moves bearbeiten könnt. Selbst wenn ihr nur noch mit dem Handblitz unterwegs seid, könnt ihr hier locker allen Geschossen ausweichen.

Raum 18

Feuert auf die Container und krallt euch das Energie- und Lebenskraft-Molekül, bevor es weiter zu „Mister Giraffe“ geht, wie Vanessa so schön gesagt hat.

Raum 19

Da ist sie wieder! Der Terror hat einen neuen Namen! Sonnenblume! Argh!! Das Pflänzchen ist allerdings keine große Nummer, auch wenn es den Dicken markiert. Feuert ihm ein Pegasus-Manöver gegen die Front. Dadurch öffnet euer Gegner seine Plasmakanonen. Wartet nicht lange, bis er zu feuern beginnt, sondern rennt rüber zur Plattform auf der anderen Seite und feuert so lange mit eurem Handblitz auf den Roboter, bis er wieder zu euch blickt. Dann schießt ihr ihm wieder einen Pegasus-Move in die Schnauze, rennt rüber zur anderen Plattform usw. usw. Nach einer Minute dürfte die Sache gegessen sein.

Trainingsmissionen

Spielt wieder einmal alle Trainingsmissionen durch und gönnt euch von den einkassierten Punkten unbedingt den neuen Intera Guardian inklusive aller Upgrades und des zweiten Energie-Moves: Griffin Pro! So ausgerüstet geht es gleich weiter zur vierten Mission.

Mission 04 (Intera Guardian)

Raum 01

Willkommen auf der Oberfläche des einzigen Planeten, dessen Haut noch steriler ist als dessen maschinelles Inneres. Rennt einfach nach vorne und erledigt unterwegs die Weibbirke-Roboter in der Luft. Lasst euch von ihren chaotischen Flugbahnen nicht verwirren und bleibt auf Distanz zu ihnen, während ihr sie mit Dauerfeuer bearbeitet. Kommen sie euch zu Nahe, begrüßt ihr sie entweder mit

einem Thunderbird-Move oder springt ein paar Mal nach hinten. (Was'n los, Ben? Stress? Ich hoffe, du hast dir im ersten Raum dieser Mission nicht den Knöchel verstaucht, hehehe. Anm. d. Chefmartins)

Raum 02

Hier gesellen sich noch einige Gardenie-Bots zu den Weibbirken-Fliegern. Die neuen Gegner sind aber leicht per Handblitz zu bezwingen. Weicht ihrem langsamen Dauerfeuer einfach immer wieder mit einem Sidestep aus.

Raum 03

Beurlaubt die Weibbirke am Anfang mit einigen Handblitz-Schüssen und einem Thunderbird-Move, bevor ihr euch in dem großen, offenen Feld über die Iris-Schwadorn hermacht. Ihr kennt sie ja noch vom allerersten Level. Kurze Dauerfeuerphasen und häufige Sidesteps verhelfen euch hier zum Sieg und zu einer massiven Combo.

Raum 04

Rennt nach vorne zwischen die beiden Weibbirken und lasst mitten unter ihnen ein Griffin-Pro-Manöver vom Stapel. Eventuell überlebendes Maschinenmaterial entsorgt ihr dann noch mit dem Handblitz, genau wie die dritte Weibbirke am Ende des Raumes.

Raum 05

Kämpft euch wie gehabt an euren Gegnern vorbei und springt nach unten in die tiefere Etage. In der hinteren rechten Ecke liegt hier ein Continue-Molekül, das ihr auf jeden Fall einkassieren solltet, bevor ihr durch den Tunnel und auf der anderen Seite wieder nach oben marschiert.

Raum 06

Krallt euch die beiden Moleküle und rein in die Arena! Yeah! Hier wartet nun ein ganzes Rudel Feinde auf euch, über die ihr wie das personifizierte Armageddon kommen könnt – dank des ortsansässigen Energiemoleküls gar kein Problem! Feuert einen Thunderbird-Move nach dem anderen ab und fertig!



Trainingsmissionen

Durchzocken, Punkte machen, freuen, speichern, weiter im Programm.

Mission 05 (Intera Guardian)

Raum 01

Ein derber Raum! Nehmt euch vor der tödlichen Tür in Acht, die ihr hier durchqueren müsst! (Kaum hat der Autor ein wenig Ruhe, schon wird er wieder rotzig! Anm. d. Chefmartins)

Raum 02

Eine lange, offene Plattform mit etlichen Ranke-Gegnern. Gebt mit dem Handblitz Dauerfeuer und weicht den vereinzelt Lasersalven aus. Dürfte kein großes Problem sein.

Raum 03

Hier gesellen sich noch einige Weibbirke-Bots zu den Ranke-Maschinen. Ihr kennt die Taktik zu deren Bekämpfung ja bereits. Wenn euch einzelne Weibbirke-Roboter hier zu nahe kommen, könnt ihr auch stur Dauerfeuer geben. Normalerweise dürft ihr sie dadurch verschrotten, bevor sie ihren Schuss abladen können.

Raum 04

Ein Gang mit einigen Weibbirke- und Eichel-Bots. Überhaupt kein Problem.

Raum 05

Dasselbe Spielchen mit Walnuss-Robotern und Selbstschusskanonen. Auch kein großes Thema. Weicht den Laserstößen mit Sidesteps aus und kontert mit eurem eigenen Handblitz.

Raum 06

Killt wie gehabt die Roboter. Die drei Ranke-Gegner am Ende des Weges vernichtet ihr am besten kurz und schmerzlos mit dem Thunderbird-Move. Geht durch die Tür geradeaus, nicht durch die linke.

Raum 07

Feuert die Container auf, krallt euch die

Goodies, geht in der roten Sphäre shoppen, wenn ihr wollt, und verlasst danach den Raum wieder. Geht rechts durch die Tür, die ihr vorhin ignoriert habt.

Raum 08

Der erste etwas kniffligere Raum. Die massigen Gardie-Bots erledigt ihr, indem ihr per Handblitz das Feuer auf sie eröffnet, einzelne Sidesteps in eine Richtung macht, während sie auf euch feuern, und zwischen den Sidesteps immer wieder kurze, eigene Dauerfeuerphasen einlegt. Springt über die Plattformen weiter nach oben, wiederholt das Spielchen und achtet im gesamten Raum auf die recht überraschend auftauchenden Ranke-Bots.

Raum 09

Feuert auf die Ranke-Bots am Boden und haltet euch dabei immer an der Nähe der linken Wand auf, um euch vor den Raketen der FLAK-Stellungen zu schützen. Weiter hinten springt ihr über ein paar Kisten, räumt dann die Autogeschütztürme und FLAK-Kanonen selbst aus dem Weg, vernichtet noch eben schnell die Walnuss-Bots, krallt euch die Extras und marschiert durch die Tür.

Raum 10

Hier gilt es, euch an einigen Verteidigungseinheiten vorbei nach oben ins höchste Stockwerk vorzukämpfen. Feuert sofort einen Thunderbird-Move auf die drei FLAK-Kanonen im untersten Stockwerk ab und killt den Rest von ihnen mit dem Handblitz. Springt über die abgefeuerten Raketen hinweg, um ihnen auszuweichen. Rennt nach vorne, springt über die ehemalige FLAK-Plattform weiter nach oben, verteilt im Mittelstockwerk auf jede der drei Autogeschützturm-Plattformen ein Thunderbird-Manöver, springt weiter ins nächste Stockwerk, erledigt die restlichen Kanonen mano a mano und feuert schließlich den Maschinenkern unter der Decke zu Klump. Mission gelaufen.



Trainingsmissionen

Noch mehr Punkte! Alles durchspielen, abspeichern und weiter zu Mission sechs.

Mission 06 (Intera Guardian)

Raum 01

Das diese Missionen immer mit so viel Action losgehen müssen... Schon nach dem ersten Raum schafft man es kaum, noch genug Kraft im Daumen aufzubringen, um die Tür zu öffnen. Furchtbar! (Ab jetzt kein Kommentar mehr. Anm. d. Chefmartins)

Raum 02

Ein paar Eichel-Bots und eine neue Variante des Pilz-Gegners. Dieser verfeuert statt Raketen Kugelblitze. Sollte er euch das violette Zeugs entgegenblenden, wirkt ein doppelter Sidestep Wunder.

Raum 03

Hier gesellen sich noch zwei Seerose-Maschinen zu den neuen Pilz-Bots. Weicht deren Laserfeuer aus und greift notfalls auf den Thunderbird-Move zurück, wenn es euch zu eng wird.

Raum 04

Hmmm...Zwei Container umsonst? Ohne Gegner? Einfach so mitten im Weg? Na gut, wir nehmen sie uns schon. Allerdings erregt das doch unser Misstrauen. Seit wann bekommt man denn hier etwas geschenkt?



Raum 05

Feuert die Gegner mit Thunderbird-Moves zu Brei. Eure Energie könnt ihr dann in diesem Raum schnell wieder nachladen. Der richtige Ausgang befindet sich hinter dem kleinen Tunnel auf der unteren Etage. Vorsicht vor den Laserschranken. Nehmt euch ein wenig Zeit, um deren Bewegungen zu studieren, bevor ihr sie überwindet.

Raum 06

Haltet hier immer einen Zeigefinger auf den Sidestep-Buttons. Wenn ihr schnell reagiert, könnt ihr allen Attacks der Pilz-Roboter und FLAK-Kanonen ausweichen. Bleibt hier ruhig und konzentriert, dann ist das Ganze kein Problem.

Raum 07

Feuert den Walnuss-Roboter zu Klump und marschiert durch die Tür vor euch. Sie bringt euch nach Raum acht. Sobald ihr von dort wieder zurückgekehrt seid, geht es hier in Raum sieben nach rechts weiter, an einigen Pilz-Robotern vorbei und dann durch die linke Tür.

Raum 08

Der obligatorische Shop- und Goodie-Raum. Nehmt euch, was ihr braucht und lauft zurück nach Raum sieben.

Raum 09

Ein kleiner Bonus-Raum. Was ihr gebrauchen könnt, nehmt ihr mit, was ihr nicht gebrauchen könnt, feuert ihr in seine Einzelteile. Kehrt zurück nach Raum sieben und lauft dort durch die gegenüberliegende Türe.

Raum 10

Kein großes Hindernis. Achtet nur darauf, dass euch kein Ranke-Roboter durchgeht und euch dann von hinten attackieren kann. Kurz vor der Tür materialisieren sich zwei Seerose-Bots. Heißt sie mit einem Thunderbird-Move willkommen.

Raum 11

Feuert die Container auf. Ka-Tsching! Einkassiert!

Raum 12

Hier erwartet euch der Orchidee-Endgegner. Bleibt immer am Rand des Levels und feuert konsequent auf euren Feind. Wenn ihr hört, dass er auf euch schießt, dann rennt einige Zeit lang an der Wand entlang, bis alle seine Geschosse verpufft sind. Besonders wirkungsvoll ist hier übrigens der Energie-Move Griffin Pro, wenn Orchidee knapp an euch vorbeifährt. So könnt ihr ihm ein ordentliches Stück seiner Lebenskraft wegblasen.

Trainingsmissionen

Ab sofort sind die Ultra-Anzüge freigeschaltet! Gönnst euch z.B. einen Ultra Guardian und spielt die Trainingsmissionen durch, um mit den erworbenen Punkten eure neuste Errungenschaft voll auszurüsten. Vor allem die fünf Hindernis-Punkte zeigen ordentlich Wirkung und verpassen euch einen stahlharten Körperpanzer! Holt euch auf jeden Fall auch die beiden zusätzlichen Energie-Moves: Thunderbird Pro und Pegasus Pro.

Mission 07 (Ultra Guardian)

Raum 01

Den brutalen Einstieg seid ihr ja gewohnt. Also marschiert wie üblich durch die Tür und fertig.

Raum 02

Die eigentliche Mission startet mit ein paar Laserfallen. Nehmt euch wieder die nötige Zeit, um deren Bewegungsrhythmen zu analysieren. Ansonsten kein großes Problem.

Raum 03

Hier erwarten euch einige Pilz-Roboter und zum ersten mal auch eine Kirsche-Kraftfeld-Hilfseinheit, die eure Feinde mit einem Schutzschild ausrüstet. Ändert also das Ziel eures Handblitzes auf diese Hilfseinheit, um euch den eigentlichen Feinden widmen zu können.

Raum 04

Dieser Raum dürfte euch noch sehr bekannt

vorkommen. Marschiert genau so durch, wie beim letzten Mal und krallt euch so viele Power-Ups, wie ihr tragen könnt.

Raum 05

Hier erwarten euch zwei mächtige Seerose-Varianten. Am besten bearbeitet ihr sie mit Thunderbird-Pro und rennt dann weiter nach vorne, wo euch noch einige Pilz mit Schutzschild-Einheiten zur Abrundung dieses Raumes erwarten.

Raum 06

Hier warten Pilz-Einheiten mit Schutzschild und montiertem Raketenwerfer auf Frischfleisch. Wenn ihr in einem Stück bleiben wollt, dann feuert zunächst auf die Kraftfeld-Hilfseinheiten und dann auf die Roboter selbst. Haltet euch wie gewohnt von den Gräben fern, wenn eure Feinde mit Raketen nach euch feuern. Das ist ungesund.

Raum 07

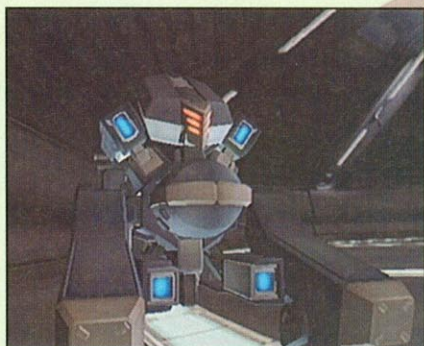
Euer Auftraggeber meldet sich wieder einmal und erzählt euch, dass die vordere Luke des folgenden Raumes nun geöffnet ist. Recht hat er. Bekämpft die Pilze und deren Kraftfeld-Einheiten, während ihr mit Sidesteps oder Sprüngen nach vorne ihren Raketen ausweicht. Schlagt euch zu der kleinen, vorderen Luke durch. Die befindet sich übrigens, genau wie der Eingang, im Erdgeschoss.

Raum 08

Ein Gang mit etlichen nützlichen Power-Ups und einer roten Sphäre, bei der ihr frische Goodies einkaufen könnt. Auch die Türe, die euch in den nächsten Raum bringt, ist vielleicht ganz praktisch.

Raum 09

Nach dem kurzen Intermezzo mit den vier Eichel-Bots erwartet euch hier ein dickes Duell mit einem Rudel Pilz-Roboter. Feuert konsequent auf deren Schutzschild-Einheiten, da euch ansonsten noch nicht einmal ein Energie-Move eure Feinde vom Hals schaffen kann.



Weicht den Kugelblitzen eurer Gegner am besten mit Sprüngen nach vorne aus.

Raum 10

Ein nerviger, kleiner Gang mit etlichen, chaotischen Laserfallen. Hier heißt es: Augen zu und durch.

Raum 11

Der letzte, gegnerbesetzte Raum bietet euch wieder Pilz-Roboter mit Kirsche-Schutzschild und Kugelblitz-Rampe sowie einige getunte Seerose-Einheiten zu deren Unterstützung. Nutzt auf jeden Fall die Deckung der Säulen und feuert ruhig euren Energievorrat leer, im nächsten Raum könnt ihr ihn wieder auffüllen.

Raum 12

Der letzte Raum vor dem Chefgegner bietet wie gehabt Power-Ups satt. Wir wünschen frohes Abgreifen.

Raum 13

Und wieder müsst ihr eine Maschine zu Altmittel verarbeiten. Wartet zunächst ab, bis die drei Plasmakanonen das Feuer auf euch eröffnen. Im letzten Moment, bevor ihr getroffen werdet, schmettert ihr ihnen ein Thunderbird-Pro-Manöver entgegen. Dadurch seid ihr während des feindlichen Beschusses unverwundbar und reißt gleichzeitig tiefe Wunden ins Blech eurer Gegner. Gebt ihnen den Rest mit dem Handblitz und rennt dann nach hinten links. Springt die Plattformen empor bis ganz nach oben hinten auf den Laufsteg, von wo aus ihr die Pilz-Einheiten mit einem erneuten Thunderbird-Pro-Manöver vom Bildschirm fegt. Lauft rüber zum Ende des Steges und springt auf die Plattform, auf der eben noch eure Feinde standen. In den Containern befindet sich ein Continue-Molekül. Krallt es euch, springt nach unten und vernichten den nun hilflosen Maschinenkern.

Trainingsmissionen

Wenn ihr wollt oder euer Ultima Guardian-Anzug noch nicht voll ausgerüstet ist, könnt ihr

euch hier wieder ein paar Extrapunkte verdienen. Ansonsten geht's weiter zu Mission acht.

Mission 08 (Ultra Guardian)

Raum 01

Ah, das kennen wir doch noch von unserem Einstieg ins Spiel! Schlagt euch nach vorne zum Eingang durch. Da ihr hier viel Platz habt, könnt ihr dem Feuer der Seerose-Einheiten, die sich hier materialisieren, leicht mit doppelten Sidesteps ausweichen, um sie dann zwischen den Feuerpausen mit eurem eigenen Handblitz zu bedienen. Haltet euch fern von den Lichtkegeln der Suchschweinwerfer. Sollte euch einer erwischen, dann dreht euch in dessen Richtung und zerstört seine drei Autogeschütztürme. Ganz vorne in der Nähe der Tür liegt noch ein Continue-Molekül, das ihr unbedingt einsacken solltet!

Raum 02

Wir können nur hoffen, dass ihr vorhin abgespeichert habt. Der zweite Raum von Mission acht ist mit Abstand der härteste im ganzen Spiel! Selbst inklusive Ultra Guardian werdet ihr euch hier schwer tun, die Tür zu erreichen. Viel Glück!

Raum 03

Feuert hier die Kirsche-Schutzschildeinheiten der Pilz-Roboter weg und versenkt sie danach genüsslich mit einem Thunderbird-Pro-Manöver. Frische Energie gibt es dann im nächsten Raum.

Raum 04

Container freischießen, Power-Ups kassieren, noch ein Mal schnell die Schultern und den Daumen gelockert und ab geht's zum Löwenzahn!

Raum 05

Ein Löwenzahn! Sieht irgendwie ein bisschen anders aus als damals in Bio, aber ich will mich mal nicht beschweren. Die Unkrautjagd gestaltet sich jedenfalls auch hier extrem billig, wenn ihr euch ganz einfach in einen der

Schützengraben setzt. Feuert von hier aus, wenn Löwenzahn in eurer Nähe parkt, und duckt euch, wenn das Teil zu rotieren beginnt. Sobald euer Gegner seine zweite Form angenommen hat, hüpft ihr wieder in den Graben, wartet, bis das Teil neben euch steht und feuert ihm dann zwei mal ein Pegasus-Pro-Manöver um die Ohren. Duckt euch genau vor der Wand des Grabens, wenn ihr beschossen werdet und antwortet in den Feuerpausen mit eurem Handblitz. Ein Kinderspiel.

Trainingsmissionen

Sobald Ultra Guardian voll ausgerüstet ist, gibt es eigentlich keinen Grund mehr, Trainingsmissionen zu zocken. Ihr könnt euch ja einen Vorrat an Continues zulegen, wenn ihr unbedingt Punkte ausgeben wollt.

Mission 09 (Ultra Guardian)

Raum 01

Unser Lieblingsraum ist wieder da! Wir wetten, diese Tür verfolgt euch mittlerweile in euren Träumen.

Raum 02

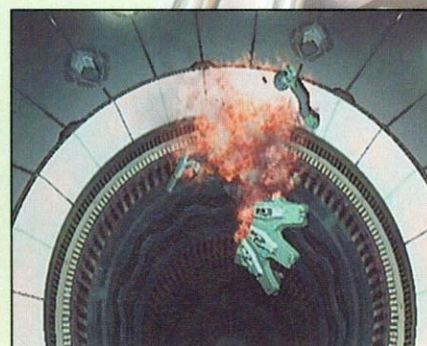
Hier erwartet euch die bis dato heftigste Pilz-Variante: Mit zähen Panzern und mächtigen Kugelblitz-Rampen ausgestattet, ist im Kampf gegen sie Taktik und Geschick beim Ausweichen gefragt. Nutzt auf jeden Fall die Deckung der Mauer links oder rechts vom Brückenzugang und achtet auf die Kirsche-Einheiten und ihre Schutzschilder. Feuert diese wie gehabt zuerst weg.

Raum 03

Diese Kammer hält noch ein paar mehr Pilz-Einheiten in petto. Vorsicht vor den Raketen und Finger weg von dem Schützengraben in der Mitte! Nutzt stattdessen die Wände bei den Durchgängen als Deckung.

Raum 04

Auf dieser Power-Up-Brücke versuchen es



Tipps

einige Weibbirke-Einheiten mit einem billigen Überraschungsangriff. Überrascht sie eurerseits mit eurem Handblitz.

Raum 05

Nach einem weiteren, gehaltvollen Stück Konversation mit eurem Auftraggeber erreicht ihr den nächsten Raum, wo ihr schleunigst die beiden Plasmakanonen rechts und links oben in Fetzen feuern solltet. Danach könnt ihr euch über die Pilz-Roboter hermachen. Wenn es eng wird, greift auf einen Thunderbird-Pro-Move oder sogar einen Pegasus-Pro-Move zurück. Die Energie könnt ihr an einem Container beim Ausgang nachladen.

Raum 06

Ein enger Gang, den ihr aus den Trainingsmissionen gewohnt sein dürft. Haltet euch rechts in Deckung und feuert auf die fliegenden Einheiten, bevor ihr euch über die Pilz-Roboter hermacht.

Raum 07

Die erste Tür in diesem Raum führt euch nach Raum 15, wo einige Power-Ups herumliegen. Nehmt sie euch, wenn ihr sie nötig habt. Euer eigentliches Ziel in Raum sieben ist jedoch die Tür auf der anderen Seite. Folgt der gewundenen Mitte des Ganges vorbei an einigen Weibbirken, um sie zu erreichen.

Raum 08

Hier lassen sich bei sämtlichen Gegnern im Tunnel die Säulen rechts und links an den Wänden hervorragend als Deckung nutzen. Selbst Raketen können euch hier nichts anhaben. Zerstört alle Pilz-Roboter, sobald ihr in dem Zielraum angekommen seid. Als nächstes geht ihr dann durch die Türe, die nicht von einem Kraftfeld versperrt war. Die in der Nähe des Tunnelausgangs, durch den ihr gekommen seid.

Raum 09

Hier erwarten euch einige Power-Ups und eine

rote Sphäre. Shoppt ein bisschen, wenn ihr wollt. Kehrt danach zurück in Raum acht und tretet dort durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes.

Raum 10

Erneut betretet ihr einen engen Gang, diesmal inklusive einiger FLAK-Kanonen. Feuert sie allesamt mit Thunderbird-Pro-Moves zu Alt-eisen.

Raum 11

Hier gibt es frische Energie für müde Cyber-Kriegerinnen. Tankt auf und betretet den nächsten Raum.

Raum 12

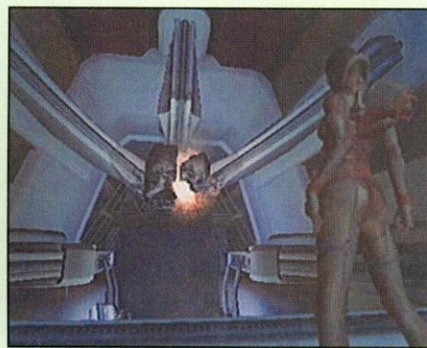
Wie ihr Orchidee bezwingen könnt, wisst ihr ja bereits aus Mission sechs. Haltet euch allerdings mit euren Energie-Moves zurück, die werdet ihr im nächsten Raum dringend brauchen.

Raum 13

Orchidee hat jetzt den Schaltkreis voll und transformiert sich in seine Fighting-Form. Uns soll's recht sein, vielleicht taugt der Kerl ja jetzt endlich was. Bleibt einfach immer hinter einer der beiden großen, stehenden Säulen in Deckung. So könnt ihr beinahe sämtlichen Attacken eures Gegenübers entgehen. Nur den rosafarbenen Zielsuch-Lasern müsst ihr noch selbst ausweichen. Wenn ihr die Gelegenheit dazu habt, könnt ihr dem Roboter auch einen Thunderbird-Pro-Move oder Pegasus-Pro-Move entgegenfeuern. Die Energie- und Lebenskraft-Moleküle helfen euch hier ebenfalls weiter.

Raum 14

Nach der Cut-Scene habt ihr fünf Minuten, um dieses Level zu verlassen. Kein Problem. Fahrt den rot erleuchteten Aufzug zurück nach oben und folgt dann immer den grünen Türen. Zerstört unterwegs alle Gegner, notfalls per Thunderbird-Pro-Move, wenn die Zeit knapp werden sollte. Dadurch öffnet sich



das Kraftfeld der letzten Tür.

Raum 15

Nachdem die Selbstzerstörung eingeleitet wurde, ist dies euer Zielraum. Flüchtet durch die weiße Sphäre.

Trainingsmissionen

Wenn ihr gerne mit 50 Continues durch die Gegend rennt, dann spielt weiter die Trainingsmissionen durch. Nötig ist es ab hier wohl wirklich nicht mehr.

Mission 10 (Ultra Curadian)

Raum 01

Hartnäckiges, kleines Teil, diese Tür, nicht wahr? Man geht durch und durch und durch und sie gibt trotzdem einfach nicht auf.

Raum 02

In diesem langen Gang warten einige relativ harmlose Pilz-Einheiten auf ihr Recycling, also tut ihnen den Gefallen. Ecken und Säulen bieten genug Deckung, um unbeschadet aus der Sache rauszukommen.

Raum 03

Feuert hier zunächst auf die kleinen Ranke-Einheiten, bevor ihr euch über die dicken Walnuss-Bots hermacht. Unterhalb des Laufstegs in der Mitte gibt es einige kostenlose Power-Ups. Holt sie euch, bevor ihr den Raum verlasst.



Raum 04

Zerlegt die Seerose-Einheit von links hinter der Säule aus. Dort seid ihr sicher. Im Rest des Ganges befinden sich ein paar Weibbirke-Flieger, die sich gewohnt harmlos präsentieren.

Raum 05

Am besten wechselt ihr hier die Kameraperspektive nach leicht rechts, um die Übersicht zu verbessern. Zerstört zunächst die beiden Walnuss-Roboter auf der oberen Plattform. Kein großes Problem. Springt dann nach unten zu den Pilz-Einheiten und räumt sie mit Thunderbird-Pro-Moves weg. Die Energie könnt ihr euch dann oben bei der Plattform wiederholen, wo vorhin die beiden Walnuss-Roboter ihr Stelldichein gegeben haben.

Raum 06

Zerlegt die Ranke-Roboter einen nach dem anderen und feuert danach die beiden lästigen Pilz-Einheiten am Ende des Ganges zu Klump. Behaltet aber auf jeden Fall genügend Energie, um im nächsten Raum noch einen Griffon-Pro-Move abfeuern zu können!

Raum 07

Rennt sofort nach vorne, springt nach oben auf die erste runde Plattform und lasst einen Griffon-Pro-Move ab, besser noch zwei! So fegt ihr innerhalb von Sekunden die brandgefährliche Gegnerschar in diesem Raum vom Bildschirm! Holt euch die Power-Up-Moleküle von unterhalb der Plattform und weiter geht's.

Raum 08

Zwei Walnuss-Bots und noch einmal zwei Pilz-Roboter gegen Ende des Tunnels. Erstere erledigt ihr nacheinander per Handblitz, die Pilz-Einheiten bekommen einen Thunderbird-Pro-Move zu spüren.

Raum 09

Hier führen beide Wege zum Ziel. Der mit den Laserhindernissen bietet weniger Feindkontakt. Sucht euch aus, was euch besser gefällt.

Raum 10

In diesem schmalen Gang kommen euch lediglich ein paar Ranken-Einheiten entgegen. Kein Problem.

Raum 11

Hier warten einige Power-Ups und eine rote Sphäre auf euch. Nehmen wir das Zeug halt, bevor es hier nutzlos Staub ansetzt.

Raum 12

Einmal Walnuss, zweimal Ranke, beides in diesem Fall unappetitlich aber immerhin leicht verdaulich.

Raum 13

Das Spielchen Laser oder Feind kennt ihr ja bereits aus Raum neun. Hier wartet nun die De Luxe-Variante auf euch.

Raum 14

Feuert auf die beiden Container und holt euch frischen Treibstoff vor dem Endgegner.

Raum 15

Na, die Chefs hier werden aber auch nicht neuer. Ihr wisst ja, wie ihr gegen diesen Generator vorgehen müsst: Feuert zunächst auf die beiden Plasmakanonen (am besten mit ein paar Thunderbird-Pro-Moves) und nach deren Zerstörung auf den Kern selbst.

Trainingsmissionen

Zum letzten Mal habt ihr die Chance, euch ein paar Bonuspunkte zu holen. Wenn ihr ca. 25 Continues habt, könnt ihr euch ruhigen Gewissens an die letzte Mission machen. Auf geht's!

Mission 11 (Ultra Guardian)

Raum 01

Okay, den armen Raum hier haben wir nun wirklich zur Genüge verarscht. Dieses eine, letzte Mal gehen wir einfach nur so durch die Tür.

Raum 02

Die ersten Gegner der finalen Mission sind ein paar Pilz-Varianten. Nutzt die Tiefe des Raumes um auszuweichen und in Deckung zu gehen.

Raum 03

Ein langer Gang voller Autogeschütztürme. Feuert sie von nah nach fern von den Wänden und weicht eventuellem Beschuss mit einfachen Sidesteps aus.

Raum 04

Dasselbe Spielchen noch einmal in einem längeren Gang. Probiert doch spaßeshalber einfach mal ein Thunderbird-Pro-Manöver gegen den ersten Geschützturm aus. Wirkt Wunder!

Raum 05

Hier dürfen sich zum ersten Mal ein paar Walnuss-Einheiten über die Schutzschilder von Kirsche-Robotern freuen. Allerdings nur kurz, denn ihr feuert ihnen die Kirsche wie gehabt zu Brei, um das Kraftfeld wieder aufzulösen.

Raum 06

Räumt die beiden Seerose-Roboter weg und verschanzt euch hinter einer der schwarzen Säulen. Vernichtet nun die Plasmakanone auf der anderen Seite. Danach noch die zweite Kanonen hinter eurer schwarzen Säule.

Raum 07

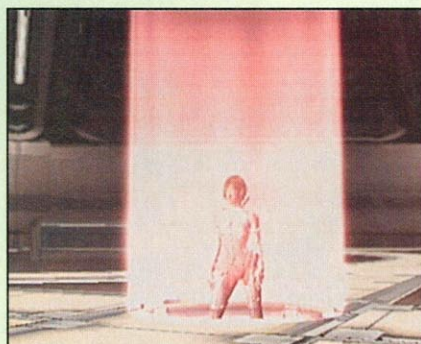
Hier dürft ihr euch wieder einmal über Power-Up-Moleküle und eine rote Sphäre für eine Einkaufstour freuen.

Raum 08

Vernichtet hier alle Walnuss- und Pilz-Roboter sowie ihre Kirsche-Einheiten, um das Kraftfeld der nächsten Türe zusammenbrechen zu lassen.

Raum 09

In diesem Raum wartet gleich ein ganzes Rudel Weibbirke-Roboter auf ihre Vernichtung. Auch wenn die Versuchung groß ist: Spart euch eure Energie lieber für den nächsten Raum.



Raum 10

Springt nach vorne in den tiefen Schützengraben und vernichtet von dort aus nach und nach per Handblitz die beiden Plasmakanonen. Lauft weiter vorwärts und ein Pack neuer Gegner formiert sich vor der Tür. Rennt zu ihnen und verpasst den Maschinen einen Griffin-Pro-Move. Schon geben sie Ruhe.

Raum 11

Es geht weiter schnurstracks geradeaus, vorbei an einigen Walnuss-Bots mitsamt Freunden. Kein Thema.

Raum 12

Vernichtet erst den Weibbirke-Flieger und haltet euch danach an der linken Wand. Feuert von hier aus auf die rechte Plasmakanone. Bringt euch in Stellung und feuert als nächstes auf die linke Plasmakanone. Zerstört noch die frische Weibbirke und weiter geht's.

Raum 13

Zur Abwechslung mal wieder ein Raum mit Laserfallen. Beobachtet wie gehabt ihre Bewegungen und rollt und springt zur nächsten Tür.

Raum 14

Dieser Raum ist nicht ganz ohne! Feuert sofort auf eine der beiden Plasmakanonen. Zieht euch in die Tiefe des Eingangs zurück, wenn sie euch ihre vernichtenden Attacken entgegenkatapultieren. Sobald beide Kanonen vernichtet sind, geht es weiter nach vorne, wo sich einige Pilz-Einheiten formieren und mit einem Thunderbird-Pro-Manöver begrüßt werden. Das gilt auch für die beiden neuen Plasmakanonen weiter oben.

Raum 15

Feuert auf die beiden Container, sammelt noch die Continues neben dem Eingang ein und lauft dann nach unten und durch die Türe.

Raum 16

Unkraut vergeht nicht! Löwenzahn ist wieder da. Ihr wisst ja, wie ihr ihn besiegen könnt. Rein ins Loch und die Sache hat sich. Selbst in der dritten Transformation können Löwenzahns Attacken euch nicht schädigen, wenn ihr euch im Schützengraben aufhaltet. Marschier nach vorne durch die Türe zum finalen Boss: Alraune.

Raum 17

Yep, hier haben wir mal wieder ein Beispiel dafür, dass es eine der höchsten Programmierkünste ist, einen Gegner zwar schwierig, aber nicht frustrierend werden zu lassen. Mit Sicherheit werdet ihr hier ein paar Mal das tiefe Verlangen spüren, euren Controller quer durch den Raum zu katapultieren. Doch es gibt da einen kleinen Trick, der euch weiterhelfen kann. Dazu später mehr. Feuert zunächst einmal auf euren Gegner und weicht dem blauen Laser erst mit zwei Sidesteps nach links aus. Feuert weiter. Nun weicht ihr dem blauen Laser mit vier Sidesteps nach rechts aus und gebt ihm den Rest. Alraune verwandelt sich und zeigt seine wahre Form. Jetzt zu unserem Trick. Dreht euch sofort um und schaut nach links. Dort gibt es eine Vertiefung nach hinten mit einer Ecke links und rechts. Wir haben die linke Ecke für euch im nebenstehenden Screen-shot markiert. Stellt euch genau dort hinein und dreht euch wieder um – schon werdet ihr von

Alraune nicht mehr beschossen! Auch die Elektrobomben können euch nicht mehr treffen! Spart euch eure Energie und gebt gnadenlos Dauerfeuer, auch wenn die auftauchenden Eichel-Bots euch beschießen sollten. Nur den Blitzkriechern aus Alraunes Schwanz und den Plasmakugeln aus seinem Arm solltet ihr unbedingt ausweichen. Wenn ihr schließlich die grünen und roten Energiekugeln auf Alraunes Oberseite sehen könnt, müsst ihr euch bereithalten, während ihr natürlich immer noch feuert. Nun wird euch Alraune mit seinen mächtigen Plasmastrahlen attackieren. Lasst jetzt hintereinander zwei Pegasus-Pro-Moves auf euren Gegner ab. Dadurch werdet ihr unverwundbar und mit ein bisschen Glück reicht es, um Alraune endgültig zu vernichten.

Raum 18

Nachdem ihr Alraune bezwungen habt, geht es über die weiße Brücke in den letzten Raum, wo ihr euren Auftraggeber trifft. Ein ziemlich bekanntes Gesicht, nicht wahr? Nun habt ihr es geschafft. Glückwunsch! Wartet den Abspann ab, und speichert am Ende euer Spiel.



GCN-INDEX

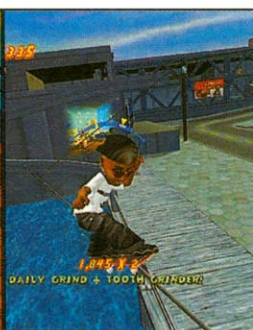
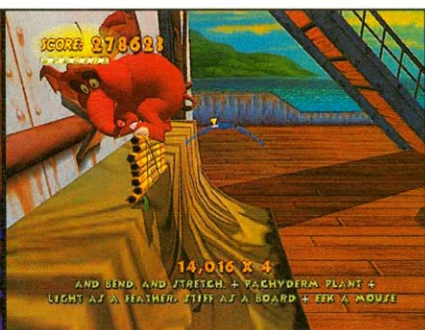
Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten GameCube-Spiele.

Action	=	ACT	Rollenspiel	=	RPG
Adventure	=	ADV	Shoot'em-Up	=	SEU
Beat'em-Up	=	BEU	Simulation	=	SIM
Geschicklichkeit	=	GSK	Sportspiel	=	SPS
Jump'n'Run	=	JNR	Strategie	=	STG
Rennspiel	=	RSP			

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
18 Wheeler American Pro Truck	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.
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%	Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!
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.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin *	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
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 Einblick auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traummaße reicht es leider nicht.
Bomberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.
Bomberman Jetters*	1-4	GSK	3/03	83%	Bomberman ist einfach nicht totzukriegen!
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalinetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!
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.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Grafisch mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
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%	Rasantes 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.
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.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
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: Phantomias	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's Lair 3D *	1	RPG	3/03	70%	Klassiker mit misslungener Technik.
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.
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 Filmversoftungen Spaß. Mehr davon!



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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	9/03	92%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
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.
Finding Nemo	1	ADV	8/03	66%	Schönes Spiel, aber technisch schlecht umgesetzt.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freekstyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
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.
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.
Haven: Call of the King *	1	ACT	2/03	79%	Ordentlicher Genrecocktail mit Kameraproblemen.
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!
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.
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.
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	9/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
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.
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!
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!
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	SPS	9/03	83%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Weltkriegsspiel mit Filmatmosphäre.
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.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Metroid Prime	1	ACT	4/03	97%	Der hellste Stern am Videospielhimmel! 
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 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.
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.
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 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.
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 hartgesottene Fans der Serie empfehlenswert.
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.
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.
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 Pharaon 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%	*RÜLP* – Tschuldigung... war irgendwas? 
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
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	5/03	88%	Hochgradig geniales Klingenduell.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelpträgiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
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 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.
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: 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.
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!
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorross-Rennen mit häufigen Frustramenten.
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.
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.
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!
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.
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.
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	9/03	86%	Cooler 2D-prügler mit Raffinesse.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolze.
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 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.
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
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! Forcebound Kingdom *	1	RPG	5/03	79%	Kampf- und monsterintensives Rollenspiel.
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 "Big Winner"-Award.

 Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen unseren "Loser"-Award.

ZUBEHÖR-INDEX

Eine Menge Zubehör musste sich unseren erbarmungslosen Tests unterziehen! Mittlerweile sammeln sich auch immer mehr Geräte für den GBA SP an. Hier noch einmal alles im Überblick, nach Warengruppen, Bewertung und Preis sortiert.

Nintendo GameCube

Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis in €	Ausgabe	Bewertung
Controller					
Soft Touch Pad	Bigben	Bigben	14,99	1/03	★★★★★
GTV 90 Controller	Saitek	Saitek	14,99	1/03	★★★★★
Cube Controller	Bigben	Bigben	24,99	8/02	★★★★★
Pro Pad	Vidis	Brooklyn	24,99	6/02	★★★★★
CubiCon	NBG	MadCatz	24,99	5/02	★★★★★
Game Pad	THQ	Logic 3	14,95	1/03	★★★★★
Pro Pad	THQ	Logic 3	19,95	1/03	★★★★★
Piranha Game Controller	NBG	Piranha	19,99	5/03	★★★★★
GCC02	Hartig & Helling	AddVision	19,99	4/03	★★★★★
SuperPad Turbo	Jöllenbeck	SpeedLink	19,99	8/02	★★★★★
Firestorm Powershock	Guillemot	Thrustmaster	24,99	6/02	★★★★★
MicroCon	NBG	MadCatz	29,99	3/03	★★★★★
Flightstick	THQ	Logic 3	29,99	3/03	★★★★★
Wavebird (Funk-Controller)	Nintendo	Nintendo	49,00	3/03	★★★★★
Funky Controller (Funk-Controller)	Bigben	Bigben	49,99	1/03	★★★★★
RF Cube Pad	Jöllenbeck	SpeedLink	49,99	9/03	★★★★★
GCC01	Hartig & Helling	AddVision	18,99	4/03	★★★★★
Gamepad mit Schalen	Saitek	Saitek	29,95	1/03	★★★★★
Arcade Stick	THQ	Logic 3	29,99	3/03	★★★★★
Superpad	Jöllenbeck	SpeedLink	29,99	5/02	★★★★★
Cube Pad Advanced	Jöllenbeck	SpeedLink	39,99	5/02	★★★★★
Junior Pad	Vidis	Brooklyn	24,99	1/03	★★★★★
Advanced Controller	Flashpoint	Flame	24,95	6/02	★★★★★
Lenkräder					
Booster 5000	Vidis	Brooklyn	59,99	1/03	★★★★★
Challenge 2 Racing Wheel	Guillemot	Thrustmaster	34,99	6/02	★★★★★
GCW01 Racing Wheel	Hartig & Helling	AddVision	49,99	5/03	★★★★★
Top Drive Pro Wheel	THQ	Logic 3	49,99	1/03	★★★★★
Booster 9000	Vidis	Brooklyn	69,99	1/03	★★★★★
Logitech Force Feedback	Logitech	Logitech	79,99	5/03	★★★★★
4 in 1 Force Feedback	Jöllenbeck	SpeedLink	79,99	5/03	★★★★★
Cube Racing Wheel Advanced	Jöllenbeck	SpeedLink	79,99	5/02	★★★★★
GTZ 500	Saitek	Saitek	34,95	3/03	★★★★★
Top Drive Wheel	THQ	Logic 3	39,95	3/03	★★★★★
Kabel, Umschalter, Converter					
RGB-Kabel	Bigben	Bigben	7,99	1/03	★★★★★
GBA/GCN-Link-Kabel	Bigben	Bigben	7,99	1/03	★★★★★
GBA/GCN-Kabel	Vidis	Brooklyn	9,99	8/02	★★★★★
RGB-Kabel	Vidis	Brooklyn	9,99	8/02	★★★★★
RGB-Kabel	Vidis	Brooklyn	9,99	8/02	★★★★★
Advanced Joypad Konverter	Flashpoint	Flame	19,99	4/03	★★★★★
RGB-Boosterkabel	Wolfsoft	Wolfsoft	34,99	8/02	★★★★★
RGB-Kabel NTSC	Quasar-X	Quasar-X	70,00	3/03	★★★★★
Ultra System Selector	NBG	MadCatz	22,95	3/03	★★★★★
System Selector	NBG	MadCatz	19,99	6/02	★★★★★
Audio Video Selector	Saitek	Saitek	19,99	5/03	★★★★★
VGA-Box	THQ	Logic 3	59,99	9/03	★★★★★
VGA Kabel	Wolfsoft	Wolfsoft	86,00	5/03	★★★★★



Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis in €	Ausgabe	Bewertung
Transport & Aufbewahrung					
Tasche NGC 22 (Nintendo-Lizenz)	Bigben	ALS	29,99	1/03	★★★★★
Tasche NGC 21 (Nintendo-Lizenz)	Bigben	ALS	39,99	1/03	★★★★★
Mini Disc Game Carrier	Jöllenbeck	SpeedLink	7,99	3/03	★★★★★
GC Organizer	Madrics	Madrics	12,49	9/03	★★★★★
Cube Protection Kit	Jöllenbeck	SpeedLink	7,99	5/02	★★★★★
Soundanlagen					
Creative Inspire 2.1 Console 2400	NBG	Creative Labs	49,99	3/03	★★★★★
Logitech Z680	Logitech	Logitech	499,00	3/03	★★★★★
SoundStation 3	THQ	Logic 3	79,99	6/02	★★★★★
Flatscreens					
5,4" LCD Games Screen	Bigben	Bigben	129,99	1/03	★★★★★
12,5 cm TFT LCD Display	THQ	Logic 3	149,95	1/03	★★★★★
Memory Cards					
Memory Card 64 MB	Bigben	Bigben	24,99	3/03	★★★★★
Memory Card 64 MB	THQ	Logic 3	29,99	5/03	★★★★★
Memory Card 8 MB	NBG	MadCatz	16,99	3/03	★★★★★
Memory Card 8 MB	Saitek	Saitek	19,99	3/03	★★★★★
Memory Card 251	Nintendo	Nintendo	29,99	3/03	★★★★★
Memory Card 8 MB	Jöllenbeck	SpeedLink	29,99	3/03	★★★★★
Memory Card 8 MB	Vidis	Brooklyn	29,99	8/02	★★★★★
Sonstiges					
Action Replay	Bigben	Datel	44,99	4/03	★★★★★
Game Boy Player	Nintendo	Nintendo	59,99	8/03	★★★★★
Ultimate Cheats	Bigben	Bigben	12,99	8/03	★★★★★
Powerboard	Bigben	Datel	29,99	9/03	★★★★★
Freeloader	Datel	Datel	30,00	4/03	★★★★★
Video Game Enhancer	Nuwave	Nuwave	65,00	5/02	★★★★★
Race Star Trainer	Ziegler	Ziegler	239,00	8/02	★★★★★
Football Stadium	Guillemot	Thrustmaster	59,99	6/02	★★★★★

Game Boy Advance SP

Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis in €	Ausgabe	Bewertung
Stromversorgung					
Akku und Deckel	Bigben	Bigben	9,99	8/03	★★★★★
KFZ Power Adapter SP	Bigben	Bigben	6,99	8/03	★★★★★
Bundles					
GBA SP Pack 1	Bigben	Bigben	12,99	8/03	★★★★★
GBA SP Pack 2	Bigben	Bigben	19,99	8/03	★★★★★
MicroKit SP	NBG	MadCatz	9,99	8/03	★★★★★
Starterpack	Guillemot	Thrustmaster	14,99	8/03	★★★★★
SP Starter Pack 11 in 1	Madrics	Madrics	24,95	9/03	★★★★★
Deluxe Pack	THQ	Logic 3	29,95	9/03	★★★★★
Starter Pack	THQ	Logic 3	14,95	9/03	★★★★★
SP Combo	Vidis	Brooklyn	24,99	9/03	★★★★★
Sonstiges					
Carry Bag	Guillemot	Thrustmaster	9,99	8/03	★★★★★
Ergonomischer Griff	Bigben	Bigben	2,99	8/03	★★★★★
GameBlox SP	NBG	MadCatz	3,99	8/03	★★★★★
Lupe SP	Bigben	Bigben	4,99	8/03	★★★★★
ErgoGrips SP	NBG	MadCatz	8,99	8/03	★★★★★



N-Games im Testtausch

F-Zero GX

Schon die Import-Version versetzte die Redaktion in einen Geschwindigkeitsrausch. Wir hoffen, der PAL-Version geht nicht die Luft aus und stürzen und mit einem Affenzahn in den Test.

Conflict Desert Storm 2

Vielleicht müssen wir schon nächste Ausgabe zurück nach Bagdad. Teil eins ist ein guter Taktik-Shooter, Teil zwei soll alles besser machen. Also setzen wir die Sandbrille auf und laden das M4 durch.

SSX 3: Out of Bounds

Ja, so langsam wird es wieder kühler. Da sollte man sich schon mal Gedanken um den passenden Wintersport machen. SSX 3 könnte schon auf die kommende Snowboard-Session einstimmen.



Und sonst?

Weitere Kandidaten für unser Testlabor wären in der nächsten Ausgabe **FIFA Football 2004**, **Dragon Ball Z Budokai**, **Wallace & Gromit in Projekt Zoo**, **Bulletproof Monk**, **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (PAL)** und **Urban Freestyle Street Soccer**. Gar nicht schlecht sieht es auch für den interessanten Strategie-Rollenspiel-Mix **Gladius** aus. Nächste Ausgabe setzen wir auch unsere Tipps & Tricks Reihe zu **Soul Calibur 2** fort. Wer also seinen Freunden im Kampf einen Tick voraus sein möchte, sollte auch im nächsten Monat zu N-Games greifen.

Die nächste Ausgabe liegt am 15.10.03 im Handel.

Impressum

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
Martin Messing (MAD)

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-Lizenzausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Dritt-anbietern 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:

Beyblade Super Tournament Battle © Atari 2003.
All rights reserved.

Burnout 2: Point of Impact

Cheat-Modus freischalten

Schaltet einen beliebigen Cheat frei, um den Cheat-Modus-Menüpunkt im Optionsmenü freizuschalten. Siege, die unter Cheats eingefahren werden, gelten natürlich nicht.

Unverwundbarkeit

Zockt alle Grand-Prix-Championships durch und holt euch dabei immer die Goldmedaillen, um diesen Cheat im Cheat-Modus freizuschalten.

Runaway

Bewältigt den Crash-Modus mit einer Goldmedaille auf jeder einzelnen der 15 Strecken, um diesen Cheat im Cheat-Modus freizuschalten. Zur Belohnung könnt ihr dann einen Free For All-Crash-Modus zocken. Haltet beim Start R gedrückt und betätigt die Taste einige Sekunden später erneut, um einen vernünftigen Start auf den Asphalt zu legen.

Neue Fahrzeuge freischalten

Um die verschiedenen Fahrzeuge freizuschalten, müsst ihr bestimmte Jobs erledigen. Hier eine kurze Liste zur besseren Übersicht:

Fahrzeug	Aufgabe
Classic Car	Gewinnt Pursuit 2
Cop Car	Gewinnt Pursuit 1
Custom Compact	Spielt die Custom-Series-Qualis durch
Custom Coupe	Gewinnt alle Goldmedaillen im Split Second-Grand Prix
Custom Muscle	Gewinnt Pursuit 6
Custom Pickup	Gewinnt Pursuit 5
Custom Roadster	Gewinnt alle Goldmedaillen im Point of Impact-Grand Prix
Custom Sport	Gewinnt alle Goldmedaillen im Speed Streak-Grand Prix
Custom SUV	Gewinnt Pursuit 4
Gangster Car	Gewinnt Pursuit 3
Hot Rod	Gewinnt das Face Off 1-Rennen
Japanese	
Muscle Car	Gewinnt das Face Off 3-Rennen
Police Car	Gewinnt Pursuit 1, indem ihr das Auto des Gangsters schrottet, bevor es entkommen kann
Super Car	Gewinnt das Face Off 4-Rennen

P.N. 03

Blackbird-Kampfanzug

Spielt das Spiel auf der einfachen oder normalen Schwierigkeitsstufe durch, um diesen Kampfanzug freizuschalten. Er hat in allen Bereichen von Beginn an die besten Werte und wird außerdem frei Haus mit drei mächtigen Energie-Attacken geliefert. Mit dem Blackbird-Anzug erhaltet ihr auch ein neues Titelbild. Wenn ihr euch das Spiel leicht machen wollt, zockt ihr es zuerst im einfachen Modus durch und nehmt euch dann die normale Schwierigkeitsstufe mit dem Blackbird-Kampfanzug vor.

Papillon-Kampfanzug

Zockt, nachdem ihr das Spiel bereits einmal durchgespielt habt, auf eurem Speicherstand das Spiel noch ein weiteres Mal durch. Zur Belohnung gibt es diesen Kampfanzug, der euch zwar mehr von Frau Schneiders makellosem Body zeigt, dafür aber auch absolut keine Panzerung besitzt. Ein einziger Treffer und ihr seid tot. Dafür könnt ihr aber auch eure Energie-Attacken frei Schnauze wählen. Auch für den Papillon-Kampfanzug erhaltet ihr ein neues Titelbild.

Schwerer Modus

Sobald ihr das Spiel auf der einfachen oder normalen Stufe bewältigt habt, schaltet ihr automatisch den schweren Modus frei.

Leicht verdiente Punkte

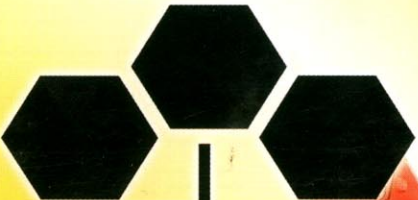
Zwischen den einzelnen Missionen könnt ihr beliebig viele Trainingsmissionen spielen, um schnell an tonnenweise Punkte zu kommen. Spielt immer auf dem Trainings-Level, der euch am besten liegt. Auf der schwierigsten Stufe gibt es zwar am meisten Punkte, dafür braucht ihr aber auch am längsten und geht vielleicht beim Versuch drauf.

Anderes Ende

Spielt ihr P.N. 03 im normalen Modus durch, dürft ihr euch über ein erweitertes Ende mit einer abschließenden Unterhaltung mit eurem Auftraggeber freuen.







P.N.03

PRODUCT NUMBER

ACTION

BEAT'EM-UP

JUMP'N'RUN

ADVENTURE

GESCHICKLICHKEIT

RENNSPIEL





BURNOUT

POINT OF IMPACT

ROLLENSPIEL

SHOOT'EM-UP

SIMULATION

SPORTSPIEL

STRATEGIE