



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

11/2003 November

GAMES

100% NINTENDO
nur 2,90 €

WELTPREMIERE
Erster Test!

MARIO KART DOUBLE DASH!!

Das Spiel des Jahres auf fünf
Seiten ausführlich getestet!



F-ZERO GX

Exklusiv: Die deutsche Version im Test!

STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Test: Wie gut ist das Spiel wirklich?

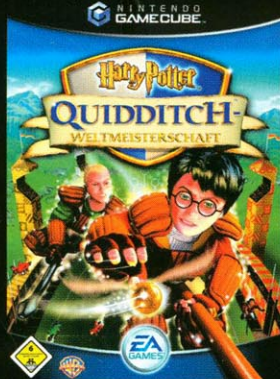
XIII

ALLES DRIN!

1. Riesen-Doppelposter
2. Cheatkarten: F-Zero GX & Soul Calibur 2
3. 245 GameCube-Spiele im Kurztest

Alle Fakten, Infos,
Hintergründe zum
vielleicht besten Ego-
Shooter dieses Jahres!

SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything™

www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de



GAME BOY ADVANCE™

Verbinde den Game Boy Advance™ mit dem NINTENDO GAMECUBE™, um Quidditch™-Karten zu tauschen und mit deinen Freunden zu spielen.

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. HARRY POTTER und all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.



WBIE LOGO™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S03)

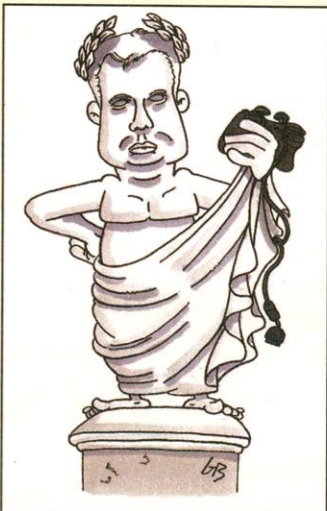
Editorial

Der Preis ist heiß!

Jetzt geht's richtig los! Zeitgleich mit Nintendos sensationeller Preissenkung (siehe News) haben auch wir uns mächtig ins Zeug gelegt. Nachdem wir bereits mit unserer Namensänderung in der letzten Ausgabe eure dringlichsten Wünsche umgesetzt hatten, folgt nun der große Wurf. Neues Layout mit wesentlich besserer Seitenausnutzung, Zusammenlegung einzelner Rubriken (z.B. Charts und Redcharts), kleinere Schrift in allen Kästen, platz-optimierter Genre-Checker und, und, und... Das Resultat zeigt sich am deutlichsten im Gamewatch: 20% weniger Platzbedarf bei exakt gleicher Text- und Bildmenge. Dieses Rezept haben wir im ganzen Heft beibehalten, uns zusätzlich von einigem alten Ballast getrennt und die so eingesparten Kosten gleich an euch weitergegeben. Jetzt ist Deutschlands ältestes Nintendo-Magazin endlich auch das günstigste!

Nicht gespart haben wir dagegen am Inhalt. Besonders stolz sind wir darauf, die deutschen Versionen von *Mario Kart: Double Dash!!* und *F-Zero GX* als erstes Heft testen zu dürfen. Unser Dank dafür gilt (wieder einmal) Nintendos engagiertem PR-Mann Harald Ebert, der das Unmögliche mit viel Einsatz und einem kurzfristigen Besuch in unserer Redaktion doch noch möglich machte. So bilden zwei erstklassige Rennspiele den Auftakt eines Test-Fests, wie es noch keine Nintendo-Konsole jemals zuvor erleben durfte. Wetten, dass wir euch in jeder kommenden Ausgabe gleich mehrere Hitspiele vorstellen werden? Wir gehen jedenfalls fest davon aus und prophezeien euch und uns einen heißen, heißen Herbst. Viel Spaß beim Schwitzen wünscht

Martin Mirbach



Spiele-Index

Advance Wars 2 (GBA)	72	Mario Party 5 (GCN)	24
Aquaman: Battle for Atlantis (GCN)	64	Mega Man Battle Network 4 (GBA)	17
Astro Boy:		Mega Man X Command Mission (GCN)	7
Secret of the Atom Heart (GBA)	17	Mega Man Zero 2 (GCN)	73
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge (GBA)	71	Metal Gear Solid:	
Baten Kaitos (GCN)	16	The Twin Snakes (GCN)	18
Billy Hatcher and the Giant Egg (GCN)	60	NHL Hitz Pro (GCN)	65
Bionicle: The Game (GCN)	42	Powerpuff Girls (GCN)	9
Buffy: Chaos Bleeds (GCN)	62	Prince of Persia (GBA)	70
Dinotopia: The Sunstone Odyssey (GCN)	64	R: Racing Evolution (GCN)	19
Disney's Party (GCN)	52	Resident Evil 4 (GCN)	18
DreamMix TV: World Fighters (GCN)	6	Scooby Doo! Mystery Mayhem (GCN)	8
F-Zero GX (GCN)	36	Simpsons: Hit & Run (GCN)	56
Herr der Ringe:		Simpsons: Road Rage (GBA)	73
Battle for Middle-Earth (GCN)	7	Sonic Heroes (GCN)	26
Herr der Ringe:		SSX 3 (GCN)	8
Die Rückkehr des Königs (GBA)	71	StarCraft: Ghost (GCN)	19
Hyper Street Fighter 2:		Star Wars: Rebel Strike	63
The Anniversary Edition (GCN)	17	Super Mario Advance 4 (GBA)	73
James Bond: Alles oder Nichts (GCN)	7	Tales of Symphonia (GCN)	58
Jimmy Neutron: Jet Fusion (GCN)	65	Ultimate Muscle:	
Killer 7 (GCN)	18	Legends vs. New Generation (GCN)	65
Kingdom Hearts:		Viewtiful Joe (GCN)	40
Chain of Memory (GBA)	17	Worms 3D (GCN)	54
Mario Kart: Double Dash!! (GCN)	30	XIII (GCN)	20

Mit Vollgas zum Gewinn

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir drei Exemplare des schnellsten Rennspiels, das die Welt jemals gesehen hat: F-Zero GX. Ein exklusives Poster legen wir jeweils noch obendrauf. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, musst du diesmal gar nichts weiter tun oder wissen, sondern nur eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) mit dem Stichwort "F-Zero GX" einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Einsendeschluss ist der 18. November 2003. Viel Glück!



Rubriken

Abo-Angebot	78
Charts	28
Cheatkarten	91
Gamewatch	10
GCN-Index	86
Impressum	90
Lesertests	77
Nachbestellseite	79
News	6
Posthütte	74
Vorschau	90
Wertungssystem	29

Wettbewerb

Nintendo	3
Gamepark GP 32	71

Feature

Tokyo Game Show	16
-----------------	----

Tipps & Tricks

Komplett gelöst! Soul Calibur 2 (Teil 2)	80
---	----

Previews

Mario Party 5	24
Sonic Heroes	26
XIII	20



XIII

Mann, was für ein Ego-Shooter!

20



MARIO PARTY 5

Mario, das Partytier! Teil fünf wird klasse!

24

SONIC HEROES

Team Sonic hat Großes vor!

26



MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Es ist da! Es ist gut! Wir haben den Test!

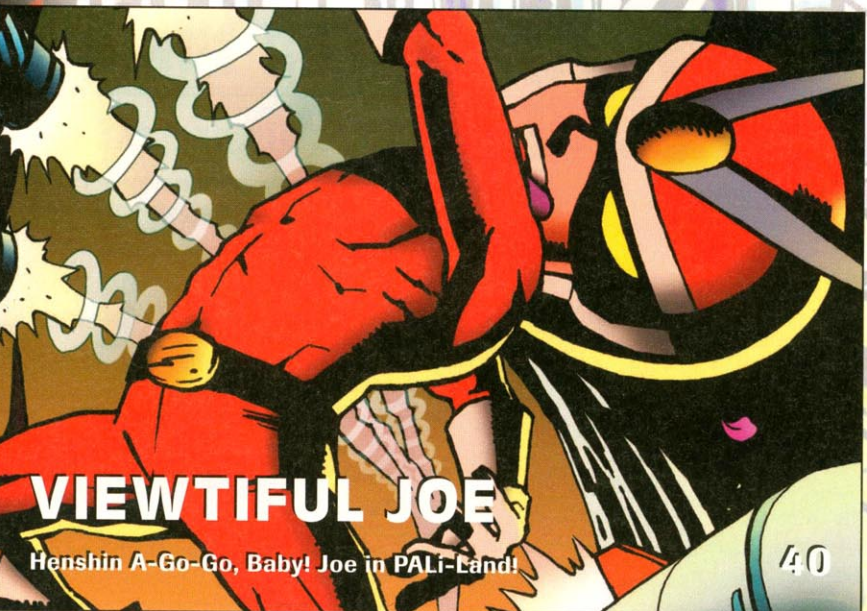
30



F-ZERO GX

Der PAL-Test des megaschnellen Racers!

36



VIEWTIFUL JOE

Henshin A-Go-Go, Baby! Joe in PALi-Land!

40

GameCube-Tests

Aquaman: Battle for Atlantis	64
Billy Hatcher and the Giant Egg	60
Bionicle: The Game	42
Buffy: Chaos Bleeds	62
Dinotopia:	
The Sunstone Odyssey	64
Disney's Party	52
F-Zero GX	36
Jimmy Neutron: Jet Fusion	65
Mario Kart: Double Dash!!	30
NHL Hitz Pro	65
Simpsons: Hit & Run	56
Star Wars: Rebel Strike	63
Tales of Symphonia	58
Ultimate Muscle:	
Legends vs. New Generation	65
Viewtiful Joe	40
Worms 3D	54

GBA-Special

Gamepark GP 32	68
----------------	----

GBA-Preview

Banjo Kazooie:	
Grunty's Revenge	71
Der Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	71
Prince of Persia	70

GBA-Tests

Advance Wars 2	72
Mega Man Zero 2	73
Simpsons: Road Rage	73
Super Mario Advance 4	73

Zubehör

Die neuste Hardware im Dauereinsatz	66
-------------------------------------	----

Newsflash

Acclaim [hat durch Ausgabe von Schuldanleihen an private Investoren 11,8 Millionen Dollar frisches Kapital erhalten]

Anno 1503 [der Aufbau-Klassiker avancierte nun auch zum erfolgreichsten Handyspiel]

BAM! Entertainment [hat im Vergleich zum Vorjahr einen noch höheren Verlust von nun 9,2 Millionen Dollar im vierten Quartal erwirtschaftet]

Bandai [wird in Japan Special Editions von GCN und GBA in Dunkelrot anbieten]

Brian Fargo [der Ex-Interplay Chef hat eine neue Spieleschmiede gegründet und arbeitet derzeit an einem *Bard's Tale*-Nachfolger]

EA [startet als Promotion für *Harry Potter: Quidditch WM* eine internationale Quidditch Meisterschaft mit Finale am 21. Dezember in England]

EA (2) [bestätigte leider offiziell, dass *Battlefield 1942* als PC-exklusives Spiel erscheinen wird]

Eidos [macht einen Rückzieher vom Rückzieher und wird nun doch weiter für den Cube entwickeln]

Empire Interactive [die britische Spieleschmiede ist nach harten Jahren endlich wieder in die Gewinnzone zurückgekehrt]

Go Go Hypergrind [Atlas' Fun-Skater wurde auf das nächste Frühjahr verschoben]

Half-Life 2 [Entwickler Valve gab bekannt, dass der Quellcode des Spiels gestohlen wurde und vermutlich schon im Internet kursiert]

Hanshin Tigers [das japanische Baseball-Team wird mit einer eigenen GameCube-Edition geehrt]

Konami [wird in den USA zusammen mit Playmates Sammelfiguren der *Teenage Mutant Ninja Turtles* veröffentlichen]

Microsoft [will mit zehn auf eine sehr junge Zielgruppe ausgerichteten Xbox-Spielen im Nintendo-Revier wildern]

Cube jetzt 99 Euro!

GCN

Preissenkung auch in Deutschland

Mit einer weltweiten Marketingkampagne und riesigen Preisreduzierungen rüstet sich Nintendo für das diesjährige Weihnachtsgeschäft. Nachdem der GameCube-Preis zunächst in den USA auf 99 Dollar gesenkt worden war, wird die Konsole ab dem 17. Oktober auch bei uns für 99,99 Euro zu haben sein. Außerdem werden gleichzeitig mit *Starfox Adventures*, *Mario Party 4*, *Mario Sunshine* und *Metroid Prime* vier weitere Spitzentitel in der beliebten Player's Choice-Reihe für 29,99 Euro angeboten. In den USA zeigt die Kampagne bereits Früchte: Die Konsolenverkäufe haben sich schlagartig vervierfacht.



▲ Es ist amtlich: Den Cube gibt's jetzt auch für unter 100 Euro!

DreamMix TV: World Fighters

Fernsehhelden prügeln sich

Wie ein Prügelspiel mit bekannten Charakteren auszusehen hat, weiß seit Nintendos *Super Smash Bros.* jedes Kind. Nun haben sich drei namhafte Spielehersteller zusammengeschlossen, um es Mario & Co. gleich zu tun. In *DreamMix TV: World Fighters* schickt Konami die Figuren aus *Castlevania* und *Powerful Pro Baseball* in den Ring, Hudson Soft tritt mit *Bomberman* und *Bloody Roar* an und Takara setzt auf *Beyblade* und die *Transformers*. Wann genau die insgesamt 17 Kämpfer in den Ring steigen werden (und ob überhaupt in Europa) wird sich wohl in den nächsten Wochen herausstellen.



GCN

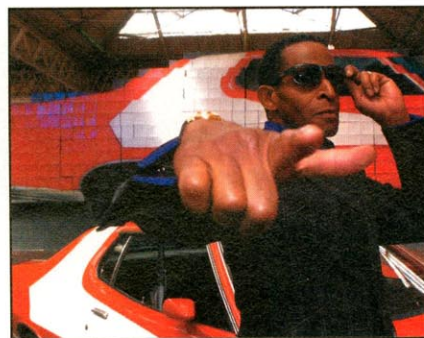
▲ Na, Jungs, wer will sich denn mit Nagi anlegen, hmmm?

Starsky & Hutch 2

GCN

Empire gibt weiter Gas

Kaum wieder aus den roten Zahlen, schlägt es Empire Interactive zurück in den rauen Polizistenalltag. Nach dem Multi-Plattformer *Starsky & Hutch* wurden nun die Lizenzrechte für einen Nachfolger von Sony Pictures erworben. Wieder geht es zurück in die 70er, diesmal kommen allerdings Verfolgungsjagden zu Fuß und in neu gestalteten Stadtteilen hinzu. Für die musikalische Untermalung sollen Chartbuster von damals sorgen. Ansonsten soll es beim Gameplay des Erstlings bleiben, und auch Teil 2 wird für PC und alle Konsolensysteme erscheinen. Ein Release-Termin steht noch nicht fest.



▲ Beide wieder mit an Bord: Huggy und das coole Auto.

Mya singt für Bond

GCN

Schöne Stimme, sexy Girl

Die Grammy-Preisträgerin Mya wurde von Electronic Arts für das Einsingen des Titelsongs in *James Bond 007: Alles oder Nichts* verpflichtet. Und damit nicht genug: Als verführerisches Bond-Girl "Mya Starling" bekommt die hübsche Sängerin auch ihren eigenen Gastauftritt im Spiel. Nun die schlechte Nachricht: Das Spiel wurde auf Anfang 2004 verschoben, weil Electronic Arts nach eigenen Angaben mehr Entwicklungszeit investieren will. Oder können sich die Herren vielleicht einfach nicht an der schönen Mya satt sehen?



▲ Als **Mya Starling** gibt die Sängerin im Spiel ein Bond-Girl.

Mega Man X Command Mission

GCN

Capcom plant Mega-RPG

Viele alte und neue Freunde werden in etlichen Dungeons mit euren Gegnern aufnehmen können. *Mega Man X* bei seinem Kampf gegen die Liberation Army unter dem Kommando des mächtigen Generals Upsilon zur Seite stehen. Von eurem Hauptquartier, der Hunter Base, werdet ihr euch im nächsten Jahr direkt in die verschiedenen Stages warpen und es dort aufnehmen können. Ein brandneues Kampfsystem soll sich den jeweiligen Situationen anpassen und das Gefühl eines Action-Spiels in die RPG-Kulisse einbringen. Besonders gespannt sind wir auf die noch streng geheime weibliche Spielfigur...



▲ Die ersten Screenshots sehen wirklich **viel versprechend** aus.

EA plant neues HdR-Spiel

GCN

Ringe hat man nie genug!

Für den Sommer 2004 hat Electronic Arts das Echtzeit-Strategical *Der Herr der Ringe: The Battle for Middle-Earth* angekündigt und will damit an den Erfolg des Action-Adventures *Die zwei Türme* anknüpfen. Das neue Spiel basiert auf der aufgebahrten *Generals*-Engine und wird zunächst exklusiv für den PC erscheinen, Gerüchte über eine mögliche Konsolen-Konvertierung wurden zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht bestätigt. Dabei könnte gerade dieses vernachlässigte Genre einen würdigen Vertreter auf dem GameCube gut gebrauchen!



▲ Können NextGen-Konsolen diese **Grafikleistung** stemmen?

Newsflash

Microsoft (2) [hat den Start seiner Xbox Pubs verschoben und den Standort Frankfurt bereits ganz gestrichen]

Milestone [der italienische Entwickler kündigte mit *FX Racing* ein neues GCN-Rennspiel an. Release: Q1/2004]

Nintendo [hat die Produktion der "kleinen" Memory Card 59 eingestellt]

Nintendo (2) [hat auch in Australien den GameCube-Preis substanziell gesenkt]

Nintendo (3) [wird ausgewählte britische Universitäten mit GameCube-Entwicklertools ausstatten]

Nintendo (4) [hat Gerüchten zufolge bereits mit der Auslieferung von GBA 2-Entwicklertools begonnen. Damit könnte der neue Handheld schon im nächsten Jahr starten]

Nintendo (5) [plant eine *F-Zero GX* Weltmeisterschaft, an der europäische Spieler vermutlich nicht teilnehmen werden können]

Nintendo (6) [warnt registrierte Community-User vor Betrügern, die in angeblich offiziellen E-Mails Zugangsdaten abfragen]

Nintendo (7) [hat sich AOL als Partner für alle zukünftigen Online-Pläne ausgesucht]

Nintendo (8) [plant dem Vernehmen nach eine stark erweiterte *Zelda*-Bonus Disc für ein Weihnachts GameCube-Bundle]

Nokia [will sein Spielehandy N-Gage zur ersten hauseigenen Submarke ausbauen]

Nokia (2) [ist nun auch dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) beigetreten]

Paragon Publishing [nach dem Deutschland-Stop wird das Cube Magazin auch in Australien nicht mehr erscheinen]

Perfect Dark Zero [Rare hat den heiß erwarteten Xbox-Titel auf 2006 (!) verschoben]

Pokémon Colosseum [japanische Vorbesteller sollen mit einer Bonus-Disc belohnt werden]

Newsflash

Puyo Puyo Fever [der Multi-Plattformer wurde auch für den GameCube offiziell bestätigt]

Sci [hat den insolventen *Conflict: Desert Storm*-Entwickler Pivotal Games komplett übernommen und somit die Fertigstellung der Teile 3 und 4 gesichert]

Sega [wird mit *Digital Island* und *Phantasy Star Online Episode I&II* Plus zwei neue Spiele exklusiv auf den GameCube bringen]

Simon & Schuster [werden sich aus dem Videospielgeschäft verabschieden]

Sonic [hat einen Gastauftritt in Segas *Billy Hatcher & the Giant Egg*]

Sony [wird sein PSX getauchtes PS2-Upgrade auch mit SAT-Receiver und 160 GB-Festplatte ausstatten. Preis: umgerechnet 600 Euro]

Sponge Bob [wird in *Battle for Bikini Bottom* auf den Cube zurückkehren]

Tantalus [der australische Entwickler hat sein erstes First Party-Spiel für Nintendo abgeliefert]

THQ [wird den Warner-Kinofilm *Polar Express* für den GameCube versofen]

THQ (2) [wird noch in diesem Jahr drei Titel von Buena Vista Games vertreiben]

THX [ab sofort können sich auch Videospiele die Zertifizierung für Edelsound abholen]

Valve [hat mit *Halo 2* als erster Dritthersteller ein GameCube 2-Spiel bestätigt]

Vivendi [streitet vor Gericht mit Interplay um die weiteren Vertriebsrechte u.a. an der *Baldur's Gate*-Serie]

Yoshihiro Maruyama [der Squaresoft-Veteran wechselte als General Manager zur Xbox Division von Microsoft Japan]

Wanadoo [hat seine Spielesparte Wanadoo Edition an Microids verkauft]

Scooby Doo! kommt wieder

GCN

THQ kündigt neues Spiel an

Warum der Großindustrielle Travis Sherman harmlose Bürger dazu zwingt, ihm ihr Land zu verramschen, werdet ihr in *Scooby Doo! Mystery Mayhem* ergründen müssen. Gespielt wird kooperativ als Scooby Doo! und Shaggy, wobei sechs Locations zur Verfügung stehen. Als Besonderheit steht euch mit dem Tome of Doom ein Buch zur Verfügung, das Gespenster in die Falle locken und gefangen halten kann.

Versteckte Level wie eine Kunstgalerie und zahlreiche freispielbare Mini-Games sollen für zusätzliche Abwechslung sorgen. Einen genauen Release-Termin reichen wir in der nächsten Ausgabe nach.



▲ Auf den ersten Screenshots wirken die Locations noch etwas karg.

GameCube light in China

GCN

Nintendo erobert das Reich der Mitte

Eine stark abgespeckte Version des GameCube drückt Nintendo in den chinesischen Riesenmarkt. Das Videospielsystem soll unter dem Namen iQue für umgerechnet etwa 50 Euro zu haben sein und unter anderem ohne Laufwerk auskommen. Dafür gibt es eine Flash Memory-Card, die nur in dem jeweiligen Gerät läuft und an Automaten und in ausgewählten Shops mit Spielen betankt werden kann. Mit sehr günstigen Preisen fürs Betanken der Cards soll der in China zu befürchtenden Raubkopierproblematik von Anfang an aus dem Weg gegangen werden.



▲ Der iQue wird nicht wie ein Cube, sondern eher wie ein überdimensionierter Controller aussehen.

SSX 3 Soundtrack erhältlich

GCN

EA macht's mit Musik

In Zusammenarbeit mit Virgin/EMI hat Electronic Arts eine Soundtrack Compilation zum kommenden Snowboard-Hit *SSX 3* zusammengestellt. Darauf zu hören sind u.a. Songs von Fatboy Slim, Placebo, The Faint, Royksopp, Kinky, Audio Bullys, N.E.R.D. und den Chemical Brothers. Dazu gibt es beim Kauf eine DVD mit exklusivem Bonusmaterial zum Spiel, einem ausführlichen Making of, Hintergründen für den PC und weiteren Extras. Die GameCube-Version des Spiels erscheint übrigens am 24. Oktober, den Test gibt's leider erst in unserer nächsten Ausgabe.



▲ Ob Zoe auch selbst singen kann, wissen wir leider nicht.

WLAN für den GBA

GCN

Kabelloser Multiplayer-Spaß angekündigt

Schon im nächsten Frühjahr will Nintendo einen WLAN-Adapter für den GBA anbieten. Der von Motorola entwickelte Adapter basiert auf einer Bluetooth-ähnlichen Technologie und ermöglicht kabellose Multiplayer-Spiele im Funknetzwerk. Und das Beste: Der Adapter soll im Bundle mit einer der beiden neuen Pokémon-Editionen *Fire Red* und *Leaf Green* für umgerechnet 37 Euro ausgeliefert werden, ist damit also praktisch gratis zu haben. Ob auch bereits erhältliche Spiele mit WLAN-Adapter funktionieren werden, steht noch nicht endgültig fest.



▲ Nicht nur vier, sondern sogar fünf GBAs sollen sich bald **schnurlos vernetzen** lassen.

Rückkehr der Powerpuff Girls

GCN

Acclaim veröffentlicht Relish Rampage Pickled

Im Rahmen des aktuellen Vertriebsabkommens mit BAM! Entertainment wird Acclaim das neueste Abenteuer der Powerpuff Girls nach Deutschland bringen. Es handelt sich um einen verbesserten Port der PS2-Version, in der ihr es mit Mojo Jojo, Him, der Gangreen Gang und parasitären Aliens zu tun bekommt. Im Vergleich zum PS2-Spiel wird die GameCube-Variante zusätzliche Missionen und drei neue Minispiele enthalten. Ein genauer Release-Termin steht noch nicht fest, in den USA soll der Titel jedoch bereits im Oktober zu haben sein.



▲ An der **verwaschenen Grafik** lässt sich bestimmt noch was ändern, oder?

Auftritt: Zodiac

GCN

Noch ein GBA-Konkurrent?

Ein neuer GBA-Konkurrent ist dieser Tage in den USA erschienen. Das Betriebssystem des Zodiac basiert auf der Palm Desktop Software, vom PDA kommen daher Funktionen wie MP3- und Videoplayback, Bildbetrachter, Textverarbeitung, Organizer und Webbrowser. Bei den Spielen zählen neben Eigenentwicklungen unter anderem *Tony Hawk's Pro Skater 4*, *Spy*

Hunter und *Phantom Strike* zu den Start-Titeln, darüber hinaus halten sich die Publisher jedoch bedeckt – was nicht zuletzt am happigen Preis des Geräts liegen mag. Die kleine Version mit 32 MB RAM kostet \$ 299, die große mit 128 MB RAM sogar \$ 399.



▲ Schönheit hat ihren Preis, das gilt auch für den **Zodiac**.

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN 45127 Essen City HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nahe IKEA/CONRAD
TEL. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

ab 24. Okt.

FIFA FOOTBALL 2004 dt. & MEMORY59 nur 57,95
MARIO KART D.D. dt. & MEMORY59 nur 59,95
S.W. - REBEL STRIKE dt. & MEMORY59 nur 59,95

FIFA04, M.KART, REBEL S. BIS 06.11.(VOR)BESTELLEN UND MEMORY59 GRATIS KASSIEREN

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

F-ZERO GX
deutsch 54,95

TRUE CRIME L.A. PALent
Lösungsbuch dt. 14,95

DEAD RIGHTS PALent 59,95
FREEDOM FIGHTERS deutsch 54,95
Viewtiful Joe 57,95
Oktober-Vorh.
Nov. / deutsch 57,95
GLADIUS deutsch 57,95

MoN RISING SUN 57,95
WWE Wrestl. XIX dt. 47,95
BACK TO BAGDAD
C.D. STORM 2 57,95
Nov. / Vorbestellen

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS	ZUBEHÖR	GC PREISHITS
1080 Avalanche dt (Nov) 54,95	ACTION REPLAY dt. 39,95	007 NIGHTFIRE dt. 29,95
Burnout 2 dt. 57,95	FREELoader 19,95	Blood Omen 2 dt. 39,95
BuffyChaosBleeds 57,95	MEMORY 251 org. 29,95	Eternal Darkness dt. 29,95
DRAGON BALL Z dt. 49,95	MEMORY 1019 Bigben 29,95	Ghost Recon PALent 29,95
HERRL.RINGE Rückkehrdt. Nov.	Memory59&Halla Thrastrm. 9,95	Luigis Mansion dt. 29,95
HITMAN 2 dt.(18) 57,95	MORTAL KOMBAT 5(18) 39,95	Medal of Honor Front.dt. 29,95
HUNTER PALent(18) 57,95	BLOOD RAYNE PAL(18) 64,95	MetroidPrime dt.(Okt.) 29,95
JUDGE DREED PAL 59,95	TONY HAWK Starter4 dt. 29,95	NBA/NFL/NHL2K3 je 29,95
MERCEDES RACER dt. 57,95	RED FACTION2 PALent 49,95	PIKMIN dt. 24,95
MARIO PARTY 5 dt.Nov. 54,95	RESIDENT EVIL (18) dt. 29,95	RAYMAN3 dt. 29,95
NEED SPEED UNDERG. dt. Nov.	RESIDENT E. ZERO dt. 29,95	Smash Bros Mel. dt. 24,95
NHL 2004 dt. 54,95	weiter RE Teile lieferbar !!!	StarWars Rog.Leader dt. 29,95
P.N. 03 dt. 54,95	GAMEBOY ADVANCE	StarFox Adv. dt.(Okt) 29,95
Skies of Arcadia Leg. dt. 49,95	Action Replay GBA 34,95	Super Mario S.dt.(Okt) 29,95
SSX 3 dt. (Okt.) 54,95	Gameboy Player dt. 59,95	Time Splitters 2 dt. 29,95
TONY H. UNDERGR. dt. Nov.	Advance Wars2 dt. 39,95	TUROK Evol.PALent(18)19,95
TigerWoods 2004 dt. 54,95	Final FantasyTac. 39,95	Wario World dt. 49,95
XGRA dt. 57,95	Kirby Nightmare. 39,95	ZELDA + BONUS 54,95
	Pokémon Sapphire/Ruby 42,95	
	Golden Sun 2 dt. 39,95	
	Mario Advance 4 dt. 39,95	

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl. 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zoglis GbR
JETZT MIT ALTERSMACHWEIS REGISTRIEREN UND 10er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDENR.-V. BLZ 33450000 KTO 62317701

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.

Asterix & Obelix XXL
Action Atari n.n.b.

Aquaman
Action TDK Mediactive n.n.b.

Auto Modellista
Rennspiel Capcom n.n.b.

Bad Boys 2
Action Empire Dezember 2003

Batman: Rise of Sin Tzu
Action Ubi Soft 20.11.2003

Battle Bots
Action THQ n.n.b.

Barbarian
Beat'em-Up Avalon n.n.b.

Barbie Explorer: Time Traveller
Geschicklichkeit Vivendi n.n.b.

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

Bratz Dolls: Party Night
Geschicklichkeit Ubi Soft 31.10.2003

Celebrity Deathmatch
Beat'em-Up Take 2 7.11.2003

Chariots: The First Olympics
Action Candella Softw. n.n.b.

Conan
Action TDK n.n.b.

Conflict Desert Storm 2
Action Take 2 November 2003

Crazy Car Championship
Rennspiel Synaptic Soup n.n.b.

Cubix: Showdown
Action Atari n.n.b.

Custom Robo
Beat'em-Up Nintendo n.n.b.

Daredevil
Action Encore Softw. n.n.b.

Darkblack
Adventure Darkblack n.n.b.

Die Sims brechen aus
Simulation EA n.n.b.



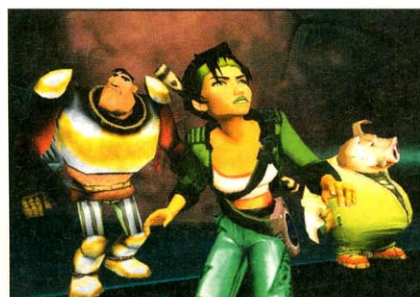
1080° Avalanche

Genre: Sportspiel Hersteller: Left Field Prod.
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 28.11.2003



Beyblade: Super Tournament Battle

Genre: Action Hersteller: Takara
Vertrieb: Atari Erhältlich: 27.11.2003



Beyond Good & Evil

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



Billy Hatcher and the Giant Egg

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega Erhältlich: 6.11.2003



Buffy Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds

Genre: Action Hersteller: Eurocom
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: 7.11.2003



Crash Nitro Kart

Genre: Rennspiel Hersteller: Vicarious V.
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: 5.12.2003



Dead Phoenix

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

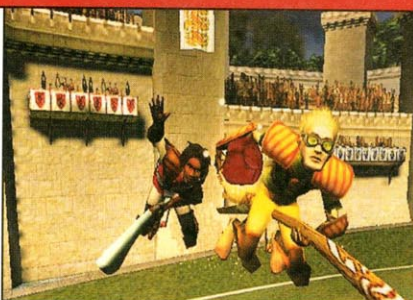


Dragon Ball Z: Budokai

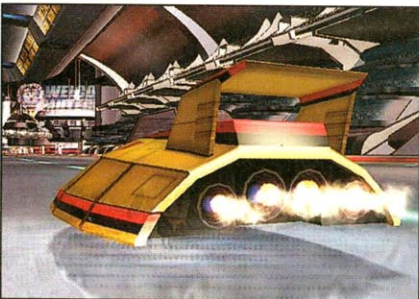
Genre: Beat'em-Up Hersteller: Dimps
Vertrieb: Atari Erhältlich: 23.10.2003



Four Horsemen of the Apocalypse
Genre: Action Hersteller: 3DO
Vertrieb: Atari Erhältlich: Q4/2003



Harry Potter: Quidditch WM
Genre: Sportspiel Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 7.11.2003



F-Zero GX
Genre: Rennspiel Hersteller: Sega
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 31.10.2003



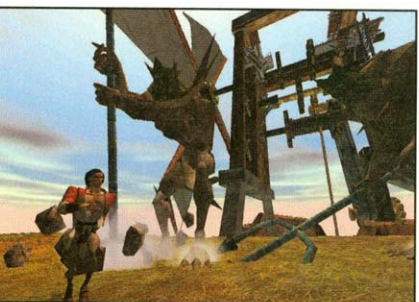
Harvest Moon: A Wonderful Life
Genre: Rollenspiel Hersteller: Natsume
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: Q1/2004



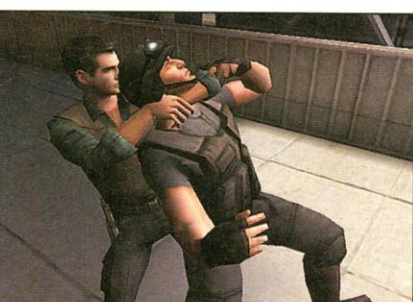
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Genre: Rollenspiel Hersteller: Square Enix
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q1/2004



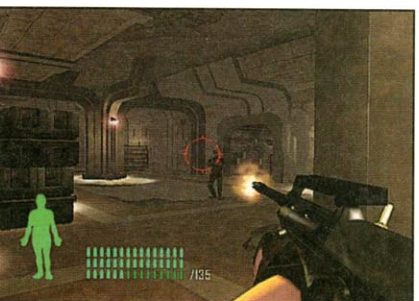
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs
Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 14.11.2003



Galleon
Genre: Action Hersteller: Confounding F.
Vertrieb: Avalon Erhältlich: Dezember 2003



James Bond: Alles oder Nichts
Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 30.1.2004



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



Killer 7
Genre: Action Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom Erhältlich: Q4/2003

Dinotopia: The Sunstone Odyssey

Adventure TDK Q4/2003

Dragon Drive

Action Treasure Q4/2003

Driver 3

Rennspiel Atari Q2/2004

Dr. Seuss Cat in the Hat

Jump'n'Run Vivendi n.n.b.

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 EA 7.11.2003

FIFA 2005

Sportspiel EA 2004

Findet Nemo

Action THQ 14.11.2003

Freestyle MetalX

Rennspiel Midway September 2003

Full Throttle II

Adventure LucasArts n.n.b.

Futurama

Action UDS Q4/2003

Galidor: Defender of the Outer Dimension

Jump'n'Run EA n.n.b.

Ghouls 'N Ghosts Online

Rollenspiel Capcom n.n.b.

Giftpia

Rollenspiel Nintendo 2003

Gladiator: Schwert der Rache

Action Acclaim Q4/2003

Gladiator: The Crimson Reign

Action Midway 2003

Gladius

Action Activision 21.11.2003

Goblin Commander: Unleash the Horde

Strategie Jaleco Dezember 2003

Go Go Hypergrind!

Sportspiel Atlus Software Q4/2003

Gladius

Action Activision 21.11.2003

Goblin Commander: Unleash the Horde

Strategie Jaleco Dezember 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.

Haunted Mansion

Action TDK Q4/2003

Harry Potter und der Stein der Weisen

Adventure EA 28.11.2003

Haven: Call of the King

Action Xicat n.n.b.

He-Man: Defender of Grayskull

Action TDK Q1/2004

High Heat Baseball 2004

Sportspiel n.n.b. Q4/2003

Hitman 3

Action Eidos n.n.b.

I-Ninja

Action Namco Q4/2003

Italian Job

Action Eidos Q4/2003

Jacked

Action 3DO Q4/2003

Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion

Action THQ Q4/2003

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Action Vivendi 28.11.2003

Kao the Kangaroo 2

Action Titus n.n.b.

Kill Bill

Action Vivendi n.n.b.

Knights of the Temple

Action TDK Q1/2004

Lamborghini

Rennspiel n.n.b. 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 EA Q4/2003

Lotus Challenge

Rennspiel Xicat Q4/2003

Madden 2005

Sportspiel EA 2004

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.



Kirby's Air Ride

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



Mario Golf: Toadstool Tour

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



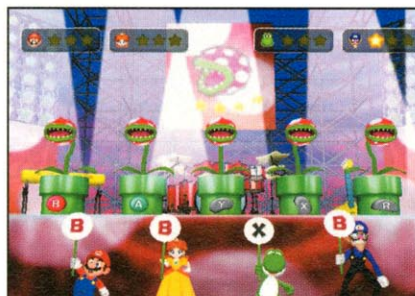
Mario Kart: Double Dash!!

Genre: Rennspiel Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 14.11.2003



Mario Tennis

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



Mario Party 5

Genre: GSK Hersteller: Hudson
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 5.12.2003



Medal of Honor: Rising Sun

Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 14.11.2003



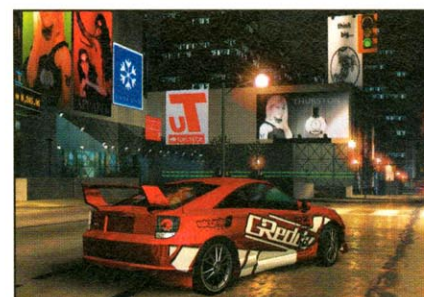
Metal Gear Solid: The Twin Snakes

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



Mission Impossible: Operation Surma

Genre: Action Hersteller: Melbourne H.
Vertrieb: Atari Erhältlich: Q4/2003



Need for Speed: Underground

Genre: Rennspiel Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 28.11.2003



Nintendo Puzzle Collection

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



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

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



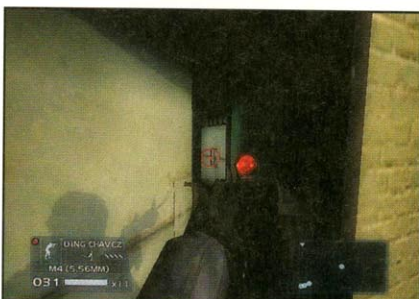
Pokémon Colosseum

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



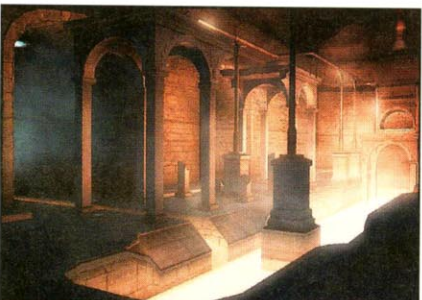
Pikmin 2

Genre: Strategie Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 28.11.2003



Rainbow Six 3

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



Prince of Persia: The Sands of Time

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



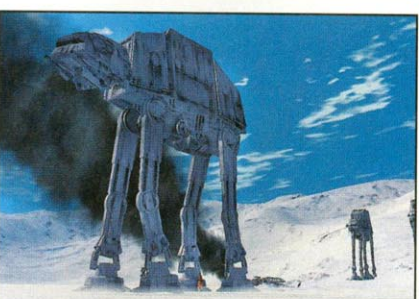
Resident Evil 4

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



Pokémon Box

Genre: GSK Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Oktober 2003



Rogue Squadron III: Rebel Strike

Genre: Action Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Activision Erhältlich: 7.11.2003



Pokémon Channel

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



Sonic Heroes

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sonic Team
Vertrieb: Sega Erhältlich: 4.12.2003

Muscle Champion		
Sportspiel	Konami	n.n.b.
Muppet Party Cruise		
Geschicklichkeit	TDK Mediactive	n.n.b.
Nascar Thunder		
Rennspiel	EA	Q4/2003
NBA Ballers		
Sportspiel	Midway	n.n.b.
NBA Jam 2004		
Sportspiel	Acclaim	Q4/2003
NHL 2005		
Sportspiel	EA	2004
NHL Hitz Pro		
Sportspiel	Konami	n.n.b.
New Mr. Driller		
Geschicklichkeit	Namco	n.n.b.
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness		
Action	Ubi Soft	2004
Nitrocitiy		
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
Pillage		
Strategie	n.n.b.	Q1/2004
Power Rangers Ninja Force		
Action	THQ	n.n.b.
Ricochet Rick		
Action	Avalon	n.n.b.
Risiko		
Strategie	Atari	n.n.b.
RoadKill		
Action	Midway	Q4/2003
RoboCop		
Action	Avalon	n.n.b.
Rocket Power Zero Gravity Zone		
Action	THQ	Q4/2003
Rogue Ops		
Action	Kemco	Q4/2003
R: Racing Evolution		
Rennspiel	Namco	n.n.b.
Safari Joe		
Action	Avalon	n.n.b.
Scaler: The Shape Shifting Chameleon		
Action	TDK	n.n.b.
Scary Tales 2003		
Action	Wanadoo	Q4/2003
Scooby Doo		
Action	THQ	n.n.b.
Sgt. Cruise		
Action	Avalon	n.n.b.

Shrek 2: The Game

Action Activision Q2/2004

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 n.n.b.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Action Ubi Soft Q1/2004

SSX 3

Sportspiel ElectronicArts 23.10.2003

Stage Debüt

Geschicklichkeit Nintendo n.n.b.

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

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

Tiger Woods PGA Tour 2005

Sportspiel EA 2004

Travis Pastrana's Pro Moto X

Sportspiel Activision n.n.b.

Tonka Rescue Patrol

Action TDK Mediactive November 2003

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 Q4/2003

Worms 3D

Action Sega Oktober 2003

Xenosaga 2

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

XGRA

Rennspiel Acclaim 5.12.2003

X-Men: Legends

Action Activision Q4/2003

Zero Fighter

Action Marionette n.n.b.



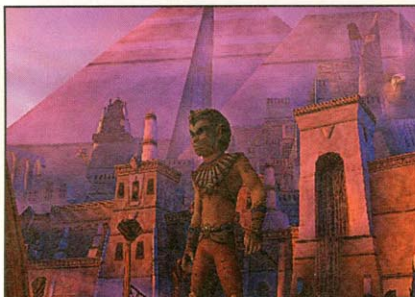
StarCraft: Ghost

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



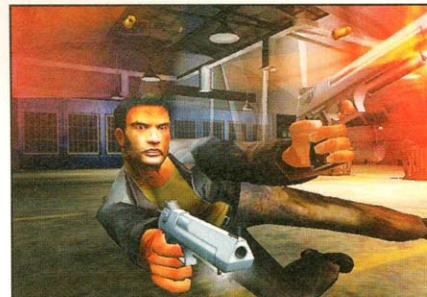
The Suffering

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



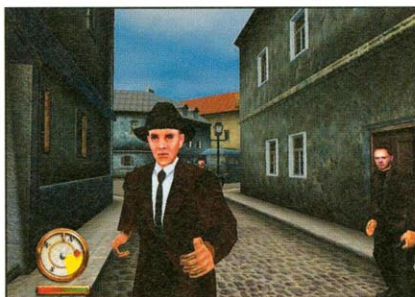
Sphinx und die verfluchte Mumie

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



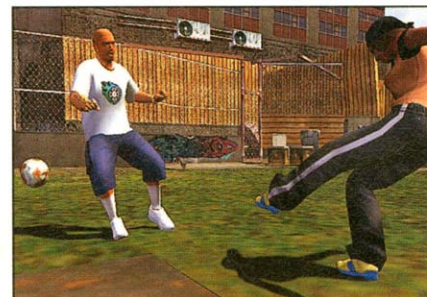
True Crime: Streets of L.A.

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



The Great Escape

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



Urban Freestyle Soccer

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



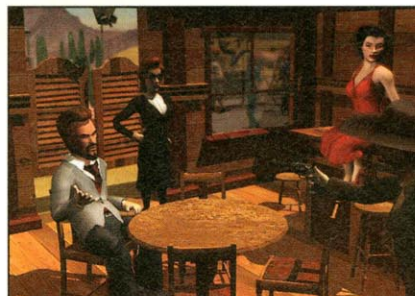
The Hobbit

Genre: Action Hersteller: Invetable Entert.
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: 21. November



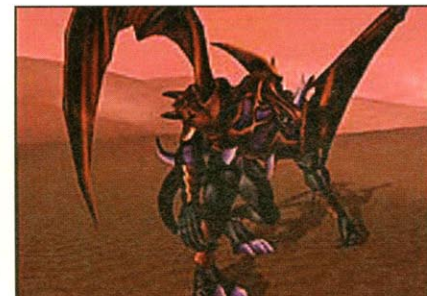
XIII

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: 20. November



The Movies

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



Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

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



It's in the game.



BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



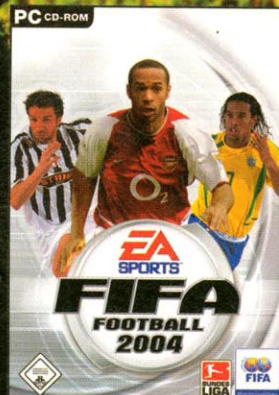
Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus Ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, mußt du stark sein. Und du mußt brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

TOKYO GAME SHOW 2003

Alle Neuigkeiten aus Nippon auf einen Blick!

Vom 26. bis zum 29. September fand im Nippon Convention Center in Japan die größte Tokyo Game Show aller Zeiten statt. Mit über 100 Herstellern war die wichtigste Videospielemesse im asiatischen Raum so gut ausgestattet wie nie zuvor. Etliche Weltpremieren lockten zum Veranstaltungswochenende über 130.000 Besucher an – ebenfalls ein

neuer Rekord. Wie geplant hielt Nintendo-Präsident Satoru Iwata die Hauptrede der Veranstaltung (wir berichteten), in der er aus der Sicht Nintendos die „Letzten 20 Jahre seit dem Famicom“ (hierzulande als NES bekannt) noch einmal Revue passieren ließ. Neben allgemeinen Verkaufsstrategien und einem breiten Ausflug zurück in die Vergangenheit,

bezog der big.N-Chairman auch durchaus kritisch Stellung zum nach wie vor grassierenden 3D-Hype. Nach dieser interessant-nachdenklich stimmenden und nostalgisch wertvollen Stunde haben wir unsere Augen für euch offen gehalten und uns ausgiebig an die Controller geschmissen.

Baten Kaitos

Natürlich ließ es sich Namco nicht nehmen, ihr wunderschön exotisch designtes Cube-Rollenspiel *Baten Kaitos* ausführlich in die Kameras zu halten, bei dem ein Schwerpunkt auf den kartenbasierten Duellen liegt. Dieses Kampfsystem spielt sich ähnlich wie eine Fantasy-Variante von Poker. Statt Karo, Pik und Kreuz erwarten euch in *Baten Kaitos* allerdings Elemente wie Feuer, Erde und Eis. Auch

hier müsst ihr bestimmte Kartenkombinationen zusammenstellen, um eurem Gegner Schaden zuzufügen oder euch vor selbigem zu bewahren. Für normale Schläge reichen Pärchen und kleine Kombinationen aus. Bekommt ihr allerdings z.B. einen Feuer-Royal Flush auf die Hand, taucht ihr euren Opponenten in ein wahres Inferno. Auch Morph-Karten tauchen im Spiel auf. So wird die herrlich

liebvoll gezeichnete Eis-Karte z.B. im Laufe der Zeit zu einer Wasser-Karte schmelzen und neue Attribute entwickeln. Selbst Fluchtversuche und der Einsatz von Gegenständen wird in *Baten Kaitos* über diese Spielkarten gesteuert, von denen ihr, je nach der Erfahrung eurer Mannschaft, ein umfangreicheres Repertoire verwenden können werdet.



Etliche Spielkarten ermöglichen euch tonnenweise **Kombinationsmöglichkeiten**.



Das Design der **Locations** wirkt wunderbar exotisch.

Hersteller: Namco
Genre: Rollenspiel
Spieler: 1
Release: 2004

Neues für den Kleinen

Sega bastelt derzeit an *Astro Boy: Secret of the Atom Heart*. Der GBA-Titel gehört neben einem Spiel für die PS2 zu Segas Angebot aus der recht beliebten Astro-Boy-Lizenz, die vor allem in Japan seit jeher gut zieht. Vom erfahrenen Entwicklerstudio Treasure realisiert, erwartet uns an ein simples, aber spaßiges Action-Beat'em-Up in klassischer 2D-Scroll-Manier. Ebenfalls von Sega kommt *Sonic Battle*, in dem ihr euch mit Sonic, Knuckles und Tails gegenseitig die Grütze aus dem Kleinhirn kloppen könnt. Ganz dicke die Ankündigung von Square Enix, zum PS2-Kracher *Kingdom Hearts* die GBA-Variante *Kingdom Hearts: Chain of Memories* in der Mache zu haben. Auch in der Handheld-Variante dürft ihr mit Sora, Donald, Goofy und etlichen Disney-Charakteren durch finstere RPG-Lände ziehen. Mega Man kehrt in *Mega Man Battle Network 4* ebenfalls in gewohnter Art und Weise auf den GBA zurück. Zum typischen Gameplay um Cyberspace und Waffenchips wird es in den beiden Spielversionen Red Sun und Blue Moon nun auch einige Turnierspiele geben, in denen Spieler ihre Kräfte messen können.



Der kleine GBA ist genau **die richtige Plattform** für kommende Superhits.



Startschuss: Die GBA-Lawine rollt auch 2004 heftig weiter.



Überraschung: Sonic und Co. prügeln sich auf dem Game Boy Advance.



Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition

Seit einiger Zeit ist es auf Nintendo-Konsolen ruhig geworden um Ryu, Ken, Bison und Konsorten. Der Sprung in die dritte Dimension bedeutete einen derben Einbruch in der spielerischen und optischen Qualität der auf dem SNES noch so renommierten *Street Fighter*-Serie. Nun bringt Capcom passend zum 15. Geburtstag des Beat'em-Up-Urgesteins eine Spiele Sammlung mit den wichtigsten und

bekanntesten *Street Fighter*-Titeln der letzten Dekade heraus, Käufer dürfen sich außerdem über eine umfangreiche Bonus-Disk freuen. Ein GCN-Release ist momentan allerdings noch unsicher.



Der **Beginn** der Legende...



...und das **Ende** vom Lied.

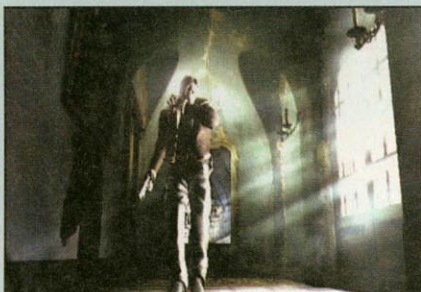
Hersteller: Capcom
Genre: Beat'em-Up
Spieler: 1-2
Release: n.n.b.



Resident Evil 4



Leon kehrt nach langer Abstinenz wieder ins Zentrum der Resi-Storyline zurück.



Der Raccoon City-Cop gehört zu den beliebtesten RE-Helden.

Ohne jeden Zweifel gehörte die exklusive GCN-Neuauflage des ersten *Resident Evil* mit Abstand zum Spektakulärsten, was die jüngere Videospielgeschichte je zu Gesicht bekommen hat. Leider schwächelte dann *Resident Evil Zero* ein wenig, war aber nach wie vor absolut spielenswert. Kein Wunder also, dass *Resident Evil 4* momentan zu den am heißesten erwarteten Titel überhaupt gehört. Genau wie die beiden Vorgänger wird auch Teil vier exklusiv für den Würfel erscheinen und mit Leon S. Kennedy einen der beliebtesten Resi-Charaktere überhaupt aus der Versenkung erheben. In selbiger verschwunden sind übrigens die vorgereinigten Hintergründe mit den sturen Kameraeinstellungen. Der vierte Teil präsentiert sich düster, zwielichtig und bössartig in vollem 3D.

Hersteller: Capcom

Genre: Adventure

Spieler: 1

Release: 2004

Killer 7



Unser Freund rechts im Bild lässt sich Killer 7 durch den Kopf gehen.



Selten hat es so viel Geheimniskrämerei um ein Spiel gegeben, wie um Killer 7.

Auf der Pre-Show der TGS konnte sich die anwesende Presse immerhin schon einmal einen kurzen Trailer zum Spiel zu Gemüte führen. Mehr als die Eindrücke aus diesem Video können wir euch leider nicht weitergeben, da Capcom Infos zu *Killer 7* absolut im Giftschränk behalten möchte und sogar zwei leitende Mitarbeiter ins Messezentrum geschickt hat, nur damit diese konsequent sämtliche Presseanfragen mit „Kein Kommentar“ abwiegelten. Vom gezeigten Video ausgehend, scheint es sich bei *Killer 7* um ein extrem tiefgründiges, storylastiges Spiel zwischen Shooter und Adventure zu handeln, das zum Großteil von der erzählten Geschichte lebt. Offenbar plant Capcom noch nicht einmal zum direkten Release des Games irgendwelche Informationen an potentielle Zocker weiterzugeben. PR-Aktion oder guter Grund? Zum Jahreswechsel wissen wir mehr.

Hersteller: Capcom

Genre: Action

Spieler: 1

Release: Ende 2003

Von Cloud und Sephiroth...

Lange schwebten Gerüchte zum Thema *FFVII* durch die Luft. Seit der TGS ist es nun offiziell: Square Enix bastelt an *Final Fantasy VII: Advent Children*. Dabei handelt es sich allerdings nicht um ein Stück Software, sondern um einen reinrassigen C-Film à la *Final Fantasy: Die Mächte in Dir* – wenn auch nicht ganz so spektakulär. Offenbar greift der Film die Handlung zwei Jahre nach dem Ende des *FFVII*-Spiels auf und wird die bekannten Charaktere ins Rampenlicht der DVD setzen. Inhaltliche Infos und Release-daten wollte Square Enix aber nicht rausrücken.



Klar, dass sich das Teil verkaufen wird wie warme Semmeln.

Im Zeichen der Schlange

Ein heißes Eisen hat bekanntermaßen auch Konami in der Schmiede: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Wie erwartet gab es auf der TGS neues Bildmaterial und einen enorm umfangreichen, frischen Trailer zum Spiel zu sehen. Der war bis zum Anschlag vollgepackt mit spektakulären Kampf-, und Gewehrfeuerszenen. Spätestens nachdem wir Solid Snake auf einer nach ihm abgefeuerten Rakete skaten gesehen hatten, wussten wir: Würfelspieler erwartet schon bald ein derber, stylischer, Over-the-Top-Actionkracher.



Einige frische Szenen zum stillen Genießen.

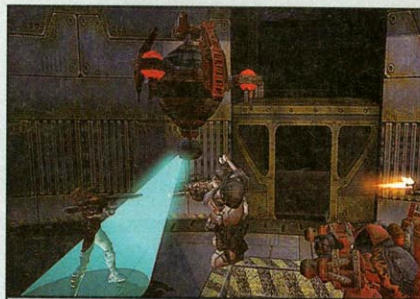
Die Farben der TGS

Bunt und lebhaft ging es zu auf der bisher größten Tokyo Game Show überhaupt. Insgesamt 112 Aussteller hatten sich angemeldet, darunter solch illustere Gäste wie Microsoft, Capcom, Sega, Sony, Konami und Square Enix. Kaum 100 Meter konnte man gehen, ohne gegen ein plüschiges Etwas von einem Maskottchen zu stoßen. Aber auch die Fans der Messe ließen ihrer kostümierten Kreativität freien Lauf!



Fremde Welt: Die TGS selbst wäre eine hervorragende Videospiel-Location.

Starcraft: Ghost



Es geht gegen abtrünnige Terraner, diabolische Zerg und **telekinetische Protoss**.



Diese Konstellation sieht nach einem **brandheißen Duell** aus.

Nachdem *Starcraft: Ghost* im Releaseplan zeitlich etwas nach hinten gerutscht ist, haben die Entwickler intensiv an ihrem Schützling gearbeitet. Vor allem an der künstlichen Intelligenz, neuen Waffen und den 3D-Umgebungen wurde viel gebastelt und geschraubt. Am Blizzard-Stand konnte man sich selbst von dem IQ der Gegner bei der Abwehr der tödlichen PSI-Techniken unseres Alter Egos überzeugen. Auch die gezeigten Auftritte in mächtigen Kriegsfahrzeugen wie dem berühmt-berüchtigten Belagerungspanzer Goliath (ein Kriegsroboter) und einem Adler (einem rasanten Hoverbike) wussten zu überzeugen. Vor allem die verschiedenen und wohl durchdachten Taktiken, die der Spieler im Kampf mit Terranern, Zerg und Protoss zum Besten geben muss, lassen *Starcraft: Ghost* noch einen ganzen Kanten besser als bei unserem letzten Preview aussehen.

Hersteller: Blizzard

Genre: Action

Spieler: 1

Release: 2004

R: Racing Evolution



Seit wann dürfen **Boxenluder** diese Overalls tragen?



Die Autos sehen momentan im Spiel noch zu sehr nach **Schleichfahrt** aus.

Im Laufe der Zeit hat sich das Rennspiel verändert und nur noch wenig mit der bekannt arcadelastigen Serie gemein. Zwar dürft ihr euch immer noch über ansprechende Babes in der Boxengasse und einen geschickt eingearbeiteten Story-Modus freuen, trotzdem spielt sich *R: Racing Evolution* einfach ein, zwei Gänge langsamer als der *Ridge Racer*-Franchise. Was uns momentan noch am meisten zu denken gibt, ist die Tatsache, dass das Geschwindigkeitsgefühl im Spiel noch nicht so recht überkommen will. An den Namco-Ständen konnte man mit 200 km/h unterwegs sein und hatte trotzdem das Gefühl, im gemütlichen Blümchentempo über die Strecke zu tuckern. Besonders gut gefallen hat uns ein Aspekt der KI, der euch erlauben wird, einen Gegner durch nahes Auffahren und ständige Präsenz in dessen Rückspiegel in Fehler aus Nervosität zu treiben.

Hersteller: Namco

Genre: Rennspiel

Spieler: 1-2

Release: Ende 2004

XIII



CCN

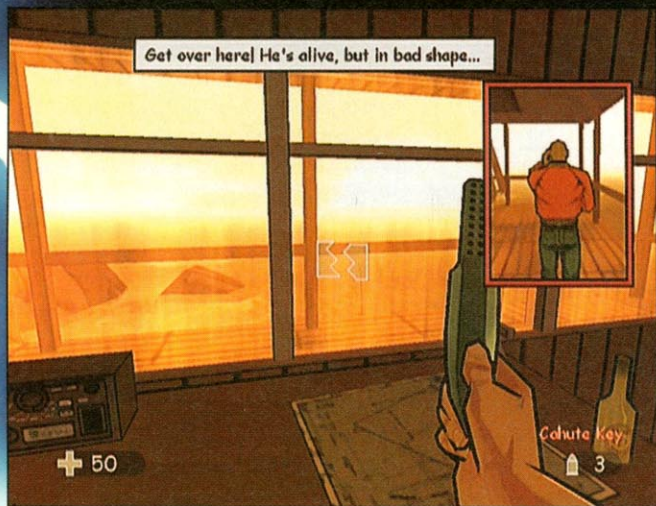
Crash, Boom, Bang – ein todsicheres Spiel.

Die Ziffer 13 könnte für Ubi Soft zur Glückszahl werden. Der Ego-Shooter mit der ungewöhnlichen Optik nähert sich der Fertigstellung und präsentiert sich als toll spielbarer Actiontitel mit starker Story. Unsere Preview-Version führt uns auch gleich in die spannende Kulisse des auf einem belgischen Comic basierenden Spiels ein. Während wir

uns an den Plot erinnern können, hat XIII alias Steve Rowland damit ein Problem. Ohne Gedächtnis erwacht er an der amerikanischen Westküste und wird von einer Rettungsschwimmerin gefunden. Wenig später ist die junge Frau tot und Rowland um die Erkenntnis reicher, dass er sich die Amnesie nicht beim Sandburgenbauen zugezogen hat. Denn wäh-

rend die Retterin von Kugeln durchsiebt wird, muss sich Steve mit Messer, MG und Pistole einer Handvoll Attentäter erwehren.

Außerdem ist da noch der Schlüssel einer New Yorker Bank, den er mit sich trägt. Tatsächlich lässt sich damit auch ein Schießfach öffnen. Der Inhalt: Rowlands Identität und eine von ihm gebastelte Bombe, deren Explosion er

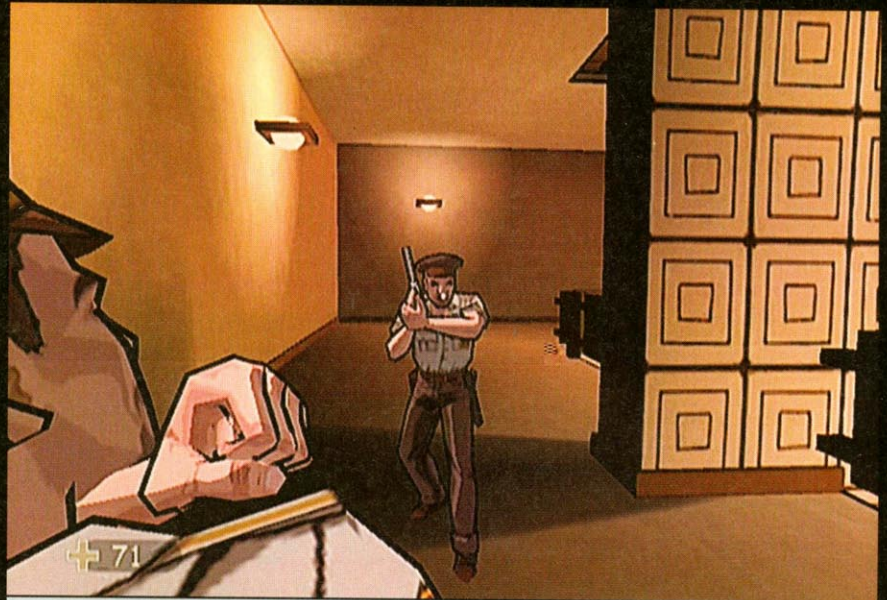
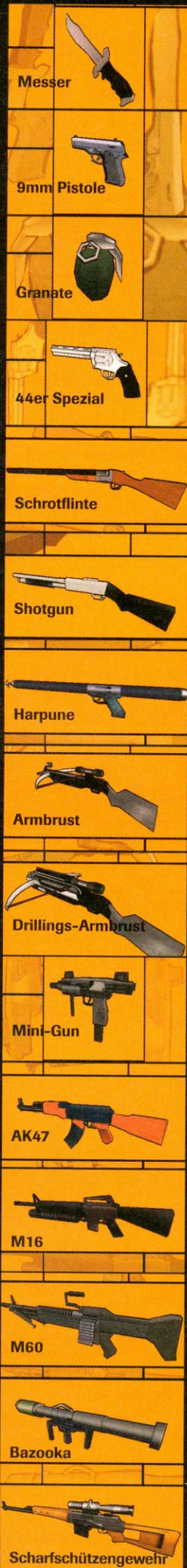


Immer wieder kommt es zu **Bild-in-Bild-Ansichten**. Ein schönes Stilmittel.



Rowland erkennt **Jones**. Seine Erinnerung setzen sich wieder zusammen.

WAFFENKAMMER WIE GEMALT!



Ihr könnt auch Wachen als **Schutzschild** verwenden. Kollegen werden nicht beschossen.

nur knapp entgeht. Es scheint, als suche Steve nicht seine Vergangenheit, sondern seine Vergangenheit ihn. Rowland wird beschuldigt, den amerikanischen Präsidenten ermordet zu haben. Ruckzuck befindet er sich im Gewahrsam des FBI, kann aber mit der Hilfe einer jungen Frau fliehen. Von nun an sind ihm Bundesagenten und ein Mann namens Mongoose auf den Fersen. Wirkliche Antworten kennt aber nur General Carrington, Steves ehemaliger Vorgesetzter. Doch der ist schwer zu finden...

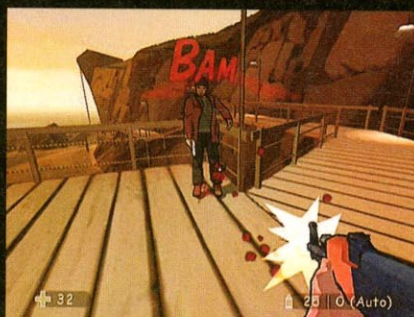
Tolle Action

All diese Ereignisse sind in hervorragende Actioneinlagen eingebettet, die eine ordentliche Portion Schleicherei beinhalten. Ihr können euch an Wachen heranpirschen, sie niederschlagen oder als menschlichen Schutzschild missbrauchen. Alternativ zieht ihr den Kerlen Stühlen über die Birne oder spendiert ihnen schlicht eine Ladung Blei. Dabei stehen euch 15 Waffen zur Verfügung plus allerhand Zeugs (Schaufeln, Aschenbecher, Glasscherben usw.), das als Waffe eingesetzt werden kann. Schnell wird

auch klar, dass XIII trotz des Comiclooks nicht in Kinderhände gehört. Seid ihr etwa mit dem Scharfschützengewehr unterwegs, wird ein Kopfschuss extra in einer kurzen Bild-in-Bild-Sequenz dargestellt. Diese aus Comicheften bekannten Elemente sind ein Feature, auf das Ubi Soft besonders stolz ist. Zu recht, denn XIII spielt sich dank dieser Darstellungselemente tatsächlich wie ein Comic. Werft ihr eine Granate oder feuert ihr einen Raketenwerfer ab, erscheint ein kurzes "BOOOOM" auf dem Schirm. Auch Schritte werden als "Tap Tap Tap" dargestellt, das beim Näherkommen der betreffenden Person größer wird. So könnt ihr auch durch Mauern hindurch erkennen, in welche Richtung sich der Feind bewegt.

Kommender Tophit

XIII steuert sich tadellos und greift auf die klassische Konsolensteuerung für Ego-Shooter zurück. Mit den beiden Analogsticks bewegt ihr euch nach links, rechts, vorwärts und zurück, während ihr mit der rechten Schulter-taste schießt. Leider konnten wir bisher nur



Mit der **AK47** mähen wir den Kerl nieder, der uns an der Flucht aus dem Hafen hindern will.

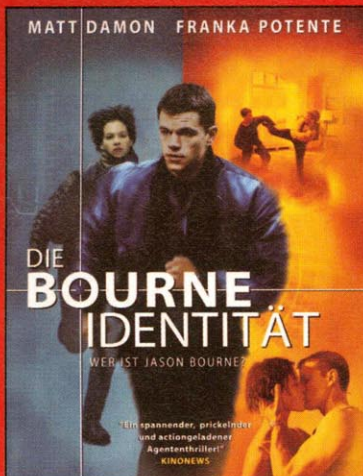


Niedergeschlagene Gegner können auf die **Schulter** geladen und weggetragen werden.

Filmtipp

Die Bourne Identität

Ohne Gedächtnis, dafür aber mit zwei Kugeln im Rücken wird der Agent Jason Bourne (Matt Damon) an einen Mittelmeerstrand gespült. Als sein Vorgesetzter dem unter Amnesie leidenden Spion einen Killer auf den Hals hetzt, um seinen misslungenen Einsatz zu vertuschen, beginnt ein Katz- und Mausspiel durch ganz Europa. Die Verfilmung des Robert Ludlum-Romans überzeugt inhaltlich wie technisch. *Die Bourne Identität* ist übrigens Franka Potentes erster großer Hollywood-Film.



die englische Version Probe spielen, denn für die deutsche Verkaufsversion konnte Ubi Soft einige hochkarätige Sprecher ins Tonstudio locken. Schauspieler Ben Becker wird den Titelhelden Steve Rowland sprechen, während Fernsehschauspielerin Denesch Zoude Rowlands Verbündeter Major Jones ihre Stim-

me leihen wird. Außerdem werden noch die deutschen Stimmen von Patrick Stewart, Robert Redford, Anthony Hopkins, Roger Moore und Christopher Lee zu hören sein. Übles Amateurgestammel ist also ausgeschlossen. Bisher kann *XIII* vollends überzeugen. Die außergewöhnliche Grafik (Cel Shading auf Basis der *Unreal II*-Engine) kombiniert mit einer filmreifen Handlung (sie erinnert frappierend an den Film *Die Bourne Identität*) und knallharter Action wird sicher einer der großen Hits des kommenden Herbstes sein.

Mehrspielerspaß

Nur schade, dass wir mit der GameCube-Version nicht online spielen werden können. Wohl aber offline: vier Spielmodi für bis zu vier Spieler im Splitscreen. Neben dem klassischen Death Match, können Nintendofreunde noch im Team Death Match, beim Capture the Flag und im interessanten The Hunt die Knarren durchladen. In letzterem jagt ihr gemeinsam mit euren Gegnern einen bestimmten Charakter. Wird dieser getroffen, verkleinert er sich. Ihr hingegen erhaltet Punkte. Doch je kleiner der Kerl ist, desto schwerer ist er zu treffen. Statt auch auf euch zu schießen, wird er versuchen, euch zu berühren. Schafft er das, seid ihr erledigt. Bisher läuft der Multiplayer-Modus auch sehr stabil. Die spielbaren Levels sind aber ausschließlich in geschlossenen Räumen angesiedelt.

Die Waffen sind klassisch angeordnet. Anfangs flitzt ihr mit der 9mm-Pistole rum, als Krönung trägt ihr den versteckten Raketenwerfer mit euch. Der ist beispielsweise im FBI-Gebäude nur durch einen Geheimgang zu erreichen, aber ihr putzt damit die Gegnerschaft natürlich ruckzuck weg. In den engen

Räumen ist allerdings Vorsicht angebracht. Erwischt euch die Druckwelle, ergeht es euch schlecht. Campen ist auch möglich. Das Scharfschützengewehr findet sich idealerweise immer hinter einer schützenden Holzkiste. Per Doppelzoom sind Kopfschüsse kein Problem. An roter Farbe wird nicht gespart, dank des Comiclooks liegt aber bereits eine 16er-Freigabe vor. **(BS)**



Betritt man die Arena, sollte man eine größere Waffe und eine **Schutzweste** finden.



Der kleine **Totenkopf** über dem Opfer signalisiert dessen Ableben.



Die mächtige **Bazooka** macht mit lästigen Gegnern kurzen Prozess.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	20.11.2003

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Frischer Ego-Shooter mit großem Hitpotenzial.

BISHER



BILLY HATCHER-GOLDENEI:



GEROLLT, NICHT GERÜHRT!



BILLY HATCHER, DAS GOLDENE VOM EI



EGGSKLUSIV AUF



© SONICTEAM / SEGA, 2003

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

www.sega-europe.com

MARIO PARTY 5

Wenn's draußen stürmt und regnet, geht drinnen die Party ab!

GCN

Mario, der alte Partylöwe, kann vom Feiern einfach nicht genug bekommen! Jedes Jahr ruft er seine Freunde und Feinde zusammen, um mal so richtig einen drauf zu machen. Das läuft dann in etwa folgendermaßen ab: Donkey Kong raucht Bananenschalen in 'nem Krötenpanzer, Mario verlegt bei Prinzessin Peach ein Rohr, Bowser dröhnt sich mit ein paar Pilzen die Birne zu, und Wario macht sich am Ende mit der Getränkekasse aus dem Staub.

Party on, Mario!

Na ja, oder auch nicht. In der heilen Welt des Toadstool Kingdoms geht natürlich alles viel

gesitteter zu. Statt wilder Drogenexzessen gibt es auf Marios Partys lustige Minispielchen, die stets von vier Spielern bestritten werden. Sollten sich keine vier menschlichen Spieler auftreiben lassen, werden die fehlenden Positionen vom Computer übernommen. Somit kann man *Mario Party 5* auch allein spielen, was aber auf Dauer dann doch eher langweilig ist.

Die Spieler bewegen sich über ein Spielbrett, indem die ihren Würfelergebnissen entsprechende Anzahl an Feldern vorrücken. Dabei können bestimmte Felder verschiedene Auswirkungen haben: Ihr erhaltet Münzen oder verliert welche, findet versteckte Objekte oder bekommt einen Stern. Nachdem jeder Spieler

gezogen hat, wird in einem von über 60 Minispielen gegeneinander angetreten. Wer aus diesen Spielen als Sieger hervorgeht, erhält eine weitere Ladung Münzen, mit denen wiederum Sterne erkauft werden können. Danach geht es auf dem Spielbrett weiter, und wer am Ende die meisten Münzen und Sterne auf seinem Konto verbuchen kann, hat das Spiel gewonnen.

Vier gewinnt

Die eigentlichen Minispiele sind natürlich das, was ein *Mario Party* überhaupt erst ausmacht. Teil fünf hat davon wieder eine ganze Menge: Die Variationen umfassen standardmäßiges alle gegen alle (25 Spiele), zwei gegen zwei (12 Spiele), einer gegen drei (12 Spiele), Battle (6 Spiele), Duell (5 Spiele) und vier gegen Bowser (3 Spiele). Ein paar Beispiele, wie solche Spielchen aussehen können, haben wir in dem Textkasten mal aufgezählt. *Mario Party 5* ist jetzt nicht unbedingt das Spiel, auf das wir alle sehnsüchtig warten. Aber an kalten Tagen sind hitzige Multiplayer-Kämpfe in der warmen Stube eine feine Sache.

(SRÖ)



Waluigi ist zwar ein langer Lulatsch, besser klettern kann er dadurch aber auch nicht.



"Wer hat Angst vorm schwarzen Chomp?" – "Niieeemad!" Aber nicht zu früh umdrehen!

Spielchen gefällig?

Die Namen dieser Minispielchen stammen frisch aus der amerikanischen Version:

Pushy Penguins: Auf einer Eisscholle laufen Pinguine umher, die euch ins Wasser stoßen. Der Spieler, der am längsten auf dem Eis bleibt, gewinnt.

Frozen Fenzy: Die Spieler bekämpfen sich gegenseitig, um sich Kristalle zu klauen. Wer am Ende die meisten Kristalle hat, ist Sieger.

Tree Climbing: Ein Baum, an dem die Spieler nach oben klettern müssen, wächst rasend schnell. Wer innerhalb des Zeitlimits am höchsten kommt, gewinnt.

Vicios Vending: Die Spieler bedienen einen Einarmigen Banditen und gewinnen Preise – ein reiner Glücksspiel.

Coney Island: Die Spieler laufen mit Eistüten herum und müssen herabfallendes Speiseeis auffangen. Sieger ist der Spieler mit dem meisten Eis.

Block Stomping: Ein Berg aus Sand- und Felsblöcken muss durchbrochen werden. Sand zerbröckelt bei Berührung sofort, Felsblöcke

müssen mit ein paar Sprüngen zerstört werden. Wer zuerst unten ankommt, hat gewonnen.

Piranha Plant Dancing: Fünf Piranha-Pflanzen tanzen auf einer Bühne, eine von ihnen tanzt verkehrt. Die Spieler müssen schnell den passenden Knopf drücken. Wer die häufigsten Treffer erzielt, gewinnt.

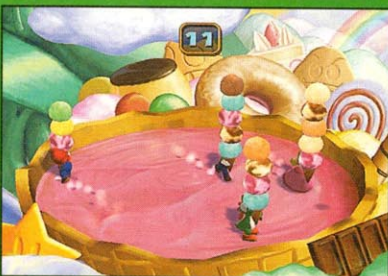
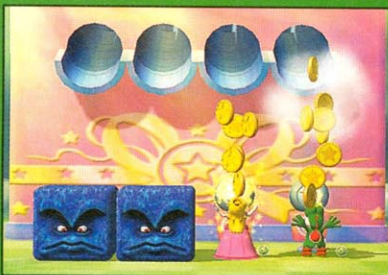
Fishes upon a Star: Die Spieler müssen fallenden Objekten ausweichen und zerbrechlichen Boden vermeiden. Nur einer bleibt am Ende übrig.

Chomp Leading: Mit einer Pfeife muss jeder Spieler einen Chomp durch einen Irrgarten lotsen. Ein Wettrennen bis zur Ziellinie.

Freeze a Chomp in its tracks: Die Spieler stehen mit dem Rücken zu einem heranrückenden Chomp. Wer sich als letzter umdreht, ohne gebissen zu werden, hat gewonnen.

Cage-In-Cookin': Bowser hält alle vier Spieler in einem Käfig gefangen. Sie müssen die vorgegeben Tastenkombinationen möglichst schnell eingeben, um Bowsers Feueratem auszuweichen.

Buckets of Shy Guys: Eine Reihe von Eimern, unter denen sich Shy Guys oder Fallen versteckt haben. Wer zuerst drei Shy Guys findet, hat gewonnen.



Ein Pinguin allein ist kein Problem. 50 Pinguine auf einmal sind ein sehr großes Problem.

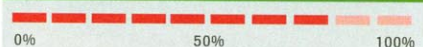


Statt eines Shy Guys hat Mario einen bissigen Chomp gefunden.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Hudson Soft
Internet:	www.nintendo.de
Genre:	GSK
Erhältlich:	05.12.2003

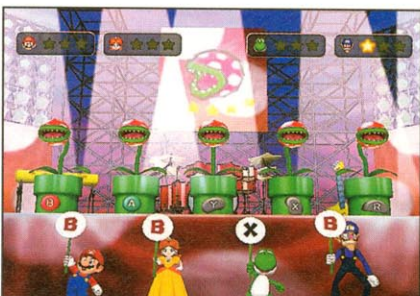
FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Gewohnt guter Multiplayer-Spaß. Nicht viel Neues.

BISHER



Eine Show mit tanzenden Piranha-Pflanzen... herje, auf so etwas muss man erstmal kommen!



O.K., Yoshi, jetzt keine hastigen Bewegungen und gaaaaaanz langsam umdrehen...

SONIC HEROES

Igel sind nicht teamfähig? Denkste! Schaut's euch an!

GCN

Auch wenn der Ex-Hardwareproduzent Sega jüngst von neun auf sechs Entwicklerstudios abspeckte, so sind die Japaner doch fleißig, was die Softwareentwicklung angeht. Mit *Sonic Heroes* will man die zuletzt etwas enttäuschende *Sonic*-Reihe rehabilitieren. Also

nimmt der Igel noch mal Anlauf, um die GameCube-Spieler von seinem fixen Talent zu überzeugen. Mit *Sonic Heroes* könnte das dem blauen Blitz tatsächlich gelingen, allerdings zeigte Sega bisher nur wenige Ausschnitte aus dem Hit in spe. Auf der diesjährigen Tokyo Game Show präsentierte man erstmals mehrere Levels des Spiels, die aber leider noch mit argen technischen Marotten zu kämpfen hatten. Vor allem die Kamera machte noch unschöne Probleme. In Anbetracht der Veröffentlichung im Dezember sollte man den Igel aber erstmal im Dorf lassen, denn *Sonic Heroes* hat auch abseits der Technik einiges zu bieten.

Igel blau

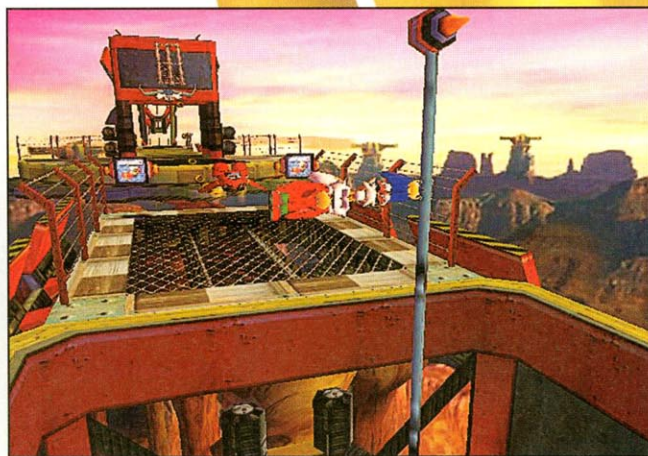
Okay, ein wenig erinnert das Spiel an *Sonic Adventure*, doch die Tatsache, dass ihr zwischen insgesamt zwölf Charakteren aus dem Sonic-Universum wählen dürft, ist neu. Allerdings ist das bunte Dutzend in vier Gruppen unterteilt: Team Sonic (Sonic, Tails und Knuckles), Team

Dark (Shadow, Rouge und E-102) Team Rose (Amy, Cream und Big the Cat) und das Chaotix Team (Vector, Espio und Charmy). Habt ihr euch für ein Trio entschieden, macht ihr euch auf den Weg, die verschiedenen Levels zu bestehen. Die sind natürlich vollgepackt mit den typischen Sonic-Hindernissen. Und genau hier kommt der Team-Aspekt zum Einsatz. Jeder Charakter aus eurer Truppe hat spezielle Fähigkeiten.

Geht es um Schnelligkeit, ist der blaue Igel höchstpersönlich die beste Wahl. Müsst ihr mit eurem Team jedoch Mauern durchbrechen oder Hindernisse aus dem Weg räumen, sollte Knuckles die Muskeln spielen lassen. Oftmals werdet ihr aber auch tiefe Schluchten überwinden müssen und Tails den Vorzug geben. Der fliegt seine beiden Kumpel dann sicher über den Abgrund. Für jedes Team hat Sega spezielle Level und Missionen parat. Wobei auch jede Mission auf mehrere Arten zu lösen sein soll. Auf diese Weise möchte Sega den Wiederspielwert erhöhen. Es gibt aber auch Situa-



Die **Texturen** sehen schon sehr schön aus. Einzig die Kamera macht noch Probleme.



Im Team unschlagbar: **Sonic**. Dieser Pfeiler eignet sich, um zusammen Gegner auszuschalten.

Yugi Naka – Sonics Vater

Als Yugi Naka Sonic erfand, kreierte er auch direkt Segas Maskottchen. Damals dachte niemand, dass außer Nintendo jemand in der Lage wäre, eine derart populäre Figur wie Mario zu schaffen. Doch mit *Sonic the Hedgehog* wollte es Naka nicht gut sein lassen. Jedes Spiel, das er designte, bot in irgendeiner Weise etwas Neues. Ob es nun *Nights* für den Saturn, *Chu Chu Rocket* und *Samba de Amigo* für Dreamcast oder der Multiplatformer *Phantasy Star Online* war – Innovation ist Nakas Markenzeichen.



Der flinke **Tails** transportiert seine beiden Teammitglieder einen Zeit lang durch die Luft.

tionen, in denen die drei gemeinsame Sache machen müssen. Bei zu vielen Gegnern etwa, können Sonic, Knuckles und Tails einen "Team Blast" ausführen, der ähnlich einer Smartbomb alles vom Schirm putzt. Vereinzelt können die flinken Gesellen auch in Fahrzeugen Platz nehmen und damit durch die Levels heizen.

Schnell wie der Blitz

Die Steuerung ist, wie es sich für ein Jump'n'Run gehört, minimalistisch. Springen und Attackieren ist im Prinzip alles, was ihr tun

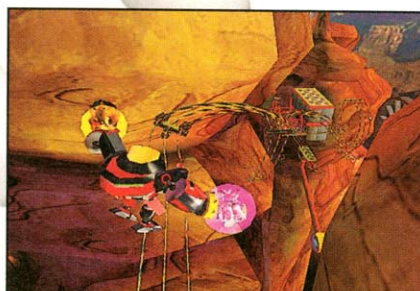
werden müsst. Der Wechsel zwischen den drei Figuren erfolgt schnell auf Tastendruck. Allerdings solltet ihr euch das Ganze nicht zu einfach vorstellen, denn *Sonic Heroes* spielt sich unglaublich schnell. Die bisher gezeigten Demos liefen alle samt konstant mit 60 fps und gaben unserem Igel und seinen Freunden so die technischen Voraussetzungen, um alles aus seinen flinken Beinen herauszuholen. Reaktionsschnelligkeit wird eure größte Tugend sein müssen, wenn ihr im Spiel bestehen wollt. Klasse gefiel uns auch die Grafik des Spiels. Gerade der Strandlevel begeisterte mit Wasserspiegelungen und feinem Sand. Sonic selbst wurde optisch ordentlich überarbeitet und sah nie besser aus. Selbiges gilt auch für seine Kumpane, die teilweise extra für das Spiel kreiert wurden. Als grafisches Grundgerüst dient übrigens Criterion's Renderware. Diese eignet sich laut Sega hervorragend für die Entwicklung von Multiplatformtiteln. Das Ergebnis spricht bisher auch für sich. **(BS)**



Bestimmte **Formationen** sollen den Trios ihre Angriffe erleichtern sollen.



Team Dark wird hier von **Shadow** angeführt, der Sonic eigentlich nicht mag.



Team Rose hat mit **Amy** an der Spitze eine Aufgabe gemeistert.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Internet:	www.sega-europe.com
Genre:	JNR
Erhältlich:	04.12.2003

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Könnte das beste Sonic-Spiel aller Zeiten werden.

BISHER



CHARTS

Auch wenn Link seinen Anker noch nicht einholen muss, nächste Ausgabe wird er wohl von sich selbst vertrieben werden, denn zeitgleich mit dieser Ausgabe kommt das starke *Soul Calibur 2* in den Handel. Das dürfte dank exzellenter Qualität die neue Nummer eins werden. Einen starken Einstieg feiern Segas Sporttitel, die aber leider zum letzten Mal auf dem GameCube erscheinen.



GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
1	1	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
2	8	Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	78%
3	2	Star Wars Rogue Leader 2	EA	93%
4	-	NBA 2K3	Sega	88%
5	-	NFL 2K3	Sega	90%
6	-	NHL 2K3	Sega	85%
7	-	Super Bust-A-Move All-Stars	Ubi Soft	70%
8	4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
9	-	Crash Bandicoot: Cortex	Vivendi	81%
10	7	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
11	5	Time Splitters 2	Eidos	84%
12	-	Enter the Matrix	Atari	82%
13	16	HdR: Die zwei Türme	EA	84%
14	6	Wario World	Nintendo	85%
15	14	Sonic Adventure DX Direc.	Atari	65%
16	17	Phantasy Star Online	Atari	84%
17	-	Star Wars: The Clone Wars	EA	75%
18	-	Hunter: The Reckoning	Avalon	67%
19	3	Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
20	13	Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	81%

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:

posthuette@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Terranigma	Enix	SNES
2	Donkey Kong Country	Rare	SNES
3	P.N.03	Capcom	GameCube
4	Wild Guns	Natsume	SNES
5	Time Splitters 2	Eidos	GameCube
6	Resident Evil Zero	Capcom	GameCube
7	Pikmin	Nintendo	GameCube
8	Indiziert	Taito	SNES
9	Jet Force Gemini	Rare	N64
10	Secret of Mana-Serie	Nintendo	SNES

Christian Kreuz (15) aus Ingelheim

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
1	1	Pokemon: Rubin Edition	Nintendo
2	2	Pokemon: Saphir Edition	Nintendo
3	3	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
4	4	Golden Sun	Nintendo
5	-	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
6	5	Donkey Kong Country	Nintendo
7	6	Advance Wars	Nintendo
8	10	Wario Ware, Inc.	Nintendo
9	9	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
10	8	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami

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 2	Namco	Nintendo
2	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Nintendo
3	F-Zero GX	Amusement V.	Nintendo
4	SSB Melee	Nintendo	Nintendo
5	Sonic Adventure DX	Sonic Team	Sega
6	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
7	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Nintendo
8	Mario Party 4	Hudson	Nintendo
9	Metroid Prime	Retro Studios	Nintendo
10	Madden NFL 2004	EA Sports	EA

WIE WERTEN WIR?

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

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

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

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

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

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

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

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



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

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

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

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was musst du für das Spiel berappen?

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

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

13 :-) Das hat uns besonders gefallen!

14 :-) Das uns tierisch angeregt!

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

16 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

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

GENRE-CHECKER

01 ACT	BEU	JNR
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

02 Vertrieb:	Capcom
03 Hersteller:	Capcom
04 Internet:	www.capcom-europe.com
05 Erhältlich:	31.10.03
06 Sprache:	englisch
07 Eingewöhnung:	15min.
08 Spieler:	1
09 USK:	ab 12
10 Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

Grafik:	6
Sound:	6
Gameplay:	6
Dauerspaß:	6
Multiplayer:	6

13 :-) tolle Spezialfähigkeiten

14 :-) abwechslungsreich

15 :-) macht Spaß

16 :-) zweischneidige Technik

FAZIT

15 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

ALTERNATIVE

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

17 BEWERTUNG 87%

REDADITIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 F-Zero GX
- 2 Viewtiful Joe
- 3 Worms 3D

Buch: Moore: Stupid White Men

Film: Die Spur des Falken (DVD)

CD: Thunder: Laughing at the Sun

Und sonst: Würde für 99 Euro noch 'nen GameCube kaufen.



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Viewtiful Joe
- 2 Soul Calibur 2
- 3 F-Zero GX

Buch: Nylund: Halo 1 – Die Schlacht um Reach

Film: Catch me if you can (DVD)

CD: Michaela Schaffrath: Ich, Gina Wild

Und sonst: Nur am CD hören....



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Viewtiful Joe
- 2 Super Monkey Ball 2
- 3 Simpsons Hit & Run

Buch: Helge Schneider: Guten Tach. Auf Wiedersehn.

Film: Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen

CD: Michaela Schaffrath: Ich, Gina Wild

Und sonst: Ist zu geizig, die Heizung wieder einzuschalten.



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Disney's Extrem Skate Adv.
- 2 Super Bust-A-Move All-Stars
- 3 Drome Racers

Buch: Bohlen: Hinter den Kulissen

Film: Till Eulenspiegel

CD: Die jungen Zillertaler: Typisch Zillertal

Und sonst: Würgt sein DSL-Kabel, bis es kein Spam mehr durchlässt



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 Freedom Fighters
- 2 Hitman 2
- 3 Ultimate Muscle

Buch: Verzele: Der sanfte Tod

Film: Bad Boys II

CD: Dimmu Borgir: Death Cult Armageddon

Und sonst: Rasiert sich jetzt die Augenbrauen.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Final Fantasy: CC
- 2 WWE Wrestlemania XIX
- 3 Soul Calibur 2

Buch: Warcraft: Der Tag des Drachen

Film: Dragon Drive (DVD)

CD: Theater of Tragedy: Aegis

Und sonst: Braucht was Hartes und greift sich deswegen 'ne Vollmilch.



Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 Soul Calibur 2
- 2 Hitman 2
- 3 Super Smash Bros. Melee

Buch: Clive Cussler: Akte Atlantis

Film: In China essen sie Hunde (DVD)

CD: Souffly: Umbabarumba

Und sonst: Besitzt bald eine funkelnagelneue Armbrust (Booyah!)



MARIO KART

Double Dash!!

11 Jahre Spielspaß mit *Mario Kart* –
und ein Ende ist nicht in Sicht!

GCN

Endlich ist es soweit: *Mario Kart: Double Dash!!* erscheint auf dem GameCube! Und plötzlich fühle ich mich sooooo alt... Die etwas erfahreneren Spieler unter euch erinnern sich sicherlich noch an *Super Mario Kart*. Damals, als es die GVG noch nicht kümmerte und auch sonst niemand zum Halali auf

Importhändler blies, hatten selbst Käffer mit nicht einmal 20.000 Einwohnern Videospiehläden, die Importe führten. Klein-Florian kratzte also das mit diversen Kleinstjobs verdiente Geld zusammen (der pädagogisch wertvolle Teil dieses Artikels: nur ein selbst verdienender Zock ist ein erfüllender Zock!) und radelte zum

Schüler(ausnehm)-Shop – ein Moped konnte man sich als ambitionierter Videospieler ja nicht leisten. Also Schwindel erregende 229 Deutsche Marker für die Import-Version samt Adapter auf den Tresen geblättert (ambitionierte Videospieler waren schon immer ungeduldig und wollten nicht auf die deutsche Version



Der **Funkenflug** ersetzt den Rauch des Vorgängers – wer schlittert, kann einen Mini-Boost aktivieren.



Wenn euch der sandige **Wirbelsturm** erwischt, werdet ihr in die Luft gehoben und verliert wertvolle Sekunden.



Ey, LAN, was geht?

Was mit dem Game Boy schon seit dessen Veröffentlichung möglich ist, könnt ihr jetzt auch mit dem GameCube machen: Mehrere Geräte miteinander vernetzen! Dazu müsst ihr eure Cubes mit einem Breitband-Adapter ausstatten und mit einem handelsüblichen Ethernet-Kabel verbinden. Soll es ein größeres Netzwerk werden, braucht ihr für drei bis vier Konsolen einen ganz normalen Router als Hub, für fünf bis acht Konsolen ist ein zweiter Router erforderlich. Spielspaß mit bis zu acht Konsolen und, im Fall von *Mario Kart: Double Dash!!*, bis zu 16 Spielern steht jetzt nicht mehr im Weg! Das nächste Spiel mit LAN-Unterstützung wird übrigens *1080° Avalanche* am 28.11.2003...



warten...) und ab nach Hause. Spiel auf den Adapter, die Konstruktion in die Konsole und Power – wow, *Super Mario Kart*! Ähnlich eiskalt sollte es mir erst wieder bei der Japan-Version von *Super Mario 64* im Juli 1996 und bei Eponas Ritt über die Steppen (auf der ECTS 1998) den Rücken runterlaufen. Für die schulische Karriere war *Super Mario Kart* jedoch Gift, ebenso wie für einige Freundschaften – aber hey, Paul und Harry, ihr habt euch wenigstens nicht unterkriegen lassen und es immer wieder aufs Neue versucht... Sonntag für Sonntag, jahrelang... hat Spaß gemacht!

Auf ein Neues!

Elf Sonnenumrundungen und mehrere 100 Stunden *Super Mario Kart*, *Mario Kart 64* und *Mario Kart: Super Circuit* später, bin ich froh, dass *Mario Kart: Double Dash!!* eine würdige Fortsetzung dieser Serie geworden ist! Eine mehr als würdige, denn das neue *Mario Kart* macht einfach alles richtig: Die Steuerung ist intuitiv, der Schwierigkeitsgrad sehr ausgewogen, die Rennstrecken sind genial designt, die Grafik ist unspektakulär aber detailverliebt, der Sound typisch und surround, und die

Battlemodi spielen sich überraschend gut. Einziges Manko: 16 Strecken sind nicht gerade viel – aber lieber 16 Strecken mit Suchtfaktor als 50-mal langweiliges Gegrurke.

Wer schon einmal einen Teil der *Mario Kart*-Serie gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden. Die Menüführung (wahlweise auf Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch oder Italienisch) ist gewohnt durchdacht und bringt euch schnell ins Geschehen. Im Gegensatz zu früher müsst ihr euch jedoch nicht nur für einen Fahrer, sondern gleich für derer zwei entscheiden. Neben dem Namensspender und Nintendo-Maskottchen stehen folgende 15 Fahrer zur Wahl: Luigi, Peach, Daisy, Donkey Kong, Diddy Kong, Baby Mario, Baby Luigi, Koopa Troopa, Koopa Paratroopa, Yoshi, Birdo, Bowser, Baby Bowser, Wario und Waluigi. Entgegen der Hoffnung im Preview unserer Sommerausgabe wird es aber keine weiteren



Die **Achterbahn** über der Strecke ist nur ein Beispiel dafür, dass auch die Umgebung ständig in Bewegung ist.



Tja, das kommt davon, wenn man **Abkürzungen** nicht richtig erwischt...

Nimm das, du Schuft!

Auf die gelungenen Mehrspieler-Battle-Modi müssen wir gesondert hinweisen, denn sie tragen nicht unerheblich zur Wertung bei: In vier speziellen Arenen dürft ihr euch im Ballon-Wettkampf (zerstört die drei Ballons, die am Gegner befestigt sind), Insignien-Diebstahl (eine Insignie wird 60 Sekunden durch die Arena gefahren – wer sie am Ende besitzt, gewinnt) und Bob-Omb-Wurf (bewerft euch gegenseitig mit Bomben) duellieren. Vor allem der Insignien-Diebstahl in Block-City verspricht schier endlosen Spielspaß; auf Wunsch selbstverständlich auch im Netzwerk!



Fahrer zum Freispielen geben, dafür wurde die Spielgeschwindigkeit deutlich erhöht! Wie immer gilt: Je kleiner und leichter die gewählte Spielfiguren, desto größer die Beschleunigung und desto geringer die Endgeschwindigkeit. Habt ihr euch dann für ein Pilotenduo entschieden, folgt die Wahl des fahrbaren Untersatzes. Zwar macht ihr dann aus dem „Elefantenduo“ Bowser und Donkey Kong auch keine Beschleunigungs-

wunder mehr, kleinere Feinabstimmungen sind jedoch noch drin. Zu Beginn des Spiels stehen euch drei Cups mit je vier Strecken zur Verfügung, den vierten Grand Prix müsst ihr erst durch gute Leistungen verdienen.

Fortschritt ohne Ende

Spielerisch gibt es einige Neuerungen: Wer gehofft hat, man könne wie auf dem SNES/GBA wieder hüpfen, wird wohl enttäuscht werden – Nintendo hat das Schlittersystem aus der N64-Version übernommen. Eine weitere schlechte Neuigkeit für die Defensivkünstler an den Pads: Um den Wagen kreisende Panzer und hinter dem Kart schleifende Bananen gibt es ab sofort nicht mehr; schlimmer noch: Crashes ab einer bestimmten

Stärke lösen mitgeführte Extras automatisch aus. Trotz der Einschränkung der Defensivmöglichkeiten und der Unfähigkeit zu springen, treffen rote Panzer seltener als in den Vorgängern. Zum einen machen sie Kurven noch weniger mit, zum anderen wird das Zielobjekt kurz vor dem Aufschlag des Panzers gewarnt, und kann so ein Extra hinter sich fallen lassen. Und wo wir gerade bei den Extras sind: Jeder Fahrer verfügt über eine Spezialwaffe, die ganz normal über die ?-Felder verteilt wird, die aber nur er bekommen kann. Mario kann eine Salve Feuerbälle abfeuern, Yoshi schießt ein großes grünes Ziel-schei nach vorne und die beiden Heldenbabys lassen sich von einem Kettenhund über die Strecke ziehen, bevor sie ihn auf das restliche Feld loslassen.

Eng mit den Extras verknüpft ist auch die wichtigste spielerische Neuerung, der zweite Fahrer auf dem Kart. Wenn ihr nämlich Ben Hur-mäßig an ein gegnerisches Gespann heran fahrt, kann der hintere Fahrer dem Gegner per Knopfdruck das Extra klauen. Generell gilt: Der vorderer Fahrer lenkt, der hinter ist für die Extras zuständig. Ein fliegender Wechsel ist per Z-Knopf jederzeit möglich und wirkt sich nicht auf die Fahreigenschaften oder die Geschwindigkeit des Karts aus.



Vorsicht bissig: Mit dem **Kettenhund** an der linken Seite ist nicht zu Spaß!



Die Settings sind wesentlich abwechslungsreicher als früher, dennoch erinnert **Daisys Dampfer** an Bowser's Castle aus den Vorgängern.

Insgesamt könnt ihr so zwei Extras gleichzeitig mit euch herumfahren, die, wie gewohnt, über ?-Felder eingesammelt werden. Interessant wird das Wechsel-Feature vor allem dann, wenn man sich mit einem Freund ein Kart teilt und beim Fahrerwechsel wirklich das Steuer dem Mitspieler überantwortet. Klingt etwas chaotisch, dient aber der Kommunikation, wie Kollege Schröder schon treffend bemerkt hat...

Wer bremst, verliert!

Ihr seht also, das neue *Mario Kart* ist ein sehr offensives Spiel. Das zeigt sich auch beim Verhalten der Computergegner, die in den drei Geschwindigkeitsklassen und damit auf allen Schwie-

rigkeitsgraden einen enormen Drang nach vorne haben. Während die 50cc-Klasse auch für Einsteiger schaffbar ist, wird es bei 100cc langsam anspruchsvoll und die 150cc-Klasse bringt selbst Veteranen ins Schwitzen – aber genau so soll es ja auch sein! Damit auch Anfänger auf der höchsten Klasse Gold erfahren können, könnt ihr zum Freischalten gehen. Wenn dann einer von euch den Pott holt, gilt er auch als erspielt; und das ist wesentlich einfacher als alleine gegen die Meute anzutreten!

Die Strecken sind übrigens durch die Bank weg mit viel Liebe zum Detail designt, was sowohl für den Streckenverlauf als auch für die Umgebung gilt. Ein Rennen dauert im Schnitt etwa drei Minuten. Um die unterschiedliche Streckenlänge auszugleichen, variiert die Rundenzahl, wie in der Formel 1, je nach Parcours. Ein Alptraum



Achtung, **Gegenverkehr!** Und die Straßen sind nicht immer so breit wie hier...



Alte Bekannte wohin man schaut – wisst ihr noch, in welchem Spiel die **Schlittschuhläufer** erstmals aufgetaucht sind?



Dank des **Doppelfragezeichens** könnt ihr zwei Extras auf einmal kassieren.

PS unter der Haube

Ebenso wichtig wie die Wahl der Fahrer ist die des Wagens. Nachdem ihr euch für zwei waghalsige Piloten entschieden habt, bekommt ihr eine Reihe von Fahrzeugen zur Verfügung gestellt, mit denen ihr noch ein wenig Feintuning beim Handling betreiben könnt; und zwar in den Kategorien Tempo, Gas und Gewicht. Baby Mario und Luigi beispielsweise stehen drei Fahrzeuge zur Wahl, die optisch an Yoshi, Mario und Prinzessin Peach erinnern.



Die Unterschiede bei der **Fahrzeugwahl** sind klein, aber fein!

wie die Rainbow Road aus *Mario Kart 64*, die länger dauerte als komplette Cups mit anderen Strecken, ist also nicht zu befürchten. Zwar ist die Grafik wieder Nintendo-typisch kunterbunt und einige Texturen hätten durchaus etwas weniger grob sein dürfen, dennoch bekommt *Double Dash* auch hier die volle Punktzahl. Sowohl der 50Hz- als auch der 60Hz-Modus laufen superflüssig, die Mehrspieler-Modi machen da keine Ausnahme, und es ist ständig was auf dem Bildschirm los. Bemerkenswert auch die verschiedenen Settings der Strecken, die sich inhaltlich kaum wiederholen und in denen man ein ums andere Mal lieb gewonnenen alten Bekannten über den Weg fährt. Unterstützt wird das alles von beliebten Melodien in neuen Variationen, die euch dank Surround-Sound auf Wunsch auch räumlich beschallen.



Stefan Schröder

Juhuu!

Die Erwartungen an *Mario Kart: Double Dash!!* sind über die Jahre hinweg derart hoch geworden, dass es ein kleines Wunder gebraucht hat, um nicht enttäuscht zu werden. Erstaunlicherweise hat es Nintendo aber dennoch wieder geschafft, diese Erwartungen vollstens zu erfüllen. Wie bereits eingangs geschrieben, macht *Double Dash!!* einfach alles richtig und wäre nur durch einen noch größeren Umfang ein noch besseres Spiel.

Die zweite Meinung

Die Idee mit zwei Insassen pro Kart mag zunächst verrückt erscheinen, erweist sich aber als durchschlagende Innovation. Durch Doppel-Items, Fahrertausch und Waffenklau erhält das Spielprinzip eine ganz neue taktische Note. Für Einzelspieler ändert sich nicht sonderlich viel, mit mehreren Spielern geht's aber richtig zur Sache. Ob als Zweierteam auf einem Kart ("Du Pappnase! Wie kannst du den Pilz in 'ner Kurve einsetzen?") oder im LAN-Modus auf mehreren Bildschirmen gegeneinander ("Welcher Penner hat mich da gerade abgeschossen?"), bei *Mario Kart: Double Dash!!* bleibt kein Auge trocken!

Und wenn ich es mir recht überlege, fühle ich mich auf einmal doch wieder ganz jung – und gehe noch kurz eine Runde drehen... aber nur noch eine, dann ist ganz bestimmt Schluss! **(FS)**



Im Bob-Omb-Wurf-Modus erschüttern **schwere Explosionen** den Bildschirm.

GENRE-CHECKER

RSP 90% GSK 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 14.11.03 Spieler: 1-16
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 5 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- :-) bis zu 16 Spieler
- :-) tolle Mehrspielermodi
- :-) kinderleichte Steuerung
- :-) typische Nintendo-Atmosphäre

FAZIT

Das SSB. Melee unter den Rennspielen – Spielspaß für Monate!

ALTERNATIVE

F-Zero GX Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 11/03: 93%

BEWERTUNG 94%



Woooha! Glücklicherweise verläuft die **Landung** wesentlich glimpflicher als bei *Mario Kart 64*!

STAR WARS REBEL STRIKE

ROGUE SQUADRON III



Kämpfe zu Fuß gegen das Imperium oder reite einen Tauntaun!



Klau' Dir einen imperialen Walker und Sorge für Chaos bei den Sturmtruppen!



Steig' in Deinen X-Wing und decke den Rückzug der Rebellen!



Spiel' die Kampagne mit Deinen Freunden im Coop-Modus oder fordere sie zu einem Duell heraus!

Ab 6.11.2003 exklusiv für GameCube!



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. The Factor 5 logo is a trademark of Factor 5, LLC.
© 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved.
NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



F-ZERO GX

Sega und Nintendo bringen euch das schnellste Rennspiel dieses Planeten!

GCN

Kein langes Vorgeplänkel, es geht gleich in die Vollen: Der Grand Prix-Modus von *F-Zero GX* ist Turnier-artig in Cups unterteilt, wobei jeder Cup aus fünf Rennen besteht. Zu Beginn des Spiels stehen drei Cups in drei Schwierigkeitsgraden zur Verfügung, zwei weitere Cups und ein vierter Schwierigkeitsgrad können freigeschaltet werden. 41 verschiedene Fahrzeuge gibt es insgesamt, von denen allerdings anfangs erst vier verfügbar sind – die restlichen sind ebenfalls freizuspielen. Die einzelnen Maschinen unterscheiden sich in den Kategorien Panzerung, Beschleunigung und Kurvenlage voneinander: Die eine lässt sich zwar prima um die Kurven manövrieren, ist aber ziemlich schlecht gepanzert. Die andere ist zwar sehr robust, dafür aber auch ziemlich träge.

Turbo-Power

Ab der zweiten Rennrunde steht euch ein Turbo-Boost zur Verfügung. Der Einsatz dieses Boosts zehrt am Energievorrat, welcher tückischerweise auch für die Panzerung zuständig ist. Zu häufiger und harter Kontakt mit der Streckengrenzung oder anderen Kontrahenten lässt die Panzerung und somit auch den Energievorrat sinken. Wenn ihr also dauernd die Gegner rammt und einen Turbo nach dem anderen zündet, ist gegen Ende des Rennens die Energieleiste leer, alle anderen Fahrer ziehen an euch vorbei und ihr könnt froh sein, überhaupt noch heil ins Ziel zu kommen. Glücklicherweise sind auf der Strecke zahl-



Solche gewaltigen **Sprünge** sind bei *F-Zero GX* keine Seltenheit.



In der ersten Runde fahrt ihr dem Feld noch gemütlich hinterher. Ab der zweiten setzt ihr euch mit dem **Turbo** an die Spitze.



Den Abschnitt zum Auffüllen der **Energie** sollte man auf keinen Fall verfehlen. Davon kann das ganze Rennen abhängen.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Alter Schwede, was ist DAS denn? *F-Zero GX* drückt dermaßen auf die Tube, das reißt einem glatt die Haare vom Kopf! Allerdings ist es auch brutal schwer: Auf einfachstem Schwierigkeitsgrad ist noch alles im grünen Bereich, in höheren Stufen fliegt der Controller regelmäßig in die Ecke. Bei so einem Tempo ist es schlicht unmöglich, auf den Streckenverlauf zu reagieren. Wer die Kurse nicht im Schlaf beherrscht, hält in höheren Klassen keine zwei Runden durch. Aber die unglaubliche Geschwindigkeit zieht mich immer wieder ans Joypad. Das perfekte Aufputzmittel!

reiche Beschleunigungspfeile platziert, und es gibt pro Kurs mindestens einen Abschnitt, in dem die Energie wieder aufgefüllt werden kann.

Neben dem Grand Prix und den anderen üblichen

Rennspiel-

modi

(Einzel-

rennen, Time

Attack, Versus etc.)

gibt es noch den Story-Modus. In diesem wird eine Geschichte über Captain Falcon erzählt, der in diversen Rennherausforderungen antritt. Hier müsst ihr zum Beispiel alle anderen Teilnehmer ausschalten, aus einem explodierenden Gebäude fliehen, oder ein Duell gegen einen einzelnen Gegner gewinnen. Die nächste Mission steht euch nach erfolgreicher Teilnahme an der vorigen frei oder wird mit Tickets erkaufte. Solche Tickets könnt ihr durch Rennsieg im Grand Prix, Time Attack oder Story Modus gewinnen. Sie haben in etwa die Funktion von Geld – mit ihnen lassen sich nicht nur neue Strecken oder Story-Missionen erkaufen, sondern auch Rennmaschinen und deren Ersatzteile, zum Beispiel Spoiler oder Antriebsaggregate.

Überschall

F-Zero GX ist so ziemlich das schnellste Rennspiel, das es gibt. *WipEout*, *Extreme-G*, *Burnout* – *F-Zero GX* hängt sie alle ab. Captain Falcon und seine Mannen sind beim Start schon kilometerweit weg, bevor die Blechbüchsen von *Burnout 2* überhaupt den ersten Gang eingelegt haben. Keine Umschreibungen und keine Screenshots der Welt können das Geschwindigkeitsgefühl von *F-Zero GX* treffend beschreiben, man muss es einfach selbst erlebt haben! Das Ding drückt euch wirklich in den Sessel! *F-Zero GX* ist so schnell, es ist fast schon wieder zu schnell. Denn die wilden Rennstrecken mit ihren Sprüngen, Loopings und anderen unmöglichen Abschnitten, lassen sich in höheren Schwierigkeitsstufen nur meistern, wenn man jede Strecke wirklich 100%ig auswendig kennt.

Demzufolge ist *F-Zero GX* auch erschreckend schwer. Alles, was oberhalb der einfachsten Stufe angesiedelt ist, fordert schon einiges von euch ab. Insbesondere der Story-Modus geht nahe an den Rand des Unmöglichen. Wirklich unfair ist *F-Zero GX* aber nie – mit jeder weiteren Runde holt ihr noch ein Quäntchen Geschwindigkeit heraus, so dass selbst unschaffbar geglaubte Aufgaben in greifbare Nähe rücken.



Haltet nach solchen **Beschleunigungsfeldern** Ausschau, sonst habt ihr keine Chance.



Euer punktemäßig stärkster **Verfolger** ist während des Rennens klar gekennzeichnet.



In solchen **Röhren** verliert man schnell die Orientierung. Egal, immer weiter geradeaus!



Schluss mit den leeren **Hintergründen**: In *F-Zero GX* rast ihr an aufwändigen und detaillierten Gebäuden vorbei.

DER RIVALE

Extreme-G 3

Da XGRA ja noch auf sich warten lässt, muss sich der Vorgänger XG3 mit *F-Zero GX* messen. Offensichtlichster Unterschied sind die Waffen, welche die Rennen in XG3 deutlich actionreicher machen. Die Steuerung der Bikes ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber präzise und direkt. In Punkto Geschwindigkeit kann XG3 mit *F-Zero GX* nicht ganz mithalten, und auch grafisch hinkt es dem Nintendo-Produkt etwas hinterher. Dafür beeindruckt das Streckendesign durch enorme Weitsicht und dichte Atmosphäre – bei Regenwetter durch Hochhaus-schluchten im *Blade Runner*-Stil zu rasen, hat schon was für sich.

Grafik:



Sound:



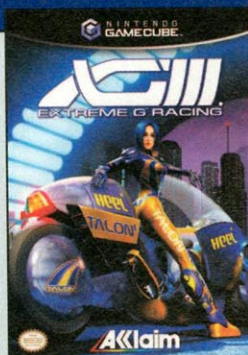
Gameplay:



Dauerspaß:



85%



Action und Speed – nichts für schwache Nerven!

Augenschmaus

Grafisch haut *F-Zero GX* ordentlich auf den Putz: Grellbunte Neonlichter, heftige Spezialeffekte, aufwändige Polygonbauten und schicke Hintergrundgrafiken reizen den Cube bis zum Letzten aus. Blitze zucken vom Himmel, Stichflammen schießen aus Gasleitungen, riesige Sandwürmer springen aus dem Boden, und das alles bei butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Selbst bei vier Spielern im Splitscreen gerät das Spiel nicht ins Stocken – allerdings gibt es im Multiplayer-Modus keine CPU-Fahrer mehr. Hinzu kommt ein druckvoller Soundtrack, welcher aus treibenden Techno-Beats und harten E-Gitarren besteht und einem das ganze Spektakel noch mal so richtig um die Ohren fetzt.

Auch das Streckendesign hat es wieder in sich. Wild verschlungene Kurse, riesige Sprünge und gemeine Fallen machen euch das Leben schwer. Ihr brettet an der Innen- oder

Außenseite von Röhren entlang, überschlagt euch unzählige Male und verliert jedes Gefühl für oben oder unten – es geht nur noch vorwärts. *F-Zero GX* fordert eure gesamte Konzentration und schweißnasse Hände sind garantiert!



So sehen also die Fernsehreporter der Zukunft aus, was?



Vorsicht, Steinschlag! Weicht den rollenden Felsen aus, oder ihr seid Matsch!

Hart, aber fair

Keine Frage, *F-Zero GX* ist der absolute Wahnsinn! Von der ersten Spielsekunde an haut einen das Spiel völlig aus den Latschen und lässt die Konkurrenz gnadenlos auf der Startlinie stehen. Lediglich der heftige Schwierigkeitsgrad könnte manche Spieler abschrecken. Wer sich aber dieser Herausforderung gewachsen fühlt, wird seinen Augen und Ohren nicht trauen!

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

RSP 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Amusement Vision
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 31.10.2003 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:



Sound:



Gameplay:



Dauerspaß:



Multiplayer:



- :-) wahnsinnig schnell
- :-) abgefahrenes Streckendesign
- :-) super Grafik & Sound
- :(sauschwer

FAZIT

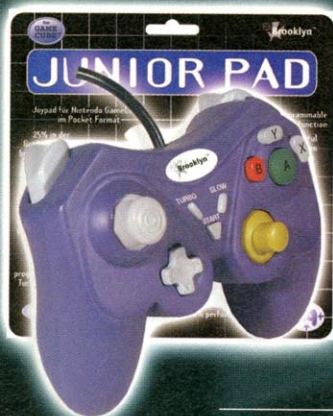
Schnell, grell, sensationell! *F-Zero GX* rast mühelos an die Spitze!

ALTERNATIVE

Extreme-G 3 Acclaim
ca. 60 € Ausgabe 11/02: 85%

BEWERTUNG 93%

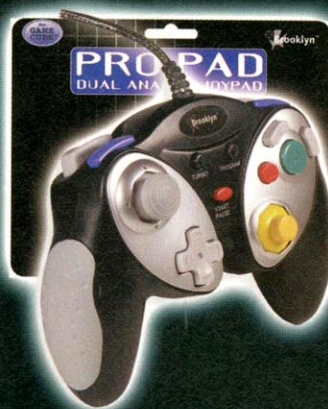
Brooklyn goes Game Cube™



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

Unterstützt die Vibrationsfunktion • 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn Booster 9000

3 in 1-Präzisions-Lenkrad für GameCube™, PlayStation2™ und PC

- das ultimative Gamer-Lenkrad mit Adapterkabel für 3 Systeme
- programmierbare analoge Gas- und Bremspedalen
- für realistische Rennvergnügen
- kraftvolle Vibrationseffekte
- Fingertipp-Rennschaltung
- optimaler Ansprechpunkt der Lenkung für sämtliche Steuermanöver, automatische Zentrierung
- die gummierten Griffe und Schaltknüppel sorgen für hohen Spielkomfort
- übersichtliche, ergonomische Anordnung der Buttons
- für einfaches Handling bei allen Systemen
- original Rally-Gangschaltung mit Mikroschalter
- 2 stabile Tischklemmen und große Saugnäpfe sorgen für optimalen Halt
- 36 Monate Garantie



empf. Verkaufspreis
€ 69,99

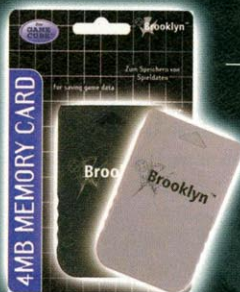
36 Monate Garantie



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. zusätzlicher AV-Ausgängen
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



4MB / 8MB

Memory Card

- versch. Speicherkapazitäten
- unkomprimiert
- sehr sicher, schnell und stabil
- 36 Monate Garantie

Brooklyn™

Pro Pad

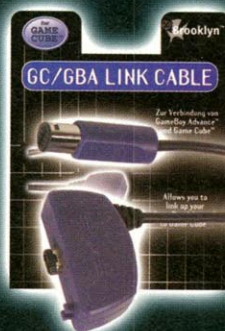
- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle
- Programmierbare Makro-Funktion, ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen durch einen einzigen Tastendruck
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks, digitales 8-Wege Steuerkreuz, fünf Aktionsbuttons 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

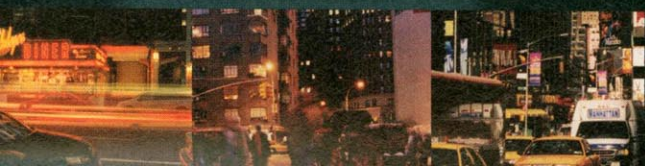


TFT 5000 Flatscreen

- 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



VIEWTIFUL JOE



Diese **Revolverhelden** müssen in Zeitlupe besiegt werden.



Je mehr Vs ihr mit Joe sammelt, desto besser euer **Ranking**.



Nutzt ihr die verschiedenen Power Ups, gibt es interessante **Effekte** zu sehen.

Früher als erwartet, besser als gedacht – Joe lässt's krachen!

GCN

Viewtiful Joe ist eines dieser Spiele, die zu Beginn nur schwer einzuschätzen sind. Ein spitzbärtiger Teenager muss seine Freundin retten, die gerade in ein B-Movie entführt wurde. Dazu zwingt er sich in ein rotes Power Rangers-Kostüm und lässt sich von einem bierbäuchigen Kerl mit Oliba und blauem Fummel alle Kniffe eines Superhelden beibringen. Das Ganze kommt dann auch noch im viel diskutierten Cel Shading daher. Mit einem Kopfkratzen nimmt man diese

Tatsachen als gegeben und hofft auf ein erfüllendes Gameplay. *Viewtiful Joe* spielt sich tatsächlich erfrischend neu. Obwohl im Spiel nichts wirklich neu ist.

Und Action

Joe kann schlagen, treten und seinen Gegnern ausweichen, doch richtig heldenhaft wird er erst, nachdem ihm sein Lehrmeister Captain Blue einen Superanzug samt Zeitkontrolle aus-

gehändigt hat. Ruckzuck transformiert sich Joe in Viewtiful Joe und kann mit der linken Schultertaste die Zeit verlangsamen. Diese Fähigkeit lässt sich gegen Feinde und Rätsel einsetzen. Beispielsweise gelangt ihr schon recht früh an einen Spielautomaten, dessen Icons sich so schnell drehen, dass die Zeitlupenfunktion die einzige Möglichkeit ist, die korrekten Symbole dreimal in Reihe erscheinen zu lassen. Richtig stylisch sind Joes Ausweichmanöver in der Zeit-



Die **Hintergründe** des Spiels sind meist an spezielle Filme angelehnt und sehen sehr schön aus.



Wie kommt Joe hier weiter? An vielen **Stellen** ist herumprobieren angesagt.



Joe dreht am Rad. Der **blaue Balken** zeigt übrigens seine Spezialkraft an.



Eure Punkte könnt ihr im **Shop** gegen neue Techniken oder Leben eintauschen.

lupe. Wenn der behelmte Held sich geschmeidig an Projektilen vorbeischießt, bleibt selbst Matrix-Neo die Spucke weg. Besiegt Joe Captain Blue noch einmal, darf er per R-Taste den Machspeer einsetzen. Wie auch bei der Zeitlupenfunktion lassen sich manche Standardgegner mit vierfacher Geschwindigkeit sehr originell vertrimmen.

Die letzte Fähigkeit, die Joe erlernen kann, ist der Zoom-Modus. Ist Blue auch ein drittes Mal unterlegen, dürft ihr ins Bild hineinzoomen und eure Schläge, Tritte und Sprünge massiv aufwerten. Während des Zooms kann Joe einen vernichtenden Rundkick ausführen oder mit wahnwitziger Geschwindigkeit seinen Gegnern die Fäuste um die Ohren fliegen lassen. Ein blauer Balken darüber Auskunft, wie lange der Teenie seine Superkräfte aktivieren kann. Sind seine Kräfte verbraucht, verwandelt er sich für einen Moment zurück in seine ursprüngliche Gestalt.

Kniffliges Gerätzel

Das Spiel beschäftigt euch rund zehn Stunden. Leider ist ein Großteil der Zeit



Bossgegner wie Hulk Davidson sind zähe Burschen, die nur unter vollstem Einsatz erledigt werden können.

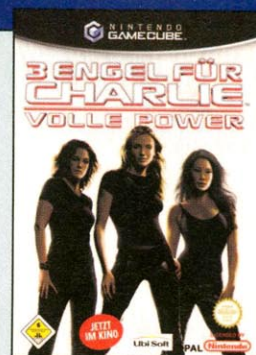
DER RIVALE

3 Engel für Charlie

Erstaunlich, wie groß der Unterschied zwischen zwei sidescrollenden Actionspielen sein kann. Vergleicht man Ubis Engelscherz mit Capcoms Prügelfeuerwerk, wird erst richtig deutlich, was man aus dem 3 Engel für Charlie-Stoff hätte machen können. So ähneln sich beide Spiele nur im Gameplay, dessen Umsetzung ist qualitativ aber kein Vergleich. Warum also 3 Engel für Charlie als Rivalen anführen? Ganz einfach: Joe hat auf dem GameCube und auch auf anderen Systemen qualitativ keinen wirklichen Konkurrenten. Wer auf stylische Action steht macht nichts falsch. Henshin A-Go-Go, Baby!

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

27%



Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.

Herumprobiererei, da die Rätsel teilweise nicht ganz ersichtlich sind. Diese teils frustrierenden Momente sind neben der manchmal unfairen Speicherpolitik der größte Kritikpunkt am Spiel. Scheitert ihr am Levelende unerwartet an einem Bossgegner, müsst ihr den gesamten Level noch einmal spielen.

Viewtiful Joe ist ein typisches Highscore-Spiel. Ist ein Abschnitt geschafft, bewertet euch das Spiel nach Leistung. Ihr bekommt die Noten V, A, B, C oder D verabreicht. Während ihr bei einem V alles richtig gemacht habt, ist es bei einem D-Ranking schon überraschend, dass ihr überhaupt noch am Leben seid. Topwertungen belohnen euch mit neuen spielbaren Charakteren und mit einem Video.

Comicgrafik

Die 2D-Grafik ist sicher nicht die aufwändigste, sie sieht aber schön aus und lässt der Engine vor allem genug Power übrig, um

Effekte wie den Machspeer zu ermöglichen. Die Entwickler haben sich auch viele Tricks einfallen lassen, dass im Spiel gelegentlich der Eindruck der Dreidimensionalität entsteht. Akustisch gibt es einen wilden Acid-Techno-Mix auf die Ohren. Im Vergleich zu der von uns in Ausgabe 9/03 getesteten japanischen Importversion hat Capcom nur deutschen Text und deutsche Untertitel eingefügt. Die Sprachausgabe ist schon in der japanischen Verkaufsversion Englisch und bleibt es auch in der deutschen. Geschwindigkeitsverluste oder Änderungen im Gameplay gibt es nicht. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT	BEU	JNR
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	31.10.03
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- tolle Spezialfähigkeiten
- abwechslungsreich
- macht Spaß
- zweischneidige Technik

FAZIT

Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 87%

BIONICLE

The Game

Viel Ärger im Land der Zungenbrecher...

GCN

Auf dem beschaulichen Planeten Mata Nui herrschte dereinst ein grausamer Geist namens Makuta. Die Gesetze des Wesens wurden von den Bhorok durchgesetzt, übten Schwarmkreaturen mit der Macht, sich die Erde untertan zu machen. Jahr um Jahr mussten die friedlichen Matorans die Herrschaft dieser finsternen Kreaturen erdulden, bis... tja, bis die Götter sich sagten: "So! Bis hierher und nicht weiter, Kollege!" und Knall auf Fall die Toa aus dem Ärmel schüttelten. Diese sechs gottgesandten Wesen waren mit der Macht der Elemente ausgestattet und machten auch kein Aufhebens daraus, diese Macht den Bhorok mit Schmackes um die Ohren zu hauen. Tahu, der Herr des Feuers, Lewa, der Herr der Winde, Gali, die Herrin des Wassers, Pohatu, der Herr der Steine, Onua, der Herr der Erde und Kopaka, der Herr des Eises versammelten sich, um Makuta ein für alle Mal in die Verbannung

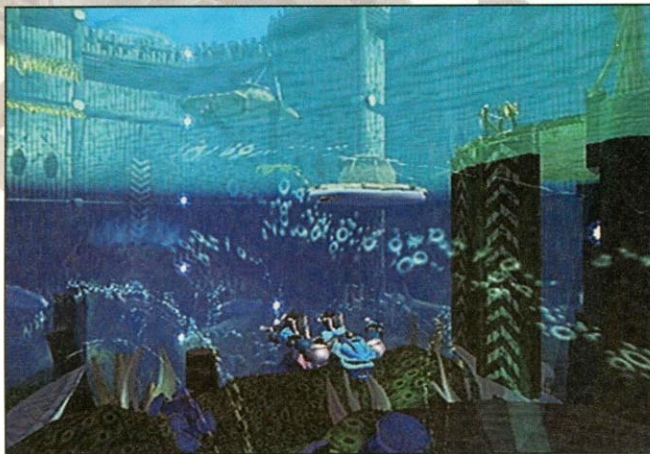
zu stoßen (und ihm ganz nebenbei die Tracht Prügel seines Lebens zu verabreichen). Bis zum heutigen Tag schlief Makuta tief und fest. Doch leider erwacht früher oder später auch der verpennteste Langschläfer...

Mein Vahi, dein Vahi...

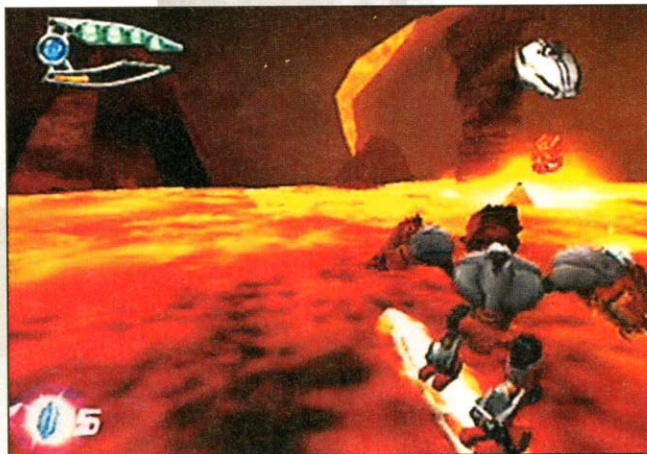
Flugs machen sich die Toa auf, ihre jeweiligen "Vahi" zu verteidigen was, nebenbei bemerkt, so etwas wie "Herzogtum" bedeutet. Tahus Vahi, mit dem wir beginnen, ist dement-sprechend recht warm und trocken... Springend und rennend arbeitet sich unser heldenhaftes Legomännchen durch die Vulkanlandschaft und muss dabei immer wieder die Angriffe der "Rahi" abwehren – unschuldigen, unter die Fuchtel Makutas gezwungenen Wesen. Zu diesem Zweck kann jeder Toa einen Energieschild ausfahren, welcher nicht nur zum Schutz, sondern auch zur Munitions-

beschaffung dient. Jeder Schuss elementarer Energie zapft nämlich die Toa eigenen Kraftreserven an, die durch abgefangene Schüsse wieder aufgeladen werden können. Wem das alles zu kompliziert ist, der sei beruhigt: Auch durch schlichtes gedrückt halten des Schildknopfes kann Energie zurück gewonnen werden, diesmal allerdings aus der Umgebung und merklich langsamer.

Wer sich einmal mit der recht umständlichen Munitionsrationierung abgefunden hat, darf auch gleich seinen ersten Bossgegner bewundern: Ein gigantischer "Nui Jaga" macht uns mit seinen Klauen und Energiestrahlen das Leben schwer. Statt dem riesigen Schalentier im offenen Kampf gegenüberzutreten, können aufmerksame Toa natürlich auch einen schweren Stalaktiten direkt über der Position des Monstrums malträtieren und das Vieh so plätten. Weiter geht es mit Kollege Kopaka,



Eine komplette **Welt unter Wasser!** Erstaunlich hübsch, ganz nebenbei bemerkt.

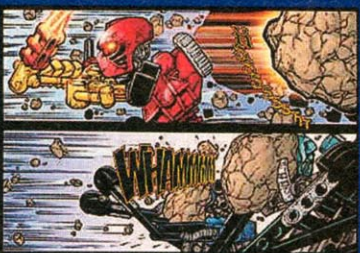


Es gibt doch nix besseres als eine Runde **Lava Surfen**. Grab Inferno, Dude!

welcher sich aufs Snowboarden spezialisiert hat. Überraschend schnell und unterhaltsam jagt ihr einen Hang hinunter, hinter euch Lawinen und Felsbrocken, vor euch das einstürzende Panorama und ein bösartiger Bhorok den es einzufangen gilt. Das alles sieht spektakulär aus, ist aber leichter als es sich anhört.

Geschichtsbücher

Bionicle ist die einzige Serie von Lego die eine fortgeführte Hintergrundgeschichte hat. Auf der Website www.lego.de/bionicle finden sich die Vorgeschichte Mata Nui's, eine Landkarte, Biographien der Toa und sogar ein Bionicle Comic. Viel Spaß beim Schmökern!



Stein auf Stein...

Okay, an dieser Stelle muss ich zugeben, dass ich ehrlich überrascht war! "Lego Bionicle... mhm", denkt sich der Tester. "Wo die anderen Lego-Spiele doch solch hochwertige Qualität boten...". Bionicle macht in der Reihe Bauklötzchen-bedingter Unfälle eine angenehme Ausnahme. Schon mit der Introsequenz wird klar, dass hier zwar keine Meisterleistung, aber doch ein solides Spiel vorliegt, das nicht nach der Devise "Kein Bock auf lange rumprogrammieren" hingepfuscht wurde. Die deutschen Sprecher in den Zwischensequenzen sind wirklich gut, die Story (ja, Lego-Spiele können tatsächlich eine Story beinhalten!) ist unterhaltsam und die Schwimm- und Snowboard Passagen sorgen für Abwechslung. Unverständlich ist dagegen die katastrophal vermurkste Kamera welche auch nach dem Loslassen des C-Sticks den Blickwinkel fröhlich weiterrotieren lässt. Das führt dazu, dass man sich vollkommen entnervt die Hälfte des ansonsten recht guten Spiels Zeit nehmen muss, um mit minimalen Stupsbewegungen die Kamera wieder in die Normallage zu befördern. Im Klartext: Nachjustieren unmöglich! Trotzdem noch einmal ein vorsichtiges Lob in Richtung Lego. Ein Schritt in die richtige Richtung! (CS)



Der **Rundum-Schild**, der sich während des Aufladens kurz aktiviert.



Die **Kanohi Masken** verdoppeln die Kräfte der Toa noch einmal.



Ein befreundeter **Rahi** hilft uns dabei, das Tor offen zu halten.

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Argonaut
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	24.10.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	10
Sound:	10
Gameplay:	10
Dauerspaß:	10
Multiplayer:	10

- :-) gelungene (leicht strange) Story
- :-) orchesterlicher Soundtrack
- :-) gute Synchronisation
- :-) schlechte Kamera

FAZIT

Solide Jump'n'Run-Kost mit penetranten Kameraproblemen.

ALTERNATIVE

Super Mario Sunshine	Nintendo
ca. 30 €	Ausgabe 11/02 94 %

BEWERTUNG 79%

DISNEY'S PARTY

Mario ade? So einfach ist's dann doch nicht...

GCN

O nkel Dagobert hat bekanntlich zu viel Geld. Nun hat er sich eine sinnvolle Investition ausgedacht und einen Vergnügungspark für die klassischen Disney-Figuren bauen lassen. Für den GameCube-Spieler bedeutet das ein weiteres Spiel im *Mario-Party*-Stil. Kein Wunder, der Entwickler des schnatternden Spaßes ist auch für Marios Parties verantwortlich. Doch statt Nintendo nahm diesmal Electronic Arts die Dienste der japanischen Softwareschmiede in Anspruch.

Partytime

Das Rezept blieb das Gleiche. Ihr wählt zwischen sechs Disney-Figuren (Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy und dem Geist Billy) und könnt in vier Spielmodi zusammen, gegeneinander oder alleine gegen den Computer antreten. Im Spielbrett-Modus tretet ihr in allen 30 Minispielen an. Dieser Modus

erlaubt aber nur Spiele gegeneinander. Der Paar-Modus hingegen erlaubt es euch, gemeinsam den Park zu erkunden. Der Minispiel-Modus ist zum Schnelleinstieg gedacht. Hier sucht ihr euch einfach eines der Spielchen aus und legt los. Voraussetzung ist aber, dass alle Spielchen vorher im Spielbrett und Paar-Modus freigespielt wurden.

Letztlich bietet *Disney's Party* noch den Freikarten-Modus, der euch die Regeln eines beliebigen Minispiels verändern lässt. Die Spiele sind in 14 unterschiedlichen Themenwelten angesiedelt und manche sind sogar richtig originell. Mal zockt ihr im Dschungel, mal im Wilden Westen oder gar in einer Zukunftsstadt. Spielerisch wird ist es dann notwendig, einige Kühe vor einer Abduktion durch Aliens zu bewahren, bestimmte Bewegungen auf einer Tanzfläche hinzubekommen oder einfach die Gegnerschaft beim Gold-

schürfen oder Tassenrücken auszusteichen. Spaß machen sie alle. Besonders zu viert. Doch wer *Mario Party*-Spieler ist, wird die Disney-Aufgaben zu leicht finden. Mehr als A-, B- und X-Button wird nicht benötigt. Letzterer auch nur, um einige Spezialmanöver auszuführen. Dazu müsst ihr aber erst einige der 30 Items auf-sammeln, die euch dann bestimmte Fähigkeiten geben.

Kein Solospaß

Ganz kurz könnte man *Disney's Party* als *Mario*



Mit 30 Minispielen ist der Titel zwar nicht so üppig ausgestattet, wie die Konkurrenz, aber dennoch lustig.



Jetzt geht's los, auch **Rhythmus** ist in manchen Minispielen gefragt. Drückt die richtige Taste.



Rüben pflücken kann zu viert tatsächlich Spaß machen.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Ich habe schon *Mario Party 1-4* nicht gemocht. Immer diese primitiven Minispielchen. Okay, ich bin bekannt dafür, auf Parties kein Kostverächter zu sein, doch das letzte was ich tun würde, wäre mich mit *Mario Party & Co* zu vergnügen. Man liebt oder man hasst diese Art von Spielen. Ich für meinen Teil mag sie eben nicht – da können Mickey, Minnie und Donald noch so quietschen und lustig sein. Außerdem sind 30 Minispiele zu wenig. Wenn es schon diese Partyspiele sein müssen, dann rate ich auf *Mario Party 5* zu warten.

Party für jüngere Spieler bezeichnen. Dennoch weist das Spiel durch die Disney-Charaktere, die mit den typischen Stimmen und Geräuschen daherkommen, genug Eigenständigkeit auf, um nicht als dreister Klon dazustehen. Dessen ungeachtet, solltet ihr aber keine Innovationen erwarten. Das Spiel ist und bleibt ein netter Partyspaß, der keinesfalls dazu taugt sich stundenlang alleine vor der Konsole zu vergnügen. Zwar bieten 230 freispielbare Charakterkarten bekannter Figuren aus dem Disney-Universum auch mal Anreiz, kurzzeitig alleine zu spielen, doch zur Hochform läuft das Spiel erst zu viert auf.

Die Präsentation ist recht minimalistisch. Bunte Menüs, Ohrwurmliedchen und Dagobert führen durch das komplett eingedeutschte Programm. Grafisch liegt der Titel auch im Mittelfeld, was aber nicht heißt, dass er schlecht aus-



sieht. Die Figuren sind nett animiert und bewegen sich vor bunten 2D- und in netten 3D-Landschaften. (BS)



Mickey hat gewonnen! Donald ärgert sich und Goofy nimmt's gelassen.



Wer ist der musikalischste Entenhausener? Wir werden sehen.



Dagobert hat zum lustigen Minispiel eingeladen. Auf geht's.

GENRE-CHECKER

GSK 90% STG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Hudson Soft
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) abwechslungsreiche Minispiele
- :-) zu viert spaßig
- :-) lustige Themenwelten
- :(alleine langweilig

FAZIT

Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.

ALTERNATIVE

Mario Party 4 Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 12/02: 77%

BEWERTUNG **71%**

DER RIVALE

Mario Party 4

Auch Nintendos Partymeute stammt von Hudson Soft, die schon die drei Vorgänger der ersten GameCube-Fete programmierten. Im Vergleich zu EAs *Disney's Party* spielt sich *Mario Party 4* etwas anspruchsvoller, wobei "anspruchsvoller" nicht ganz wörtlich zu nehmen ist. Auch *Mario Party 4* ist eine einfache Sammlung schlichter Minispiele die letztlich nur zu viert Spaß machen und auch noch mit einem niedrigen Promillewert zu meistern sind. Wer auf diese Art des Spielens steht, sollte zu *Mario Party 4* greifen, denn neben einer schöneren Präsentation sorgen auch die Spielchen für längeren Spielspaß.

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

77%



Bewährte Minispiel-Sammlung aus der Hudson-Nintendo-Produktion.

WORMS 3D

When animals attack. Heute:
Kriechtiere mit Panzerfäusten!

GCN

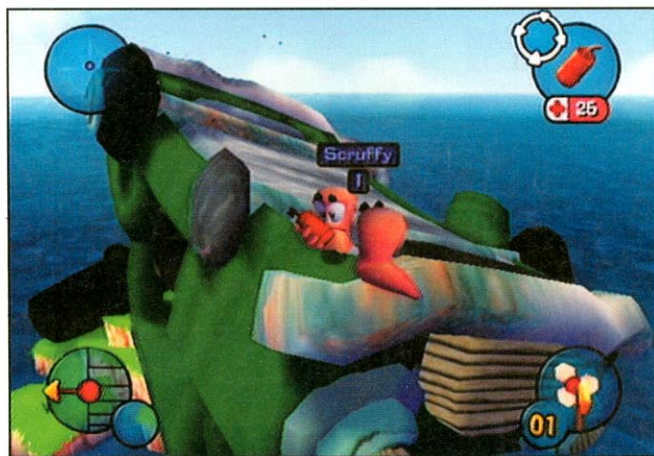
Würmer. Als Regenliebhaber, Humus-Umgräber, Torferzeuger und Angler-Freund haben wir die possierlichen Glitsch-Tierchen kennen und dulden gelernt. Dass die Würmchen sich auch im Gebrauch so ziemlich jeder möglichen und unmöglichen Waffe auf diesem Planeten verstehen, muss allerdings in der Schöpfungsgeschichte irgendwo zwischen den Wolpertingern und dem Yeti untergegangen sein. Wie dem auch sei, die Würmer sind wieder da. Und jetzt bomben sie in 3D!

DECKUNG!! Oma im Anmarsch!

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Jedes

Team hat eine bestimmte Anzahl an Würmern, die sich gegenseitig und mit den unterschiedlichsten Waffen das pinke Leben zur Hölle machen. Die kleinen Kerlchen haben sechzig Sekunden Zeit, um sich zu bewegen und ihre Waffe abzufeuern. Würmer, die ins Wasser plumpsen, haben es hinter sich (schon mal einen Wurm brustschwimmen sehen?) und Würmchen die so ungeschickt sind, sich während ihres Zuges zu verletzen, setzen eine Runde aus. Die anfangs ungewohnte Steuerung lässt sich bequem in einem

Tutorial erlernen, welches den ambitionierten Würmling Schritt für Schritt in die bizarre Welt der detonierenden Brieftauben einführt. Jep, richtig gehört. Detonierende Brieftauben. *Worms 3D* wäre schließlich nicht halb so spaßig wenn sich die tollwütigen Weichtiere nur mit handelsüblichen Uzis, Pumpguns und Bazookas zerpfücken könnten. Nein, auch Lenk-raketen, Cluster-bomben, Dynamit-



Ich hab **Dynamit**, du nur noch einen Lebenspunkt. Was das heißt, wissen wir beide...



Sputnik hat eine **Klebebombe** abgeknippt und vierzig Lebenspunkte verloren. *Seufzt!*



Zwei Wrestling-Würmer rächen sich an der brutalen Zielsuch-Oma!



Durch das praktische Jetpack statten wir Mike einen Besuch ab.

stangen, Landminen, Handgranaten, Mörser, Baseballschläger, Brandbomben und Luftangriffe (!) werden zur großflächigen Verwüstung des Spielareals eingesetzt. Nicht genug? Kein Problem! Eine Horde tollwütiger Kühe macht dem Feind ebenso gut den Garaus wie eine Killerbanane.

Wer lieber Präzisionsattacken startet, ist vermutlich mit dem Einsatz einer Brieftaube mit Bombengepäck, einem Superschaf oder – und nun erzittert! – einer alten Frau mit Hut gut bedient. Als ob das alles noch nicht genug wäre, wurde noch ein Extraparabon für Monty Python-Fans eingebaut: Die Heilige Handgranate von Antioch! Einmal geworfen, tirscht der gesegnete Sprengkörper mit einem metallischen Klingeln durch die Arena, bevor er sich schließlich mit einem herzhaften "HALLELUJA!" zu Wort meldet und der Nachwelt eine derartig kataklysmische Explosion hinterlässt, dass umstehende Würmer in die Mesosphäre

geschleudert und eventuelle Felsklippen bis zum Grundwasser abgetragen werden. Apropos, abtragen: Wenn man die zu verteidigende Landschaft nicht nach allen Regeln der Kunst zerfetzen, durchlöchern und wegsprengen könnte wäre es natürlich kein echtes Worms. Jede Waffe, die "Bumm" macht, hat gleichzeitig das Potential einen bleibenden Eindruck in der Landschaft zu hinterlassen. Das ist nicht nur Spielerei, sondern auch von großem taktischen Nutzen, wenn sich z.B. einer eurer Würmer mit der Panzerfaust an einer hinderlichen Wand zu schaffen macht und sich sein Kollege daraufhin mit dem Maschinengewehr einen Weg durch die dahinter stehende Feindesschar bahnt.

Kasparow

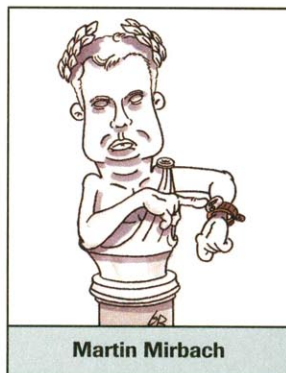
Die künstliche Intelligenz der Feindwürmer hält sich anfänglich noch in wohlthuenden Grenzen, getreu dem Motto: No worm's perfect. Schon nach ein paar Leveln wird die

Merchandise THIS!

Kleiner Tipp: Solltet ihr zwischen euren Spreng- und Abmürks-Sessions etwas Zeit haben, werft mal einen Blick in die "Wormapedia". Wer auf die Schnelle noch ein paar (fast...) kugelsichere T-Shirts braucht, ist mit diesen Prunkstücken bestens bedient.



Lernkurve allerdings in einem unangenehm steilen Winkel nach oben gerissen. Gegner die, mitsamt Einberechnung der Windgeschwindigkeit, eine Bazookagranate um fünf Ecken feuern, sind nun mal recht schwierig zu schlagen... Nichtsdestotrotz ist und bleibt die Worms-Reihe ein Klassiker. In neuem 3D Gewand ebenso überzeugend wie in 2D, kann man nur eine klare Empfehlung aussprechen: Besonders im Multiplayer (und da vor allem auf Partys) ein Riesenspaß! (CS)



Martin Mirbach

Die zweite Meinung

Es war einmal vor langer, langer Zeit... Im Dezember 1995 durfte ich das erste PC-Worms im einstigen BriStein-Flaggschiff PC Power testen. Mein Fazit: 75%. Im Dezember 1997 lag Worms 2 auf meinem Schreibtisch, das trotz einiger Verbesserungen nicht über die 77% hinauskam. Auch im letzten Jahrhundert gab es sie schon, die Worms-Euphorie meiner Kollegen, die ich nie geteilt habe. Ob Worms 3D nun von mir eine 80er Wertung bekommen hätte? Ja, aber nur knapp. Es ist das beste Worms aller Zeiten, es ist ein klasse Multiplayer-Spiel – aber es ist auch etwas zu altbacken, zu wenig innovativ, sich selbst zu sehr wiederholend. Zumindest für meinen Geschmack.



Wir verschaffen dem armen Goose einen Granaten-bedingten Freiflug.



Der Wurm von Welt hat stets seinen Allzweckschlüssel dabei...

GENRE-CHECKER

STG	ACT	GSK
65%	25%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Team 17
Internet:	www.worms3d.com
Erhältlich:	30.10.03
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1-4
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	6
Sound:	6
Gameplay:	6
Dauerspaß:	6
Multiplayer:	6

- ➔ groovige Mucke
- ➔ abgefahrene Waffen
- ➔ Multiplayer-Spaß in rauen Mengen!
- ➔ teilweise unfair

FAZIT

Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Und das ist gut so...

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **89%**

THE SIMPSONS

Hit & Run

Macht ein Duff auf, hier kommt das bislang beste Simpsons-Spiel!

CCN

Bisherige Videospielauftritte brachten nichts als Schande über die bekannte amerikanische TV-Familie. Diesmal nahm sich Radical Entertainment das wohl erfolgreichste Spielkonzept unserer Zeit zum Vorbild: *Grand Theft Auto*. Eine wirklich gute Idee, die vor allem Simpsons-Fans jauchzen lässt. Wann konnte man schon mal durch Springfield fahren, sich Autos mopsen und Mr. Burns vors Knie treten? *The Simpsons: Hit & Run* ist zwar nicht annähernd so interaktiv wie das große Vorbild, macht aber trotzdem Spaß.

Grand Theft Homer

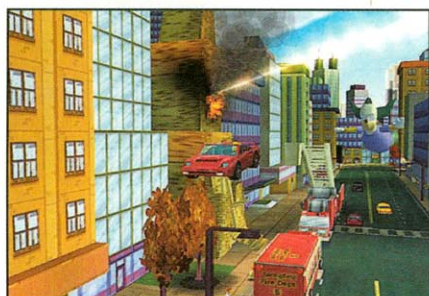
Eingebettet sind die Fahraufträge in eine eher unwichtige Story. Als unser Moppel Homer einen schwarzen Van samt Radar vor seinem Haus entdeckt und außerdem Über-

wachungsdrohnen den Ort inspizieren, will der Ober-Simpson der Sache auf den Grund gehen. Doch dummerweise muss Homi noch im Kraftwerk arbeiten und ist scharf auf die neue Buzz-Cola. So schlittert er von einem Auftrag in den nächsten und erledigt in bester GTA-Manier Dutzende Jobs. Später saust ihr noch als Bart, Marge, Apu und Lisa durch die virtuelle Stadt. Das Gameplay bleibt gleich. Ihr gurkt mit einem der 40 fahrbaren Vehikel durch das Örtchen und spricht mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnete Charaktere an, die euch dann verklickern, was sie wollen. Während Marge gerne mal einen Laster mit jugendgefährdenden Videospielen verfolgt, sucht Bart beispielsweise nach Feuerwerk, um es mal ordentlich Krachen zu lassen.

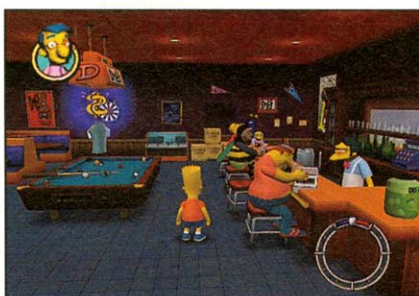
Viele Missionen in den sieben Levels sind

vom typischen Simpsons-Humor gekennzeichnet. Natürlich tragen die Simpsons keine Waffen und bringen auch niemand um. Problemchen mit der Polizei gibt's trotzdem. Wenn ihr zu viele Springfielder über den Haufen fährt oder sie mittels Fußtritten belästigt, rücken die Cops an und verpassen euch einen Strafzettel. Das nötige Kleingeld für die Knöllchen oder um euch neue Fahrzeuge zu leisten, verdient ihr euch durch erledigte Aufträge oder durch das Zerstören von Automaten, Aufklärungsdrohnen und sonstigen Gegenständen.

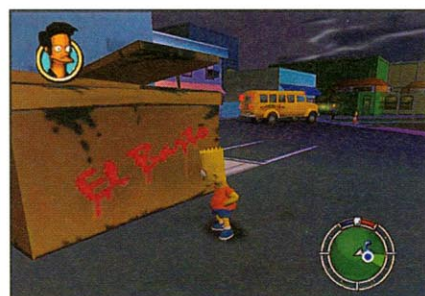
Wenn ihr mal nicht im Auto unterwegs seid, müsst ihr zu Fuß einige Sprungpassagen meistern. Oftmals bestreitet ihr auch Rennen gegen die Uhr oder fahrt schlicht Wettrennen. Smithers-Feinde wird es freuen, dass sie dessen Karre mit einem



Bart hat eine Vorliebe vor schnelle Wagen. Der **Ferrari** ist gerade gut genug.



Auf der Suche nach **Feuerwerk**: Bart spricht mit Informant Moe.



Ein **Radar** zeigt euch immer, in welche Richtung ihr gehen müsst.



Das Ausrufezeichen signalisiert, dass **Milhouse** etwas von euch will.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

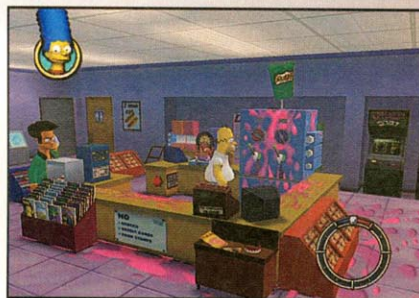
Gäbe es nicht die Simpsons-Thematik, würde das Spiel ganz schnell als belangloser GTA-Klon in der Versenkung verschwinden. Aber es ist nun mal ein Simpsons-Spiel, und das macht einiges wieder wett. Als Anhänger der gelben Familie freut man sich über tonnenweise Insider-Gags und die hervorragende Umsetzung von Springfield und seinen Bewohnern. Solche Feinheiten bleiben Nicht-Fans natürlich verborgen – ihnen bleibt immerhin noch eine spaßige Action-Raserei, der es etwas an spielerischer Abwechslung mangelt. Ist mir aber egal, denn ich liebe die Simpsons und habe mit *Hit & Run* eine Menge Spaß!

Schneepflug zu Klump fahren müssen. Doch insgesamt lebt *The Simpsons: Hit & Run* mehr vom Serienhumor, der auch tatsächlich aus den Federn der Serienautoren stammt, als vom abwechslungsreichen Gameplay. Wer also einen vollwertigen GTA-Klon mit Simpson-Charakteren erwartet, wird enttäuscht sein. Ihr könnt weder Radio hören, noch in alle Gebäude gehen oder eure Jobs frei nach Schnauze erledigen. Das Spiel nimmt euch an die Hand und zeigt sogar mit Hilfe von Pfeilen den notwendigen Weg zum nächsten Ziel. Fans der Serie dürfen sich dagegen über freispielbares Bonus-Material der letzten TV-Staffel freuen.

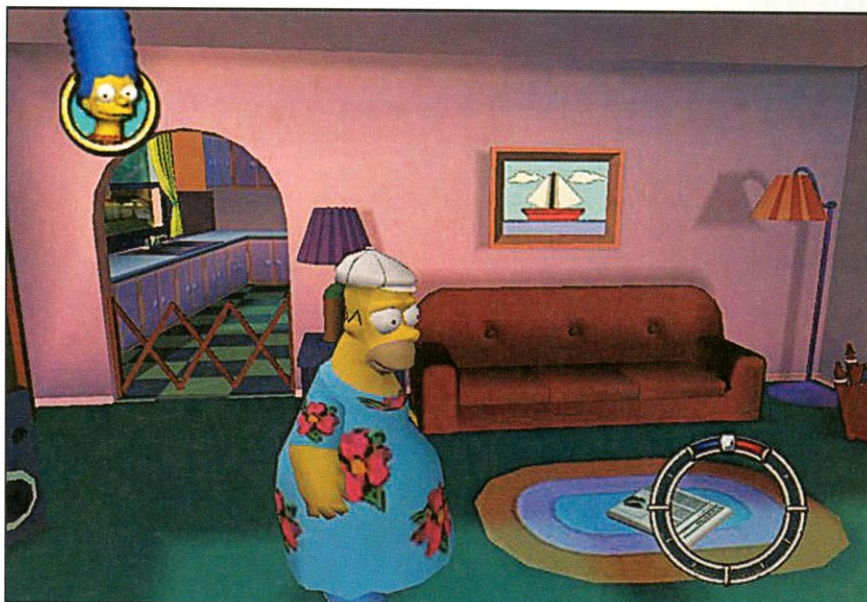
Ich bin der König der Welt!

Die Darstellung Springfields ist eine Mischung aus Cel Shading und Rendergrafik. Während manche Objekte einen dicken schwarzen Rand besitzen, sehen andere klassisch aus. Dennoch ist die Grafik sehr detailarm, was sich aber mit der Cartoonvorlage deckt. In einem Simpsons-Spiel erwartet man einfach keine aufwendigen

Grafikeffekte. Akustisch ist der Titel mehr als gelungen. Die Seriensprecher haben die Polygon-Simpsons synchronisiert und sparen nicht an witzigen Sprüchen. Auch der Raumklang ist trotz Dolby Surround hervorragend. (BS)



Marge wartet zu Hause und Homer gammelt wieder mit Apu rum.



Es lassen sich auch **Alternativkostüme** freischalten und kaufen, wie ihr hier seht.

GENRE-CHECKER

RSP	ACT	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Radical Entertainment
Internet:	www.thesimpsons-hitandrun.com
Erhältlich:	7.11.2003
Spieler:	1
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	6
Sound:	6
Gameplay:	6
Dauerspaß:	6
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) voller Simpson-Humor
- :-) 40 Fahrzeuge
- :-) Original-Sprecher
- :(zu linear

FAZIT

Für Simpsons-Fans die beste Wahl, mit ihren Lieblingen zu spielen.

ALTERNATIVE

Simpsons Road Rage	Electronic Arts
ca. 60 €	Ausgabe 6/02 68%

BEWERTUNG **77%**

TALES OF SYMPHONIA

Final Fantasy sagt euch auf dem Cube nicht zu?
Dann fasst mal dieses Spiel ins Auge!

GCN

Rollenspiele waren auf dem Nintendo 64 wirklich extreme Mangelware. Mit dem GameCube hingegen scheinen nun wieder rosigere Zeiten anzubrechen: Dank *Skies of Arcadia Legends*, *Final Fantasy: Crystal Chronicles* und den beiden *Lost Kingdoms* hat der Würfel zumindest ein paar gute Rollenspiele im Angebot. Mit *Tales of Symphonia* kommt aus Japan gleich der nächste RPG-Hit angeflogen.

Geheimtipp

Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen gibt es in *Tales of Symphonia* keine Zufallskämpfe. Stattdessen sind die angreifen Monster auf der Karte sichtbar – gewöhnlich auch ihre Anzahl. Somit bleibt es euch selbst überlassen, ob ihr euch

auf einen Kampf einlasst oder lieber weiter zieht. Generell ist ein Kampf natürlich schon empfehlenswert, um den Erfahrungslevel nach oben zu treiben. Nervige und überflüssige Zwangskämpfe gegen zu leichte Gegner (die eh keine Erfahrungspunkte bringen) gehören damit aber der Vergangenheit an.

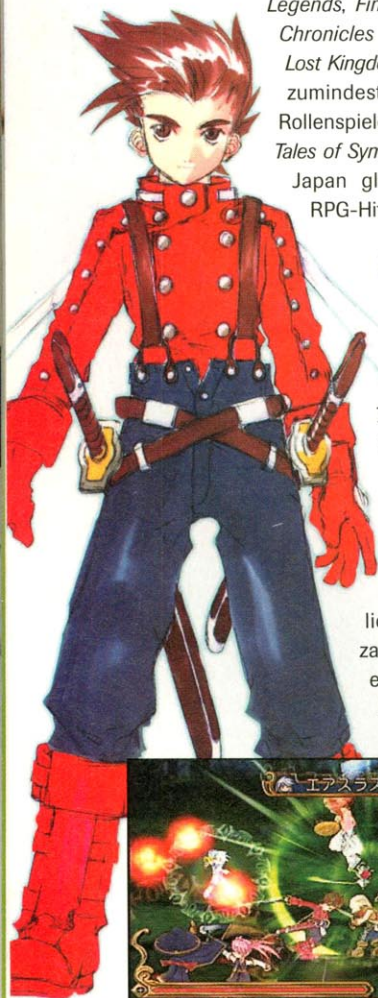
Obwohl das Spiel vom Design her auf den typisch-japanischen Knuddel-Look setzt, ist die Story alles andere, als kindgerecht. Da geht es um Morde, Plünderungen und andere Grausamkeiten, die nicht unbedingt die ganz junge Zielgruppe ansprechen. Müßig zu erwähnen, dass die Sprachbarriere bei den Unmengen an japanischen Texttafeln ziemlich hoch ist. Aber auch mit Japanischkenntnissen muss man schon genau aufpassen, um der dunklen und spannenden Story folgen zu können.

Freie Bahn

Das Kampfsystem trägt den geschützten Markennamen "Multi-Line Linear Motion Battle" und ist sehr actionhaltig. Wie der Name vermuten lässt, stehen eure Charaktere nicht, wie in vielen RPGs, brav in einer Reihe, sondern bewegen sich frei über den ganzen Bildschirm. Trotz großer Bewegungsfreiheit gewährt euch das System volle Kontrolle: Ihr steuert selbst immer nur einen eurer Helden,

die anderen Charaktere werden vom Computer übernommen. Das Verhalten eurer Mitstreiter lässt sich aber beeinflussen, indem ihr festlegt, wie sie ihre Fähigkeiten einsetzen, wie sie sich bewegen und wie sie die Gegner angreifen. Wahlweise könnt ihr aber auch während des Kampfes flugs die Figur wechseln, die ihr mit eigenen Händen gerade steuert. Um solche Dinge braucht ihr euch allerdings nicht zu kümmern, wenn ihr ein paar Freunde aufreiben könnt, die dann dank Multiplayer-Unterstützung die Steuerung der Kollegen übernehmen.

Den aktuellen Trends entsprechend, setzt *Tales of Symphonia* auf Cel Shading-Grafik. Ob das gut oder schlecht ist, soll jeder für sich selbst entscheiden, technisch gibt es jedenfalls nichts daran auszusetzen. Die Charaktere sind hübsch gezeichnet und animiert, die Umgebungen mit einer Menge Details gefüllt und die Effekte in



An Effekten mangelt es den **actionreichen** Kämpfen ganz bestimmt nicht.



Auch das kennt man: Viele Gegner greifen gerne mal in **Paaren** oder Gruppen an.



Früher oder später taucht in jedem Rollenspiel ein **Schiff** auf. Es lebe das Klischee!



Einige Einblendungen sind auf **Englisch**, zum Verständnis tragen sie aber nicht bei.



Es gibt sehr viel **Sprachausgabe** im Spiel, die aber auch ausgeschaltet werden kann.

den Kämpfen sorgen für das eine oder andere Erstaunen. Lediglich die fest stehende Kamera macht ab und zu mal Probleme. Auch der Soundtrack gibt sich sehr stimmungsvoll und passend zu jeder Szene, wobei Kenner der *Tales of...*-Serie viele Melodien wiedererkennen werden.

Zweikampf

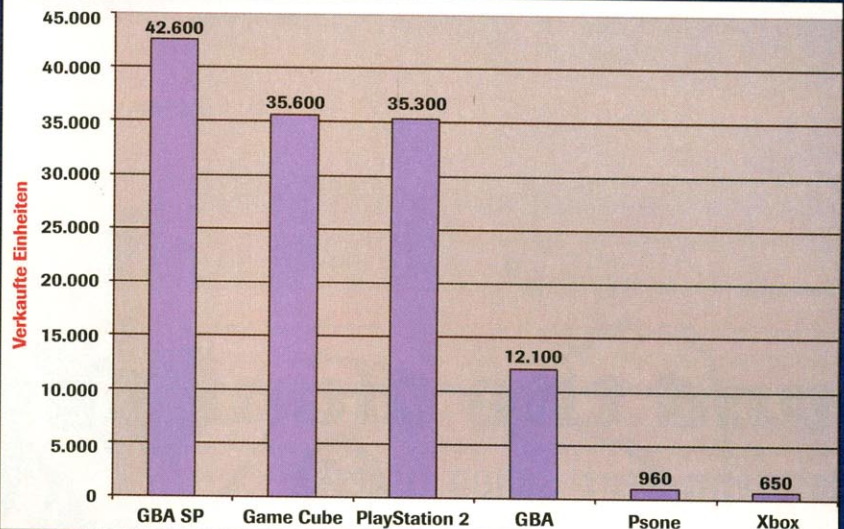
Ein Vergleich mit dem aktuellen Konkurrenten *Final Fantasy: Crystal Chronicles* ist leicht:



Ob man **Cel Sahding** nun mag oder nicht – zu manchen Spielen passt dieser Grafikstil einfach hervorragend.

Aufschwung Ost

Die *Tales of...*-Serie ist in Europa ziemlich unbekannt, startete in Japan aber bereits 1995 mit *Tales of Phantasia* auf dem SNES und zählt dort mittlerweile zu der dritterfolgreichsten RPG-Serie. Diese Beliebtheit konnte dem GameCube sogar zu einem zweiten Frühling verhelfen: In der Woche vom 25. bis 31. August wurden die Hardware-Verkaufszahlen durch den Release von *Tales of Symphonia* am 29. August so stark angekurbelt, dass der GameCube für diesen kurzen Zeitraum sogar an der PlayStation 2 vorbei ziehen konnte. Zwar nur mit 300 verkauften Einheiten, aber immerhin!



Hardware-Verkaufszahlen in Japan vom 25. – 31.08.2003
Quelle: Media Create

Während *FF:CC* auf Biegen und Brechen auf Multiplayer ausgelegt ist und die Linkfunktion zwischen GBA und GC nicht nur unterstützt, sondern erzwingt, ist *Tales of Symphonia* in jedem Pixel ein klassisches Japano-Rollenspiel, das auch mit mehreren Leuten gespielt werden kann. Bleibt zu hoffen, dass dieser Titel auch irgendwann in Europa erscheint.

(KR)

GENRE-CHECKER

RPG: 80% ACT: 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: japanisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 2 Std. Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: [10 icons]
Sound: [10 icons]
Gameplay: [10 icons]
Dauerspaß: [10 icons]
Multiplayer: [10 icons]

- tolles Kampfsystem
- ausgefeiltes Charakterdesign
- spannende Story
- keine bewegliche Kameraperspektive

FAZIT

Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit – leider bislang nur in Japan.

ALTERNATIVE

Skies of Arcadia Legends Sega
ca. 60 € Ausgabe 5/03: 88%

BEWERTUNG 86%

BILLY HATCHER

and the Giant Egg

Ist denn heut' schon Ostern?
Nein, aber trotzdem geht's auf Eiersuche.

GCN

Bei Billys Story lachen selbst die Hühner: Unser kleiner Held wird auserkoren, das Morning Land vor dem tyrannischen Krähenkönig zu schützen. Der üble Vogel hat sich zum Ziel gesetzt, ewige Nacht über das Land zu bringen und bereits alle Hühner und andere Tiere des Landes verschleppt. Denn das Geflügel ist dafür verantwortlich, dass täglich die Sonne im Reich aufgeht. Da Billys menschliche Kräfte für die Befreiungsaktion leider nicht ausreichen, händigt ihm der Hühnergott ein Kükenkostüm aus, das ihm magische Kräfte verleiht.

Wiederbelebung

Entwickler Sonic Team möchte mit *Billy Hatcher* dem Jump'n'Run-Genre neues Leben einhauchen. Dafür haben sich Yuji Naka und sein Team an einen klassischen Aufbau

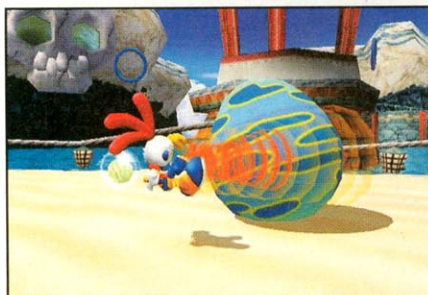
gehalten. Der Titel bietet sechs verschiedene Welten, in denen ihr jeweils ein Hühnchen befreien müsst. Die werden in der Regel von mehreren Gegnern und einem finalen Obermütz bewacht. Das Neue an *Billy Hatcher* ist nun, dass ihr für so ziemlich jede Aufgabe ein bestimmtes Ei braucht. Ihr findet zwar Eier zuhauf, nur sind sie meist zu klein. Nur besiegte Gegner hinterlassen Gegenstände, die das Ei wachsen lassen. Praktisch, denn einerseits kann man mit einem großen Ei wunderbar Bösewichte niederwalzen und zum anderen kann Billy die Eier noch ausbrüten, was ihm einen Verbündeten oder spezielle Fähigkeiten beschert.

Was nun aus den Eiern schlüpft, lässt sich anhand unterschiedlicher Färbungen und Muster gut abschätzen. Da Billy immer nur ein Ei und somit auch nur einen Verbündeten

einsetzen kann, muss ein wenig taktiert werden, mit welchem Ovulum er nun herumeieren soll. Das klingt zwar innovativ, ist aber nur bis zu einem gewissen Punkt praktikabel. Leider ist es egal, ob Billy einige Gegner erledigen soll oder bestimmte Items gegen die Uhr einsammeln muss – er tut immer das gleiche: Eier rollen und anschließend ausbrüten. Auch die Bosskämpfe folgen einem viel zu starren Muster. Im Kreis um einen Endgegner zu rennen und ihm im richtigen Moment das Ei vor den Latz zu knallen, kann wirklich nicht als Riesen-Innovation fürs Jump'n'Run-Genre bezeichnet werden.

Zum Eierlegen

Arg frustig können die Sprungpassagen werden. Wer mit Hilfe eines Eis auf eine höhere



Billy-Boy sichert sich ein Ei auf der Pirateninsel. Es geht um viel!



Der Timer tickt: Billy muss die blauen Symbole mit seinem Ei einsammeln.



Die Gegnerschaft hat sich versammelt, doch Billy setzt gekonnt ein Ei ein.



Billys Ei wird immer größer. Leider fehlt es dem Spiel an überzeugender Grafik.



Ein Leben hat unser Billy schon eingebüßt, doch das Ei muss aus dem Käfig geholt werden.

Plattform springen will, läuft Gefahr, plötzlich ohne Ei dazustehen. Meist sind das jene Momente, in denen ein Doppelsprung nötig wäre, um die nächste Ebene zu erreichen. Andere Stellen, an denen man selbst ein Ei legen möchte, sind Suchereien nach Eiern, die es gar nicht gibt. Beispielsweise existiert kein Hühnerprodukt für verschlossene Türen. Der Spieler muss lediglich jeden Gegner im Level erledigen, damit die Pforte sich öffnet. Ein Hinweis darauf wäre an solchen Stellen

angebracht. Der Mehrspielermodus kommt als nettes Extra angerollt. Am lustigsten ist eine Art Deathmatch, in dem es gilt, drei Gegner mit seinem Ei zu überrollen. Eine nette Idee sind übrigens die GBA-Eier, mit deren Hilfe ihr euch Minispielchen auf den GBA runterladen könnt.

Ei, schau da!

Billy Hatcher ist knallbunt und voll gepackt mit den verrücktesten Kreaturen. Allerdings

könnte das Spiel mehr Details und schärfere Texturen vertragen. Für einen Exklusivtitel sieht Sonic Teams-Eierei recht blass aus. Der größte Nachteil ist klar die ins Stottern kommende Framerate, was anhand der bestenfalls guten Grafik doch arg verwunderlich ist. Akustisch gibt's das zu hören, was man von der Optik erwartet: Gegacker, Klimpermusik und einen stimmlich sehr hoch liegenden Billy. (BS)

DER RIVALE

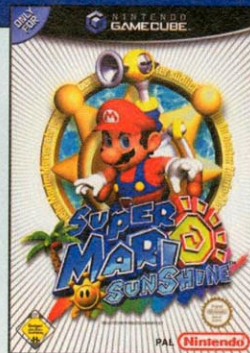
Super Mario Sunshine

Nintendos jüngster Mario-Ableger ist ein Jump'n'Run der Spitzenklasse. Das Design ist durch und durch gelungen, es gibt kaum Kameraprobleme und Marios Aufgaben sind stets motivierend. Auch technisch sieht Mario auf Billy Hatcher hinab. Eine kunterbunte Optik im Südsee-Flair lassen Super Mario Sunshine in Kombination mit der passenden Musik schnell Urlaubs-laune verbreiten. An Innovationen besitzt der Klempner eine Wasserspritze, mit deren Hilfe er Bösewichte erledigt und auf höhere Plattformen gelangen kann. Nur einen Mehrspielermodus, den bietet Mario leider nicht. Dennoch die bessere Wahl. Erst recht für 30 Euro.

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 

94%

Ein wirklich traumhaftes Meisterwerk.



GENRE-CHECKER

JNR 80% GSK 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 
 Multiplayer: 

- :-) innovatives Gameplay
- :-) netter Charakter
- :-(frustige Stellen
- :-(Framerate nicht ganz konstant

FAZIT

Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.

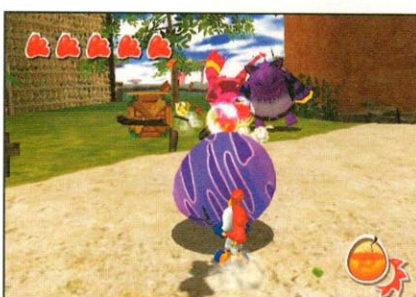
ALTERNATIVE

Super Mario Sunshine Nintendo
 ca. 30 € Ausgabe 11/02: 94%

BEWERTUNG **75%**



Noch grinst er, doch Billy kommt schon angerollt...



...und walzt das lilafarbene Getier nieder. Bald darf er brüten.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Chaos Bleeds

Von Vampiren, Dimensionsrissen und sprechenden Holzpuppen.

GCN

Wer sich vorgenommen hat, den Legionen der Hölle so lange die Visage rauf und runter zu polieren, dass sich das Schurkenpack eine andere Kleinstadt zum Vernichten sucht, muss auf einiges gefasst sein. Kein Wunder also, dass Buffy, Xander und Co. so langsam ziemliche Probleme mit der Umsetzung ihrer hehren Ziele bekommen. Tot geglaubte Vampire, klapprige Skelette und allerlei Dämonenbrut stehen auf der Matte und grinsen die Jägerin frech an. Engagiert schnappt sich Buffy ihre Streitaxt und ein paar Fläschchen Weihwasser und macht sich auf den Weg, die Invasion zu stoppen. Was die blonde Schlägerbraut allerdings noch nicht weiß: Dieses Mal hat sich ein echt übel gelautes und verfuchst mächtiges Wesen namens "Das Erste" der Störenfriedin angenommen...

Asche zu Asche

Wenn Buffy und ihre Freunde eines können, dann bei Klopereien eine gute Figur abgeben. Buffy, Xander, Willow, Wasserstoff-Bleichling Spike und die redende Bauchrednerpuppe Sid sind mit von der Partie und allesamt spielbar. Wie zu erwarten, prügelt die schneieke Vampirkillerin am liebsten mit ihren blanken Fäusten drauf los und darf sich dank ihres Jägerblutes unzähliger Spezialattacken bedienen. Xander ist da etwas empfindlicher veranlagt und greift lieber zu allerlei Hieb- und Stichwaffen plus einiger netter Apparate wie Armbrust und Weihwasser-Supersoaker. Junghexe Willow darf natürlich auf ihre magischen Fähigkeiten zurückgreifen, was das Spiel allerdings ab und an fast etwas zu einfach erscheinen lässt. Sonnenlichtzauber zum Beispiel zerpusten alle Vampire im Umkreis zu

Staub. Apropos, Staub: Wird ein Vampir dem endgültigen Tod überantwortet, löst er sich in seine Bestandteile auf und hinterlässt ein schmauchendes Skelett. Das ist hübsch und trägt genau wie die flüssigen, schwungvollen Bewegungen sehr zur Buffy-Atmosphäre bei. Besonders die Originalsprecher haben gegenüber der englischen Version kräftig zugelegt und wurden erfreulicherweise allesamt verpflichtet. (CS)



Die schmächtige Willow darf mit **Feuerbällen** um sich werfen, dass es nur so raucht.



Xander zieht einem Vampir mit seiner **Streitaxt** einen Scheitel zieht.



Die riesigen **Strigoi-Vampire** sind trotz Schwert harte Brocken.

GENRE-CHECKER

ACT	BEU	ADV
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Eurocom
Internet:	www.buffygame.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

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

- :-) verflucht gute Synchronstimmen
- :-) spaßiger Vier-Spieler-Modus
- :-) "Buffy Feeling" ohne jeden Makel
- :-) seltsame Kamerakapriolen

FAZIT

Buffy, wie sie liebt, lebt und Knochen bricht.

ALTERNATIVE

Enter the Matrix	Atari
ca. 50 €	Ausgabe 6/03: 82%

BEWERTUNG 82%

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: Rebel Strike

Gegen solche Bugs hilft auch die Macht nicht mehr.



Wenn die Star Wars-Fanfaren ertönen, sind die Erwartungen groß. Factor 5s *Rogue Squadron*-Serie war schon immer ein Highlight für Star Wars-Fans und Freunde heftiger Actionsequenzen. Nach dem Cube-Launchtitel *Rogue Leader* versprochen die Wahlkalifornier, mit der Fortsetzung noch einen draufzusetzen. Wieder halten sich Factor 5 in den 20 Missionen eng an die klassischen Filme. Mal mischt ihr in der Schlacht um den Eisplaneten Hoth mit, später nehmt ihr euch die imperialen Invasionstruppen auf dem Waldmond Endor vor. Aufgelockert werden die bekannten Locations durch neue und frischer wirkende Aufträge, wie etwa Befreiungsaktionen im Todestern. Solche Missionen werden im Gegensatz zu den altbekannten Welt-raummissionen ausschließlich zu Fuß ausgeführt, was auch gleichzeitig die einzig wirkliche Neuerung im Gameplay darstellt. Ergänzt werden eure Gefechte mit dem

Imperium durch Original-Filmausschnitte.

Machtlose Version

Nebst einer grandiosen Grafik gab es aber noch weitere Auffälligkeiten im Spiel. Und die waren weniger erfreulich. Die uns zur Verfügung stehende US-Version hatte leider noch mit enormen technischen Marotten zu kämpfen. Teilweise zeigten sich ganze Levelabschnitte unfertig, was oftmals zu Abstürzen führte. Die Kamera vollführte nicht nachzuvollziehende Kunststücke, die ein Weiterspielen in Kombination mit einem stark ansteigenden Schwierigkeitsgrad kaum möglich machten. Auch der mit Spannung erwartete Coop-Modus, in dem ihr das komplette *Rogue Leader* zu zweit spielen sollt, zeigte sich mit etlichen Macken behaftet. Trotz des Versprechens der Entwickler, die vorhandenen Bugs zum Release des Spiels hundertprozentig auszumerzen, behalten wir

uns eine endgültige Wertung für die am 7. November erscheinende PAL-Version und damit für unsere nächste Ausgabe vor. Schließlich wollen wir weder die schwer schuftenden Jungs bei Factor 5 mit einer ungerechten Wertung strafen, noch unsere Leser mit bloßem Verlautbarungsjournalismus hinters Licht führen. Eine wirklich schwere Entscheidung, aber wir hoffen, damit in eurem Sinne gehandelt zu haben. **(KR)**

GENRE-CHECKER

ACT	GSK
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Factor 5
Internet:	www.lucasarts.com
Erhältlich:	24.10.2003
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1-2
USK:	n.n.b.
Preis:	ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) fast wie im Kino
- :-) superbe Grafik
- :-) fulminanter Sound
- :(noch zu viele Bugs

FAZIT

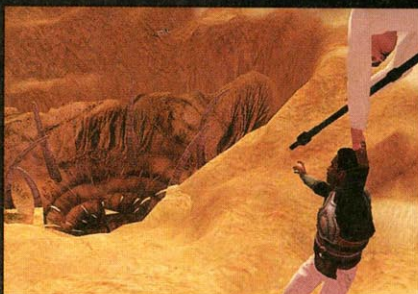
Noch zu viele Bugs – PAL-Wertung folgt im nächsten Monat!

ALTERNATIVEN

SW *Rogue Squadron II: Rogue Leader* EA ca. 30 € Ausgabe 6/02: 93%

BEWERTUNG

??%



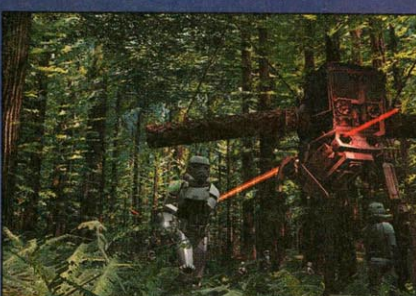
Han hilft Lando, damit der nicht dem **Schlund des Sarlac** zum Opfer fällt.



Von **Abstürzen und Bugs** geplagt: Das Endor-Level gegen Ende des Spiels.



Grafische **Höhepunkte** gibt es ähnlich viele, wie technische Unzulänglichkeiten.



Hervorragende **Lichteffekte** konnten und nicht über die vielen Fehler hinwegtrösten.



AQUAMAN Battle for Atlantis

GCN

Auch Aquaman hat manchmal einen schlechten Tag. Erst wird ihm seine Hand abgehakt, die er durch eine goldene Mischung aus Notenschlüssel und Grillspieß ersetzen muss. Dann fallen Black Manta und seine Schergen in Atlantis ein und zertrampeln ihm seine gepflegten Anemonen Beete und zu guter Letzt erwacht auch noch der übelstese

Lava Lord. Sonderlich schlimm ist das allerdings alles nicht, da Aquaman sich standhaft weigert der allgemeinen Definition eines Videospiels auch nur annähernd Aufmerksamkeit zu schenken. Das Gameplay besteht daraus, durch die Gegend zu schwimmen, Gegnerhaufen zu suchen und sich eine auf die Kauleiste geben zu lassen. Wer die wild und anscheinend völlig willkürlich durch die Gegend rasende Kamera ignoriert, darf sich an der Pseudo-Wassergrafik, die im Wesentlichen aus matschigen Texturen besteht, erfreuen – oder wie eine post-lobotome Sekretärin auf dem A-Knopf herumhämmern, in der vergeblichen Hoffnung, dass sich die sterbenslangweiligen U-Boot Passagen irgendwie vom restlichen Gameplay abheben. Falls euch ein Exemplar von *Aquaman: Battle for Atlantis* begegnen sollte: Ruhe bewahren, Augen schließen und sich schnell von der Unfallstelle entfernen. (CS)



Ein Spiel, das versucht wie **Superman** zu sein, aber schon im Ansatz kläglich ersäuft.

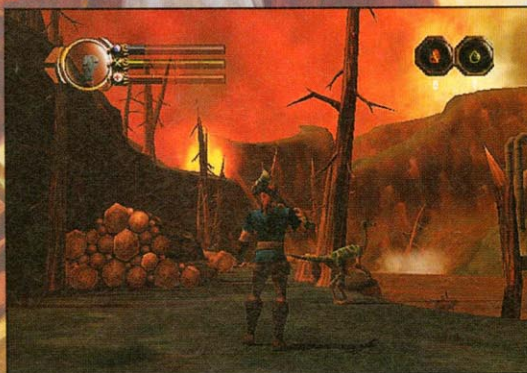
DINOTOPIA The Sunstone Odyssey



GCN

Auf einer einsamen Insel, irgendwo in Weiß-nich'-wo, leben Dinosaurier und Menschen in Frieden miteinander. Jakob und Drake Gemini müssen dennoch mit ansehen, wie ihr Vater als Tyrannosaurus-Frühstück erhalten darf und ratzputz verschnabuliert wird. Jakob findet die ganze Sache nicht so toll und schließt sich den Dinosaurier jagenden Outsidern an, während Drake seine Muckis lieber in den Dienst Dinotopias stellt und aufpasst, dass die "Vater futsch, Saurier satt"-Situation anderen Menschen erspart bleibt. Als Drake tappt ihr nun durch die polygonarmen, doch irgendwie hübschen Außenlevels und fragt Leute, die euch Informationen geben sollen, nach Sachen, die andere Leute brauchen, damit sie euch Dinge geben, die erstere Person veranlassen, euch weiterzuhelfen. Auf Dauer wird die ganze Chose trotz gelegentlicher Flugeinlagen auf dem Rücken eines Pteranodons oder Ro-

botergefechten mit einem gewissen Tyrannosaurier ziemlich eintönig. Dass fast alle Hauptdarsteller sich anhören wie eine Mischung aus Dagobert Duck und Sean Connery, lässt sich wegen des gelungenen Soundtracks verschmerzen. Trotzdem: Spiele wie *D:TSO* machen einen immer etwas traurig. So viel Potenzial und doch nix geworden... (CS)



Die Waffe der Wahl ist in Drakes Fall ein **Hammer**. Magische Hammerköpfe inklusive.

GENRE-CHECKER

ACT 60%	BEU 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Lucky Chicken		
Internet:	www.aquamangame.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	englisch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

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

- :- Grafik wie verschmierte Taucherbrille
- :- soziopathische Kameraführung
- :- Gameplay verursacht Alzheimer
- :- Verstoß gegen Genfer Konvention

FAZIT

Kein Spiel erkennbar.

ALTERNATIVE

Superman: Shadow of Apokolips	Atari
ca. 50 €	Ausgabe 5/03: 77%

BEWERTUNG 19%

GENRE-CHECKER

ACT 70%	BEU 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Vicious Cycle		
Internet:	www.dinotopiagame.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	englisch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

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

- :- interessanter Stil
- :- laufen, laufen, laufen...
- :- zu leichte Gegner
- :- Synchronstimmen aus Schotten-Ghetto

FAZIT

Reines Fanprodukt, mehr nicht.

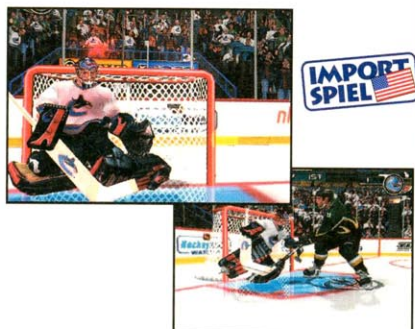
ALTERNATIVE

Zelda: The Wind Waker	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 5/03: 95%

BEWERTUNG 47%

NHL Hitz Pro

GCN



Keine Angst, *NHL Hitz Pro* ist kein *NHL 2004*- oder gar *ESPN*-Klon. Es gibt nun mehr Eishockey und weniger Action. Das ist alles. Die Schiris nehmen es mit dem Reglement etwas genauer und die Spieler stehen nun zu fünft auf dem Eis. Mit den neuen Regeln kommt auch etwas mehr Taktik ins Spiel. Nicht jede Situation lässt sich mehr mit einer Kloppelei klären. Grafisch hat sich im Vergleich zur 2003er Version nichts getan. Das Spiel sieht noch immer gut aus und bietet auch einen fetzigen Soundtrack. *NHL Hitz Pro* ist quasi das fehlende Glied zwischen *NHL 2004* und *NHL Hitz 2003*. (BS)



GENRE-CHECKER

SPS 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) neue Regeln
- :-) fetziger Soundtrack
- :-) sehr spaßig
- :-(kaum technische Verbesserungen

FAZIT

Immer noch chaotisch, aber auf eine sympathische Art.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 80%

Ultimate Muscle: Legends vs. NG

GCN



Eigentlich haben Wrestler viel mit Comicfiguren gemeinsam. Man achte nur auf Kostüme und Gestik der Muskelmänner. In Japan gibt es längst eine Comicreihe zu dieser Zunft und die passenden Videospiele ließen aufgrund des Erfolges nicht lange auf sich warten. Im Grunde spielt sich *Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation* wie ein völlig überzogenes *WWE*-Spiel. Verantwortlich für den Titel ist Entwickler AKI, der schon mit guten Titeln wie *Def Jam Vendetta* überzeugen konnte. Neben der netten Cel Shading-Grafik sind es vor allem die vielen freispielbaren Extras, die auch über eine längere Zeit zum Spielen motivieren können. Für ohnehin begeisterte Wrestling-Fans könnte *Ultimate Muscle* eine lustige Alternative sein. (BS)



GENRE-CHECKER

SPS 70% RSP 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: AKI
Internet: www.bandai.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) nette Optik
- :-) viele Extras
- :-) verrückte Figuren
- :-(wenig Spielteiefe

FAZIT

Nette Alternative zu "ernsten" Wrestling-Spielen.

ALTERNATIVE

Def Jam Vendetta Electronic Arts
ca. 60 € Ausgabe 5/03: 85%

BEWERTUNG 71%

Jimmy Neutron: Jet Fusion

GCN



Wie kann der Lehrer so was nur wagen? Eine Buchbesprechung schreiben? Jimmy? Nee, der baut gleich eine Maschine, die das Buch zum Film machen soll, doch dabei geht einiges schief und zu allem Übel wird die Erfindung auch noch vom bösen Dr. Calamitous geklaut. Durch 13 grafisch mittelmäßige Levels führt euch das Spiel. Jimmy kann unterschiedliche Power Ups benutzen und trifft auf alle bekannten Charaktere der Serie. Das Spiel als schlecht zu bezeichnen, wäre unfair. Wer älter als zehn Jahre ist, wird aber mit dem hyper-schlauen Jimmy kaum Spaß haben. Die Aufgabenstellung ist einfach zu leicht ausgefallen und unterfordert ältere Spieler massiv. (BS)



GENRE-CHECKER

JNR 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Jimmy Neutron-Lizenz
- :-) für Kinder schön
- :-(ältere Spieler unterfordert
- :-(mäßige Grafik

FAZIT

Junge Jimmy-Fans sind gut bedient.

ALTERNATIVE

Super Mario Sunshine Nintendo
ca. 30 € Ausgabe 11/02: 94%

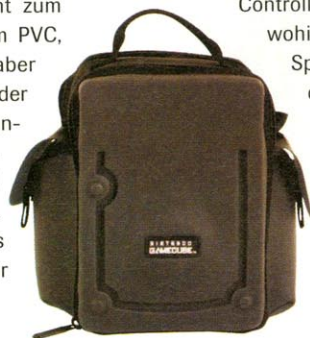
BEWERTUNG 63%

ZUBEHÖR IM TEST

Deluxe Carrier

GCN

Das Oberflächenmaterial besteht zum größten Teil aus dunkelgrauem PVC, was zwar nicht sehr schön, dafür aber robust ist. Im Inneren kann hochkant der Cube, in einer Netztasche diverser Klein-kram verstaut werden. In die Seitentaschen passen zwar GBAs hinein, sind dort aber nicht sehr sicher aufgehoben. Auf der Rückseite befindet sich das einzige Fach, das groß genug für



Controller und Netzteil ist – wohin aber dann mit den Spielen? Für die Standard-DVD-Hüllen ist dort nämlich kein Platz mehr. Also muss man entweder zu kleineren Hüllen für die Mini-Discs greifen, oder die

Spiele anders transportieren, was beides irgendwie nicht so ganz die tolle Lösung ist.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	BD&A
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	29,99 €

Bewertung:

Game Case NGC1

GCN

Bei all den mehr oder weniger schicken Taschen wird der Platz mitunter doch etwas eng. Aber eigentlich braucht man die Original-Verpackung und Anleitung doch gar nicht unbedingt immer dabei – Hauptsache, die Spiele selbst kommen unversehrt mit. Eine solche Aufgabe erfüllt dieses kleine



Etui, in dem maximal zwölf Spiele und ein paar Speicherkarten sicher verstaut werden können. Für knapp bemessene GC-Taschen wie den oben besprochenen Deluxe Carrier wird ein solches Täschchen fast zur Notwendigkeit – so kann man seine Produkte den Leuten natürlich auch aufzwingen. Na

was soll's, das Ding ist praktisch, sieht schick aus und ist nicht allzu teuer.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	ALS
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	7,99 €

Bewertung:

Backpack

GCN

Dieser Rucksack besteht aus dem gleichen Material wie der Deluxe Carrier, was ihn zwar strapazierfähig macht, trotz GameCube-Relief aber nicht allzu schön aussehen lässt. Na ja, Ansichtssache. Das Innenleben ist spartanisch und möglichst flexibel gehalten: Zwei große Netztaschen und ein Gurt, um den Cube festzuschallen. Wo hier verstaut wird, bleibt somit jedem selbst überlassen, Platz für die gesamte Ausrüstung ist auf jeden

Fall mehr als genug da. Zu erwähnen wären vielleicht noch die gepolsterten Schultergurte. Kleine Anekdote am Rande: In der Produktzeichnung des Herstellers ist



von "selbstreparierenden Reißverschlüssen" die Rede. Was zum Geier soll denn das sein?

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	BD&A
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	39,99 €

Bewertung:

Carrying Case GSP1

GBA SP

Die größte Stärke dieser Taschen liegt in ihrem Design, denn mit den offiziellen Logos sehen die Teile schon ziemlich edel aus. Dank Karabinerhaken, Hand- und Gürtelschlaufe lässt sich das Carrying Case auch flexibel transportieren. Allerdings kann man damit nur das Nötigste mitnehmen: Ein GBA SP, ein bis zwei Spiele und vielleicht noch ein paar Ohrhörer – mehr passt nicht hinein. Für Lupen und anderen Firlefanz ist kein Platz, was

jetzt aber keine Kritik, sondern lediglich ein Hinweis sein soll. Denn wer mehr Krempel mit-schleppen will, kann ja zu



größeren Taschen greifen. Für Kurztrips ist diese Platz sparende Lösung aber ideal.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	ALS
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	9,99 €

Bewertung:

Backpack NGC122

Eigentlich müsste diese Tasche mit "Deluxe Carrier" bezeichnet werden, denn die Ausstattung ist wirklich luxuriös. Der GameCube selbst wird im mittleren Hauptfach unter einer gut gepolsterten Klappe verstaut, darüber ist Platz für Spiele und größeres Zubehör, also Netzteil und mehrere Controller – auf Wunsch auch an speziell dafür angebrachten Halterungen. Ein weiteres größeres Fach befindet sich an der Vorderseite, das nicht nur eine Netztasche mit Reißverschluss, sondern



GCN

sogar Stifthalterungen und Kartenfach mit Sichtfenster (z.B. für Adressschild) beinhaltet. Also, wer mit diesem Rucksack sein Zeug nicht mitbekommt, muss schon einen Hänger hinter sich her ziehen...

KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

Travel Case GSP40

Hier haben wir also das Modell für Leute, die ein paar mehr Utensilien mitnehmen möchten. In der einen Innenhälfte befindet sich die große Netztasche. Entweder klemmt man hier fein säuberlich fünf Spiele hinter die elastischen Schlaufen, oder schmeißt den ganzen Kleinkram lose hinein, wodurch man dann noch etwas mehr unterbringen kann. Auf der anderen Seite sind die Halterung für den GBA SP sowie ein weiteres Innenfach für noch

mehr kleineres Zubehör. Das sollte für die meisten Zwecke nun wirklich ausreichen. Zum Standard gehören wie gewohnt Hand- und Gürtelschlaufe, Karabinerhaken und



offizielles Logo. Und wie alle GBA SP-Produkte dieses Herstellers, ist auch diese Tasche in drei Farben erhältlich.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	ALS
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	14,99 €

Bewertung:

TFT 5000 Flatscreen

Von der Bildqualität her unterscheidet sich dieser Screen nicht großartig von anderen Geräten auf dem Markt. Die Problematik liegt eher in der Technik an sich: Von einem solchen Gerät in dieser Größe und Preisklasse kann man nun mal keine Wunder erwarten. Kleinere Details in der Grafik werden verschluckt und man muss schon frontal auf den Bildschirm schauen, um etwas zu erkennen. Es gibt Regler für Farbe



und Helligkeit, aber bei dunkleren Spielen wie *Metroid Prime* oder *Resident Evil* ist nur schwer etwas zu erkennen. An N T S C - C u b e s bekommt man nur ein Schwarz-

weiss-Bild, nicht jedoch bei NTSC-Spielen mit Freeloader auf einem PAL-Cube.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vidis
Hersteller:	Brooklyn
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	179,99 €

Bewertung:

RF Unit

Es soll ja durchaus noch Fernseher geben, die keinen AV-Eingang haben. Oder Geräte, bei denen alle AV-Steckplätze schon belegt sind. Da bleibt als letzte Möglichkeit, die Konsole(n) an die Antennenbuchse des Fernsehers anzuschließen. Entsprechende RF-Units werden von mehreren Herstellern angeboten und tun im Prinzip alle dasselbe: Man kann die gängi-

gen Systeme (PSone, PS2, Xbox, N64, GC) anschließen, und bei Betrieb wird automatisch auf das Konsolensignal umgeschaltet. Der Nachteil daran ist allerdings, dass die Bildqualität so ziemlich die schlechteste ist, die man bekommen kann. Das günstigste Exemplar in unserem Testlabor kommt von MadCatz, alle an-

deren Geräte sind aber unwesentlich teurer und erfüllen ebenso ihren Zweck.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	9,99 €

Bewertung:

GAME PARK 32

Konkurrenz für den GBA! Oder doch nicht?

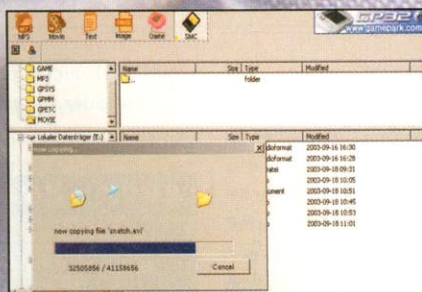
CCN

Seit über 14 Jahren hat Nintendo mit dem Game Boy und seinen Nachfolgern den Handheld-Markt fest im Griff. Aus Korea kommt nun ein neuer Handheld namens Game Park 32 (kurz: GP32), des gleichnamigen Herstellers, welches ab Oktober in Deutschland zu einem Preis von 149 € (179 € mit Beleuchtung) erhältlich sein soll.

Der Ersteindruck ist eher ernüchternd, denn Verarbeitungsqualität und Ergonomie machen einen etwas zwiespältigen Eindruck. Der Joystick ist zu leichtgängig, die beiden Aktionstasten A und B sind zu klein

und liegen zu nahe beieinander. Die technischen Daten hingegen beeindrucken (siehe Kasten) und hängen den GBA locker ab. Das Display ist zwar gut, ohne Beleuchtung aber etwas dunkel – wenn auch nicht ganz so extrem, wie beim „alten“ GBA. Als Spei-

chermedium dienen so genannte Smart Media Cards (nicht im Lieferumfang des GP32 enthalten), wie sie auch für Digitalkameras verwendet werden. Derzeit sind SMCs bis zu Größen von 512 Megabyte erhältlich, was für ein Handheld schon eine ganze Menge ist.



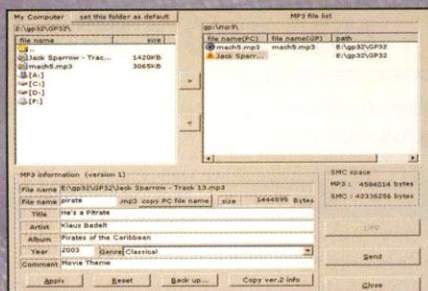
Mit dem **GP32 Manager** werden die Daten vom PC auf die Speicherkarte geschauelt.



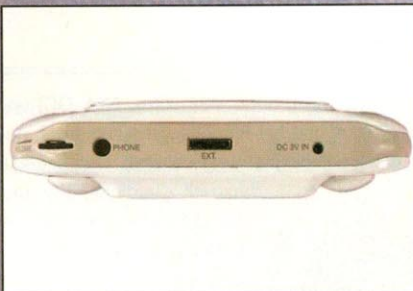
Das frei erhältliche Programm **VirtualDub** eignet sich zum Komprimieren von Videos.

Open Source

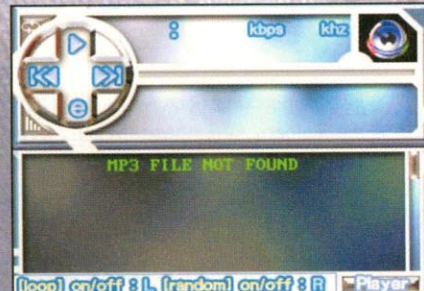
Der GP32 ist ein so genanntes „Open Source“-System, was bedeutet, dass prinzipiell jeder Hobby-programmierer Software hierfür entwickeln kann. Kein Wunder, dass es im Internet schon eine Menge interessanter Programme zu finden



Mit dem Zusatztool **MP3 Basket** können MP3s komfortabel bearbeitet werden.



An den EXT-Port können z.B. **Funkadapter** angeschlossen werden.



Der **MP3-Player** liefert akzeptable Klangqualität.

gibt. Vor allem die Emulatoren-Szene ist mehr oder weniger eifrig dabei, zahlreiche ältere Systeme wie C64, Atari ST, Atari 2600, Game Boy, SNES, Neo Geo Pocket, Wonderswan u.v.m. auf dem Handheld zu emulieren. Die passenden Spiele dazu findet man als ROM-Files im Internet, wobei das Herunterladen solcher ROMs nur erlaubt ist, wenn man das entsprechende Spiel auch im Original besitzt. Mittels mitgeliefertem USB-Kabel und spezieller Software werden die Programme und Spiele vom PC direkt auf die Konsole übertragen. Den meisten Emulatoren sieht man aber deutlich an, dass sie noch in einer frühen Entwicklungsphase stecken. Viele Spiele laufen, wenn überhaupt, nur langsam, oft auch ohne Sound oder Speichermöglichkeit. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Bislang gibt es noch nicht viele kommerzielle Spiele für den GP32, und diese auch nur im fernen Korea. In Deutschland werden Konsole und Spiele von Mitsui vertrieben, bis zum Jahresende sollen mehr als 20 Spiele zu Preisen von 19 € bis 29 € erhältlich sein. Wir haben uns mal ein paar Spiele angesehen,

Technischer Vergleich

	GP32	GBA
Prozessor	166 MHz, 32 Bit	16,7 MHz, 32 Bit
RAM	8 MB SDRAM	256 KB WRAM
Display-Auflösung	320 x 240	240 x 160
max. Farbanzahl	65.536	32.768
Sound	44,1 kHz	44,1 kHz
Speichermedium	Smart Media Card	Modul
Besonderheiten	MP3- und DivX-Player	Abwärtskompatibel

unsere Begeisterung hielt sich allerdings in Grenzen. Grafisch sind die Titel zwar recht beeindruckend, haben spielerisch jedoch einiges nachzuholen. Die frei erhältliche Software ist kaum der Rede wert: *Tetris*, *Sokoban*, *Rick Dangerous* – na ja, ganz nett, aber kein Kaufgrund für das Handheld.

Kino im Taschenformat

Interessanter sind da schon die Multimedia-Fähigkeiten des GP32. So ist das Gerät nicht nur in der Lage, MP3-Tracks abzuspielen,

sondern auch Videofilme. Natürlich kann man hier keine DVD-Qualität erwarten. Aufgrund der Hardware-Einschränkungen müssen die Filme vorher am PC in ein passendes Format komprimiert werden. Dennoch ist das Ergebnis für ein solches Gerät beachtlich – nach ein paar Experimenten kriegt man komplette Spielfilme in annehmbarer Qualität auf einer 128 MB-Karte unter. Die Wiedergabequalität von MP3-Stücken geht in Ordnung, wobei diese auch sehr vom Kopfhörer abhängig ist.



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



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



Der **C64-Emulator Frodo** liefert schon gute Ergebnisse. Andere sind noch fehlerhaft.



Sieht aus, wie ein GBA-Klon, hat aber deutlich mehr zu bieten: Der **Game Park 32**.

Fazit: Rein prinzipiell ist der Game Park 32 ein tolles Gerät mit viel Potenzial, dessen praktischer Nutzen sich derzeit allerdings noch in Grenzen hält. Der Otto Normalzocker wird sich wohl kaum halbfertige und halblegale Spiele aus dem Internet saugen wollen, die dann nicht einmal richtig laufen. Hier bleibt abzuwarten, wie weit der GP32 von den Softwareherstellern unterstützt wird, denn die bislang erhältlichen kommerziellen Games werden niemanden zum Kauf überreden. Solange es jedenfalls keine qualitativ hochwertigen Spiele vom Schlage eines *Advance Wars* oder *Golden Sun* gibt, hat der GP32 gegen den GBA nicht viel zu melden und wird als Nischenprodukt wohl nur Freaks ansprechen. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

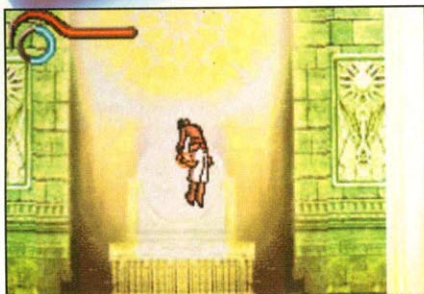
Vertrieb:	Mitsui
Hersteller:	Game Park Inc.
Erhältlich:	Oktober
Preis:	149 € bzw. 179 €

Bewertung:

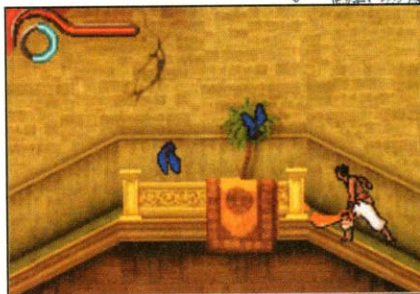
PRINCE OF PERSIA The Sands of Time

Was du morgen kannst besorgen,
das mach doch lieber gestern!

GBA



Halleluja, Bruder! Die **Speicherschreine** bringen den Hauch des Göttlichen ins Spiel.



Sogar **tollwütige Tauben** haben es auf den armen Prinzen abgesehen!



Eine Hechtrolle später kann uns die böse **Kreissäge** nicht mehr gefährlich werden.

Nur ein einziges Mal versucht der Prinzensohn des persischen Königs Sharaman eine gute Tat zu vollbringen, und schon tappt er voll in die Nessel. Auf ihrem Weg nach Indien zieht die kleine Gesandtschaft durch das Gebiet des Sultans von Azad und will diesem, wenn sie sich schon erdreistet seine Straßen zu benutzen, wenigstens ein noch nie da gewesenes

Geschenk überreichen. Der hinterhältig grinsende Wesir des Sultans gibt dem Prinzen einen Geheimitipp: Der Sand der Zeit. Gesagt getan, besorgt sich unser Alleinerbe das kostbare Mineral samt zugehörigem "Dolch der Zeit". Am Hofe des unglücklichen Sultans nimmt das Unglück jedoch seinen Lauf, als der Prinz per Zeitdolch den Sand aus seinem Behältnis befreit und, ganz nebenher, auch noch den gesamten Hofstaat versteinert.

Temporale Trampelpfade

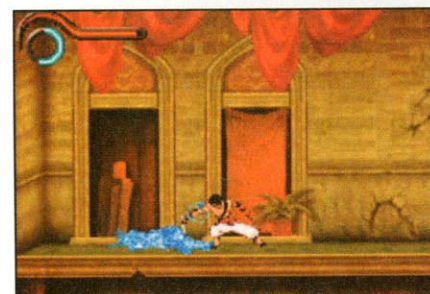
Klar, dass der Prinz (der übrigens noch immer keinen Namen hat... der armel!) die Sache nicht auf sich beruhen lässt und sofort zur Tat schreitet, seine armen, versteinerten Mitmenschen aus ihrer Starre zu befreien. Anfangs nur mit seinem Säbel und seinen beeindruckenden akrobatischen Fähigkeiten ausgerüstet, schnetzelt ihr euch durch Gegnerscharen, die sich aus allem, was krecht, flucht und Säbel schwingt, zusam-

men setzen. Käfer, Tauben (!), steinerne Götzen und Tempelwachen machen euch das adelige Leben zur Hölle. Die höheren Erfahrungsstufen, denn auch diese gibt es in *Prince of Persia: The Sands of Time*, wollen also durch stetiges Säbelrasseln wohl verdient werden. Nur gut, dass der Prinz auf seinem Weg unzählige "Skill Scrolls" aufsammeln kann: Pergamente, die euch ab diesem Zeitpunkt schnellere, und effektivere Bewegungsarten ermöglichen, sowie eure Fähigkeit der Zeitmanipulation ausbauen. Die Titel gebende Verschiebung von Raum und Zeit ist es auch, die dem Spiel seinen besonderen Reiz verleiht. Ihr wurdet verletzt? Spult doch einfach bis zum Punkt vor eurem Feindkontakt zurück! Ein tödlicher Sturz? Zurückschulen! Scroll verpasst? Zurückschulen! Nette Idee, die wohl für die ein oder andere kurzweilige Stunde mit dem GBA sorgen wird.

(CS)



Warum zur Hölle nagelt sich ein Sultan **Flammenwerfer** an seine Wände?



Besiegte **Sandperser** können per Zeitdolch absorbiert werden.



Rückwärts fliegen leicht gemacht: Der **Sand der Zeit** macht's möglich!

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.princeofpersia.de
Genre: JNR
Erhältlich: 14.11.2003

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

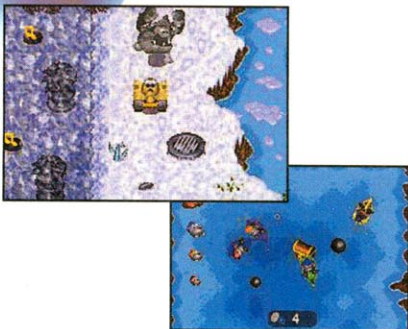
Innovatives Jump'n'Run in
Tausendundeiner Nacht

BISHER



Banjo Kazooie

GBA



Banjo Kazooie auf dem GBA ist den N64-Vorgängern recht ähnlich, allerdings zeitlich vor dem ersten Spiel angesiedelt und komplett in 2D. Ihr sammelt Notenschlüssel und Puzzleteile ein und erlernt von dem Maulwurf Bozzeye, Bottles' Großvater, neue Moves. Anfangs ist Banjo allein noch nicht sehr beweglich, aber mit Kazooie im Rucksack werden die beiden dank ihrer Flugfähigkeiten schon sehr viel mobiler. Dadurch können neue Bereiche der Level erforscht werden, die vorher nicht erreichbar waren – Castlevania und Metroid lassen grüßen. Andere Gebiete sind erst mit einer ausreichenden Anzahl von Puzzleteilen zugänglich. In den USA ist das Spiel bereits erhältlich, bei uns wird es am 24. 10. zu haben sein **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Rare
Website: www.thq.de
Genre: JNR
Erhältlich: 24.10.2003

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Gelungene 2D-Umsetzung der erstklassigen N64-Hüpfen.

BISHER



HdR: Rückkehr des Königs

GBA



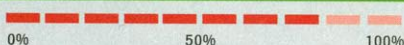
Auf dem GBA macht die aktuelle Version der Königlichen Rückkehr schon einen besseren Eindruck als noch die beiden Türme. Es gibt schönere Hintergründe und nette Spezialeffekte wie Spiegelungen zu bewundern. Ihr werdet übrigens immer mindestens zu zweit durch Mittelamerika reisen. Spielt ihr alleine, wird euer Kollege von der KI gesteuert. Jeder Charakter hat einen fest zugewiesenen Begleiter. Spielbar werden Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo, Gandalf, Eowyn und ein noch unbekannter Charakter sein, die jeweils 15 unterschiedliche Fähigkeiten erlernen können. Spielerisch orientiert sich *Die Rückkehr des Königs* wieder an *Diablo*. Verbindet ihr übrigens zwei GBAs miteinander (Multiplayer), so werdet ihr noch geheime Extras freischalten können. **(BS)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de
Genre: ACT
Erhältlich: 14.11.2003

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Könnte das beste Spiel der Serie werden.

BISHER



Klein, aber dein!

Auf den Seiten 68 und 69 dieser Ausgabe stellen wir den neuen GBA-Konkurrenten GP 32 ausführlich vor. Falls Ihr Lust auf mehr bekommen habt und das Teil selbst ausprobieren möchtet, solltet ihr unbedingt an unserem Preisausschreiben teilnehmen. In Zusammenarbeit mit Mitsui verlosen wir

3 Pakete aus GP 32 und zwei Überraschungsspielen!

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, welches Speichermedium der GP 32 für Spiele und Anwendungen nutzt. Die richtige Antwort findet ihr natürlich in dieser Ausgabe. Einfach auf eine Postkarte schreiben (Briefe werden nicht berücksichtigt) und einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
GP 32
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Viel Glück!



ADVANCE WARS 2 Black Hole Rising

Die Black Hole Army ist zurück – stärker als je zuvor!



GBA

Wir gehen jetzt einfach mal davon aus, dass der Leser *Advance Wars* bereits kennt. Falls nicht, sollte er oder sie diesen Zustand schleunigst ändern. Teil zwei unterscheidet sich spielerisch kaum vom Vorgänger – es gibt wenig Neues, dafür aber von allem etwas mehr.

Detailverbesserungen

Sämtliche früheren Gegner plus drei neue KOs stehen euch nun als Verbündete im Kampf zur Seite. Jeder hat seine Stärken und Schwächen: Max' Panzer rollen alles nieder, Jungspund Colin kann neue Einheiten sehr billig produzieren. Außerdem hat jetzt jeder KO zwei Spezialangriffe, welche euch zum Beispiel erlauben, in einer Runde zweimal zu ziehen oder auf Befehl in jeder besetzten Stadt eine Fußeinheit aufs Spielfeld zu zaubern.

An neuen Einheiten gibt es nur den sehr starken, aber auch sehr teuren Titanpanzer. Die Spielfelder enthalten da schon mehr neue Elemente: Superkanonen mit großer Reichweite oder Laser mit starker Durchschlagskraft

schränken eure Bewegungsfreiheit ganz schön ein. Daraus ergeben sich auch neue Missionsziele, wie zum Beispiel die Zerstörung einer solchen Superwaffe oder die Durchtrennung einer Versorgungsleitung. Diese Pipelines laufen quer über das Spielfeld und können dummerweise nicht einmal von Flugeinheiten überquert werden. Mit Raketen silos können beliebige Ziele auf der Karte angegriffen werden, wobei die Feuerkraft aber eher schwach ist und die Raketen dadurch ziemlich nutzlos sind.

Advance Wars 1.5

Wer *Advance Wars* durchgespielt hat, wird in den ersten zwei Dritteln des zweiten Teils keine Probleme haben und eine Höchstnote nach der anderen abräumen. Erst gegen Ende zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an. Abseits der Kampagne gibt es einen Karteneditor, viele Einzelmisionen und einen hervorragenden Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. Eigentlich ist *Advance Wars 2* eher eine Erweiterung, als eine Fortsetzung. Soll uns aber egal sein, denn das Gameplay ist und bleibt genial, und auch der zweite Teil ist nicht nur ein Pflichtkauf, sondern ein echter Kaufgrund für den GBA!

(SRÖ)



GENRE-CHECKER

STG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-4
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	10
Sound:	10
Gameplay:	10
Dauerspaß:	10
Multiplayer:	10

- zeitlos genial
- viele neue KOs
- bessere Gegner-KI
- nur wenig Neuerungen

FAZIT

An diesem Spiel kommt niemand vorbei! Kaufen! Jetzt!

ALTERNATIVE

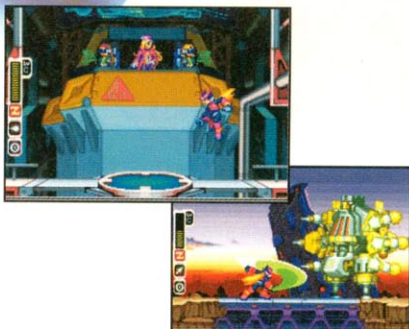
Advance Wars	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 2/02: 92%

BEWERTUNG 94%



Mega Man Zero 2

GBA

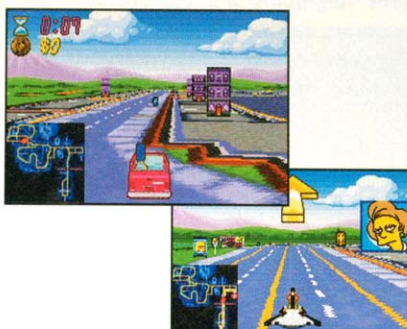


Nachdem Zero schon einmal Neo Arcadia aus dem Verkehr gezogen hat, tappt er orientierungslos durch die Wüste und klappt vor dem Hauptquartier des Widerstandes zusammen. Rasch wird ausgerüstet und zum Kampf gegen die Unterdrücker geblasen, welchen Zero neuerdings mit seinem Buster, dem Z-Saber, einem Enterhaken und einem Bumerang-Energieschild zuleibe rücken darf. Am Ende jedes Levels dürft ihr einem Obermütz die Hücke voll geben und bei guter Bewertung sogar fortan seine Waffe benutzen. Auch neue Rüstungen wollen verdient werden, schützen euch dafür aber besonders gut, oder erhöhen eure Geschwindigkeit. Fiese Feinde, böse Bosse und klasse Knarren. So muss ein *Mega Man*-Spiel sein! Wenn die ganze Sache nur eine BISSCHEN leichter gewesen wäre!

(CS)

The Simpsons Road Rage

GBA

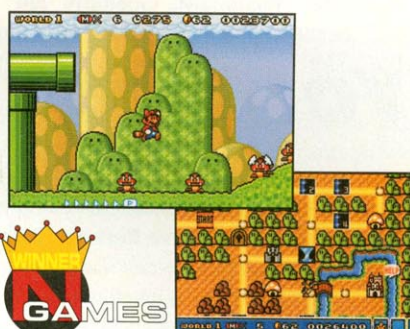


In Springfield ist die Hölle los. Öffentliche Verkehrsmittel sind dank Monty Burns nicht nutzbar. Also müssen die Leute auf Taxen umsteigen. Homer und seine Kumpel sind schnell zur Stelle. In THQs *Crazy Taxi*-Klon kutschiert ihr unter anderem als Homer, Bart, Lisa und Marge Fahrgäste von Punkt A nach B. Verkehrsregeln existieren nicht, wenn es um Pünktlichkeit geht. Leider krankt die GBA-Fassung an den gleichen Kolbenfressern wie die vor über einem Jahr erschienene GameCube-Version: Mangelnde Motivation, schlechte Technik und keine neuen Ideen. Hinzu kommt noch ein völlig unnützes Bilderpasswortsystem, das voraussetzt, dass der Spieler alle Simpsons-Charaktere anhand ihrer Bilder erkennen kann..

(BS)

Super Mario 4 Mario Bros. 3

GBA



Nintendo recyclet mal wieder sich selbst. Diesmal mit dem NES-Spiel *Super Mario Bros. 3* – immerhin eines der meistverkauften Videospiele aller Zeiten. Zu den nennenswerten Stärken des Spiels zählen die verzweigte Oberwelt, Marios zahlreiche Fähigkeiten (u.a. Schwimmen, Fliegen, Hammerwerfen) und das abwechslungsreiche Leveldesign mit vielen lustigen Ideen. Technisch ist das Spiel aus heutiger Sicht nicht ganz aktuell und wurde nur vereinzelt (z.B. durch Sprachsamples) den gültigen Standards angepasst. Spielerisch steckt *Super Mario Bros. 3* mit seinem zeitlosen Gameplay aber immer noch die meisten anderen Hüpfspiele mühelos in die Tasche – eine solche Ansammlung brillanter Ideen findet ihr sonst nirgendwo!

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR 60%	ACT 20%	GSK 20%
------------	------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom		
Hersteller:	Capcom		
Internet:	www.capcom-europe.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-2
Sprache:	englisch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	15 min.	Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Bunt und verflucht schnell
- :-) neue Waffen und Rüstungen
- :-) Motivierend...
- :-) ...wenn ihr eins mit eurem GameBoy seid.

FAZIT

Schön, aber SAUSchwer!

ALTERNATIVEN

Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
ca. 50€	Ausgabe 6/03: 91%

BEWERTUNG 82%

GENRE-CHECKER

RSP 80%	ACT 20%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ		
Entwickler:	Altron		
Internet:	www.thq.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-2
Sprache:	deutsch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Simpsons
- :-) 16 Charaktere
- :-) miese Technik
- :-) unsinniges Passwortsystem

FAZIT

Nur Fans treten das Gaspedal durch.

ALTERNATIVEN

F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 4/01: 82%

BEWERTUNG 68%

GENRE-CHECKER

JNR 100%	ACT 20%
-------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo		
Hersteller:	Nintendo		
Internet:	www.nintendo.de		
Erhältlich:	17.10.2003	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 min	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) klasse Leveldesign
- :-) gewohnt erstklassiges Gameplay
- :-) viele tolle Ideen
- :-) kultige Musik

FAZIT

15 Jahre und kein Stück gealtert: Mario bleibt der Jump'n'Run-König!

ALTERNATIVEN

Yoshi's Island	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 11/02: 91%

BEWERTUNG 92%

Posthütte

Yooahoo

Seit nunmehr zwei Wochen stelle ich mir eine bedeutende Frage. Eine Frage, die mich mittlerweile des Nachts aus dem Schlaf reißt. Eine Frage, die ich bereits unserem Chefmartin und dem Rest der Redaktion gestellt und dafür nur drei dumme Sprüche und mindestens ein blödes Gesicht geerntet habe. Die Frage: „Wie kann ein Mann sein bestes Stück innerhalb von sieben Tagen um acht Zentimeter verlängern, ohne dabei eine Resident-Evil-würdige, blutige Sauerei zu verursachen?“ Glücklicherweise lenken mich aber mittlerweile jeden Morgen um halb zehn und kurz nach zwei die Damen Malicia und Kirstina von diesem Gedanken ab. Die halten mir nämlich jeden Tag pünktlich aufs Neue ihre... Argumente zur Vertreibung sämtlicher Sorgen und Nöte vor Augen. Alle paar Wochenenden darf ich mich dann auch noch über Angebote zum günstigen Ausstieg aus meinen angeblich horrenden Schulden freuen. Klasse Sache, denn bereits ein kleiner Mausclick auf Malicia und Kirstina und schon ist euer Onkel für fünf Euro pro Minute dabei! Ihr seht also, auch unsere Redaktion steht fröhlich mitten in der Spam-Welle. Da hilft nur eins: Das Ganze mit Humor nehmen. Dementsprechend hier unsere kollegeninternen Top drei der exekutionswürdigsten Spam-Mails. Auf einem respektablen dritten Platz: Eine russische Mail mit einem unaussprechlichen Absender, Sprache in Ostblockkettern aber deutschem ISP. Worum es ging? Das wird wohl so lange ein Geheimnis bleiben, bis wir einen Russland-Korrespondenten unter Vertrag nehmen. Auf dem applauswürdigen zweiten Platz: „Schlank durch Glauben.“ Besonders witzig war das Vorher-Nachher-Bild von einer jungen Blondine mit und ohne Rettungsring um die Hüften. War schon sehr seltsam, dass da eine Lücke zwischen Kopf und Hals des Nachher-Bildes war. Sicher ungesund für den Kreislauf der guten Frau. Unangefochten auf Platz eins: „Gruppenbrustvergrößerung!“ Wenn wir gewollt hätten, könnten wir der kompletten Redaktion ein, zwei Körbchengrößen mehr verpassen – zum günstigen Mengenrabatt! Ich hab's Karsten und Martin auch vorgeschlagen (die haben es am ehesten nötig), aber irgendwie haben mich die zwei sehr unmotiviert angeguckt. In diesem Sinne viel Spaß mit dieser garantiert spamfreien Posthütte!

Euer Spam-Gourmet
Onkel Tom

Husse in the Castle

Hallo N-Games-Team,

Oh Mann, die letzte N-Games war ja wohl der Oberhammer (war bei euch auch nicht anders zu erwarten)! Die Previews waren spitze! Besonders die zu *Beyblade* und *DBZ: Budokai*, da ich ein großer Anime-Fan bin. Der News-Bereich war vollgestopft und auch die Tests waren toll. Ich finde es auch gut, dass ihr wieder Poster im Magazin habt, jetzt sind endlich meine Zimmerwände anschaulich. Natürlich habe ich auch etwas zu meckern. Ich fand den Bericht zur GC etwas mickrig, denn ich hatte mich auf einen MEGAFETTEN Bericht gefreut. Na ja, man kann eben nicht alles haben. Und dann habe ich noch eine Frage, wenn

es dir nichts ausmacht (Ich werde mich dieses eine Mal dazu herablassen, meinen Job zu machen. Anm. v. Onkel Tom). Kann man *Final Fantasy CC* auch ohne GBA zu zweit spielen? Wenn nicht, kaufe ich mir natürlich einen. Euer immer treu bleibender Fan,

Rene Husse

Onkel Tom: Yep, das Anime-Schiffchen tuckert fleißig weiter den Strom runter und nimmt dabei immer wieder neue Passagiere auf, während andere regelmäßig mit einem fröhlichen Stecher über Bord fliegen. Einzig *Pikachu* und *Son Goku* scheinen einen festen Platz auf dem Sonnendeck gebucht und auch bekommen zu haben. Für *Final Fantasy CC* wirst du wohl einen GBA brauchen, um es wirklich voll genießen zu kön-

nen. Zugegeben, die Idee, Nintendos Kleinsten so geschickt und eng zusammen mit Nintendos Kantigstem zu verschmelzen, liegt schon irgendwo zwischen genialem Einfall und böser Verkaufsstrategie, hat aber dennoch irgendwo ihre Existenzberechtigung. In jedem Fall viel Spaß mit dem neuen *FA*

Boxengasse, Teil 1

Servus Tom, Servus Chefmartin,

Ich habe da was für eure Queen Bettina. Nein! Verbesserungsvorschläge natürlich, was denkst du denn? Also:

① Mit dem neuen N-Games-Logo bin ich nicht einverstanden. Sieht aus wie bei den Eintagsfliegen-Magazinen.

② Zu den Kurz & Knapp-Boxen: Gut käme ein „Durchspiel-Check.“ Eine Leiste wie beim Schwierigkeitsgrad, die anzeigt, wie lange man am Spiel zu kauen hat. Dann kann man vergleichen und entscheiden, ob man für ein Zwei-Stunden-Game sein Geld ausgeben will. Ich habe mich oft genug über ein Spiel geärgert, das ihr gut bewertet habt, aber schnell keinen Spaß mehr gemacht hat, weil man es schon hundert mal durchgespielt hatte. Und da die Preise von GCN-Spielen alle ziemlich gleich sind, braucht man keine Preisangaben. Außer vielleicht bei ein paar Sonderspielen wie *Pokémon Box*. Euer,

Alexander Ortnr

Onkel Tom: Ich? Ich denke an gar nix! Du bist hier die Sau, Alex! ;)

① Sorry, ich kapiere echt nicht, was das Logo einer Zeitschrift mit der Qualität zu tun hat. Trotzdem hier ein Onkel Tom-zertifizierter Trick zur Vermeidung von Wut und Ärger auf Grund optischer Umschlagsprobleme: Man nehme einen Zeigefinger und einen Daumen. Am besten die der eigenen, rechten Hand. Als nächstes ziele man damit auf die rechte, untere Ecke des vorliegenden Printproduktes, greife die Ecke der ersten Seite und führe sie in einer Bogenbewegung des Unterarms nach links. Und siehe da! Schon ist das Problem mit dem Umschlag gelöst! Stylish, gell? Und so einfach!

② Deine modifizierte Box haben wir nebenan angedruckt.



Genre-Checker



BEU ACT

Kurz & Knapp

Vertrieb: Import
 Hersteller: Capcom
 Spieler: 1 USK: n.n.b.
 Sprache: englisch Erhältlich: Jetzt!
 Durchgespielt: [Progress bar]
 Schwierigkeitsgrad: [Progress bar]
 Grafik: [Progress bar]
 Sound: [Progress bar]
 Gameplay: [Progress bar]
 Dauerspaß: [Progress bar]

- tolle Spezialfähigkeiten
- abwechslungsreich
- macht Spaß
- zweischneidige Technik

Fazit:
 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

Alternativen:
 Spider-Man ca. 60 € Activision
 Superman: Shadow... ca. 60 € Atari
 big.N 6/02: 79%
 big.N 5/03: 77%

Bewertung: 86%

Mann, du hast dich ja echt ins Zeug gelegt! Gute Arbeit! Deinen Durchspiel-Check finde ich persönlich eine starke Idee, halte sie aber nicht für umsetzbar, weil ein geübter Spieler viel, viel weniger Zeit braucht als ein Anfänger. Preise wegzulassen interessiert uns momentan aber eher weniger. Die kleine Preisangabe da in der Ecke macht den Kohl nun wirklich auch nicht fett.

Boxengasse, Teil 2

Sehr geehrtes N-Games-Team,

in der big.N 9/03 habt ihr um Verbesserungsvorschläge gebeten. Einige Ideen wollte ich schon immer mal loswerden. Und das habt ihr nun davon, jetzt habe ich einen Brief an euch geschickt. Als Erstes möchte ich euch zu einem rundum gelungenen Mag beglückwünschen. Eure Zeitschrift hat sich im Laufe der Jahre nur verbessert. Doch wie heißt es so schön: Niemand ist perfekt. Also hier meine Vorschläge: Wäre es vielleicht möglich, so etwas wie einen „Historische Tests“-Teil einzuführen? Ich kenne viele Fans, die gerne mal wüssten, wie ihr *Starwing*, *Secret of Mana* oder *Super Metroid* (mein persönliches Lieblingsspiel) (Auf dem SNES auch das meine. Anm. v. Onkel Tom) bewertet hätten. Eine kleine Seite würde vollkommen ausreichen. Noch eine andere Idee: Man könnte einen „Die Besten der Besten“-Teil unterbringen. Da stehen dann, kurz und knapp, die Spiele aufgelistet, die eurer Meinung nach in Sachen Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß und Multiplayer am besten abschneiden. Zum Schluss sind da noch die Wertungsboxen. Ich denke, die sollten etwas peppiger, neumodischer und vor allem erwachsener aussehen. Da ich selber gerne Spiele bewerte, habe ich an meinem Computer einige Boxen entworfen und alle Spiele bewertet, die ich jemals gespielt habe. In meiner persönlichen Lieblingsvariante habe ich die Genre-Bereiche in „Technisch“ und „Spielerisch“ unterteilt. Das eignet sich sehr gut, um die spielerischen Elemente aufzuführen (und würde den Genre-Checker wahrscheinlich überflüssig machen). Eine weitere Idee wäre es, Spielen in herausragenden Eigenschaften einen Bonuspunkt in der entsprechenden Kategorie zu geben. Bestes Beispiel hierfür ist *Metroid Prime*. Die Grafik-, Sound-, Gameplay- und Dauerspaßwertungen erhalten hier noch einen zusätzlichen Punkt für besondere und systemübergreifende Leistungen. Es wäre auch schön, wenn ihr eine extra Multiplayer-Wertung einführen würdet, da manche Spiele in Sachen Single- und Multiplayer sehr verschieden sind (*Bomberman*, zum Beispiel). Ich habe noch so viele gute Ideen, aber ich möchte euch nicht

länger von euren eigenen Verbesserungen abhalten. Alles Gute!

Felix

Onkel Tom: Diese historischen Tests klingen an und für sich gut, leider gibt es dabei nur ein Problem: „Historisch“ ist nur eine positive Beschreibung von „Alt“. Es hat null Sinn, ein Spiel zu testen, das so weit ausmumifiziert ist, dass es heute kaum noch jemanden interessiert bzw. es jeder schon kennt. Unser Heft ist ja nun mal in allererster Linie ein Informationsblatt, in dem potentielle Zocker sich vorab über ihr Zeug informieren können, BEVOR sie die Schleichen über den Ladentisch wandern lassen. Historische Tests passen da also nicht so ganz in unser Konzept. Und die Besten der Besten lassen sich ja eigentlich auch schon in unserem GCN-Index finden. Aber deine Boxen...Wow! Du hast dich ja auch echt ins Zeug geschmissen! Auch deine Box drucken wir nebenan ab. Die Firma dankt und hat deine Idee einer Multiplayer-Einzelwertung sofort in die Tat umgesetzt! Und wenn du noch mehr gute Ideen hast, dann lass sie uns hören! Keine Angst, wir beißen nur in der Mittagspause.

TEST! Zelda: The Wind Waker		
Hersteller	Spieler	1 Spieler
Nintendo	Sprache	Deutsch
Vertrieb	Umfang	Sehr Groß
Nintendo	USK	ab 6
Schwierigkeit	Preis	ca. 60 €
	Termin (D)	03.05.03
Genre		
Technisch	Spielerisch	
ADV	ADV, ACT, GSK	
Warum diese Wertung?		
PRO		CONTRA
+ schönes Design		- anfangs etwas lange Laufwege
+ gute Hintergrundstory		
+ stimmige Atmosphäre		
+ perfektes Gameplay		
Alternative		
Starfox Adventures		Nintendo
big.N 12/ 02: 87%		GCN ca. 60 €
Gesamtwertung		
Grafik		GESAMT 95%
Sound		
Gameplay		
Dauerspaß		
Multiplayer	nicht vorhanden	
Fazit		
Die Legende lebt weiter: Grafisch umstritten aber spielerisch ungeschlagen!		

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

E-Mail
 posthuette@bristein.com

Brief des Monats

Es ist Zeit...

Sorry, ich konnte es mir nicht verkneifen, dir mit meinem Anliegen etwas Zeit zu rauben. Ich bin mit meinen 39 Jahren Spieler der ersten Stunde. Durch Automaten wie Atari Circus, Pengo, Space Invaders, Galaxien, Moon Patrol, Crazy Kong und Dutzender anderer Games wurde das Spielen für mich zur Leidenschaft. In etlichen Jahren entstand so eine gigantische Sammlung bestehend aus Atari VCS, Coleco Vision, NES, Master System, SNES, Mega Drive, Mega CD, Atari Jaguar, Amiga CD32, PSone, Saturn, Game Boy, N64, Hunderten von Spielen nebst Zubehör sowie unzählige Fachmagazine. Nachdem bei mir eingebrochen wurde und mein Zockerinventar von niveaulosen Ar***** geklaut und verwüstet wurde, das mir neben meinen Kindern das Heiligste ist, stand ich bis auf mein jahrelang angesammeltes Fachwissen vor dem spielerischen Nichts. Nun, die Zeit heilt (fast) alle Wunden, weswegen ich Anfang des Jahres auf Grund meiner ungeborenen Leidenschaft mit dem übergebenen GCN und euch, der superben N-Games, praktisch einen Neuanfang wage. So viel zu meiner Person! Das ich alles groß schreibe ist übrigens meine Art von Boykott gegen das verblödete reformierte Rechtschreib-System. Nun zur Sache, Schätzchen: In glorieichen 8- und 16-Bit-Zeiten waren die technischen Möglichkeiten stark begrenzt und dennoch entstanden solche Spiele-Perlen wie *Mario 3*, *Bucky O'Hare*, *Zelda*, *Donkey Kong*, *Secret of Mana* oder *Evermore*, um nur einen winzigen Teil zu benennen. Dann war es endlich so weit, der Einzug der 32-Bitter läutete eine neue Ära ein. Freu, hechel, grins, sabber & Co. Doch was war das? Fast alles wurde in die dritte Dimension geschmissen, was bei Spielen wie *Tomb Raider*, Rennspielen, *indiziert* und vielen anderen Ego-Shootern auch wirklich sinnvoll war. Obwohl nun schier unbegrenzter Speicher dank CD sowie die technischen Hardwarebedingungen mehr als ideal waren, kamen solche 2D-Spaßgranaten wie *Mario* oder *Sonic* beinahe gar nicht mehr vor. Wenige Ausnahmen wie das wunderschöne (aber sauschwere) *Rayman* oder *Wild Arms* nebst den *Street-Fighter*-Spielen hielten mich am Leben. Und heute? Ich bin sehr flexibel, ob nun 2D- oder 3D: Es muss Spaß machen und zwar wochenlang! Mir wird echt schlecht davon, wie oft ich heute in euren Tests lesen darf: Klasse Spiel, aber zu kurz. Spitzenidee und -Grafikeffekte, doch geübte Spieler...etc. etc. Ich bin echt froh, dass Nintendo den Game Boy-Player erschaffen hat, den ich mir zulegen werde, um die gute, alte Zeit wiedererleben zu dürfen. Ich hoffe, Tom, du liest meine Zeilen noch immer und bedanke mich schon mal auf Verdacht. Euer alter Leser,

Andreas Hinz

Onkel Tom: Autsch! Wir fühlen deinen Schmerz. Als kleines Gnadenbrot haben wir deinen Brief in unserem karitativen Sonntagstreffen zum Brief des Monats gekürt, so dass wir einen kleinen Beitrag zur Wiederherstellung deiner großen Sammlung leisten können. Ist doch echt sozial von uns, gell? Mit deinem Senf zu Sachen 2D/ 3D sprichst du übrigens ein äußerst heißes Thema an. Ist schon interessant zu sehen, dass in Zeiten von Maja, 3DSMAX und den mächtigen Next Generation-Konsolen der kleine GBA mit seiner 2D-Grafik mit die bestverkaufte Spielkonsole überhaupt ist. Es ist wohl tatsächlich so, dass viele Zocker schlicht und einfach übersättigt sind von noch mehr Polygonen, noch mehr Frames und noch mehr Effekten. Momentan ist tatsächlich eine kleine Retro-Welle ausgebrochen. Auch hier in der Redaktion wird neben dem GBA nach wie vor das gute, alte SNES bedient. Erinnert sich da draußen noch jemand an *Arkanoid* und *Top Gear*?

FREAK'S SHOP

Hens-Geiger-Str. 20 • 48291 Telgte • Fax: 02504-9330-99

Tel.: 02504-9330-11 bis 13

Mo.-Fr.: 9.00 - 18.30 Uhr

Sa.: 9.00 - 13.00 Uhr



N64 Konsole 89,95

Aufkleber: GP, Rayman 2, Shadowman, Tonic Trouble, Turok 2, Wild Cat je 9,95

Dex Drive 24,95

<speichert Spielstände von N64 auf PC>

Expansion Pak gebr. 39,95

Joypad ab 19,95

Padverlängerung 4,95

Lenkrad Asciil 19,95

Memory Card 1 MB 14,95

N64Box mit Klersicht. 1,49

Netzteil 19,95

Rumble Pak 9,95

S-VHS Kabel 9,95

Transfer-Pak 19,95

Ultra Racer 19,95

Vortex 19,95

(für Flug- u. Rennspiele)

Armornes in Projekt

Swarm a/uncut 24,95

Banjo & Toobie 69,95

Blast Corp 82% 19,95

Bomberman Hero 29,95

Bust-A-Move 2 88% 19,95

Charlie Blast 14,95

Clayfighter 63 1/3 a 19,95

Donkey Kong - Exp. 69,95

Extreme G 91% 29,95

Hexen 24,95

Hybrid Heaven 24,95

Jet Force Gemini 49,95

Knife Edge 24,95

Mace Dark Age 24,95

Madden 64 81% 9,95

Madden NFL 99 19,95

Mario Golf 29,95

Mario Tennis 39,95

Milos Astro Bowling 39,95

Mischiefs Makers 19,95

NBA Jam '99 14,95

NBA Live '99 14,95

New Tetris, The 39,95

NFL Quarterb. 98 9,95

NFL Quarterb. 2000 19,95

Olympic Hockey 14,95

Operation Winback 59,95

Pokémon Snap 92% 29,95

incl. Transfer Pak 39,95

Pokémon Stadium 2 39,95

Power Rangers Light 29,95

Shadowman 24,95

Star Wars Ep. 1 Racer 39,95

Star Wars Rogue S. 39,95

Star Wars: Shadow 39,95

Tetrisphere 29,95

Tiger's Honey Hunt 49,95

Wayne Gretzky 3D 19,95

Wayne Gretzky 98 14,95

Wetrix 29,95

WWF No Mercy 85% 49,95

007 Die Welt ist... 49,95

Aero Gauge 19,95

Aldyn Chronicles 59,95

All Stars Baseball 29,95

Armornes 24,95

Armornes a/uncut 19,95

Army Men: Sarges 29,95

Blast Corps 14,95

Bio Freak's 29,95

Body Harvest 19,95

Buck Bumble 29,95

Bust-A-Move 3 39,95

Castlevania 3D 39,95

Castlevania Leg. 49,95

Chopper Attack 49,95

Conkers Bad Fur Day 59,95

Daffy Duck Weltr. 39,95

Daikatana 39,95

Diddy Kong Rac. 29,95

Donkey Kong 39,95

Duke Nukem Z.H. 39,95

Excite Bike 19,95

Extreme G 19,95

F - Zero X 29,95

F1 World GP 19,95

F1 World GP 2 29,95

Fighters Destiny 39,95

Glover 24,95

Holy Magic Century 49,95

Hybrid Heaven 14,95

Int.S. Soccer oAV 24,95

Lego Racers 39,95

Lylat Wars ab 29,95

Mace: The Dark Age 19,95

Madden 99 oAV 9,95

Mario Kart oAV 34,95

Mario Party 2 59,95

Mario Tennis 39,95

Mischiefs Makers 12,95

Mission Imp. oAV 39,95

Mystical Ninja 29,95

Mystical Ninja 2 49,95

NBA Hangtime oAV 14,95

New Tetris, The 19,95

NHL Breakaway 98 9,95

Nuclear Strike 49,95

Olympic Hockey 4,95

Perfect Dark 59,95

Pokémon Puzzle L. 49,95

Pokémon Stadium 29,95

Rainbow Six 44,95

Ready to R.Boxing 29,95

Ridge Racer 39,95

Road Rash 39,95

Rocket Robot on W. 29,95

RTL World L. Soccer 24,95

San Francisco R.2 49,95

Scooby Doo 49,95

Shadowgate 34,95

Shadowman ab 14,95

Starshot oV 19,95

Star Wars: Battle for 69,95

Star Wars Rogue S. 29,95

Star Wars: Shadow 29,95

Super Mario 64 ab 19,95

Super Smash Bros 39,95

Tarzan 39,95

Tetrisphere 19,95

Turok 2 ab 24,95

Turok 3 49,95

Turok Rage Wars 19,95

WCW vs NWO oAV 29,95

WCW vs NWO Rev. 39,95

WWF No mercy 39,95

Xenia oA 39,95

Yoshi's Story ab 39,95

Zelda 64 ab 49,95

Top Zustand:

Aero Gauge 19,95

Banjo & Kazooie 39,95

Beetle Adv. Racing 39,95

Body Harvest 24,95

Bomberman Hero 24,95

Centre Court Tennis 29,95

Dark Rift 24,95

F1 Pole Position 24,95

Fighting Force 59,95

Forsaken 19,95

G.A.S.P. 29,95

Gauntlet Legends 39,95

GeX: Deep Cover G. 39,95

GeX: Enter the Gecko 39,95

Int. Track & Field 29,95

Jet Force Gemini 39,95

Knife Edge 19,95

Madden 64 6,95

Micro Machines 39,95

Milo's Astro Lanes 29,95

Multi Racing Champ. 24,95

NBA Courtside 19,95

NBA Jam 99 9,95

NBA Pro 98 4,95

NBA Pro 99 9,95

NFL Quarterback 99 9,95

NHL Breakaway 99 19,95

Pokémon Snap 24,95

Rayman 2 49,95

Roadsters 29,95

S.C.A.R.S. 29,95

San Francisco Rush 39,95

Snowboard Kids 29,95

Top Gear Overdrive 39,95

Top Gear Rally 29,95

Turok 39,95

Twisted Edge Snowb. 24,95

V-Rally 99 39,95

Vigilante 8 39,95

Virtual Pool 34,95

Waialae Country C. 14,95

Wave Race 24,95

Wetrix 19,95

Wipe Out 24,95

World Driver Champ. 39,95

Super-Nintendo:

S-NES Konsole ab 29,95

Joypad Org. 19,95

Aladdin 19,95

Donald in Maui M. 19,95

Donkey Kong 1-3 ab 24,95

FIFA Soccer 96 9,95

Harvest Moon gebr. 49,95

Illusion of Time gebr. 9,95

Lord of the Rings ab 39,95

Lufia incl. Berater 29,95

Mega Man X gebr. 39,95

Might & Magic 2 ge. 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. geb. 49,95

Secret of Mana gebr. 69,95

Terranigma Ber. 39,95

Tetris Attack 14,95

Toy Story 19,95

...und viele andere Artikel!



Game Boy (incl. kleine Überraschung) tba

Action Replay 39,95

Antennenkabel Org. 19,95

Breitband-Adapter 44,95

Controller ab 19,95

Converter (Play Station- Pad für Game Cube 14,95

FreeLoader: Adapter für Importe 19,95

Gameplay Adapter 54,95

Infarot-Controller 39,95

Keyboard (engl.) 29,95

Lenkrad Force Feedback 29,95

Racing Wheel 4 in 1 59,95

Link Kabel (GBA-GC) 9,95

Memory Card 8MB 19,95

Modem Adapter 44,95

Padverlängerung 7,95

RGB Kabel Org. 27,95

RGB Kabel Pro 9,95

Standard incl. Schub. 14,95

18 Wheeler 29,95

Anschlag, Der 29,95

ATV Q. P. Racing 2 39,95

Big Air Freestyle 29,95

Big Mutha Truckers 29,95

Bloody Roar: Primal 39,95

Bomberman Gene. 49,95

Butt Ugly Martians 29,95

Capcom vs SNK 2 39,95

Casper 29,95

Crash Bandicoot 29,95

Crazy Taxi 29,95

Dark Summit 29,95

Dave Mira F. BMX 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

Eternal Darkness 39,95

Evolution Worlds 49,95

Extreme G3 29,95

F1 2002 29,95

FIFA 2003 29,95

FIFA WM 2002 29,95

Freedom Fighters 49,95

Ghost Recon 39,95

Herr der Ringe: 2 Tü. 39,95

Hunter 49,95

Ikuraga 49,95

James Bond: Agent 39,95

James Bond: Nightfire 29,95

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 49,95

Luigi's Mansion 29,95

Madden 2003 29,95

Madden 2004 29,95

Magical Mirror 29,95

Mario Party 4 29,95

Mat

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 ▶

Sonic Mega Collection

GCN

Perfekte Emulation von fehlerfreien, flüssig laufenden Spielen, die dazu noch zu den Klassikern der Videospielgeschichte zählen. Nach heutigen Maßstäben sind Grafik und Sound natürlich ein Witz. Aber egal, die alten Sonic-Hüpfer machen immer noch mächtig Laune und zeigen Nintendo-Jüngern, dass die Jump'n'Run-Welt nicht nur aus Mario besteht.



Stefan Schröder Ausgabe 5/03, 95 %

Wer sowieso wenig Taschengeld hat und auf durchdachte sauber emulierte 2-D Plattformer steht, kann hier nichts falsch machen. 5 kunterbunte Umfangreiche Old School Jump'n'Runs machen Spaß, bis ihr "Ringe" unter den Augen habt. Flipper sowie Knobel-Einlagen laden zwischendurch zur Erholung ein und lassen keine Langeweile aufkommen.

Andreas Hinz Wuppertal, 88 %

P.N.03

GCN

Schnell, hart und verdammt stylisch schleudert Frau Schneider ihren Luxuskörper durch die klinisch blanken Level. Hübsche Explosionseffekte mit treibenden Technobeats im Schlepptau und einem motivierenden Combo-System fesseln den Spieler vor den Monitor. Seltsame deutsche Übersetzungen gleich inklusive...



Christian Schmid Ausgabe 9/03, 83 %

Mit *P.N.03* hat *Resident Evil*-Erfinder Shinji Mikami ein völlig neues Action-Abenteuer auf den Markt gebracht. Das Spiel kann zwar nicht durch seine Grafik überzeugen, der Sound ist aber top. Die Erwartungen wurden leider nicht erfüllt, *P.N.03* ist aber trotzdem kein schlechtes Spiel und macht nach den ca. 4 Stunden Spielzeit immer noch Lust auf mehr.

Marcus von Lüde Heidelberg, 82%

Largo Winch

GCN

Largo rätselt sich durch mehr oder weniger hübsche 3D-Umgebungen, muss Rätsel lösen und darf sich über die gelungene Atmosphäre eines Agenten-thrillers freuen. Worüber er sich nicht freuen darf sind die ellenlangen Textpassagen und die praktisch nicht vorhandene Action. Für Adventure-Fans okay.



Björn Seum Ausgabe 10/02, 69%

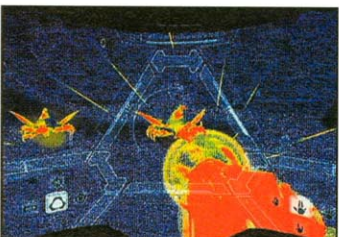
Largo Winch ist ein gut gelungenes Adventure. Die Grafik wurde mit viel Liebe zum Detail gemacht und kann sich sehen lassen. Positiv sind vor allem die vielen Umgebungen, man ist unter anderem in New York, in Russland oder in Mexico. Negativ sind jedoch die etwas langweiligen Kampfeinlagen, die eher wie ein Glücksspiel anmuten.

Michael Kukla Augsburg, 81%

Metroid Prime

GCN

Exzellente Grafik, finsterer Soundtrack und das Gefühl, vollkommen alleine im Universum zu sein, fesseln in Kombination mit dem durchdachten Leveldesign vor den Bildschirm und lassen erst Tage später wieder los. Kommt der Definition eines fast perfekten Spiels verflucht nahe, auf jeden Fall aber ein *Metroid*, wie es immer war und immer sein sollte.



Stefan Schröder Ausgabe 4/03, 97 %

Was für ein Spiel! Bei der Grafik klappt einem ja die Kinnlade runter, dass man sie den ganzen Rest des Spiels nicht mehr hochkriegt! Verstärkt wird das noch durch die immer perfekt passende Musik/Sounduntermalung und das geniale Leveldesign. Das Gefühl des Alleinseins kommt besonders gut rüber.

Nikolas Nießen Bonn, 99 %

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

▶ Hiermit bestelle ich das N-Games-Abonnement:

☐ Das Jahresabo

Ich erhalte die N-Games ein Jahr lang (11 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 31,90, Ausland € 36,90. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um 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 Logic 3 Pad
- ☐ die 16 MB Memory Card
- ☐ das Resident Evil-Buchpaket

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:
 Straße:
 PLZ, Ort:
 Geburtsdatum:
 E-Mail*:
 Telefon*:
 Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

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

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

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

JETZT ODER NIE!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Abo sparst du bares Geld, bekommst jede Ausgabe frei Haus und hast sie sogar vor deinem Zeitschriftenhändler. Außerdem hast du als Abonnent die Wahl unter diesen tollen Prämien:



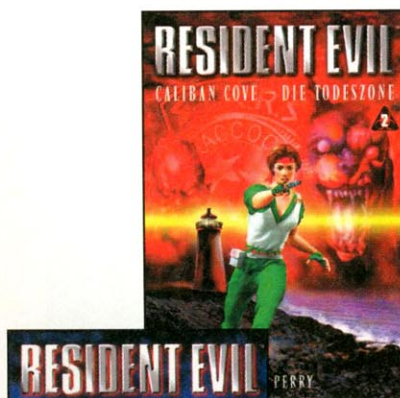
▶ Logic 3 Pad

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 Vibrations-effekt, das digitale 8-Wege Feuerkreuz und die programmierbaren Action-Buttons sprechen ebenso für sich. 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**.



▶ 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**.

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 € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)	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 04/2002 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,-)
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 64, 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 der 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	Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Saphir, Wario World Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 10/2003

2 Lösungen: P.N.03, Soul Calibur 2

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

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); (BIC: GENODEM1GRN) | |

Preise für N-Games/bigN: € 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)

**N-Games
Bestellservice
Kantstr. 5-13**

44867 Bochum

Movelisten

Alle Richtungsangaben beziehen sich auf den links stehenden Charakter.

Folgende Abkürzungen werden in den Movelisten verwendet:

A+B	A und B gleichzeitig drücken
A, B	A und B nacheinander drücken
A~B	A und B schnell hintereinander (fast gleichzeitig)
drücken	
[A]	A gedrückt halten
*	Joystick bzw. Steuerkreuz in neutraler Mittelposition
UB	Unblockable: Kann nicht geblockt werden
8-Way-Run-Attacks	Charakter befindet sich im Lauf

Würfe:

Würfe:

Eingabe	Position	Befreiung
A+B	Frontal	A
Y+B	Frontal	Y
A+B oder Y+B	Links	A oder Y
A+B oder Y+B	Rechts	A oder Y
A+B oder Y+B	Hinten	A oder Y
↓ ↘ → A+B, ← ↙ ↘ ↗ ↘ → Y	Frontal	A, A,Y
↓ ↘ → Y+B, ← ↙ ↘ ↗ ↘ → A+Y	Frontal	Y,Y

Eingabe	Trefferzone
↓ ↘ →	-
↓ ↘ →, * (↓ oder ↑)	-
↓ ↘ → A	tief
↓ ↘ → Y	mittel
↓ ↘ → X	hoch, hoch
↓ ↘ → A+Y	mittel
↓ ↘ → A+Y, X	tief
↓ ↘ → Y+X	mittel
↓ ↘ → A+X	tief

Eingabe	Trefferzone
↓ ↗ ←	-
↓ ↗ ← (↓ oder ↑)	-
↓ ↗ ← A	tief
↓ ↗ ← Y	mittel
↓ ↗ ← X	mittel

Eingabe	Trefferzone
→ A	hoch, hoch
(oder → oder ↗) Y	mittel
(oder → oder ↗) [Y]	mittel
→ X	tief
(oder → oder ↗) Y+X	mittel, mittel
(oder ↗) A, A	mittel, mittel
(oder ↗) X	mittel, mittel
(oder ↗) X, X, Y	mittel, mittel, mittel, mittel

(↓ oder ↗) $X, A \leftarrow Y$	mittel, hoch
(↓ oder ↑) A, A	mittel, tief
(↓ oder ↑) A, A, A	mittel, tief, tief
(↓ oder ↑) A, Y	mittel, mittel
(↓ oder ↑) Y	mittel
(↓ oder ↑) X	tief
(↓ oder ↑) A	tief, hoch
(↘ oder ↗) oder (↑) $Y+X$	mittel
(↘ oder ↗) A	tief
(↘ oder ↗) Y	mittel
(↘ oder ↗) $[Y]$	mittel
(↘ oder ↗) oder (↖) X	mittel
← A, A	mittel, tief
← Y	tief
← $Y+X$	tief

Kampfhaltungen:

RO	Right Out
BL	Behind Low
RC	Right Cross
LO	Left Out
LI	Left In

Eingabe	Position	Befreien
A+B	Frontal	A
Y+B	Frontal	Y
A+B oder Y+B	Links	A oder Y
A+B oder Y+B	Rechts	A oder Y
A+B oder Y+B	Hinten	A oder Y

Eingabe	Haltung	Trefferzone
A	BL	hoch
A, X		hoch, mittel
Y	RC	mittel
Y, Y	RC	mittel, mittel
Y, Y, X	-	mittel, mittel, hoch
X	-	mittel
X, A	-	mittel, tief
X, X	-	mittel, mittel

Eingabe	Haltung	Trefferzone
A	-	hoch
Y	LO	mittel
X	-	tief
X X	-	tief, hoch

Eingabe	Haltung	Trefferzone
A	-	mittel, mittel
Y	-	mittel, mittel, mittel.
mittel		
X	-	tief

Eingabe
A
→ A, Y
Y
(↙ oder ↓ oder ↘) Y

Eingabe
A
 $\rightarrow$ A, Y
 $\leftarrow$ A
Y
X
 $\downarrow$ oder $\uparrow$ Prep B

Eingabe
A
→ A
Y
X
↓ oder ↑ Prep B

Eingabe
A
→ A
Y
X
↓ oder ↑

Eingabe
A+B
Y+B
A+B oder **Y+B**
A+B oder **Y+B**
A+B oder **Y+B**

Eingabe

→ A
(↓ oder ↘ oder ↗) Y
→ X
(↓ oder ↘ oder ↗) Y + X
↗ A, A
↗ A, A
(↓ oder ↘) X, X
(↓ oder ↗) A, A
(↓ oder ↗) A, Y
(↓ oder ↗) Y
(↓ oder ↗) X
(↓ oder ↗) X ~ A
(↓ oder ↗ oder ↘ oder ↙) Y + X
(↓ oder ↙) A
(↓ oder ↙) Y
(↓ oder ← oder ↙) X
← A, A
← Y
← Y + X

Eingabe
A+B
Y+B

tief
mittel
mittel

Haltung

1000

Haltung

Prep A

Haltung

Prep A

Haltung

Prep A
-
-
-
Prep B

Trefferzone

tief
mittel, mittel
mittel, mittel
tief

Trefferzone

-
mittel, mittel
hoch
mittel
mittel

Trefferzone

hoch
mittel
hoch

Trefferzone

hoch
mittel

A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
⇒ ⇒ A+B

Links
Rechts
Hinten
Frontal

A oder **Y**
A oder **Y**
A oder **Y**
Y

Eingabe

↓ ↘ ↗

↓ ↘ ↗

↓ ↘ ↗ →

↓ ↘ ↗ A, A

↓ ↘ ↗ Y

↓ ↘ ↗ Y → ↑ Y, A, X

↓ ↘ ↗ X

↓ ↘ ↗ (↓ oder ↑) *A, A

↓ ↘ ↗ (↓ oder ↑) *Y, A, Y

↓ ↘ ↗ (↓ oder ↑) *X

Eingabe
 (↖ oder → oder ↗) A
 → X
 → Y
 (↖ oder → oder ↗ oder ↓ oder ↑) X ~ Y
 jede Richtung A+Y
 jede Richtung A+X
 jede Richtung A+X, X
 → Y+X, A, Y
 (↖ oder ↗) Y
 (↖ oder ↗) X
 ↑ A
 ↓ A
 (↓ oder ↑) Y
 (↓ oder ↑) X
 (↙ oder ↘) A, A
 (↙ oder ← oder ↘) Y
 (↙ oder ← oder ↘) X
 ← A
 ← Y ~ A

Trefferzone

-
-
mittel, hoch
mittel
mittel, mittel, mittel
mittel, mittel
mittel, hoch
mittel, tief, mittel
mittel

Trefferzone

mittel
mittel
tief
mittel
mittel, mittel
hoch
mittel
mittel, hoch, mittel
mittel
mittel
hoch
hoch
mittel
mittel
tief, mittel
mittel
mittel
mittel
UB-mittel

PO
STK
WR
WRS

Possession
Stalker
Wind Roll
Wind Roll Side

Eingabe
A+B
Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
⇒ ⇒ Y+B
PO A+B oder Y+B

Eingabe
 $\rightarrow$
 $\rightarrow, \leftarrow$
A
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) A$
 $\leftarrow A$
 $\leftarrow A, \downarrow, \nearrow, \leftarrow$
Y
X
 $\uparrow X$
 $\uparrow X, \downarrow, \nearrow, \leftarrow$
 $\uparrow X, A$
 $\downarrow X$
 $A+Y$
 $A+X$
 $A+B \text{ oder } Y+B$
 $\downarrow (\uparrow, \downarrow \text{ oder } \uparrow) (\uparrow) \text{ nahe Wand}$

Position

Frontal
Frontal
Links
Rechts
Hinten
Frontal
Frontal

Befreien

A
Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y
Y
A oder Y

Haltung

PO
PO

Trefferzone

-
-
hoch
hoch
hoch
hoch
mittel
mittel
mittel, mittel
mittel, mittel
mittel, mittel, mittel
tief
UB-mittel
mittel, mittel
-
-

Stalker (STK): A+Y

Eingabe	Haltung	Trefferzone
↓ oder ↑ A+Y	-	-
A	-	mittel
Y	-	mittel
X	-	mittel, mittel
X, A	-	mittel, mittel, hoch

WindRoll (WR): B+K

Eingabe	Haltung	Trefferzone
Y+X, ↓ ↘ ↙	PO	-
A	-	hoch
A, ↓ ↘ ↙	PO	hoch
(↓ oder ↑) A	-	hoch
← A	PO	tief
Y, Y, Y	-	mittel, mittel, mittel
Y, X, (Y)	-	mittel, mittel, (mittel)
X	-	mittel, mittel
⇒ X, X	-	hoch, tief
⇒ X, X, ↓ ↘ ↙	PO	hoch, tief
⇒ X, X, X	-	hoch, tief, hoch

WindRoll-Side (WRS): (↓ oder ↑) Y+X

Eingabe	Haltung	Trefferzone
A	-	hoch
← A	PO	tief
X	-	hoch, hoch
X, A	-	hoch, hoch, mittel
A+Y	STK	-

8-Way-Run Attacks:

Eingabe	Haltung	Trefferzone
⇒ A	-	hoch
⇒ A, ↓ ↘ ↙	PO	hoch
⇒ A, A	-	hoch, hoch
⇒ A, A, ↓ ↘ ↙	PO	hoch, hoch
⇒ A, Y+Y	-	hoch, mittel, mittel
(↘ oder ⇒ oder ↙) Y	-	mittel
⇒ X	-	tief
jede Richtung A+X	PO	-
(↘ oder ↙) A	-	hoch
(↘ oder ↙) A, ↓ ↘ ↙	PO	hoch
(↘ oder ↙) A+Y, Y, Y	-	hoch, mittel, mittel, mittel
(↘ oder ↙) X	-	mittel
(↓ oder ↑) A, A, A	-	hoch, hoch, tief, tief
(↓ oder ↑) A, A, (↓ oder ↑) Y+X	WRS	hoch, hoch
(↓ oder ↑) A, X	-	hoch, mittel, hoch
(↓ oder ↑) Y	-	mittel, mittel
(↓ oder ↑) A	-	mittel
(↓ oder ↑) X	-	hoch, hoch
(↓ oder ↑) X, A	-	hoch, hoch, mittel
(↘ oder ↙) A	-	tief, hoch
(↘ oder ↙) Y, X	-	mittel, mittel
(↘ oder ↙) Y, X, ↓ ↘ ↙	PO	mittel, mittel
(↘ oder ↙) X, X	-	hoch, tief
← A	-	hoch
← Y	-	mittel
← [Y]	-	mittel
← X, (X)	-	mittel, (mittel)

Voldo

Kampfhaltungen:

BL	Blind
CR	Caliostro Rush
MC	Mantis Crawl

MC-HT
MC-FT
MC-LF

Mantis Crawl Head Towards (Gesicht zum Gegner)
Mantis Crawl Feet Towards (Füße zum Gegner)
Mantis Crawl Land Fish

Würfe:

Eingabe
A+B
Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
X+B
bs Y+B
↘ [Y]
CR A+B
CR Y+B

Position

Frontal
Frontal
Links
Rechts
Hinten
Frontal
Frontal
Boden
Frontal
Frontal

Befreien

A
Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y
A
-
-
A
Y

Blind (BL): ↓ ↘ ↙

Eingabe	Haltung	Trefferzone
A	-	hoch
⇒ A	-	mittel, mittel
⇒ ⇒ A	-	mittel
← A	BL	hoch
← A, Y	BL	hoch, mittel
Y	-	mittel
⇒ Y	-	hoch
⇒ ⇒ Y	-	mittel
← Y	BL	mittel
← Y, *Y	-	mittel, mittel
← Y, ← Y	BL	mittel, mittel
⇒ ⇒ A	-	mittel
X	-	hoch
↘ X	-	tief
↓ X	-	tief
↘ X	-	mittel
← X	BL	hoch
A+Y	MC auf B	mittel
A+Y [↓]	-	mittel, tief
A+Y [B]	MC-HT	mittel
↓ A+Y	BL	tief
Y+X	-	-
↑ oder ↓ Y+X	-	-
([↑] oder [↓]) Y+X	MC-HT	-
← Y+X	-	-
← [Y+X]	MC-HT	-
⇒ Y+X	-	-
A+X	-	mittel, mittel
[A+X]	-	mittel, mittel
↓ A+X	MC-HT	mittel

Mantis Crawl (MC):

Eingabe	Haltung	Trefferzone
B	-	-
↓ oder ↑	MC-LF	-
↓ (← oder ↓) ⇒	Wechsel	-
↑ (← oder ↑) ⇒	Wechsel	-
(↑ oder ↓) B	-	-
← oder ⇒	-	-
⇒ ⇒	-	tief
⇒ ⇒ Y+X	-	tief, mittel
MC-FT A	-	mittel
MC-HT A	BL	mittel
MC-FT Y	BL	mittel, mittel
MC-HT Y	-	mittel, mittel
MC-FT X	-	hoch
MC-HT X	BL	mittel
MC-LF-HT A	-	tief
MC-LF-HT Y	-	mittel
MC-LF-HT X	-	hoch
MC-LF-HT Y+X	-	UB-mittel
MC-LF-FT A	BL	tief
MC-LF-FT Y	BL	mittel
MC-LF-FT X	BL	mittel
A+Y	MC auf B	mittel, mittel
Y+X	MC	mittel
MC-FT in Wand laufen	-	mittel
MC-HT in Wand laufen	BL	mittel

Caliostro Rush (CR):

Eingabe	Haltung	Trefferzone
A, A	-	hoch, mittel
A, ↘ A	-	hoch, mittel
A, ← A	BL	hoch, hoch
A, ← A, A	-	hoch, hoch, hoch
Y, Y	-	mittel, mittel
Y, [Y]	MC-FT	mittel, mittel
Y, Y, Y	-	mittel, mittel, mittel
X	-	tief
A+Y	-	tief
Y+X	-	mittel
[Y+X]	MC-FT	mittel
A+B	-	-
Y+B	MC-FT	-

8-Way-Run Attacks:

Eingabe	Haltung	Trefferzone
→ A	-	hoch
(↘ oder → oder ↗) Y	-	mittel
→ X	-	tief
(↘ oder → oder ↗) A+Y	-	mittel, mittel
(↘ oder → oder ↗) A+Y, X	-	mittel, mittel
any Y+X	CR	-
(↘ oder ↗) A	-	hoch
(↘ oder ↗) X	-	hoch
(↓ oder ↑) A	-	mittel
(↓ oder ↑) Y	-	mittel, mittel
(↓ oder ↑) X	-	tief
(↓ oder ↑) A+Y	-	-
(↘ oder ← oder ↗) A	-	mittel
(↘ oder ← oder ↗) Y, A	BL	mittel, hoch
(↘ oder ← oder ↗) Y, A, A	-	mittel, hoch, hoch
(↘ oder ← oder ↗) [Y]	-	UB-mittel
(↘ oder ↗) X	BL	mittel
(↘ oder ↗) X, →	-	mittel
(↘ oder ← oder ↗) A+Y	-	mittel
(↘ oder ← oder ↗) [A+Y]	-	mittel, (mittel, mittel)
← X	-	mittel

Yoshimitsu

Kampfhaltungen:

PG	Pogo
IS	Indian Sit

Würfe:

Eingabe	Position	Befreien
A+B	Frontal	A
Y+B	Frontal	Y
A+B oder Y+B	Links	A oder Y
A+B oder Y+B	Rechts	A oder Y
A+B oder Y+B	Hinten	A oder Y
→ → A+B	Frontal	A

↓ ↘ ← A+Y
→ X+B

Frontal
Frontal

A
A

Pogo (PG): A+Y

Eingabe	Haltung	Trefferzone
B	-	-
A	-	tief
Y oder (↓ oder ← oder → oder ↑)	PG	mittel
X	-	mittel
→ A+Y	-	tief, tief, tief
[→] A+Y	-	tief, tief, tief
A+Y	-	mittel
[A+Y]	-	mittel
Y+X	IS	-

Indian Sit (IS): Y+X

Eingabe	Haltung	Trefferzone
B	-	-
← oder →	-	-
A	-	tief
Y	-	UB-mittel
X	-	mittel
A+Y, X	-	hoch, mittel
[A+Y], →	-	hoch, UB-mittel
↑ PG	-	-

8-Way-Run Attacks:

Eingabe	Haltung	Trefferzone
→ A	-	mittel
(↘ oder ↘ oder ↑ oder ↗) A	-	mittel
(↘ oder → oder ↗) Y	-	mittel
(↘ oder → oder ↗) Y, Y+X	-	mittel, mittel
(↘ oder → oder ↗) Y, [Y+X]	-	mittel, mittel
(↘ oder → oder ↗) Y, Y+X, A+Y	-	mittel, mittel, hoch
(↘ oder → oder ↗) Y, Y+X, A+Y, X	-	mittel, mittel, hoch, mittel
(↘ oder → oder ↗) Y, Y+X, → [A+Y]	-	mittel, mittel, hoch, UB-mittel
(↘ oder → oder ↗) A	-	mittel
→ X	-	tief
(↘ oder ← oder → oder ↗) A+Y	-	mittel
(↘ oder ← oder → oder ↗) A+Y, A	PG	-
(↘ oder ← oder → oder ↗) A+Y, Y	IS	-
(↘ oder ← oder → oder ↗) A+Y, ↓ Y	-	tief
→ Y+X	-	mittel
→ [Y+X]	-	mittel
→ Y+X, A+Y	-	mittel, hoch
→ Y+X, A+Y, X	-	mittel, hoch, mittel
→ Y+X, → [A+Y]	-	mittel, hoch, UB-mittel
→ A+X	-	-
→ A+X, A	PG	-
→ [A+X]	-	UB-mittel
(↘ oder ↗) X	-	mittel
(↘ oder ↗) A+Y, (↓ oder ←)	-	UB-mittel
(↘ oder ↗) Y+X	-	mittel
(↓ oder ↑) Y	-	mittel
(↓ oder ↑) X	-	hoch
(↓ oder ↑) X, A	PG	hoch
(↓ oder ↑) X, Y	IS	hoch
(↓ oder ↑) A+Y	-	mittel
(↓ oder ↑) Y+X	-	mittel
(↘ oder ↗) A	-	tief
(↘ oder ↗) Y, A, Y	-	mittel, hoch, mittel
(↘ oder ↗) Y, A, Y, A	PG	mittel, hoch
(↘ oder ↗) Y, A, Y, Y	IS	mittel, hoch
(↘ oder ↗) Y, A, Y, ↓ Y	-	mittel, hoch, tief
(↘ oder ← oder ↗) X, Y	-	mittel, mittel
(↘ oder ← oder ↗) X, [Y]	-	mittel, UB-mittel
(↘ oder ← oder ↗) Y+X	-	mittel
(↘ oder ← oder ↗) Y+X, A	PG	-
(↘ oder ← oder ↗) Y+X, Y	IS	-
← A	-	mittel
← Y	-	UB-mittel
← Y+A	-	mittel
← Y+Y	-	hoch

Hung Yunsung

CR	Crane
LW	Land Walk

Eingabe
A+B
Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
Y+B ←

Frontal
Frontal
Links
Rechts
Hinten
Frontal

A
Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y
Y

Eingabe
A
[A]
Y
X
↓ X, X
↓ X, X, →
↓ X, A
↓ X, A, ←
↓ kX
A+Y
→ →
→ → A
→ → A, Y
→ → *Y
→ → X
← ← Y

CR
CR
LW

hoch
hoch
mittel
mittel
tief, hoch
tief, hoch
tief, hoch
tief, hoch
hoch
mittel
-
hoch
hoch, mittel
mittel
mittel
mittel

Eingabe

A
Y
X, X, X
Y+X

1000
900
800
700
600

hoch
mittel
tief, hoch, hoch
mittel

Eingabe
 $\Rightarrow A$
 $\Rightarrow Y \cdot Y$
 $\Rightarrow Y, \Rightarrow$
 $\Rightarrow Y, \Leftarrow Y$
 $\Rightarrow Y, \Leftarrow [Y]$
 $\Rightarrow X$
 oder A
 oder A, Y
 oder $A, [Y]$
 oder Y
 oder $[Y]$
 oder X
 oder A, Y
 oder $A, \Rightarrow$
 oder Y
 oder X
 oder A
 oder Y
 oder X
 oder X
 $\Leftarrow A$
 $\Leftarrow Y$
 $\Leftarrow X$
 $\Leftarrow Y + X$

CR
CR
CR

mittel
mittel, mittel
mittel
mittel, mittel
mittel, mittel
tief
hoch
hoch, mittel
hoch, mittel
mittel
mittel
mittel, mittel
hoch, hoch, mittel
hoch, hoch
mittel
hoch
tief
tief
tief
mittel
mittel
hoch
UB-mittel

RL	Relic
MS	Mist
HMD	Half Moon Death
FMD	Full Moon Death

Relic
Mist
Half Moon Death
Full Moon Death

Eingabe

A+B
Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B
A+B oder Y+B

Eingabe

B
A
A, Y
Y
X
[X]
A+Y
Y+X
A+Y+X oder $\rightarrow$ B

Eingabe

B
A
A, A, (A)
A, Y, ($\Rightarrow$)
A, Y+X
A, X
Y, ($\Rightarrow$)
X
A+Y
Y+X

Eingabe

A, A	hoch, hoch
~A	hoch
Y, Y	mittel, mittel
A	mittel
X	tief

Eingabe

A	UB-hoch
Y	UB-mittel
X	tief

Eingabe

$\Rightarrow A, A$
 $\Rightarrow A, (\downarrow \text{ oder } \uparrow)$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) A$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) A$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) A, A$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) A, A, \Rightarrow$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) A$
 $\leftarrow A$
 $\leftarrow [A]$
 $\Rightarrow Y, Y, Y-$
 $\Rightarrow Y, Y, \downarrow \text{ oder } \uparrow$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) Y Y$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) [Y]$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) Y$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) Y, Y$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) Y, A, Y$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) Y, A, \Rightarrow$
 $\leftarrow Y Y$
 $\Rightarrow X$
 $(\searrow \text{ oder } \nearrow) X$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) X$
 $(\searrow \text{ oder } \leftarrow \text{ oder } \rightarrow) X$
 $(\leftarrow \text{ oder } \rightarrow) X$
 $\text{alle } \text{au\ss} \text{er } \leftarrow, A+Y$
 $\text{jede Richtung } A+X$
 $(\searrow \text{ oder } \swarrow \text{ oder } \leftarrow \text{ oder } \rightarrow \text{ oder } \nearrow \text{ oder } \searrow) Y+X$
 $(\downarrow \text{ oder } \uparrow) Y+X$
 $\leftarrow A+Y$

Frontal
Frontal
Links
Rechts
Hinten

-
-
MS
-
-
RL
RL
MS
-

- MS
-
-
RL
-
-
-
RL

Trefferzone

hoch, hoch
hoch
mittel, mittel
mittel
tief

Trefferzone

UB-hoch
UB-mittel
tief

Haltung

HM
-
-
-
MS
-
-
RL
-
HM
-
RL
-
-
-
MS
-
-
-
-
-
-
FMI
HM
RL

A
Y
A oder Y
A oder Y
A oder Y

-
hoch
hoch
mittel
tief
tief
UB-hoch
-
-

-
hoch
hoch, hoch, hoch
hoch, mittel
hoch
hoch, tief
mittel
tief
mittel
-

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten GameCube-Spiele.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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 allerding
Battle Houshin ★	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasy-Spiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Mutha Truckers ★	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne ★	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traumfälle 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!
Buffy: Chaos Bleeds ★	1-4	ACT	10/03	79%	Ordentliches Buffy-Debüt mit ein paar Kameraproblemen.
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom ★	1-4	RSP	10/03	23%	Aaaargh! (Redakteur beging Sepukku)
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.
Castleween	1	JNR	5/03	36%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Conflict: Desert Storm	1-4	ACT	8/03	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter mit Realismus-Bonus.
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 Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funsportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Meilenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!
Donald Duck: Phantomas	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Dragon's Lair 3D ★	1	RPG	3/03	70%	Klassiker mit misslungener Technik.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.
Drome Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Eggo Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002★	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX★	1-4	RSP	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.
Final Fantasy: Crystal Chronicles★	1-4	RPG	10/03	86%	Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer.
Finding Nemo	1	ADV	8/03	66%	Schönes Spiel, aber technisch schlecht umgesetzt.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers★	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.
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!
Madden NFL 2004	1-4	SPS	10/03	90%	Die ultimative Football-Sim.
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.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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.
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 Brennballefans 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 for 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 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber spaßig.
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.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...	
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	*RÜLPS* - Tschuldigung... war irgendwas?	
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.	
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.	
Skies of Arcadia Legends	1	RPG	5/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.	
Smashing Drive★	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesenenttäuschung! Ab in die Schrottpresse!	
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.	
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.	
Sonic Adventure DX Director's Cut	1	JNR	9/03	65%	Enttäuschende Umsetzung eines super Spiels.	
Sonic Mega Collection	1-2	JNR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.	
Soul Calibur 2	1-2	BEU	10/03	89%	Hochgradig geniales Klingenduell.	
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.	
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.	
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	1/03	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.	
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch Spaßig.	
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordentliches Debüt des "Man of Steel".	
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!	
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!	
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.	
Super Puzzle Bobble All-Stars★	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultcharakter.	
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler!	
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.	
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.	
Time Splitters 2	1-4	ACT	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.	
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ACT	4/03	58%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.	
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!	
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!	
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 Rafinesse.	
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.	
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.	
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.	
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.	

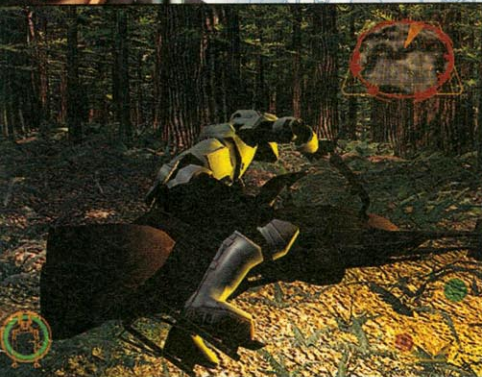
★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

 Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Winner"-Award.

 Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen unseren "Loser"-Award.

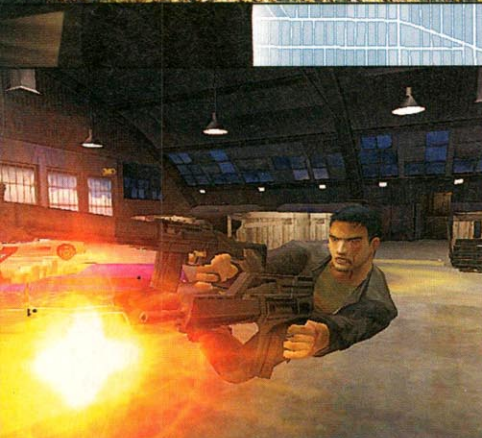


N-Games mit Megatests!



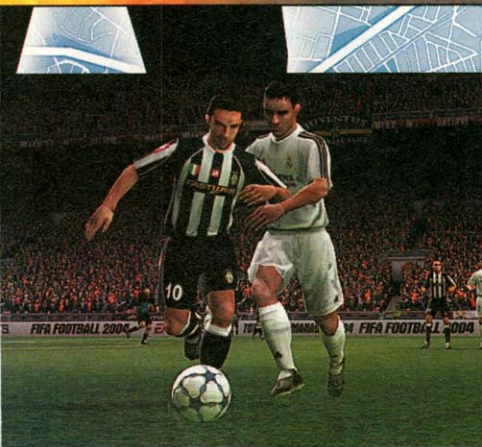
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Klare Sache – die Macht war in dieser Ausgabe noch nicht stark genug. Den dunklen Bugs unterlegen, konnten und wollten wir **Rebel Strike** nicht bewerten. Die PAL-Fassung soll frei von Fehlern sein, weswegen ihr nächste Ausgabe eine handfeste Wertung erwarten könnt.



True Crime: Streets of L.A.

Wir fahren nach Los Angeles. An der Seite von Hardcore-Bulle Nick Kang haben wir es auf Kriminelle aus aller Herren Länder abgesehen. Seid auf den potentiellen GTA-Killer so gespannt wie wir.



FIFA 2004

Fußballfreunde aufgepasst! EA Sports hat sich diesmal Hilfe aus Europa geholt, um die FIFA-Serie noch besser zu gestalten. Wir laufen nächste Ausgabe mit versammelter Redaktion auf.

Und sonst?

Weitere Kandidaten für unser Testlabor der nächsten Ausgabe sind **XIII**, **Tony Hawk's**

Underground, **Rogue Ops**, **Dragon Ball Z Budokai**, **Wallace & Gromit in Projekt Zoo**, **Bulletproof Monk**, **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**, **Conflict Desert Storm II** und **Urban Freestyle Street Soccer**. Außerdem gibt's wie immer brandheiße Previews, ein großes Feature und die Komplettlösung zu... lasst euch überraschen!

Die nächste Ausgabe liegt am 19.11.03 im Handel.

Herausgeber
Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift
BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 – 32460
Fax.: 02327 – 324699

Geschäftsführer
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef
Titus Funkel (TF)

Redaktion
Tom Gerlach (TG)
Benjamin Kegel (BK)
Karsten Rohloff (KR)
Christian Schmid (CS)
Stefan Schröder (SRÖ)
Björn Seum (BS)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Florian Seidel (FS)

Layout
Michael Fischer
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 – 324651
(Mac Leonardo)

Karikaturen
Glenn M. Bülow

Druck
Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 – 324669

ABO-Service
BriStein Verlag GmbH
N-Games ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): € 31,90
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 36,90
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 – 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

N-Games ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzangabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

BS BriStein

Titel:
XIII © Ubi Soft 2003. All rights reserved..

Soul Calibur 2

Extra Arcade-Modus

Spielt den normalen Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter durch, um die Variante des Arcade-Modus freizuschalten.

Extra Versus-Modus

Spielt den freigeschalteten Extra-Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter durch, um den neuen Duell-Modus zocken zu können.

Extra Versus Team-Battle-Modus

Beendet den Extra Team Battle-Modus für diesen neuen Spielmodus.

Extra Survival-Modus

Um den alternativen Survival-Modus spielen zu können, müsst ihr den normalen Survival-Modus mit einem beliebigen Charakter mit wenigstens zehn Siegen abschließen.

Extra Practice-Modus

Um den neuen Trainingsmodus antesten zu können, müsst ihr den Weapon Master-Modus mit einem beliebigen Charakter zu Ende spielen.

Demo-Modus und Charakterlebensläufe

Für diese Goodies müsst ihr entweder den Arcade-Modus oder den Extra Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter durchzocken. Ihr erhaltet den Lebenslauf und die Statistik des Charakters, mit dem ihr den Spielmodus bewältigt habt.

Verarschung

Wählt den Arcade-Modus und danach euren Krieger. Während die Arena geladen wird, müsst ihr A betätigen. Nun könnt ihr euch über eine Verarschung eures Charakters in Richtung des zweiten Spielers freuen.

Slow-Motion-Kamera

Betätigt während der Replay R und steuert dann die Kamera frei Schnauze per Analog-Sticks durch die Arena.

Sprüche im Versus-Modus

Betätigt bei der Auswahl eures Charakters im Versus-Modus A, B, X, Y, Z, R oder L oder navigiert den C-Stick in eine beliebige Richtung. Zur Belohnung dürft ihr euch einen mehr die gewünschte Arena. Wenn sie alternative Areale besitzt, könnt ihr diese mit links und rechts durchblättern.

Alternative Kostüme

Highlighted euren Charakter und betätigt euren Guard-Knopf oder weniger dummen Spruch eures Charakters anhören.

Alternative Areale

Einige der Arenen, die im Weapon Master-Modus freigeschaltet werden können, besitzen alternative Ebenen. Highlighted

F-Zero GX

X-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.

Diamant-Cup freischalten

Platziert euch auf der Standard- oder Experten-Stufe als erster in den Rubin-, Smaragd-, und Saphir Cups.

Master-Klasse freischalten

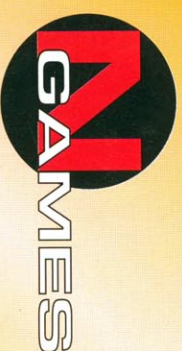
Platziert euch auf der Experten-Stufe als erster in den Rubin-, Smaragd-, Diamant-, und Saphir-Cups.

Cut-Scene-Untertitel

Betätigt Z während einer Cut-Scene, um die Untertitel einzuschalten.

Schlangenfahrttechnik

Dieser Fahrstil ist nur dann empfehlenswert, wenn ihr zu den absoluten Cracks im High-Speed-Business gehört und dazu auch noch einen Chirurgen für Handmedizin in eurer Familie kennt. Betätigt immer wieder und im schnellen, rhythmischen Wechsel links + L, rechts + R, links + L usw. Mit dem richtigen Timing könnt ihr durch diese schlängelnde Fahrttechnik noch ein paar Sekunden mehr aus eurem Racer schinden. Allerdings ist diese Technik wirklich sauschwer und nur für Cracks zu empfehlen.



ACTION

BEAT'EM-UP

JUMP'N'RUN

ROLLENSPIEL

SIMULATION

STRATEGIE

ADVENTURE

GESCHICKLICHKEIT

RENNSPIEL

SHOOT'EM-UP

SPORTSPIEL