



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

12/2003 Dezember

GAMES

100% NINTENDO

2,90 €

TEST
PREMIERE

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM

Das wolltet ihr schon immer spielen!



1080° AVALANCHE

TEST
PREMIERE

im Doppeltest gegen SSX 3!

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EAs Ego-Shooter gibt Dauerfeuer!

TEST
PREMIERE

TEST
PREMIERE

T.H.U.G.

Tony tritt in Bestform an! Plus über 40 brandaktuelle Tests zu XGRA, FIFA 2004, XIII, Herr der Ringe, True Crime, Need for Speed: Underground und vielen, vielen mehr!

Mit großem
Games-Kalender
2004



Lebe den Film. Sei der Held.



Challenge Everything

rdk.eagames.de



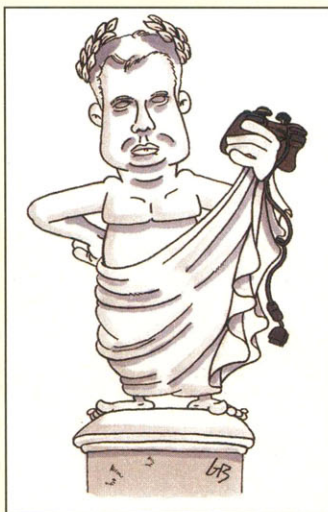
Editorial

Good News!

Gute Neuigkeiten, wohin man auch hört. Nintendos Preisoffensive zeigt Wirkung, die Verkaufszahlen des GameCube erreichen immer neue Rekordmarken. Die zwischenzeitlich eingestellte Produktion des Würfels läuft bereits wieder auf Hochtouren, ein attraktives Weihnachts-Bundle ist ebenfalls geschnürt (siehe Seite 6). Gleichzeitig erscheinen so viele Spiele wie nie zuvor, und die meisten davon sind auch noch wirklich gut! Die richtigen Einträge auf dem Wunschzettel vorzunehmen, ist dieses Jahr schwerer denn je, zumal auch immer mehr ältere Softwareperlen für deutlich unter 30 Euro angeboten werden. Etwas Bargeld sollte außerdem gebunkert werden, denn auch im nächsten Frühjahr erwarten uns etliche potentielle Hitkandidaten – *Mario Tennis*, *Sonic Heroes*, *Sphinx* und die verfluchte Mumie, *Resident Evil 4*, *James Bond 007: Alles oder Nichts*, *Killer 7*, *StarCraft: Ghost*, *Conan*, *Rogue Ops*, *Gotcha Force* und, und, und.

Auch im Handheld-Markt zeigt sich Nintendo übermächtig. Während für den GBA laufend tolle Spiele erscheinen, offenbart Nokias N-Gage erschreckende Mängel bei der Bedienung und erreicht offenbar längst nicht die angestrebten Verkaufsziele. Mitsui hat sich sogar zu einem kompletten Rückzieher entschlossen und wird das nicht uninteressante GP 32 (wir berichteten in unserer letzten Ausgabe) nun doch nicht nach Deutschland bringen. Schade, aber angesichts der zu erwartenden Marktchancen womöglich die richtige Entscheidung. Was zeigt uns diese Geschichte? Es hat sich einmal mehr gelohnt, Nintendo die Treue zu halten. Aber das machen wir doch sowieso – meint jedenfalls euer

Martin Mirbach



Spiele-Index

1080° Avalanche (GCN)	36	Mario Kart: Double Dash!! (GCN)	6, 94
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge (GBA)	78	Medal of Honor: Rising Sun (GCN)	44
Barbarian (GCN)	76	Metal Arms: Glitch in the System (GCN)	73
Billy Hatcher and the Giant Egg (GCN)	68	MI-2 Operation Surma (GCN)	32
Conflict: Desert Storm II (GCN)	74	NBA Live 2004 (GCN)	73
Crash Nitro Kart (GBA)	82	Need for Speed: Underground (GCN)	46
Crash Nitro Kart (GCN)	72	Onimusha Tactics (GBA)	80
Donkey Konga (GCN)	30	Pokémon Pinball (GBA)	78
Dragon Ball Z: Budokai (GCN)	75	Pokémon Rubin (GBA)	9
ESPionage (GCN)	31	Pokémon Saphir (GBA)	9
FIFA 2004 (GCN)	66	Power Rangers (GBA)	84
Final Fantasy Tactics (GBA)	80	Prince of Persia (GBA)	78
Findet Nemo (GBA)	84	Rogue Ops (GCN)	26
Findet Nemo (GCN)	76	Samurai Jack (GBA)	80
Gladius (GCN)	74	Sonic Pinball (GBA)	79
Gotcha Force (GCN)	28	Spy Kids (GBA)	83
Harry Potter: Quidditch-WM (GCN)	8, 60	Spyro Adventure (GBA)	79
Herr der Ringe:		SSX 3 (GCN)	48
Die Rückkehr des Königs (GCN)	62	Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (GCN)	71
Hobbit, Der (GBA)	79	Star Wars: Flight of the Falcon (GBA)	83
Hobbit, Der (GCN)	75	Starsky & Hutch (GBA)	82
Italian Job, The (GCN)	76	Starsky & Hutch (GCN)	74
Kim Possible (GBA)	83	Tony Hawk's Underground (GCN)	50
König der Löwen (GBA)	84	Top Gear Rally (GBA)	82
Legend of Zelda (GCN)	6	True Crime: Streets of L.A. (GCN)	40
Leisure Suit Larry (GCN)	7	Wallace & Gromit in Project Zoo (GCN)	75
Looney Tunes: Back in Action (GCN)	72	Worms 3D (GCN)	7
		XIII (GCN)	64, 96
		XGRA (GCN)	70

GBA SP zu gewinnen!

In Zusammenarbeit mit Nintendo haben wir wieder einige heiße Preise zu verlosen. Auf den Hauptgewinner wartet

1 GBA SP mit den Spielen Final Fantasy Tactics und Top Gear Rally

Unter allen anderen Einsendern verlosen wir je zwei weitere Exemplare von **Final Fantasy Tactics** und **Top Gear Rally**. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) mit dem Stichwort **"GBA Gewinnspiel"** einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Einsendeschluss ist der 16. Dezember 2003. Viel Glück!



Rubriken

Abo-Angebot	92
Charts	34
Cheatkarten	107
Gamewatch	12
GCN-Index	102
Impressum	106
Lesertests	91
Nachbestellseite	81
News	6
Posthütte	86
Vorschau	106
Wertungssystem	35

Wettbewerb

Nintendo GBA SP	3
-----------------	---

Feature

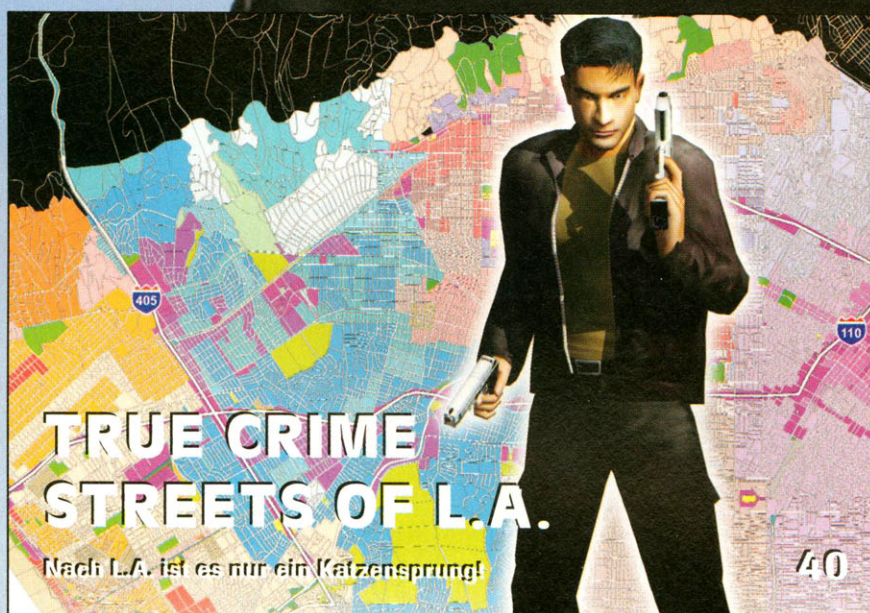
Das Gesetz der Serie	18
So werden TV-Serien versoftet	

Tipps & Tricks

Die besten Tipps	
Mario Kart: Double Dash!!	94
Komplett gelöst!	
XIII	96

Previews

Donkey Konga	30
ESPionage	31
Gotcha Force	28
MI-2 Operation Surma	32
Rogue Ops	26



GameCube-Tests

1080° Avalanche	36
Barbarian	76
Billy Hatcher	
and the Giant Egg	68
Conflict: Desert Storm II	74
Crash Nitro Kart	72
Dragon Ball Z: Budokai	75
FIFA 2004	66
Findet Nemo	76
Gladius	74
Harry Potter: Quidditch-WM	60
Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	62
Hobbit, Der	75
Italian Job, The	76
Looney Tunes: Back in Action	72
Medal of Honor: Rising Sun	44
Metal Arms:	
Glitch in the System	73
NBA Live 2004	73
Need for Speed: Underground	46
SSX 3	48
Starsky & Hutch	74
Star Wars Rogue	
Squadron III: Rebel Strike	71
Tony Hawk's Underground	50
True Crime: Streets of L.A.	40
Wallace & Gromit	
in Project Zoo	75
XIII	64

GBA-Tests

Banjo Kazooie:	
Grunty's Revenge	78
Crash Nitro Kart	82
Final Fantasy Tactics	80
Findet Nemo	84
Hobbit, Der	79
Kim Possible	83
König der Löwen	84
Onimusha Tactics	80
Pokémon Pinball	78
Power Rangers	84
Prince of Persia	78
Samurai Jack	80
Sonic Pinball	79
Spy Kids	83
Spyro Adventure	79
Star Wars: Flight of the Falcon	83
Starsky & Hutch	82
Top Gear Rally	82

1080° AVALANCHE

Nintendo lädt zum Winterurlaub!

36

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM

Hier gewinnen nur die Besten!

60

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA schickt euch in die nächste Schlacht!

44

Newsflash

Acclaim [und Dave Mirra haben ihre Streitigkeiten beigelegt und arbeiten gemeinsam an einem neuen Spiel]

Activision (1) [hat bestätigt, dass Snoop Dogg ein versteckter Charakter in *True Crime: Streets of L.A.* sein wird. Test auf Seite 40/41]

Activision (2) [hat den Entwickler Infinity Ward gekauft. Der ist unter anderem für das heiß erwartete PC-Spiel *Call of Duty* verantwortlich]

Atari (1) [plant für das Geschäftsjahr 2003/2004 einen Umsatz von fast einer Milliarde (!) Euro]

Babel Media [gründet mit „Planet Testing“ eine Plattform für Beta-Tests zu hauseigenen Onlinespielen]

Bandai [musste bei der Spielesoftware im ersten Halbjahr 2003 einen Gewinneinbruch von über 50% hinnehmen]

Bioware [wurde kürzlich in die Riege der Top-100-Arbeitgeber Kanadas aufgenommen]

Capcom [ist dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. beigetreten]

Computer Artworks [das britische Entwicklerstudio (u.a. *Das Ding*) hat seinen Geschäftsbetrieb eingestellt]

EA (1) [wird auch dieses Jahr wieder als einer der Hauptsponsoren der Golden Joystick Awards auftreten]

EA (2) [befindet sich seit Ende Oktober in Zusammenarbeit mit Lego und anderen Firmen auf großer *Bionicle*-Deutschlandtour]

Eidos [darf sich über den gewaltigen Erfolg von *Tomb Raider* im Mobiltelefon-Bereich freuen. Lara Croft dominiert weite Teile des europäischen Marktes]

Flagship Studios [nennt sich das neue Entwicklerstudio fünf erfahrener Ex-Blizzard-Mitarbeiter (*Diablo*, *Warcraft*, *Starcraft*)]

Futuris Powerplay [die belgische Messe konnte sich 2003 über einen Anstieg der Besucherzahl auf 16.520 freuen]

Bundle-Offensive

GCN

Mario Kart & Zelda im Paket!

Seit dem 14. November dürfen sich Nintendo-Jünger über ein richtig fettes Bundle freuen! Das *Mario Kart: Double Dash!!* Limited Edition-Pak beinhaltet den Cube selbst, das Über-Spiel *Mario Kart: Double Dash!!* sowie eine dicke *Zelda*-DVD. Auf dieser befinden sich die Spiele *The Legend of Zelda* (NES), *The Adventure of Link* (NES), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64), *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (N64) sowie ein Demo-Level des GCN-Adventures *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Das ganze Paket steht in Europa für 149 Euro in den Regalen. Damit ist Nintendo enorm gut für das diesjährige Weihnachtsgeschäft gerüstet.



▲ Zu Weihnachten schnürt Nintendo die dicksten Pakete.

Gleich und gleich gesellt sich gern

F-Zero AX-Automaten in Europa

Nintendo möchte die *F-Zero AX*-Arcade-Automaten nun auch nach Europa und damit in deutsche Spielhallen bringen. In Japan können Spieler die Zeiten, Strecken und geheimen Charaktere, die sie auf dem AX-Automaten freigespielt haben, per Memory Card auf die Heim-GX-Software übertragen. Noch wurde von Seiten Nintendos aus allerdings weder bekannt gegeben, wo genau man die Automaten aufstellen will, noch ob und wie sie ähnlich wie die Nippon-Vorbilder mit der GCN-Variante von *F-Zero* zusammenarbeiten werden.



▲ Captain Falcon schmettert bald auch hierzulande durch die Arcade-Hallen.

Dicker Würfel!

GCN

Verlaufsrekorde in USA und BRD

Nur 35 Tage nach der US-Preissenkung auf 99 Dollar konnte George Harrison (Vizepräsident Marketing und Wirtschaftskommunikation von Nintendo of America) verkünden, dass der GCN seine Verkaufszahlen vervierfacht hat. Damit hat Nintendos Würfel in den vereinigten Staaten nicht nur seinen Konkurrenzkonsolen satte 18 Prozentpunkte des Marktanteils abgenommen, sondern sich auch auf einen sicheren zweiten Platz zwischen PS2 und Xbox gesetzt. Für das Weihnachtsgeschäft lautet die Zielsetzung, mit *Mario Kart: Double Dash!!* als Speerspitze die Pole Position der Konsolenwirtschaft einzu-

nehmen. Auch bei uns hat der Preisnachlass massiv Wirkung gezeigt: Die Verkäufe haben sich hierzulande verzehnfacht!

► Per **Bundle-Offensive** will Nintendo die Spitzenposition unter den Spielkonsolen einnehmen.

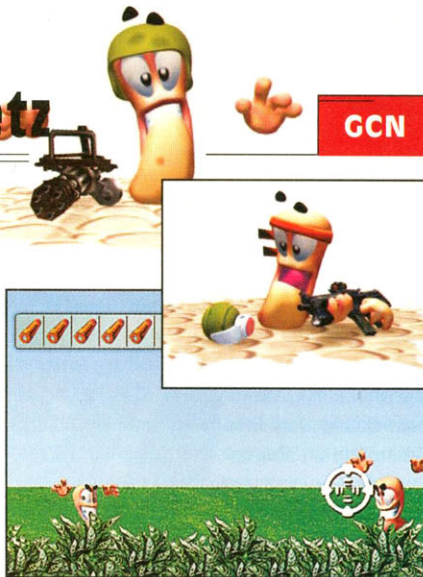


Wurmbefall im Netz

GCN

Worms 3D geht online

Passend zum Release von *Worms 3D* hat Sega nun auch eine stilechte Website zum Spiel online gestellt, die vor allem auf schnellen Spaß zwischendurch ausgelegt ist. So könnt ihr z.B. per Beleidigungsgenerator böse E-Mails an Freunde und Bekannte schicken und einen internen Spaß-Kleinkrieg mit ihnen anfangen. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch das alte *Moorhuhn*-Flair wieder aufleben lassen und euch mit einer Schrotflinte bewaffnet auf Entwurmungskur begeben. Aber immer schön die Großmutties am Leben lassen, gell? www.startawar.com



▲ Shooter-Ergebnisse können per E-Mail nonstop an Freunde verschickt werden.

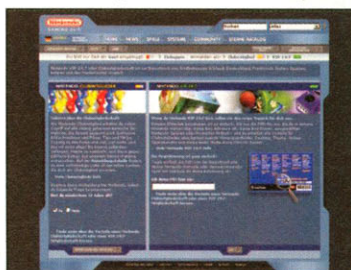
Goodie-Stube

GCN

Nintendo kooperiert mit Babel Media

Nintendo verlässt sich gern auf Babel Media, wenn es um die Herstellung von Downloads und Webseiten zu eigenen Produkten geht. Vor allem VIP 24:7-Mitglieder auf den offiziellen Homepages dürfen sich über die zahlreichen Goodies freuen. Nachdem bereits Flash-Spiele und ähnliche Downloads zu *Donkey Kong Country*, *Wario Ware*, *Hamtaro*, *Golden Sun*, *Soul Calibur*, *Advanced Wars*,

Final Fantasy Tactics, *Super Mario Advance 4* und *F-Zero GX* produziert wurden, kommen dem-



▲ Für 5000 gesammelte Sterne gab es z.B. den Game Boy-Player.

nächst auch Goodies zu *Top Gear Rally*, *Mario Kart: Double Dash!!* und *Pokémon Pinball* in die Mache. www.nintendo.de

Larry kommt wieder!

GCN

Casananova auf Konsolen

Für alle Konsolensysteme kündigte Vivendi mit *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* ein frisches Adventure rund um die beliebte Figur aus Old School-PC-Tagen an. Ende 2004 soll der somit achte und als Videospiel erstmals komplett in 3D gestaltete Teil der Erfolgsserie bei uns erscheinen. Über die Handlung wollten uns die Entwickler noch nicht allzu viel verraten, nur dass sie sich an Ideen aus den Erfolgsfilmen *American Pie* und *Verrückt nach Mary* orientiert. Im Grunde dürfte es also wie immer darum gehen, dass Larry die Liebe seines Lebens sucht und dabei von einer abstrusen Situation in die nächste stolpert.



▲ Wer Larry noch nicht kennt, kann sich schon mal auf was gefasst machen...

Newsflash

Gusto Games [das junge Entwicklerstudio möchte in Zukunft vor allem auf Online-Features setzen und sucht derzeit noch nach einem Publisher]

Joystick Junkies [hat eine neue Website: www.joystickjunkies.co.uk]

Koei [hat eine europäische Website online: www.koei.co.uk]

Konami (1) [lässt die *Turtles* richtig dick auftreten: Konsolenübergreifend wurden über eine Millionen Spiele an den US-Handel ausgeliefert]

Konami (2) [eröffnet unter dem Namen „Konami Digital Entertainment“ eine Geschäftsstelle in L.A. und wird diese zu einem wichtigen Hauptsitz ausbauen]

Lik-Sang.com [hat Mitte Oktober ein Firmenprogramm gestartet, das Kunden weltweit kostenlos mit Software beliefert]

Logitech [konnte den Umsatz im zweiten Geschäftsquartal von 252 auf 294 Mio. Dollar steigern. Der Reingewinn erhöhte sich aber nur leicht]

LucasArts [hat mit *Star Wars: Knights of the Old Republic* eines der größten Lokalisierungsprojekte in der Geschichte auf die Beine gestellt. Aliensprache und deutsche Textausgabe im Spiel umfassen 300.000 Wörter]

Mforma [will die Spiele *True Crime: Streets of L.A.* und *Call of Duty* als Handy-Spiel-Versionen auf den Markt bringen]

Midway [will über neun Millionen Stammaktien verkaufen und damit einen Nettoerlös von 23,5 Mio. Dollar einfahren. Das Geld soll vor allem für Spielentwicklungen verwendet werden]

Microsoft (1) [plant zum Weihnachtsgeschäft neben einer Kinowerbung-Offensive auch eine eigene Xbox-TV-Show]

Milestone [plant ein neues Rennspiel, das vor allem auf Multiplayer- und Online-Qualitäten setzen soll]

Nintendo (1) [dementiert sämtliche Gerüchte, nach denen der vermehrte Einkauf von Bandai-Aktien zu deren Übernahme seitens Nintendos führen würde]

Newsflash

Nintendo (2) [möchte den Marktanteil in China ausbauen und sucht dazu ortsansässige Entwicklerfirmen. Zur Not will Nintendo selbst chinesische Software-schmieden gründen]

Nokia (1) [hat nach eigenen Angaben in den ersten zwei Verkaufswochen über 400.000 N-Gage an den Mann bringen können]

Nokia (2) [wehrt sich gegen ChartTrack-Hochrechnungen, nach denen in Großbritannien lediglich 1.000 N-Gage verkauft worden sein sollen. Wesentliche Geschäftsbereiche Nokias würden von dieser Hochrechnung gar nicht erst erfasst]

Playcom [der Großhändler bestätigt eine Verfünfachung der GCN-Verkäufe, was sich nicht ganz mit Nintendos Angaben deckt. Dennoch eine enorme Steigerung]

Gamer.tv [sucht nach wie vor nach dem schönsten Spieler 2003, um zu beweisen, dass Fingersportler durchaus sexy sein können. Interessenten können sich unter www.sexiestgamer.com informieren]

Saitek [der Zubehörhersteller ist nun nach eigenen Angaben der Marktführer im Segment kabellose- und Rumble-Controller]

Shining Soul II [erscheint Frühling 2004 in den USA für den GBA. Noch ist ein Europa-Release nicht bestätigt]

Simon Jeffery [der LucasArts-Präsident hat überraschend sein Amt niedergelegt und verlässt die Firma! Gründe und Nachfolge sind noch unklar]

Sony (1) [wurde für seinen Messestand auf der Games Convention 2002 vom Forum Marketing- Eventagenturen für den EVA-Preis nominiert]

Sony (2) [hat die PAL-Exklusivrechte zum PC-Shooter *kill.switch* gekauft. Somit erscheint in Deutschland keine GCN-Version des Actionspiels]

Sony (3) [will zum Weihnachtsgeschäft mit einer Marketingkampagne im siebenstelligen Euro-Bereich und dem neuen Slogan „Fun, anyone?“ das Image der PS2 aufpolieren]

Sony (4) [setzt sich dafür ein, dass Video-

Neuer Igelmeister

SEGA of America hat einen neuen Präsidenten

Zum 01. Oktober 2003 wurde Hideaki Irie zum neuen Präsidenten und Chief Operating Officer von SEGA of America ernannt. Damit ist der Videospiel-Veteran unter anderem für Marketing, Verkauf und Planung sowie Entwicklung von Produkten und Geschäftsstrukturen im Bereich Nordamerika verantwortlich. Kein ganz einfacher Job, doch mit 20 Jahren Erfahrung im Geschäft (unter anderem als Präsident der Publisher AgeTec Inc. und ASCII Entertainment Software) hat „Hideaki die Führungsqualitäten und Erfahrung, um alle Aspekte von SEGA of America im Blick behalten zu können“, so SEGA-Präsident Hisao Oguchi.



▲ Auch diese drei Kameraden haben sich tierisch beeilt, um den offenen **Chefposten** zu bekommen.

EA veranstaltet Weltmeisterschaften

Harry Potter- und MoH-Turniere geplant

Electronic Arts möchte vor Weihnachten zwei weltweite Videospielturniere veranstalten (wir berichteten). Einmal zum *Medal of Honor- Add-On Breakthrough* und einmal zu *Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft*. Das *Breakthrough*-Turnier findet vom 24.10. bis zum 14.12. statt. Auf dem deutschen Finale und später auf dem europäischen Finale gibt es jeweils Preise im Gesamtwert von 10.000 Euro zu gewinnen. Im WM-Finale in LA sogar im Gesamtwert von 20.000 Euro. Die *Quidditch*-WM wird vom 07.11. bis 21.12. abgehalten. Am 04.12. findet das Deutschland-Fi-

nale in Hamburg statt, am 21.12. die WM-Entscheidung in England: www.quidditchworldcup.com



▲ Den Test findet ihr auf **Seite 60/61** dieser Ausgabe!

Harte Zeiten für Sony

Bis zu 20.000 Entlassungen geplant

Schlechte Nachrichten aus dem Hause Sony. Laut der japanischen Wirtschaftsfachzeitung Nihon Keizei Shimbun will der japanische Elektronikgigant zwischen 15.000 und 20.000 der weltweit 160.000 Mitarbeiter bis zum Jahr 2006 entlassen. Bis zu 2.000 Stellen fallen durch die geplante Unternehmensrestrukturierung alleine im Mutterland Japan weg. Im Zuge dessen wird vor allem der Teilbereich Fernsehtechnik nach unten geschraubt. Zu Änderungen im Bereich PS2 und Videospiele wird es aber wohl nicht kommen.

► Gibt es da etwa einen **Kratzer im Glanz?**



Mitsui zieht sich zurück

GBA

GP32 kommt nicht nach Europa!

Eigentlich wollte Mitsui Anfang November den europaweiten Vertrieb des neuen Handhelds GamePark32 starten (wir berichteten). Nun erreichte uns jedoch die Nachricht, dass der japanische Konzern auf Grund von finanziellen Schwierigkeiten seitens des koreanischen Entwicklers und Lizenzgebers sämtliche Arbeiten und Bemühungen an dem leistungsstarken GBA-Konkurrenten einstellen wird. „Dies ist besonders tragisch, da Mitsui bereits große



Summen Geld in das Projekt investiert hat und die Nachfrage in Europa extrem groß war“, so Mitsui Product Manager Markus Heiss. Schade, denn gerade wegen der möglichen Internetanbindung hätte der GP32 seinen (Nischen-) Markt finden können.

▲ Wetten, dass unser Redaktionsexemplar nun ein **Sammlerstück** wird?

Weihnachts-Pikachu

GBA

GBA SP als Weihnachts-Bundle

Ab dem 28. November verkauft Nintendo über ausgewählte Fachhändler in Europa Pokémon-Limited Edition-Bundles. Diese enthalten neben einem GBA SP in rot bzw. blau auch entweder *Pokémon Rubin* oder *Pokémon Saphir* zusammen mit einer Special Edition-Tragetasche. Damit hat Nintendo neben dem GCN-Mario Kart/Zelda-Bundle noch ein weiteres, attraktives Weihnachtsangebot in petto. Die beiden neuesten *Pokémon*-Titel wurden europaweit am Wochenende ihres Erscheinens bereits 500.000-mal verkauft und steigerten damals die GBA SP-Verkaufszahlen um unglaubliche 50%.



▲ Fehlt doch nur noch **Geschenkpapier und Schleife**, gell?

Run auf Zodiac

GBA

Über 1000 Entwickler interessiert

Tapwave meldet, dass weltweit bereits ca. 1200 bis 1300 Entwickler den Development-Baukasten zum Zodiac-Handheld angefordert haben. Der größte Teil dieser interessierten Entwickler hat bisher z.B. für den GBA, die Xbox oder die PS2 Software entwickelt. Etwa 40% der Software-schmieden kommen dabei von außerhalb der vereinigten Staaten. Dort hat mittlerweile übrigens pünktlich die

Auslieferung der ersten Zodiac-Handhelds begonnen. Das gegenwärtig größte Problem der neuen Konsole für unterwegs ist wohl der Preis: In der günstigsten Variante sind bereits knappe 300 Dollar fällig.

◀ Ob es auch viele Käufer gibt, werden die Zeit und vor allem der **Geldbeutel** zeigen.



Newsflash

spiele vermehrt als Kunstwerke angesehen werden]

Sony (5) [berechnet, dass die Absätze der PS2 im PAL-Bereich um 25% angestiegen sind, obwohl neulich erst der lahmende Absatz als Begründung für den Gewinneinbruch genannt wurde]

Sony (6) [hat den Verkaufspreis der PS2 in Japan von ca. 200 Euro auf ca. 150 Euro gesenkt und außerdem die Standardkonsolenfarbe in ein transparentes Schwarz geändert]

Sony (7) [möchte in Zukunft noch mehr Spiele mit Eye-Toy-Kompatibilität auf den Markt bringen]

Square Enix [hat die Gewinnprognose zu 2003 um 20% nach unten geschraubt. Der Hauptgrund dafür ist die Verschiebung von *Final Fantasy XII* auf März nächsten Jahres]

Steve Rockett [übernimmt die Leitung von Climax' neu gegründetem Audio-Department, und ist damit in Zukunft maßgeblich für Spielesound und -musik zuständig]

Take 2 [will erst Ende 2004 den nächsten GTA-Titel veröffentlichen]

THQ (1) [konnte seinen Gewinn im dritten Quartal 2003 um über 30% im Vergleich zum Vorjahr auf 127 Millionen Dollar steigern]

THQ (2) [hat mit Eric Doctorow einen neuen Chief Operating Officer gefunden, der unter anderem für das weltweite Publishing von THQ-Produkten verantwortlich sein wird]

THQ (3) [hat ein Geschäftsabkommen mit Zoo Digital Publishing für die Entwicklung und Veröffentlichung von *Sim City 2000* für den GBA abgeschlossen. Damit feiert die *Sim-City*-Reihe bald ihre GBA-Premiere]

Ubisoft (1) [will über drei Millionen Euro in das Marketing der kommenden Weihnachts-hits (z.B. *Beyond Good & Evil*) stecken]

Ubisoft (2) [hat die Lizenzrechte der hierzulande ziemlich geflopten Reality-Talent-show *Fame Academy* eingekauft]

Vivendi [setzt den Horrorfilm *Van Helsing* für Spielkonsolen um. Entwickelt wird das Ganze von den Saffire Studios, ein GCN-Release ist noch nicht sicher]

GBA

GBA

GBA

MASTERS
HOW TWO GUYS CREATED AN EMPIRE
AND TRANSFORMED POP CULTURE
OF DOOM
DAVID KUSHNER

NEUER SHOP: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LÖSUNGSBUCH dt. 14,95



TRUE CRIME L.A. PAL uncut
& MEMORY \$9 nur 59,95

PARLOKART Double Death!!



MARIO KART D.D. dt.
& MEMORY \$9 nur 59,95

STAR WARS REBEL STRIKE



S.W.- REBEL STRIKE dt.
& MEMORY \$9 nur 59,95

TRUE CRIME, M.KART, REBEL S. BIS 22.12.03 BESTELLEN UND MEMORY \$9 GRATIS KASSIEREN

M.A.H. RISING SUN (18)



dt. nur 57,95
M.A.H. Frontline nur 29,95

NEED SPEED UNDERG.



deutsch 57,95

THIRTEEN XIII dt.



nur 57,95

S.CALIBUR 2 54,95



Lösungsbuch 14,95

SSX 3



deutsch 54,95

Viewtiful Joe dt. 57,95



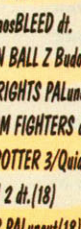
Lösungsbuch dt. 14,95

GLADIUS



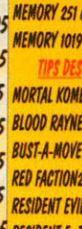
deutsch 57,95

TONY HAWK'S UNDERGROUND



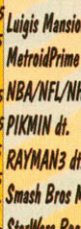
NEED SPEED UNDERG. H.J.R. Rückkehr König
deutsch 57,95

HERO & RANGER



dt. 57,95

FIFA 2004



dt. 57,95

MARIO PARTY 5



dt. 54,95

UPS **NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER** **UPS**

UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN

WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS		ZUBEHÖR		GC PREISHITS	
BILLY HATCHER dt.	57,95	ACTION REPLAY dt.	39,95	007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Burnout 2 dt.	57,95	FREELoader	19,95	Ghost Recon PALuncut	29,95
BuffyChaosBLEED dt.	57,95	MEMORY 251 org.	29,95	Luigis Mansion dt.	29,95
DRAGON BALL Z Budokai	49,95	MEMORY 1019 Bigben	29,95	MetroidPrime dt.	29,95
DEADtoRIGHTS PALuncut	59,95	TIPS DES MONATS		NBA/NFL/NHL2K3 je	29,95
FREEDOM FIGHTERS dt.	54,95	MORTAL KOMBAT 5(18)	29,95	PIKMIN dt.	19,95
HARRYPOTTER 3/Quid,je	54,95	BLOOD RAYNE PAL(18)	64,95	RAYMAN3 dt.	29,95
HITMAN 2 dt.(18)	57,95	BUST-A-MOVE Allstars	29,95	Smash Bros Mol. dt.	29,95
HUNTER PALuncut(18)	49,95	RED FANTOZZ PALuncut	49,95	StarWars Rog. Leader dt.	29,95
IKARUGA dt.	54,95	RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95	StarWars Jedi Outr. dt.	24,95
JUDGE DREDD PAL	59,95	RESIDENT E. ZERO dt.	29,95	StarFox Adv. dt.	29,95
MERCEDES RACER dt.	57,95	GAMEBOY ADVANCE		Super Mario S.dt.	29,95
NHL 2004 dt.	54,95	Action Replay GBA	34,95	Tony Hawk 4 dt.	29,95
P.N. 03 dt.	54,95	Gameboy Player dt.	59,95	Time Splitters 2 dt.	29,95
SIMPSONS Hit n RUN dt.	57,95	Advance Wars 2 dt.	39,95	TUROK Evol. PALuncut(18)	19,95
Skies of Arcadia Log. dt.	49,95	Final FantasyTuc.	39,95	Wario World dt.	49,95
TigerWoods 2004 dt.	54,95	Poke.Pink.Saphir/Rub. je	42,95	WWE WrestlemaniaX8 dt.	14,95
WWE Wrestlemania XIX dt.	47,95	Golden Sun 2 dt.	39,95	ZELDA + BONUS + Lös.	59,95
		Mario Advance 4 dt.	39,95		
		Mario&Luigi Superstar S.	39,95		
		Yu-Gi-Oh Duogondoko M.	44,95		

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: Zoglitz G&R.Lieferung UPS/POST

JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 10er SPIELE BESTELLEN !!!

WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!

BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN.-V. BLZ 33450000 KTO 43317701

AUF DIE FRESSE. FERTIG. LOS.



1 COIN		2 COIN		3 COIN	
250	500	1000			
50	100	150			
25	50	75			
9	18	27			
6	12	18			
4	8	12			
3	6	9			



CAPCOM

VIEWTIFULJOE.DE



NINTENDO
GAMECUBE



MAKE YOUR WORLD MORE VIEWTIFUL...

NUR FÜR STUBENROCKER

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

All-Star Baseball 2004	Sportspiel	Acclaim	Q4/2003
Animal Crossing 2	Rollenspiel	Nintendo	n.n.b.
Aquaman	Action	TDK Mediactive	n.n.b.
Auto Modellista	Rennspiel	Capcom	n.n.b.
Bad Boys 2	Action	Empire	n.n.b.
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	2004
Batman: Rise of Sin Tzu	Action	Ubi Soft	04.12.2003
Battle Bots	Action	THQ	n.n.b.
Barbarian	Beat'em-Up	Avalon	n.n.b.
Barbie Explorer: Time Traveller	Geschicklichkeit	Vivendi	n.n.b.
Bard's Tale 2	Adventure	Vivendi	Q2/2004
Black & White: Next Generation	Strategie	Lionhead	n.n.b.
BloodRayne 2	Action	Vivendi	n.n.b.
Bomberman Jetters	Action	Hudson Soft	2003
Bomberman Land 2	Action	Hudson Soft	2003
Bulletproof Monk	Beat'em-Up	Vivendi	Q2/2004
Bratz Dolls: Party Night	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Q1/2004
Chariots: The First Olympics	Action	Candella Softw.	n.n.b.
Chibi Robo	Adventure	Bandai	2004
Crazy Car Championship	Rennspiel	Synaptic Soup	n.n.b.
Cubix: Showdown	Action	Atari	n.n.b.
Custom Robo	Beat'em-Up	Nintendo	n.n.b.
Daredevil	Action	Encore Softw.	n.n.b.
Darkblack	Adventure	Darkblack	n.n.b.
Die Sims brechen aus	Simulation	Electronic Arts	19.12.2003



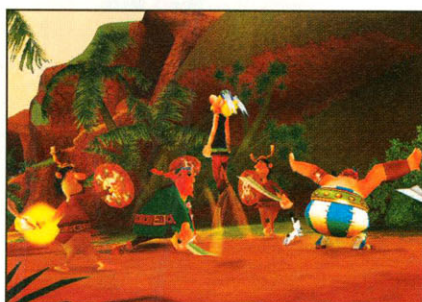
1080° Avalanche

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



Conan

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



Asterix & Obelix XXL

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



Crash Nitro Kart

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



Beyblade: Super Tournament Battle

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



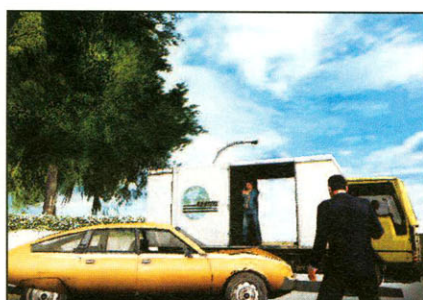
Dead Phoenix

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



Beyond Good & Evil

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



Driver 3

Genre: Action Hersteller: Reflections
Vertrieb: Atari Erhältlich: Q1/2004



Four Horsemen of the Apocalypse

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



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



James Bond: Alles oder Nichts

Genre: Action Hersteller: EA
Vertrieb: EA Erhältlich: 30.1.2004



Galleon

Genre: Action Hersteller: Confounding F.
Vertrieb: Avalon Erhältlich: Q1/2004



Killer 7

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



Geist

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



Kirby's Air Ride

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



Gotcha Force

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



Mario Golf: Toadstool Tour

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

Digital Island

Rollenspiel Sega n.n.b.

Dinotopia: The Sunstone Odyssey

Adventure TDK n.n.b.

Dragon Drive

Action Treasure Q1/2004

DreamMix TV: World Fighters

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

Dr. Seuss Cat in the Hat

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

Dragon's Lair 3D

Action THQ n.n.b.

Downtown Run

Rennspiel Ubi Soft Q1/2004

Dungeons & Dragons Heroes

Rollenspiel Atari n.n.b.

Enclave

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

Enclave 2

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

ESPionage

Action Midway Q4/2003

Evo

Rennspiel Take 2 2004

Extreme Downhill Racing

Sportspiel Acclaim n.n.b.

Extreme Force: Grant City Anti-Crime

Action Namco Q4/2003

Fantastic Four

Action Activision 2004

FIFA 2005

Sportspiel Electronic Arts 2004

Findet Nemo

Action THQ 14.11.2003

Full Throttle II

Adventure LucasArts n.n.b.

Futurama

Action UDS Q1/2004

FX Racing

Rennspiel Milestone n.n.b.

Galidor: Defender of the Outer Dimension

Jump'n'Run Electronic Arts n.n.b.

Ghouls'N'Ghosts Online

Rollenspiel Capcom n.n.b.

Giftpia

Rollenspiel Nintendo 2004

Gladiator: Schwert der Rache

Action Acclaim n.n.b.

Gladiator: The Crimson Reign

Action Midway n.n.b.

Gladius

Action Activision 20.11.2003

Goblin Commander: Unleash the Horde

Strategie Jaleco Q4/2003

Go Go Hypergrind!

Sportspiel Atlus Software 2004

Grand Prix 4

Rennspiel Atari 2004

Gravity Games Bike

Rennspiel Konami n.n.b.

Haunted Mansion

Action TDK Q1/2004

Harry Potter und der Stein der Weisen

Adventure Electronic Arts 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.

Hyper Street Fighter 2: Anniversary Edition

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

Legends of Wrestling 3

Sportspiel Acclaim 2004

Legend of Zelda: Four Swords

Adventure Nintendo n.n.b.

Legend of Zelda

Adventure Nintendo n.n.b.

Looney Tunes: Back in Action

Action Electronic Arts 21.11.2003

Lotus Challenge

Rennspiel Xicat n.n.b.

Madden 2005

Sportspiel Electronic Arts 2004

Mage

Rollenspiel BAM! n.n.b.

Mercedes Benz World Racing

Rennspiel TDK Mediactive n.n.b.

Medarot

Rollenspiel Natsume n.n.b.

Mega Man X: Command Mission

Rollenspiel Capcom n.n.b.

Metroid Prime 2

Action Nintendo 2004

MTX Mototrax

Sportspiel Activision n.n.b.



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: 28.11.2003



Metal Arms

Genre: Action Hersteller: Swingin' Ape
Vertrieb: Vivendi Erhältlich: 21.11.2003



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

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



Mission Impossible: Operation Surma

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



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



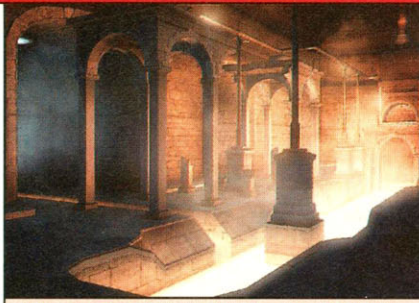
Phantasy Star Online Epi. III: C.A.R.D.

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



Pikmin 2

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



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: Q1/2004



Rogue Ops

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



Pokémon Channel

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



R: Racing Evolution

Genre: Rennspiel
Hersteller: Namco
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Q4/2004



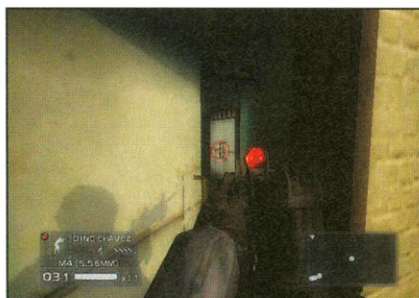
Pokémon Colosseum

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



Sonic Heroes

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



Rainbow Six 3

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



StarCraft: Ghost

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

Muscle Champion	Sportspiel	Konami	n.n.b.
Muppet Party Cruise	Geschicklichkeit	TDK Mediactive	n.n.b.
Nascar Thunder	Rennspiel	Electronic Arts	2004
NBA Ballers	Sportspiel	Midway	n.n.b.
NBA Jam 2004	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
NHL 2005	Sportspiel	Electronic Arts	2004
NHL Hitz Pro	Sportspiel	Konami	n.n.b.
New Mr. Driller	Geschicklichkeit	Namco	n.n.b.
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	Action	Ubi Soft	2004
Nitrocity	Rennspiel	Midway	2004
Outlaw Golf 2	Sportspiel	TDK Mediactive	2004
Pac-Man	Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo	2004
Phantasy Star Online I&II Plus	Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Pichu Bros: Party Panic	Action	Nintendo	n.n.b.
Pitfall Harry	Action	Activision	Q4/2003
Pillage	Strategie	n.n.b.	Q1/2004
Polar Express	Action	THQ	n.n.b.
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	Q1/2004
RoboCop	Action	Avalon	n.n.b.
Rocket Power Zero Gravity Zone	Action	THQ	Q1/2004
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! Fluch der Folianten	Action	THQ	12.03.2004
Scooby Doo! Mystery Mayhem	Action	THQ	n.n.b.

Sgt. Cruise

Action Avalon n.n.b.

Shrek 2: The Game

Action Activision Q2/2004

Skies of Arcadia 2

Rollenspiel Sega n.n.b.

Smashing Drive

Rennspiel Namco Q4/2003

Spider-Man 2

Action Activision Q2/2004

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Action Ubi Soft Q1/2004

SpongeBob SquarePants Battle for Bikini Bottom

Jump'n'Run THQ Januar 2004

Stage Debut

Geschicklichkeit Nintendo n.n.b.

Star Fox 2

Shoot'em-Up Nintendo Q1/2004

Starsky & Hutch 2

Action Empire 2004

Street Kings

Sportspiel Konami n.n.b.

Spawn

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 2004

The Last Ninja

Action n.n.b. 2004

Tiger Woods PGA Tour 2005

Sportspiel Electronic Arts 2004

Travis Pastrana's Pro Moto X

Sportspiel Activision n.n.b.

Tonka Rescue Patrol

Action TDK Mediactive 2004

Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation

Beat'em-Up Bandai 2004

Unity

Action Lionhead 2004

Van Helsing

Action Vivendi 2004

Virtua Fighter Quest

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

Xenosaga 2

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

XGRA

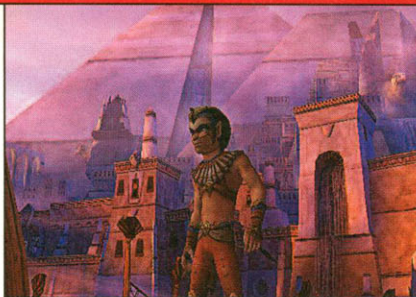
Rennspiel Acclaim 5.12.2003

X-Men: Legends

Action Activision Q1/2004

Zero Fighter

Action Marionette n.n.b.



Sphinx und die verfluchte Mumie

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



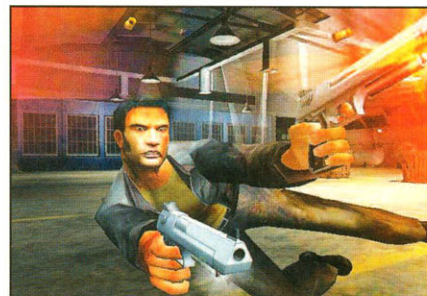
The Suffering

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



Spy vs. Spy

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



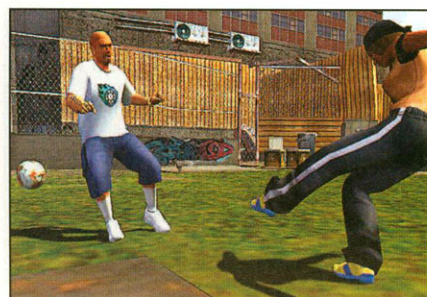
True Crime: Streets of L.A.

Genre: Action Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision Erhältlich: 20.11.2003



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: 28.11.2003



XIII

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: 04.12.2003



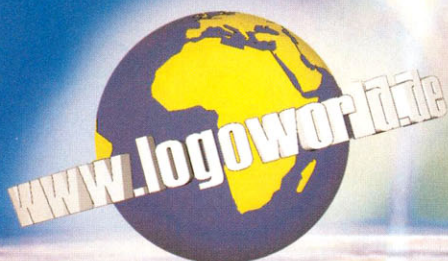
The Movies

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



Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

Genre: Rollenspiel Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami Erhältlich: Q4/2003



THE WORLD OF HANDYTUNING

BESTELHOTLINE :

01908 - 662832

1.950/min



0900 515168

(2.166/min)

0901 599998

(2.235/min)

NEU!

SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST!

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 87000 NEBELHORN | 87003 PFERDEWIEHERN |
| 87001 SIRENE MIT EXPLOSION | 87014 HÜNERGEGACKER |
| 87002 SEXGERÄUSCHE | 87015 KUH |
| 87013 BIG BEN | 87016 ELEFANT |
| 87004 KLOSPÜLUNG | 87017 EIN ESEL SCHREIT |
| 87005 KUSSGERÄUSCH | 87018 FROSCH |
| 87006 PUMP GUN | 87019 GORILLA |
| 87007 RÜLPSEGERÄUSCH | 87020 GRILLENGEZIRPE |
| 87008 GEWITTER MIT DONNER | 87021 KUKUCK |
| 87009 TROMMELWIRBEL | 87011 KLAPPERSCHLANGE |
| 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES | 87023 AFFE |
| 87022 LASERGERÄUSCH | 87024 MOSQUITOS |
| 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE | 87025 EIN SCHWEIN |
| 87027 FORMEL 1 WAGEN | 87030 LÖWENGEBRÜLL |
| 87028 DER GROSSE GONG | 87031 KIRCHENGLOCKEN |
| 87032 EIN ALTES TELEFON | 87029 ZAHNARZTBOHRER |

Nokia 7650,3650,Siemens C55, S55, Sharp GX10

TOP RINGTONES

Chartbreaker:

- 15201 AVRIL LAVIGNE / COMPLICATED
15601 AVRIL LAVIGNE / SKATERBOY
15207 TRUTH HURTS / ADDICTIVE
15211 DRUNKENMUNKY / E
15213 MASSIVE TÖNE / CRUISEN
15214 SUGAR BABES / ROUND ROUND
15215 GROOVE COVERAGE / MONLIGHT SHADOW
15216 BAND OHNE NAMEN / GIRL 4 A DAY
15217 RIGHT SAID FRED / STAND UP
15218 ELVIS / A LITTLE CONVERSATION
15231 DJ DEAN / PLAY IT HARD
15238 ASHANTI / HAPPY
15565 DANCE NATION / SUNSHINE
15240 PAF. DADDY / I NEED A GIRL
15242 NICKELBACK / TOO BAD
15244 NO DOUBT / UNDERNEATH
15509 HERMES HOUSE BAND / COUNTRY ROADS
15026 LIMB BISKIT / ROLLIN
15561 LINKING PARK / IN THE END
15563 DIE PRINZEN / DEUTSCHLAND
15057 FATBOY SLIM / STAR 69
15049 BARTEZZ / ON THE MOVE
15513 KOOL SAVA / HAUS UND BOOT
15234 XZIBIT / MULTIPLY
15235 B3/I.O.I.O.
15081 LINKING PARK / CRAWLING
15241 LOONA / RHYTHM OF THE NIGHT
15132 SNOOP DOGG / SAME
15516 M.O.P./ANTE UP

Soundtrax:

- 15094 AXEL F.
15098 FLINSTONES
15100 INDIANER JONES
15102 MANA MANA
15103 MISSION IMPOSSIBLE
15099 GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN
15107 PIPPI LANGSTRUMPF
15112 VERSUCHS MAL MIT GERMUTLICHKEIT
15115 STAR WARS
15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXICO
15114 BEVERLY HILLS 902010
15106 LINDENSTRASSE
15602 BIG BROTHER
15603 BUFFY
15606 HARRY POTTER
15609 SESAMSTRASSE

* Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

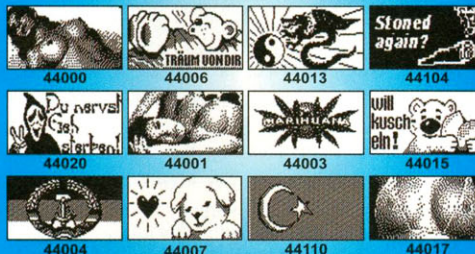
FARBIGE NOKIA - LOGOS

WEIßE FLÄCHE ERSCHEINT IM DISPLAY TRANSPARENT



XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Siemens M50, MT50, ME45, C45, C55, S45, S45i, M45i
Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle



DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510



SMS PIX für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



LOGO'S für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



Farbige XXXL - PIX

Für Handys mit Farbdisplay



Nokia, Sagem, Sony/Ericsson, Samsung, Motorola, Alcatel, Siemens, Sharp & Sendo.

● Abdeckung nur in der Werbung

TOP

JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle!

CALL for GAMES : 01908 6627911

0900 515107

(2.166/min)

0901 599994

(2.235/min)

Game-Handys:

A: Nokia 3410, B: Nokia 3510, C: Nokia 3650, D: Nokia 3100, E: Nokia 6100, F: Nokia 6110, G: Nokia 6610, H: Nokia 7210, I: Nokia 7250, J: Nokia 7650, K: Siemens SL45, L: Siemens MT50, M: Siemens M50, N: Siemens S55, O: Siemens C55, P: Sharp GX10, Q: Motorola T720, R: Panasonic GX10.

SNOWBOARD RACING Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht... Und darum, sich beim Sturz nach unten zu bewegen. "Hoher Suchfaktor" Best.Nr.: 10001 für: A,C,F,J,O,M,L	DELTA BOMBER Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, denn Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks. Best.Nr.: 10002 für: alle Handys	DELTA BOMBER Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfplaneten befördert. Befriede die feindlichen Gebiete ein für alle Mal vom Boden. Zur Verfügung stehen Dir dabei: Maschinengewehre und Bombenteppiche. Best.Nr.: 10012 für: alle außer C,F,P,Q,R	DELTA BOMBER Absolviere verschiedene Sprünge, Rumpen etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst. "Tolle Grafik" Best.Nr.: 10033 für: A,B,F,I,J,O,M,L
SPEEDCHASER Fahren wie eine besessene Sou, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel. Wer bremsen verliert! Best.Nr.: 10004 für: alle Handys	TANK WARS Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Welle kannst du hinter Hügel und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level. Best.Nr.: 10018 für: B,G,H,J,R	SKATE BOARDER Absolviere verschiedene Sprünge, Rumpen etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst. Best.Nr.: 10033 für: A,B,F,I,J,O,M,L	SKATE BORDER Absolviere verschiedene Sprünge, Rumpen etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst. Best.Nr.: 10033 für: A,B,F,I,J,O,M,L

DAS GESETZ DER SERIE

Buffy pflockt, Batman rockt und Pikachu ist auch schon ganz heiß.

Nicht nur die richtig dicken Kinofilme landen gerne mal in Scheibchenform beim Spielehändler, mittlerweile dürfen sich die Fans auch immer öfter über Versoffungen bekannter Fernsehserien freuen. Vor allem in den letzten Jahren wurden mit TV-Reihen wie *Akte X*, *Alias*, *Star Trek* und den nicht minder spektakulären Zeichentrick- und Animeserien wie *Batman of the Future*, *X*, *Vision of Esca-*

flowne oder *Hellsing* die reinen Fernsehproduktionen immer spektakulärer und brauchten sich selbst hinter Popcornprasselnden Kinoevents nicht mehr zu verstecken. Kein Wunder also, dass die Lizenzen zu solchen TV-Serien für viele Videospiel-Publisher ständig interessanter werden und daher regelmäßig den Sprung ins Innere von Würfel & Co. schaffen.

Was macht die Faszination einer Fernsehserie aus und wann eignet sie sich dazu, später auch für ein Videospiel umgesetzt zu werden? Das wichtigste Lebenselixier aller TV-Reihen sind mit Sicherheit interessante, tiefgründige Figuren. Ohne sie kann man das Publikum unmöglich lange bei Laune halten. Man stelle sich eine 100 Folgen umfassende Fernsehserie mit einem in Sachen Persönlichkeit eher dünn



Akte X: Obwohl die Serie mit Mulder & Scully bereits abgesetzt ist, entsteht erst jetzt ein Horror-Spiel zum Thema.



Batman: In der Fernsehserie eine stylische Waffe, in *Batman: DT* ein guter Grund, den Controller auf Flugreise zu schicken: Die Batarangs.



Akte X: I want to believe...dass nicht jede Fernsehsumsetzung ein Fall für die Tonne ist.



Akte X: Diese Lady hier hat offenbar schon ein Auge auf die neue Software geworfen.



Batman: Gerechtigkeit kommt in Gotham City auf einen Schlag – BAMM!



Spider-Man: Unser Fassadenkletterer durfte sich nach zahlreichen Zeichentrickepisoden nun auch über ein vernünftiges Spiel freuen.

beschenktem Terminator vor. Oder mit einem adrenalin-süchtigen, aber ebenso farb-losen Agenten wie Triple X. Die meisten Zuschauer würden sich wohl nach spätestens zehn Folgen lieber an einem Testbild erfreuen. Nicht jede Kinoidee taugt also zur Serie. Aber welche Serien taugen überhaupt zum Videospiel?

Von der Serie zum Spiel

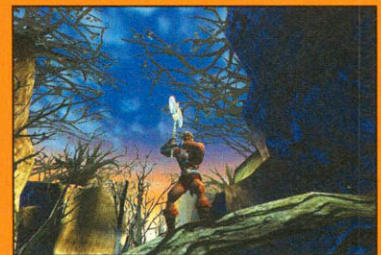
Üblicherweise dürfen sich Fans der Materie zunächst über die Serie auf dem Bildschirm freuen, bevor sie nach einiger Zeit per Versoftung selbst die Handlung ihrer Charaktere bestimmen können. Wenn es schließlich für die Programmierer darum geht, die Essenz einer kompletten Serie für ihr Spiel einzufangen, haben sie meistens zwei große Probleme. Erstens: Eine Fernsehserie besteht immer aus zahlreichen, mehr oder weniger lose miteinander ver-



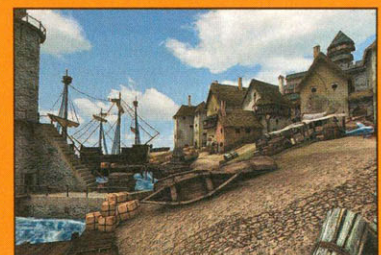
knüpften Einzuelepisoden, die von einer gro-
ben Storyline zusammengehalten werden. Etwas so umfangreiches lässt sich kaum komplett in ein Stück Zockersoftware verwandeln. Deswegen versuchen die Programmierer oft, eine eigen-
ständige Storyline zu ent-
wickeln, die neben der Fern-
sehserie bestehen kann und deren Flair, Logik, Geschichte und Stimmung wiedergibt. Doch damit kommen die kreativen Köpfe gleich zum zweiten Problem: Die Lizenz-
geber einer Serie wollen natür-
lich ihr Fernsehpendant mög-
lichst originalgetreu umgesetzt wissen. Insofern können die Soft-
wareschmieden mit ihrer Lizenz nicht frei Schnauze umspringen. Leider suchen viele Entwickler-
studios in diesem Fall ihr Heil in der Flucht und schaffen nur ein wenig spektakuläres 08/15-
Stangenspiel.

Alte Klingen rosten nicht!

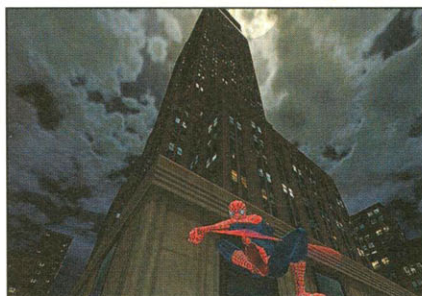
Damit ein Held in Serie gehen kann, muss er schon ein bisschen was auf dem Kasten haben. Auf bekannte, große Figuren zu setzen ist da natürlich eine gute Idee. TDK hat sich beispielsweise für zwei der erfahrensten Abenteuer der Fernsehgeschichte ent-
scheiden: Conan und He-Man. Seit den 80er-
Jahren stehen die beiden muskelbepackten Hünen für Fantasy und den klassischen Kampf zwischen Gut und Böse. Der einzige große Unterschied ist die Zielgruppe: Während He-Man eher die amtierenden Milchzahnträger bedient, sind Conans Abenteuer durchaus auch für die ältere Gesellschaft spielsenswert.



Der Verteidiger von Grayskull scheint zur Abwechslung mal zur **Streitaxt** zu greifen.



Der Hafen einer reichen Handelsstadt ist das Sprungbrett in alle Teile von Conans wilder Welt.



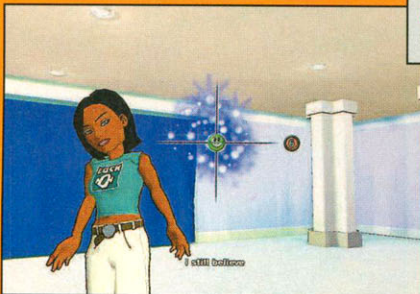
Spider-Man: Die frühen B-Movies sind mit dem Kinoabenteuer nicht zu vergleichen.



DBZ: Wir ersparen uns an dieser Stelle jeden auch nur halbwegs versauten Kommentar.

Die RTL-Combo

Fernsehserien wie *Star Trek*, *Dragon Ball Z* oder *Batman* lassen sich noch relativ einfach versofen. Richtig kompliziert wird es aber bei sehr speziellen Formaten wie z.B. der Talent Casting-Show Deutschland sucht den Superstar. Codemasters bringt für PS2, PC und GBA noch 2003 das Spiel zum Song-Festival auf den Markt. Ähnlich wie in einigen Tanzspielen kommt es auch hier auf das rhythmische Betätigen von Tasten an, während euer Alter Ego auf dem Bildschirm



Wir haben ja mittlerweile ausgiebig erfahren, dass die **Pre-Casting-Shows** am meisten Spaß bieten.



Auf der Bühne müsst ihr eine **vernünftige Performance** hinlegen, ansonsten seid ihr schneller raus als ihr „Grammy“ sagen könnt.

passend zu den 40 lizenzierten Songtiteln von Britney Spears, J. LO, Robbie Williams und vieler anderer Stars die Hüften kreisen lässt. Auch zu Serien, deren Folgenzahl gerne mal in die Tausende geht, kann man nur extrem schwer ein passendes Spiel auf den Markt bringen. Ein gutes Beispiel ist Gute Zeiten Schlechte Zeiten. Kein Wunder also, dass der vor einiger Zeit für den GBA erschienene GZSZ-Titel ein Soap-Quizspiel war, in dem Fans ihr Fachwissen in Fragen beweisen und so Punkte machen konnten.

Besonders die berühmt-berüchtigten Spielereien (*Die Schöne und das Biest*, *Shrek* usw.), in denen gerade mal die Charaktere der Serie Verwendung finden, sind ein gern genutzter Ausweg. Dass es auch anders geht, beweist beispielsweise die *Star-Trek*-Reihe. Was bereits auf dem SNES mit kreativen Spielen wie *Starfleet Academy* (nach wie vor sehr spielwürdig) begann, wird heute mit Titeln wie dem sehenswerten Ego-Shooter *Elite Force* fortgesetzt. Auch Mystery-Serien werden momentan gerne von der Spielindustrie genommen. Die beiden aktuellsten Beispiele sind die *Buffy*-Titel sowie das demnächst erscheinende *Akte X: Resist or Serve*. Beide kombinieren Action und Horror, wobei Mulder

und Scully wohl etwas mehr in Richtung Gänsehaut gehen werden. Ansonsten sind vor allem Zeichentrick- und Anime-Serien immer wieder für ein Videospiel gut. Prominente Beispiele in dieser Kategorie wären etwa *Dragon Ball (Z)* oder *Batman of the Future*. Auch *Spider-Man*, die *Simpsons* und neuerdings *Futurama* (wenn auch nur für PS2 und Xbox) sind z. T. bereits seit SNES-Zeiten zugkräftige Serienlizenzen.

Alte Helden

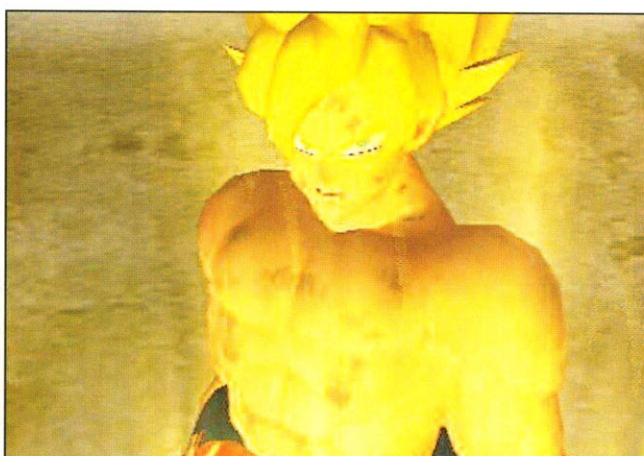
Noch vor der Super Nintendo-Epoche machten zwei mächtige Fantasy-Serienhelden von sich Reden, an deren Beispiel sich ganz besonders gut zeigt, wie sehr ein TV-Event

selbst nach Jahrzehnten noch die Video-Spielindustrie beeinflussen kann. Einer der beiden ist der Kultheld Conan, schwertschwingender Barbar und ausgebildeter Kammerjäger mit Schwerpunkt örtlicher Schlangenvolkbekämpfung. Conans TV-Feldzug begann 1982 mit *Conan, der Barbar*, dem bekannten und auf RTL 2 gerne mal wiederholten ersten Film mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle. Nach dessen Erfolg zog dann auch noch der zweite Teil, *Conan der Zerstörer*, nach. Auch der konnte sich sehen lassen. Serientechnisch kam zunächst 1992 das französische und 64 Folgen umfassende Zeichentrick-Abenteuer *Conan, der Abenteurer* auf den Bildschirm. Die animierte Serie zeichnet sich durch eine durchgängige Storyline, interessante Charaktere, eine für ihr Alter hohe zeichnerische Qualität und vor allem sehr tiefe, klassische Fantasy aus. Sie gilt unter Fans des Genres als echter Insidertipp und ist auch für etwas ältere Semester absolut sehenswert. Den deutschen Anteil an der Conan-Legende lieferte schließlich der Bodybuilder Ralf Möller, bestens bekannt aus dem Kinokracher *Gladiator*. In den Spuren von Hercules und Xena entstand mit dem Hünen aus unseren Breitengraden in Mexiko eine hochwertige, aber leider wenig bekannte 22-teilige Serie. Momentan ist es um den mächtigen und sicher auch ein wenig Genre-definierenden Barbaren etwas ruhiger geworden. Dennoch bringt TDK 2004 für Würfelspieler *Conan: The Dark Axe* auf den Markt. Neben dem Übersetzer der Conan-Bücher zu Unterstützung in Sachen Storyline konnte man sich hierfür die Dienste des slowakischen Entwicklerteams Cauldron sichern. Das fertige 3rd-Person-Action-Adventure soll sich irgendwo zwischen Filmen, Serie und neuen, eigenen Elementen bewegen. Release: Q4 2003.

Der andere Chefabenteurer ist DIE 80er-



DBZ: Insidern geht *Dragon Ball Z: Budokai* durch Mark und Bein!



DBZ: Son Goku wurde eigentlich als Manga-Figur geboren, ist mittlerweile jedoch als Anime-Serien-Star bekannter.

Mario

Das Ergebnis der Mario-Verfilmungen sind ein halbwegs guter Kinofilm sowie eine mittlerweile etwas ältere Zeichentrickserie. Die versprüht selbst heute noch ein angenehmes NES-Flair und ist durchaus unterhaltsam. Mario ist ein perfektes Beispiel dafür, wie sich ein ruhmreicher Videospieldarsteller auf dem Fernseher und der Leinwand ausbreiten kann. Das Gute dabei: Wenn das Ganze nicht läuft, kann man das Projekt wieder fallen lassen, ohne dabei einen besonders großen Imageschaden zu riskieren, da die Videospieldarsteller von den filmischen (Miss)erfolgen ziemlich unangetastet bleibt.

Jahre-Legende schlechthin, He-Man und die Masters of the Universe. Die Storyline des blonden Prinzen begann 1981, als der Spielzeugriese Mattel ein Set von Actionfiguren auf den Markt bringen wollte. Interessanterweise stand das

Milliarden-Dollar-Unternehmen damals vor der Wahl zwischen Conan und He-Man. Schließlich entschied man sich aber gegen Conan. Da sich sowohl das Spielzeug als auch die darauf folgende Comicreihe

extrem gut verkauften, kam schließlich

1983 die erste TV-Zeichentrickserie auf den US-Markt.

Einige Zeit später durften sich auf Tele 5 auch deutsche

Fans an der kultigen Pilzkopffrisur des Verteidigers von Grayskull erfreuen. Die simpel gehaltene Animationsserie wurde schließlich noch durch

eine

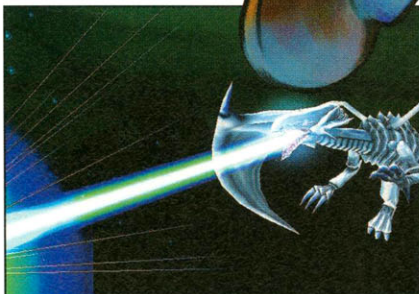
arg

zusammen-

geschnipselte

Kinozeichentrick-

veranstaltung und einen absolut gefloppten realen Kinofilm ergänzt, bis Mattel 1991 schließlich das He-Man-Franchise einschmolz. Endbilanz in Sachen Masters of the Universe für den Spielzeugriesen:



Yu-Gi-Oh!: Eine unhöfliche Monstrosität aus den Reihen der Duel Monsters.



Yu-Gi-Oh!: Höhepunkte in Yu-Gi-Oh! sind die spektakulären Kampfeffekte.



Yu-Gi-Oh!: Der altägyptische Kartenmeister stellt einen Rekord für die derbste Frisur auf.



Mortal Kombat: Die Prügel-Legende wurde nach zwei Kinofilmen auch als Serie umgesetzt.



Mortal Kombat: Traditionsgemäß übernimmt Lord Raiden die Streitkräfte des Guten.



Simpsons: Diese TV-Episode kennen Fans fast auswendig.

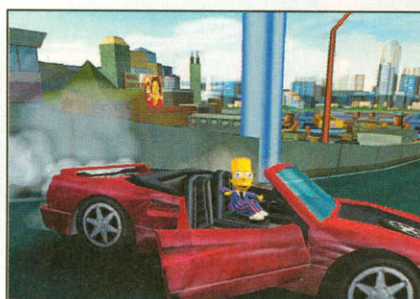
über eine Milliarde Dollar Gewinn! In den 90er-Jahren wurde es dann sehr still um Man at Arms, Skeletor und den Rest der He-Man-Sippschaft. Doch da Totgesagte ja bekanntlich länger leben und Blonde generell nicht aussterben, erlebt He-Man gegenwärtig ein enormes Revival! Dazu gehört nicht nur eine brandneue und qualitativ hochwertige, momentan auf RTL2 laufende Animationsserie mit einem deutlich zeitgemäßerem Helden, sondern auch ein 3D-Action-Adventure, das euren Cube mitten in die Schlacht von Grayskull befördern wird. Auch diesen Job hat TDK übernommen und sich dabei interessanterweise an der alten Zeichentrickserie orientiert. Release: Q1 2004.

Vom Spiel zur Serie

In seltenen Fällen und nur bei wirklich extrem bekannten Spielen funktioniert das ganze Prozedere auch in die andere Richtung. Einer der ersten Software-Titel, die überhaupt verfilmt wurden, war *Super Mario Bros.* Die mittlerweile nostalgisch anmutende Zeichentrickserie versprüht immer noch einen gewissen Charme, während der Kinofilm schon sehr großzügig ins Pilzkönigreich-Universum hineingedichtet wor-



Simpsons: Prost Mahlzeit! Hoffen wir, dass Barney nicht vom Stuhl kippt!



Simpsons: Ähemmm...ich war's nicht!!



Futurama: Trotz des klassischen 2D, kommt die Konsolen-Variante zeitgemäß in 3D daher.



Futurama: Egal ob im TV oder auf dem Würfel, Bender bleibt ein liebenswerter Schurke.



Buffy

Am Werdegang der Vampirjägerin lässt sich gut erkennen, wie ein TV-Star zum Konsolero werden kann. Ihre Karriere begann in einer Fernsehserie und fand irgendwann ihren Weg in ein Videospiel. Das Problem dabei: Die umfangreiche Storyline der Serie in einem Videospiel unterzubringen. Meistens nehmen die Programmierer nur Flair, Grundidee und Stimmung der Serie, und versuchen, daraus eine komplett neue und eigenständige Storyline auf die Polygonbeine zu stellen. Dies richtig hinzubekommen ist allerdings schon eine Kunst für sich...

TITANIA ID 19247 List					
Switch (L) (R) Next Page					
Pokémon	Ability	Nature	Mark	Ribbons	
0085 CHROOMISH	EFFECT SPORE	LOVELY	0	0	0
0086 BRELOOM	EFFECT SPORE	CAREFUL	0	0	0
0087 SUAKOTH	TRUANT	SASSY	0	0	0
0088 SLAKOTH	TRUANT	SERIOUS	0	0	0
0089 VIGOROTH	VITAL SPIRIT	CAREFUL	0	0	0
0090 SLAKING	TRUANT	CALM	0	0	0
0091 ABRA	SYNCHRONIZE	QUIRKY	0	0	0
0092 KADABRA	SYNCHRONIZE	QUIET	0	0	0
0093 ALAKAZAM	INNER FOCUS	GENTLE	0	0	0
0094 NINCADA	COMPOUNDEYES	NAIVE	0	0	0
0095 NINJASK	SPEED BOOST	LAX	0	0	0
0096 SHEDINJA	WONDER GUARD	WILD	0	0	0
0097 WHISMUR	SOUNDPROOF	MILD	0	0	0
0098 LOUPORED	SOUNDPROOF	SERIOUS	0	0	0

Pokémon Box: Dank zahlreicher, nützlicher Ordnungstools könnten hier selbst sämtliche Pokémon der TV-Serie in Reih und Glied gebracht



Pokémon Box: Eines haben Fernsehbild und Videospiel gemeinsam: Die Animationen entscheiden über den Großteil der Qualität.

den ist. Die vielleicht bekannteste Umsetzung eines Videospiele für Film und Fernsehen ist wohl *Mortal Kombat*. Neben einem ersten, sehr unterhaltsamen Leinwandabenteuer und einem zweiten, eher durchschnittlichen Stück Film, durften sich Fans neulich wieder der erneuten Ausstrahlung der TV-Serie erfreuen. Am Beispiel von *Mortal Kombat* zeigt sich auch gut, dass die Produktion einer Serie zum Spiel zwar arbeitsmäßig umfangreicher sein kann als anders herum, dafür aber den Entwicklern der TV-Adaption für gewöhnlich mehr kreative Freiheit bleibt. Immerhin besitzt, bis auf vielleicht einige RPGs, kaum ein Videospiel eine Storyline, die komplex genug wäre, um in einer Fernsehserie aufgearbeitet zu werden.

Auch die Fernsehserie von Ash, Misty, Rocko, Pikachu und Co. wurden natürlich aus den *Pokémon*-Spielen geboren. Mehr noch:

Den Verantwortlichen der Taschenmonster-TV-Staffeln wurde noch vor Produktionsbeginn von Nintendo auferlegt, doch bitte erst mal die verschiedenen Spiele zu zocken, um auch ein echtes Feeling für die Welt der *Pokémon* zu bekommen. Gleiches galt, wenn auch in etwas abgespeckter Form, für Fernsehserien wie *Digimon* oder *Monster Rancher*. Weniger bekannte TV-Produktionen zu Spielen wie *Zelda*, *Street Fighter* oder *Tekken* kennen allerdings nur die echten Fans. Doch sind es gerade diese selten gesehenen und eher kurzen Fernsehserien, die wirklich gut gemacht und inhaltlich beeindruckend sind. Kleiner Tipp: Behaltet immer die TV-Sender VIVA, MTV und VOX im Auge. Denn während RTL2 regelmäßig die großen Anime-Namen in Richtung der jüngeren



Wolverine

So seltsam es auf den ersten Blick auch klingen mag, haben Pikachu und Wolverine eine ganze Menge gemeinsam. Denn beide Charaktere sind in ihren Serien Stars unter Gleichen. Während Nintendo sich jedoch bei der Einführung der *Pokémon* ganz bewusst für Pikachu als Imageträger entschieden hat, machten die Fans der *X-Men*-Serie von sich aus Wolverine zu ihrem Liebling. Wenn die Serien solcher Publikumsliebblinge dann als Videospiel umgesetzt werden, kommt es nicht selten vor, dass sich die komplette Software nur um diesen einen Charakter dreht. So geschehen z.B. in der Pikachu-Edition des GB-Spiels oder auch in *Wolverine's Revenge* für den Cube.



Pokémon Colosseum: Pikachu lässt es mal wieder krachen. Momentan schockiert uns die Grafik des Spiels allerdings schon genug.



Pokémon Colosseum: Sieht so aus, als hätte unser Dicker hier sein Gegenüber eiskalt



Beyblade: Die Charaktere werden in diesem Menü ausgewählt.



Beyblade: Wie in der TV-Serie überschlägt sich der Kommentator vor Begeisterung.

Zielgruppe abfeuert, halten die drei oben genannten hin und wieder echte Leckerbissen der japanischen Zeichentrickkunst parat. Vor allem *X* und *Hellsing* sollte man sich momentan auf VIVA nicht entgehen lassen.

Werbeflyer

Pokémon hat den Trend schon ein wenig vorgelebt, sich aber in dem nun angesprochenen Bereich immer angenehm in Zurückhaltung geübt. Die Rede ist von Animes, die in sich ganz unverhohlen und gnadenlos Werbung für Videospiele und Merchandising machen. Vor allem die Kollegen *Yu-Gi-Oh!* und *Beyblade* dürfen an dieser Stelle mal herzhafte in die Kamera winken. In solchen Werbe-Animes wird dann schon mal das Schicksal der Welt in einem Kartenspiel ausgetragen oder Kämpfe um Leben und Tod mit gefährlichen Brummkreisel auf die Matte getanzt. Das mutet zwar schon derb unlogisch an, gibt den Machern aber nun mal die Möglichkeit, ihre Produkte unterhaltsam, eingängig, kostenlos und ausführlich auf den Fernsehbildschirmen zu halten. Ka-Ching! Schon rollt später im Supermarkt der Rubel. Zwar ist allein der Vorspann von Anime-Legenden wie *Vision of Escaflowne* schon mal spektakulärer als manch eine komplette, standbildlastige *Yu-Gi-Oh!*-Folge, trotzdem hat bis jetzt glücklicherweise

Seven of Nine

Diese sexy Lady ist mit Sicherheit ein enorm gutes Beispiel dafür, wie die Regisseure einer Fernsehserie durch die Einführung einer neuen Figur einem etwas abflauenden Publikumsinteressen neues Leben einhauchen können. Üblicherweise kommt es in Fernsehserien nur sehr selten vor, dass wichtige, neue Charaktere erst nach einer langen Strecke der Handlung eingeführt werden, weswegen die Folgen nach dem Eintritt der neuen Figur sich hauptsächlich um deren Charakter drehen müssen. Dazu muss aber natürlich die neue Figur auch interessant und aufregend sein, damit sie in der alten, bekannten Crew nicht störend wirkt.

noch keines dieser Werbe-Animes ein komplett lächerliches Niveau erreicht. Sie zeigen aber ganz deutlich den aktuellen Trend auf: Spiele, Merchandising und Fernsehproduktionen rücken immer enger zusammen, um ein Maximum an Gewinn aus dem Gesamtprodukt ziehen zu können. Denn waren zu SNES-Zeiten Spiele zu TV-Serien noch sehr locker am Original angelehnt, legen die Produzenten in der heutigen Softwarewelt schon sehr viel Wert darauf, dass die junge Kundschaft ausgiebig Ideen zum Geldausgeben erhält. Das mag zwar mit der Zeit etwas aufdringlich wirken, so lange es aber nicht ausufert, ist es durchaus in Ordnung.

(BK)

Buy Parts
Eight Attacker Alpha
 Data
 Buy Points 00050
 Holds 00000
 Unused 00000
 Price 00550
 status

This is Eight Attacker Alpha.
 It gives better attack
 and endurance power.

Beyblade: Neue Teile für euren Hardcore-Kreisel gefällig?

Voyager: Captain Janeway führt ihr Schiff zurück in den Alpha-Quadranten.

Voyager: Zwei Fragen: Was macht der Bordfriseur der Enterprise auf der Voyager? Und warum darf er ein Phasergewehr tragen?

Voyager: Genau wie in der Realität des Science Fiction-Genres leisten die Borg auch in der Würfel-Variente per Kraftfeld Widerstand.

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.



Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalcanal, am Kwai und auf den Philippinen.



mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com



Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

ROGUE OPS

Heute kreuzen wir Sam Fisher mit Solid Snake...

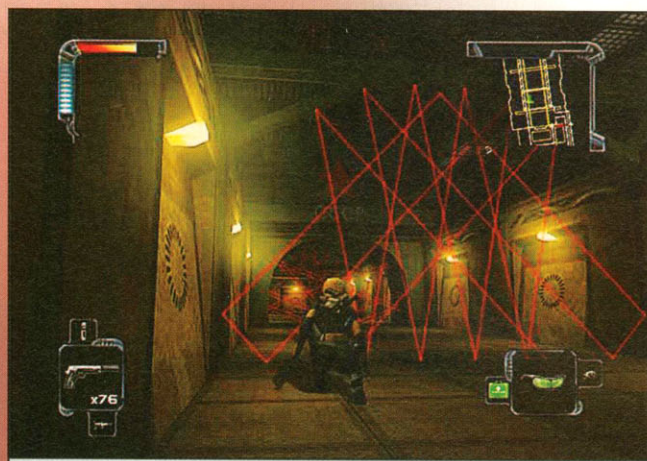
GCN

Es sollte nur ein schöner Urlaub in der Türkei werden. Doch für Ex-Green Beret Nikki Connors wird es ein Alptraum. Eine Autobombe löscht mit ihrem Mann und ihrer Tochter auch Nikkis Lebensinhalt aus. Während die junge Frau auf eigene Faust ermittelt, wer die Verantwortlichen für diesen Anschlag sind, wird die Anti-Terror-Organisation Phoenix auf sie aufmerksam. Vor allem Phoenix-Chef Nathan Jacobsen sieht Connors als rohen Diamanten, der nur noch geschliffen

werden muss. Wenig später durchläuft sie einen zweijährigen Drill, der sie auf ihren Feind vorbereitet. Anschließend wird Nikki auf die Terrorgruppe Omega 19 gehetzt. Dass sowohl *Splinter Cell* als auch *Metal Gear Solid* als Inspirationsquelle für die Bits Studios dienten, ist offensichtlich.

Connors, Fisher – wer weiß das schon?

Wie die prominenten Schleicher von Ubi Soft und Konami reist Miss Connors durch die ganze Welt, um diese vor dem Untergang zu bewahren. Ein Computerspezialist Namens Cody Tucker gibt ihr per Codec Tipps, Ausbilder Peter Van Sant steht mit väterlichem Rat zur Seite und Colonel Jacobsen ist Connors größter Kritiker. Während der acht Einsätze, die von Spanien bis nach Usbekistan reichen, schleppt Nikki ein ganzes Arsenal militärischer Prototypen, aber auch herkömmliche Waffen mit sich rum. Jede Gerätschaft findet auch spezielle Verwendung. Neben einer schallgedämpften Socom greift Connors auch zum eleganten M7 oder räumt Omega 19-Schergen



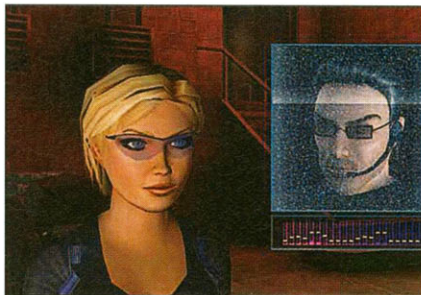
Tja, **Miss Connors**. Wie kommen wir da nun vorbei? Machen Sie mal einen Vorschlag. Ein Schalter?



Ist Nikki entdeckt, schrillt ein **Alarm**, der aber nach einer gewissen Zeit wieder verschwindet.



Mit dem **Wurfstern** schaltet Nikki Bösewichte am effektivsten aus.



Nikki Connors im Gespräch mit ihrem Kontaktmann, der sich per Codec meldet.

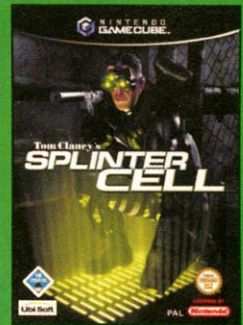
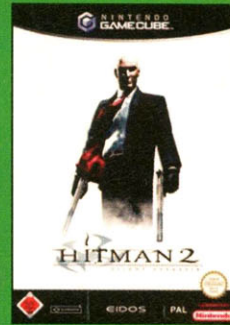
Schleichalternativen

Hitman 2: Silent Assassin

Release: Erhältlich
Wertung: 86%

Splinter Cell

Release: Erhältlich
Wertung: 94%



stillvoll per Wurfstern aus dem Weg. Der Kampf ohne Waffe ist Madame ebenfalls nicht fremd. Hier findet sich auch eine der spärlich gesäten Innovationen im Spiel. Schleicht sich Killer-Nikki von hinten an ihre Gegner ran, blinkt ein Aktionsknopf. Wird dieser gedrückt, erscheint ein Tastenkommando, das in dieser Reihenfolge ausgeführt einen Knochen brechenden Spezialgriff auslöst. Dazu zoomt die Kamera heraus und zeigt Nikkis Opfer kurz in der Röntgenansicht. Ein brechendes Bein wird so für den Bruchteil einer Sekunde sichtbar. Im Laufe des Spiels lernt ihr immer fiesere, aber auch coolere Techniken, die allerdings kompliziertere Tastenkombinationen voraussetzen.

Feind hört mit

Doch die Gegenseite schläft nicht. Die Truppe aus Söldnern, Wissenschaftlern, Multimillionären und Ex-Agenten sichert sich mit allerhand Spielereien ab. Natürlich muss Nikki Überwachungskameras umgehen, Häsher austricksen und Laserbarrieren überwinden. Dazu kann sie die Umgebung nutzen. Schatten bieten beispielsweise Schutz vor ungewolltem Sichtkontakt. Allerdings arbeitet *Rogue Ops* nicht mit dem Stealth-o-Meter, wie wir es aus *Splinter Cell* kennen, sondern mit intuitivem Versteckspiel. Aus *Metal Gear Solid 2* stammt die Idee, sich in Schränken oder anderen Objekten zu verstecken. Darin können übrigens auch erledigte Gegner verstaut werden, die sich Nikki vorher auf die Schultern geladen hat.

Richtig taktisch wird das Spiel, wenn die

Agentin die militärischen Prototypen einsetzt.

Da wäre beispielsweise eine Elektrobrille, die Umrisse von Gegnern durch Wände hindurch erkennen lässt. Auch elektrische Leitungen können so in den Wänden erspäht und geheime Türmechanismen ausgemacht werden. Höhepunkt auf diesem Gebiet ist der Einsatz der Thermaltaarnung. Nikki trägt sie wie eine Uhr am Armgelenk und ist nach dem Einschalten für Kameras und Wachen unsichtbar. Allerdings ist die Maskierung nicht perfekt. Interaktionen mit der Umwelt können von Feinden gesehen werden und auch einen direkt vor ihrer Nase herumspazierenden Tarnenich können sie bemerken. All diese Ausrüstungsgegenstände zehren an Batterien. Je nützlicher für Nikki, desto energiehungriger sind sie. Über die Gegner-KI bestimmt der Schwierigkeitsgrad. So schwankt die Intelligenz der

Omega-Meute zwischen bleierndof und hellwach.

Nikki Connors Einsatz ist als Preview-Version tatsächlich eine positive Überraschung. Spielerisch wie grafisch präsentiert sich der Titel sehr ordentlich. Sollte es Kemco gelingen, die Optik bis zum Release noch etwas zu tunen, steht einem rundum gelungenen Schleichabenteuer nichts mehr im Wege. (BS)



Auf Knopfdruck presst sich die schöne Nikki an die Wand und kann so wunderbar lauern.



Der Enterrhaken lässt Nikki auf entfernte und hohe Kanten erreichen.



Die Elektrobrille lässt durch Wände blicken und ist auch für die Nacht geeignet.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Kemco
Internet:	www.rogueops.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q1/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

In jeder Hinsicht eine positive Überraschung.

TENDENZ

GOTCHA FORCE

Unsere Kinderzimmer werden systematisch unterwandert...

GCN

Wir wussten es schon immer. Mit Spielzeug wird viel zu arglos umgegangen. Kommen neue Actionfiguren auf den Markt, sind sie binnen weniger Tage in jedem Kinderzimmer zu finden. Eigentlich die optimale Strategie, um die Menschheit zu unterwandern. Das finden auch die "Borgs", die sich als Spielzeug getarnt in unzählige Stuben geschlichen haben. Doch bevor sie ihre teuflischen Pläne starten können, kommen ihnen drei aufgeweckte Kids auf die Schliche und bereiten nun ihrerseits den Gegenschlag vor.

Verrücktes Design

Das unter der Leitung von Capcoms Hitomi Nishimoto entstandene 3D-Action-Spiel setzt auf Kämpfen, Sammeln und Handeln. Eigentlich eine todsichere Mischung, die schon in mehreren anderen Spielen dieser Art funktionierte. Wenn die außerirdische "Death Force" und die irdische "Gotcha Force" in japanischen Kinderzimmern und Spielplätzen gegeneinander an-

treten, fliegen im wahren Sinne des Wortes die Fetzen. Das ist auch nötig, denn die Teile der besiegten Spielsachen müssen gesammelt und in den eigenen Kämpfer integriert werden. 200 unterschiedliche Kreationen wirbeln über Betten, Schreibtische und Vitrinen. Ein Kämpfer sieht verrückter aus als der andere. Maschinenwesen, äußerlich uns Menschen ähnlich oder schlicht außerirdisch – die Designer haben sich sichtlich austoben können. Da gehen Cyborgs mit Maschinengewehren auf Samurais mit Kettensäge los und der Gewinner des Matches wird just



Nintendos wichtigster Verbündeter

Mit Exklusivtiteln wie *Dead Phoenix*, *Killer 7*, *P.N.03*, *Viewtiful Joe*, *Resident Evil 4* und nicht zuletzt *Gotcha Force* zählt Capcom neben Sega zu den wichtigsten Entwicklern für den GameCube. 1979 in Japan gegründet, spezialisierte man sich zuerst auf den Vertrieb von Elektronikgeräten. Wenig später expandierte Capcom aber in alle Sparten der Videospielindustrie. Heute unterhält Capcom Büros ins Tokio, Osaka, Sunnyvale, London, Hong Kong und Hamburg. Die erfolgreichsten Serien des Unternehmens sind *Resident Evil*, *Mega Man* und *Street Fighter*.

von einem Ninja mit rotierendem Riesenwurfstern zerlegt. Teile, die übrig bleiben, können auf einer Art Markt gehandelt werden. Die Gefechte finden in Art Markt statt, wobei herausgefunden werden muss, wo die Schwachstellen des Gegners liegen. Das Kampfinterface erinnert dabei



Im **SplitScreen** für vier Spieler mangelt es dem Spiel noch etwas an Übersicht.



Dieser **Brocken** mit seiner Kugel räumt ordentlich auf. Das Design ist verrückt.

ein wenig an *Pokémon*. B- und X-Knopf sind für die Angriffe zuständig, der A-Knopf dient zum Springen – mehr müsst ihr über die Steuerung nicht wissen. Wichtiger sind schnelle Reflexe, um zu bestehen. Mit flinken Seitschritten könnt ihr Attacken ausweichen und mit Hilfe eines Raketenrucksacks auch mal senkrecht die Kurve kratzen. Upgrades, Extrawaffen und unzählige Kombinationen versprechen vor allen sammelwütigen Spielern schlaflose Nächte.

Im Singleplayer-Modus wirkt das Spiel momentan noch etwas uninspiriert. *Gotcha Force* ist klar auf den Spielspaß zu zweit ausgelegt. Zuweilen wird es auch arg hektisch auf dem Schirm. Vor allem zu viert in einer Art Deathmatch im Splitscreen geht die Übersicht schnell verloren. Hier entwickelt sich das Spiel fix zu einer völlig überladenen, blitzenden und blinkenden Orgie, die puren Stress verspricht. Im Coop-Modus könnte es hingegen Spaß machen, die Erde vor den bösen Borg zu retten.

Anime-Power

Optisch surft Capcom bei *Gotcha Force* voll auf der Animewelle. Die Helden des Spiels haben Wasserköpfe mit großen Augen und setzen auf hippe Stachelfrisuren. Ob sie schon ein zweistelliges Alter erreicht haben, darf bezweifelt werden. Dennoch lassen sie sich von den Borg nicht die Butter vom Brot nehmen. Die Figuren selbst sind schön anzuschauen. Auch die Animationen der kleinen Kerlchen stimmen derzeit. Allerdings solltet ihr keine Wundergrafik erwarten. Bis auf die Spielcharaktere präsentiert sich *Gotcha Force* noch sehr karg. Woran es hingegen nicht mangelt, sind bunte Farben und Explosionen. Der Sound gestaltet sich ähnlich aufgewühlt. Auch wenn die Optik nicht jedermanns Geschmack sein wird, so verspricht *Gotcha Force* ein interessantes Spielprinzip, dass in die Fußstapfen von *Pokémon*, *Beyblade* oder *Custom Robo* tritt – und dass diese Titel gern gekauft werden, wissen wir ja alle. (BS)



Die Auswahl an **Spielfiguren** ist enorm. Bis zu 200 Stück sollen es sein.



Unsere **Helden** wissen, was sie tun müssen: Ihre Kinderzimmer befreien.



Die **Steuerung** ist sehr einsteigerfreundlich. Springen, schießen, ausweichen.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Website:	www.capcom-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	4.2.2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Chaotisches Design trifft auf bewährtes Konzept.

TENDENZ



DONKEY KONGA

Dschungelrhythmus auf der Bongo!

GCN

Bisher allerhöchstens in ein paar Minispielen mal dezent angerissen, hat sich Nintendo um das Nischensegment Musikspiel eigentlich nie besonders gekümmert. Das soll sich nun mit *Donkey Konga* ändern. Hier kommt es auf Rhythmusgefühl und das richtige Timing an. Es gilt nämlich, Donkey Kong und seine bekannten Kollegen bei ihrem Bongospiel zu unterstützen. Dazu liegt *Donkey Konga* zunächst mal ein stilechter Spezialcontroller bei (siehe Box), über den alle Spielkommandos eingegeben werden. Über euren Bildschirm fließen Noten und Rhythmen von rechts nach links und immer, wenn ein Signal das linke Screenende erreicht, sind eure flinken Hände gefragt. Bei einem roten Kreis müsst ihr der linken Bongo eine mitgeben, ein gelber Kreis heißt, dass die rechte Bongo einen Gong braucht und bei Pink sind beide gleichzeitig fällig. Ein Funke bedeutet, dass ihr in die Hände klatschen müsst. In dem Spezialcontroller versteckt sich nämlich auch gleich noch ein Mikrofon, das euer

Klatschen registriert.

The Sound of Music

Ein gutes Musikspiel braucht natürlich vernünftige Mucke. In *Donkey Konga* wird es davon schon von Haus aus 32 Titel geben. Und die haben es durchaus in sich! Bongos funktionieren natürlich mit bestimmten Musikgenres am besten. Viele der Tracks sind deswegen nahe in Richtung Jazz angelehnt und mehr als einmal stößt man dabei auf bekannte Nintendo-Rhythmen. Möglicherweise wird nach dem Release des Teils sogar neue Musik als Bonus in die Regale kommen.

(BK)

Immer feste druff!

Der Spezial-Controller wird in Japan von Nintendo kostenlos mit zum Spiel gepackt. Eine sinnvolle Entscheidung, da ein teurer Controller, der nur für ein einziges Spiel taugt, sicher keinen großen Absatz fände. Hoffen wir also, dass auch die europäische Marketingabteilung Nintendos das so sieht. Das Teil reagiert auf jeden Fall einwandfrei und ist gut verarbeitet.



Und so sieht Kongas Bongo-Controller aus. **Haut gut rein**, das Teil!



Uga-Buga? Fass rund! Fass dick! Fass gut! **Bongo-Bongo!**



Wer seinen **Flossen** eine Pause gönnen möchte, kann sich in ein Minispiel stürzen.



Je nachdem, wie pünktlich ihr auf die Bongo haut, erhaltet ihr vom Spiel eine **Wertung**.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Namco
Internet:	www.nintendo.de
Genre:	GSK
Erhältlich:	2004

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Nintendo stößt ruhig und überlegt in unbekanntes Terrain vor.

TENDENZ



ESPIONAGE

Schleichen, ballern und übernatürlich sein
– ein neuer Trend?

GCN

Kennt noch jemand Uri Geller? Diesen israelischen Wunderknaben, der Löffel durch leichtes Reiben verbiegen konnte? In den 70ern war er weltberühmt, heute ist er reich. Ähnlichen Hokuspokus hat auch *ESPionage*-Held Nick Geller drauf. Neben dem gleichen Nachnamen verbindet die beiden Gellers die Kraft der Gedanken. Doch statt damit Geld zu scheffeln und bei Wim Thielke aufzutreten, nutzt Nick seine Begabung, um Verbrechen aufzuklären.

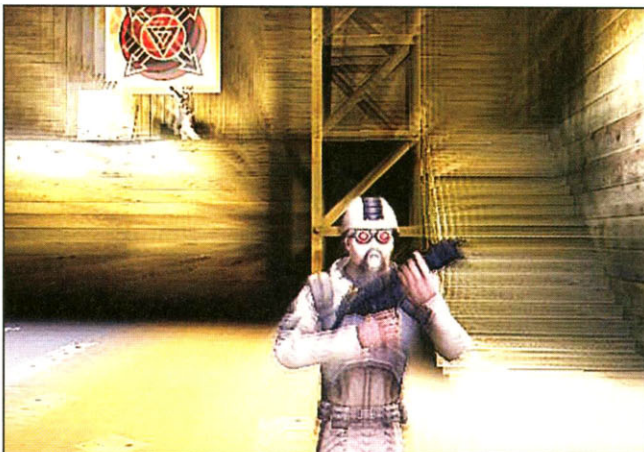
Nick, Mitglied einer PSI-Spezialeinheit der amerikanischen Regierung, bekommt es mit der Bedrohung des 21. Jahrhunderts zu tun: Terrorismus. Doch statt auf Bomben und Raketen, vertrauen die bösen Jungs ebenfalls auf Gedankenkraft. Neben Pistolen, MGs, Granaten und Scharfschützengewehren setzt Nick vornehmlich auf die Telekinese. Kommt ihm ein Bösewicht zu nahe, kann Nick ihn einfach

hinwegschießen, ohne ihn auch nur zu berühren. Richtig heiß wird es, wenn Geller ein kleines Feuerchen entfacht. Die dazugehörige Sparte der Parapsychologie nennt sich Pyrokinese. In Kombination mit der Telekinese eine wirklich fiese Waffe. Nicks andere Fähigkeiten sind weniger brutal. Dafür aber raffiniert. Benötigt er Informationen, kann er die Kontrolle über einen mental schwachen Feind übernehmen und in dessen Körper in gegnerischen Einrichtungen unbemerkt herumspazieren. Das ist aber nur möglich, da unser PSI-Agent auch Meister der "Out-of-Body"-Erfahrungen ist. Physische Grenzen existieren dann nicht mehr.

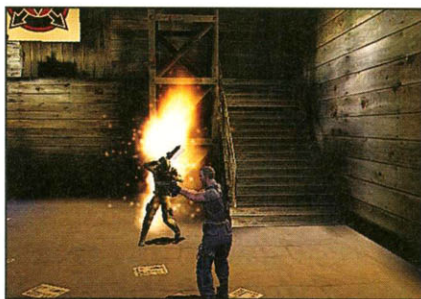
Die Gegenseite ist teilweise ähnlich begabt wie Geller. Deshalb darf Nick seinen Widersachern auch mal PSI-Energie absaugen. Ähnlich wie bei Blutsauger Kain ist dann ein blauer Strahl zu sehen, der auf Nick übergeht. Für den vollen Durchblick sorgt abschließend noch die Aura-Sicht, die all das Paranormale in unserer Welt für den Helden sichtbar



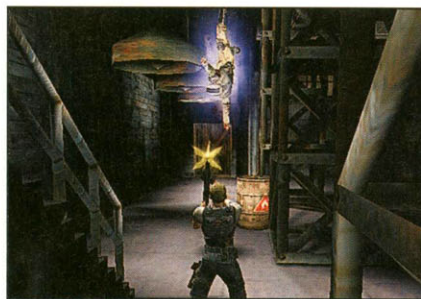
Innovativ: Erst in **Brand** setzen, dann herumschleudern, alles per Gedankenkraft.



Für die unterschiedlichen Fähigkeiten gibt es diverse **optische Effekte** im Spiel.



Nick setzt alles ein: Waffen, **PSI-Fähigkeiten** und eine Portion Schleicherei.



Cooler Inszenierung: Per **Telekinese** in die Luft wirbeln und mit dem M16 bearbeiten.

macht. *ESPionage* soll übrigens komplett non-linear spielbar sein. Ihr werdet für jede Aufgabe mehrere Lösungswege verwenden können. Trotz der noch sehr frühen Entwicklungsphase macht das Spiel mit der Kombination Stealth, PSI-Schnickschnack und traditioneller Action schon jetzt große Lust auf mehr. **(BS)**



Dieser **Bösewicht** hat was, was Nick gerne hätte. Und er bedient sich auch.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Midway
Internet:	www.midway.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q2/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Könnte frischen Wind ins Genre bringen.

TENDENZ



MISSION IMPOSSIBLE 2

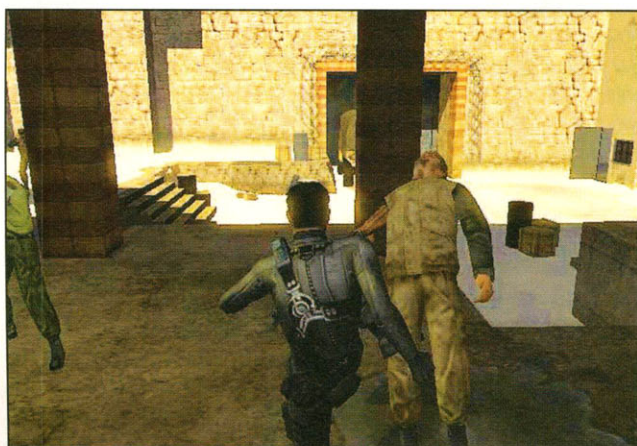
Operation Surma

Atari gönnt sich die nächste Filmlizenz.

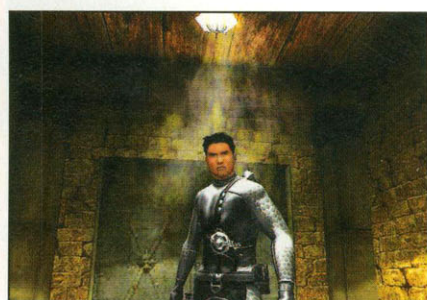
GCN

Preisfrage: Warum leistet sich eine Softwareschmiede die nicht ganz billige Lizenz zu einem dicken Film? Na? NA? Genau: Weil man sich durch die aktuelle

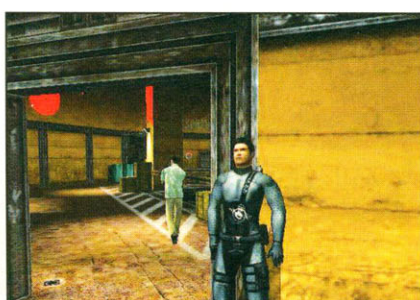
Berühmtheit des Streifens bessere Verkäufe erhofft. Die Betonung liegt dabei auf AKTUELL. Okay, checken wir mal kurz unser redaktionsinternes DVD-Board (*kram, such, guck*). Siehe da, wir finden *Mission Impossible 2*. Und siehe da, die Staubschicht auf dem Teil übertrifft selbst die auf unserem Mega Drive. Also, nimmt sich Atari gerade dieses Themas wieder an? Als Anheizer für den im Sommer erwarteten dritten Teil des Films? Wir wissen's, ehrlich gesagt, auch nicht. Aber wir lassen uns gerne überraschen.



Mr. Hunt präsentiert seine Argumente bedeuten schlagfertiger als Kollege Fisher. Klares Pro für **Actionfans**.



Ethans stilechter **Kampfanzug** wartet mit etlichen Werkzeugen auf.



Der **Sound** ist im Preview leider noch sehr notdürftig zusammengestückt.



Wenn Ethan zupackt, kracht's im **Wirbel**!



Wenn euch so etwas passiert: Ab hinter die Wand und die **Schnauze gehalten!**

Agent aus dem Nichts

Wer nach dem ersten Teil des Spiels Ausschau hält, muss ebenfalls weit in die Vergangenheit blicken. *Mission Impossible* war ein durchaus spielenswertes N64-Teil zwischen Action, Stealth und einer Prise Geschicklichkeit. Ähnlich soll es auch auf dem GameCube zugehen. So wie sein Berufsgenosse Sam Fisher wird auch MI-Spion Ethan Hunt seine Agententalente spielen lassen. Anders als die Silent Gun aus *Splinter Cell* wird der *Operation Surma*-Darsteller aber mehr in Richtung Action tendieren. Das zeigt sich schon an seinen Nahkampftalenten. Schnelle, wendige Combos und böse Aktion von hinten machen euer Alter Ego zu einem wendigen Kämpfer. So könnt ihr z.B. euren Gegner am Genick greifen und ihn dazu „überreden“ euch mit Keycards und ähnlichem auszu helfen. Besonders gut gefallen hat uns der geschickte und zahlreiche Einsatz all der hübschen Kleinigkeiten aus den Techniklabors von Ethans Auftraggeber. Neben einer digitalen Brille, mit der ihr Gespräche aufzeichnen und Bilder oder Personen abfotografieren könnt (z.B. zum Basteln einer der stylischen MI-Gesichtsmasken) war auch die Wespen-Kamera ein echter Hit. Getarnt als stacheliges Insekt fliegt ihr mit dieser ferngesteuerten High-End-Kamera durch die Gegend, spioniert Räume aus und betäubt ahnungslose Gegner mit einem Betäubungsmittel-Stich. Die Cube-Version erscheint voraussichtlich im Februar.

(BK)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Paradigm
Internet:	www.atari.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q1/2004

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Interessanter Taktik-Action-Titel mit stabiler Basis.

TENDENZ



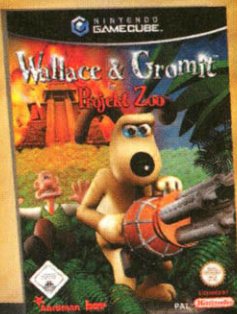
GROMIT...

...steckt alle anderen Helden
Indy Tasche!



Wallace & GromitTM in Projekt Zoo

Viel Spaß für wenig Knete



© Wallace & Gromit Ltd 2003 and TM Aardman / Wallace & Gromit Ltd. 2003. Copyright © 2003 BAM! Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 2003 Frontier Developments Ltd. All trademarks are the property of their respective owners. Nintendo and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

CHARTS

Capcom und Nintendo dominieren diesen Monat die Verkaufscharts. Dank hervorragender Software ist dieser Erfolg auch mehr als verdient. Kurios, dass Frau Schneider mit ihrer Produktnummer drei auch wirklich den dritten Platz in den Top 20 hält. Man muss schon etwas weltfremd sein, um beim Tipp der Nummer eins des nächsten Monats daneben zu liegen: *Mario Kart* wird definitiv an allen anderen Spielen vorbeiziehen. Das ist wohl sicher.



GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Soul Calibur 2	Nintendo	89%
▼ 2	1	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
● 3	-	P.N.03	Capcom	83%
● 4	-	Viewtiful Joe	Capcom	87%
▲ 5	14	Wario World	Nintendo	85%
● 6	-	Resident Evil Zero	Capcom	86%
● 7	-	WWE Wrestlemania XIX	THQ	75%
▼ 8	2	Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	78%
▼ 9	3	Star Wars Rogue Leader 2	EA	93%
▼ 10	4	NBA 2K3	Sega	87%
▼ 11	5	NFL 2K3	Sega	90%
● 12	-	Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	80%
▼ 13	6	NHL 2K3	Sega	85%
▼ 14	7	Super Bust-A-Move Allstars	Ubi Soft	70%
▼ 15	9	Crash Bandicoot: Zorn	Vivendi	81%
▼ 16	10	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
▼ 17	8	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
◆ 18	18	Hunter: The Reckoning	Avalon	65%
▲ 19	20	Baldur's Gate: DA	Vivendi	81%
▼ 20	19	Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

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

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

oder per E-Mail an:

posthuetten@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	GameCube
2	Metroid Prime	Retro Studios	GameCube
3	Golden Sun 2	Camelot	GBA
4	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
5	Kirby: Nightmare in Dr.	Nintendo	GBA
6	Pokémon Rubin	Nintendo	GBA
7	Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
8	StarFox Adventures	Rare	GameCube
9	Pikmin	Nintendo	GameCube
10	Wario Ware Inc.	Nintendo	GBA

Christina Dano (15) aus Neuffen

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	6	Golden Sun	Nintendo
◆ 5	5	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
● 6	-	Super Mario Advance 2	Nintendo
▼ 7	6	Donkey Kong Country	Nintendo
▼ 8	7	Advance Wars	Nintendo
▼ 9	8	Wario Ware, Inc. Minigame Mania	Nintendo
▼ 10	9	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

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

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Mario Kart:Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
2	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Nintendo
3	Soul Calibur 2	Namco	Nintendo
4	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Nintendo
5	F-Zero GX	AV	Nintendo
6	Kirby Air Ride	Nintendo	Nintendo
7	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
8	Star Wars: Rebel Strike	Lucas Arts	Lucas Arts
9	Sonic Adventure DX	Sonic Team	Sega
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 Ausnahmispiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung.

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

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

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

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

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

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



- 01 Genre-Checker:** Damit du stets weißt, was gespielt wird, erklären wir geeignete Spiele mit dem Genre-Checker. An diesem Diagramm erkennst du die einzelnen Genre-Anteile.
- 02 Vertrieb:** Wer bringt das Spiel in den Handel?
- 03 Hersteller:** Wer hat das Spiel programmiert?
- 04 Internet:** Hier findet ihr die neuesten Infos online!
- 05 Erhältlich:** Wann kommt das Spiel in den Handel?
- 06 Sprache:** deutsch, englisch oder japanisch?
- 07 Eingewöhnung:** Wie lange dauert der Spieleinstieg?
- 08 Spieler:** Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig oder nacheinander ran?
- 09 USK:** Wer darf das Spiel kaufen?
- 10 Preis:** Was musst du für das Spiel berappen?
- 11 Schwierigkeitsgrad:** von leicht bis schwer in 10er-Schritten.
- 12 Einzelwertungen:** Die Disziplinen Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß und Multiplayer werden hier separat auf einer Skala von 1 -5 bewertet.
- 13** Das hat uns besonders gefallen!
- 14** Das uns tierisch angereizt!
- 15 Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!
- 16 Alternative:** Was steht wahlweise im Laden?
- 17 Bewertung:** Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

GENRE-CHECKER

01	ACT	BEU	JNR
	60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- 13** tolle Spezialfähigkeiten
- 14** abwechslungsreich
- 15** macht Spaß
- 16** zweischneidige Technik

FAZIT

- 15** Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

ALTERNATIVE

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

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

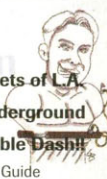
- 1** XIII
 - 2** Billy Hatcher & the Giant Egg
 - 3** Sonic Pinball (GBA)
- Buch:** Draper: Brother Iron, Sister Steel
- Film:** The Weider Brothers: Men of Iron
- CD:** ZZ Top: Mescalero
- Und sonst:** Sucht nach Hobbits Schokokeksen.



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1** True Crime: Streets of L.A.
 - 2** Tony Hawk's Underground
 - 3** Mario Kart: Double Dash!!
- Buch:** Los Angeles City Guide
- Film:** Kill Bill
- CD:** All American Rejects: Same
- Und sonst:** Kennt nun L.A. besser als Wattenscheid.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1** Mario Kart: Double Dash!!
 - 2** Viewtiful Joe
 - 3** FFT Advance
- Buch:** Karl Lagerfeld: Die 3D-Diät
- Film:** Vampire Hunter D: Bloodlust
- CD:** The Strokes: Room on Fire
- Und sonst:** Hat seine Heimkino-Anlage aufgerüstet.



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

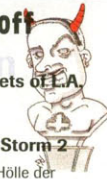
- 1** Disney's Party
 - 2** Binocle: The Game
 - 3** Super Bust-A-Move All Stars
- Buch:** Harry Potter und der Orden des Phoenix
- Film:** Findet Nemo
- CD:** Gospelchor Lingenfeld: Unplugged
- Und sonst:** Wird immer noch vom Falschgeiz beherrscht.



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1** True Crime: Streets of L.A.
 - 2** XIII
 - 3** Conflict: Desert Storm 2
- Buch:** Bellil: Durch die Hölle der Gewalt
- Film:** Irgendwann in Mexiko
- CD:** In Extremo Live
- Und sonst:** Schwadroniert gern über Zungenpiercing.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1** F-Zero GX
 - 2** XIII
 - 3** Mario Kart: Double Dash!!
- Buch:** Horizons: Empire of Istaria
- Film:** Hellsing
- CD:** Stratovarius: Elements Pt. 2
- Und sonst:** Heilt und repariert in MMOs wie ein Geisteskranker!



Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1** Gladius
 - 2** True Crime: Streets of L.A.
 - 3** Eternal Darkness
- Buch:** Malleus Maleficarum
- Film:** Ein Zombie hing am Glockenseil
- CD:** Orgy: Vapor Transmission
- Und sonst:** Spricht mit den Langen, die durch das Fenster in der Tiefe des Raums kamen...



1080° AVALANCHE

Realismus und Nintendo? Klingt komisch, ist aber gut!

GCN

Wie sagt man so schön? Gehe niemals nach dem Äußeren. Im Falle von Nintendos *1080° Avalanche* ist diese, oft als gut gemeintes Geschwätz abgetane Weisheit tatsächlich angebracht. Optisch wirkt *1080° Avalanche* wie ein locker-flockiges Arcade-Spielchen. Auch die Präsentation des Spiels mit sechs hippen Charakteren lässt auf nichts anderes schließen. Macht ihr euch aber die Mühe, den Titel auf seine inneren Werte abzuklopfen, stellt ihr schnell fest, dass es sich hier um das realistischste Snowboardspiel auf dem Markt handelt.

Die Wave Race-Entwickler von NST haben auch *1080° Avalanche* im Kern als fixes Rennspiel konzipiert. Im Match Race-Modus geht es ohne Umschweife auf die Phantasiepisten. In vier Cups gilt es, auf insgesamt 22 Strecken gegen jeweils einen Konkurrenten zu bestehen. Auf der

letzten Strecke eines Cups nehmt ihr es dann mit der namensgebenden Lawine auf. Die sitzt euch ständig im Nacken und lässt Felsbrocken, Schnee und sonstiges Geröll vor euren kalten Nasen einschlagen.

Skischule und Killerhang

Die Cups sind in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt, die durch einen vierten, freispielbaren ergänzt werden. Ihr beginnt im Anfängermodus und arbeitet euch zum "Expert" hoch. Die größten Unterschiede liegen in der Geschwin-

digkeit des Gegners und der Beschaffenheit der Strecke. Während die Abfahrten im Anfängermodus mit dem Begriff "Skischule" sehr gut beschrieben sind, gibt's auf den schwarz gekennzeichneten Pisten des Expert-Cups, den einen oder anderen Adrenalinstoß. Gerade bei diesen Abfahrten kommt auch die große Stärke des Spiels zum Zuge. Das Geschwindigkeitsgefühl von teilweise 100 km/h wird dank einer sehr flüssigen Grafikdarstellung mit 60 Bildern pro Sekunde hervorragend rübergebracht. Der optionale 60 Hz-Modus tut sein Übriges.

Der große Realismushammer schlägt bei der Ausführung von Tricks zu. Neben dem separaten Trick-Modus, haben die Stunts auch im Match Race-Modus eine wichtige Bedeutung. Gerade in schweren Rennen könnt ihr eure Siegchancen durch schöne Tricks verbessern. Am linken Bildschirmrand be-



Big Air im Trick-Modus: Ihr müsst mit nur einer Combo den Highscore knacken.



Das Icon in der Mitte muss grün leuchten, sonst ist der Sprung nicht ideal.



Viele Abkürzungen bringen wertvolle Zeit in den Rennen.



Ist das Powermeter gefüllt, bekommt ihr einen Extra-Booster.



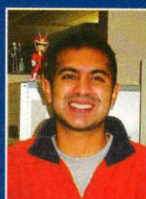
Die Half-Pipe ist sehr lang. Diese Disziplin ist mitunter die schwerste.

Die Männer hinter der Lawine



Shigeki Yamashiro

Shigeki Yamashiro wurde eine Ehre zuteil, die nur wenigen Entwicklern in ihrem Leben gegönnt ist. Der Produzent von *1080°* durfte sieben Jahre mit Designerlegende Shigeru Miyamoto arbeiten. Erste Erfahrungen bei Nintendo sammelte Yamashiro mit *F-Zero* für das SNES.



Vivek Melwani

Der in Nigeria geborene, und in Spanien aufgewachsene Vivek Melwani, ist seit 2001 bei NST und gibt mit *1080°* sein Debut als Lead Game Designer. Vor *1080°* arbeitete er an *Future Cop: L.A.P.D. 2100* und *Road Rash 3D: Jailbreak* für die PlayStation.

findet sich ein Powermeter, dass durch Grinds, Airs und Spins gefüllt werden kann. Ist es voll, beginnt ihr blau zu leuchten und erhaltet einen Geschwindigkeitsschub. Auch Balanceprobleme, die durch Rütteln des Analogsticks behoben werden müssen, werden mit einem gefüllten Powermeter schneller ausgemerzt. Neben dem Gleichgewichtsaspekt findet ihr noch weitere Neuerungen, die das Spiel recht anspruchsvoll machen.

Genügt es im großen Realismuskonkurrenten *Amped 2* (Xbox), mit der A-Taste zu beschleunigen und zu springen, verlangt *1080° Avalanche* von euch, mit der L-Taste zu beschleunigen und mit der A-Taste anhand eines sich füllenden Icons, den richtigen Sprungmoment abzuspassen. Keine leichte Aufgabe, denn verfehlt ihr den idealen Augenblick, bekommt ihr für den entsprechenden Trick nur einen Bruchteil der möglichen Punkte.

voraus – kein Vergleich zu *SSX 3*.

Der Time Trial-Modus ist vornehmlich dazu da, Münzen auf den Strecken zu sammeln, die ihr gegen neue Boards oder gegen altbekannte Fähigkeiten eintauschen könnt. Dazu

Knackt euch den!

Highscores im Trickmodus (der sich in Big Air, Half-Pipe und Terrain-Park aufteilt) könnt ihr, wie so oft, nur mit Combos knacken. Einen 360° Stalefish von einer Sprungschanze aus im 50-50 zu landen, setzt den idealen Sprungmoment und die genaue Kenntnis des Obstacles



Euer Weg ins Tal führt euch durch mehrere Eishöhlen und Tunnels.



Stimmig: Ein kleines Dorf muss auf einer der Expertenstrecken durchfahren werden.



Das gibt Power! Ein Backside 180° bei voller Fahrt wird belohnt.



Die Konkurrenz ist knapp hinter uns, trotzdem wagen wir einen Stunt.



Rennen gegen einen Konkurrenten sind die große Stärke des Spiels.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Auch wenn 1080° auf dem N64 schon früher da war, im Snowboard-Bereich ist *SSX 3* derzeit das Maß aller Dinge. Mit 1080° geht Nintendo aber bewusst in eine andere Richtung: Hier gibt es keine meterhoch durch die Luft fliegenden Sportler, hier muss jeder Stunt akkurat geplant werden, um damit Erfolg zu haben. Und als Freund des leicht zugänglichen Gameplays ist das nicht so mein Fall. Die schnellen, fetzigen Abfahrten sagen mir da schon eher zu. Schade allerdings, dass der Umfang vor allem im LAN-Modus insgesamt etwas knapp ausgefallen ist.

ist zu sagen, dass die Charaktere (u.a. *Wave Race*-Veteran Ricky Winterborn) wunderbar ausgeglichen sind. Einer ist der Raser, einer der Techniker usw.

Eingeschränkter Spaß

Etwas enttäuschend ist hingegen der LAN-Modus. Sechs Strecken und nur ein Spielmodus (Downhill) sind etwas knapp bemessen. Der Umfang ist ohnehin das größte Problem des ganzen Spiels. Während die Konkurrenz mit Unmengen an freischaltbaren Utensilien

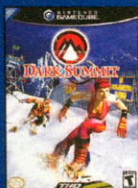
und Musikstücken carvt, fährt 1080° einen Sparkurs.

Technisch ist das Spiel hingegen sehr solide. Schnitzer gibt es keine, grafische Highlights aber ebenso wenig. Abgesehen von auf dem Bildschirm schmelzenden Schneeflocken und neckisch im Wind flatternden Klamotten, fällt 1080° optisch kaum auf. Bärenstark dagegen der Sound. Dolby Prologic II-Unterstützung und eine für Nintendo fast revolutionäre Neuerung: 1080° ist das erste Spiel mit lizenziertem Soundtrack. Zu hören sind 30 Punkrockstücke von u.a. Seether, Finger Eleven und Squidd. (BS)

Rutschige Konkurrenz

Dark Summit

THQs im Vorfeld als innovativ gepriesenes Snowboard-Spiel war das erste seiner Art auf dem GameCube. Der interessant klingende Mix aus Boarding und Spionage war in der Realität aber ein eher durchschnittlicher Titel – und zwar in jeder Hinsicht



SSX 3

Umfangreich, schnell und doch recht anspruchsvoll. Wer unkompliziertes Snowboarding mag und gerne mal meterhoch durch die Luft segelt, kommt an *SSX 3* nicht vorbei. Unseren Test des Spiels findest du auf Seite 48 in dieser Ausgabe.



SSX Tricky

Der Vorgänger unserer Snowboard-Referenz *SSX 3* bietet typisches Arcade-Gameplay mit völlig durchgeknalltem Charakteren und flottem Gameplay. Von Realismus möchte *SSX* seit jeher nichts wissen. Wer Glück hat, findet den Titel zum Schnäppchenpreis.



Das **Wetter** ändert sich von Hang zu Hang, dynamisch ist es aber leider nicht.



Der Sonne entgegen! **Replays** bieten mitunter die beste Optik.



Hier findet der spaßige **Big Air-Contest** statt. Keine einfache Sache.



GENRE-CHECKER

SPS	RSP	SIM
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	NST
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	27.11.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1-4
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) super Geschwindigkeitsgefühl
- :-) realistisch
- :-) LAN für 4 Spieler
- :-) zu geringer Spielumfang

FAZIT

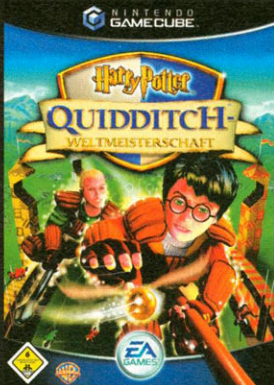
Nintendo mal anders:
Realistisch und schnell.

ALTERNATIVE

SSX 3	Electronic Arts
ca. 60 €	Ausgabe 12/03: 89%

BEWERTUNG 85%

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. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HARRY POTTER and 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)

TEST

Sunset →



TRUE CRIME

Streets of L.A.

In dieser Stadt gibt's keine Engel. Aber jede Menge Gangster...

GCN

Offiziell gilt der vermisste LAPD-Cop Henry Wilson als Nick Kangs Vater. Wer allerdings Luxofluxe Hardcore-Bullen in Aktion erlebt, vermutet eher Max Payne, Jackie Chan oder Michael Schumacher in der Rolle des Erzeugers. Eine äußerst ungewöhnliche Mischung, aber auch ein äußerst ungewöhnliches Spiel. Nicholas Kang Wilson, angestellt bei der E.O.D. (Elite Operation Division), ist Kampfsport-Meister, begnadeter Rennfahrer und sehr

zielsicher mit allem, was Blei verspritzt. Also genau der Typ Mann, der Los Angeles von allerhand dreckigem Gesindel, der Russenmafia und den chinesischen Triaden befreien kann.

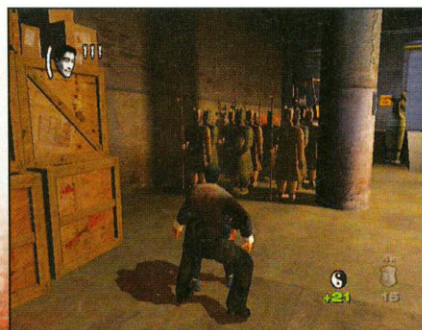
Viele Ideen

Entwickler Luxofluxe hat sich mit *True Crime* einiges vorgenommen. Offensichtlich von Rockstars *Grand Theft Auto*-Serie inspiriert, erweitern die Kalifornier das bekannte *GTA*-

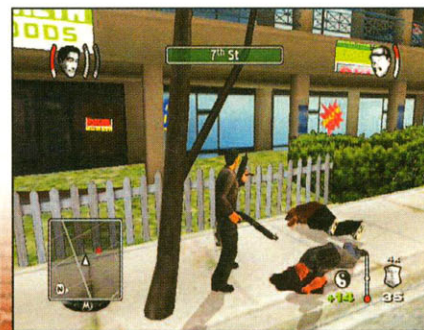
Gameplay um eine Prise *Matrix*, diverse Beat'em-Up-Elemente, etwas Schleicherei und ein mehrere hundert Quadratkilometer messendes, virtuelles L.A. Mit Nick könnt ihr frei in der Stadt herumfahren, sämtliche dort verkehrenden Autos kapern, Passanten kontrollieren und kleinere Straßenverbrechen aufklären. Der große Unterschied zu *GTA* besteht darin, dass ihr auf Seiten des Gesetzes arbeitet und dem Storystrang deutlich linearer folgt. Die span-



Ein Verdächtiger will türmen. Nick setzt die Knarre ein, um ihn zu stoppen.



Jemand muss den schmutzigen Job ja machen. Für heute ist Feierabend.



Blut fließt auch in der deutschen Version. Ungeschnitten und ab 18 Jahren.





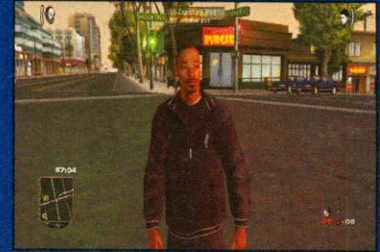
Hm, heute keine E3? Das bekannte **Convention Center** im Spiel.



Unser joggender Freund hier hat eine nicht registrierte **Kanone** in der Hose.

Doggy Style

In L.A. gibt es viel zu sammeln. Beispielsweise haben die Entwickler versteckte Charaktere ins Spiel eingebaut. Einer davon ist Rapper Snoop Doggy Dog, den ihr bekommt, wenn ihr 30 Hundeknochen einsammelt, die gelb blinkend in der Stadt verteilt liegen.



Verbrechen bringt euch einen Pluspunkt. Ein unschuldiges Opfer hingegen einen Minuspunkt.

L.A. ist kein Witz

Dass es einfacher ist, einen Verdächtigen einfach in den Rücken zu schießen, statt ihm seine Rechte zu verlesen, war auch Luxoflux klar. Deshalb solltet ihr tunlichst verletzende Schüsse verwenden oder besser noch eure Marke zeigen und Warnschüsse in die Luft feuern, bevor ihr Los Angeles in ein Schlachthaus verwandelt. Andernfalls werdet ihr nicht das komplette Spiel zu Gesicht bekommen (es existieren drei Abspanne). An bestimmten Stellen kommt es zu Storygabelungen, die je nachdem, ob ihr gut oder böse seid, zugänglich werden.

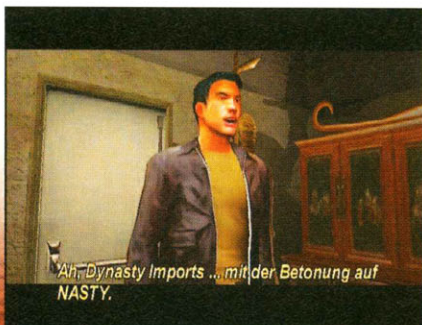
Neben einer Storyerweiterung hat der Gutmenschenbonus noch einen Vorteil: Habt

nende Geschichte um Nick unterteilt sich in zwölf Episoden. Pro Episode gilt es rund zehn Missionen zu lösen. Dabei wechselt das Gameplay zwischen wilden Verfolgungsjagden, Prügeleinlagen mit bösen Jungs und kompromisslosen Schießereien. An manchen Stellen müsst ihr in Sam Fisher-Manier schleichen und eure Feinde unbemerkt ausschalten. Anhand dieser vier Gameplay-Typen merkt man, dass Luxoflux nicht einfach eine GTA-Kopie in die Läden stellen will, sondern tatsächlich eine Menge Innovationen bieten.

Natürlich erreichen die einzelnen Spieltypen nie die Tiefe der jeweiligen Genre-Referenzen. Am Steuer kann Nick sehr rabiat werden und die Stadt L.A. schnell einige tausend Dollar kosten. Ihr könnt durch Vorgärten brettern, dutzende Autos zu Klump fahren und auch aus dem Seitenfenster gelehnt ballern. Dass dabei Bäume, Ampeln und auch mal ein Fußgänger dran glauben, liegt in der Natur der Sache. Wenn ihr auf der Straße unterwegs seid, und Passanten nach Waffen und Drogen durchsucht, kann es

passieren, dass diese sauer werden und sich mit euch prügeln wollen. Dann wechselt *True Crime* in eine klassische Beat-em-Up-Ansicht mit zwei Energiebalken. Nick tritt, schlägt und wendet verschiedene Spezialgriffe an, um seine Gegner in Handschellen zu legen.

In der Regel kommt es aber eher mit Schergen der Chinesen oder Russen zu solchen Rangeleien. Sind Passanten oder Verbrecher besonders übellaulig, fliegen blaue Bohnen durch die Luft. Auch hier inszeniert Luxoflux modernes Actionkino. Kang schießt beidhändig und kickt auf dem Boden liegende Waffen lässig mit den Füßen in seine Hände. Zeitweise könnt ihr dabei wie Matrix-Neo in Zeitlupe durch die Gegend springen und eure Gegner stylisch über den Haufen semmeln. Haltet ihr die Schultertaste länger gedrückt, wechselt die Ansicht in eine Schussperspektive, die wiederum durch eine Zeitlupe unterstützt wird. Hier sind präzise Schüsse möglich. Dieser Umstand ist nicht unwichtig. Denn der sinnlose Einsatz von Gewalt entscheidet, ob ihr ein guter Cop oder ein böser Cop werdet. Ein aufgeklärtes



Der Kang-Master ist immer mit einem **flotten Spruch** zur Stelle.



Der Kerl ist ausgeschaltet, lebt aber noch. Das ist ordentliche **Polizeiarbeit**.



Die **Russen** verstehen keinen Spaß. Nick schleicht sich besser ran.





Christian Schmid

Die zweite Meinung

Schon die *GTA*-Reihe löste bei mir in regelmäßigen Abständen eine Mischung aus wahnsinnigem Lachen und AK-47-bezogenen Sadismusanfällen aus; *TC* führt diese Tradition auf höchst ansprechende Weise fort. Ist schon klasse, mit einer "beschlagnahmen" Karre durch L.A. zu cruisen, dabei Goldkettchen-Ghetto-Brutha-Hip Hop zu hören und hier und da einfach mal jemandem ins Kreuz treten. Ganz zu schweigen von der Möglichkeit sich knochenbrechertechnisch weiter zu entwickeln. Wunderhübsch, wenn das alles auch noch im Namen des Gesetzes passiert! Vor allem die Kampsport Sequenzen sind feinstes Mumbojumbo!

ihr 100 Punkte gesammelt, bekommt ihr eine Marke ausgehändigt, die euch Eintritt zu neuen Trainingsstätten gewährt, in denen Nick seine Fähigkeiten verbessern kann. Einige sind zwar zu Beginn des Spiels schon nutzbar, doch die richtig coolen Dojos, Fahrschulen und Schießstände dürfen nur die lieben Jungs besuchen. Dort gibt's dann extra geschmeidige



Ihr könnt auch Gegner als **Kugelfang** verwenden, wenn euch danach ist.

Martial-Arts-Moves, John Wayne-artige Schießfähigkeiten und die Erkenntnis, wie man auf zwei Reifen fahren kann. Auch die Präsentation mit professionellen Sprechern viel Humor und einem umfangreichen HipHop- und NuMetal-Soundtrack ist hervorragend.

Dunkle Ecken

Die Einwohner des virtuellen L.A. sind leider nicht sonderlich vielfältig. Teilweise laufen zehn identische Modelle die Straße entlang. Zwar finden sich hier Ghetto-Gangster, Geschäftsmänner, Hippies, Prostituierte oder Penner, doch solche Zehnlingsspatzer stören einfach. Auf den Straßen selbst ist auch recht wenig los. Das lässt sich zwar damit entschuldigen, dass Stadt riesig und frei begehbar ist, doch die Atmosphäre leidet darunter. Hinzu kommen noch grobe grafische Schnitzer, wie ein in der Wand verschwindender Nick oder feststeckende Gegner. Ansonsten ist die Grafik

in Relation zu dem Gebotenen okay. *True Crime* gehört sicher nicht zu den schönsten Spielen, ist aber dennoch optisch solide. Pluspunkt: Wer einen Progressiv Scan tauglichen Fernseher besitzt, darf den Titel in einer höheren Auflösung und in 16:9 spielen. **(BS)**



GENRE-CHECKER

ACT	RSP	BEU
40%	30%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision		
Hersteller:	Luxoflux		
Internet:	www.truecrimela.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 18
Eingewöhnung:	30 min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) typisch L.A.
- :-) abwechslungsreich
- :-) toller Soundtrack
- :-(technische Macken

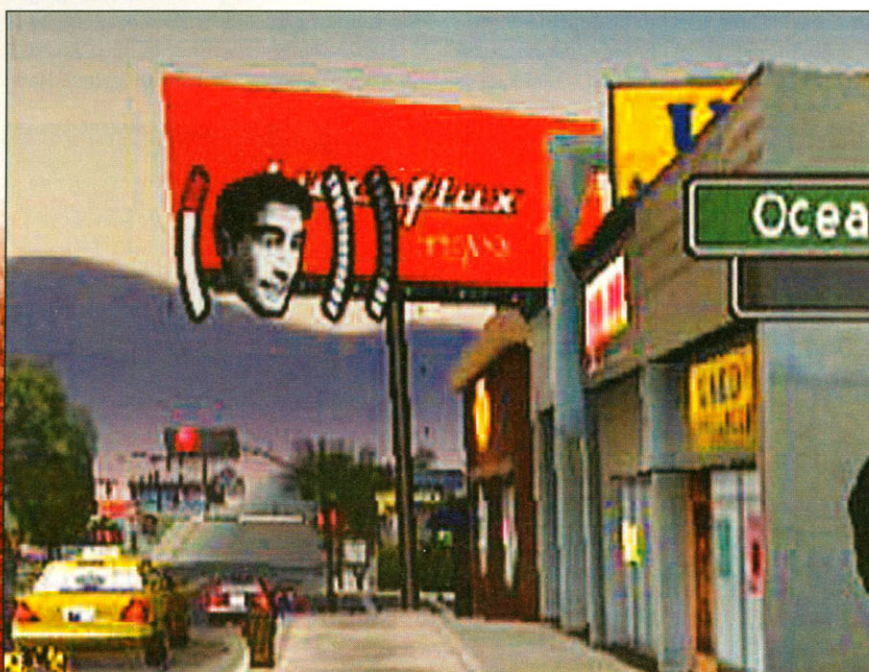
FAZIT

Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!

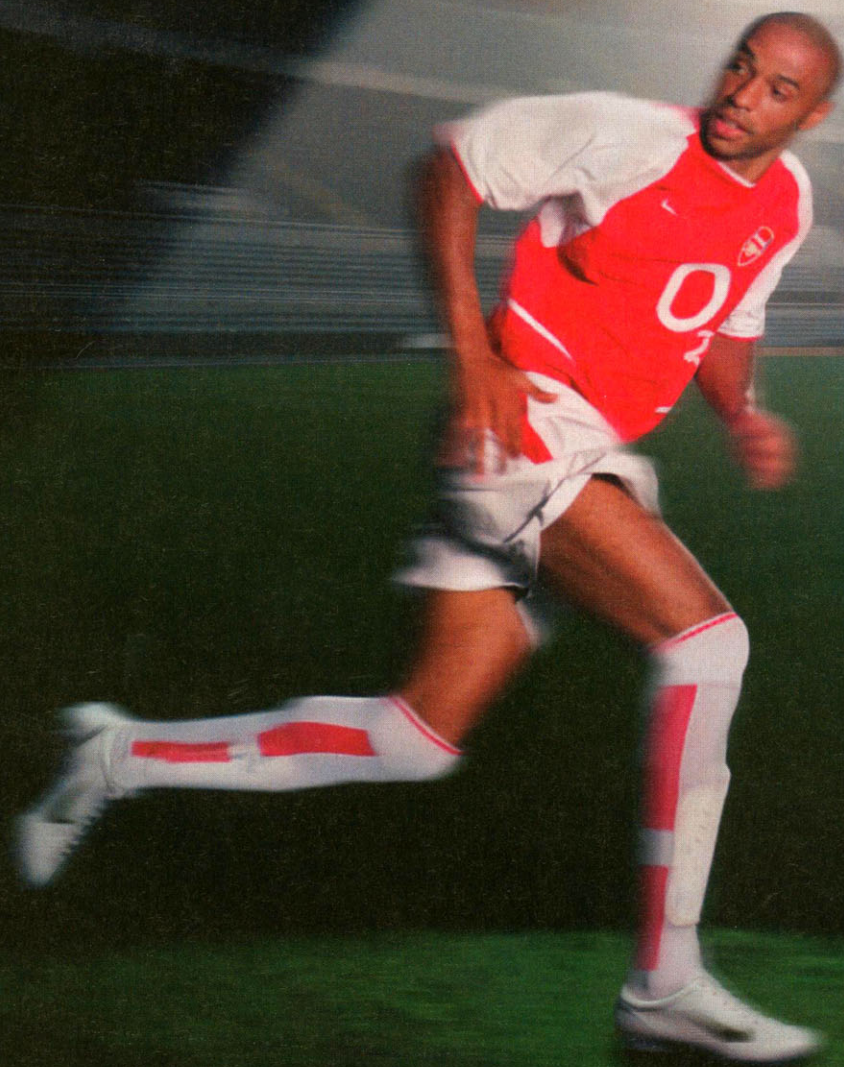
ALTERNATIVE

Simpsons: Hit & Run	Electronic Arts
ca. 60 €	Ausgabe 11/03: 77%

BEWERTUNG 87%



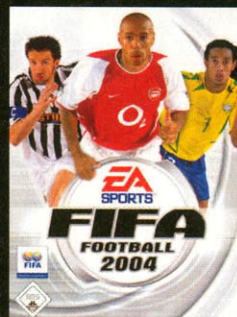
Nick Kang in seiner **Lieblingspose**. Mit konfiszierter Uzi am Ocean Park Boulevard.



Nichts für Ego-Shooter.

Weltklassespieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt.
 Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu
 laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL™** Control.



It's in the game.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "FIFPro", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.™, © and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo.™, © and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation.

www.fifafootball2004.ea.com
www.easports.de

*PS one, Game Boy Advance und N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature. **Bald erhältlich.

MEDAL OF HONOR

RISING SUN

Aus Jimmy wird Joe und aus Omaha wird Guadalcanala.

GCN

Willkommen auf Hawaii – Marine-Soldat Joe Griffin macht hier aber alles andere als Urlaub. Statt Hula und hawaiianische Schönheiten zu genießen, tauscht der junge Private Blei mit japanischen Zeros. Was ist hier los? Ganz einfach: Wir schreiben den 7. Dezember 1941 und ihr seid mitten im japanischen Angriff auf den Marinestützpunkt Pearl Harbor. Habt ihr als Feuertaupe einige Stukas mit der Flak baden geschickt, werdet ihr zum Einsatz an der Ego-Shooter-Front berufen.

Pazifikkrieg

Bewaffnet mit dem M1 Grant, der Thompson und 18 weiteren Waffen macht ihr zwischen 1941 und 45 eine Pazifikrundreise.

Auf dem Plan stehen unter anderem die Landung auf der Salomoneninsel Guadalcanala, die Sprengung der Brücke am Kwai und eine Gefangenenbefreiung in Cabanatuan. Electronic Arts' Krieg gegen die Japaner umfasst insgesamt zehn umfangreiche Einsätze. Die Schauplätze reichen dabei von zerbombten Städten bis hin zu sumpfig-tropischen Dschungelgebieten. An jedem neuen Schauplatz trifft Joe auf einen neuen Charakter, mit dem er zusammen einen bestimmten Auftrag erfüllen muss. Rising Sun setzt im Vergleich zu Frontline auf eine deutlich dichtere Geschichte.

Auch atmosphärisch steht Rising Sun dem Vorgänger in Nichts nach. Veteran Captain Dale Dye stand dem Entwicklerteam wieder

mit soldatischem Rat zur Seite und achtete drauf, dass alles seine authentische Ordnung hat. Man merkt dem Spiel auch deutlich an, dass es sich von der Inszenierung aktueller Kriegsfilme hat inspirieren lassen. Auf Szenen aus Der schmale Grat, Pearl Harbor oder Windtalkers stoßt ihr immer wieder.

Im Gefecht mit den nur bedingt clever agieren Feinden sind deutliche Verhaltensunterschiede zu ihren Wehrmachtsskollegen zu erkennen. Statt aus der Deckung vorzugehen, lieben die Japaner den Nahkampf. Mit Bajonett oder Katana stürmen die kaiserlichen Truppen todesmutig auf euch zu. Drei Hiebe genügen und ihr seid Yankee-Sushi. Gespeichert wird an festen Punkten, die teils weit auseinander liegen.



Japaner lieben den **Nahkampf**. Mit Bajonett und Säbel wollen die Kerle euch aufschlitzen.



Mit dem Boot schippert ihr über einen Fluss. Die **Ufer** müssen vom Feind gesäubert werden.

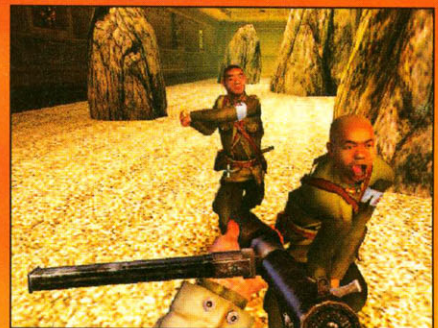
Keiner rührt sich

Medal of Honor: Rising Sun bleibt dem Gameplay der Reihe treu. Innovationen gibt es kaum. Außer einem Schlag mit dem Gewehrkolben könnt ihr keine neuen Aktionen ausführen. Die Aufträge sind linear und verlangen von euch, eine genaue Abfolge einzuhalten. Viele Abschnitte in den Levels werden erst dann begehbar, wenn ein bestimmter Auftrag abgeschlossen ist. Das ist teilweise so offensichtlich, dass es den Spielfluss stört. Anfangs genügen die Atmosphäre und das neue Setting, um Spaß zu haben. Später jedoch kommt vereinzelt Langeweile auf. Abseits des herkömmlichen Shooter-Gameplays dürft ihr öfters mal auf einem Fahrzeug Platz nehmen. Steuern könnt ihr diese aber nicht. Dafür als Bordschütze alles abknallen, was sich bewegt.

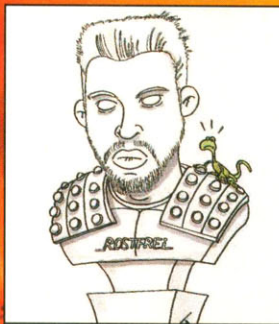
In Sachen Sound hat die Medal of Honor-Reihe einen Ruf zu verlieren. Die historischen Waffen klingen meist wie ihre realen Gegenstücke, könnten aber etwas druckvoller überkommen. Explosionen hingegen haben ordentlichen Wumms. Insgesamt bleibt Medal of Honor: Frontline akustische Referenz. Optisch hat sich das Pazifik-Szenario im Vergleich zur Frontline-Grafik nicht verbessert. Gebäude und Panzer sehen sogar etwas schlechter aus. Vollen Einsatz zeigen die Entwickler dagegen in den Dschungelabschnitten. Eine schöne Bitmap-Vegetation und ordentliche Wassereffekte können etwas für die öde wirkenden Stadtszenarien ent-



Heftiger Einstieg: An Bord der **U.S.S. California** ballert ihr auf Zeros.



Lasst die Jungs mit ihren **Schwertern** nur nicht zu nahe kommen!



Benjamin Kegel

Die zweite Meinung

Ich bin etwas enttäuscht von Electronic Arts' Pazifikkrieg. Wer, wie ich, eine konsequente Weiterentwicklung der Serie erwartet hat, darf seine Hoffnung begraben. Ein Schlag mit dem Gewehrkolben, einige neue Waffen und etwas Plauderei mit neuen Charakteren sind zu wenig, um mir das Spiel richtig schmackhaft zu machen. Das Setting ist natürlich eine Abwechslung zu den mitteleuropäischen Szenarien aus den Vorgängern, trotzdem hatte ich nach den vollmundigen Ankündigungen EAs vom gehypten *Rising Sun* einfach eine echte Bombe erwartet. Keine Fehlzündung, aber auch nicht der erhoffte Urknall.

schädigen. Ganz unproblematisch ist die Steuerung mit dem GameCube-Pad auch bei *Rising Sun* nicht. Trotz diverser Padbelegungen hat man das Gefühl, Joe nie ganz optimal steuern zu können. Auch das Zielen mit dem gelben C-Stick ist schwerfällig und ungenau. (BS)



Manche Aufträge laufen idealerweise im **Stealth** ab. Waffen mit Schalldämpfer sind vorhanden.

GENRE-CHECKER

ACT	90%	STG	10%
-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	28.11.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-2
USK:	ab 18
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) tolle Atmosphäre
- :-) frisches Setting
- :-) krachender Sound
- :-(wenig Neuerungen

FAZIT

Guter Ego-Shooter mit Pazifik-Setting und durchwachsender Optik.

ALTERNATIVE

Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
ca. 30 €	Ausgabe 1/03 84%

BEWERTUNG 84%

NEED FOR SPEED

Underground

Hirn raus, Gang rein! Nachts geht es auf den Straßen erst so richtig ab!

GCN

Straßenrennen. Diese nächtlichen Veranstaltungen, bei denen ein paar gehirnamputierte Vollspacken mit ihren Silikonpüppchen im Schlepptau in aufgemotzten Poser-Karren anrücken, um mal ordentlich Gummi auf der Straße zu lassen. Eben solche Straßenrennen wurden in *Need for Speed:*

Underground so klischeehaft und überzogen dargestellt, wie in kaum einem anderen Rennspiel. Während ähnlich thematisierte Racer wie *Burnout 2* sich allein aufs Rasen beschränken, geht es bei *Need for Speed: Underground* um mehr. Es geht um Style und Coolness. Es geht um Ansehen und Respekt. Es geht um Nerds.

Ey, boah, ey!

Das geht schon bei den 20 Fahrzeugen los, welche bei klassischen Prollautos wie dem VW Golf GTI anfangen, und bei schicken Rennschlitten wie dem Nissan Skyline GTR aufhören. Weit über 100 Herausforderungen liegen vor euch, um euch vom belächelten Noob zum angesehenen King of the Road hochzuarbeiten. Und nach dem Gesetz der Straße gibt es nur Gewinner oder Verlierer. Es macht keinen Unterschied, ob ihr mit einer Millisekunde Rückstand den zweiten Platz erreicht, oder nach fünf Minuten als Letzter ins Ziel kriecht. Entweder, ihr werdet Erster, oder ihr könnt wieder nach Hause fahren.

Die einzelnen Rennen werden mitten in der Nacht an verschiedenen Örtlichkeiten einer fiktiven Großstadt ausgetragen. Drag Races



Auf den ersten Blick sehen alle Strecken gleich aus, unterscheiden sich im Verlauf aber deutlich voneinander.



Wir basteln uns ein **Traumauto**: Ohne Spoiler geht schon mal gaaaar nix!



Solche „Schönheiten“ erklären euch in Zwischensequenzen die **Grundregeln**.

sind reine Kurzsprints auf schnurgerade Strecke. Im Drift-Modus müsst ihr – welch Überraschung – Drifts vorführen und dafür Punkte kassieren. Die Rundkurse sind „normale“ Rennen gegen drei Gegner, wobei entweder der Erstplatzierte gewinnt, oder nach jeder Runde der Letztplatzierte ausscheidet, bis nur noch einer übrig ist. Für Siege in den Rennen erhaltet ihr Punkte, mit denen ihr neue Autos erwerben oder eure bisherigen Karren aufmotzen könnt. Das Tuning umfasst nicht nur technische, sondern auch optische Aspekte. Eure Möhre soll schließlich cool aussehen, denn das steigert euer Ansehen und gibt Style-Punkte. So rüstet

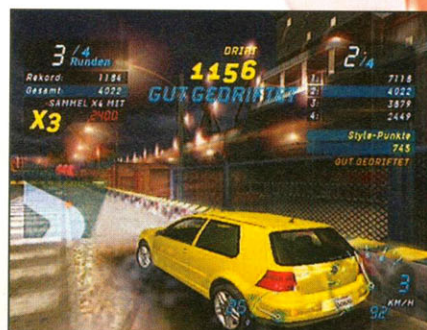
ihr euren Wagen also nicht nur mit Turbo und Spoiler aus, sondern auch mit Vinyl-Aufklebern, alternativen Felgen oder Neonlichtern.

Nachts, wenn alles schläft

Grafisch gehört das Spiel mit zu dem Imposantesten, was es derzeit auf Videospielekonsolen zu sehen gibt. Was in erster Linie an der effektvollen Darstellung der nächtlichen Stadt mit seiner schillernd-bunten Beleuchtung liegt. Der Asphalt glänzt und spiegelt, wie frisch poliert – das sieht zwar sehr fett aus, wirkt aber nicht gerade realistisch. Am Regen kann's nicht gelegen haben, denn in Tunneln regnet es nicht. Dummerweise sieht alles etwas unscharf aus, eine etwas klarere Optik wäre wünschenswert gewesen. Der Soundtrack wird von lizenzierten Electro-Acts und Rockbands der härteren Gangart beigeleitet und umfasst unter anderem Künstler wie Rancid, Rob Zombie, Static-X oder Asian Dub Foundation.

Wie bereits erwähnt, zählt stets nur der erste Platz, was stellenweise zu Frustmomenten führt. Der Streckenverlauf ist nicht immer gut zu sehen, und auch die Richtungspfeile an Kurven und Kreuzungen gehen im grellbunten Lichtermeer manchmal unter. Wenn man bei dem Tempo mal einen Crash

hinlegt, kann man die Erstplatzierung in der Regel schon vergessen. Mit der Zeit lernt man die Strecken aber kennen und manövriert seinen Schlitten sicher durch die Straßen. In bester Arcade-Manier legt *Need for Speed: Underground* kaum Wert auf realistische Fahrphysik, sondern stellt die hohe Geschwindigkeit in den Vordergrund. Das ist cool, das geht ab, das macht Laune! Okay, die Thematik ist vielleicht etwas lächerlich, aber ein bisschen Humor ist nie verkehrt! **(SRÖ)**



Gut gedriftet ist halb gewonnen. Oder so ähnlich... Zumindest prasseln die Punkte.

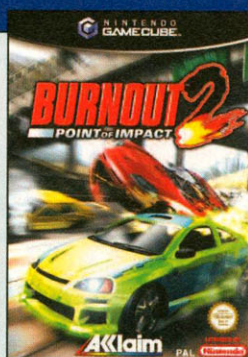
DER RIVALE

Burnout 2: Point of Impact

Im Gegensatz zu *Need for Speed: Underground* kümmert sich *Burnout 2* herzlich wenig um das ganze Drumherum und beschränkt sich aufs Wesentliche. Gas geben und Lenken, mehr braucht ihr bei *Burnout 2* nicht zu tun. Witzig ist der „Crash for Cash“-Modus, bei dem man mit spektakulären Crashes möglichst viel Schaden anrichten soll. Optisch ist der Acclaim-Flitzer nicht ganz so überladen, wie das EA-Produkt, wirkt insgesamt aber klarer, übersichtlicher und ausgereifter. Dadurch kommt auch das Geschwindigkeitsgefühl deutlich besser rüber, was *Burnout 2* zum Champion unter den Rasern macht

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

90%



Highspeed-Kick für Adrenalin-Junkies!

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: EA Black Box
Internet: www.needforspeed.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- [+] schickes Szenario
- [+] hohes Tempo
- [+] coole Tuning-Optionen
- [-] etwas effektüberladen

FAZIT

Packendes und schnelles Rennspektakel mit Proll-Faktor.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 88%



Das **Spiegelbild** auf der Straße existiert in der Realität gar nicht.

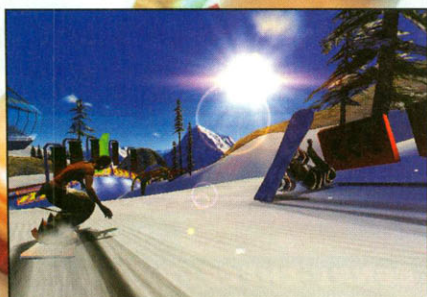


Der Ruhm des Erfolgs: Das Rennen ist gewonnen und der **Pöbel** klatscht Beifall.

SSX 3

SSX wurde entrümpelt – hier kommt der beste Teil der Serie!

GCN



Wettfahrten machen einen großen Teil des Spiels aus.



Die **Abfahrten** können bis zu 15 Minuten dauern, ohne große Ladezeiten!



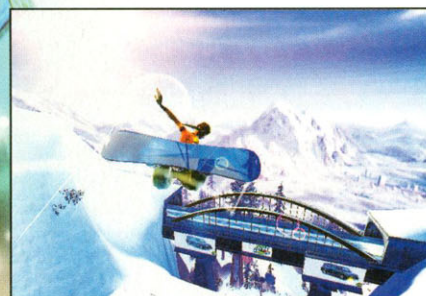
Ein **Frontside-Grab** in 100 Metern Höhe sieht klasse aus und wird passend kommentiert.

Die Snowboard-Session ist eröffnet. War die auf dem GameCube im letzten Jahr noch fest in den Händen von Electronic Arts SSX-Serie, bekommt sie dieses Jahr mit Nintendos *1080° Avalanche* starke Konkurrenz. Doch SSX 3 hat sich dick angezogen und ist gut auf das Duell vorbereitet. Also auf zum Berg!

Gipfelstürmer

Anfangs vermisst man die vielen Berge aus den Vorgängern, doch ihr merkt schnell, dass SSX diesmal nur etwas kompakter carvt. Der Berg besitzt drei Gipfel, die jeweils in unterschiedliche Abschnitte eingeteilt sind. Wie das so als Newbie ist, werdet ihr erstmal dazu verdonnert, ein paar Trainingseinheiten auf den Babyhängen des Berges zu absolvieren. Auffällig dabei: Das Spiel lässt sich wunderbar steuern. Wer das gemeistert hat, bekommt den nächsten Liftpass ausgehändigt. Bis ihr allerdings die drei Gipfel gestürmt habt, warten

eine Menge Aufgaben auf euch, die in drei Bereiche eingeteilt sind: Rennen gegen andere Snowboarder fahren, Tricks ausführen und Gegenstände einsammeln. Dafür gibt es Punkte, Geld und neue Herausforderungen. Mit den Punkten und dem Moneten kauft ihr euch neue Fahrer, Ausrüstung, Fähigkeiten oder Tricks. Gerade letztere sind Spielspaßgarant und Hingucker in einem. Ihr füllt eine Boost-Leiste mit herkömmlichen Airs, Slides und Grabs, und könnt dann rund 20 Sekunden einen so genannten "Übertrick" ausführen. In diesem Moment zeigt SSX 3, was es von Realismus hält – nix. Die Gravitation wird im Spiel am laufenden Band aufgehoben, die Physik als nutzlos erklärt. Euer Fahrer steigt aus den Bindungen und legt mit seinem Board in zig Metern Höhe eine heiße Sohle aufs luftige Parkett. Wenn ihr das neun Mal in einem Rennen hinbekommt, habt ihr einen Superboost, der euch jeden Konkurrenten abhängen lässt.



Die **Steuerung** des Spiels ist fast perfekt gelöst worden, großes Lob!



Die **SSX-Fahrer** kennen keine Angst. Sie stürzen sich die übelsten Abhänge runter.

Die Musik zum Spiel

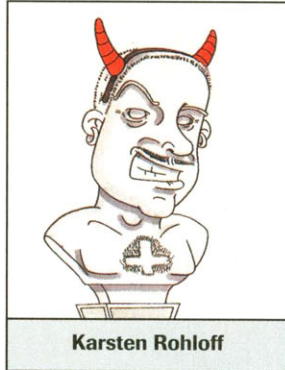
Im Filmgeschäft schon lange Gang und Gäbe, nun auch bei Spielen vermehrt im Einsatz: Die Musik zum Spiel.

1. Don't Let The Man Get You Down - Fatboy Slim
2. Mas - Kinky
3. Poor Leno - Royksopp
4. Freeze - K-OS
5. All Night - Swollen Members
6. We Don't Care - Audio Bullys
7. Leave Home - Chemical Brothers
8. Like This - X-Ecutioners
9. Rockstar - N.E.R.D.
10. Glass Danse (Paul Oakenfold remix) - The Faint
11. Do Your Thing (Jaxx Club remix) - Basement Jaxx
12. The Bitter End (Junior Sanchez' Output remix) - Place



Bergsteiger

Je weiter ihr euch auf die Gipfel der Berge zu bewegt, desto schwerer wird das Spiel. Meist ist es leider nicht ersichtlich, wie man nun die gestellten Aufgaben lösen kann.



Karsten Rohloff

Fehlen auch im zwanzigsten Rennversuch etliche Sekunden im Ziel, fragt man sich schon, ob bei Electronic Arts die besseren Spieler programmieren oder ob man dort einfach Konsumenten quälen möchte. Genau dieser Kritikpunkt ist es auch, der dieses ansonsten umfangreiche und gelungene Spiel vom Award trennt – Durchschnittsspieler werden einfach zu schnell aufgeben müssen. Wer sich trotzdem durchbeißt, bekommt toll verzweigte Strecken, bis zu viertelstündige Abfahrten und dazu noch einen gut klingenden Soundtrack geboten. Der wird übrigens separat erhältlich sein und u.a. Songs von Fatboy Slim, N.E.R.D. und Placebo bieten (siehe Box). Optisch ist SSX 3 genauso umfangreich wie spielerisch. Egal ob ihr nun durch Höhlenlabyrinth kurvt, Tiefschnee durchfahrt oder auf Events in der Half-Pipe bei Scheinwerferlicht rippt, hier gibt es eigentlich nichts zu bemängeln. Genau wie beim Sound, dessen Surround-Spur sogar noch THX zertifiziert ist und mit einer coolen deutschen Sprachausgabe glänzt.

(BS)

Die zweite Meinung

Wiedersehen macht Freunde. In den letzten Monaten hab ich Elise, Zoe und Mac schon etwas vermisst. Doch was sie zur Feier mitgebracht haben, entschädigt mich. Mit Lawinen ins Tal zu rasen, Übertricks auszuführen und auch mal gepflegt auf den vier Buchstaben zu landen. Glücklicherweise darf ich meinen Fahrer dann per Button-Smashing wieder auf die Beine bringen. Ein tolles Spiel, wäre da nicht der teilweise üble Schwierigkeitsgrad. Gerade bei SSX 3, dessen Vorgänger sich im Gegensatz zu Snowboard-Sims immer an Einsteiger richtete, habe ich das so nicht erwartet.



Bauchfrei muss auch bei Minustemperaturen sein. Die Charaktere sehen sehr Comic-artig aus.

GENRE-CHECKER

SPS	RSP	ACT
80%	10%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.ssx3.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min
Spieler:	1-4
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) gelungene Steuerung
- :-) lange und verzweigte Strecken
- :-) super Technik
- :-(sehr schwer

FAZIT

Belebend wie die kühle Winterluft, nur leider recht schwer.

ALTERNATIVE

1080° Avalanche	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 12/03 85%

BEWERTUNG 89%



Grafisch ist der **dritte Teil** in jeder Hinsicht definitiv der gelungenste von allen. Gute Fahrt!

TONY HAWK'S

Underground

Nicht alles ist anders, doch vieles ist neu.

GCN

Meister Hawk hat schon einmal das Genre revolutioniert. Mit tollem Gameplay und cooler Skater-Atmosphäre definierten Activision und Neversoft den Funsport neu. Nach nunmehr vier Teilen wurde es Zeit für etwas Neues. Neversoft zeigt einmal mehr, dass Innovation so einfach sein kann.

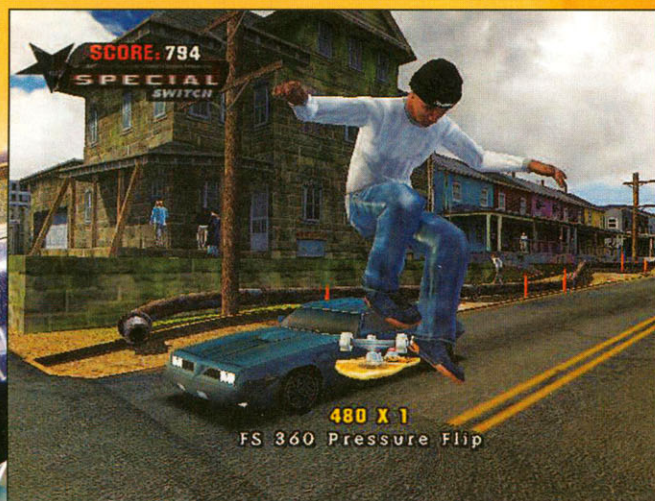
Mach's mir

War Tonys Softwarequartett bisher eher eine Hommage an diverse Skateboardprofis, stellt *Tony Hawk's Underground* den Spieler in

den rollenden Mittelpunkt. Leider dürft ihr mit der GameCube-Version nicht euer eigenes Gesicht ins Spiel einbinden (dieses Feature bleibt definitiv PS2-exklusiv), dennoch bleibt genug Freiraum, einen richtigen Ego-Skater zu kreieren. Mehr noch: Wer will, kann sich das ganze Spiel nach seinen Wünschen editieren. Seien es eigene Tricks, ein eigener Skatepark oder eigene Levelziele. Solltet ihr letztere so erfüllen wollen, wie Neversoft sie für euch vorgesehen hat, stoßt ihr schnell auf den neuen Story-Modus. In diesem ist euer Alter Ego der Freund des tollpatschigen Eric Spar-

row. Während ihr eigentlich nur vom New Jersey-Local zum Skategott aufsteigen wollt, rollert euer Kumpel von einem Problem zum nächsten. Da ihr ein wahrer Freund seid, steht ihr eurem Pechmagneten natürlich zur Seite. Eric ist so etwas, wie der rote Faden im Spiel. Habt ihr gerade Profi Chad Muska mit einigen Tricks beeindruckt, fackelt Eric das Auto eines Elm-Street-Dealers ab. Raus aus New Jersey, aber schnell!

Um solche Fluchtversuche gelingen zu lassen, ist meist ein Druck auf die Z-Taste nötig, die euch vom Board steigen lässt. Auf



Die deutsche Verkaufsversion wird **deutsche Texte** und eine englische Sprachausgabe besitzen.



Erstmals gibt es eine richtige Story, die durch **Zwischensequenzen** erzählt wird.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Als passionierter Skater ist *T.H.U.G.* mein Liebling unter den Funsport-Spielen. Nirgendwo sonst genieße ich so viel Freiheit, was das Gameplay angeht. Wenn ich mag, darf ich mir mein eigenes Spiel basteln. Klasse, dass Neversoft nun den Spieler in den Mittelpunkt stellt und auch alte Legenden wie Stacy Peralta nicht vergessen hat. Manchmal wirken mir die Aufträge zu Fuß oder im Fahrzeug allerdings etwas aufgesetzt. Einen Schuss mehr Gameplay hätte ich mir da schon gewünscht. Dennoch eine schöne Abwechslung, die im sechsten Teil sicher noch ausgebaut wird.

diese Weise könnt ihr auf Dächer klettern, an Mauern hangeln oder springen. Manchmal müsst ihr auch in Autos steigen, Motorrad fahren oder mit dem BMX herumradeln. Diese Neuerungen machen das Spiel tatsächlich abwechslungsreich und erinnern stellenweise an *GTA*. *T.H.U.G.* wird deswegen aber nicht gleich zum Action-Adventure. Der Funsportteil wird durch solche Einlagen lediglich etwas aufgelockert. Eine feine Sache ist auch ein neuer Schwierigkeitsgrad, der vor allem Anfängern unters Deck greift. Dort ist ein Misslingen der Aufgaben unmöglich, Stürze sind die absolute Ausnahme. Andererseits blieb auch vieles beim Alten. Das ist auch gut so, denn es macht noch immer Spaß, Highscores zu knacken, Locals zu beeindrucken oder für Fotografen zu posieren. Selbst das Sammeln der S-K-A-T-E-Buch-

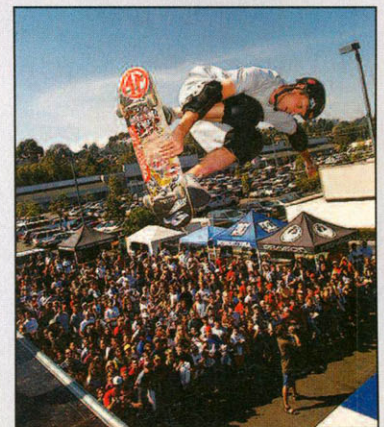
staben nimmt man augenzwinkernd hin. Natürlich könnt ihr auch noch mit den bekannten Profis im Freeski-Modus rumsausen oder im Multiplayer-Modus Splitscreen-Duelle austragen.

Old-School

Die Hawk-Serie begeisterte vom ersten Teil an mit treibender Rock- und Rap-Musik. Da macht auch der neuste Teil keine Ausnahme. 78 Songs findet ihr im Spiel. Darunter Titel von NOFX, Sublime oder Nas. Grafisch hat sich *T.H.U.G.* im Vergleich zu Teil vier nur in Details gesteigert. Die Texturen sind schärfer und die Skater wurden aus sichtbar mehr Polygonen gebastelt. Etwas enttäuschend ist die Größe der Levels. Die könnten im Jahre 2003 doch etwas geräumiger ausfallen. (KR)

Tony und Activision – ein starkes Team

T.H.U.G. wird nicht das letzte Tony Hawk-Spiel gewesen sein, das ist sicher. Der Exklusivvertrag zwischen Hawk und dem Publisher läuft erst im Jahre 2015 aus. Die seit 1998 bestehende Partnerschaft zahlte sich schon jetzt für beide Seiten aus. Über 500 Millionen US-Dollar erwirtschaftete Activision bereits mit dem Brand "Tony Hawk" und der daraufhin gegründeten Sportreihe O2. Aufgrund der starken Verkäufe der Spiele, avancierte Activision im letzten Jahr sogar zum Aktien-tipp in diversen Anlagemagazinen.



GENRE-CHECKER

SPS	RSP	ACT
80%	10%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Neversoft
Internet:	www.thugonline.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-4
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) vom Board absteigen
- :-) Story-Modus
- :-) wie immer super spielbar
- :-(Level könnten größer sein

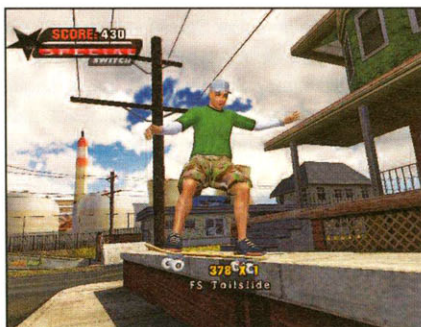
FAZIT

Auch im fünften Anlauf bleibt Mr. Hawk ein Überflieger.

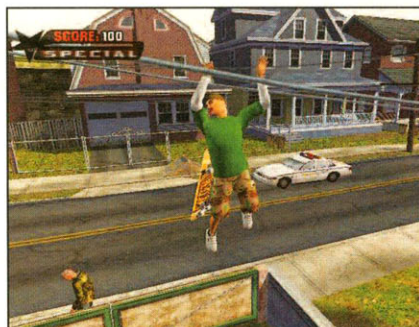
ALTERNATIVE

1080° Avalanche	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 12/03: 85%

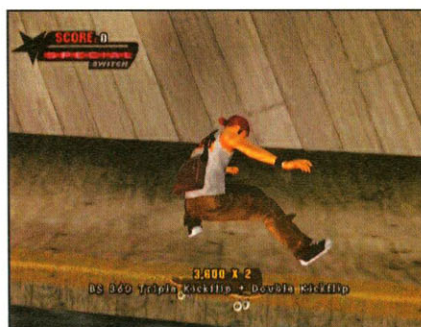
BEWERTUNG 91%



Die grafischen **Verbesserungen** finden sich leider nur in Details.



Euer Charakter klettert an **Stromkabeln** entlang, um bessere Spots zu erreichen.



Wie in den Vorgängern sind ellenlange **Kombinationen** möglich.



Die **Drogendealer** fallen um wie Püppchen, sobald wir sie berühren.

HARRY POTTER

Quidditch Weltmeisterschaft

Sport ist gesund! Und macht in Hogwarts auch noch Spaß...

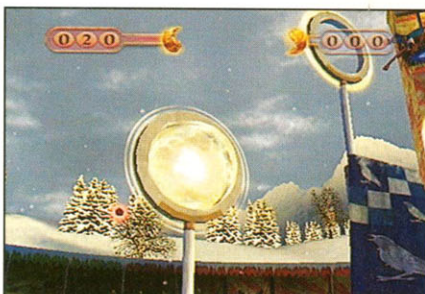
GCN



Okay, das ist nicht die Arena auf Schalke, aber die **Quidditch-Fans** können auch gut jubeln.



Im Alleinangriff wünscht man sich mitunter schon mal etwas mehr **Tempo**.



Jawoll, so muss das laufen! Der Quaffel ist im Tor, und wieder **zehn Punkte** mehr!

Electronic Arts ist und bleibt die erste Anlaufstelle für qualitativ hochwertige Filmumsetzungen auf Videospielekonsolen. Auch *Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft* wartet wieder mit einer hervorragenden Präsentation auf. Zwar gibt es keine direkte Filmvorlage, aber Quidditch-Kämpfe kennt der geneigte Potter-Fan aus Film und Buch, und die Videospielumsetzung bringt die Stimmung und Dramatik eines solchen Matches wirklich gut rüber. Sämtliche Schauplätze und Charaktere stammen direkt aus den Kinofilmen, zudem sorgen 16:9-Unterstützung, schicke Rendersequenzen, johlende Fans und ein jugendlicher Stadionsprecher für die richtige Atmosphäre.

Das Gameplay ist erfreulich simpel. Trotz vieler umher fliegender Spieler mit jeweils vier verschiedenen Spielertypen und vier Bällen (siehe Textkasten "Spielregeln"), hat man jederzeit die volle Kontrolle über das Spielgeschehen. Mit dem Analogstick manövriert ihr euren Besen durch die Luft, könnt dabei allerdings nicht eigenständig nach oben oder unten fliegen – diese Bewegungen vollführen die Spielfiguren von selbst. Zudem lassen sich aber ein paar schicke Tricks, Special Moves und Combos ausführen, durch die recht coole Spielzüge zustande kommen und ein abschließender Treffer noch erfreulicher wird.

Was man dem Spiel ankreiden kann, ist das heruntergeschraubte Spieltempo. Im Film geht



Nur die besten Quidditch-Sportler kommen als **Schnatz-Sucher** in Frage.



Harry und seine Freunde bringen euch die **Grundregeln** des Quidditch-Sports bei.

Spielregeln

Es spielen zwei Teams gegeneinander, wobei jedes Team aus drei Jägern, zwei Treibern, einem Sucher und einem Hüter besteht. An den kurzen Enden des Spielfelds stehen drei Torstangen, auf denen Ringe montiert sind. Die Jäger haben nun die Aufgabe, den Spielball – Quaffel genannt – durch diese Ringe zu werfen, um pro Treffer zehn Punkte zu kassieren. Die Hüter versuchen, eben dies zu verhindern. Nebenbei sausen noch zwei Eisenkugeln, so genannte Klatscher, durch die Luft, um die Spieler von ihren Besen zu stoßen. Zu deren Abwehr sind die Treiber mit Keulen ausgestattet. Schließlich gibt es da noch den Goldenen Schnatz – eine goldene, geflügelte Kugel, nur walnussgroß und sehr schnell. Hier kommen die Sucher ins Spiel, deren alleinige Aufgabe es ist, den Schnatz zu fangen. Dann ist das Spiel beendet und die Mannschaft des Fängers erhält 150 Punkte, was in der Regel den Sieg bedeutet.

bei einem Quidditch-Match richtig die Post ab, aber wenn man selbst im Ballbesitz über das Spielfeld düst, fragt man sich irgendwann, wo der Besenstiel denn seinen Turbogang hat. Außerdem wäre eine völlig freie Bewegung im Raum, also auch nach oben und unten, wünschenswert gewesen. Möglicherweise wollte EA nicht die Steuerung verkomplizieren und den Gegner überfordern. Aber wenn man dann zur Ausführung von Tricks die eine oder andere Controller-Akrobatik ausführen muss, leuchtet diese Entscheidung nicht so ganz ein. Und zu guter Letzt ist das Spiel, zumindest für Einzelspieler, viel zu leicht. Schon nach kurzer Zeit spielt ihr den Computer-Gegner gnadenlos an die Wand und versenkt einen Treffer

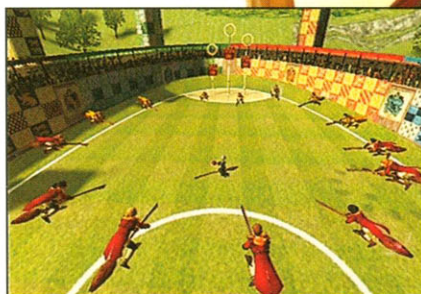
nach dem anderen. Offensichtlich wird hier eine etwas jüngere Zielgruppe angepeilt.

Magischer Sport

In Verbindung mit der tollen Präsentation gibt sich das Spiel auch grafisch keine Blöße: Sehr schön modellierte und animierte Charaktere, abwechslungsreiche und farbenfrohe Hintergründe, saubere und hoch auflösende Gesamtopik. Etwas problematisch sind ab und an die Kameraführung und hin und wieder auftretende Ruckler, wenn mal ein paar mehr Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm umher schwirren. Die Soundeffekte wiederholen sich mit der Zeit etwas oft, ansonsten gibt es wieder eine Menge Sprachausgabe von den Originalsprechern und bekannte Musikstücke aus den Filmen.

Für Freunde des Quidditch-Sports bietet *Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft* so ziemlich alles, was man sich wünschen kann. Naja, fast alles. Und für *Harry Potter*-Fans (und das dürften nicht wenige sein) ist es ein großartiges Spiel!

(SRÖ)



Dort stehen sie mit ihren Besen in der Luft, bereit für ein packendes Quidditch-Match.



Gerüchten zufolge soll es Spiele mit über sechs Monaten(!) Spielzeit gegeben haben.

GENRE-CHECKER

SPS	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-2
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- [:] klasse Präsentation
- [:] gute Quidditch-Umsetzung
- [:] eingeschränkte Bewegungsfreiheit
- [:] für Einzelspieler zu leicht

FAZIT

Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!

ALTERNATIVE

Sega Soccer Slam	Sega
ca. 60 €	Ausgabe 11/02: 82%

BEWERTUNG 80%



Harry, du alter Poser! Das machst du doch nur, um die Mädels zu beeindrucken, oder?

DER HERR DER RINGE

Die Rückkehr des Königs

Der Ringkrieg ist in vollem Gange!

GCN

Kaum habt ihr das Spiel in eure Konsole gelegt, galoppiert ihr schon als Gandalf, der Weiße, an Eomers Seite mitten in den grunzenden Ork-Mob vor Helms Klamm. Wo die Szene im Film abbricht, geht sie in *Die Rückkehr des Königs* nahtlos in Spielgrafik über. Hier werdet ihr auch Zeuge der ersten Neuerung: Gandalf und seine Verbündeten können nun an markierten Stellen mit der Umgebung interagieren. So muss der Zauberer zu Beginn etwa mit Ork-Katapulten die Horden davon abhalten, das Tor zu stürmen. Nach eurem Sieg beginnt das eigentliche Spiel.

Spiel-Film

Ihr dürft wählen, mit welchem der anfangs fünf Charaktere (Aragorn, Legolas, Gimli, Sam und Gandalf) ihr Sauron die Stirn bieten wollt. Das Spiel enthält drei Handlungsstränge. Den ersten stellen Held Aragorn, Elbe Legolas und Zwerg Gimli. Es steht euch frei, mit welchen der drei ihr spielen wollt – jeder besitzt Spezialtechniken und eine Fernkampf-Waffe. Aragorn und Legolas feuern mit dem Bogen, der Zwerg wirft mit Äxten. Wenn ihr euch mit bis zu 15 Geistern auf einmal balgt, sind eure beiden Gefährten leider meist nur Statisten in der Schlacht. Wäh-

rend ihr beispielsweise mit Legolas mittels Sturmattacken die Schilde eurer Feinde durchbricht, stehen Aragorn und Gimli in der Gegend rum, und sehen zu, was ihr da so macht.

Anders sieht es aus, wenn ihr von dem neu integrierten Coop-Modus Gebrauch macht. Zu zweit metzelt es sich deutlich leichter. Je mehr Feinde ihr ausschaltet, ohne dabei selbst getroffen zu werden, desto besser ist eure abschließende Levelwertung. Kampfabschnitte werden in "gut", "sehr gut", "ausgezeichnet" und "perfekt" eingeteilt. Während ein "gut" nur wenige Erfahrungspunkte einbringt, werdet ihr bei "perfekt"



Gandalf hilft den Ents, muss aber selbst aufpassen, nicht von den Bäumen niedergetrampelt zu werden.



Dieser blau markierte Kreis bedeutet, dass Sam hier interagieren kann. Eine Neuerung im Spiel.



Der Angriff der **Nazgul** muss abgewehrt werden. Als Gandalf feuert ihr Blitze.



Im Spiel wird Sam zum **Berserker**. Da haben Orks nichts zu lachen.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Das Spiel fängt da an, wo der Vorgänger aufhört – nicht nur inhaltlich, sondern auch spielerisch. Das exzessive Gemetzel gegen Mordors finstere Brut wurde in *Die Rückkehr des Königs* noch weiter auf die Spitze getrieben und geht mir definitiv zu weit. Hack'n'Slay hin oder her, kontrolliertes und gezieltes Kämpfen ist zu oft einfach nicht mehr möglich. Wenn ich vor lauter Gegnern, herabfallenden Steinen, aufgewirbeltem Staub und irgendwelchen überzogenen Magieeffekten meine eigene Spielfigur nicht mehr sehe, läuft irgendwas ganz gewaltig verkehrt. Auch wenn Grafiker und Programmierer gerne zeigen wollen, was sie alles drauf haben: Manchmal ist weniger einfach mehr.

geradezu mit EPs überschüttet. Die könnt ihr dann wieder gegen neue Attacken eintauschen.

Auf nach Mordor

Der zweite Handlungsstrang ist der des Gandalf. Der weiße Zauberer kämpft solo und muss unter anderem nach Isengart, um den

Ents zu helfen, Sarumas Festung zu fluten oder die Mauern von Minas Tirith zu verteidigen. Entscheidet ihr euch für die Hobbits Sam und Frodo, müsst ihr natürlich den Ring nach Mordor bringen. Euer Begleiter ist dabei das Wesen Gollum, das euch oftmals den Weg zeigt. Frodo müsst ihr leider erst freispielen. Die

Halblinge können neben Messern und Schwertern den unsichtbar machenden Elbenmantel einsetzen. Es entsteht dabei so etwas wie Stealth-Gameplay. Eine nette Abwechslung zu den meist stumpfen Schwertkämpfen. Wer das Spiel übrigens durchgespielt hat, kann noch weitere geheime Charaktere freispielen, die (spoilerfrei ausgedrückt) einige große Überraschungen beinhalten. Die GameCube-Version enthält noch ein exklusives GBA-Feature. Im Charakterpfad-Menü könnt ihr die GBA-Version des Spiels mit der Cube-Version verbinden und Erfahrungspunkte austauschen.

Top Präsentation

Gerade in Massenszenen verliert ihr trotz der tollen Präsentation ruckzuck eure Figur aus den Augen und könnt nicht mehr gezielt angreifen. Solltet ihr dabei sterben, werdet ihr an einen früheren Ort zurückversetzt, der teilweise recht unfair gewählt wurde. Wie beim Vorgänger könnt ihr Zwischensequenzen nicht wegdrücken. Technisch ist *Die Rückkehr des Königs* absolut gelungen. Sämtliche Charaktere sind ihren filmischen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten. Die Level gleichen den Eindrücken aus den Filmen, sind aber nur zu einem Bruchteil wirklich begehbar. Manchmal wirken die Animationen der Recken etwas staksig, was aber durch eine Vielzahl unterschiedlicher Bewegungen ausgeglichen wird. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT	RPG
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Hypnos Entertainment
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-2
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) konkurrenzlose Präsentation
- :-) tolle Technik
- :-(teils frustig
- :-(lästige Cut-Scenes

FAZIT

Electronic Arts hat viel investiert und liefert ein würdiges Spiel.

ALTERNATIVE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Avalon
ca. 60 €	Ausgabe 4/03: 81%

BEWERTUNG 83%



Gandalf ist die letzte Rettung der Stadt, als die Nazgul angreifen. Mit seinem **Zauberstab** ist er außerordentlich schlagkräftig.

XIII

Die Vereinigten Staaten stehen vor der größten Bedrohung ihrer Geschichte...

GCN

Hallo? Hallo, geht es Ihnen gut?" Die eigentlich sanfte Stimme einer Rettungsschwimmerin hämmert in euren schmerzenden Schädel. Langsam und ohne jedes Gleichgewichtsgefühl erhebt ihr euch auf eure zitternden Beine. Um euch herum nur Strand. Die Welt dreht sich. Eure Kleidung liegt klamm auf der Haut, von Meerwasser durchtränkt. „Können Sie laufen? Kommen Sie, ich bringe Sie auf die Krankenstation.“ Plötzlich schießt euch eine Szene aus der Vergangenheit durch den Kopf. Ein Boot... Gewehrfeuer... eisige Kälte. Doch schon stürzt ihr wieder bewusstlos zu Boden. Als ihr die Augen aufschlägt, müsst ihr hilflos mit ansehen, wie eure Retterin im Kugelhagel stirbt. Erneut funktionieren Reflexe, deren Ursprung ihr nicht kennt. Ihr springt auf die Füße, greift euch die erstbeste Waffe, kämpft um euer Leben – und um euren Verstand.

Kopftreffer!

Nein, euer Alter Ego hat nicht die Nacht

durchgesoffen und zahlt jetzt mit einem fetten Kater dafür. Ihr erinnert euch an gar nichts mehr, habt nur schemenhafte Bilder und Eindrücke vor Augen. Trotzdem gelingt es euch, die Mörder eurer Retterin problemlos aus dem Weg zu räumen. Ihr verlasst das Strandhaus und bemerkt, dass euch ein ganzes Rudel an Killern auf den Fersen ist. Ihr habt keine Ahnung, was eigentlich los ist, verteidigt aber euer Leben mit Schrotflinte und Desert Eagle. Ein Schlüssel in eurer Tasche ist die einzige Spur zu eurer Vergangenheit. Er gehört zu einem Bankschließfach, in dem ihr nicht nur einige Unterlagen findet, sondern auch eine Bombe. Eine, die ihr selbst gelegt habt. Im nächsten Moment bricht die Hölle los und eine Storyline entfaltet sich, wie sie in dieser Komplexität und Tiefe selten in einem Spiel zu finden ist. Die Gesichte um einen Ring von 20 Verschwörern und einen Einzelkämpfer, der bis zum Abspann nicht weiß, auf welcher Seite er steht, wird euch gnadenlos packen und nicht mehr loslassen!

Frische Packung!

XIII präsentiert sich seiner Comic-Vorlage entsprechend. Angefangen bei der Cel Shading-Optik über die Knall-Wörter auf dem Bildschirm („Booom“ bei einschlagenden Raketen, das „Tap...tap...tap“ der umherlaufenden Gegner) bis hin zu eingegliederten Bildern-im-Bild breitet sich der Shooter farbenfroh auf dem Screen aus. Ganz besonders lustig wird es, wenn ihr einem nichts ahnenden Opfer per Armbrust oder Scharfschützengewehr einen Kopfschuss verpasst. Dann wird das Ableben eures Feindes in einer hübschen, kleinen Screenserie im Bildschirmeck dargestellt. Zwar hält sich die Musik meist dezent im Hintergrund, dafür hauen aber die Soundeffekte rein wie eine M60 zur Brunftzeit: Heftiges Pistolenfeuer, dicke Explosionen und deutsche Sprachsamples auf extrem hohem Niveau gehören hier zum Standard. Uns haben vor allem die zahlreichen 08/15-Gegner, die sonst in einem



Das Bild-im-Bild-Stilmittel **warn**t euch praktischerweise auch gleich vor Gefahren.



Gerade bei Cel Shading-Optik ist es wichtig, die **Bilder in Bewegung** zu sehen.



Wir ihr sehen könnt, präsentiert sich die **künstliche Intelligenz** des Spieles in voller Pracht.

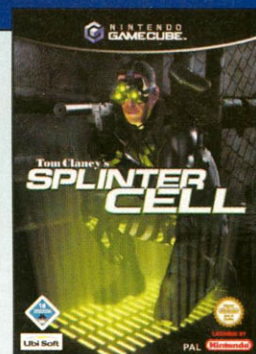
DER RIVALE

Splinter Cell

Männer mit Mission: Im Grunde teilen die US-Agenten XIII und Sam Fisher das gleiche Schicksal – sie stehen ziemlich einsam da. Trotzdem hinkt der direkte Vergleich beider Spiele natürlich vorn und hinten. Viel Taktik und leise Stealth-Action bei *Splinter Cell*, haufenweise Schießereien und Explosionen bei *XIII*. Auch technisch geben sich die Spiele höchst unterschiedlich. Hier die realistische Grafik mit tollen Schatteneffekten, dort der bunte Comic Look im Cel Shading, aber beides auf allerhöchstem Niveau. Daher unsere Meinung: Wer an *Splinter Cell* seine helle Freude hatte, kann auch mit *XIII* glücklich werden.

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 

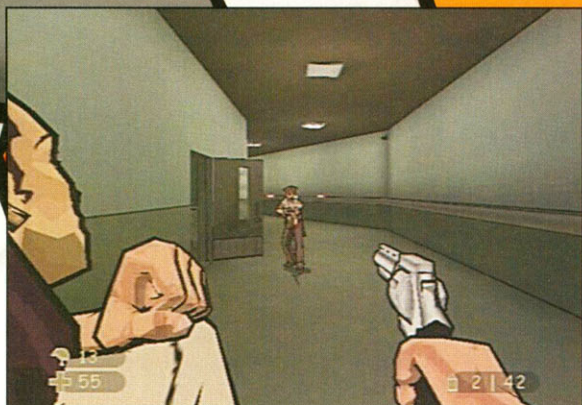
92%



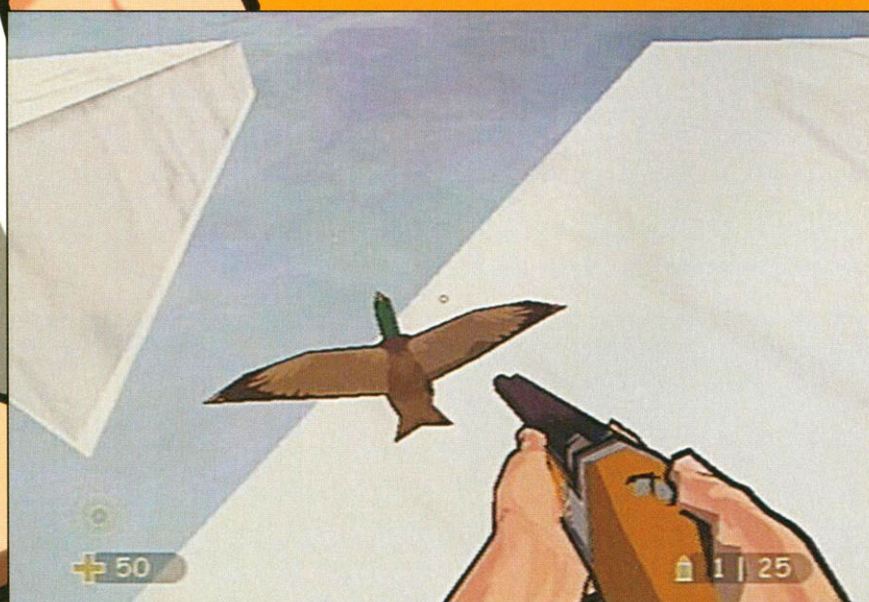
fehlt

Shooter gern mal von zwei, drei Amateuren eingesprochen werden, durch ihre Lafer- und sogar Gesangsqualität voll überzeugt.

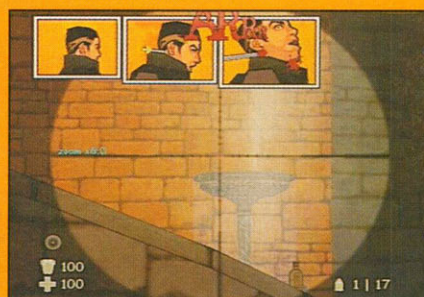
Ansonsten werden euch vor allem die vielen frischen Ideen im Spiel, etwa der Einsatz von Richtmikrofonen oder das spannende Versteckspiel innerhalb eines abgetauchten U-Bootes, in ihren Bann ziehen. Kurzum: Euch erwartet ein dickes Abenteuer zwischen Action, Stealth, stylischer Optik, packender Storyline und so ganz nebenbei absolut partytauglichen Multiplayer-Deathmatch-Modi. Wer's nicht kauft, mag keine Ego-Shooter. Punkt. (BK)



Eure Feinde werden nicht auf euch feuern, wenn ihr deren Kollegen als **Schutzschild** zweckentfremdet.



Explosionen überlasten euer Gehör für einige Zeit, automatische Waffen verreißen bei Dauerfeuer, Vögel lassen sich abschießen...



Nach Kopfschüssen dürft ihr euch über eine hübsche **Bild-im-Bild-Sequenz** freuen.

GENRE-CHECKER

ACT	GSK	STG
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	4.12.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1-4
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 
 Multiplayer: 

- [:] großartige Storyline
- [:] frisch und prickelnd
- [:] astreine deutsche Lokalisierung
- [:] unkomfortabler Gameflow

FAZIT

Endlich wieder ein richtig guter Stealth-Shooter!

ALTERNATIVE

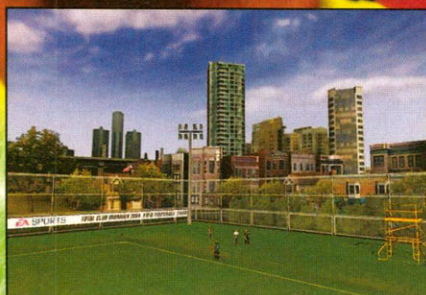
P.N. 03	Capcom
ca. 60 €	Ausgabe 9/03: 83%

BEWERTUNG 92%

FIFA Football 2004

Schiri, wir wissen, wo dein Auto stand...
Hat gut gebrannt, hat gut gebrannt!

GCN



Auch die Trainingsumgebung hat schöne Hintergründe.



Die Hintertorkamera verschafft euch einen echt guten Überblick.



Die schönsten Stadien der Welt warten auf euch.

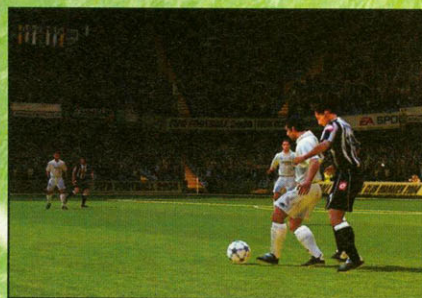
Haben die Mannen von EA bereits letztes Jahr die komplette Engine über Bord geworfen, stand nun erneut eine Arbeitsbeschaffungsmaßnahme an. *FIFA Football 2004* ist weit mehr als ein aktuelles Update, sondern hat das Tempo aus dem Spiel genommen und stellt den Anspruch, kein Actionspektakel mehr zu sein.

Image ist nichts, Grafik ist alles

Der größte Pluspunkt der *FIFA*-Reihe ist und bleibt die Lizenz. Echte Ballacks und Ronaldos, Original-Vereinsnamen, authentische Stadien – all das erreicht selbstverständlich in *FIFA 04* einen neuen Höhepunkt. Über 450 Teams aus 18 Ländern könnt ihr auswählen. ManU, Real, Juve oder den BVB, die größten Clubs aller Herren Länder sind wieder mit von der Partie. Falls ihr euch lieber für einen unterklassigen Verein entscheidet, bekommt ihr ein kleines Schmankerl geboten: Statt in einer 50.000-Mann-Arena

müsst ihr in einem kleineren Dorfstadion kicken; echt nett!

Die Konterfeis der Spieler sind über jeden Zweifel erhaben – ob Beckhams Zöpfchen oder Ronaldinhos Grinsen, die Stars findet man sofort. Der Detailreichtum ist wirklich beachtlich. Nicht ganz perfekt sind die Animationen, die teilweise etwas gekünstelt wirken. Gerade wenn es etwas schneller geht oder irgendein Filigrantechniker zu seinen Kunststücken ansetzen will. Auf Wunsch dribbelt er, was das Zeug hält. Oftmals ist das brotlose Kunst, da es bei den Verteidigern kein Vorbeikommen gibt. Die Torhüter verhalten sich auch nicht mehr wie blinde Fliegenfänger. Einige ehemals unhaltbare Schüsse werden nun in bester Kahn-Manier aus dem Winkel gefischt. Die Abwehrspieler stehen ihrem Hintermann in nichts nach und grätschen alles weg, was in ihre Nähe kommt – zumindest bei den höheren Schwierigkeitsgraden. Das fördert zwar den



Der „Königliche“ Luis Figo wird hautnah von hinten gedeckt.



Das Licht am Ende der Gegengeraden.

Langzeitspaß, kann aber auch für Frust sorgen, weil das Gameplay oftmals keinen Run auf das gegnerische Tor zulässt.

Balla balla

Dabei gibt es eine geile Neuerung bei der Steuerung. Während ihr euren Spieler steuert, könnt ihr einen oder zwei weitere auf Knopfdruck in Position laufen lassen, zum Beispiel euren Flügelflitzer, der dann frei flanken kann. Doch in der Praxis bringt euch das nicht viel weiter. Das Spieltempo ist sehr gemäßigt worden, die verstärkte CPU tut ihr übriges. Und das Eigenleben des runden Leders ebenso. Denn der Ball bewegt sich endlich mal realistisch. Er prallt von unachtsamen Kollegen ab, auf Aluminium reagiert er fast allergisch. Er nimmt an Fahrt auf oder bleibt liegen, er reagiert auf jeden äußeren Einfluss. Dadurch gibt es auch keine Spielszenen aus der Retorte mehr. Jede Situation wird neu und mit unterschiedlichen Reaktionen aller Beteiligten berechnet. Ergo: Keine Tore nach Schema F mehr! Interessant ist auch die neue Darstellung von Ecken und fernen Freistößen. Man steuert nicht den ausführenden Spieler, das Bild konzentriert sich auf das Geschehen im Strafraum mit Zielort der folgenden Flanke.

Nicht zuletzt deshalb erinnert das Spiel an eine Fernsehübertragung. Grafisch ist FIFA 04 fast ohne Fehl und Tadel, dazu gewinnt es durch die Replays und Nahaufnahmen, die Stadionatmosphäre und den realistischen Spielaufbau auf jeden Fall einen Blumentopf. Nur der Spaß bleibt etwas auf der Strecke, da mehr Wert denn je auf eine gepflegte Simulation denn auf schnelle Fußballaction gelegt wurde. Aber üben



Stefan Schröder

kann man ja auf dem Trainingsgelände. Und wenn man will, kann man im „Karriere-Modus“ die finanziellen Geschicke seines Vereins leiten, was im Erfolgsfall einen Imagegewinn bedeutet und den Aufstieg zu einem internationalen Topverein ermöglicht. Um aber in die Champions League zu stoßen, da braucht es schon mehr als Geld und Glück. Da sind Liebe und Leidenschaft gefragt. Doch daran fehlt es auch FIFA Football 2004. (MAD)



Bei Ecken und Freistößen steht das Geschehen im Strafraum im **Mittelpunkt**.



Alessandro Del Piero – ein echter **Ballvirtuose**.

Die zweite Meinung

FIFA 2004 sieht klasse aus, jedoch will der Funke nicht so recht überspringen. Mag daran liegen, dass mir beim Anblick von lizenzierten Mannschaften und Spielern noch keiner abgeht und meine Prioritäten weniger auf Präsentation, sondern vielmehr auf Spielspaß liegen. Die Stimmung sucht jedoch ihresgleichen: Was die Zuschauer während eines Spiels so von sich geben, stellt sogar die Werder-Fans in den Schatten. Das Gameplay eröffnet dank der erneuerten Ballphysik und den neuen Standardsituationen neue Möglichkeiten, verlangt vom Spieler aber viel Hingabe an den Sport. Was soll's: Solange meine grün-weißen Fischköpfe den Bayern die Lederhosen ausziehen, bin ich glücklich!



Wer könnte ihm widerstehen? Ronaldinho aka **The Face** aka Ronaldo de Assis Moreira.

GENRE-CHECKER

SPS	SIM
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	60 min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) gute Ballphysik
- :-) offizielle FIFA-Lizenz
- :-) ziemlich lahm
- :-) Steuerung ungewohnt

FAZIT

Zum Gucken genial, zum Spielen etwas zu lahm.

ALTERNATIVE

Sega Soccer Slam	Sega
ca. 60 €	Ausgabe 11/02: 82%

BEWERTUNG 80%

BILLY HATCHER

and the Giant Egg

Ich wollt', ich wär' ein Huhn,
ich hätt' nicht viel zu tun!

GCN



Tja, Billy, da staunst du, was? So einen **Riesen-Gockel** bekommst du nicht jeden Tag zu sehen!

Manche Entwickler haben schon verrückte Ideen: Das friedliche, von Hühnern bevölkerte Morgenland wird von einem Krähenschwarm angegriffen und in Dunkelheit getaucht. Um wieder die Sonne scheinen zu lassen, schlüpft Billy Hatcher in den legendären Hühneranzug (Herr, schmeiß Hirn vom Himmel...) und muss sechs weise Hühner befreien, die von den Krähen in goldene Eier verwandelt wurden.

Eiersalat

Wie der Titel unschwer vermuten lässt, geht es bei diesem Spiel um Eier. Diese liegen in Nestern rum und werden von Billy durch die Gegend gekullert, um sie mit Nahrung zu füttern, Gegner platt zu walzen oder diverse Schalter zu betätigen. Mit fleißiger Fütterung wird das Ei immer größer, bis der Inhalt bereit zum Schlüpfen ist.

Heraus kommen Waffen, Power-Ups oder kleine Fabeltierchen, die Billy fortan auf Schritt und tritt verfolgen. Je nach Farbe und Muster des Eis variiert auch der Inhalt: Einige enthalten kleine Drachenwesen, welche auf Befehl Feuer spucken können, aus anderen schlüpfen Pinguine, mit denen das Feuer wiederum gelöscht werden kann. So ergeben sich Rätselsituationen, in denen Billy erst das richtige Ei ausbrüten muss, bevor es weiter gehen kann. Die ganze Arbeit führt Billy dann zu einem von sechs goldenen Eiern, in welchen die oben erwähnten weisen Hühner stecken und ausgebrütet werden müssen. Mit der Befreiung des verzauberten Geflügels ist es aber nicht getan. Jede der sechs Welten bietet fünf Missionen, vom Bosskampf bis zu lustigen Mini-Spielchen.

Die Steuerung ist an sich recht einfach, hat aber so seine Tücken. Besonders Sprung-



Hütet **das goldene Ei**, denn darin steckt eines der weisen Hühner!



Solche **Ringbahnen** katapultieren euch flugs in höher gelegene Bereiche.



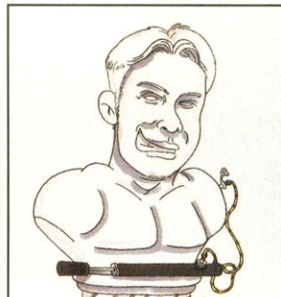
Die Küken-Bewohner des Morgenlandes versorgen Anfänger mit **hilfreichen Tipps**.



Gegner werden einfach **platt gewalzt** und hinterlassen Nahrung für das Ei.



Keine Angst vor dem Abgrund: Die Ringe bringen euch schon sicher ans Ziel.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Wer einmal einen Kracher wie *Sonic* entwickelt, hat es schwer. Sega hat die Latte mit dem blauen Igel sehr hoch gelegt. Mit *Billy Hatcher* reißen sie Stange nicht nur knapp, sondern springen noch drunter durch. Schlecht ist das Spiel nun wahrlich nicht, doch so richtig rund will die Eierei auch nicht laufen. Bei einem exklusiven GameCube-Spiel muss technisch mehr kommen. Vor allem solche Spielspaß vernichtenden Hüpfpassagen dürfen bei Entwicklern dieses Formats einfach nicht sein. Von der völlig abgedrehten Hühnerstory mal abgesehen... Dennoch sollten Sega-Freunde probespielen.

passagen, die unter Umständen präzise Positionierungen erfordern, sind mit einem kullernden Ei vor der Nase nicht ganz einfach zu bewerkstelligen. Zu oft rollt das Ei nicht so, wie es soll, sondern bleibt einfach liegen. Ansonsten weiß das Spielprinzip durchaus zu gefallen, und es ist erstaunlich, was so ein rollendes Ei alles an spielerischen Möglichkeiten bietet. Trotzdem macht sich mit der Zeit die Routine breit: Eier rollen, Gegner plätten, ausbrüten, fertig. Viel mehr habt ihr im Grunde nicht zu tun. Das ist zwar anfangs ganz witzig, mit der Zeit aber doch etwas monoton.

Du Ei!

Wenn die *Sonic*-Macher ein Jump'n'Run auf den Markt bringen, kann man sich ja denken, was einem geboten wird: Knallbunte Grafik, lustige Charaktere und ein nicht zu übersehender Hang zur Niedlichkeit. Klein-Billy ist von Anfang an sympathisch und hat auf jeden Fall das Zeug zum Kinderstar. Nur technisch ist das Spiel nicht mehr so ganz am Puls der Zeit. Läuft zwar alles sehr flüssig

und fehlerfrei, aber das taten die Spiele vor drei Jahren auch schon. Ab und zu stockende Framerate, teilweise kantige Objekte und Effekte aus der Dreamcast-Phase entsprechen nicht mehr dem heutigen Stand der Dinge. Bei der Kindergeburtstags-Musik liegt man entweder vor Lachen am Boden, oder fasst sich unglaublich an den Kopf. Na ja, das "Lalala"-Geträller passt immerhin gut zum Spiel, was will man mehr? An nennenswerten Soundeffekten gibt es ein lustiges "Kürürükü!" sowie häufig auftretende Stöhnlaute der Anstrengung von Billy zu hören.

Billy Hatcher and the Giant Egg bringt zwar frischen Wind und neue Ideen ins Hüpf-und-Lauf-Genre, stellt aber nicht die große Revolution dar. Rollt man anfangs noch vergnügt und hochmotiviert sein Ei durch die Gegend, fallen einem mit der Zeit immer mehr Schwächen und vor allem die ständig wiederholenden Spielmechaniken auf. Wer aber Spaß an solchen Gute-Laune-Spielchen hat, kann sich *Billy Hatcher* ruhig auf seinem Wunschzettel notieren. Wenn nicht zu Weihnachten, dann halt zu Ostern. (SRÖ)



Um den Schalter betätigen zu können, löschen wir mit einem Wasserwesen das Feuer.



Was haben wir denn da ausgebrütet? Ein Nilpferd? Ein Nashorn? Einen Drachen?

GENRE-CHECKER

JNR	GSK
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Internet:	www.sega-europe.com
Erhältlich:	30.11.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

:-) einige frische Ideen
:-) originelles Spielprinzip
:-(wenig Langzeitmotivation
:-(stellenweise Dreamcast-Niveau

FAZIT

Verrückte Eierhatz mit spielerischen und technischen Macken.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **75%**

XGRA

Im Windschatten von F-Zero kämpft ein weiterer Future-Racer um die Pole-Position.

GCN

Extrême-G, die Vierte: Zwar heißt der neueste Ableger von Allcaims Zukunftsrennerei nun XGRA, ansonsten hat sich nicht viel geändert. Nach wie vor knallt ihr auf Zweirädern mit Hyperspeed durch verschlungene Tracks und haltet euch mit diversen Waffen eure Gegner vom Hals.

Aus alt mach neu

Preisgelder haben in XGRA ausgedient. Stattdessen bekommt ihr für eure Rennplatzierungen nun Punkte und steigt am Ende der Saison je nach Gesamtpunktzahl eventuell in eine höhere Geschwindigkeitsklasse auf, in der euer Moped dann automatisch einem Update unterzogen wird. Eure Standard-Primärwaffe ist ein einfaches Maschinengewehr, ebenso unspektakulär wie nutzlos. Zum Glück gibt es aber auch ein paar sinnvollere Einrichtungen: Lenkraketen zum Beispiel nehmen die Kontrahenten vor euch aufs Korn und der Energie-Absauger mit dem bezeichnenden Namen "Vampyre" zieht

euren Rivalen die Power ab und fügt sie euch selbst hinzu.

Ebenso wurde der Turbo-Boost wegrationalisiert. Für zusätzliche Geschwindigkeitschübe dienen nun ausschließlich die Beschleunigungsfelder auf der Strecke. Beibehalten wurde hingegen dieser Blurring-Effekt, der die gesamte Optik bei hohen Geschwindigkeiten verschwommen und verzerrt aussehen lässt. Wieder so ein "Was andere können, können wir auch"-Feature, das eher zur reinen Selbstdarstellung dient, der Übersicht und somit der Spielbarkeit aber nicht gerade förderlich ist.

Weniger ist mehr

Überhaupt macht XGRA einen etwas überladenen Eindruck. Offenbar wollte man möglichst viele tolle neue Effekte und Features unterbringen, hat es aber nicht geschafft, diese vernünftig auszubalancieren. Da wären zum Beispiel die Strecken, deren Verlauf oft nicht gut einsehbar ist. Oder die Wetteffekte, welche nicht einmal mehr cool aussehen, sondern nur noch nervig sind, wenn das Rennen im Sandsturm zu einem reinen Blindflug verkommt. Und zu guter Letzt ist den Waffen (wieder mal) eine viel zu große Bedeutung zugeteilt, wodurch das Rennen fast zur Nebensache degradiert



Weite Teile des Rennens fährt ihr in **dunklen Tunneln**, in denen der Streckenverlauf schlecht zu sehen ist.



Einen Turbo gibt es nicht mehr, sondern nur noch **Beschleunigungspfeile** auf der Fahrbahn.



Eure Standardwaffe, ein MG, ist reichlich **wirkungslos** und damit überflüssig.



Die Umgebung ist an sich aufwändig gestaltet, nicht selten ist es aber **einfach zu dunkel**.

wird. Das hat dann auch nichts mehr mit gutem Gamedesign zu tun, sondern fällt unter die Kategorie "Verschlimmbesserungen". Sorry, Acclaim, aber dieser Schuss ging nach hinten los. **(SRÖ)**

GENRE-CHECKER

RSP 60% ACT 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Erhältlich: 5.12.2003 Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :- teilweise superbes Streckendesign
- :- schwierige, aber präzise Steuerung
- :- oft zu chaotisch
- :- unsinnige Features

FAZIT

Mit Vollgas an einer Top-Wertung vorbei.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 73%

STAR WARS ROGUE SQUADRON III Rebel Strike

Die finale Version im Test – besteht die Rebellion?

GCN

Die klassischen Star Wars-Filme verschweigen uns etwas. Wie kam Luke Skywalker in *Das Imperium schlägt zurück* nach seinem Abschuss zum Startplatz der Rebellen? Oder wer kämpfte den Weg der Transporter von Hoth ins All frei? Fragen über Fragen. *Rebel Strike* möchte sie beantworten.

Dabei gibt sich die dritte Star Wars-Ballerei aus Kalifornien redlich Mühe. Sie schmückt ihre Erzählungen mit imposanten Bildern, lässt es ordentlich krachen und bleibt auch mal am Boden. Doch genau hier verhaspelt sich das Programm. Trumpfte *Rogue Leader* spielerisch mit anspruchsvollen Flugmissionen auf, versucht es *Rebel Strike* mit zusätzlichen mit Boden- und Rennspielaufträgen, die den Spielspaß merklich trüben.

Besoffene Banthas

Luke und Wedge bewegen sich am Boden wie Roboter, schießen aber so ungenau wie besoffene Banthas. Zielsystem und Steuerung versagen völlig. Luke regiert auf unsere Eingaben absolut ungenau. Richtig Spaß machen hingegen die Missionen in der Luft oder in gekaperten AT-STs. Angriffe von Tie-Fightern auf Yavin 4 zu verhindern oder eine imperiale Invasion durch AT-ATs scheitern zu lassen, funktioniert nach dem altbewährten

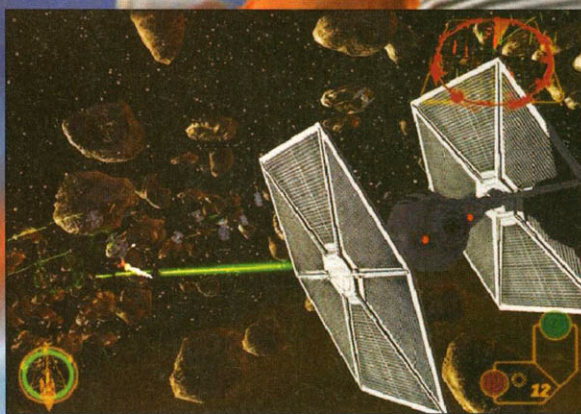
Muster. Tie-Fighters schmieren noch immer eindrucksvoll brennend und jaulend ab. AT-ATs legt ihr Stolperkabel um die Stelzen und lässt sie zu Boden gehen. Brandneu sind die Multiplayer-Modi des Spiels. Ein Versus-Modus mit neuen Missionen lässt euch beispielsweise Dogfights austragen oder Wettrennen mit Speederbikes fahren. Der Coop-Modus ist hingegen darauf ausgelegt, zu zweit den Vorgänger *Rogue Leader* spielen zu können. Bonusmissionen und versteckte Raumschiffe werden noch immer nach dem geschätzten Medaillensystem erkämpft.

Für richtige Star Wars-Fans bietet *Rebel Strike* noch weitere Extras. Neben zwei klassischen Atari Star Wars-Arcadespielen gibt es noch eine Dokumentation und diverse Audiokommentare der Entwickler zu sehen und zu hören. Durchweg gelungen ist *Rebel*

Strike grafisch und akustisch. Neueste Grafikeffekte und Dolby Pro Logic II-Unterstützung machen das Spiel zum audiovisuellen Genuss. (BS)



Die imperialen **Sturmtruppen** greifen die Hoth-Basis der Rebellen an.



Auch an Bord eines Tie-Fighters findet ihr euch wieder. Im **Asteroidenfeld** ist Geschicklichkeit nötig.



Schwer und sehr stressig: **Verfolgungsjagen** auf dem Speederbike.



Die Schlachten mit der **imperialen Luftwaffe** sind gewohnt gut.

GENRE-CHECKER

ACT 90% GSK 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Factor 5
Internet: www.rebelstrike.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

:-) klasse Flugmissionen
:-) bombige Technik
:-(missratene Bodenmissionen
:-(sehr schwer

FAZIT

In der Luft ist alles klar, am Boden aber misslungen.

ALTERNATIVE

Star Wars: Clone Wars Electronic Arts
ca. 30 € Ausgabe 1/03: 75%

BEWERTUNG 83%

CRASH NITRO KART

GCN

Crash Nitro Kart bietet die üblichen Elemente eines Fun-Kart-Racers: Abgedrehte Strecken, kunterbunte Grafik und viele Waffen und Power-Ups. Auf der Strecke sind Kisten mit einem "2"-Symbol platziert, welche beim Hineinfahren ein nützliches Power-Up offenbaren, zum Beispiel eine Lenkrakete, ein Turboantrieb oder ein Schutzschild. Mit Druck auf eine der Schultertasten wird in Kurven der Drift eingeleitet. Mit dem richtigen Timing löst ein Druck auf L einen oder gar

mehrere Turbo-Boosts aus. Abgesehen von den üblichen Rennspielmodi (Einzelrennen, Turnier, Zeitfahren etc.) beinhaltet *Crash Nitro Kart* einen Abenteuer-Modus, der vom Grundgerüst her den Jump'n'Run-Spielen nicht unähnlich ist. *Crash Nitro Kart* brennt kein grafisches Effektfeuerwerk ab, sieht aber dennoch verdammt gut aus. Die beschwingte Uptempo-Musik passt stilistisch wunderbar, lediglich die Sprachsamples klingen ab und an etwas albern. (SRÖ)



Das **Streckendesign** ist selbst für einen Fun-Racer teilweise haarsträubend.



Ohne Turbo-Boost zuckelt das Spiel leider recht **gemütlich** vor sich hin.

LOONEY TUNES: Back in Action

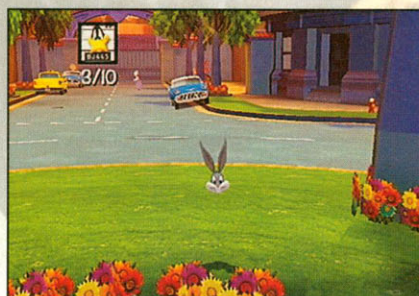
GCN

Duffy Duck hat ein gravierendes Problem: Affen haben seinen riesen-über-super teuren Diamanten geklaut, welcher, ganz nebenbei bemerkt, auch noch der Schlüssel zur Kontrolle der Weltbevölkerung ist. Als ausnehmend gierige Ente nimmt Duffy natürlich die Verfolgung der Diebe auf und spannt zusätzlich noch Althase Bugs mit ein. Um das glitzernde Kleinod wieder unter seine Fittiche zu bringen, darf das ungleiche Duo nach Leibeskräften laufen, springen, Münzen sammeln und diverse kleinere Aufgaben erfüllen. Grafisch gesehen ist das Spiel

eigentlich nicht schlecht... eigentlich. Denn selten sind unseren entzündeten Äuglein derartig grobe Clippingfehler untergekommen! Wo eben noch ein Hase stand, schwebt im nächsten Moment nur noch ein Kopf und Sekunden später gibt nichts außer dem Schatten Bugs Standpunkt an. Ärgerlich! Unnötig! Vor allem wenn auf einmal Gegner verschwinden und wie aus dem Nichts auf ihre armen Opfer eindreschen... Eines der Spiele, die anscheinend zu früh aus den Entwicklerlaboren geflüchtet sind. Prädikat: Schade! (CS)



Der **böse Warner Brothers Produzent** will sich den Diamanten unter den Nagel reißen.



Was, zur Hölle?! Für den "**Rayman**"-Dreh sind sie hier leider falsch!

GENRE-CHECKER

RSP	ACT	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Vicarious Visions
Internet:	www.crashbandicoot.com
Erhältlich:	05.12.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min
Spieler:	1-4
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- tolles Streckendesign
- hübsche, bunte Grafik
- viele Spielmodi
- etwas langsam

FAZIT

Hat alles, was ein Fun-Kart-Racer braucht.

ALTERNATIVEN

Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
ca. 60€	Ausgabe 11/03: 94%

BEWERTUNG 82%

GENRE-CHECKER

JNR	ADV
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Warthog
Internet:	www.looneytunes.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- Originalstimmen!
- witzige Dialoge
- ärgerliche Clipping-Fehler!
- zu kurz

FAZIT

Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern!

ALTERNATIVEN

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

BEWERTUNG 49%

NBA Live 2004

GCN

Innovationsarmut kann man Electronic Arts bei der 2004er-Sportreihe nun wahrlich nicht vorwerfen. Nahezu alle großen Updates der Sportspielreihen haben Änderungen im Gameplay erfahren. Auch *NBA Live 2004* macht da keine Ausnahme. Wer schon immer Mentor spielen wollte, darf das nun im neuen Dynasty-Modus tun. Hier schnappt ihr euch einen hoffnungsvollen College-Athleten und coacht ihn bis in die NBA. Spielerisch dribbelt *NBA Live 2004*

deutlich Richtung Simulation. Die strikte Trennung von Dunks, Würfeln und Spezialmanövern sind da wohl nur der Anfang. Präsentation und Technik liegen auf einem gewohnt hohen Niveau. Stadionatmosphäre ist durch gute Kommentatoren und einem aktiven Publikum genauso gegeben, wie eine schicke Grafik samt guten Animationen. Ein Kauf bei gleichzeitigem Besitz des Vorgängers lohnt sich also unter Umständen schon. (BS)



Nette **Spiegeleffekte** im Parkett runden die schöne Grafik ab.



Die **Atmosphäre** in den Stadien ist auch diesmal voll gelungen.

METAL ARMS Glitch in the System

GCN

Glitch ist ein süßer, kleiner Roboter, der als Sklavenarbeiter rebelliert und seinen Aufstand mit purer Waffengewalt durchsetzt. Anfangs noch mit einem schwächlichen Laser ausgerüstet, findet Glitch nach und nach deutlich wirksamere Waffen. Zudem kann Glitch an speziellen Computerterminals die Kontrolle über andere Roboter (auch feindliche) übernehmen und mit ihnen dann gefahrlos den Weg frei räumen. Diese tolle Idee erinnert an den C64-Klassiker *Paradroid*, wurde in *Metal*

Arms aber leider nicht konsequent genug umgesetzt. Die rabiate Action wird mit effektvollen 60 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm gepinselt. Oft ist *Metal Arms* aber schlicht zu dunkel: Zwar hat Glitch eine Taschenlampe dabei, aber mit Tunnelblick durch finstere Minen zu irren, geht zu Lasten der Orientierung. Unterm Strich ein humorvolles und ideenreiches Actionspiel. Zwar nicht besonders tiefgehend und stellenweise etwas unübersichtlich, aber es macht Laune, und das reicht. (SRÖ)



Das Verhalten und die **Animationen** der Roboter sind oft wirklich zum Brüllen.



Oft seid ihr **permanentem Dauerfeuer** von allen Seiten ausgesetzt.

GENRE-CHECKER

SPS
80%SIM
20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ neuer Dynasty-Modus
- ➔ bessere KI
- ➔ gelungene Technik
- ➔ viele Simulationselemente

FAZIT

Gelungenes Update der bekannten Live-Serie.

ALTERNATIVEN

NBA 2K3 Sega
ca. 60€ Ausgabe 4/03: 88%

BEWERTUNG 83%

GENRE-CHECKER

ACT
80%SEU
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Swingin' Apes
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ flottes Gameplay
- ➔ viele lustige Ideen
- ➔ gute Steuerung
- ➔ stellenweise chaotisch

FAZIT

Spaßige Baller-Action mit einer Prise Humor.

ALTERNATIVEN

XIII Ubi Soft
ca. 60€ Ausgabe 12/03: 92%

BEWERTUNG 83%

Conflict: Desert Storm II

GCN



Conflict: Desert Storm II lehnt sich an die Befreiung Kuwaits im Jahre 1991 an. Als Quartett aus britischen SAS- oder der amerikanischen Delta Force-Soldaten erlebt ihr 14 spannende Einsätze hinter den feindlichen Linien. Jedes Mitglied eures Trupps ist Spezialist für eine Waffengattung. Um die Aufträge im mittleren oder höchsten Schwierigkeitsgrad optimal zu erfüllen, müssen alle vier Kameraden also sinnvoll eingesetzt werden. Dazu steht euch ein gelungenes Kommandosystem zur Verfügung, aber Vorsicht: Sterben darf keiner eurer Truppe. Technisch befindet sich das Spiel auf einem soliden Niveau. Schöne Explosionen und ordentlich modellierte Charaktere geben



Conflict: Desert Storm II einen realistischen Look. Mehrspielerpartien sind nur offline im Splitscreen möglich. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT
80%

STG
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Pivotal Games
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) viel Taktik
- :-) schöne Explosionen
- :-) umfangreich
- :-(teils dämliche KI

FAZIT

Gelungener Taktik-Shooter, mit dümmlicher KI.

ALTERNATIVE

Ghost Recon Ubi Soft
ca. 60 € Ausgabe 4/03: 58%

BEWERTUNG 80%

Gladius

GCN



Ein Strategie-RPG, welches spielerisch ziemlich offensichtlich vom PlayStation-Hit *Final Fantasy Tactics* inspiriert wurde. Zug um Zug bewegt ihr eure Gladiatoren über das Gitternetz-Spielfeld und kloppt euch gegenseitig die Birne weich. Tückisch ist hierbei der Angriffsbalken: Ein beweglicher Cursor muss auf Knopfdruck genau im richtigen Moment gestoppt werden, um maximalen Schaden zu erzielen. Die Grafik sieht recht realistisch aus, "fühlt" sich aber irgendwo nach Cartoon an. Keine Kritik an dieser Stelle, da die Themen der Hintergründe dadurch wirklich exzellent getroffen werden. Ähnlich verhält es sich mit dem Soundtrack, der mit donnernden



Trommeln und schallenden Fanfaren auch gut zu einem großen Hollywoodfilm gepasst hätte. Klasse Job! (CS)

GENRE-CHECKER

RPG
40%

STG
40%

GSK
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Lucas Arts
Internet: www.lucasarts.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) packendes Gameplay
- :-) klasse Grafik
- :-) klasse Sound
- :-) absolut suchterzeugend

FAZIT

Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 88%

Starsky & Hutch

GCN



Starsky and Hutch kann einige Zeit wirklich motivieren, weil man wissen will, wie die Story denn nun weiter geht. Das Spiel an sich wird durch die sich häufig wiederholenden Missionsziele schnell langweilig und nur die hübschen Kamerafahrten und das hohe Spieltempo können den Gelegenheitsspieler länger bei der Stange halten. Die aus der Serie berühmten Sticheleien zwischen Starsky und Hutch sind genauso dabei wie Huggy Bear und die Siebziger-Mucke. Die Grafik ist nicht unbedingt das Non-plus-ultra, aber sie passt recht gut zum Setting und wäre ohne die unzähligen Clipping-Fehler sogar annehmbar. An der



Musik gibt es eigentlich nur auszusetzen, dass es schon ein wenig mehr als sechs Songs hätten sein dürfen. (CS)

GENRE-CHECKER

RSP
70%

ACT
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Empire Interactive
Internet: www.empireinteractive.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) cooles Seventies-Flair
- :-) Starsky und Hutchs Neckereien
- :-(Clipping Fehler in rauen Mengen
- :-(zu eintönige Missionen

FAZIT

Für Starsky and Hutch-Fans sicher einen Blick wert.

ALTERNATIVE

True Crime Activision
ca. 60 € Ausgabe 12/03: 87%

BEWERTUNG 70%

Dragon Ball Z: Budokai

GCN



Wo Son-Goku, die letzte Hoffnung des Planeten, hinschlägt, da wächst so schnell kein Gras mehr. Ungünstig nur, dass auch die bösen Eindringlinge Superkräfte auf ihrer Seite haben, weshalb sich die Kampfarena nach kürzester Zeit in eine schwelende Aschewüste verwandeln dürfte. Dargestellt wird die Zerstörungsgorgie in schickem Cel Shading, was die Stimmung der Serie ganz gut rüberbringt. Rockiges Industrial-Geschrammel versucht mit euren Ohren das anzustellen, was Son-Goku mit seinen Gegnern macht und satte Schlaggeräusche untermalen auf dezente Weise die im Hintergrund explodierenden Bergflanken. Explodieren dürfte nach kurzer Zeit auch der Controller da das Spiel, nach einer humanen Anfangsphase, geradezu abartig schwer wird. **(CS)**

GENRE-CHECKER

BEU 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Dimps
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) klasse Cel Shading-Optik
- :-) Armageddon in Tüten!
- :-) nettes Story-Modus
- :-) Drecksverdammich schwer!

FAZIT

Für Fans die Erfüllung, für andere eine Abwechslung.

ALTERNATIVE

Soul Calibur 2 Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 10/03: 89%

BEWERTUNG 74%

Der Hobbit

GCN



Inevitante Entertainment hat sich bei der Umsetzung des Tolkien-Buches *Der kleine Hobbit* sehr eng an die Vorlage gehalten und die bunte und detailarme Grafik ergänzt das Gameplay wunderbar. Mit Bilbo müsst ihr zwar viele Kämpfe meistern, doch einen Großteil des Spiels machen Jump'n'Run-Passagen aus. Dabei krankt das Spiel leider unter den Genre-typischen Kameraproblemen. Bewaffnet ist Bilbo mit dem Schwert Stich, das auch Frodo später benutzt. Alternativ wirft der kleine Hobbit mit Steinen und schlägt mit seinem Wanderstab herum. Im Verlauf des Spiels findet ihr aber noch weitere Waffen. Insgesamt ist *Der Hobbit* ein gutes Spiel, das eher jüngere Spieler anspricht als den Freund bisheriger *Herr der Ringe*-Versorfungen. **(BS)**



GENRE-CHECKER

ACT 60% JNR 30% ADV 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Inevitable Entertainment
Internet: www.universalinteractive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) eng am Buch
- :-) viele bekannte Charaktere
- :-) Kameraprobleme
- :-) technisch unspektakulär

FAZIT

Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.

ALTERNATIVE

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme EA
ca. 60 € Ausgabe 4/03: 83%

BEWERTUNG 76%

Wallace & Gromit in Project Zoo

GCN



Die Knetfiguren müssen dem fiesen Penguin Feathers McGraw auf die Schliche kommen, der unter anderem Archie, euer adoptiertes Haustierbärchen, aus dem Zoo gepopst hat. Weshalb er alle Tierbabies gekidnappt hat? Weil er den Schnabel nicht voll genug mit Geld bekommen kann. Erfinder Wallace und sein treues Schoßhündchen Gromit versuchen völlig unorthodox, dem Vogel den Garaus zu machen. Ihr steuert dabei Gromit, Wallace steht euch „lediglich“ mit Rat und Tat bei und präpariert in bester MacGyver-Manier das komplette Umfeld für den Köter. Das Ganze ist zwar ganz nett, doch der Wallace & Gromit-Overkill weiß nicht so recht zu gefallen. Wenn ihr die beiden mögt, kommt ihr um das Spiel aber kaum herum. **(MAD)**

GENRE-CHECKER

ADV 60% JNR 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: BAM! Entertainment
Internet: www.wallaceandgromitgame.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) sympathische Figuren
- :-) kindgerechte Grafik
- :-) nichts Neues
- :-) eher Fanprodukt

FAZIT

Nett. Nicht mehr, nicht weniger.

ALTERNATIVE

Donald Duck Phantomias Ubi Soft
ca. 30 € Ausgabe 12/02: 74%

BEWERTUNG 66%

PAL-UPDATE

Barbarian

GCN



Dumm gelaufen für Avalons *Barbarian*, nach etlichen Terminverschiebungen ist's nun zu spät. Wer einmal *Soul Calibur II* gespielt hat, wird *Barbarian* nicht wirklich mögen. Die Hommage an den auf dem C64 indizierten Titel ist in allen Belangen unterlegen. Sei es die Anzahl der Charaktere, die Gestaltung der Kampfarenen, der Sound oder die Spielgeschwindigkeit. Story und Rollenspielelemente wirken zwar nicht so aufgesetzt wie bei *Soul Calibur II*, doch bei einem Beat'em-Up zählen eben andere Qualitäten. *Barbarian* enttäuscht nicht, doch bei einer starken Konkurrenz wie *Soul Calibur II*, *Mortal Kombat* oder auch *Super Smash Bros. Melee* ist in diesem Genre für die Barbaren nichts zu holen. (BS)



GENRE-CHECKER

BEU 90% RPG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Avalon
Hersteller: Saffire
Internet: www.avaloninteractive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) gut modellierte Kämpfer
- :-) stimmungsvolle Umgebung
- :(wenig Spieltiefe
- :(träge Steuerung

FAZIT

So lange verschoben, bis es zu spät war.

ALTERNATIVE

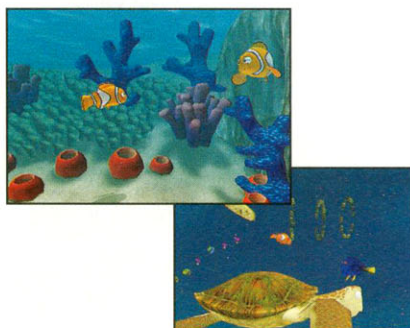
Mortal Kombat: Deadly Alliance Konami
ca. 60 € Ausgabe 3/03: 82%

BEWERTUNG **71%**

PAL-UPDATE

Findet Nemo

GCN



In der Kürze liegt die Würze – das trifft bei *Findet Nemo* in erster Linie auf den Spielumfang zu. Denn dieser ist nicht besonders groß, die 15 Unterwasser-Level hat man eigentlich ziemlich flott durch. Die Rätsel und Puzzles sind zwar größtenteils sehr intelligent und einfallsreich, aber nicht schwer zu meistern, was die Spielzeit deutlich schmälert. In die Länge gezogen wird das Spiel durch ewig lange Ladezeiten, die auch in der PAL-Version ziemlich unerträglich sind. Die Unterwasser-Umgebung ist zwar stilistisch sehr schön, kämpft aber mit einer niedrigen Framerate und anderen technischen Mängeln. Zumindest gibt es die deutschen Synchronsprecher aus dem Film. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ADV 70% GSK 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Traveller's Tales
Internet: www.findetnemogame.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) abwechslungsreich
- :-) schöne Unterwasser-Atmosphäre
- :(geringer Umfang
- :(furchtbar lange Ladezeiten

FAZIT

Schönes Spiel, aber technisch miserabel umgesetzt.

ALTERNATIVE

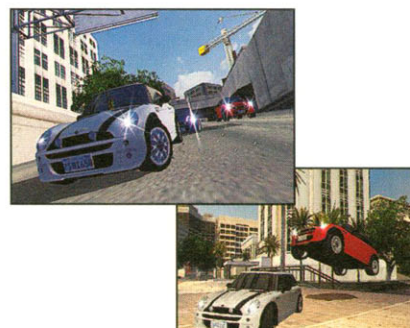
Casper: Spirit Dimensions TDK
ca. 60 € Ausgabe 6/03: 70%

BEWERTUNG **68%**

PAL-UPDATE

The Italian Job

GCN



Gangster-Rennspiele, bei denen man kreuz und quer durch eine Großstadt heizt, sind ja momentan schwer angesagt. Somit schlägt *The Italian Job* in etwa in die gleiche Kerbe wie *True Crime* oder *Crazy-Taxi*. Mit einem Mini-Cooper (hö, hö...) flitzt ihr durch Los Angeles und klappert einen Checkpoint nach dem anderen ab. Das Ganze ist ungefähr so aufregend wie ein platter Reifen und sieht, abgesehen von den Wagenmodellen, auch nicht besonders gut aus. Da können auch der Stunt-Modus und das realistische Schadensmodell nicht mehr viel rausreißen. Also wieder ein neues Mitglied der Gruppe „Spiele, die die Welt nicht braucht“. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RSP 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Climax
Internet: www.eidos.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) schöne Automodelle
- :(Story-Modus langweilig
- :(leblos und steril
- :(wirkt unfertig

FAZIT

Mit den Worten eines Homer Simpson: Laaaaaaaangweilig!

ALTERNATIVE

True Crime: Streets of L.A. Activision
ca. 60 € Ausgabe 12/03: 87%

BEWERTUNG **56%**

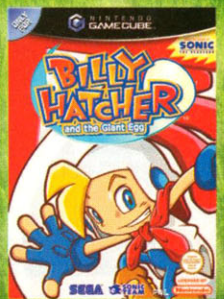
BILLY HATCHER-GOLDENEI:



GEROLLT, NICHT GERÜHRT!



BILLY HATCHER, DAS GOLDENE VOM EI



EGGSKLUSIV AUF



Pokémon Pinball

GBA



Die Pokémon sind von Natur aus ein scheues Völkchen, weshalb sie sich anscheinend in diversen Flipperautomaten verstecken. Um die bunten, quietschenden Wesen wieder dort heraus zu bugsieren, wird einfach ein Pokéball als Kugellersatz genommen und damit munter Jagd auf allerlei wirres Ungeziefer gemacht. Leider kommt bei *Pokémon Pinball* keine richtige Flipperstimmung auf. Die wenigen Tische sind in gedeckten Pastellfarben gehalten und wirken generell sehr leblos. Ein Lichtblick sind die ulkigen Zwischenaktionen wie "Schnapp sie dir", in denen man erst eine bestimmte Reihe an Zielen treffen und dann ein Pokémon per Ball schnappen darf. Trotzdem: Wer ein gutes Pinballspiel sucht, der greife besser zu *Sonic: Pinball Party*. (CS)



GENRE-CHECKER

GSK 90% SEU 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Jupiter
Website: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) lustige Zwischenaufgaben
- :-(zu leicht
- :-(ausgewaschener Farbmatsch
- :-(viel zu wenig Tische

FAZIT

Für Pokémon Fans so gerade noch okay...

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 69%

Banjo-Kazooie: Grunty's ...

GBA



Eigentlich hätte *Banjo-Kazooie* ja schon längst auf dem GBA sein sollen. Doch zwischenzeitlich wurde Rare von Microsoft eingekauft und lässt das seit seiner Übernahme erste Spiel für ein Nintendo-System nun von THQ vertreiben. Banjo und Kazooie feiern ihre Rückkehr diesmal in sauber überarbeiteten und liebevoll bunt designten 2D-Welten. Grunty ist als Roboter zurückgekehrt und macht den beiden das Leben schwer. Logisch, dass der gemütliche Bär und der kecke Vogel da Kontra geben. Zwar besteht ein Großteil des Spiels aus dem Einkassieren von Items, dafür frischen aber neue Moves, Techniken und zehn Minispiele die Action fortlaufend auf. Leider schwächeln Kamera und vor allem die Storyline. (BK)



GENRE-CHECKER

JNR 70% GSK 20% ACT 10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) lockeres Gameplay
- :-) abwechslungsreicher Aufbau
- :-) frische Minispiele
- :-(hauchdünne Storyline

FAZIT

Solider erster Handheld-Versuch von Rare.

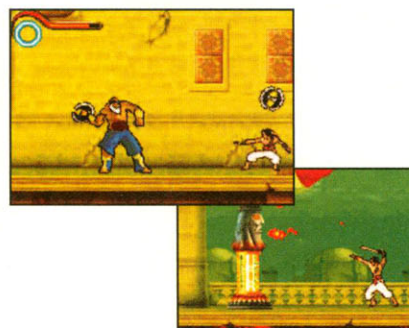
ALTERNATIVE

Mega Man Zero 2 Capcom
ca. 50 € Ausgabe 11/03: 82%

BEWERTUNG 78%

Prince of Persia Sands of Time

GBA



Obwohl der persische Prinzensohn es nur gut mit dem Sultan von Azad gemeint hat, geht die Sache mit dem Gastgeschenk gehörig in die Seidenhose. Der Sand der Zeit ist eben nicht das ideale Mitbringsel, wenn man später noch mit seinem Gastgeber zu Sprechen gedenkt. Also versucht der namenlose Prinz per akrobatischem Können, Säbelschwung und der Fähigkeit der Zeitmanipulation, den Hofstaat wieder zu beleben. Die Bewegungen sind flüssig und hübsch anzuschauen, können aber nicht über das nervige Leveldesign hinwegtrösten. Immer die gleichen Wände anzustarren wird mit der Zeit langweilig und nach dem zigsten Sturz in eine Fallgrube ist auch das letzte Bisschen Zeitsand aufgebraucht. Nur für Profizocker! (CS)



GENRE-CHECKER

JNR 80% ADV 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) flüssige Bewegungen
- :-) innovatives "Zeitmanagement"
- :-(Sultan besitzt nur eine Tapete
- :-(ETWAS schwierig!

FAZIT

Nettes Hüpfspiel für ambitionierte Zockermeister.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 70%

Spyro Adventure

GBA



Ein Dimensionsportal öffnet sich und Ripto, ein kleiner roter Giftgnom, schlüpft hindurch. Damit die rote Gefahr nicht über das friedliche Land herfällt, begibt sich Spyro auf die Suche nach den "Herzen des Landes", welche die Macht haben, den Dimensionsriss wieder zu schließen. Dazu hüpfert der kleine lila Drache durch einen mittelmäßigen, doch grafisch sehr schönen Mix aus Adventure und Jump'n'Run, in dem er Gegenstände sammeln, Aufträge abholen und diverse dicke Endbosse besiegen muss. Extrawaffen wie z.B. der Eisatem machen euch das Leben ein wenig leichter und sorgen für Kurzweil. Der Sound bewegt sich auf einem "Nicht viel Neues"-Niveau. Nett, aber leider nichts Besonderes. (CS)



Sonic Pinball Party

GBA



Drei veränderbare Flippertische, drei Casinospielchen, und ein kleiner Chao Garten dürften den Gelegenheitsspieler mehr als zufrieden stellen. Durch bestimmte Combos werden neue Features freigeschaltet, zusätzliche Bälle werden ins Spielfeld gefeuert und Robotnik schwirrt auf der Platte umher und will getroffen werden. Außerdem könnt ihr neben Punkten auch Ringe verdienen, die dazu benutzt werden, euren kleinen Chao zu Füttern und zu pflegen. Wo Langzeitmotivation und Multiplayer stimmen, fehlt erstaunlicherweise eine anständige Ballphysik. Versteht uns nicht falsch, die Sache hemmt keineswegs den Spielfluss, nur fühlt es sich irgendwie nicht richtig an, wenn eure Kugel über den Tisch hüpfert wie ein Flummi... (CS)

Der Hobbit

GBA



Herr Bilbo staunt nicht schlecht, als Zauberer Gandalf mit einer Meute Zwerge anrückt. Die ungleiche Truppe braucht noch ein Mitglied, um den Schatz der Zwerge wieder zu finden. Also lässt sich der Halbling auf ein großes GBA-Abenteuer ein. Saffire beschert euch mit dem Hosentaschen-Hobbit eine buchnahe Versoffung der Herr der Ringe-Vorgeschichte. So löst ihr mit Bilbo Rätsel und sammelt Runen auf, die ihr wiederum einsetzen könnt, um eure Fähigkeiten auszubauen. Optisch wirkt das Spiel leider unfertig, da die Grafik sich zu sehr auf große Objekte verlässt. Um diese herum findet sich nur wenig. (BS)



GENRE-CHECKER

ADV 70% JNR 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Digital Eclipse
Internet: www.vivendiuniversal.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:]) hübsche, flüssige Grafik
- [:]) abwechslungsreiche Missionen
- [:) entnervendes Synchron-Geschnatter
- [:) nur kurzzeitig motivierend

FAZIT

Keine bahnbrechenden Neuerungen bei Spyro.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 71%

GENRE-CHECKER

GSK 90% SEU 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: SEGA
Hersteller: Sonic Team
Internet: www.sega-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:]) Klingelt, blinkt und zwitschert!
- [:]) motivierend
- [:]) 4-Spieler-Modus
- [:) Kugel hüpfert wie Flummi

FAZIT

Klasse Pinball, vor allem mit Freunden zusammen!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 80%

GENRE-CHECKER

ACT 80% ADV 10% RPG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi Universal
Hersteller: Saffire
Internet: www.universalinteractive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:]) gute Story
- [:]) buchnahe
- [:]) Sprachsamples
- [:) optisch mau

FAZIT

Nettes Action-Adventure basierend auf Tolkiens Buch.

ALTERNATIVE

Pirates of the Caribbean: Black Pearl TDK
ca. 50 € Ausgabe 9/03: 65%

BEWERTUNG 70%

Final Fantasy Tactics

GBA



Manchmal kann das Leben ganz schön langweilig sein", denkt sich der kleine Junge. Eines Nachts jedoch macht sich ein unlängst vom Flohmarkt erstandenes Buch bemerkbar und erfüllt seine kühnsten Tagträume. Duell sind in der so entstandenen Fantasiewelt an der Tagesordnung und jedem Kampf wohnt ein "Richter" bei. Das zu den ellenlangen Regeln auch bestimmte Gegenstands- und Fertigkeitsverbote zählen, grenzt von Zeit zu Zeit regelrecht an Schikane. Wer seine ersten Kämpfe nichtsdestotrotz überlebt, darf sich von nun an in diversen Läden mit zusätzlicher Ausrüstung und Waffen einkleiden oder sich in einer der unzähligen Tavernen auf Missionssuche begeben. Seltsam: Neu entdeckte Gebiete dürfen frei auf der Karte platziert werden. (CS)



GENRE-CHECKER

STG 70% RPG 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Square Enix
Website: www.square-enix-usa.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Taktieren, Ausrüsten, Leveln
- :-) Story irgendwie lustig
- :-) unglaubliche Vielfalt
- :-) hirnlose Zufallsverbote

FAZIT

Durch mehr Freiheit einen Tick besser als Onimusha.

ALTERNATIVE

Advance Wars 2: Black Hole Rising Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 11/03: 94%

BEWERTUNG 80%

Onimusha Tactics

GBA



Im feudalistischen Japan sind die Genma der Staatsfeind Nummer eins. Die teuflischen Dämonen haben nichts anderes im Kopf, als zu brandschatzen oder Menschen zu fressen. Als Jungspund zieht ihr also los und stellt euch den Genma, die euer Heimatland bedrohen. Dar- gestellt in einer isometrischen Ansicht, erteilt ihr eurem Alter Ego und seinen bis zu neun Begleitern Befehle und sorgt dafür, dass sich die Dämonenbrut ihre Eroberungspläne noch einmal überlegt. Alle paar Schläge steigt euer Männchen ein Level auf, was mit einer Spezialfähigkeit und besseren Attributen belohnt wird. Die Grafik ist zweckmäßig aber nicht hässlich, die Musik schön schaurig (japanisch eben...) und das Spiel für Taktikliebhaber mehr einen Blick wert. (CS)



GENRE-CHECKER

STG 70% RPG 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Taktik erforderlich
- :-) RPG-Elemente
- :-) Motivierend...
- :-) ...jedoch manchmal etwas schwer.

FAZIT

Schönes Taktikspielchen für RPG-Fans

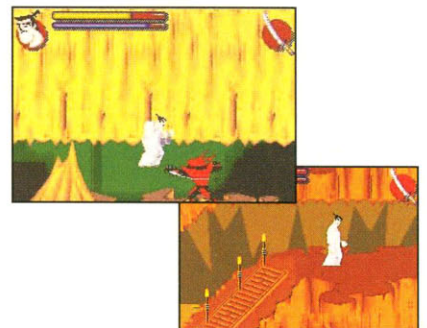
ALTERNATIVE

Advance Wars 2: Black Hole Rising Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 11/03: 94%

BEWERTUNG 78%

Samurai Jack: The Amulet of Time

GBA



Wenn man schon Ideen abkuppert, dann wenigstens bei den richtigen Spielen. Im Falle von *Samurai Jack* sind die Entwickler wohl große *Castlevania*-Fans, denn die Ähnlichkeiten sind mehr als dreist. Trotzdem kann *Samurai Jack* nicht annähernd mit Konamis Softwareperle mithalten: Die hölzerne Steuerung und die miserable Kollisionsabfrage lassen das Spiel in die Mittelklasse absteigen. Trotz einiger äußerst frustrierender Momente ist *Samurai Jack* nicht besonders schwer. Aber ganz so mies, wie es jetzt klingen mag, ist *Samurai Jack* auch wieder nicht. Ein paar gute Ansätze und Ideen sind definitiv vorhanden. Wie gesagt, man hat sich ja an einem großen Vorbild bedient. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ADV 70% GSK 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Virtucraft
Internet: www.acclaim.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) gute (geklaut) Ideen
- :-) stimmungsvolle Musik
- :-) miese Kollisionsabfrage
- :-) trotz Frustramenten recht einfach

FAZIT

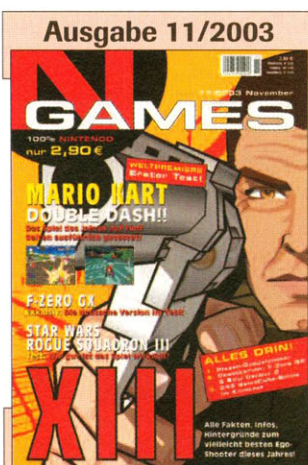
Dreiste, aber eindeutig missglückte *Castlevania*-Kopie.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 60%

Advance #3 5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash XS, E.T. & 34 Tests, dazu haufenweise Cheats und vieles mehr! ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	Advance #4 5 Lösungen: Turok, Spider-Man, Lilo & Stitch, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr! ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	Advance #5 5 Lösungen: Hdr: Die zwei Türme, Spyro: Season of Flame, Tomb Raider, Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr! ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7)	GameCube Lsg #1 Komplett gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007: Kreuzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race. ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Lsg #2 Komplett gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Turok, Tony Hawk 4, Harry Potter 2, 007: NightFire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2. ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Jahrbuch 02 Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN-Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & haufenweise Zubehör & Spiele- und Service-Index. ★ nur € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)	Ausgabe 05/2002 1 Lösung: Luigi's Mansion Cheats: Sonic 2, Wave Race, Tony Hawk 3, Batman, Super Monkey Ball u.v.m. ★ Mit Tipps- und Lösungsteil
Ausgabe 06/2002 3 Lösungen: Star Wars: Rogue Leader, Sonic Adventure 2 Battle, Crazy Taxi, Super Monkey Ball ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 07-08/2002 3 Lösungen: Pikmin, Spider-Man, Super Smash Bros. Melee Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 09/2002 3 Lösungen: James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, F1 2002 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 10/2002 2 Lösungen: Wave Race, BS, Tony Hawk 3 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 11/2002 3 Lösungen: Resident Evil, Super Mario Sunshine & Turok: Evolution, Teil 1 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 12/2002 3 Lösungen: Star Fox Adventure, Eternal Darkness & Turok: Evolution, Teil 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 01/2003 2 Lösungen: Harry Potter: Die Kammer des Schreckens, Time Splitters 2 ★ Mit Posterkalender
Ausgabe 02/2003 3 Lösungen: Metal of Honor: Frontline, Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007: Nightfire ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 03/2003 1 Lösung: Legacy of Kain: Blood Omen 2 Cheats u. a. zu Mario Party 4, Harry Potter 2 ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 04/2003 2 Lösungen: Metroid Prime, Resident Evil 0 Cheats u. a. Godzilla, Minority Report ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 06/2003 3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Waker, Teil 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 07-08/2003 3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, 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



1 Lösung: Soul Calibur 2, Teil 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: € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

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

44867 Bochum

- | | |
|--|--|
| ☐ bigN 03/02 | ☐ bigN 01/03 |
| ☐ bigN 04/02 | ☐ bigN 02/03 |
| ☐ bigN 05/02 | ☐ bigN 03/03 |
| ☐ bigN 06/02 | ☐ bigN 04/03 |
| ☐ bigN 07-08/02 | ☐ bigN 06/03 |
| ☐ bigN 09/02 | ☐ bigN 07-08/03 |
| ☐ bigN 10/02 | ☐ bigN 09/03 |
| ☐ bigN 11/02 | ☐ N-Games 10/03 |
| ☐ bigN 12/02 | ☐ N-Games 11/03 |

Crash Nitro Kart

GBA



In Sachen Spielspaß steht *Crash Nitro Kart* seinem großen Bruder auf dem Cube in nichts nach. Die platten Rennstrecken sehen zwar nicht unbedingt spektakulär aus, rauschen aber schnell und flüssig an einem vorbei. Überhaupt ist das Fahrgefühl absolut klasse. Das Feature mit den Mehrfach-Turbos ist an sich 'ne tolle Sache, erfordert aber einiges an Übung. Leider gibt es kein Punktesystem, so dass im Story-Modus zum Vorankommen stets eine Erstplatzierung erforderlich ist. Über eine Link-Funktion mit dem GameCube können in beiden *Crash Nitro Kart*-Versionen weitere Strecken und Charaktere freigeschaltet werden. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RSP	ACT	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Vicarious Visions
Internet:	www.crashbandicoot.com
Erhältlich:	28.11.2003
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-4
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) schnelle, flüssige Grafik
- :-) Link-Funktion mit GameCube
- :-) viele Spielmodi
- :(Turbo-Combos etwas schwierig

FAZIT

So muss ein Rennspiel auf dem GBA aussehen! Mehr davon!

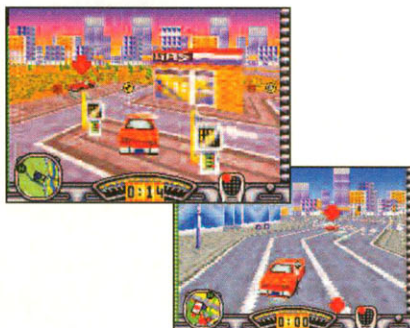
ALTERNATIVE

Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 5/01: 92%

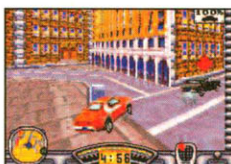
BEWERTUNG 84%

Starsky & Hutch

GBA



Ein Duo auf Verbrecherjagd: Starsky und Hutch heizen mit ihrem 74er Ford Torino durch die Stadt und müssen diverse Missionen absolvieren, zum Beispiel Sprengsätze einsammeln oder flüchtige Verbrecher verfolgen und sie durch Rammen und Schießen zur Aufgabe zwingen. Der Versuch, ein Spiel wie *True Crime* oder *GTA* auf dem GBA zu realisieren, scheitert an den technischen Grenzen der Hardware: Hochhäuser ploppen wenige Meter vor einem auf, kleinere Objekte (Autos, Laternen) sind nur schwer zu erkennen. Außerdem ist die Karre nicht ganz leicht unter Kontrolle zu halten und so richtig motivierend ist das Ganze auch nicht. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RSP	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Empire
Hersteller:	Spellbound
Internet:	www.starsky-and-hutch.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) großes Spielareal (Stadt)
- :(unübersichtlich
- :(auf Dauer langweilig
- :(GBA überfordert

FAZIT

Solche Spiele sind für den GBA einfach nicht geeignet.

ALTERNATIVE

Crazy Taxi	Sega
ca. 50 €	Ausgabe 8/03: 44%

BEWERTUNG 67%

Top Gear Rally

GBA



Zwar gab es *Top Gear Rally* schon auf dem N64, womit die GBA-Version aber wenig zu tun hat. Das Spiel bietet zehn Locations, welche jeweils drei Strecken umfassen. Lizenzierte Fahrzeuge gibt es keine, aber immerhin ein paar einfache Tuning-Optionen (Reifen, Bremsen, Lenkung etc.). Für GBA-Verhältnisse sieht das Spiel richtig gut aus, die 3D-Umgebungen rauschen flott und flüssig an einem vorbei. Die Steuerung ist allerdings nicht unproblematisch: Driften ist eine Kunst für sich, die Lenkung könnte ruhig etwas direkter sein und das Fahrgefühl ist nicht so richtig vorhanden. Als Ergebnis hat man große Mühe, die Karre auf der Piste zu halten. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RSP	ACT
100%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Kemco
Hersteller:	Tantalus
Internet:	www.kemco-games.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-2
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) gute 3D-Grafik
- :-) schicke Wagenmodelle
- :(Steuerung unpräzise
- :(nix Besonderes

FAZIT

Flotter Arcade-Racer mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung.

ALTERNATIVE

V-Rally 3	Atari
ca. 50 €	Ausgabe 8/02: 88%

BEWERTUNG 77%

Kim Possible

GBA



Im Grunde handelt es sich bei *Kim Possible* um einen Mix aus Beat'em-Up und Jump'n'Run. Sauber animiert, stylische Kampftechniken, stabile Prügelbasis. Doch leider war es das auch schon. Abgesehen davon, dass Storyline und roter Faden selbst unter dem Mikroskop kaum zu finden sind, wird das Ganze auch noch recht schnell langweilig. Allerdings machen erst die vielen kleinen Schnitzer den tiefen Griff ins Klo aus. Es ist fast unmöglich, Kims Spezialradsprung richtig zu timen. Man landet irgendwo in der Prärie oder im Graben, aber nicht auf dem anvisierten Ziel. Oben drauf noch bildbasierte und damit bescheiden zu notierende Passwörter – ein Frustpaket in hübscher Verpackung. **(BK)**



GENRE-CHECKER

BEU 60% JNR 40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] saubere Prügelspiel-Basis
- [+] unfaire Schwierigkeitsspitzen
- [+] mieses Passwortsystem
- [+] Glückspiel-Spezialsprung

FAZIT

Ehrenwerter Versuch, trotzdem blaues Auge.

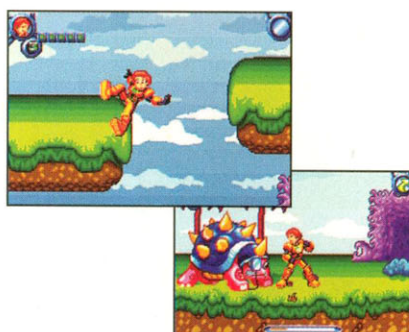
ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **59%**

Spy Kids 3-D:
Game Over

GBA



Gut animiert, aber leider sowohl optisch als auch akustisch enttäuschend kommt dieses Jump'n'Run daher, das sich übrigens nur wegen der freischaltbaren Bonusbilder in rot/grün-3D als *Spy Kids 3-D* bezeichnet. Immerhin gibt es einen satten, aber leider schwer frustrierenden Beat'em-Up-Anteil. Unfair postierte Gegner, Fallen mit zu großer Reichweite und vor allem die Tatsache, dass ihr nach einem gegnerischen Treffer keine Schockunverwundbarkeit zugesprochen bekommt, reißen die Wertung noch weiter nach unten. Da helfen dann auch die Motorrad-Rennpassagen, die spaßigen Level, in denen ihr einen mächtigen Kampfroboter durch die Gegend manövriert und die angesprochenen 3-D-Bonusbildchen nicht weiter. Überdurchschnittlich animierte Stangenware mit einem halbwegs bekannten Namen, mehr ist unterm Strich nicht dabei rausgekommen. **(BK)**

GENRE-CHECKER

JNR 60% BEU 30% RSP 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Disney Interactive
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] 3D-Bonusbilder
- [-] spaßige Mech-Level
- [+] zu kurz
- [+] frustige, unfaire Gegner

FAZIT

Stangen-Jump'n'Run mit Frustbonus serienmäßig.

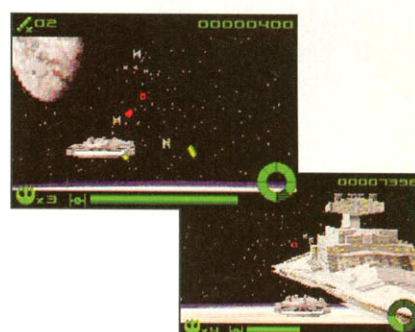
ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **68%**

Star Wars: Flight
of the Falcon

GBA



Han Solo, Chewie und sein fliegender Müllhaufen haben Charme, Witz und irgendwie das gewisse Etwas. Vollkommen unverstündlich, weshalb man den beiden ein derartiges Machwerk widmet. Ein verpixelter Millennium Falcon eiert über den Bildschirm und versucht krampfhaft, die winzigen Tie-Fighter in ihre Einzelteile zu zerlegen, wie es das Missionsziel von ihm verlangt. Ein paar Sternenerstörer später schmerzt der Daumen wegen des ständigen Dauerknopfprügelns und die Augen wegen der verklumpten Grafikbrocken, die standhaft versuchen, den Falcon vom Himmel zu holen. Auch die großzügig eingestreuten Extras wie Superschilde, Zusatzleben und Gegnermassen-meuchelnde Clusterbomben machen das Spiel weder besser noch kurzweiliger. Selbst Fans sollten sich überlegen, ob sie ihr Geld wirklich für so etwas ausgeben wollen... **(CS)**

GENRE-CHECKER

SEU 60% ACT 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Pocket Studios
Internet: www.thq.de
Erhältlich: 21.11.2003 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] Star Wars
- [+] grottige Grafik
- [+] langweilige Level
- [+] Daumenschmerzen

FAZIT

Liebloses Star Wars-Spiel mit schwacher Technik.

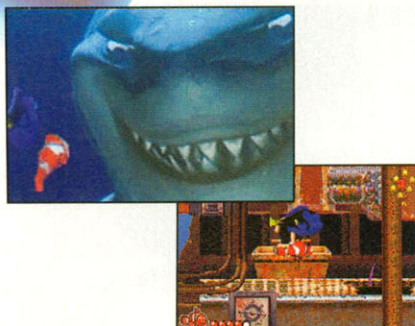
ALTERNATIVE

Iridion II Vivendi
ca. 50 € big.N 6/03 84%

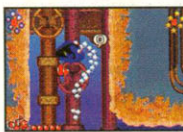
BEWERTUNG **41%**

Findet Nemo

GBA



In *Findet Nemo* ist der Name Programm. Von einem bössartigen Boot entführt, muss Jungfisch Nemo auf seine Rettung warten. So viel zur Storyline, die leider – typisch Filmlicenz – dermaßen lose zusammenhängt, dass man den Streifen kennen muss, um nicht mit einem dicken Fragezeichen im Gesicht vor dem Display zu sitzen. Den größten Teil des Spiels machen frei erkundbare oder automatisch scrollende 2D-Level mit spontan eingestreuten Gegnern und Gefahren aus. Die 3D-Ambitionen des Spiels verdienen ein anerkennendes Nicken, taugen aber allein schon wegen der miesen Framerate nix. Wunderschön animiert und mit eingebundenen Kinofilmbildern ist *Findet Nemo* wenigstens ein sehr mühevoll gestaltetes Stück Lizenzsoftware. (BK)



GENRE-CHECKER

GSK 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:] erstklassig animiert
- [:] sehr mühevoll konstruiert
- [:] verwirrende, lose Storyline
- [:] null Dauerspaß

FAZIT

Liebevoll designt, aber nicht sehr motivierend.

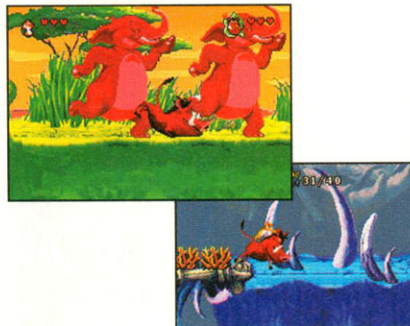
ALTERNATIVE

Super Mario 4 Mario Bros. 3 Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 11/03: 92%

BEWERTUNG **70%**

Der König der Löwen

GBA



In *Der König der Löwen* übernimmt ihr die Steuerung von Timon und Pumbaa und hüpf, rennt und gräbt euch durch die wunderschön gestalteten und animierten Levels. Eure beiden Spielfiguren besitzen verschiedene Talente. Timon verfügt über heftige Sprungfähigkeiten und kann klettern, während Pumbaa sowohl mit schweren Felsen als auch mit Hyänen, Igel und anderem Viechzeugs umzugehen weiß. Besonders angenehm ist, dass die clever konstruierten Jump'n'Run-Level immer wieder in rasante Action-Scroll-Passagen übergehen. So werden Hirn und flinke Finger gleichermaßen gefordert. Mit ein wenig Fantasie hätte man aus *DKDL* sogar einen Multiplayer-Titel machen können. So bleibt aber immer noch ein Jump'n'Run, das viel von dem enthält, was dieses Genre groß gemacht hat. (BK)

GENRE-CHECKER

JNR 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:] locker-flockig animiert
- [:] angenehmer Action-Anteil
- [:] starke Bonusfilmchen
- [:] Wäre mit Multiplayer noch besser

FAZIT

Trotz Pumbaas Anwesenheit alles andere als versaut.

ALTERNATIVE

Kirby: Nightmare in Dreamland Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 10/03: 82%

BEWERTUNG **81%**

Power Rangers: Ninja Storm

GBA



Die Power Rangers tauchen wieder auf. Diesmal im Ninja-Storm-Outfit. Ihr könnt euch einen von drei Rangern auswählen, um euch in die Schlägerei zu stürzen. Wenn ihr unbedingt wollt, dürft ihr nach dem ersten Durchspielen mit einem anderen Kämpfer antreten. Nur werdet ihr nicht wollen. Das ganze Spiel über lauft ihr von links nach rechts und drückt B. Das war's auch schon. Man kann dieses Spiel fast blind spielen, Hauptsache man drückt B. Einzige Abwechslung sind die Reaktionstests bei den Endgegnern. Grafik und Sound stammen, genau wie die Darsteller selbst, aus längst vergangenen Tagen. Nee, danke. Da spiel ich doch lieber noch mal *Double Dragon* auf meinem Uralt-GB. (BK)



GENRE-CHECKER

BEU 90% GSK 10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:] B- scheidenes Gameplay
- [:] derb schlechte Grafik
- [:] ein Level gespielt – alles gesehen
- [:] Wo ist der 2-Spieler-Modus?

FAZIT

Eher ein Altersheim-Lüftchen als ein Ninja-Storm.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **29%**

Für alle Xbox-Besitzer!



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

**JETZT IM
HANDEL!**



Posthütte

Yoo hoo

Immer noch werden die Menschen beherrscht vom Falschgeiz! "... Kinders, Kinders, da kommt eurem Onkel doch echt die kalte Galle hoch. Wir alle sind noch dabei, uns von Fruchtzwergemüthern, den neuen Preisen mit System und anderen Werbeverbrechen der jüngeren Zeit zu erholen, da bekommen wir schon den nächsten Krampf um die Ohren gefeuert, wenn wir blöderweise doch mal unseren Fernseher für seinen Ursprungszweck benutzen. Aber was kann man dagegen tun? Das Mistding aus dem Fenster feuern und dann praktischerweise gleich noch bei der GEZ sparen? Ein hübsches Bild davor hängen und nie wieder einschalten? Nee. Wäre ja schade um die Kiste. Die Lösung ist einfach: Packt euren Cube hinten dran und ein paar Freunde davor und schon kommt das Teil zu einem vernünftigen Gesellschaftsnutzen! Würfelspiele sind nämlich nach wie vor werbefrei. Ganz egal, ob man blöd ist oder geill!

Euer Werbebreak
Onkel Tom

Frische Karts

Hallo Tante... äh Onkel Tom!

Ich schreib dir mal, dacht' ich mir. Ich fand es echt suuuuuper, dass ihr bereits *Mario Kart: DD* testen konntet!!! Na ja, bis ich den Tests gelesen habe... Wo zum Kuckuck sind die Bonus-Charaktere geblieben?! Wo zum Kuckuck sind die vielen Strecken geblieben?! Wo zum Kuckuck sind die vielen Battle-Arenen geblieben?! Dann sah ich aber im Internet, dass Toad & Toadette und eine weitere Battle-Arena (plus die von euch erwähnten vier Special-Kurse) freizuspielen sind. Puh! Glück gehabt. Jetzt meine Frage an euch: Warum habt ihr diese Boni nicht erwähnt? Hattet ihr das noch nicht freigespielt, oder was? Kannst du mir wenigstens diese Infos bestätigen? Ich glaub' auch, dass man für die anderen acht Charaktere (Luigi, Daisy, Baby Luigi, Diddy Kong, Bowser jr., Waluigi, Koopa Paratroopa und Birdo) noch ein spezielles Fahrzeug freispielen kann. So, das wär's von mir (Kennt ihr in Deutschland das Sprichwort 'zum Kuckuck' überhaupt? Ihr kennt das vielleicht nicht, dacht' ich mir.) OK, schöne Zeit Tantchen... äh Onkelchen. Gruß aus der Schweiz (Joldereih)!
Michael Caprani

Onkel Tom: Grad noch die Kurve gekriegt, Mädels... äh... Jungchen! Es war Nintendo ein echtes Anliegen, die Secrets und Boni des Spiels "nicht vor dessen Erscheinen zu kommunizieren." Ein Wunsch, dem wir als Dankeschön für den weltersten Test gern

entsprochen haben – zumal die N-Games, die du gerade in Händen hältst, nur zwei Tage nach *Mario Kart: DD* erschienen ist und du in dieser Ausgabe alle Antworten findest. Wer Florians Test aber etwas genauer und vor allem zwischen den Zeilen gelesen hat, konnte natürlich bereits ahnen, dass da mehr auf ihn zukam, gelle? Und ja, den Kuckuck kennen wir hier. Schließlich klebt der auf Karstens Auto. Kann einfach seine Kohle nicht finden, in seinen dunklen vier Wänden, der Arme.

Werbeflyer

Hi Onkel Tom!

Wie geht's wie steht's auf der Hütte? Ich wollte eigentlich nur mal ganz spontan fragen, was denn nun eigentlich aus *Perfect Dark Zero* und dem neuen *Banjo*-Spiel geworden ist? Außerdem möchte ich unbedingt noch was loswerden: Ich finde euer Magazin schön und gut, die Tests noch besser. Aber es ist mir immer wieder ein Dorn im Auge, dass ihr diese dumme Werbung reinbringt! Das kostet euch je eine halbe Seite, und das ganze Heft hindurch kommt das 2-3 mal vor, also fast 2 Seiten! Die wären doch auch anders zu füllen, meinst du nicht? Und sag mal: Liest du meine Briefe überhaupt noch oder guckst du nur auf den Absender und sortierst dann nach "lesen" und "nicht lesen"? Schöne Grüße aus Österreich!

Martin

Onkel Tom: Auf und in der Hütte ist alles

im Lack. *Perfect Dark Zero* ist zusammen mit Rare ins Xbox-Lager abgewandert. Geplanter Release ist momentan 2006. Also wahrscheinlich eher für den Nachfolger der Xbox. Den Test zu Rares GBA-Titel *Banjo Kazooie: Grunty's Rache* findest du in dieser Ausgabe der N-Games. Und die Sache mit der Werbung: Wir denken nicht, dass das Verhältnis von Werbung und redaktionellen Heftanteilen bei uns unfair ausfällt. Ich persönlich finde das sogar ganz passend, weil man so über die neuen Produkte mitinformiert wird – und weil Werbung schließlich auch etwas Geld in unsere leeren Kassen spült, was wiederum nicht zuletzt dem Heftpreis zugute kommt. Und natürlich werden alle Briefe, die bei mir landen, auch gelesen! Nut beantworten kann ich eben nicht jeden einzelnen, außer denen in meiner hoch geschätzten Posthütte.

S NES-Secrets

Hallo Onkel Tom,

nachdem ich mir die Posthütte und den Brief des Monats durchgelesen habe, musste ich euch einfach diese Mail hier schreiben. Kurz zu mir, ich bin ein Leser der ersten Stunde, könnte man sagen. Seit eurer zweiten Ausgabe (damals noch Power-64) besitze ich jede Ausgabe eures Mags (ich will die allererste haben). Zuerst zum Thema "Euer Mag", ich bin mit eurem Namen N-Games zufrieden, bedeutet dieser Begriff doch, dass ihr über alle möglichen Nintendo-Artikel, die in irgendeiner Art und Weise zu den Konsolen bzw. Games gehören, berichtet. Lob auch auf ganzer Linie für euer Design, eure super Infos (immer topaktuell) und eure lockere Redensart hier im Mag. Ich kann Andreas Hinz bezüglich der Spielequalität nur zustimmen (Leserbrief des Monats 11/03). Sag mir doch jemand ein Game, das zu dritt so gut ist wie damals auf dem SNES *Secret of Mana*. Oder solche mit einer Wahnsinns-Storyline wie in *Secret of Evermore*.

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

E-Mail
posthuetten@bristein.com

Das sind nur zwei Spiele aus dem Zeitalter, als noch Qualität in Sachen Gameplay und Story gefragt waren. Jetzt bekommen wir Spiele, die nur so vor Effekten und Grafiken strotzen. Was müssen wir dafür hinnehmen? Disc-Wechsel mitten im Game. Hey was soll den das? Warum können damalige Games so gut sein und des auf nur einem Modul. Heute schaffen das Spiele, die auf 2-4 Disks gebrannt sind, nicht. Grüße an das N-Games Team. Ihr leistet wirklich super Arbeit, seit das bunteste, informativste, einfach das beste Mag überhaupt (und das auch noch bei einem unverschämte günstigen Preis :). Macht weiter so. Euer treuer Leser,

Sascha Krieg

Onkel Tom: Sauber! Eine vernünftige Sammlung hast du dir da zugelegt. Unser neuer Name ermöglicht und freilich, über alles Nintendomäßige zu berichten... gut, das konnten wir auch schon als big.N, aber was soll's. Secret of Mana war das beste SNES-Multiplayerspiel überhaupt. Punkt, fertig, aus. Das Teil allein zu zocken war schon eine einmalige Erfahrung, wenn man sich aber noch zwei Kollegen dazu organisiert hat, konnte man eigentlich nu noch vor der Konsole auf die Knie fallen und ihre Pracht lobpreisen und anbeten. Secret of Evermore war auch ein endgeiles Stück Software! Meine Fresse, ich kann mich noch genau an diesen riesigen Markt erinnern. Stundenlang bin ich da dran gesessen und hab gehandelt und gefeilscht bis zum Erbrechen! Dass selbst in Zeiten von High-End-3D-Grafiken der GBA zu den am besten verkauften Konsolen überhaupt gehört, hat schon seinen Grund. Hier zählen noch in erster Linie Storyline und Gameplay. Und viele Fingersportler sehnen sich in Zeiten von Optik, die realistischer ist als die Wirklichkeit, zurück zu den guten alten 16-Bit-Tagen.

No limits

Hallo Tom,

klasse, eine Preissenkung! Das freut den doch arg gebeutelten Bundesbürger! Wenn schon die Reformen in der Politik nicht so richtig Fahrt aufnehmen, dann macht ihr von N-Games das Rennen. Die Verkleinerungen fallen kaum ins Auge. Ihr könnt sogar etwas von der Großzügigkeit der alten Ausgaben wiedergewinnen. Verzichtet doch einfach auf die oberen roten Begrenzungsbalken völlig und macht es wie beim unteren Seitenrand. Schaut euch z.B. die Seiten 36/37 der November-Ausgabe an, und stellt euch die Seiten ohne Begrenzungen vor. Die schönen Hintergrundbilder kommen noch besser raus. Lasst die Grafik fließen. Folgt F-Zero GX: "no limits ..." Viele Grüße

René

Onkel Tom: Na logisch! Wir pflanzen unseren Chefmartin demnächst nach Berlin, damit er da mal den Laden schmeißt und noch ein paar Preissenkungen mehr übers Land bringt, hehehe. Unser neues Layout-konzept mit den verkleinerten Begrenzungen oben und unten geht doch schon genau in deine Richtung. Vielen Dank auch für die Anregungen. Die Ideen unserer Leser sind uns immer willkommen. Drei Hirne denken mehr als zwei, gell?

Schatzsuche

Tach Onkel Tom!

Ich habe gerade die neue N-Games durchstöbert und muss sagen, dass euer Magazin mit jeder Ausgabe geiler wird! Die Idee mit der Eingewöhnungszeit ist echt klasse und die Seiten richtig auszufüllen ist auch toll! Großes Lob an alle, die diese Zeitschrift optisch aufgepeppt haben! Ich hätte da auch noch eine Idee: Schreibt doch bei Importspielen in die Infobox, wann die PAL-Version des Spiels erscheint. Zwei Fragen hab ich auch noch:

- ① Wird es ein *One Piece*-Game für den Cube geben? Wenn ja, wann??
- ② An die *Zelda (Wind Waker)*-Experten in der Redaktion: Wo zur Hölle findet man eine größere Bombentasche? Und Last but not Least: Richtet dem hoch verehrten Mr. Chefmartin was aus: Was sollen die 2 1/2 Seiten Posthütte?? Ich bin mir sicher, dass viele andere N-Games Leser MEHR Onkel Tom und MEHR Posthütte wollen! DER TOMINATOR MUSS AN DIE MACHT!!! Bye, bis irgendwann mal, euer Fan

Christian S.

Onkel Tom: Yup. Im Großen und Ganzen sind wir mit unserer Zeitschrift schon sehr zufrieden. Aber man findet eben doch immer wieder eine kleine Idee, die dem ganzen Paket noch einen Kick nach vorne gibt. Viele davon kommen auch von unseren Lesern.

- ① Das Spiel gibt es schon, nennt sich *One Piece: Treasure Battle*, existiert bisher nur in Japan und darf, soweit wir das bisher beurteilen können, gerne auch dort bleiben.
- ② Auf der Seekarte bei den Koordinaten C5 und F4. Da wartet jeweils eine Fee mit einem Bomben-Upgrade, das dich zur Hölle mehr Bomben tragen lassen wird. :-)) Und hast du den Aufschrei gehört, Chefred? Die Leute wollen MICH und sie wollen mich DICK! Alle Macht zu mir! Urlaubsplanung, Hotelkarten, Schlüssel zur Kaffeemaschine, Heftseiten, alles MEINS, hehehe. (Bleib mal ganz geschmeidig, Tom! Heftseiten hast du in dieser Ausgabe ja bekommen, aber der Urlaub bleibt gestrichen. Und Kaffee kriegt hier überhaupt nur, wer auch richtig arbeitet. Im Filter ist aber noch etwas Kaffeemehl von vorgestern,

kannst du gerne wieder aufbrühen. Anm. d. Chefmartins)

Rein & raus

Hi Tom!

Ich fass mich mal kurz kurz, ok? Also es geht um Folgendes: Mit Genuss hab ich eure neue N-Games gelesen, und fand die Verbesserungen genau richtig (weniger Lösungen und weniger unnötiges Zeug wie Best Buy)! Aber trotzdem fehlt mir immer noch Folgendes:

- größere Posthütte
- ein Nintendo-Poster wie in guten alten Zeiten
- ein ansprechendes Cover (auch, wenn das XIII-Cover gar nicht mal so schlecht war)
- Grafik-, Sound-, etc.-Bewertungen in neuen Maßstäben. (Das 5-Punkte-System ist einfach zu ungenau: *SC2* und *Viewtiful Joe* sind bestimmt nicht auf demselben Grafikkniveau!) Aber ansonsten habt ihr euch wirklich verbessert. Bis zum nächste Mal!

Julian Großmann

Onkel Tom: Wie du dich fasst, überlass ich mal ganz dir. Deine Vorschläge finde ich schwer in Ordnung, vor allem die Sache mit der Posthütte "grins". Poster und Cover wechseln mit jeder Ausgabe, da ist im Laufe der Zeit für jeden Geschmack was mit dabei. Zu der Grafikbewertung von *SC2* und *Viewtiful Joe*. Natürlich sind die beiden Titel nicht auf demselben Grafikkniveau. Aber man kann auch schlecht so direkt die Beschleunigung eines Ferrari mit den Offroadtalenten eines Land Rovers vergleichen, gell? Beide Spiele haben einen völlig unterschiedlichen Grafikstil aus verschiedenen Genres. Und beide Spiele gehören in ihrer Optikdisziplin mit zum Besten überhaupt. Also haben auch beide ihre 5 Punkte verdient.

Letzte ihrer Art

Hallo N-GAMES-Team,

wir vermissen Eure Sonderhefte für den GBA und den GameCube. Stimmt es, dass die zuletzt erschienenen Hefte Advance Nr.5 und GameCube Lösungen Nr.2 gewesen sind, oder haben wir danach herausgegebene Hefte eventuell verpasst? Außerdem möchten wir gerne wissen, ob mit einer Veröffentlichung der Lösung von *Golden Sun 2: Die vergessene Epoche* zu rechnen ist. Über eine schnelle Antwort würden wir uns sehr freuen! Viele Grüße,

Olaf Peukert

Onkel Tom: Yep, ganz genau. Die Advance Nr. 5 und die GCN-Lösungen Nr. 2 sind bis jetzt die letzten Hefte der Reihe. So ist das

nun mal mit Sonderheften: Wenn Zeit da ist, werden sie gemacht. In der N-Games werden zwar eigentlich nur Cube-Lösungen veröffentlicht, aber vielleicht gibt unser Chefmartin für den zweiten Teil von *Golden Sun* ja sein Okay. Man kann ihn gut mit Kaffee und Keksen bestechen. So hab ich damals meinen Urlaub über Weihnachten bekommen. Muss ich mal wieder ausprobieren. (Ist leider nicht zu machen. Eine vernünftige Lösung zum zweiten *Golden Sun* würde fast die halbe N-Games beanspruchen. Noch ein Wort zu den Keksen, die du mir gerade gebracht hast, Tommilein: Es waren viel zu wenige und KEINE SCHOKOKEKSE dabei. Immerhin wissen wir jetzt, wer in der Silvesternacht unsere Redaktionsklos schrubbt... Anm. d. Chefmartins)

Mario Kart per Post

Hallo,

nachdem ich heute Mittag meine neue N-Games aus dem Briefkasten nahm, hat mich vor allem Eines erstaunt: Der tolle Test von *Mario Kart: Double Dash!!*. Ich kann es kaum erwarten, dieses Spiel zu zocken. Deswegen zwei Fragen bzw. Bitten: Könnt ihr mir bitte eine Liste mit allen Strecken zurückschicken (auch die Bonus-Strecken!)? Was gibt es so freizuspielen? Das war's schon. Wäre nett, wenn ihr mir per E-Mail antworten könntet!!! Euer treuer Leser und Abonnent,

Stefan Fleischmann

Onkel Tom: Das neue *Mario Kart* hat auch bei uns eingeschlagen wie eine Bombe. Was gibt es Besseres, als sich mit einem Rudel leicht jähzorniger Zockerfreunde quer durch den Battle-Modus zu katalapultieren? Das war schon auf dem SNES klasse und kommt auch auf dem Cube richtig saftig rüber! Alle Strecken findest du im Tipps-Teil dieser Ausgabe, den Rest auf der *MK:DD*-Cheatkarte.

Pädagogisch wertvoll

Hallo N-Games-Team, lieber Onkel Tom, ich habe es mir in den letzten drei Jahren gut überlegt und bin zu dem Schluss gekommen, dass ich als 37-jährige weibliche Zockerin mit einem 14-jährigen Sohn, der ebenfalls gerne zockt, auch einmal zu Wort kommen möchte. Ich spiele für mein Leben gerne Ego-Shooter und Action-Adventure-Games. Wobei ich natürlich hinzufügen möchte, dass ich meinem Sohn nicht alle Spiele zu zocken erlaube. Ich achte sehr genau auf den Inhalt und die Form der Gewaltdarstellung. Das führt zwar hin und wieder zu Streit, das müssen Eltern aber

aushalten. Nun zu meinen Fragen bzw. Anmerkungen.

① Seid mir nicht böse, aber das Layout des Oktober-Covers sah eher wie ein Anime-Comic aus. Ich habe echt tagelang in den Regalen eure Zeitschrift big.N gesucht, bis ich durch Zufall eure Zeitschrift in die Hände nahm und bemerkte, dass dieses komische Cover die gute, alte big.N enthält. Bitte ändern, Gelegenheitskäufer würden darunter nie ein Nintendo-Fachmagazin vermuten

② Wann kommt *Duke Nukem Forever* in die Regale? Habt ihr schon erste Bilder gesehen? Wie ist euer Eindruck? Kommt das Spiel für alle Next-Generation-Konsolen? Ich als großer Fan des Super-Machos Duke kann es kaum mehr erwarten, das Spiel endlich zu zocken.

③ Gibt es bereits Spiele für den GCN, die indiziert wurden? Wenn ja, welche? Warum wurde der zweite Teil von *Resident Evil* indiziert? Das Spiel ist ganz klar kein Kinderspiel, ist aber weniger brutal als z.B. *Nightmare Creatures*. In *RE2* kann man z.T. Kämpfen aus dem Weg gehen und es wird eine stimmige Geschichte erzählt, wo am Schluss das Gute gewinnt und das Böse „ausgerottet“ wird.

④ Noch einmal eine Anmerkung zur Gewaltdiskussion. Ich bin Pädagogin und denke, dass die meisten Spiele weitaus weniger schädlich für Kinder sind als brutale Gewaltfilme und Talkshows, weil man in einem Spiel Einfluss auf die Geschichte und die Handlung hat.

⑤ Ihr dürft meinen Brief kürzen, gelle!

⑥ Noch zum Abschluss: Bis auf kleinere Kritikpunkte macht ihr ein informatives und gutes Magazin. Ich habe mir bei ebay fast alle alten 64-Power-Magazine ersteigert. Von allen Magazinen habt ihr mit die besten Bilder und die übersichtlichste Gliederung. Weiter so. Und noch eine Anmerkung zu Onkel Tom: So frech wie früher präsentierst du dich nicht mehr, aber deine Leserbriefseite ist immer noch die beste von allen mir bekannten Magazinen.

⑦ Welche Top-Spiele im Bereich Ego-Shooter, Action und Action-Adventure darf die Fangemeinde zu Weihnachten erwarten?

⑧ Ich hoffe, ihr druckt meinen gekürzten Brief ab, schließlich habe ich es mir drei Jahre reiflich überlegt, euch zu schreiben. Schöne Grüße,

Miriam Specht-Wrede

Onkel Tom: Genau darum geht's! Was die deutsche Jugend zu zocken bekommt, sollte im Idealfall eigentlich nur von den deutschen Elternhäusern kontrolliert werden. Das große Problem ist aber sicher, dass viele Eltern ihren Sprösslingen bei deren Anfrage: „Darf ich Resi zocken, auch wenn die BPjM dem Teil USK 18 verpasst hat?“ allerhöchstens mit einem Kratzen am Kopf und einem wohl

durchdachten „...Öhem...“ antworten können.

① ist sicher Geschmackssache. Und wir sind auch nach wie vor der Ansicht, dass der Motor den Kasten ins Ziel bringt, nicht die Motorhaube oben drüber. Mach dir mal keinen Kopf, wenn dir das Cover nicht gefallen hat. Ändert sich ja mit jeder Ausgabe wieder, gell?

② „Duke Nukem Comes Never“ soll nun angeblich irgendwann 2004 auf den Markt kommen, so lautet das Gerücht. Das erste Gerücht, wohlgemerkt, denn auch, dass das Spiel bereits komplett eingestellt worden ist, haben wir schon das eine oder andere Mal gehört. Definitiv ist noch nichts. Screens haben wir schon gesehen... und freuen uns jedes Jahr wieder über neues Material.

③ Das mit dem Veröffentlichen der Listen indizierter Spiele ist leider schon irgendwo eine Grauzone. Sagen wir mal einfach, dass unser aller Würfel von Indizierungen nicht so schwer betroffen ist wie der Rest im Nest. Zu *RE2* gebe ich dir sicher Recht. Das Dumme ist nur, dass das Böse eben leider in einem bluttriefenden Zombiemetzel besiegt wird. Das macht das Ganze eben etwas kritisch.

④ Und das ist auch genau das Problem. Videospiele versetzen den Zocker in die aktive Rolle, während das Fernsehen ihn nur zum passiven Zuschauen verdammt. Dadurch erleben junge Spieler die Gewalt aus erster Hand. So lautet dann auch immer wieder die Indizierungsbegründung der BPjM. Videospiele sind wohl auf jeden Fall intensiver als Filme und Fernsehen.

⑤ Zack, schon passiert.

⑥ Na ja, diesen Kommentar lasse ich mir ja gerade noch so eingehen. Bei uns in der Redaktion haben schon einige gemeint, meine komplette Person wäre wie ausgewechselt! Aber nicht mehr so frech wie früher? Das würde ich so nicht sagen, ich warte nur auf den nächsten dummen Spruch, zu dem ich meinen Senf dazupacken kann!

⑦ Wie wäre es denn einfach mal mit einem dezenten Blick in unseren Game-watch weiter vorne im Heft?

⑧ Reingepackt habe ich ihn, für die Druckerpresse gebe ich aber keine Garantie ab!

10 Unterschiede

Onkel Tom: Ohne weiteren Kommentar wollen wir euch die redaktionelle und grafische Meisterleistung unserer treuen Leserin Li Poost nicht weiter vorenthalten:

Wir führen auch: 3 DO, Mega Drive und CD, PSX, Play Station 2, X-Box, PC CD-Rom & DVDs
Versandkosten: Porto = 5,29 + 5,61 Nachnahme/Zustellgebühr + 1 **Lieferzeit:** X-Box Sendungen innerhalb 24 Std

lieber Martin. Der Pulitzer Preis (SO heißt der, du Schlaumi-Schlumpf) ist übrigens einer der wichtigsten Preise des amerikanischen Literaturbetriebes und wird in insgesamt 21 Kategorien vergeben, aber nicht für die beste Posthütte. Nur deswegen habe ich noch keinen. Aber

vielleicht kriege ich ja von irgendwem einen Fair Play-Preis verliehen, weil ich dein belangloses Geschreibsel hier abdrucke UND gleichzeitig die 134 Fehler rausnehme. Mann, Mann, Mann, schon mal irgendwann irgendwas von Rechtschreibung, Kommasetzung und Gram-

matik gehört? Gib mir doch mal die Adresse deiner Deutschlehrerin, ich glaube, wir haben da was zu bereden. Immerhin sehen die anderen Leser endlich, mit welch anonymen Stumpfsinn das liebe Onkelchen leider immer hin und belästigt wird.

Brief des Monats

Prozentsatz

Hallo Onkel Tom

Um mit einem Filmzitat aus dem Film „Spion zwischen den Fronten“ zu beginnen: „Ich bin enttäuscht, menschlich schwer enttäuscht.“ Kritische Leserbriefe scheinen bei dir in der Versenkung zu verschwinden, jedenfalls werden sie nicht abgedruckt. Oder haben 37-jährige Leser und Spieler bei dir sowieso keine Chance? Ich schreibe dir jetzt schon zum dritten Mal und hoffe, du antwortest diesmal auch. Ich will mal Tacheles reden. Ich bin als 37-Jähriger ja fast ein Veteran. Nintendo wird (wenn es nicht bald aufwärts geht) sich ausschließlich auf den GBA oder ähnliche Handhelds zurückziehen müssen. Die Antwort und Begründung steht in Eurer eigener Oktoberausgabe. Tatsache ist: Von 232 getesteten Spielen des Cube schafften 17 (!) den Winner-Award, 30 weitere Spiele schafften eine Wertung von 85% - 89%. Das sind zusammen gerade mal 20% aller Spiele. Der Rest ist gelinde gesagt Mittelmaß bis Schrott. Das Einzige, was mich (und sicherlich ein Großteil der Nintendo-Community) bei Nintendo hält, sind die exklusiven *Resident Evil*-Spiele, *Zelda*, *Mario*, *Bond* und *Star Wars* von Factor 5. Ab und zu hat man noch einen Ausnahmetitel wie *Metroid Prime*. Ob man sich mit diesen wenigen Titeln mittel- und langfristig gegen PlayStation und Xbox halten kann, ist zumindest zweifelhaft. Dies wird dadurch erhärtet, dass die Mehrzahl aller Titel heutzutage durch die Spieleindustrie auf allen Plattformen erscheint. Die Beschönigungen von Nintendo, die man als Scheinargument immer wieder liest, werden nicht weiterhelfen. Die Trennung von Rare ebenso wenig. Was passiert nun? Der Camecube wird auf 100 Euro runtergeschraubt. Preisdumping als letztes Mittel gegen die Wettbewerber? Kann Nintendo damit überhaupt die Kosten decken? Was liest man in der Novemberausgabe? *Bond: Alles oder Nichts* verschoben auf 2004, *Resident Evil 4* verschoben auf 2004, *Star Wars Rouge Leader 3* in der US-Version mit extremen Bugs behaftet.

Ansonsten war eure Novemberausgabe eines der schwächsten Mags des Jahres. Kaum interessante Artikel, die Previews und Test wieder mal auf die jüngere Altersgruppe fixiert (*Mario Kart*, *Mario Party*, *Sonic Heroes*, *Bionicle*, *Disneys Party*, *Simpsons* etc.). Wo sind denn die Knaller? Wo bleiben denn die von Nintendo versprochenen Games für eine erwachsene Zielgruppe? Im Übrigen seid ihr immer noch das beste Mag (egal wie ihr euch nennt) im Gegensatz zu anderen Magazinen. Über euer Erscheinungsdatum müsst ihr euch mal Gedanken machen, Mitte Oktober als Novemberausgabe zu erscheinen ist nicht hilfreich, insbesondere kurz vor dem Weihnachtsgeschäft. An wem soll man sich denn orientieren? Kauft man sich nun *Star Wars* von Factor 5 oder nicht? Soll ich etwa ein anders Magazin kaufen um bessere und zeitgerechtere Informationen zu erhalten?

Ich bin mal gespannt, ob du dich traust diesen Artikel zu veröffentlichen.

Heino Matthies

Onkel Tom: Na, aber sicher doch haben kritische Leserbriefe eine Chance bei mir. Kommen ja immer auch welche in die Posthütte, gell? Wir sind hier nicht bei der Stasi, wir betreiben unabhängige Meinungsmache. Und dass du ein ALTES HAUS bist, übersehen wir auch gnädig (Wow, Chefmartin! Du bist nicht der einzige Grauhaarige, der sich noch fürs Daddeln interessiert! ;-). Kritisch wird es nur, wenn Leserbriefe zu lang sind. Also nimm es mir nicht übel, dass ich deinen gekürzt habe. Allerdings muss ich dir wohl erst mal mein Veto reindrücken, fürchte ich. Das Argument mit der Qualität der Spiele im Vergleich zur Masse hinkt. Wenn es danach gegangen wäre, hätte die PSone zu ihren Glanzzeiten wohl ganz schnell leise Servus sagen müssen. Und es ist ja nun auch nicht so, dass Nintendo untätig und blind frohlockend den Anblick des Würfels genießt. In Nippon sind sie schwer am Basteln, kann ich dir sagen. Wo bleiben die Spiele für Erwachsene? Du meinst jetzt außer *Resident Evil 0* bis 4, *Eternal Darkness*, *Legacy of Kain*, *BMX XXX*, *Aggressive Inline*, *BloodRayne*, *Burnout*, *Die Hard*, *Enter the Matrix*, *Der Herr der Ringe*, *Hunter*, *Need for Speed*, *Red Faction*, *P.N. 03*, *Splinter Cell*, *SSX*, *Turok*... Ja, hast recht. Drecksconsole. Nur Kiddiespiele! Wer kann schon von einem Erwachsenen erwarten, solche Totalflops wie *Mario Kart* oder Comicspiele wie *Zelda* zu zocken? Kann Nintendo mit 100 Euro pro Cube die Kosten decken? Möglicherweise nicht. Müssen sie denn? Schau dir nur mal die Tintenstrahlprinter auf dem Markt an. Decken die mit ihren Verkaufspreisen die Gerätekosten? Nein. Zahlt Microsoft bei jeder Xbox drauf? Ja. Kundenbindung heißt die Devise und wer erst mal einen Cube hat, wird gern auch in Spiele investieren. Zu den verschobenen Spielen: Stimmt. Schade drum. Aber was hat Nintendo damit zu tun? Die Spiele werden von den Entwicklern nach hinten verschoben, oftmals nicht nur für den Cube. Die Tests und Previews in unseren Heften sind übrigens immer allein auf das fixiert, was frisch und neu ist. Wir bedienen alle Altersklassen. Auch unser Erscheinungsrhythmus hat schon seinen Sinn. Unsere Hefte sollen nämlich immer den angezielten Zeitraum abdecken. Das Novemberheft Ende November zu bringen ist dann halt sinnlos, weil der November eben schon rum ist. Das ändert aber nichts daran, dass die Infos so frisch wie möglich sind. Und warum bitte sollte ich mich nicht trauen, diesen Schrieb zu veröffentlichen? Wir sind ein unabhängiges Magazin. Wenn einer Mist baut, sagen wir's offen und ehrlich.

LESERTESTS

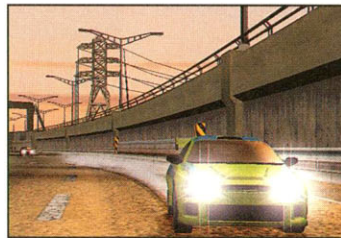
Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

Burnout 2: Point of Impact

GCN

Mit Highspeed donnert *Burnout 2* an seinen Mitbewerbern vorbei, direkt an die Spitzenposition! Wenige Spiele sind schneller und vor allem einsteigerfreundlicher als der technisch einwandfreie *Crash Racer*. Rockige Mucke, durchdachte Kurse und der spaßige Multiplayer-Modus runden die ganze Sache zu einer sicheren Investition ab.



Die Spitzengrafik und die irrsinnige Geschwindigkeit hauen einen vom Hocker. Leider ist der Schwierigkeitsgrad zu niedrig (in einer Woche alles freigespielt) und die Anzahl der freispielbaren Autos und Strecken zu gering, sodass sich der Dauerspaß arg in Grenzen hält.

Stefan Schröder Ausgabe 6/03, 90 %

Martin Hoy Waidach, 80 %

Soul Calibur 2

GCN

Wahre Polygonmonster säbeln sich in *SC2* gegenseitig die unterschiedlichsten Muster in den Frack. Der Grafik gilt im ersten Moment sicherlich das Hauptaugenmerk, doch erkennt man bei fortgeschrittener Spieldauer, dass auch bei der KI und Spieltiefe nicht geizt wurde. Der beste "Schwert-Prügler" bisher.



More, give me more Souls, so heißt das Stichwort zu *Soul Calibur 2*. 16 Helden und Bösewichte hauen sich mit sämtlichen Spitzwaffen die Seele aus dem Leib. Grafik, Sound und Gameplay bieten alles, was das Beat'em-Up-Herz begehrt. Der etwas zu kurz geratene Arcade-Modus wird durch den Waffenmeister-Modus wieder gut gemacht.

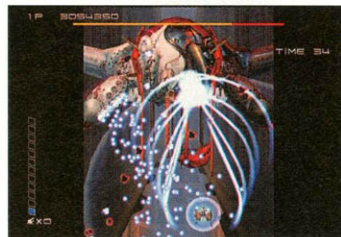
Björn Seum Ausgabe 10/03, 89 %

Eduard Domme Fürth, 90 %

Ikaruga

GCN

Orchestraler Soundtrack und bildschirmfüllende Effektfuerwerke laden bei diesem reinrassigen Shoot'em-Up der alten Schule zum Verweilen ein. Speziell für ein schnelles Spielchen zwischendurch ist das perfekt durchdachte *Ikaruga* immer wieder gut. Konsolenübergreifend das beste Shoot'em-Up seit Jahren.



Wenn man die Arcade-Version nicht gespielt hat, braucht man eine relativ lange Eingewöhnungszeit, bis man gut genug ist, um nach Punkten zu jagen. Wer die Level hingegen kennt, freut sich an deren Aufbau, dem guten Sound und der gelungenen 3D Grafik. insgesamt ein sehr gutes Spiel.

Björn Seum Ausgabe 5/03, 90%

Mathias Klann Hemer, 88%

Advance Wars 2

GBA

Neue Einheiten in altem Gewand: *Advance Wars 2* ist, genauso wie sein Vorgänger, zeitlos genial! Die neuen KOs erweitern das Spiel um einige sinnvolle Strategien und der Mehrspielermodus samt Karteneditor sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Ein echter GBA-Kaufgrund!



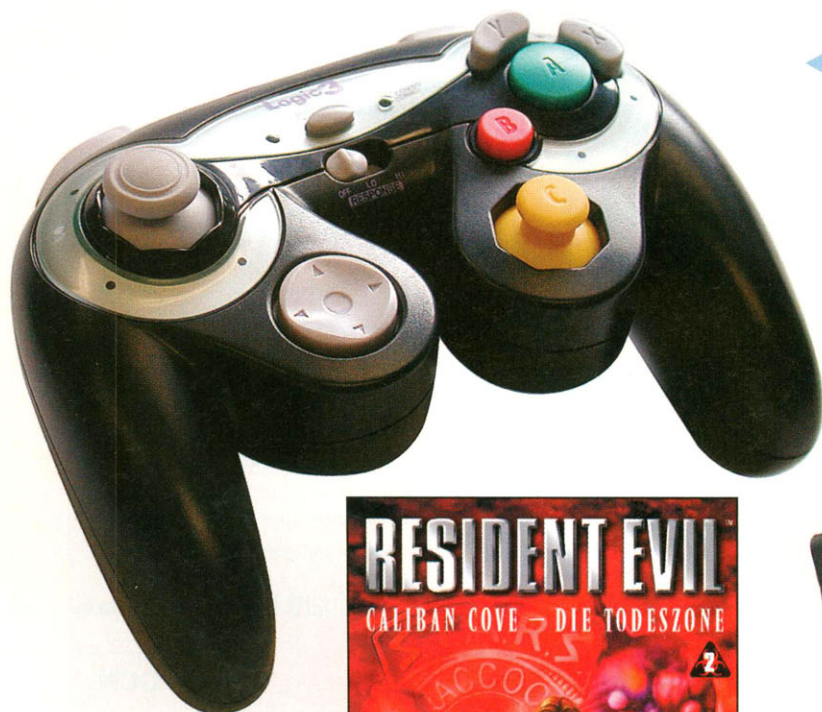
AW2 ist Spitze, einziger Kritikpunkt sind die fehlenden Innovationen. Aber das Spiel, vor allem mit vier menschlichen Spielern, ist der absolute Hammer! Es ist im Gegensatz zu Teil 1 etwas leichter geworden, was es noch besser macht. Ab auf die Weihnachts-Wunschliste!

Stefan Schröder Ausgabe 11/03, 94 %

Benjamin Bremer München, 96%

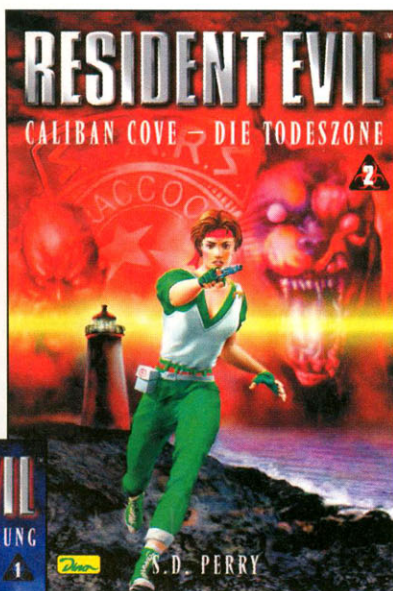
JETZT ODER NIE!

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



◀ Logic 3 Pro Pad

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



◀ Resident Evil-Buchpaket

Die ersten beiden Bände der legendären Resident Evil-Buchreihe garantieren viele Stunden Gänsehaut. Im Paket enthalten sind die Dino-Paperbacks "Die Umbrella Verschwörung" und "Caliban Cove - Die Todeszone". Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



▲ 16 MB Memory Card

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

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**
☐ **Booster 5000 (10 € Zuzahlung)**

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Geburtsdatum:

E-Mail*:

Telefon*:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

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

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

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

▲ **Brooklyn Booster 5000**

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

MARIO KART

Double Dash!!

Tipps zu allen 16 Strecken auf einen Blick!

GBA

PILZ-CUP

Luigis Piste

Ein ziemlich einfacher Kurs – klar, ist ja auch der erste. Keine Fallen, keine Schikanen, keine Gemeinheiten. In höheren Klassen fehlt die Mittelleitplanke, achtet also auf Gegenverkehr. Hinter dem Chomp ist eine Abkürzung mit Doppel-Items versteckt.



Peach Beach

Fahrt am See nur dann links über die Insel, wenn ihr einen Pilz habt. Ansonsten hält euch das Wasser zu sehr auf. Vorsicht vor der Flutwelle in der ersten Runde und vor den Schnabeltieren.



Baby-Park

Auf dieser kurzen Strecke könnt ihr die Kurven leicht mit engen Drifts nehmen. Irgendwann wird die Strecke aber sehr voll, also achtet auf umherdüsende Krötenpanzer, Bananenschalen, falsche Fragezeichen und andere Gemeinheiten.



Staubtrockene Wüste

Kommt nicht zu sehr von der Strecke ab, sonst werdet ihr zu stark abgebremst. Haltet euch von den Wirbelstürmen fern und fällt nicht in den Treibsand. Kurz vor dem Ziel wirft ein Pfeil-Schild einen Schatten auf den Boden – setzt hier einen Pilz ein.



BLUMEN-CUP

Pilz-Brücke



Ihr könnt die Brückenträger hinauf fahren, was euch aber keinen großen Zeitvorteil bringt und auch nicht ganz ungefährlich ist. Kurz nach dem ersten Tunnel könnt ihr rechts über einen Feldweg mit einem Pilz abkürzen. Unmittelbar nach selbigem Tunnel könnt ihr links hinter dem Geländer auf dem Fußweg fahren.

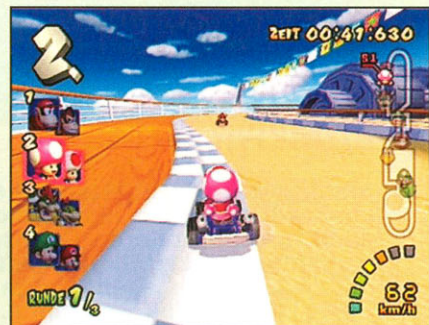
Marios Piste

Irgendwelche fiesen Gemeinheiten gibt es eigentlich nicht. Der Chomp kommt ab und zu auf die Piste gesprungen, und von den Piranha-Pflazen solltet ihr euch auch fernhalten. Mit 3er-Pilzen könnt ihr großzügig über die Rasenfläche hinter dem Chomp abkürzen.



Daisys Dampfer

Achtet im Speisesaal auf die umherrutschenden Tische – immer entgegengesetzt ihrer Rutschrichtung lenken! Kurz danach lasst ihr euch durch ein Loch im Boden in den Lagerraum fallen, um dort ein Doppel-Item zu finden.



Waluigi-Arena

Die 180 Grad-Kurven eignen sich prima zum Driften. Die riesigen Piranha-Pflanzen sind kein Problem, die feurigen Propeller schon eher. Fahrt nicht abseits der Strecke über den dunklen Sand, das bremst euch zu sehr ab. Es sei denn, ihr habt einen Pilz.



STERN-CUP

Sorbet Land

Kurz nach dem Start springt ihr bei den Item-Boxen schräg links über den Schnee. Auf diese Weise könnt ihr auch ohne Pilz viele Kurven etwas abkürzen. Achtet auf die Schlittschuh laufenden Shy-Guys und räumt sie bei Bedarf mit einer Kröte aus dem Weg.



Pilz-City

Welchen Weg ihr bei den Kreuzungen einschlagt, ist eigentlich egal. Kurz vor der Ziellinie gibt es am rechten Rand eine Abkürzung, die ihr allerdings nur mit einem Pilz nutzen solltet. Vorsicht auf der linken Seite vor dem Gegenverkehr!



Yoshis Piste

Eine kurvenreiche Strecke, auf der ihr viel driften könnt. Die einzig nennenswerte Abkürzung befindet sich nach der zweiten Kurve (eine Linkskurve). Hier



könnt ihr rechts mit einem Pilz über einen Graben springen.

DK Bergland

Bei der Abfahrt am Vulkan könnt ihr im oberen, steinernen Bereich prima Kurven schneiden. Weiter unten ist Driften angesagt, bei der Schlucht in der Rechtskurve ist aber höchste Vorsicht geboten. Platziert Bananenschalen hier oder auf der Brücke.



SPEZIAL-CUP

Wario-Kolosseum

Jetzt wird's langsam haarig: Hier fehlt teilweise die Streckenbegrenzung, also seid mit den Driften etwas vorsichtig. Geht bei der spiralförmigen Abfahrt bei Bedarf etwas vom Gas, um nicht zu weit nach außen abzufriften.



Dinodino-Dschungel

Auf der Holzbrücke nach der ersten Höhle gibt es auf der linken Bahn zwei Doppel-Items und auf der rechten Bahn Beschleunigungspfeile. Direkt nach dem Eingang in die zweite Höhle könnt ihr hart rechts mit einem Pilz(!) abkürzen.



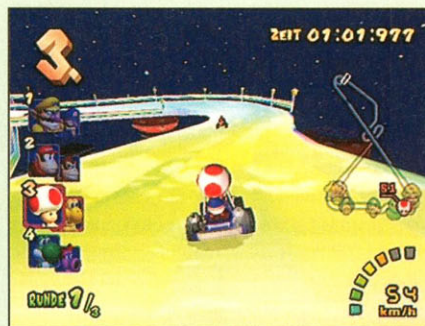
Bowsers Festung.

Kurz nach einer Abfahrt durch einen Tunnel gibt es eine Rechtskurve mit einer anschließenden Haarnadel-Linkskurve. In der Rechtskurve könnt ihr mit einem Linksdrift durch eine Lücke in der Wand hindurch über die Lava springen.



Regenbogen-Boulevard

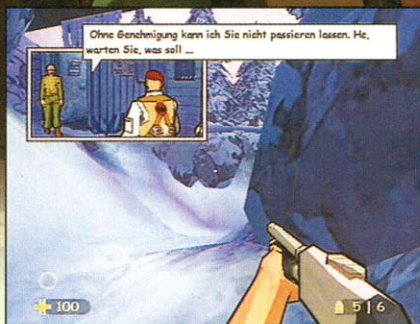
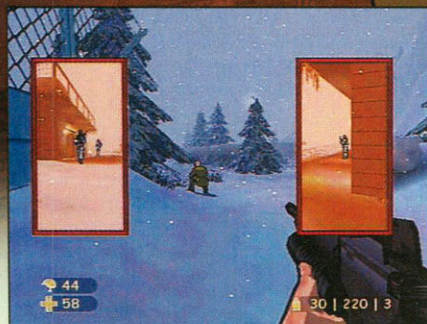
Größte Vorsicht ist in den Kurven geboten, da hier oft die äußere Streckenbegrenzung fehlt. In einer lang gezogenen Steilkurve nehmen Anfänger nur die Beschleunigungspfeile mit, die auch in ihrer Spur liegen, ansonsten fallen sie runter.



XIII

Bewusstlos und ohne Gedächtnis erwacht ihr an einem Strand der USA. An euren Händen klebt Blut...

GCN



Strand

Nach eurem kurzen Flashback und dem ruhmlosen Ende eurer Retterin schnappt ihr euch ihre Wurfmesser und killt damit den Typen am Eingang, während der in sein Funkgerät spricht. Holt euch in der Station den Türschlüssel und die restlichen Gegenstände und Waffen. Erledigt den Gegner auf der Veranda und öffnet dann die Vordertür. Sucht zuerst das Gebiet rechts ab und folgt danach dem Steg zu einem Pick-Up-Truck. Der letzte Gegner hat den Schlüssel dazu. Steigt ein und ab dafür.

Winslow Bank

Sprecht mit dem Typen hinter dem linken Schalter und folgt ihm nach unten zum Tresor. Lauft innen nach ganz hinten und öffnet euer bombiges Schließfach. Sobald der Flashback zu Ende ist, rennt ihr SCHNELL in Deckung und danach durch das Loch in der Wand, das die Explosion gerissen hat. Geht weiter nach vorne, schlägt den Wachmann k.o., krallt euch den Stuhl und schmettert ihm den nächsten Wachmann im oberen Stockwerk übers Kreuz. Folgt dem Flur an einem weiteren Wachmann vorbei zur letzten Tür, wo ihr ein Gespräch des Bankmanagers mitbekommt. Schlägt eine weitere Wache per Stuhl k.o. und rennt durchs

Büro in die Halle. Knockt eure Gegner aus, kriecht durch den Lüftungsschacht und nehmt die Frau im violetten Kleid als Geisel. Krallt euch die Keycard vom Tisch, öffnet damit die Tür, haltet eure Geisel immer in Richtung Wachen und kämpft euch zum Aufzug durch. Fahrt nach oben, schlägt die Geisel k.o., packt eure Waffen aus und schießt euch den Weg frei zu der explodierten Tür. Klettert die Feuerleiter nach unten. Hier werdet ihr vom FBI in Empfang genommen (War ja ne tolle Flucht...).

FBI-Gebäude

Viel falsch machen könnt ihr hier nicht. Schlägt euch mit Stühlen und Fäusten durch das FBI-Gebäude durch, ohne dabei aber auf die Agenten zu schießen. Durchsucht die kleinen Büros und Serverräume für ein paar frische Gegenstände. Nachdem ihr euch durch einige weitere Lüftungsschächte gekämpft habt, wird das Lager schließlich von Söldnern überrannt. Auf sie dürft ihr feuern! In dem verfallenen Haus angekommen kämpft ihr euch immer der Nase nach durch die Räume. Eine kleine Treppe führt hier nach unten zu einem Waffenlager. Bei dem Loch im Boden könnt ihr entweder nach unten springen oder um den Sims am Fenster balancieren, am Ende kommt

ihr immer an der Leiter zum Ausgang an.

Dächer

Sprecht mit Jones, damit sie euch einen Enterhaken gibt. Benutzt diesen, um nach oben zu kommen (nicht die Aktions-Taste mit der Feuertaste verwechseln, gell? Das gäbe einen hässlichen Fleck). Schwingt euch auf das Hausdach, geht zu Jones in Deckung, nehmt das Scharfschützengewehr in Empfang, erledigt damit die beiden Sniper auf dem entfernten Hausdach und seilt euch per Enterhaken wieder ab. Folgt eurer Kameradin zur Feuerleiter, springt mit Anlauf über deren Lücke und folgt dann Jones immer weiter bis zum Heliport. Legt die letzten paar Gegner flach und steigt in den Hubschrauber ein.

Militärcamp A

Ein spaßiges, aber nicht ganz einfaches Level. Packt die Sniper-Armbrust aus und schleicht vorsichtig durch die verwinkelten Nischen der Hügel. Verpasst euren Gegnern allesamt Kopfschüsse und wechselt im Notfall zur Pistole. Nehmt alle Waffen mit, die ihr finden könnt. Versteckt euch dann sofort in dem Wachhäuschen und nehmt von dort aus die frischen Gegner unter Feuer. Folgt der



Straße zum nächsten Camp und bearbeitet unterwegs alle Gegner mit der Armbrust. Innen angekommen wechselt ihr zum Sturmgewehr. Gönnst euch die zahlreichen Gegenstände in der Halle und kämpft euch nach oben, wo ihr den Strom wieder anschaltet. Verlasst die Halle, geht nach vorne, dort ins Brückenhäuschen, aktiviert den Hebel, killt alles was nach Feind aussieht, springt über die Kisten rauf zum Wachhausdach und zieht euch hier mit dem Enterhaken nach oben. Klettert durch den Lüftungsschacht. Job erledigt.

Militärcamp B

Knackt zunächst die erste Türe rechts und betretet den Innenhof mit den Bunkern. Bevor ihr eines der kleinen Gebäude betretet, müsst ihr die patrouillierenden Gegner im Freien heimlich, still, leise und so, dass ihre Leichen nicht bemerkt werden, aus dem Verkehr ziehen. Dazu verwendet ihr die Sniper-Armbrust. Sobald alles an Biomaterial flach liegt, besucht ihr das Innere der Bunker. Hier warten einige Items und auch zwei Generatoren auf euch (achtet auf die Symbolquadrate). Als nächstes geht es durch das Haupttor in den nächsten Freibereich des Camps. Auch hier gilt: Zu-

nächst das Gelände säubern, dann erst die Schuppen betreten. Nachdem auch der vierte Generator das Zeitliche gesegnet hat, könnt ihr auf der rechten Seite durch eine Tür marschieren, die Leiter nach oben klettern und euch auf der anderen Seite per Enterhaken nach unten zum Lüftungsschacht gleiten lassen. Geht hindurch und ihr seid im Herz der Basis.

Militärcamp C

Kriecht durch den Lüftungsschacht und belauscht das Gespräch. Sobald ihr im Zimmer steht, beginnt der erste harte Part. Öffnet die Türen und feuert auf alles, was sich bewegt! Zieht euch notfalls in den Raum zurück, wenn es euch zu stressig wird. Sobald Totenstille eingekehrt ist, untersucht ihr die wenig farbenfrohen Militärörtlichkeiten nach Gegenständen. Die sind zwar nicht mehr ganz frisch, aber der Preis ist in Ordnung. Wenn ihr alles abgegrast habt, geht es mit dem Lift nach oben. Kämpft euch zur Tür auf der anderen Seite durch. Hier braucht ihr eine Keycard. Klettert in den Lüftungsschacht rechts neben dieser Tür, erklimmt die Leiter, benutzt bei dem Computerkern den Enterhaken und seilt euch nach unten ab, solange die Elektroden Ruhe geben.

Unten angekommen gibt es im Nebenraum die Keycard, mit der ihr durch die Tür von vorhin gelangen könnt. Untersucht alle Räume dahinter, vor allem das Gruppenquartier mit seinen Spinden. Im Lagerraum klettert ihr auf die Kisten und von dort weiter zum Lüftungsschacht, in dem ihr einen weiteren Flashback erlebt. Holt euch die Gegenstände vom einen Ende des Luftschachtes und springt von dem anderen Ende in die Zellen, wo ihr euren General befreit. Packt das Sturmgewehr aus und geizt in den nächsten Räumen nicht mit Munition und Granaten! Sobald ihr den kleinen Gang betretet, wechselt ihr am besten zur Schrotflinte. Folgt Carrigan zum Ausgang.

Militärcamp D

Erledigt im Freien zunächst alle drei Wachen. Entert danach das Hauptgebäude, indem ihr ein Fenster auf dessen rechter Seite einschlagt. Räumt drinnen alles aus dem Weg, holt euch die Keycard zum Lagerschuppen von der letzten, getöteten Wache und klettert an der Andockrampe der Seilbahn die Leiter nach unten und auf dem Turm gegenüber die Leiter empor. Lasst euch von oben auf den Steg fallen und kriecht in den Lüftungsschacht, wo ein Fähigkeits-Dokument auf euch wartet. Öffnet nun den Geräteschuppen, holt euch die Sicherung, bringt sie im Elektroraum des Hauptgebäudes in Position und ruft vom Dach aus die Seilbahn. Lasst euch unterwegs aber nicht von den frischen bösen Jungs im letzten Moment doch noch abknallen, gell?

Seilbahn

Ein kurzes, aber knackiges Teil! Packt das Scharfschützengewehr aus und erledigt die ersten drei Gegner. Folgt danach dem General in die Höhle, geht hinter einem Fels in Deckung und erledigt drei weitere schlimme Finger. Packt das Sturmgewehr aus, holt euch die Items der getöteten Söldner und folgt dem General. Erledigt den feigen Feind, der sich auf dem Hügel hinter einem Baum heranschleicht. Nun packt ihr wieder das Scharfschützengewehr aus und dekoriert die Schädel der beiden nächsten Wegblockaden um. Zurück zum Sturmgewehr. Mäht alles nieder, bis ihr schließlich beim Helikopter ankommt. Verpasst euch hier möglichst volle Lebensenergie per



Medikit, stellt euch danach hinter die montierte MG beim Hubschrauber und verteidigt eure Freunde! Vorsicht: Hinter der dicken Berta könnt ihr euch keine weiteren Medikits reinziehen! Sobald die Erfolgsmeldung auf dem Bildschirm erscheint, besteigt ihr den Heli und ab dafür!

Chalet A

Schlagt euch zunächst zum See durch und erledigt dort die Söldner am Pier. Im Boot krallt ihr euch neben einem dicken Medikit auch gleich noch ein Fähigkeits-Dokument. Danach geht es links weiter in Richtung eines Schneemanns... eines ganz besonderen Schneemanns, wenn ihr ihm dem Kopf abschlagt. Weiter hinten gelangt ihr dann in eine kleine Hütte, wo euch Jones anfunkelt. Räumt den MG-Schützen aus dem Weg und geht zurück zum Schneemann. Von dort aus geht es links durch eine Nische zum See und über die Eisbrocken auf die andere Seite. Schon könnt ihr den Wasserfall hören! Folgt dem einzigen Weg wieder durch eine schmale Nische bis zum einem bösen Hinterhalt. Macht hier einen auf Grün und flüchtet hinter einen Baum. Packt die doppelläufige Schrotflinte aus und feuert aus der Deckung heraus auf eure Feinde. Danach geht es nur noch durch den Wasserfall auf die andere Seite des Flusses und dort weiter zu...

Chalet B

...noch mehr Freizeit im Grünen! Betretet das Haus, gönnt euch einen sehr aufschlussreichen Flashback und schnappt euch dann alle Gegenstände und Waffen aus den beiden Zimmern. Bleibt im Haus und feuert gnadenlos auf alles, was sich bewegt! Nach einiger Zeit kommt ein Helikopter an. Feuert auch ihn aus der Luft. Nun wird die Rückseite der Hütte freigesprengt! Verzieht euch und rennt immer weiter, bis ihr schließlich von einer Lawine ins nächste Level gerollt werdet.

Plain Rock A

Große Klasse. Von einer Lawine überrollt, finden wir uns nach dem Aufwachen in einer wenig fidel eingerichteten Nervenanstalt wieder. Folgt dem fetten Wächter und folgt ihm schell, denn sein Kompagnon ist geschwind mit dem Schlagstock. Noch mehr dicke

Knüppel gibt's dann im Duschraum. Nicht falsch verstehen. Wir meinen: Greift euch eine Flasche und donnert sie den beiden Bademeistern übers Haupt! Im Nebenraum zertrümmert ihr die Kisten und läuft und springt dann über die Lüftungsschächte in den Wachraum hinab. Erledigt die Wächter und schnappt euch Waffen und Schlüssel. Stattet den Zellen einen Besuch ab, bevor ihr einer der beiden Türen ins obere Stockwerk folgt. Schleicht euch nach vorne, knockt von hinten heimlich die Wachen aus und erschießt die beiden Gegner in der großen Halle. Rennt schnell nach links in den Lagerraum und krallt euch das Scharfschützengewehr, mit dem ihr die Wachen weiter oben abfertigt. Besucht den Raum auf der anderen Seite und folgt dem einzigen Weg über einen Aufzug und einem Wachring zu einem elektrischen Stuhl und weiter durch einen Zellentrakt, Kanal und einigen Leitern bis hin zum Ausgang.

Plain Rock B

Verlasst den Duschraum und belauscht den Arzt auf seinem Weg nach Hause. Untersucht nun die verschiedenen Türen. Hinter einer sucht eine Wache nach ihren Kontaktlinsen. Räumt sie aus dem Weg und krallt euch die Keycard, mit der ihr weiter hinten die Tür und an der Rezeption das Gittertor öffnen könnt. Kämpft euch an den Wachen vorbei (immer schön dran denken: Wenn ihr die Jungs in weiß zu Jungs in rot umfärbt, habt ihr die Mission vergeigt). Schließlich kommt ihr in der Leichenkammer an. Schlagt Arzt und Schwester k.o. und benutzt die Leichenschubladen, um nach oben zum Lüftungsschacht zu gelangen. Kriecht hindurch und bezwingt Dr. Johansson im Duell. Am besten nehmt ihr dafür die Shotgun. Untersucht den OP, sobald der Doc das Zeitliche gesegnet hat. Checkt



auch den Safe in seinem Büro. Nach einem weiteren Flashback öffnet ihr die Tür der Gummizelle, nehmt die Schwester als Geisel und kämpft euch bis zur Rezeption vor, wo ihr freundlich durchgewunken werdet, solange ihr eure Geisel mit euch führt.

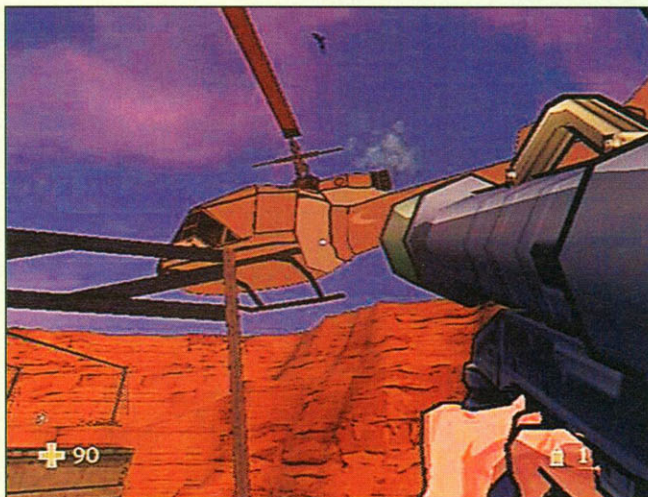
Wüste A

Hier gilt es lediglich, einen Weg von A nach B zu verfolgen. Hin und wieder müsst ihr dafür euren Enterhaken benutzen, durch niedrige Felshöhlen kriechen, über Steinbögen springen oder euch an Seilbahnen entlang schwingen. Kein großes Problem, besonders dann nicht, wenn ihr kurz vor Schluss die Bazooka greift und damit Terror unter euren Feinden sät! Nehmt in den Höhlen den Tunnel nach links um ins nächste Gebiet vorzudringen.

Wüste B

Hier gilt das Gleiche wie für den ersten Abschnitt des Canyons: Im Großen und Ganzen erwartet euch nichts weiter als ein langer, mit Gegnern gespickter Weg zum Ziel. Gleich zu Beginn könnt ihr ordentlich mit der Bazooka aufräumen, im Laufe des Canyons solltet ihr dann vermehrt zum Scharfschützengewehr greifen. Bewegt euch in den Ruinen langsam und am besten mit dem AK47 in den Händen fort, hier springen gern Feinde aus dem Hinterhalt in eure Nähe. Obacht auch am Flieger: Sobald ihr ihn erreicht hat, probiert noch einmal ein Bazooka-Schütze billig von hinten





sein Glück. Betretet nach dessen „Beurlaubung“ den Harrier.

Ausbildungslager A

Taucht durch das Abwasserrohr und steckt euren Kopf in der Höhle vorsichtig und leise aus dem Wasser heraus. Nachdem sich die beiden Wachen verzogen haben, hangelt ihr euch per Enterhaken nach oben, betätigt den Hebel, killt die auftauchende Wache und setzt euren Weg schwimmend an einer weiteren Höhle vorbei fort bis zu einem Riss im Rohr. Schleicht die Höhle entlang, erledigt die zwei Gegner auf den Brücken per Armbrust und hagelt euch mit dem Enterhaken zwei Mal zur anderen Seite, wo ihr ein Gespräch belauscht und in einen Lüftungsschacht kriecht. Job erledigt.

Ausbildungslager B

Schwimmt nach vorne und genehmigt euch im Duschraum den nächsten Flashback. Greift euch im nächsten Raum Schalldämpfer und Armbrustbolzen. Erledigt draußen jeweils per Armbrust-Kopfschuss die Wachen und schafft ihre Leichen außer Sichtweite. Hebt euch den Sänger aber unbedingt bis zum Schluss auf. Wir wissen, die Versuchung, ihm einen Bolzen ins Rohr zu stoßen ist groß, verkompliziert die Angelegenheit aber bloß. Geht durch die Lagerhalle in den nächsten Hof. Hier warten nur drei Mann auf ihre Exekution. Kein großes Problem. Geht durch die Türe. Hier warten

wieder fünf Wachen auf euch. Wartet ab, bis die erste links von euch auftaucht. Verpasst ihr einen Kopfschuss. Das Gleiche gilt für den Kollegen auf dem Kontrollturm und seinen Freund im Wachhäuschen. Die beiden im Feld patrouillierenden Gegner stellen dann kein Problem mehr dar. Geht wieder durch die Lagerhalle und im nächsten Gebiet ohne Blutvergießen in das

braune Zelt. Platziert das Mikro am Telefon und schleicht zurück in den Nebenraum. Steht die Keycard vom Schreibtisch, nachdem das Gespräch der Verschwörer vorbei ist, und betretet das nächste Lagerhaus. Kämpft euch zum Waffenhangar weiter, krallt euch das M60 und platziert die Bombe.

Ausbildungslager C

Keht marsch! Zurück im ersten Abschnitt des Camps wartet das Duell mit Colonel MacCall auf euch. Nutzt die Granaten des Sturmgewehrs und das M60 und geizt nicht mit Medikaps! Nehmt der Leiche des Colonels Schlüssel und Munition ab und marschiert durch das große Tor am Lagerende. Hier geht es durch die Tür links weiter.

U-Boot-Hafen

Hier heißt es, schnell sein. Killt sämtliche Gegner auf eurem Weg, bis euch vier schwer gepanzerte, im Gleichschritt marschierende Truppen begegnen. Folgt ihnen nicht, sondern brecht auf der gegenüberliegenden Seite in einen Lüftungsschacht ein und benutzt euren Enterhaken. Dieser bringt euch auch in der nächsten Halle zur Tür im oberen Stockwerk. In der langen Halle mit den beiden Rangierarbeitern strömen einige gepanzerte Wachen aus einer Tür. Killt sie und lauft selbst durch dieses Tor. Folgt der Treppe zu einer Tür und seilt euch in der großen Halle mit den Raketen am

Haken nach unten ab. In dieser Halle wartet gut versteckt zwischen Containern eine Leiter an der rechten Wand. Klettert nach oben, geht weiter in den Lüftungsschacht, seilt euch per Enterhaken ab, räumt die letzten Wachen aus dem Weg und schwimmt **SCHNELL** zu der offenen Luke des U-Bootes.

U-Boot A

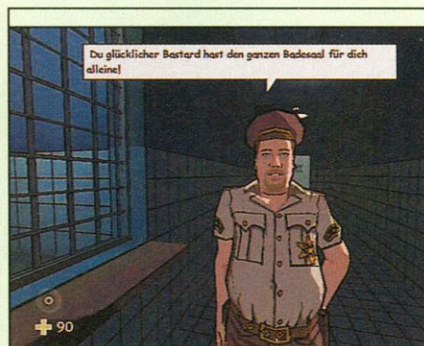
Schleicht an allen Wachen und einem Flashback vorbei bis zur Offizierskabine. Versteckt euch dort hinter dem Vorhang. Eure Gegner übersehen euch sehr großzügig, nur genau vor der Schnauze dürft ihr ihnen eben nicht herumtanzen. Im Notfall (!) könnt ihr euch von hinten einer patrouillierenden Wache nähern, sie packen und mit dem Unterarm k.o. schlagen. Mehr aber auch nicht!

U-Boot B

Ende der Schleichfahrt! Packt das Sturmgewehr aus und schmettert euch den Weg nach unten frei! Klettert so tief in das U-Boot hinab wie möglich und nehmt dabei unbedingt alles an Medikits mit, was euch über den Weg läuft. Im Torpedoraum angekommen steht euch schließlich das nächste Duell bevor. Geht einfach hinter einem Torpedoständer in Deckung und feuert durch die Lücken auf euren Gegner. Danach geht es über die Leiter nach oben auf die Brücke und von dort aus weiter zur Kapitänskajüte, wo ihr euch den Torpedoschlüssel krallen könnt. Mit diesem im Gepäck geht es zurück zum Torpedoraum und dort durch die Abschlusssluke.

Versorgungsdepot A

Raus aus dem Wasser und ab durch die Hallen, bis ihr über eine Leiter nach oben auf einen Steg klettert. Legt zuerst den Hebel und dann mit der Armbrust die weit entfernten Gegner um. Der Hebel hat eine Containerplattform in Bewegung gesetzt. Springt hinauf und schwingt euch mit dem Enterhaken durch die Fensterscheibe des Kontrollhäuschens. Betätigt den Schalter am Pult, springt ins Wasser, befestigt die Bombe an der U-Boot-Schraube, klettert rechts die Leiter empor aus dem Wasser und wartet die Explosion ab. Schwimmt dann am U-Boot



vorbei und ganz vorne durch die Röhren unter Wasser.

Versorgungsdepot B

Kämpft euch in der ersten Halle nach oben zum Kontrollhäuschen und betätigt dort den Hebel, um den Container nach unten fallen zu lassen. Wenn ihr hier den Haken unter der Decke per Enterhaken folgt, könnt ihr euch auf dem hängenden Container am Ende eine Bazooka holen. Im Freien entert ihr den Kontrollturm und betätigt einen weiteren Schalter. Ein Kran feuert daraufhin einen Container durch die Mauer von Halle zwei. Geht hinein. Holt euch die Keycard aus dem ersten Stock und öffnet die Tür im Erdgeschoss. Mit der Bazooka schmettert ihr den angreifenden Helikopter aus den Wolken! Wartet am besten immer, bis der Flieger eine Rakete auf euch abfeuert. Schießt dann selbst mit der Bazooka und weicht aus! Folgt dem Pfad der Verwüstung zu euren Freunden vom FBI!

Hotel

Schleicht euch durch das Hotel, bis ihr beim Regal mit der Post und den Schlüsseln ankommt. Krallt euch den Schlüssel zu Raum 41. Unterwegs dürft ihr eure Gegner töten oder k.o. schlagen, nur Alarm darf nicht gegeben werden. Im Hotelzimmer 41 angekommen richtet ihr das Mikrofon per Sekundärfire auf eure Zielperson aus und behaltet sie im Visier, während das Gespräch läuft. Nachdem man euch entdeckt hat, lauft ihr durch die Doppeltür zu den FBI-Leuten, klettert über Fahrstuhl- und Lüftungsschacht in ein neues Zimmer, feuert auf die Glasplatte im Boden und erledigt Winslow, OHNE nach unten zu springen. Danach steigt ihr hinab und tötet im Hotel noch Willard.

Kathedrale A

Hier ist Schleißen angesagt. Am besten klappt das mit Armbrust und Wurfmesser. Wenn euch Gegner bemerken sollten, rennt ihnen hinterher und streckt sie nieder, bevor sie Alarm geben können. Hüpf in den Teich, taucht vorsichtig aus dem Brunnen auf, springt hier bei dem Loch im Zaun zu den Klippen und dort mit dem Enterhaken weiter. Schlagt euch noch einmal durch ein paar Büsche, erschießt

die Wachen per Armbrust (notfalls per Doppelschuss bei Helmträgern), betretet die kleine Kapelle, werft das Kreuz um und springt nach unten.

Kathedrale B

Kein großes Problem. Öffnet in dem Atelier die etwas dunkleren Steine an der Wand. Dahinter verbirgt sich ein Geheimfach mit einer Skulptur, die ihr in der großen Halle davor in den Felsen einsetzen könnt. So öffnet sich eine versteckte Treppe.

Kathedrale C

Auch hier müsst ihr nur geräuschlos von A nach B kommen. Hin und wieder greift ihr auf euren Enterhaken zurück, kommt aber schließlich heil am Glockenturm an, wo ihr das Gespräch der Verschwörer belauscht. Seilt euch danach von der Glocke ab und rennt immer der Nase nach durch die Katakomben des Klosters in die Freiheit.

Kathedrale D

Schlagt euch mit AK47 und Armbrust bis zum Ende der Klippe durch. Hier werdet ihr dann von vier Helikoptern attackiert. Materialschlacht! Bearbeitet sie gnadenlos mit euren stärksten Waffen und geizt nicht mit Medikaps! Springt am Ende die Leiter des FBI-Helis an und die Sache hat sich.

SSH1-Basis A

Marschiert nach eurem Rausschmiss durch die Umkleidekabine zum Kontrollhäuschen, knockt den GI aus und betätigt den Schalter. Krallt euch die Keycard und betretet die eigentliche Basis, wo ihr heimlich, still und leise alles an GIs ausknocken müsst, was euch über den Weg läuft. Verwendet dazu die zahlreichen Stühle, Besen, Flaschen etc., möglichst immer frisch rein ins Genick! In der ersten Unteretage geht es von der Kantine aus durch die Tür zu einem roten Ventil. Level gelaufen.

SSH1-Basis B

Rüstet euch in der Waffenkammer gut aus und betretet den Konferenzsaal. Nach einem Gefecht mit einigen SPADs taucht ein weiterer Duellant auf und verlangt nach eurer Haut. Erledigt Standwell am besten mit den Granaten



des Sturmgewehrs! Befreit den Präsidenten und schleppt ihn in Sicherheit. Ein GI öffnet euch das Bunkertor, sobald ihr alle Söldner ausradiert habt.

SSH1-Basis C

Ab jetzt gibt es kein Mitleid mehr und kein Bedauern! Redet mit den Geiseln, plündert die Waffenkammer zu eurer Linken, packt das M60 aus und veranstaltet im Kontrollraum ein Schlachtfest! Geht nach dessen Ende die Treppen rauf und kämpft euch zu Wax vor, der sich die neue Situation schnell mal durch den Kopf gehen lässt. Greift euch nach seinem Ableben dessen Keycard und befreit die Geiseln. Eine von ihnen hat den Code. Folgt dem Kerl zum nächsten Level.

SSH1-Basis D

Rennt nach vorne. Betätigt den Hebel, lasst euch von der Plattform über die Abschussrampe fahren und schwingt euch per Enterhaken auf die andere Seite. Rein in die Tür neben dem Schott und gleich wieder zur Umkleidekabine. Feuer die USA-Karte von der Wand, um einen Lüftungsschacht freizugeben. Nähert euch der Bombe. Rennt die Treppen rauf, öffnet die Tür und dann gleich die nächste links. Vernichtet das Türschloss im Computerraum per Granate und danach alle Computer dahinter. So stoppt ihr den Countdown. Plündert nun die Kantine, die Waffenkammer und die Umkleidekabine und stellt euch dann Mangoose zum finalen Duell. Am besten mit Sturmgewehr-Granaten und M60! Danach erwartet euch nur noch ein... äußerst interessantes Finish auf einem Boot. In jedem Fall habt ihr X/III an dieser Stelle durchgezockt. Glückwunsch!



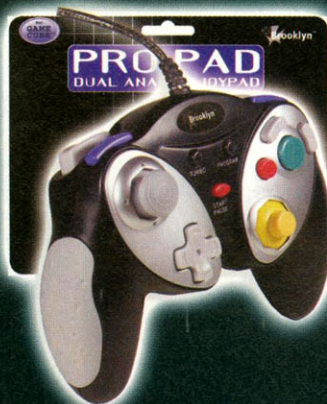
Brooklyn goes Game Cube™



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 realistisches Rennvergnügen
- kraftvolle Vibrationseffekte
- Fingertipp-Rennschaltung
- optimaler Ansprechpunkt der Lenkung für sämtliche Steuermanöver, automatische Zentrierung
- die gummierten Griffe und Schaltknüppel sorgen für hohen Spielkomfort
- übersichtliche, ergonomische Anordnung der Buttons für einfaches Handling bei allen Systemen
- original Rallye-Gangschaltung mit Mikroschalter
- 2 stabile Tischklemmen und große Saugnapfe sorgen für optimalen Halt
- 36 Monate Garantie



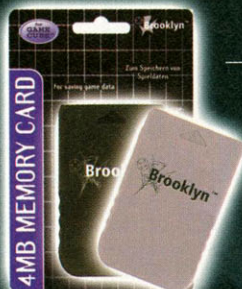
empf. Verkaufspreis
€ 69,99



RF-Unit

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ an die Antennenbuchse des Fernsehers
- Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiel-Betrieb)
- Inkl. zusätzlichen AV-Ausgängen
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



4MB / 8MB Memory Card

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

Brooklyn™

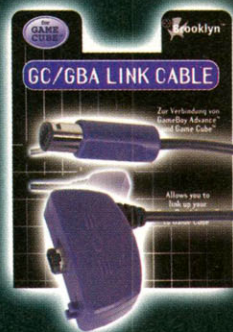
Pro Pad

- 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 Vibrationseffekte
- 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

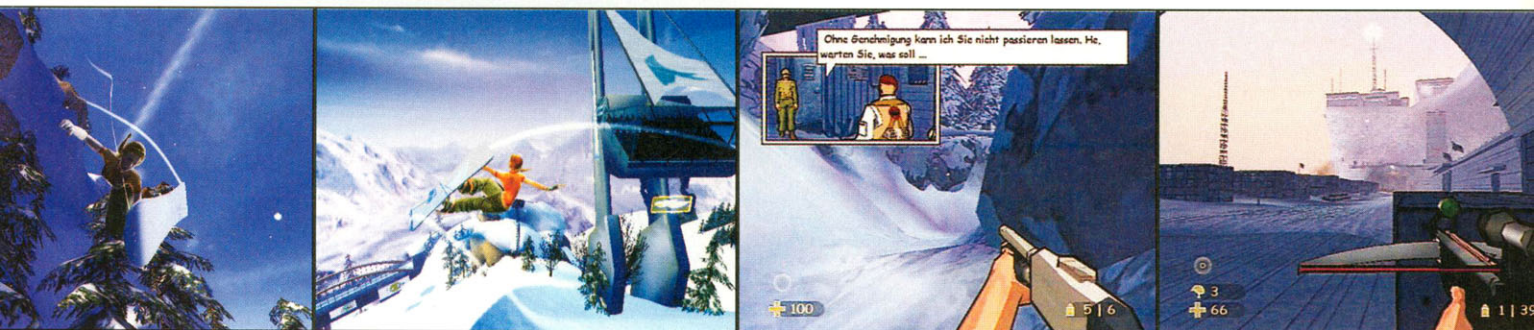


GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

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

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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.
Aquaman: Battle for Atlantis ★	1	ACT	11/03	19%	Kein Spiel erkennbar.
Army Men Air Combat: Elite Missions ★	1-2	ACT	6/03	28%	Bloß kein Geld für sowas ausgeben!
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!
Backyard Football ★	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin ★	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Mutha Truckers	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	11/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne ★	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traumata 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	11/03	82%	Buffy, wie sie lebt, lebt und Knochen bricht.
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom ★	1-4	RSP	10/03	23%	Aaaargh! (Redakteur beging Sepukku)
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.
Castleween	1	JNR	5/03	36%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Conflict: Desert Storm	1-4	ACT	8/03	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter mit Realismus-Bonus.
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 Prügfans dürfen zugreifen.
Defender	1-2	SEU	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.
Die Hard: Vendetta	1	ACT	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.
Dinotopia: The Sunset Odyssey ★	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funsportspiel.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...	
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Meilenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!	
Donald Duck: Phantomias	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.	
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.	
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.	
Dragon's Lair 3D	1	RPG	3/03	70%	Klassiker mit misslungener Technik.	
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.	
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 Filmversoftungen Spaß. Mehr davon!	
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.	
ESPN MLS ExtraTime 2002 ★	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!	
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.	
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.	
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.	
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.	
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!	
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.	
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.	
F-Zero GX	1-4	RSP	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!	
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.	
Jimmy Neutron: Jet Fusion ★	1	JNR	11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.	
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.	
Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	SPS	9/03	83%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!	
Mario Kart: Double Dash!!	1-16	RSP	11/03	94%	Der King unter den Kart-Racern!	
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.	
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.	
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Weltkriegsspiel mit Filmatmosphäre.	
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.	

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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 für Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden? 
NFL Blitz 2002 ★	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003 ★	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NFL Quarterback Club 2002 ★	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber spaßig.
NHL Hitz Pro ★	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection ★	1-4	GSK	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever ★	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	1	JNR	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Phantasy Star Online: Episode 1 & 2	1-4	RPG	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Pikmin	1	STG	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
P.N. 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Braut!
Powerful Pro Baseball 9 ★	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für 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 Pharao im Grab um.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Shinkisekai Evolutia ★	1	RPG	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	*RÜLPS* - Tschuldigung... war irgendwas? 
Simpsons: Hit & Run	1	RSP	11/03	77%	Für Fans die beste Wahl, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
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!



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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%	Mittelpträgiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.
Splinter Cell	1	ACT	6/03	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt.
Sponge Bob: Square Pants	1	JNR	5/03	57%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n'Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchwachsen.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1	ACT	12/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.
Star Wars: Bounty Hunter	1	ACT	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ACT	1/03	80%	Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslungen.
Star Wars: Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops ★	1-2	SPS	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Summoner: A Goddess Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop ★	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch Spaßig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordentliches Debüt des "Man of Steel".
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultcharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler!
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorross-Rennen mit häufigen Frustramenten.
Tales of Symphonia ★	1-4	RPG	11/03	86%	Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit. Leider nur in Japan!
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Guter Hüpfen mit katastrophaler Technik.
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.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG ★	1-4	SPS	11/03	71%	Nette Alternative zu "ernsten" Wrestling-Spielen.
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Cooler 2D-prügler mit Raffinesse.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolze.
Wario World	1	JNR	8/03	85%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debüt.
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Whirl Tour	1-2	SPS	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
Winning Eleven 6 FE ★	1-4	SPS	5/03	81%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
Worms 3D	1-4	STG	11/03	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein klasse Partyspiel.
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Crush Hour	1-5	ACT	5/03	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
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.

Herausgeber
Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

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

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

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

Textchef
Titus Funkel (TF)

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Martin Messing (MAD)

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

Karikaturen
Glenn M. Bülow

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

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

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

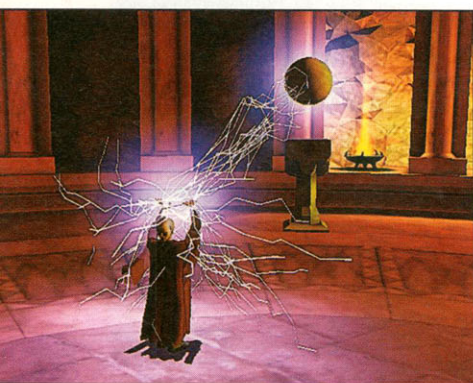
ABO-Service
BriStein Verlag GmbH
N-Games ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): € 31,90
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 36,90
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

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:
T.H.U.G. © Activision 2003. All rights reserved.

Noch mehr Tests!



Mario Party 5

Ganz kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Testversion von **Mario Party 5**. Leider hat die Zeit nicht ausgereicht, die Party steigen zu lassen und alle Minispiele durchzuspielen. Freut euch also auf den großen Test in unserer nächsten Ausgabe.

Die Sims brechen aus

Raus aus dem Haus! Mit den Sims konnte man schon bisher eine Menge Zeit verbringen. Jetzt brechen sie auch noch aus und erkunden zusammen mit dem Spieler völlig neue Orte. Wir gehen mit, starten ganz neue Karrieren und verraten euch, wie erfolgreich wir dabei waren.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Technisch total aufpoliert sollen Hogwarts und die Winkelgasse in atemberaubender 3D-Grafik dargestellt werden. EA verspricht keine Ladezeiten, Videosequenzen in absoluter Kinoqualität und tolle Tag- und Nachtumgebungen. Klingt nach Zauberei? In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr!

Und sonst?

Premiere! In **Batman: Rise of Sin Tzu** wird ein neuer Supergegner erstmals nicht im Comic geboren. Wir verraten euch, was der Kerl und das gesamte Spiel so auf dem Kasten haben. Auch die GBA-Welle rollt weiter und schwappt unter anderem mit Testversionen von **Mario & Luigi Superstar Saga**, **T.H.U.G.**, **FIFA 2004**, **James Bond: Alles oder Nichts**, **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**, **SSX 3** und **Harry Potter Quidditch-WM** in unsere Redaktion. Und eine Turboladung Previews haben wir ebenfalls auf Lager...

Die nächste Ausgabe liegt am 17.12.03 im Handel.

MARIO KART - Double Dash!!

Folgende Extras werden durch Erstplatzierungen (Goldpokal) freigeschaltet:

50 cc

Pilz-Cup
Blumen-Cup
Sternen-Cup
Spezial-Cup
Meisterschaft

Fahrzeug "Grün-Feuer"
Fahrzeug "Blümchenmobil"
Fahrzeug "Para-Flitzer"
Fahrzeug "Willi-Blaster"
nichts

100 cc

Pilz-Cup
Blumen-Cup
Stern-Cup
Spezial-Cup
Meisterschaft

Fahrzeug "Dada-Buggy"
Fahrzeug "Waluigi-Renner"
Spezial-Cup
Fahrer "Toad" und "Toadette"
Fahrzeug "Toad-Kart"
nichts

150 cc

Pilz-Cup
Blumen-Cup
Stern-Cup
Spezial-Cup
Meisterschaft

Wettkampf-Arena "Luigis Villa"
Fahrzeug "Birdo-Turbo"
Fahrzeug "Kokoloko"
Meisterschaft
Spiegel-Modus

Spiegel

Pilz-Cup
Blumen-Cup
Stern-Kart
Spezial-Cup
Meisterschaft

Fahrzeug "Toadette-Kart"
Wettkampf-Arena "Auf der Kippe"
Fahrer "Mutant-Tyranha" und "König Buu Huu"
Fahrzeug "Tyranha-Röhre"
Fahrzeug "Buu-Huu-Röhre"
Fahrzeug "Triumph-Schlitten"

VIEWTIFUL JOE

Viewtiful-World-Modus freischalten

Beendet das Spiel erfolgreich im Kids-Modus.

V-Rated-Modus freischalten

Beendet das Spiel erfolgreich im Erwachsenen-Modus.

Ultra V-Rated-Modus freischalten

Beendet das Spiel erfolgreich im V-Rated-Modus.

Super Unlimited VFX-Modus freischalten

Beendet das Spiel erfolgreich mit einem Rainbow V-Rang in jedem einzelnen Level. Wählt danach den Charakter aus, mit dem ihr das Spiel bewältigt habt und betätigt Z. Im Super Unlimited VFX-Modus verfügt ihr dann tatsächlich auch über unbegrenzt VFX.

Alastor freischalten

Beendet das Spiel erfolgreich im V-Rated-Modus.

Captain Blue freischalten

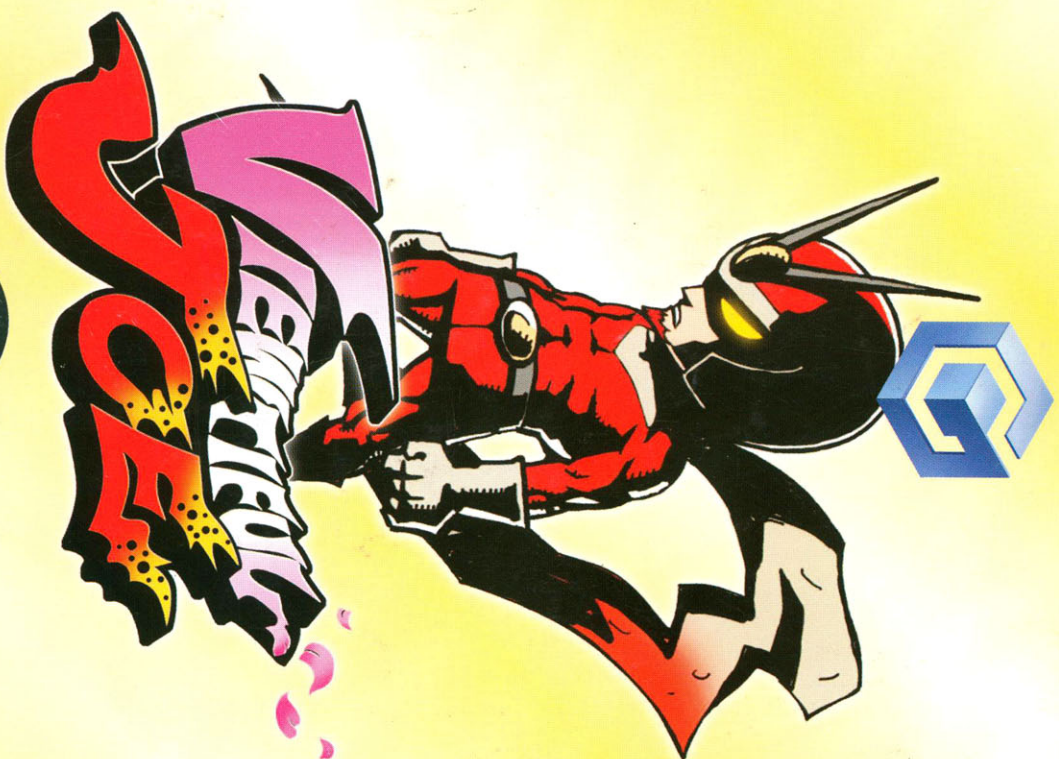
Beendet das Spiel erfolgreich im Ultra-V-Rated-Modus.

Joes Freundin freischalten

Beendet das Spiel erfolgreich im erwachsenen Modus.

Mario Bros.-Musik

Lasst Joe eine Bombe auspacken (per Kick-Knopf), aber tretet sie nicht durch die Gegend! Haltet stattdessen den Kick-Knopf gedrückt und Joe wird anfangen, mit der Bombe herumzuspielen. Hört genau hin, Er pfeift dabei nämlich einige Noten aus dem berühmten Mario Bros.-Song. Wenn ihr euch dabei in der Luft befindet, wird Joe übrigens einen anderen Teil des Liedes pfeifen.



UFO
GAMES



ACTION
ADVENTURE

BEAT'EM-UP
GESCHICKLICHKEIT

JUMP'N'RUN
RENNSPIEL

ROLLENSPIEL
SHOOT'EM-UP

SIMULATION
SPORTSPIEL

STRATEGIE



MARIO KART
Double Dash!!

UM
GAMES

