



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

N-GAMES

3/2004 April/Mai

100% NINTENDO
2,90 €

7 Jahre N-Games:
Tolle Preise zu gewinnen!

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

Ausführlich getestet –
Snake kennt keine Gnade!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Test, Lösung, Karte –
nur wir haben das XXL-Paket!

LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS +

Link kehrt zurück –
ein Fest für Multiplayer!

HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE

Exklusiv! Erster Test und Riesenposter!



„was mich nicht umbringt, macht mich stärker.“ NIETZSCHE

CONAN[®]



N-ZONE 12/2003

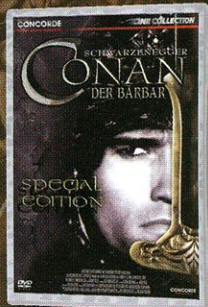
„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003

„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielwelt inklusive.“
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003

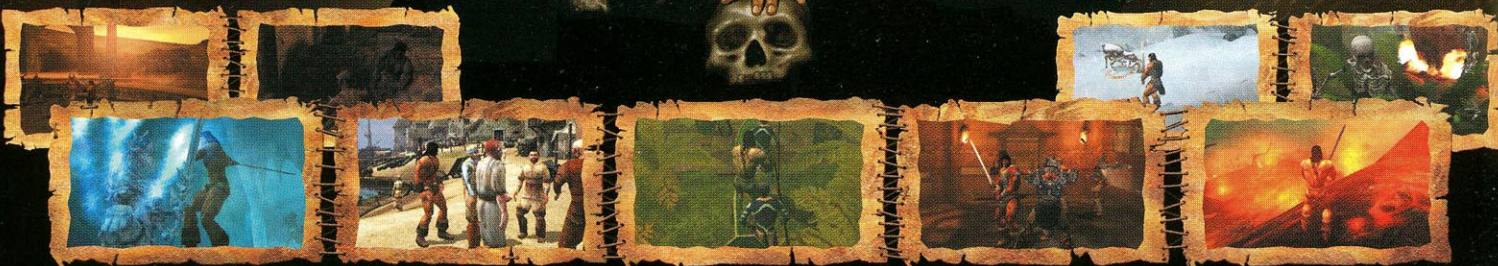
„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein.“



CONAN DER BARBAR
Jetzt als SPECIAL EDITION auf DVD!

ERHÄLTICH AB FEBRUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERES ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!



XBOX
LIVE



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



POWERED BY
gameSPY

CONCORDE
HOME ENTERTAINMENT
EIN UNTERNEHMEN DER TDK-MÜNCHEN GRUPE



TDK

* Erhältlich ab Februar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. ** Online für PC und Xbox™ Live™! Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.
© 2003 Conan Properties International und TDK Mediative. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediative. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan ® and/or Conan the Barbarian ® and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

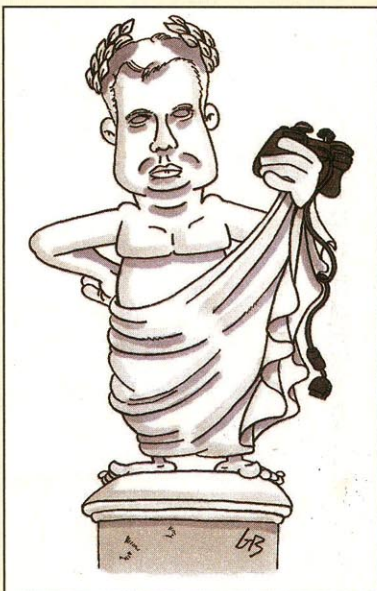
Editorial

klein, aber fein!

Die ersten Blüten sprießen, und der GameCube rockt so richtig los. Natürlich erscheinen für Nintendos Würfel insgesamt deutlich weniger Spiele als für die beiden Konkurrenzkonsolen, dafür besticht das überschaubare Sortiment aber durch unerreichte Klasse. Allein in dieser Ausgabe testen wir mit *Harvest Moon: A Wonderful Life*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, *Prince of Persia: The Sands of Time* und *Beyond Good & Evil* fünf Spiele, die ganz einfach in jede Sammlung gehören. Und drei davon gibt's nun mal auf keiner anderen Konsole. So was nennen wir Frühlingserwachen!

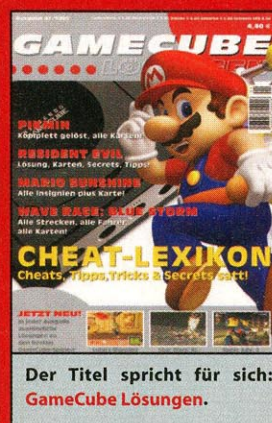
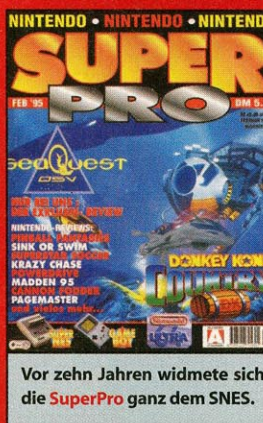
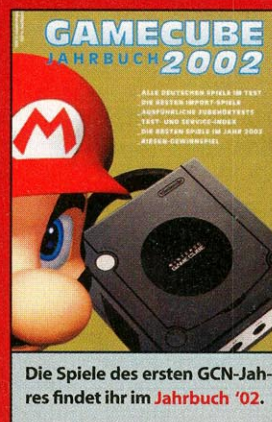
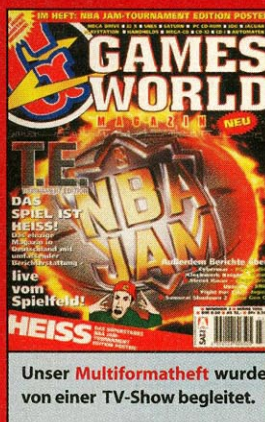
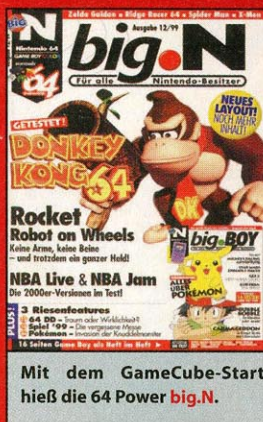
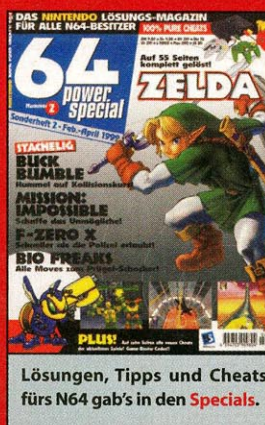
Absehbar ist außerdem, dass Nintendos Frühling so schnell nicht enden wird. Schon für die nächste N-Games rechnen wir fest mit den Testversionen von *Pokémon Colosseum*, *Knights of the Temple* und *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Da können wir die Putzlappen ja schon mal auspacken und kräftig die Awards polieren! Auch sonst tut sich einiges im Nintendo-Land: Der GBA-Markt brummt mit reichlich Neuerscheinungen, das innovative Handheld Nintendo DS bekommen wir definitiv auf der E3 in die Finger (siehe News) und der GameCube-Nachfolger steht für Ende 2005/Anfang 2006 auf dem Programm. Somit haben wir noch rund zwei Jahre Spaß an einem GameCube ohne aufgeblähtem Spieleprogramm aber mit zahlreichen, teils exklusiven Perlen. Schöne Aussichten, findet jedenfalls euer

Martin Mirbach



Happy Birthday!

Kaum zu glauben, wie die Zeit vergeht. Vor genau sieben Jahren starteten wir das nunmehr älteste, noch immer existierende Nintendo-Magazin Deutschlands. Übrigens rechnen wir nur die Jahre, in denen die *N-Games* ununterbrochen als Nintendo-only Magazin erschienen ist. Schon viel früher haben wir uns mit dem Multiformatheft *GamesWorld* (dazu gab's auch eine ziemlich schlechte TV-Show, immer samstags Vormittag auf SAT.1) und dem SNES-Mag *SuperPro* mit Nintendo-Konsolen beschäftigt, uns anschließend jedoch kurzzeitig anderen Plattformen gewidmet. Nun, nach 84 Monaten, unzähligen Tests und zwei Namensänderungen (wäre ja auch zu blöd, wenn ein GameCube-Magazin noch immer *64 Power* hieße), feiern wir also Geburtstag und ihr bekommt die Preise – unser großes Jubiläums-Gewinnspiel startet ab Seite 14! Welche Nintendo-Magazine wir in den letzten Jahren insgesamt veröffentlicht haben, lassen wir aus diesem Anlass ebenfalls noch einmal Revue passieren. Ihr seht: Mehr Kompetenz und Tradition in Sachen Nintendo bekommt ihr nirgendwo in Deutschland!



Rubriken

Abo-Angebot	72
Charts	26
Levelkarte FF: CC	91
Gamewatch	10
GCN-Index	84
Impressum	90
Lesertests	70
Nachbestellseite	83
News	6
Posthütte	68
Vorschau	90
Wertungssystem	27

Feature

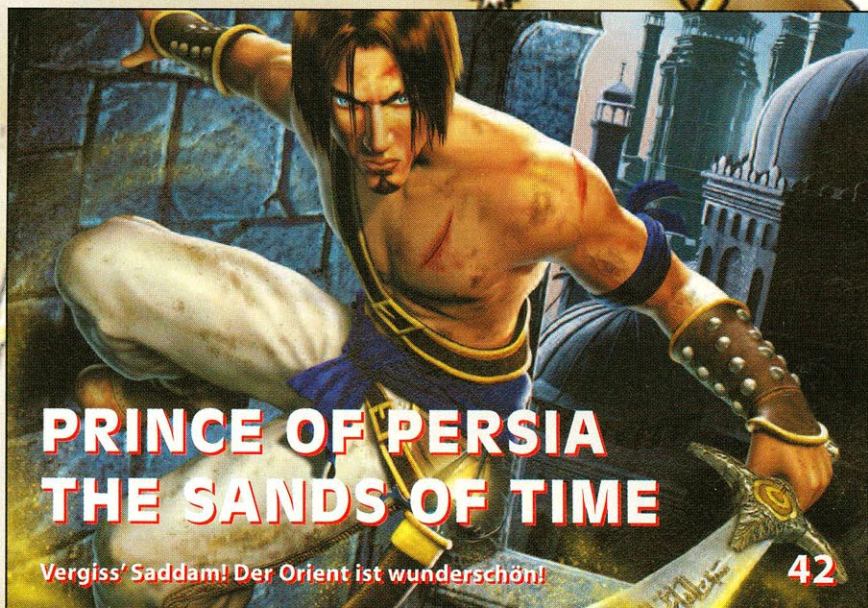
7 Jahre N-Games	14
Wir feiern Geburtstag und ihr kassiert die Geschenke!	

Tipps & Tricks

Cheats	74
Die besten Tipps & Tricks zu aktuellen Topspielen	
Komplett gelöst!	76
Final Fantasy: Crystal Chronicles	

Previews

Baten Kaitos	24
Megaman X Command Mission	20
PSO III: C.A.R.D. Revolution	23
Samurai Jack: The Shadow of Aku	22
Zelda: Four Swords +	18



GameCube-Tests

Beyond Good & Evil	52
Disney's Tricky Micky	57
Donkey Konga	56
Dragon's Lair 3D	53
Final Fantasy:	
Crystal Chronicles	36
Harvest Moon: A Wonderful Life	28
James Bond 007:	
Alles oder Nichts	40
Metal Gear Solid:	
The Twin Snakes	32
Midway Arcade Treasures	59
Pac-Man Vs.	59
Pitfall: Die verlorene Expedition	54
Powerpuff Girls:	
Kampf den Gurkenskurken	59
Prince of Persia:	
The Sands of Time	42
R: Racing Evolution	55
Sponge Bob: Bikini Bottom	58
Tak und die Macht des Juju	38
Urban Freestyle Soccer	58
World Racing	58

GBA-Tests

Baldur's Gate: Dark Alliance	60
Lizzie McGuire	64
Metroid Zero Mission	62
Mr. Driller 2	64
Need for Speed: Porsche	61
Need for Speed: Underground	64
Pitfall: Die verlorene Expedition	62
Sabre Wolf	63
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	63
Sonic Battle	60
Sponge Bob: Bikini Bottom	63
Sword of Mana	61
Tak und die Macht des Juju	60
Tiger & Dragon	61
Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	62

Zubehör

Die neueste Hardware für Game-Cube, GBA und GBA SP unter der Lupe	66
---	----

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

Endlich! Solid Snake erobert den Cube!

32

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Square is back – und Multiplayer freuen sich!

36

HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE

Die große Bauern-Sim im exklusiven Vorabtest!

28

Newsflash

Acclaim [konnte im letzten Quartal zwar knappe 40 Mio. Dollar umsetzen, machte dabei aber auch 9 Mio. Miese]

Atari (1) [arbeitet am ersten GBA-*Dragon Ball Z*-Prügelspiel überhaupt]

Atari (2) [hat mit Jean-Michel Perbet einen neuen Europa-Präsidenten gefunden]

Baldur's Gate 2 [Die PS2-Version verkaufte sich in nur zwei Tagen bereits 10.000 Mal]

BAM! [hat den Softwareentwickler VIS (*State of Emergency 2*) eingekauft]

Blizzard Entertainment [muss Konsequenzen aus dem massiven Mitarbeiterabschied der letzten zwölf Monate ziehen. Unter anderem werden die beiden Entwicklerteams zu einem einzigen verschmolzen]

Buka Entertainment [feiert zehnjähriges Betriebsjubiläum]

Computer Software Engineering [im Bereich Videospiele kann nun als offizieller Fachzweig an der Universität von Greenwich belegt werden]

Crash Nitro Kart [wird für das Spielehandy N-Gage umgesetzt. Per Bluetooth-Verbindung sind sogar Multiplayer-Spiele möglich]

Datel [bastelt fleißig an AR-Codes zu den GBA-*Pokémon*-Spielen *Rubin* und *Saphir*. Unter anderem lässt sich das Geheimnis der legendären *Pokémon* auf www.codejunkies.com lüften]

David Reeves [Sonys Europa-Chef erwartet für die PS2 im PAL-Territorium weiterhin spürbares Wachstum]

Driv3r [Über 500.000 Fans klickten sich innerhalb eines Monats auf die offizielle Website des nächsten *Driver*-Spiels, um den ersten Teil des dreiteiligen *Driv3r*-Werbefilms „Run the Gauntlet“ zu sehen]

Dragon Ball Z 2 [wurde in Japan an nur zwei Tagen insgesamt über 300.000 Mal verkauft und hat damit hinter den *Pokémon*-Titeln einen der erfolgreichsten Verkaufsstarts 2004 innerhalb von Japan hingelegt]

EA (1) [will für zukünftig geplante Spiele mit Spracherkennungs-Features auf die Software des Sprachsystem-Entwicklers Fonix setzen]

EA (2) [hat den Sportspiele-Entwickler NuFX eingekauft. Die basteln momentan z.B. an dem Boxspiel *Fight Night 2004* und sind hauptsächlich wegen ihrer *NBA Street*-Serie bekannt]

Eidos [will *Deus Ex: The Invisible War* für den PC auf DVD gepresst veröffentlichen. Damit schließt sich Eidos den Herstellern an, die die Zeit für einen Wechsel von Mehrfach-CDs zu DVDs als Standard gekommen sehen]

Eine links, eine rechts...

GBA

Neues Nintendo-Handheld mit zwei Bildschirmen

Noch in diesem Jahr will Nintendo eine völlig neuartige, portable Spielkonsole auf den Markt bringen. Entwickelt wird das Gerät derzeit unter dem Arbeitstitel „Nintendo DS“, was für „Double Screen“ steht. Denn der designierte Bruder des GBA kommt mit zwei (!) separaten 3-Zoll-TFT-Bildschirmen, die gleichzeitig arbeiten und dabei verschiedene Bilder zeigen. Jeder, der einen Bild-im-Bild-Fernseher sein Eigen nennt, kennt das System. Mit zwei Bildern auf dem Screen kann man verschiedene Abläufe im Auge behalten. Für ein Videospielsystem bietet sich das natürlich ebenfalls an, vor allem dann, wenn man beide Bildschirme mit einer vernünftigen Größe ausstattet. Die Screens des Nintendo DS sind umgerechnet ca. 7,5 cm groß, haben als exakt das Format des aktuellen GBA-Screens.

Seine wahren Talente wird das neue Spielsystem dann zeigen können, wenn ein schneller Wechsel zwischen zwei Perspektiven nützlich wäre. Drei Beispiele: Angenommen wir zocken ein Fußballspiel. Auf einem Bildschirm können wir beobachten, wie unser virtueller Kicker aus der Seitenperspektive mit dem Ball umgeht, während der andere Screen eine praktische, alles aufklärende Vogelperspektive zu bieten hat. Ohne nervige Kommandos einzugeben und den Überblick zu verlieren könnt ihr als Zocker bequem von einem Bildschirm zum anderen sehen. Kein Wechsel von einer Perspektive zur anderen also, nur, um dann bei der Rückkehr in die alte Perspektive entweder komplett orientierungslos zu sein oder gleich wieder umschalten zu müssen, weil sich gerade etwas verändert hat. Auch für nicht rundenbasierte Strategiespiele ist ein Doppelbildschirm eine leckere Sache. Vor allem dann, wenn ihr gerade einen Angriff startet und zeitgleich ein Gegner den Entschluss fällt, ebenfalls euer Lager zu überfallen. Bisher konnte der Computer problemlos Angriff und Verteidigung gleichzeitig koordinieren, während ihr meistens, dank nötigem Hin-und-Herscrollen zwischen den Kampfschauplätzen auf dem Bildschirm, den Kürzeren gezogen habt. Mit zwei Bildschirmen könntet ihr jedoch problemlos gleichzeitig euren Angriff und eure Verteidigung im Auge behalten. Auch bei Rennspielen ließen sich so Cockpit und Fahrbahn auf dem einen Bildschirm sowie das gesamte Fahrerfeld auf dem anderen sehr schön simultan beobachten.

Das Nintendo DS ist nicht die Nachfolgekonsole zum GBA, vielmehr soll er neben



▲ Den kleinen GBA wird es natürlich auch weiterhin geben!

seinem kleinen Bruder vermarktet werden. Zwei separate Prozessoren für die beiden Bildschirme sowie Halbleiter-Speicher und Datenträger mit 128 MB Speicherkapazität sorgen für die nötige Hardwarepower. „Der diesjährige Erscheinungstermin ist für den japanischen Markt bereits sicher, wir arbeiten jedoch mit Hochdruck an einem weltweit gleichzeitigen Release“, so ein Nintendo-Sprecher. Entwickler-Kits wurden bereits vor einiger Zeit an die Softwarehäuser versandt, auch mit europäischen Entwicklern laufen schon Lizenzverhandlungen. Nur ein Bild des guten Stücks will Nintendo derzeit noch nicht rausrücken – das gibt es erst pünktlich zur E3 im Mai.

Schale Milch?

EA erwirbt Catwoman-Lizenz

Der Videospiel-Riese hat bei Warner Bros. Pictures eine umfangreiche Lizenz zur Entwicklung, Veröffentlichung und Vermarktung von Videospielen zum demnächst in den Kinos anlaufenden Catwoman-Film eingekauft. Die Lizenz gilt für alle großen Konsolen, Handhelds und den PC. Natürlich will man Catwoman als spielbare Heldin in die Hände der Spieler legen und passend zu deren Charakter einen Actiontitel, gewürzt mit Beat'em-Up und Adventure-Elementen, in die Regale stellen. Geplant sind vor allem spektakuläre Kämpfe, in denen Catwoman all ihre akrobatischen Kampffähigkeiten einsetzen kann. Der GameCube-Release steht im Sommer dieses Jahres an.



▲ Ständig zwischen **gut und böse** wandernd, kann sich Catwoman nicht so recht für eine Seite entscheiden.

Newsflash

ELSPA [Nintendo, Sony und Microsoft schicken allesamt hochkarätige Firmenmitglieder als Gastredner zur diesjährigen Videospiel-Konferenz]

Eutechnyx [wurde kürzlich mit dem Outstanding Practice-Award ausgezeichnet]

Games Convention [eine stark aufbereitete Website (www.gc-germany.com) soll noch mehr Interesse auf die diesjährige Leipziger Videospielemesse lenken]

Gusto Games [will eine hochrealistische Golf-Simulation entwickeln, sucht dazu aber noch einen Publisher]

Hajime Satomi [der Gründer von Sammy Corp. wird der Nachfolger des Sega-Vorsitzenden Hideki Sato]

JoWood [meldet nach Geldproblemen in der letzten Zeit nun wieder schwarze Zahlen]

Konami [gehörte innerhalb Deutschlands im letzten Jahr zu den drei erfolgreichsten Third-Party-Softwareherstellern]

Microsoft (1) [bestreitet zum Jubiläum des Xbox-Live-Services einige Onlinewettkämpfe mit dicken Preisen]

Microsoft (2) [die Spielsparte des Elektronikriesen steckt trotz des aktuellen Rekordumsatzes mit 390 Mio. Verlust nach wie vor tief in den roten Zahlen]

Nintendo (1) [hat mittlerweile 20 Mio. GBA in den USA verkauft]

Nintendo (2) [sucht derzeit verstärkt einen Nachfolger für den zum Jahreswechsel ausgeschiedenen Geschäftsführer Axel Herr]

Nokia [hat nach eigenen Angaben die angestrebten N-Gage-Verkäufe nicht erreicht]

Radica (1) [bringt für den GBA SP ein neues NXT-Sound-Zusatzgerät auf den Markt]

Radica (2) [hat sich außerdem eine Lizenz zum Klassiker *Space Invaders* gesichert und will darauf basierend neue Spiele in die Regale stellen]

Raubkopien [In den USA warnt ab sofort das FBI mit einem Sticker auf entsprechenden Produkten vor den Konsequenzen des Raubkopierens]

Schottland [Schottische Studenten dürfen sich auch 2004 über das „Dare to be Digital“-Turnier freuen, in dem verschiedene Studententeams in Videogame-Design gegeneinander antreten. Einige der letztjährigen Gewinner arbeiten mittlerweile bei EA]

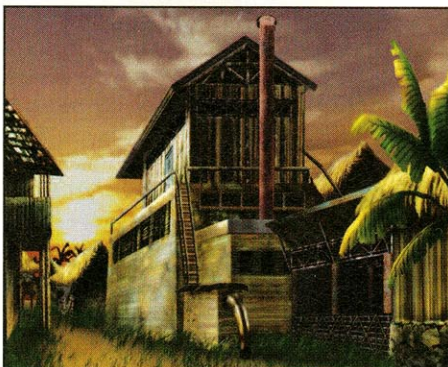
Sega (1) [kooperiert mit Hyundai Digital (eine Tochterfirma des Autoherstellers Hyundai), um ein Online-Rennspiel zu entwickeln]

Spionage-Synchronisation

GCN

Pandora Tomorrow wartet mit Spitzensprechern auf

Zur deutschen Vertonung des heiß erwarteten Action-Stealth-Hits *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* hat sich Ubisoft ein weiteres Mal hochkarätige Synchronsprecher organisiert. Martin Kessler (die deutsche Stimme von Nicolas Cage) wird wiederum dem Helden des Spiels, Sam Fisher, seine Stimme leihen. Sams Nemesis Sado no wird von Udo Schnek gesprochen, der unter anderem auch Gary Oldman synchronisiert. Einsatzleiter Lambert schließlich bekommt das Sprachorgan von Jürgen Kluckert, bekannt als deutscher Sprecher von Morgan Freeman. Mangelnde Begeisterung bei der deutschen Sprachausgabe wird im *Splinter Cell*-Nachfolger also wohl kaum aufkommen.



▲ Eine so aufwändige Gestaltung darf natürlich nicht durch **mäßigen Sound** verdorben werden.

Golf & Pokémon satt

GCN

Nintendo gibt Veröffentlichungstermine bekannt

Nintendo gab kürzlich frisch aktualisierte Veröffentlichungstermine zu den drei GCN-Titeln *Pokémon Channel*, *Pokémon Colosseum* und *Mario Golf: Toadstool Tour* bekannt (wir berichteten über alle drei Spiele). In *Pokémon Channel* (EVT: 01. April) dürft ihr eure Qualitäten als virtueller TV-Programmtester inmitten der Pokémon-Welt unter Beweis stellen. *Pokémon Colosseum* (EVT: 19. Mai) stellt das GCN-Pendant zum N64-Stadium dar. Auch hier dürft ihr in feinstem 3D eure eigenen Monster in Kämpfe schicken, GCN-GBA-Link macht's möglich. *Toadstool Tour* (EVT: 17. Juni) richtet sich an alle Fun-Golf-Fans.



▲ Vor allem **Pikachu-Maniacs** werden bereits in Kürze voll bedient!

Newsflash

Sega (2) [hat mit Sports Interactive einen Fünf-Jahres-Vertrag zur Entwicklung und Veröffentlichung weiterer Football Manager-Teile abgeschlossen. Hierzulande kennt man das Spiel unter dem Namen Meistertrainer]

Sony (1) [pusht die hauseigene Computerchip-Industrie mittlerweile mit 120 Milliarden Yen. Geht wohl in Richtung PS3]

Sony (2) [hat sich für ihr Karaoke-Spiel *SingStar* zahlreiche Rechte an Hits von z.B. A-ha, Pink und Motorhead gesichert. Eine interessante Mischung]

Sony (3) [bringt Anfang März eine limitierte Aqua-PS2 mit frischer, blauer Lackierung auf den Markt]

Spider-Man 2 [landet mit satten 7.500 Audiodateien in heimischen Spielkonsolen! Über einen Monat hat Activision allein mit der deutschen Lokalisierung der Sprachausgabe mitsamt der original Filmstimmen verbracht]

Spielkonsolen [der nächsten Generation sollen laut Marktanalyse-Spezialisten das Umsatzvolumen des Videospielesmarktes auf unglaubliche 35 Milliarden Dollar bis 2008 anheben]

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (1) [die GBA-Version soll neben Multiplayer-Funktionen auch 14 Minispiele und Sniper-Modi zu bieten haben]

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2) [der Release der GCN-Version wird aus technischen Gründen nach hinten verschoben. Weiteres ist noch nicht bekannt]

Square Enix [veranstaltet passend zur E3 ein *Final Fantasy-Musical* in LA]

Spooks [die BBC-Serie soll als Konsolenspiel umgesetzt werden. Entwickelt wird der Titel vom Studio Gamezlab]

Take Two [hat einen weltweit gültigen Vertrag mit Cartoon Network abgeschlossen]

THQ [arbeitet zwecks Vermarktung ihres *Sponge Bob*-Titels ab sofort mit Burger King und Super RTL zusammen]

Ubi Soft [hat einen Vertrag mit dem britischen Peripheriegeräte-Hersteller Spectravideo abgeschlossen. Ubi Soft will deren Produkte (Logic 3) in Deutschland und Österreich vertreiben]

Vivendi [und Radical Entertainment wollen auch in Zukunft gemeinsam neue Spiele entwickeln. Entsprechende Verträge wurden bereits abgeschlossen]

Will Wright [der Entwickler von *SimCity* und den *Sims* stand in San Francisco in einer Universität neugierigen Game-Design-Studenten Rede und Antwort]

Xploder GBA SP Live [kommt nicht nur mit 10.000 von Blaze frei Haus mitgelieferten Codes sondern kann auch noch eng mit dem PC zusammenarbeiten, um neue Codes von www.xploder.net herunter zu laden]

EA kämpft gegen Marvel

GCN

... und das völlig ohne Anwälte!

Electronic Arts und Marvel haben einen langjährigen Vertrag abgeschlossen, nach dem die beiden Entertainment-Spezialisten gemeinsam Videospiele entwickeln werden, in denen bekannte Marvel-Superhelden in bester Prügelspielmanier die Fäuste gegen noch zu bastelnde EA-All-Stars ballen können. Der gemeinsame Vertrag geht weit über ein einzelnes Spiel hinaus. Auf der einen Seite sind ganze Softwareserien unter der Regie von EA geplant, anders herum

wird Marvel neue Comics mit den EA-Stars produzieren. Merchandising und PR satt sind natürlich ebenfalls geplant. Releasedaten zu ersten Resultaten wurden noch nicht genannt.



▲ Wir sind gespannt, welche Helden EA den **Marvel-All-Stars** entgegen stellen wird.

Rückkehr des Prinzen

GCN

Ubisoft meldet über 1.000.000 verkaufte Spiele

Ende Februar meldete Ubisoft, dass der neueste Teil zum PC-Klassiker *Prince of Persia* (auf PC, PS2 und GBA) insgesamt 1.000.000-mal innerhalb Europas verkauft worden ist. Mit der Veröffentlichung des Spiels auf GCN (PAL-Test ab Seite 42) und Xbox möchte Ubisoft sogar die 2.000.000-Marke knacken. Ubisoft wertet den enormen Verkaufserfolg als Bestätigung dafür, dass ihre Entscheidung, auf den schon beinahe vergessenen Prinzen des Orients zu setzen, richtig war. Ein solcher Erfolg bleibt natürlich nicht ohne Konsequenzen. So befindet sich ein Nachfolger zu *Prince of Persia: The Sands of Time* bereits in der Entwicklung.



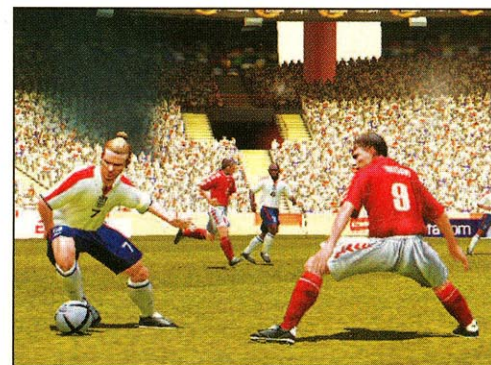
▲ Zu PC-Zeiten als eines der **unfairsten Spiele** verschrien, nun ein echter Megahit!

König Fußball regiert die Welt...

GCN

Fußballspiel passend zur EM 2004

Pünktlich zur Europameisterschaft will die Sports-Abteilung von EA die Software-Version des UEFA-Turniers in die Regale stellen. Dazu hat man natürlich eine offizielle Lizenz eingekauft. Ihr dürft also mit insgesamt 51 authentischen Mannschaften euren Weg von der Qualifikation über die Vorrundenspiele bis ins Finale bestreiten. Auch ein völlig neuartiges Moral-System wurde uns versprochen, über das die Laune und Stimmung der virtuellen Spieler gesteuert werden kann. Frustrierte Spieler haben dann keinen rechten Kick am Ball, während fröhliche Spieler schon mal einen glücklichen Treffer landen können. Der Release von *UEFA EURO 2004* ist zum Finale der Fußball-EM im Juli geplant.



▲ Dank **offizieller Lizenzen** sind natürlich auch die Größen des europäischen Fußballs mit dabei!

Spätstarter

GCN

Burnout 3 doch für den Cube?

Für viele GameCube-Besitzer gelten *Burnout* und *Burnout 2: Point of Impact* als erste Wahl unter den Würfel-Racern. Umso bitterer traf sie die Nachricht, dass mit dem Wechsel der Lizenz von Acclaim zu Electronic Arts auch die Cube-Version gewechselt ist – ins ewige Nirwana! Ende Februar trudelte jedoch von unabhängigen Presseagenturen (und damit von inoffizieller Seite) die Nachricht ein, dass nun doch wieder über eine GameCube-Umsetzung nachgedacht

werde. Lediglich der Online-Modus solle, wie auch bei der Xbox-Variante, nicht in der Cube-Version enthalten sein. Alles nur ein Gerücht? Mag sein, aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt...



▲ Bitte, bitte, EA: Gibt auch uns Nintendo-Jüngern diesen dritten Teil!

Pikachu on board

GBA

Nintendo rollt den Tourbus raus

Noch bis zum 21. März 2004 rollt der Pokémon-Tourbus quer durch Deutschland. Neben fetten Pikachus in zehnfacher Lebensgröße sind natürlich vor allem die GBA-Konsolen des Trucks inklusive der Rubin- und Saphir-Variananten des Spiels das eigentliche Highlight der Show. Der Gig schlechthin ist allerdings das Äon-Ticket, das im Bus elektronisch an sämtliche GBA-Besitzer verteilt wird, die ihre Privatversion von Pokémon-Rubin bzw. Saphir mitbringen. Mit diesem Ticket lässt sich im Spiel ein neues Gebiet erkunden, auf dem mit Latios und Latias einzigartige Pokémon auf ihre Trainer warten.



▲ Infos zu den genauen Tourdaten gibt es unter www.nintendo.de.

Minispeed

GBA

F-Zero 2 für den GBA

Als direkte, aber eigenständige Fortsetzung zum GBA-Hit *F-Zero: Maximum Velocity* erwartet Freunde von Nintendos Kleinstem gegen Juni 2004 der neueste Teil der Hochgeschwindigkeitsserie: *F-Zero 2*. Wie es sich für Captain Falcon & Co. gehört, heizen die heißen Schlitten auch hier mit Mach 3 über die Parours, die je nach Layout saftige Kurven, spektakuläre Sprünge oder sogar Minenfallen zu bieten haben werden. Neue Features wie z.B. ein Story-Mode, der sich je nach gewähltem Charakter massiv von den Events seiner Kollegen unterscheidet, sind ebenfalls selbstverständlich.



▲ Frischer Wind für den GBA! Und gleich mit satten 1200 km/h...

GAMESTORE
FRESH DYNAMITE DELIVERY
LADEN 45127 Essen
TEL. 0201-777235
HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
an der B224 / BURGER KING
SMART CENTER ESSEN NÄHE
Ladenpreise können abweichen

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

Metal Gear Solid MGS TWINSNAKES deutsch uncut 57,95
Final Fantasy C.C. & MEMORY 59 & GC-GBAL-Kabel nur 54,95 (Limited Edition s.V.)
007 ALLES oder NIGHTS deutsch 54,95
007 NIGHTFIRE nur 29,95
Harvest Moon GC deutsch 49,95
Harvest Moon GBA 39,95
Sonic Heroes deutsch 57,95
Mario Kart dt. & Memory 59,95
Kirby Air Ride dt. 54,95
Mission Imp. dt. nur 29,95
Beyond G. & Evil dt. nur 29,95
Conflict D. Storm 2 dt. 57,95
Sphinx a.d.V. Mummie deutsch nur 47,95
TIP für ZELDA FANS XIII Thirteen dt. 57,95
Need Speed UND. dt. 57,95
Rogue Ops dt. 57,95
Prince of Persia & MEMORY 59 nur 47,95
Lösungsbuch dt. 14,95
NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS	ZUBEHÖR	GC PREISHITS
1080 AVALANCHE dt. 49,95	A. REPLAY & 1019 Memo 49,95	007 NIGHTFIRE dt. 29,95
CONAN dt. 54,95	FREELoader 19,95	ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
DEADtoRIGHTS PALuncut 59,95	MEMORY 251 org. 29,95	Ghost Recon PALuncut 29,95
Goblin Commander dt. 47,95	MEMORY 1019 Bigben 29,95	HUNTER PALuncut 39,95
FIFA Football 2004 dt. 57,95	TIPS DES MONATS	Luigi's Mansion dt. 29,95
GLADIUS dt. 57,95	MORTAL KOMBAT 5(18) 29,95	MatroidPrime dt. 29,95
HERRd.Ringo Rück.d.Kö. 57,95	RESIDENT EVIL (18) dt. 29,95	NFL/NHL2K3 jo 29,95
KNIGHTS of TEMPEL dt. 54,95	RESIDENT E. ZERO dt. 29,95	PIKMIN dt. 19,95
MARIO PARTY 5 dt. 54,95	weiter RE Thilo Vorherer !!!	PITFALL dt. 39,95
Pokemon Channel dt. 29,95	GAMEBOY ADVANCE	RED FACTION 2 uncut 49,95
Ridge Racer int PacMan 54,95	Action Replay GBA 34,95	RAYMAN 3 dt. 29,95
ROAD KILL (18) März 39,95	Gameboy Player dt. 59,95	SUMMONER dt. 29,95
SPAWN ARMAGEDDON 54,95	HARVEST MOON dt. 39,95	StarWars Jedi Outc. dt. 19,95
StarWars Rebel Striko dt. 57,95	Golden Sun 2 dt. 39,95	StarFox Adv. dt. 29,95
TRUE CRIME LA dt. (18) 59,95	Sword of MANA dt. 39,95	Super Mario S.dt. 29,95
Tak und die dt. 39,95	MAX PAYNE dt. 39,95	Tome Splitter 2 dt. 29,95
Viewtiful Joe dt. 47,95	METROID ZERO MISS. 39,95	TUROK Evol.PALuncut(18)19,95
XGRA dt. 39,95	XBOX TOPHITS	Warrior World dt. 49,95
	ROAD KILL PAL 39,95	
	Splitter C. Pandora dt. 57,95	
	GTA / VC Doublepak 64,95	
	UNREAL 2 PAL uncut 59,95	

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

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der
GameCube-Spiele von morgen.

100 Marios	Action	Nintendo	Q4/2004
Animal Crossing 2	Rollenspiel	Nintendo	n.n.b.
Aquaman	Action	TDK Mediactive	n.n.b.
Auto Modellista	Rennspiel	Capcom	n.n.b.
Bad Boys 2	Action	Empire	n.n.b.
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	2004
Battle Bots	Action	THQ	n.n.b.
Barbarian	Beat'em-Up	Avalon	Q1/2004
Barbie Explorer: Time Traveller	Geschicklichkeit	Vivendi	n.n.b.
Black & White: Next Generation	Strategie	Lionhead	n.n.b.
BloodRayne 2	Action	Vivendi	n.n.b.
Bombberman Jetters	Action	Hudson Soft	2004
Bombberman Land 2	Action	Hudson Soft	2004
Bulletproof Monk	Beat'em-Up	Vivendi	Q3/2004
Bratz Dolls: Party Night	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Q2/2004
Carmen Sandiego	Action	BAM!	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 Geistervilla	Action	TDK	Q1/2004
Digital Island	Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Dinotopia: The Sunstone Odyssey	Adventure	TDK	n.n.b.
Dragon Drive	Action	Treasure	Q2/2004
DreamMix TV: World Fighters	Beat'em-Up	Konami	n.n.b.
Dungeons & Dragons Heroes	Rollenspiel	Atari	n.n.b.
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	n.n.b.
Enclave 2	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Extreme Downhill Racing	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
Extreme Force: Grant City Anti-Crime	Action	Namco	n.n.b.
Fantastic Four	Action	Activision	2004



Bard's Tale

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



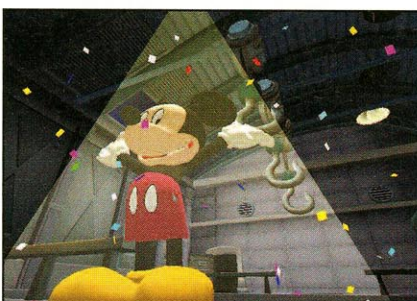
Conan

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



Dead Phoenix

Genre: Shoot'em-Up
Vertrieb: Capcom
Hersteller: Capcom
Erhältlich: n.n.b.



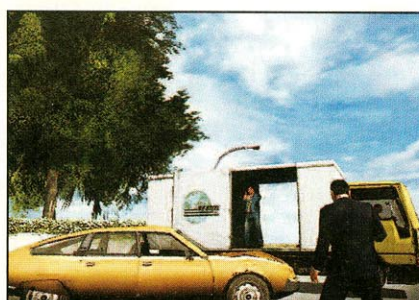
Disney's Tricky Micky

Genre: Jump'n'Run
Vertrieb: Capcom
Hersteller: Capcom
Erhältlich: März 2004



Donkey Kong

Genre: Geschicklichkeit
Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Namco
Erhältlich: n.n.b.



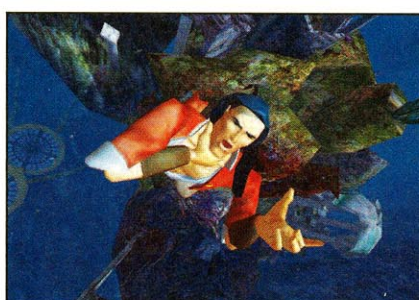
Driv3r

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



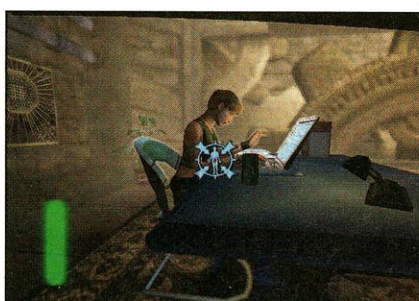
Four Horsemen of the Apocalypse

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



Galleon

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



Geist

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



Harry Potter: Askaban

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



Mission Impossible: Operation Surma

Genre: Action Hersteller: Melbourne H.
Vertrieb: Atari Erhältlich: April 2004



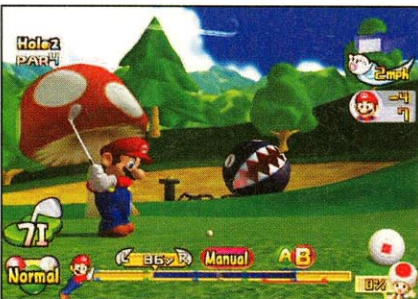
Killer 7

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



Nintendo Puzzle Collection

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q2/2004



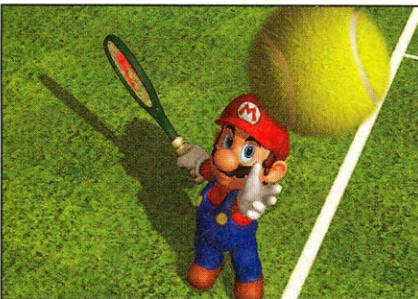
Mario Golf: Toadstool Tour

Genre: Sportspiel Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q2/2004



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

Genre: Strategie Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega Erhältlich: 2004



Mario Tennis

Genre: Sportspiel Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q2/2004



Pikmin 2

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



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Genre: Action Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami Erhältlich: 26.03.2004



Pokémon Box

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: Q2/2004

FIFA 2005		
Sportspiel	EA	2004
Full Throttle II		
Adventure	LucasArts	n.n.b.
Futurama		
Action	UDS	Q2/2004
FX Racing		
Rennspiel	Milestone	n.n.b.
Galidor: Defender of the Outer Dimension		
Jump'n'Run	EA	n.n.b.
Ghouls'N'Ghosts Online		
Rollenspiel	Capcom	n.n.b.
Giftpia		
Rollenspiel	Nintendo	2004
Gladiator: Schwert der Rache		
Action	Acclaim	n.n.b.
Goblin Commander: Unleash the Horde		
Strategie	Bigben	März 2004
Go Go Hypergrind!		
Sportspiel	Atlus Software	2004
GoldenEye 2		
Action	EA	Q4/2004
Grand Prix 4		
Rennspiel	Atari	2004
Gravity Games Bike		
Rennspiel	Konami	n.n.b.
He-Man: Defender of Grayskull		
Action	TDK	Q2/2004
Hitman: Contracts		
Action	Eidos	n.n.b.
Hyper Street Fighter 2: Anniversary Edition		
Beat'em-Up	Capcom	n.n.b.
Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion		
Action	THQ	n.n.b.
Kao the Kangaroo 2		
Action	Titus	n.n.b.
Kill Bill		
Action	Vivendi	n.n.b.
Knights of the Temple		
Action	TDK	April 2004
Legends of Wrestling 3		
Sportspiel	Acclaim	2004
Legend of Zelda: Hyrule Adventure		
Adventure	Nintendo	n.n.b.
Legend of Zelda: Navi's Trackers		
Adventure	Nintendo	n.n.b.
Lotus Challenge		
Rennspiel	Xicat	n.n.b.
Madden 2005		
Sportspiel	EA	2004
Mage		
Rollenspiel	BAM!	n.n.b.
Medarot		
Rollenspiel	Natsume	n.n.b.
Mega Man X: Command Mission		
Rollenspiel	Capcom	n.n.b.
MTX: Mototrax		
Rennspiel	Activision	Q2/2004
Muscle Champion		
Sportspiel	Konami	n.n.b.
Muppet Party Cruise		
Geschicklichkeit	TDK Mediactive	n.n.b.
Nascar Thunder		
Rennspiel	EA	2004
NBA Ballers		
Sportspiel	Midway	n.n.b.
NBA Jam 2004		
Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
NHL 2005		
Sportspiel	EA	2004
NHL Hitz Pro		
Sportspiel	Konami	n.n.b.
New Mr. Driller		
Geschicklichkeit	Namco	n.n.b.
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness		
Action	Ubi Soft	2004
Nitrocity		
Rennspiel	Midway	2004

Outlaw Golf 2

Sportspiel TDK Mediactive 2004

Pac-Man vs.

Geschicklichkeit EA März 2004

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.

Pillage

Strategie n.n.b. Q3/2004

Polar Express

Action THQ n.n.b.

Power Rangers Ninja Force

Action THQ n.n.b.

PSI Ops

Action Konami n.n.b.

Ricochet Rick

Action Avalon n.n.b.

RoadKill

Action Midway Q2/2004

RoboCop

Action Avalon Q2/2004

Rocket Power Zero Gravity Zone

Action THQ Q2/2004

Samurai Jack

Action BAM! Q2/2004

Safari Joe

Action Avalon n.n.b.

Scaler: The Shape Shifting Chameleon

Action TDK n.n.b.

Scary Tales 2003

Action Wanadoo n.n.b.

Scooby Doo! Mystery Mayhem

Action THQ n.n.b.

Shrek 2

Action Activision Juli 2004

Skies of Arcadia 2

Rollenspiel Sega n.n.b.

Spy vs. Spy

Action TDK Q2/2004

SpyHunter 2

Action Midway 2004

Spirits and Spells

Action Dreamcatcher n.n.b.

Stage Debut

Geschicklichkeit Nintendo n.n.b.

Star Fox 2

Shoot'em-Up Nintendo Q3/2004

Starsky & Hutch 2

Action Empire 2004

Street Kings

Sportspiel Konami n.n.b.

Tales of Symphonia

Rollenspiel Namco n.n.b.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Action Konami 2004

The Last Ninja

Action n.n.b. 2004

Tiger Woods PGA Tour 2005

Sportspiel EA 2004

True Crime 2

Action Activision Q4/2004

Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation

Beat'em-Up Bandai 2004

Unity

Action Lionhead 2004

Urban Freestyle Soccer

Sportspiel Acclaim Q1/2004

Van Helsing

Action Vivendi 2004

Virtua Fighter Quest

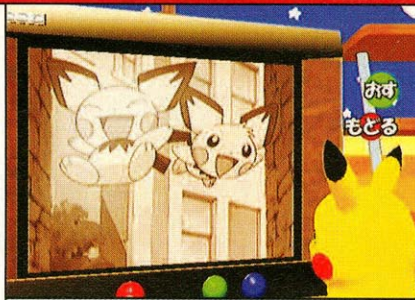
Beat'em-Up Sega n.n.b.

X-Men: Legends

Action Activision Q3/2004

Zero Fighter

Action Marionette n.n.b.



Pokémon Channel

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 01.04.2004



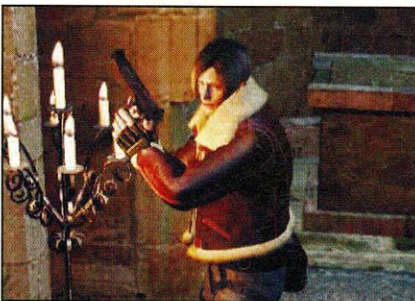
Pokémon Colosseum

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo Erhältlich: 19.05.2004



Rainbow Six 3

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



Resident Evil 4

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



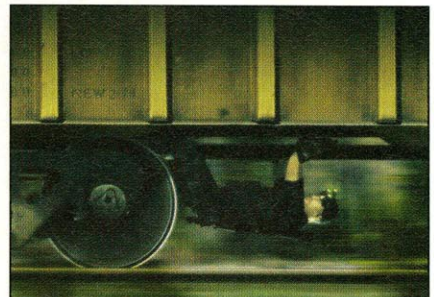
StarCraft: Ghost

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



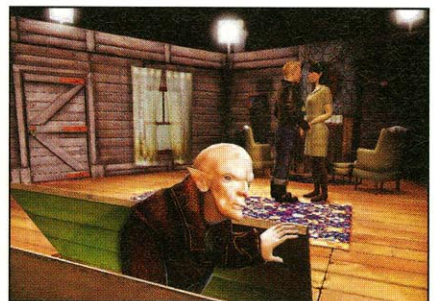
Spider-Man 2

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



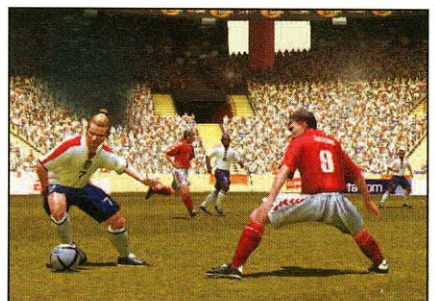
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft Erhältlich: Q2/2004



The Movies

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



UEFA Euro 2004

Genre: Sportspiel Hersteller: EA Sports
Vertrieb: EA Erhältlich: Juni 2004



Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

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



Die Rettung für Millionen von Menschen
steckt in diesem Tropfen.

Ab 11. März gibt es die Erlösung.

Final Fantasy Crystal Chronicles.
Exklusiv für Nintendo GameCube.



7 Jahre N-Games

Langer Rede, kurzer Sinn: Um an unserem Jubi-Gewinnspiel teilzunehmen, einfach bis zum 30.04.2004 eine Postkarte (keine Briefe!) an BriStein Verlag GmbH, 7 Jahre N-Games, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum schicken. Viel Glück!

Nintendo

- 1 Paket mit Nintendo GameCube, Memory Card 251, Wavebird Controller und Mario Kart: Double Dash!!
- 2 Mario Kart: Double Dash!! & Mario Kart T-Shirt & Baseball Cap
- 3 Mario & Luigi GBA



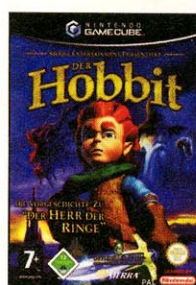
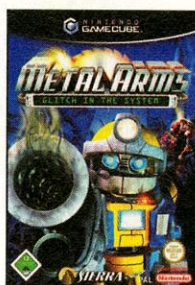
Capcom

- 10 Gotcha Force
- 5 Pakete mit Resident Evil Zero und zwei RE Büchern
- 3 Viewtiful Joe-T-Shirt



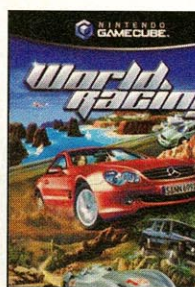
Vivendi

Ein Riesepaket mit allen bislang erschienenen GameCube-Spielen von Vivendi, also Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex, Die Hard Vendetta, Hulk, Judge Dredd: Dredd Vs. Death, The Simpsons: Hit & Run, Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds, Metal Arms: Glitch In The System, Der Hobbit, Crash Nitro Kart.



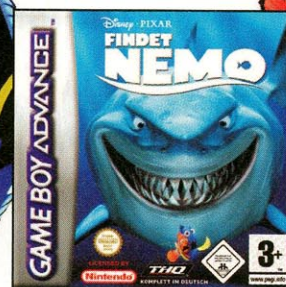
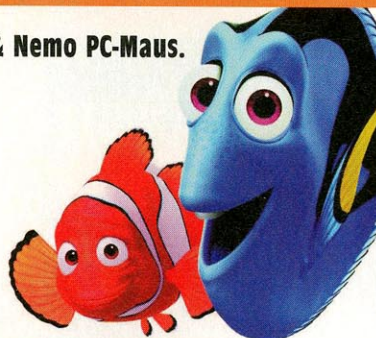
TDK Mediactive

5 Pakete mit jeweils einem Logitech Lenkrad & Pedale und dem Rennspiel World Racing.



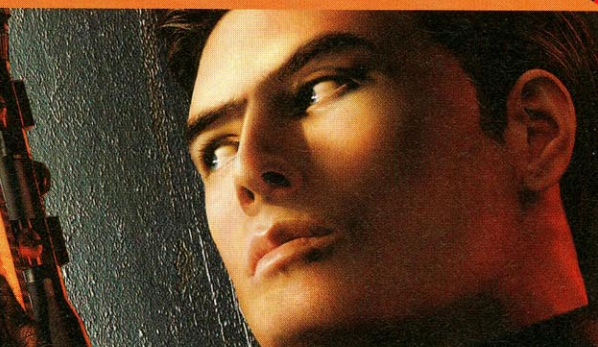
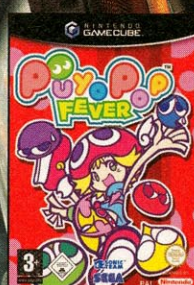
THQ

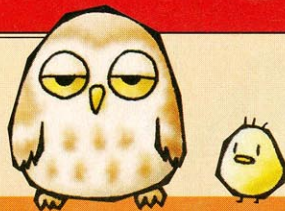
5 Pakete mit Findet Nemo, Nemo T-Shirt & Nemo PC-Maus.
3 Sphinx und die verfluchte Mumie



Atari

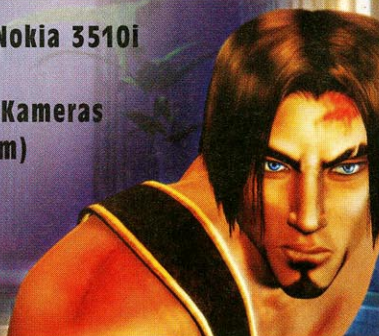
3 Sonic Heroes
3 Puyo Pop Fever
3 MI-2





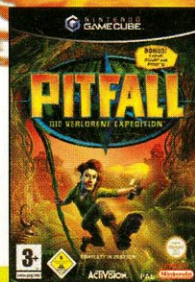
Ubi Soft

- 2 E-Plus Free & Easy Sets mit Handy Nokia 3510i & € 15,- Starguthaben
- 3 Beyond Good & Evil Instant Pocket Kameras
- 3 Prince of Persia-Standfiguren (20 cm)
- 1 Prince of Persia-Lavalampe
- 5 Pakete mit Prince of Persia-T-Shirt, Briefhalter und BG&E-Longsleeve



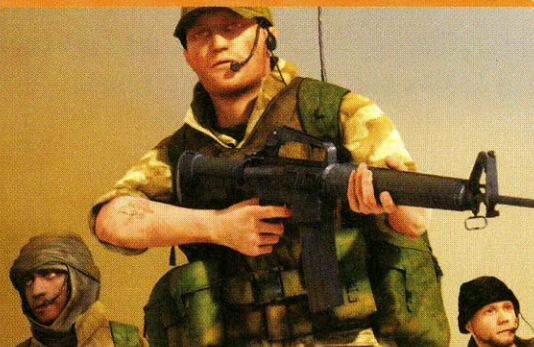
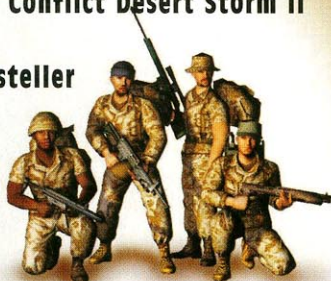
Activision

- 7 Bundles aus dem Spiel Pitfall: Die verlorene Expedition und einem Activision Poloshirt.



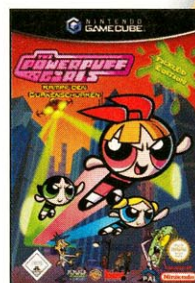
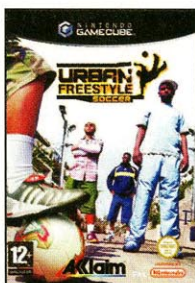
Take 2

- 5 Pakete mit Conflict Desert Storm II & T-Shirt & Pappaufsteller



Acclaim

- 2 XGRA
- 2 Urban Freestyle Soccer
- 2 Powerpuff Girls: Kampf den Gurkensurken



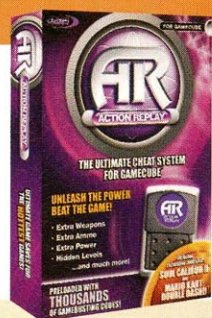
SpeedLink

- 5 Advanced Power Grip SP, black
- 5 SP Power Station, black
- 5 GBA SP Value Pack 6in1



Bigben

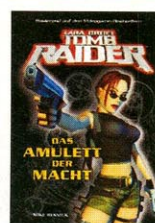
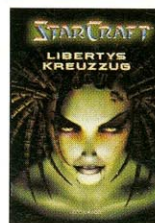
- 3 Action Replay GCN
- 3 64 MB Memory Card



Panini Verlag

je 10 Taschenbücher:

- Lara Croft Tomb Raider: Das Amulett der Macht
- StarCraft: Libertys Kreuzzug



Logic 3

- 1 x GBA SP Deluxe Pack
- 1 x GBA SP Travel Pack
- 1 x GBA SP Starter Pack
- 1 x Gamecube 64 MB Memory Karte



Electronic Arts

- 3 Harry Potter Quidditch WM-Pakete mit Schal, Tasche und T-Shirt
- 3 Need for Speed-Pakete mit VW-Rucksack und Baseball-Cap



Vidis

- 1 GameCube-Paket mit Booster 9000 Lenkrad, RGB-Kabel, Extension-Kabel und Pro Pad
- 1 GBA SP-Paket mit Combo Set (11-teilig) und GCN/GBA-Linkkabel





Was mit Final Fantasy: Crystal Chronicles begann, wird mit Zelda weiter ausgereizt.

GCN

Aufmerksame Leser haben sicher mitbekommen, dass Nintendo schon länger an zwei neuartigen Zelda-Spielen für den Cube werkelt, nämlich *Four Swords* und *Tetra's Trackers*. Das war zumindest noch vor ein paar Monaten der Stand der Dinge, mittlerweile sieht die Lage anders aus: *Tetra's Trackers* heißt nun *Navi Trackers* und ist Bestandteil von *Four Swords*. *Four Swords* wiederum heißt jetzt *Four Swords +* und beinhaltet neben *Navi Trackers* noch die beiden Spielmodi *Hyrule Adventures* und *Shadow Battle*.

Multiplayer

Hyrule Adventures ist quasi das "Hauptspiel" von *Four Swords +*, nicht zuletzt deswegen, weil es dem GBA-Vorbild am ähnlichsten ist. Bis zu vier Links marschieren gemeinsam durch Hyrule, lösen Rätsel im Teamwork, bekämpfen Monster und sacken jeder so viele Rubine wie möglich ein. Auch auf dem Cube durchstreift ihr dabei kein zusammenhängendes Abenteuer mit Hintergrundstory, sondern springt direkt in einzelne Level und arbeitet euch vom Start zum Ziel vorwärts.

Dabei ist der Einsatz von GBAs im Multiplayer-Modus zwingend erforderlich: Wenn einer der Spieler eine Höhle oder ein Gebäude betritt, wechselt für ihn das Spielgeschehen auf den GBA-Bildschirm. Dort kann er zum Beispiel Schatzkisten öffnen oder Vasen zerschlagen, während die anderen Spieler auf dem Fernsehschirm weiterspielen. Im Einzelspieler-Modus ist kein GBA notwendig – hier wird einfach ein Fenster eingeblendet, welches eben das zeigt, was man ansonsten auf dem GBA sehen würde.



Zwar heißt es jetzt *Navi Trackers*, aber noch ist Tetra zu sehen. Welche Aufgabe hat Navi?



Vier Spieler sind beteiligt, aber einer ist für die anderen **unsichtbar**. Dieser hat nämlich...



...einen der Räume betreten und sieht die **Innenansicht** nur auf seinem GBA.

"Link"-Funktion

Shadow Battle hingegen ist ein reines Multiplayer-Spiel und kann nicht allein bestritten werden. Es handelt sich dabei nämlich um einen Bomberman-Verschnitt mit Zelda-Thematik. Will heißen, dass die Teilnehmer gegeneinander kämpfen und sich gegenseitig die Zelda-typischen Waffen (natürlich auch Bomben) um die Ohren schleudern. Auch hier kommt der GBA beim Betreten von Gebäuden zum Einsatz. Eine andere Gemeinsamkeit sind Geheimgänge, so dass die Mitspieler gar nicht wissen, wo und mit welcher Waffe man plötzlich wieder heraus kommt.

Navi Trackers hingegen kann man sich in etwa wie eine Schnitzeljagd vorstellen, bei der die Spieler auf unterschiedlichen Wegen durch Hyrule streifen und kleinere Aufgaben bewältigen, welche bei Erfüllung dann mit einem Stempel quit-



tiert werden. Hier findet das Spielgeschehen nahezu ausschließlich auf den GBAs statt, auf dem Fernsehbildschirm sieht man nur ein paar Statusanzeigen – ungefähr so, wie eine Anzeigetafel bei Sportveranstaltungen. Die einzelnen Spieler haben



also nur minimale Informationen darüber, was die anderen gerade tun und wie weit sie sind. Auch Navi Trackers kann allein gespielt werden, aber hierzu braucht auch der Einzelspieler einen GBA.

Vier gewinnt

Grafisch sieht Four Swords + der GBA-Vorlage sehr ähnlich, wurde aber mit einigen technischen Extras aufgewertet. So gibt es zum Beispiel viele schicke Licht- und Schattenspiele, Partikeleffekte, Explosionen und zig Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm. In Japan erscheint das Spiel im März als Bundle mit einem Link-Kabel zum GBA. Die US-Version folgt im Mai, wobei hier noch unklar ist, ob es in den USA ebenfalls ein solches Bundle geben wird. Möglicherweise bekommen Vorbesteller ein Linkkabel gratis dazu. Für den deutschen Markt gibt es allerdings noch keine derartigen Informationen, also auch keinen Erscheinungstermin. (SRÖ)



Einige Effekte wurden aus Wind Waker übernommen, zum Beispiel der **Qualm** bei Explosionen.



Bei einem Bomberman-Klon dürfen natürlich kleine und große **Bomben** nicht fehlen.

Gegen den Strom

Während Microsoft und Sony um die um die Gunst der Online-Spieler kämpfen, wird dieser Bereich von Nintendo bislang gänzlich ignoriert. Stattdessen ist "Connectivity" das große Schlagwort: Gemeint ist damit die Verbindungsmöglichkeit zwischen Game-Cube und GBA, in jüngster Zeit auch oft in Kombi-



nation mit Multiplayer-Unterstützung. Bekanntestes Beispiel ist Final Fantasy Crystal Chronicles, welches für Einzelspieler eher uninteressant ist. Die Klassiker-Neuaufgabe Pac-Man Vs. geht sogar noch einen Schritt weiter und beinhaltet gar keinen Einzelspieler-Modus mehr. Zu beiden Spielen findet ihr einen Test in dieser Ausgabe.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	2004

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Multiplayer und Linkfunktion zum GBA – ist das der richtige Weg?

TENDENZ

MEGAMAN

Command Mission

Wenn Capcom in die Wüste lädt....

GCN

Las Vegas – eine glitzernde Traumwelt mitten in der Wüste von Nevada. An diesem Ort stellte Capcom der internationalen Presse eine Reihe neuer Titel vor. Die Würfel-fraktion wartete natürlich gespannt auf den neuesten Teil der *Megaman*-Reihe. Schon seit 15 Jahren erledigt der blaue Bomber mittlerweile seine Jobs auf den großen Konsolen und schlug sich dabei eigentlich in immer gleicher Jump'n'Shoot-Manier durch zahlreiche Level voller Stahl und Elektroschrott.

Völlig neu?

In den letzten Jahren wurde hier und da ein wenig an der Storyline und der Aufmachung der *Megaman*-Titel gefeilt, bahnbrechende Neuerung gab es aber kaum. Mit *Megaman X Command Mission* soll sich das nun ändern, denn hier springt der blaue Kampfroboter zum ersten

Mal in ein neues Genre. Capcom weitet die *Megaman*-Serie in Richtung Rollenspiel aus. Dabei sollen die alten Action-Elemente aber nicht in Vergessenheit geraten. Unser Held bekommt es in *Command Mission* mit der Liberion Army zu tun, die in Giga City Island einen großen Aufstand anzettelt. In der Metropole ist also die Hölle los und es ist an Megaman, dem Chaos Einhalt zu gebieten. Der blaue Held muss dem scheinbar übermächtigen Gegner aber nicht alleine gegenüber-treten, sondern wird Hilfe von Zero, Axl, Cinnamon, Marino, Spider und Masimo bekommen. Rollenspiel-typisch werden sich die einzelnen Partymitglieder auf bestimmte Bereiche wie Kampf oder Heilung spezialisieren und sich so gegen ihre Widersacher behaupten können. Cinnamon ist beispielsweise der mobile Notarzt, mit ausgeprägten Heilungsmethoden. Marino ist der ideale Schleicher, da er über gute Ninja-

Fähigkeiten verfügt. Masimo ist hingegen der brachiale Kämpfer mit der Axt, während Spider klassische Spielkarten mit sich herumträgt.

Wenn Produzent Hiroyuki Kobayashi davon spricht, dass *Command Mission* eine völlig neue



Die **Umgebungen** hat Capcom bis dato schön gestaltet. Es wird viel fürs Auge geben.



Das **Cross Order-Kampfsystem** in Aktion. Alle drei Mitglieder greifen gemeinsam an.*



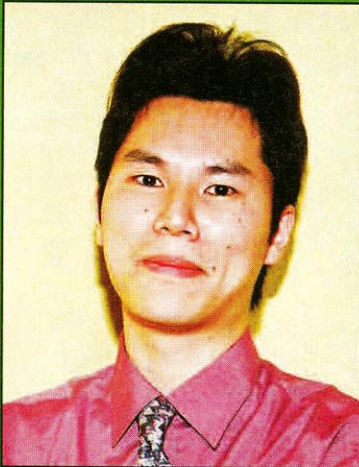
Noch ist alles Japanisch. Ob es eine deutsche **Lokalisierung** gibt, steht noch nicht fest.



Die **Finishing Moves** gehören grafisch zu den Höhepunkten des Spiels. Viel Farbe und Gepose.

Wer ist eigentlich Hiroyuki Kobayashi?

Kobayashi stieg 1995 bei Capcom ein und arbeitete am original *Resident Evil* für die PlayStation mit. Nach dem sensationellen Erfolg des Spiels arbeitete er als Produzent von *Devil May Cry* (PS2) und dem Remake von *Resident Evil* für den GameCube. Weitere Referenzen als Produzent sammelte er mit *Dino Crisis 2*, *Dino Crisis 3* und *P.N.03*. Aktuell arbeitet er an *Killer 7* und dem lang erwarteten *Resident Evil 4*.



Erfahrung im Megaman-Universum ist, hat er sicher nicht Unrecht. Das Spiel beginnt überraschenderweise mit einer Stealth-Einlage, in der Megaman sich in die Festung des Gegners schleichen muss. Bei Feindkontakt kommt ein neu entwickeltes, Action-orientiertes RPG-Kampfsystem namens "Cross Order" zur Anwendung. Das erlaubt viele Spezialmanöver und coole Finishing Moves, die vor allem was fürs Auge bieten. Das

neue Kampfsystem ist eine Mischung aus rundenbasierten Attacks und Echtzeitkontrolle. Eure Truppe kann beispielsweise in einer Runde zu dritt gleichzeitig angreifen. Während *Megaman* seine Waffe auf einen Feind abschießt, kann das ein zweites Partymitglied auch tun. Der dritte kann derweil loslaufen und eine vernichtende Combo auf den Unhold niederprasseln lassen.

Zeichentrick

Interessant ist auch die Optik des Spiels. Capcom setzt hier auf Cel Shading mit echten 3D-Hintergründen. Insgesamt sehen Charaktere und Umgebung sehr futuristisch aus und laut Kitabayashi ist *Command Mission* auch in der nahen Zukunft angesiedelt.

Wie sind also die Erfolgsaussichten? Wir schätzen sie als sehr gut ein. *Mega Man X Command Mission* war zwar nicht spielbar, doch Kobayashi Ausführungen und die gezeigten Videos haben voll und ganz bewiesen, dass das bekannte Megaman-Franchise auch mit einem neuen Gameplay funktionieren kann. Und gerade wir GameCube-Spieler wissen doch am besten, wie schmerzlich es ist, wenn zu



Die Truppe ist angewachsen und heizt einem Gegner ordentlich ein.

wenige Rollenspiele für eine Konsole erscheinen. Dennoch müssen wir uns noch gedulden, bis wir das Spiel im Sommer 2004 in unseren Würfel legen können. Sollte es bis dahin etwas Neues von diesem hochinteressanten Spiel geben, seid ihr bei uns bestens informiert.

(BS/BK)



Schnell wie der Blitz: Der Megaman muss übrigens diverse Metalle aufsammeln.



Unterhaltungen mit Freunden und Verbündeten gehören zur Infobeschaffung im Spiel.



Lange Wege müssen zurückgelegt werden. Eine Karte hilft dabei, den Überblick zu behalten.

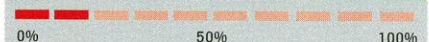


Die Gegner der *Liberion Army* sind imposante Gestalten, die euch keinen leichten Kampf liefern.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	Q3/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

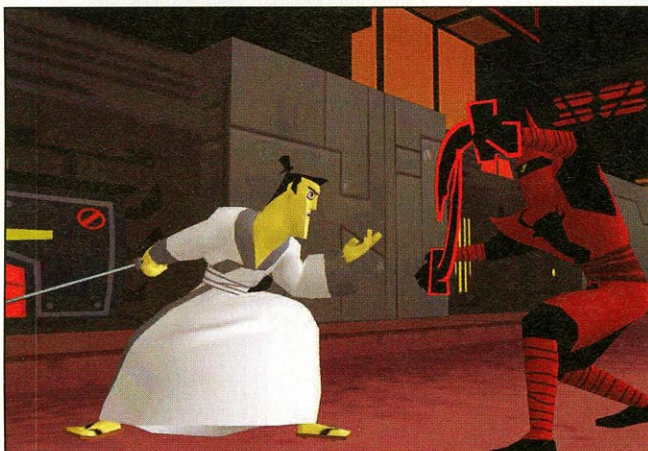
Megaman als Rollenspiel. Man darf viel erwarten.

TENDENZ

SAMURAI JACK The Shadow of Aku

Ein Samurai reist durch die Zeit.

GCN



Der **Zeichentrick-Stil** wird nicht jedermanns Geschmack sein, passt aber gut zu einer Serienumsetzung.



Zeit für eine **vernichtende Combo**. Zu viele Gegner haben Jack umstellt. Gepanzert ist er auch schon.

Cartoon-Held Jack ist ein Samurai. Er studierte mit griechischen Philosophen, tibetanischen Mönchen und italienischen Wissenschaftlern. Er lebt nach dem Kodex des Bujitsu. Also genau der Typ Mann, der mal wieder für das Gute in der Welt eintreten kann. Dazu wird Jack in seinem ersten GameCube-Auftritt auch alle Gelegenheit bekommen. Denn dummerweise greift der böse Zauberer Aku nach der Herrschaft über Jacks Heimat. Der Magier realisiert sofort, dass die einzige wirkliche Bedrohung von unserem Samurai ausgehen könnte, und belegt ihn deshalb mit einem Zauber, der Jack in andere Zeiten versetzt. Diese wiederum wurden auf 24 Level verteilt, in denen Jack teils heftige Abenteuer bestehen muss.

Ich brauche Energie

Hersteller Sega sieht *Samurai Jack: The Shadow of Aku* als interaktives Spiel. Nach allem was wir bisher sehen konnten, beschränkt sich diese Interaktivität aber auf eine riesige Zerstörungorgie, die in gewisser Weise wirklich Spaß macht. Einerseits ist es kein Problem, mit seinem Katana auf die Gegner loszuwetzen und sie ruckzuck niederzumachen. Andererseits sehen die umfangreichen Combos natürlich besser aus, und im Laufe des Spiels lernt der asiatische Schwertkämpfer auch bis zu 25 davon. Wichtig ist außerdem Jacks "Zen-Energie", die er aus erledigten Gegnern bezieht und die er braucht, um mehrere Gegner beispielsweise in Zeitlupe angreifen zu können. In Kombination mit der Comic-Grafik sieht das auch wirklich interessant aus.

Im Kampf hilft euch ein automatisches Zielsystem, das aber erst beim Einsatz von Fernwaffen so richtig interessant wird. Er kann Wurfsterne und einen Bogen einsetzen. Allerdings benötigt der Bogen länger, um die automatische Zielhilfe einzusetzen. Als Ausgleich könnt ihr damit aber auch weiter schießen. Optisch sehen die Level bislang noch ziemlich leer aus. Die wenigen Kisten, Fässer und Seile, können zwar allesamt zerstört werden, doch das ist wohl das Mindeste, was man bei der Ankündigung von "Interaktivität" erwarten kann. Aber daran können die Entwickler bis zum geplanten Release im Frühsommer ja noch kräftig arbeiten. **(BS)**



Der grüne **Pfeil als Zielmarkierung** erscheint beim Bogenschießen recht spät.

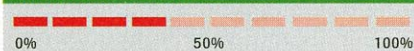


Diese **verdammten Käfer** haben Jack schon das Oberteil gekostet.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Amaze
Internet:	www.sega-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Sommer 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Sieht nach einer guten Umsetzung der Serie aus.

TENDENZ



PHANTASY STAR ONLINE Episode III: C.A.R.D. Revolution

Die Mutter aller Online-Videospiele geht in die dritte Runde!

GCN

Wie schon in den Vorgängern, lässt sich *PSO Episode III* online und offline spielen, wobei der Offline-Part etwas ausgebaut wurde. Hier könnt ihr einen von zwei Handlungsverläufen wählen, oder in freien Einzelmatches gegen den Computer antreten. Im Online-Modus spielt ihr nicht nur einzeln gegeneinander, sondern auch in Zweiertteams. Außerdem könnt ihr Karten tauschen, an Turnieren teilnehmen und einige besonders seltene und wertvolle Karten finden. Wie zuvor ist eine Hunter's Licence erforderlich, wobei bestehende gültige Lizenzen aus den Vorgängern weiter verwendet werden können.

In *PSO Episode III* steuert ihr nicht einen einzelnen Charakter direkt, sondern kommandiert eine Gruppe aus zunächst drei Charakteren aus den Klassen Hunter, Ranger und Force. Die eigentliche Befehlseingabe erfolgt durch Spielkarten, welche in vier Gruppen unterteilt sind: "Item" weist euren Spielfiguren Waffen u.ä. zu, "Action" führt eine Aktion (Angriff, Verteidigung oder Magie) aus, "Creature" zaubert ein mächtiges Fabelwesen zum Kampf herbei, und "Assist" ermöglicht die verschiedensten Formen der Unterstützung.

Kartentricks

Eine Runde findet in fünf Phasen statt: In Phase eins bestimmt die Augenzahl zweier Würfel die Verteidigungsstärke und die Angriffsmöglichkeiten, dargestellt durch "DEF Points" und "ATK Points". Die "ATK Points" werden in den folgenden Phasen verbraucht, ihre Anzahl bestimmt somit eure Auswahl-

möglichkeiten. In Phase zwei rüstet ihr eure Figuren mit Waffen oder anderen Gegenständen aus. Phase drei dient dazu, sie über das Spielfeld zu schicken, Phase vier schließlich lässt eure Recken den Gegner angreifen. In der fünften und letzten Phase könnt ihr unnötige Karten ablegen und aus eurem Stapel neue ziehen.



Wie in früheren *Phantasy Star*-Spielen, wird die Story in einer Comic-Sequenz erzählt.



Treff- und Angelpunkt ist wieder die Pioneer II. In der Lobby treffen die Online-Spieler aufeinander.



Es gibt viele neue Schauplätze und Kreaturen, wobei einige aber auch schon bekannt sind.



Das Kampfgeschehen wird nun in erster Linie durch Taktik und Würfelglück bestimmt.

Von der Präsentation her ist *PSO Episode III* den Vorgängern natürlich sehr ähnlich und Kenner werden sich auf der Pioneer II sofort zurechtfinden. Im März soll das Spiel in deutschen Läden stehen, und dann wird sich zeigen, wie die Kartenspieler von der *PSO*-Fangemeinde aufgenommen wird. (SRÖ)



So eine Kartensammlung lädt zum Handeln und Tauschen ein – auch das geht alles online.

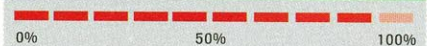


Das Spielprinzip ist ganz anders als bei früheren Episode. Ob den Fans das gefallen wird?

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega
Hersteller: Sonic Team
Internet: www.sega-europe.com
Genre: STG
Erhältlich: Q2/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

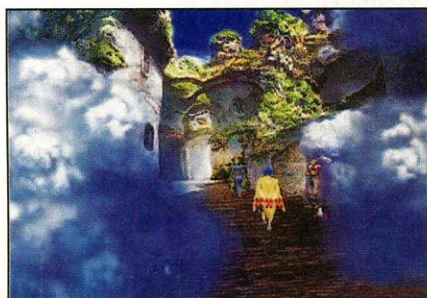
Wir sind auf die Reaktionen der Fans gespannt.

TENDENZ

BATEN KAITOS

Rollenspiel-Nachschub aus Japan im Anflug!

GCN



Das Spiel bietet viele **träumerische Welten** mit schöner Atmosphäre.



Wie sonst als mit dem **Luftschiff** geht ihr auf Reisen?



Der **Kumpane** da vorn weiß etwas. Leider spricht er nur Japanisch.

Wer immer noch denkt, dass die Freiheit über den Wolken grenzenlos ist, er darf sich von Namcos Rollenspiel *Baten Kaitos* eines besseren belehren lassen. Die Story um den jungen Helden Kalas versetzt euch in eine Welt, die etwas an *Skies of Arcadia* (Sega) erinnert: Die Kontinente schweben



Monolith arbeitet viel mit **gerenderten Hintergründen**, was zweifellos gut aussieht.

zwischen den Wolken, es werden Maschinen gebaut, verschiedene Kulturen kennen gelernt und Magie eingesetzt. Das ideale Umfeld also, ein paar klassische RPG-Abenteuer zu erleben.

Allerdings basiert *Baten Kaitos*, wie auch *Lost Kingdoms*, auf magischen Karten. Egal, ob ihr etwas einsammelt oder anwenden wollt, ihr müsst auf eure Karten zurückgreifen. Es gibt kaum Menüs oder gar freie Slots für Gegenstände – nur Karten. Diese so genannten Magnus-Karten dienen als Stauraum. Werdet ihr in einer Stadt beauftragt, einen bestimmten Gegenstand für jemanden zu finden, könnt ihr diesen dann mit einer leeren Karte kombinieren und ihn so jeder Zeit in seiner realen Form wieder einsetzen. Selbst Gold und Erfahrung wird auf Karten gebannt und bei Bedarf umgewandelt werden. Man könnte sagen, mit *Baten Kaitos* setzt Entwickler Monolith (Xenosaga) alles auf eine Karte.

Spiel 'ne Runde Karten

Die Kämpfe sind rundenbasiert. Trefft ihr mit eurer Truppe auf einen oder mehrere Gegner, so dürft ihr je nach Level verschiedene Karten für den Angriff in einem Zug kombinieren. Seid ihr in der Defensive, obliegt dieser Zug dem Gegner

und ihr müsst mit einer passenden Kartenkombination parieren. Natürlich habt ihr im Laufe des Spiels in eurer Party für alle notwendigen Aufgaben einen Spezialisten. Eure wichtigste Begleiterin ist übrigens die ebenso junge Xelha.

Technisch haben Monolith nichts falsch

gemacht. Das Spiel sieht hervorragend aus. Die Charaktere profitieren von den Polygonen, die durch die Verwendung von vorgerenderten Hintergründen frei wurden. Auch die Animationen geben keinen Anlass zur Kritik. Akustisch stört die niedrige Samplingrate der Sprachausgabe etwas. Während Japaner das Spiel schon spielen dürfen, müssen Amerikaner und wir Europäer noch bis mindestens Ende des Jahres warten. Sobald eine englische Version verfügbar ist, liefern wir den Import-Test. (BS)



Karteneinsatz! Der **Entwicklungsstand** entscheidet, wie viele ihr kombinieren dürft.



Magie ist der **Schlüssel zum Erfolg**. Ihr müsst sie nur weise einsetzen.



Im Himmel scheint nicht immer die **Sonne**. Hier haben wir einen dunklen Wald.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	n.n.b.
Hersteller:	Monolith
Internet:	www.batenkaitos.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Dieses Rollenspiel setzt alles auf eine Karte.

TENDENZ

EINE VERSCHWÖRUNG?



**Bestechendes Abenteuer:
intelligent, fesselnd und voller Ideen.**

Testnote 9.1 – CUBE 03 / 2004



FINDE DIE WAHRHEIT HERAUS, BEVOR SIE DICH FINDEN!

Eine außerirdische Streitmacht bedroht Jades Welt. Die Regierung behauptet zwar, die Bewohner zu schützen, doch immer mehr Menschen werden versklavt. Es ist ein Kampf gegen Unterdrückung, Propaganda und Täuschung, bei dem auch Jades Leben in Gefahr ist. Die Journalistin muss die Wahrheit aufdecken und eine Verschwörung entlarven. Was liegt zwischen Gut und Böse? Du wirst es herausfinden...

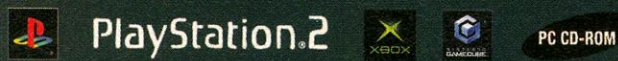


Jetzt nur 29,95 €*

*unverbindliche Preisempfehlung

BEYOND GOOD & EVIL™

www.beyondgoodevil.com



UBISOFT™

CHARTS

Nintendo total! Die Japaner haben mit Mario und seinen Kollegen die Charts fest in ihrer Hand. Erst auf Platz sieben gibt sich Electronic Arts mit *Need for Speed* und anschließend mit *Herr der Ringe* die Ehre. Wirkliche Neueinsteiger haben wir in diesem Heft nicht zu verzeichnen. Doch mit Top-Titeln wie *Metal Gear Solid*, *Harvest Moon* und *Final Fantasy* sollte sich das bis zur nächsten Ausgabe gründlich geändert haben.



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
▲ 1	5	Mario Party 5	Nintendo	77%
▼ 2	1	Mario Kart: Double Dash	Nintendo	94%
▲ 3	7	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
◆ 4	4	Super Smash Brothers Melee	Nintendo	94%
▲ 5	6	1080° Avalanche	Nintendo	85%
▲ 6	8	Metroid Prime	Nintendo	97%
▼ 7	3	Need for Speed Underground	EA	88%
▲ 8	9	HdR: Rückkehr des Königs	EA	83%
▲ 9	10	WWE Wrestlemania XIX	THQ	75%
▲ 10	17	Phantasy Star Online	Sega	84%
● 11	-	Star Wars: Rebel Strike	Activision	83%
● 12	-	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
◆ 13	13	Mario Party 4	Nintendo	77%
▲ 14	20	Beach Spikers	Sega	81%
▲ 15	16	F-Zero GX	Nintendo	93%
● 16	-	Dragonball Z: Budokai	Atari	74%
▲ 17	19	Die Sims brechen aus	EA	87%
▼ 18	12	Skies of Arcadia Legends	Sega	88%
● 19	-	Sonic Mega Collection	Atari	74%
● 20	-	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	74%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

Lust, mal namentlich in der N-Games erwähnt zu werden? Dann zück den Kuli oder hauer 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	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GameCube
2	Mario Party 5	Nintendo	GameCube
3	Crazy Taxi	Sega	GameCube
4	Zelda: Collector's Edition	Nintendo	GameCube
5	Super Bust-A-Move AllStars	Ubi Soft	GBA
6	Super Monkey Ball 2	Sega	GameCube
7	Zoo Cube	Acclaim	GameCube
8	Holy Magic Century	Konami	N64
9	Bomberman Hero	Hudson	N64
10	Banjo-Kazooie	Rare	N64

Jennifer Röhle (15), Hersdorf

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
▲ 1	3	Pokémon Rubin Edition	Nintendo
◆ 2	2	Pokémon Saphir Edition	Nintendo
▼ 3	1	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo
● 4	-	Findet Nemo	THQ
◆ 5	5	Mario & Luigi	Nintendo
▼ 6	4	Golden Sun 2	Nintendo
◆ 7	7	Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	Konami
▼ 8	10	Advance Wars 2	Nintendo
▼ 9	8	HdR: Die Rückkehr des Königs	EA
● 10	-	Zelda: A Link to the Past	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	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Square/Enix	Nintendo
2	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
3	Pokémon Colosseum	Nintendo	Nintendo
4	Animal Crossing	Nintendo	Nintendo
5	Sonic Heroes	Sonic Team	Sega
6	True Crime: Streets of L.A.	Luxoflux	Activision
7	Harry Potter: Quidditch World Cup	EA	EA
8	Tony Hawk's Underground	Neversoft	Activision
9	Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft	Ubi Soft
10	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo

WIE WERTEN WIR?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

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

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was musst du für das Spiel berappen?

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

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

13 :-) Das hat uns besonders gefallen!

14 :-! Das uns tierisch angereizt!

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

16 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

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

GENRE-CHECKER

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

KURZ + KNAPP

02 Vertrieb:	Capcom	08
03 Hersteller:	Capcom	09
04 Internet:	www.capcom-europe.com	10
05 Erhältlich:	31.10.03	Spieler: 1
06 Sprache:	englisch	USK: ab 12
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 ca. 60 €	Capcom Ausgabe 8/02: 73%
--	-----------------------------

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 Harvest Moon: Wonderful Life
- 2 Harvest Moon: Friends of Mineralia (GBA)
- 3 Pitfall

Buch: Wayne: Muscle Wars

Film: War of the Worlds

CD: Glenn Hughes: Addiction

Und sonst: Vorhersagt große Sommerhitze.

Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Prince of Persia
- 2 Metal Gear Solid: Twin Snakes
- 3 Beyond Good & Evil

Buch: Stuckrad-Barre: Soloalbum

Film: City of God

CD: Blink 182: Blink 182

Und sonst: Raucht im Moment viel zu viel.

Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Metal Gear Solid: Twin Snakes
- 2 Mr. Driller 2 (GBA)
- 3 Prince of Persia

Buch: Stadtanzeiger Bochum

Film: Fluch der Karibik

CD: Monster Magnet: Monolithic Baby!

Und sonst: Ist auf Wohnungssuche in Wattenscheid.

Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Gotcha Force
- 2 Pokémon Channel
- 3 Pokémon Colosseum

Buch: Langenscheidts großes

Zauberwörterbuch

Film: Bärenbrüder

CD: Wunderbare Walgesänge

Und sonst: Kriegt nicht genug von Pokémon!

Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 Metal Gear Solid: Twin Snakes
- 2 Baldur's Gate (GBA)
- 3 Resident Evil Zero

Buch: Rankin: Der kalte Hauch der Nacht

Film: The Missing

CD: Flowing Tears: Jade

Und sonst: Isst ab heute nur noch Schwarzbrot.

Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Rogue Ops
- 2 Sonic Heroes
- 3 Goblin Commander

Buch: Resident Evil: Nemesis

Film: Hellsing Collection

CD: Axel Rudi Pell: Kings and Queens

Und sonst: Braucht schon wieder ein neues CD-Rack.

Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 James Bond: Alles oder Nichts
- 2 Baldur's Gate: Dark Alliance
- 3 True Crime: Streets of L.A.

Buch: Mike Ashley: Räuber, Schurken, Lumpenpack

Film: Dog Soldiers (DVD)

CD: Vintersorg: The Focusing Blur

Und sonst: Muss seinem Bruder einen Raketenwerfer auf den Rücken schrauben.



HARVEST MOON

A Wonderful Life

Ergiebige Ernten, kranke Kühe und ein fideles Familienleben erwarten euch.

GCN

Ja, ja, das Wandern ist des Bauers Lust... Zumindest eure, als ihr erfahrt, dass euer verblichener Vater euch ein kürzlich erworbenes Stück Land vermacht hat. Da das Grundstück in einem kleinen, abgeschiedenen Tal liegt, dessen Luft rein und dessen Bewohner freundlich sind, entschließt ihr euch, euren bisherigen Job an den Nagel zu hängen und Bauer zu werden. Der Umzug ist naturgemäß mit allerlei Schwierigkeiten verbunden, bei deren Bewältigung euch zum Glück Takakura, ein enger Freund eures Vaters, beisteht. Nachdem die leicht windschief anmutenden Gebäude wieder auf Vordermann gebracht wurden, beginnt für euch der erste Tag eines verdammt noch mal anstrengenden Lebens...

Umzug

Da ihr euch nun schon mal häuslich eingerichtet habt, führt euch Takakura gleich ein wenig auf der Farm umher. Ihr selbst wohnt in einem hübsch eingerichteten Häuschen, gleich gegenüber von Takakura. Dazwischen liegen der Stall, in dem ihr später euer Vieh großziehen und umhertollen lasst, der Geräteschuppen, in welchem Zäune, Kalbkasten, Werkzeuge und Saatgut aufbewahrt werden und der Vorratsturm, in dem ihr Milch zum Verschicken bereitlegen, ins Grundbuch schauen und Werkzeuge bestellen könnt. Kurz bevor ihr endgültig euer zukünftiges Heim in Beschlag nehmen könnt, laufen euch zwei niedliche Promenadenmischungen über den Weg. Ein Hund adoptiert ihr auch gleich und gebt ihm einen hübschen Namen. Ein wenig

später klopft euer grummeliger Helfer wieder an die Türe und führt euch in den Stall, um stolz seine neueste Investition vorzustellen: Eine dicke, glückliche Milchkuh! Zweimal pro Tag solltet ihr sie melken, ansonsten wird der pummelige Wiederkäuer unglücklich und muss mit Streicheleinheiten und beruhigenden Worten wieder auf Vordermann gebracht werden.

"Ackern" bis zum Umfallen

Langsam aber sicher kommt durch die tägliche Milchlieferung etwas Geld ins Haus. Ein Gefährte für unsere Kuh wäre inzwischen dringend notwendig, ist aber noch zu teuer. Vierzig Tage gibt eine Kuh Milch, danach muss sie erst wieder gebären, um den Frühstückstrunk zu liefern. Bis dahin wird erst einmal Saatgut



Regelmäßige **Streicheleinheiten** erfreuen das Herz unserer Kuh.



Auch mitten in der **Nacht** wollen unsere Pflänzchen gewässert werden...



...auf dass man in ein paar Tagen die **Früchte** seiner Arbeit bewundern darf.

Kleiner Mond

Auch auf dem GBA könnt ihr in *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* den Gärtner mimen (Test in unserer letzten Ausgabe). Wer das Spiel mit seinen Cube verlinkt, darf sogar das Geheimnis um die wuseligen Erntewichtel und ein paar geheime Orte erforschen.



Nur GBA-Bauern lernen wirklich alle Orte kennen.

gekauft. Schließlich wollen auch die drei Felder hinter dem Haus bestellt werden! Jeweils ein Feld mit schlechter, mittelmäßiger und hervorragender Erde ist vorhanden, wobei das beste Feld natürlich am weitesten von der Farm entfernt liegt. Nun heißt es aufgepasst: Ist die Saison nicht die passende für unser Gemüse, geht es ein oder wird so mickrig, dass allein das Anschauen schon Defizite in der Verkaufsbilanz bringt. Tomaten und Kartoffeln sind im Moment eine sichere Wahl, also flugs ein paar gekauft. Auch Rüben und Salat locken uns – wenn die momentane Saison vorüber ist, werden die Salatblätter und Mohrrüben ins Kraut schießen wie wild.

Zuerst muss der Boden aufgelockert werden, dann wird gesät. Anschließend gießt ihr eure Setzlinge noch und joggt im Eiltempo auf

Plauderei

Eure Spielmöglichkeiten beschränken sich keineswegs ausschließlich auf eure Familie und die Farm. Jeder einzelne Dorfbewohner hat seine eigenen Sorgen, Interessen und Vorlieben, was von Zeit zu Zeit für eine neue Aufgabe sorgen kann. Schaut mal beim verrückten Professor und den Feuerwerksmachern vorbei. Ihr werdet überrascht sein.



Gespräche mit anderen Dorfbewohnern sind nützlich und unterhaltsam.

die Weide. Bessie will gemolken werden! Wenn ihr euch anschließend noch ein paar Schafe zulegt, Hühner züchtet und Pflanzen anbaut, die ZWEIMAL pro Tag gegossen werden wollen, kann das Landleben schon etwas hektisch werden. Ein paar Monate später läuft eure Farm dafür wie geschmiert. Das Gemüse habt ihr an

Die zweite Meinung

Da ich ja ursprünglich vom Land komme (und nein, Oldenburg gehört NICHT zu Ostfriesland!), weckt *Harvest Moon* in mir wahre Heimatgefühle. Ok, wir hatten keinen Bauernhof und ich hab auch nicht mit 'nem Traktor Hühner platt gefahren. Aber *Harvest Moon* bildet einen angenehm ruhigen Gegenpol zu den ansonsten üblichen Action-, Baller-, Agenten-, Militär- und Rennspielen, die es ja zur Genüge gibt. So mag ich das: Draußen der laute, hektische Großstadtag des Ruhrpotts und auf dem Fernseher die friedliche Idylle des Landlebens. Mit ausreichend Zeit und Muße kann man bei *Harvest Moon* gemächlich die Seele baumeln lassen. Ferien auf dem Bauernhof!



Stefan Schröder

einem Stand in der Stadt verkauft und damit einen großen Batzen Geld verdient. Von eurer Barschaft kauft ihr euch eine preisgekrönte Milchkuh, die zusammen mit dem Zuchtbullen hoffentlich eine gute Investition darstellt. Der Salat und die Rüben wachsen wie bescheuert, die Milch fließt in Strömen... was kann da noch schief gehen? Eines Abends hört ihr jedoch lautstarkes Klagen von Hilde, eurer alten Kuh. Anscheinend ist sie schwanger und wird in einem Monat ein Kalb auf die Welt bringen, das von euch liebevoll und in mühsamster Kleinarbeit, mit der Flasche großgezogen werden will. Zehn Tage später zielt dann eine



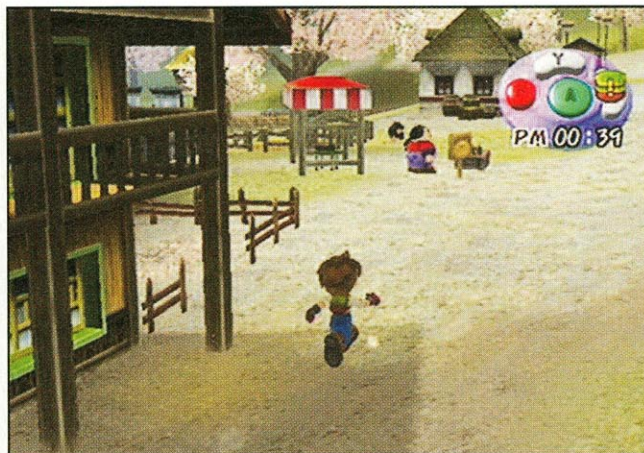
Diese leicht unfallträchtige Behausung gehört einem nicht ganz normalen Professor.



Die Villa der alten Dame auf dem Hügel wimmelt nur so vor Katzen.



Glückliche Kühe geben mehr und bessere Milch als gebeuteltes, depressives Vieh.



Ihr seid auf dem Weg zum dicken **Kuriositätenhändler**. Eine Angelrute muss her!

nigelnagelneue Kuh aus Eigenproduktion euren Stall. Aber irgendetwas fehlt noch...

Familienfreuden

Seit geraumer Zeit macht ihr Muffy, der Tochter des hiesigen Barbesitzers, schöne Augen. Die Arbeit an der örtlichen Ausgrabungsstelle, für die ihr euch an manchen Tagen zur Verfügung stellt, fördert edle Skulpturen und funkelnde Edelsteine zu Tage, welche ihr eurer Angebeteten auch prompt zum Ge-

schenk machen. Die uralten Skulpturen werden achtlos in die Ecke gepfeffert, aber die Edlesteine finden ihre Begeisterung. Doch hier um sicher zu gehen noch ein besonders gerissener Schachzug: Jede Frau liebt Blumen! Und tatsächlich! Wir überreden Muffy, auf der Farm einzuziehen.

Harvest Moon: A Wonderful Life glänzt nicht unbedingt durch pompöse Grafik. Auch die Musik ist zwar ganz in Ordnung, wird aber keine Originalitätspreise einfahren. Was aber macht dieses Spiel zu etwas Besonderem? Das Erfolgsrezept liegt in der Mischung aus Realismus und Komfort: Ihr sorgt euch um Boden-

beschaffenheit, Saison und den Gebärdezyklus einer Kuh, müsst aber nicht neun Monate warten, um Resultate zu sehen. Wenn eure virtuellen Kohlköpfe knapp vor dem Winter erntereif sind und euch mit dem erwirtschafteten Gewinn über den Winter helfen, macht sich irgendwie das warme Gefühl breit, etwas geleistet zu haben. Aber VORSICHT! Ungeduldige, Actionspieler und Grafikfetschisten dürfen sich jetzt umdrehen und in die andere Richtung gehen. (CS)



Langsam kriecht das **Abendrot** über die Hügel und badet den Hof in Licht.



Landschaftsbild mit einsamer Frau. Alles, was ihr seht, ist begehbar.

GENRE-CHECKER

SIM	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Natsume
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	26.03.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) Motivation ohne Ende!
- :-) Sehr lebendige Welt!
- :-) Lustige knubbel-Kühe!
- :-(UNGLAUBLICH zeitintensiv!!!

FAZIT

Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.

ALTERNATIVE

Zelda: The Wind Waker	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 5/03: 95%

BEWERTUNG **89%**

miese
frisur: **29,99€**

zu Hause Spaß haben,
bis es nachwächst: **29,99€***



PLAYER'S CHOICE



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

* Unverbindliche Preisempfehlung

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

METAL GEAR SOLID

The Twin Snakes

Endlich zischt die bekannte Schlange in Nintendos GameCube!

CCN

Routinejobs sind manchmal die schwersten. Solid Snake, seines Zeichens der wohl beste Geheimagent der amerikanischen Regierung, bekommt den Auftrag, in eine von Terroristen besetzte Militäranlage auf Shadow Moses Island (Alaska) einzudringen, die Gefahr auszuschalten und bis zum Abendessen wieder

zu Hause zu sein. Im Jahr 1999 fiel bei vielen Spielern das Abendessen an mehreren Tagen aus. Der Grund war nicht Appetitlosigkeit, sondern ein zu recht als genial bezeichnetes Spiel: *Metal Gear Solid*. Einmal an die Konsole gebunden, war es nicht leicht, wieder von ihr loszukommen. Zu spannend, zu komplex und

zu gut präsentiert sich Konamis Agententitel, der "Stealth-Gameplay" zum ersten Male einer großen Gruppe von Spielern zugänglich machte.

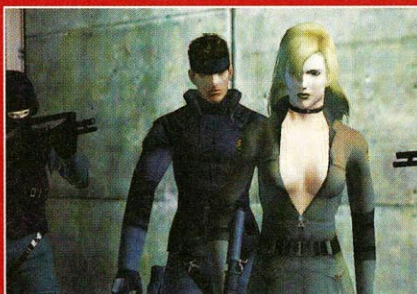
Eure Gegnerschaft besteht nicht aus Kalaschnikow schwingenden Waldschratzen, sondern aus Mitgliedern der Spezialeinheit Foxhound. Verdammt zähe Bande. Jeder einzelne ein verrückter, aber in seinem Fach absolut tödlicher Rivale. War man es von früheren Actionspielen eher gewohnt, die Feindesschar schlicht niederzumähen, den Endgegner zu erledigen und die Konsole wieder auszuschaalen, spielt sich *Metal Gear Solid* ein ganzes Stück raffinierter.

Aus alt mach neu

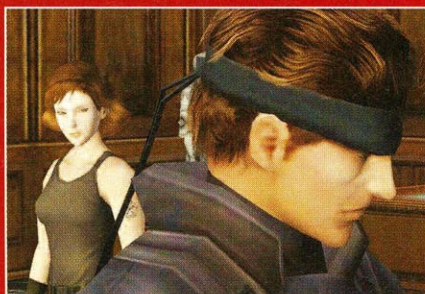
Die Story und das Gameplay der GameCube-Neuaufgabe haben sich nicht geändert. Abgesehen von einigen Kleinigkeiten, die vor-



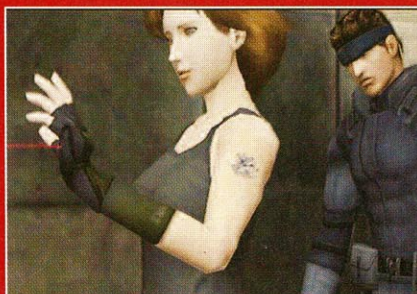
Eine der Neuerungen im Spiel: Snake kann nun aus der **ersten Person** schießen.



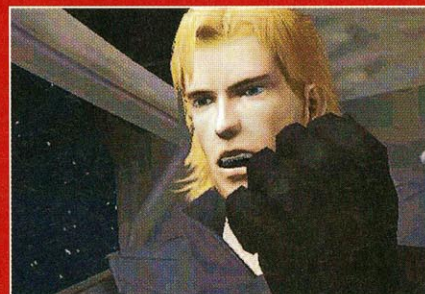
Olga alias **Sniper Wolf** hat Snake überrumpelt. Dennoch kommt es zum Duell.



Läuft da was zwischen den beiden? **Meryl** und Snake kommen sich näher.



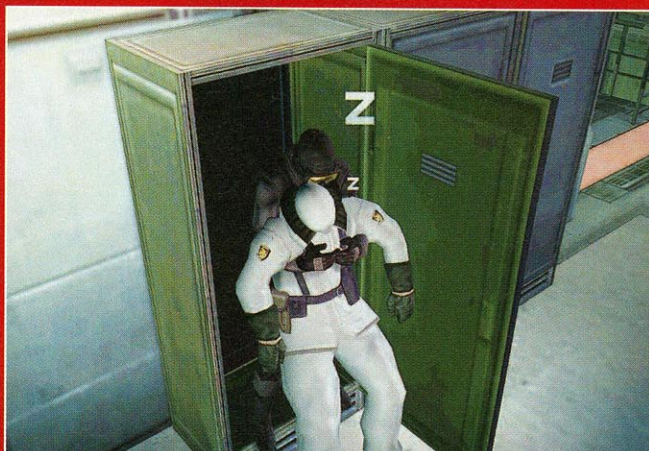
Gefahr im Anflug. Diese **Laserpointer** werden gerne von Scharfschützen benutzt...



Geschwisterliebe gibt's bei den Snakes nicht. Liquid will **Brudermord** begehen.



SNAKE kann sich nun auch an **Vorsprüngen festhalten**, um Wachen auszuweichen.



SNAKE kann und muss seine **erledigten Gegner** wirksam verstecken. Da bietet sich ein Schrank an.

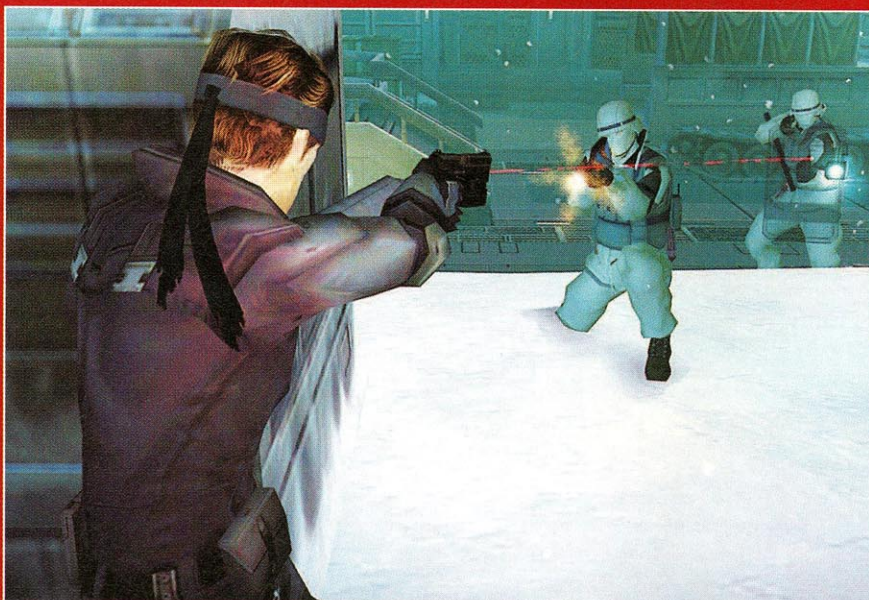
nehmlich aus der PS2-Fortsetzung *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* übernommen wurden. Auffällig sind die vielen neuen Videosequenzen, die merklich von Filmen wie *Matrix* beeinflusst wurden. Snake weicht in Zeitlupe Kugeln aus und hat ein paar coole Martial Arts-

Bewegungen drauf. Glücklicherweise übertreiben es Silicon Knights nicht mit Videosequenzen, wie seinerzeit Konami in *Sons of Liberty*, das stellenweise zu einem Film verkam, statt wirkliches Spiel zu bieten.

Spieler, die das Original kennen, werden

kaum Schwierigkeiten haben, *The Twin Snakes* zu meistern. Ihr beginnt, wie damals, am Dock der Anlage. Nachdem ihr mit Snake aus dem Wasser geklettert seid, warten schon die ersten Wachen auf euch. Wenn sich Roy Campbell, Naomi Hunter und Mei Ling per Codec melden, ist es, als würde man ins Jahr 1999 zurück versetzt werden. In gewohnter Manier versteckt ihr euch, drückt euch an Wände und wartet auf die tödliche Gelegenheit. Ist eine der Wachen unaufmerksam, packt ihr sie und schlägt sie nieder. Auf diese Art arbeitet ihr euch ins Innere der Station und macht dort bald Bekanntschaft mit den leider recht sporadisch gesäten Neuerungen.

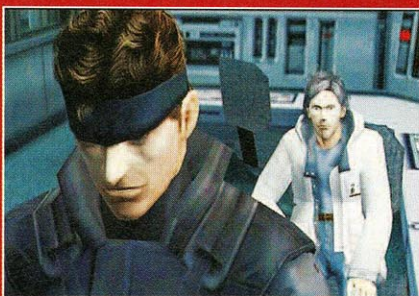
Um weniger Aufsehen zu erregen, könnt ihr niedergemachte Gegner wie in *Sons of Liberty*



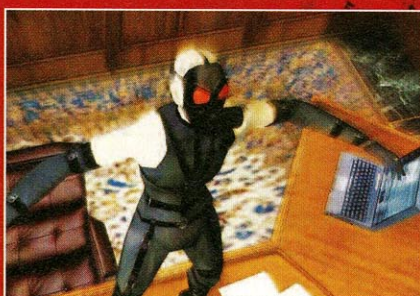
Direkte Duelle mit den **genetisch optimierten Soldaten** sind nicht ungefährlich. MGS ist kein Shooter.



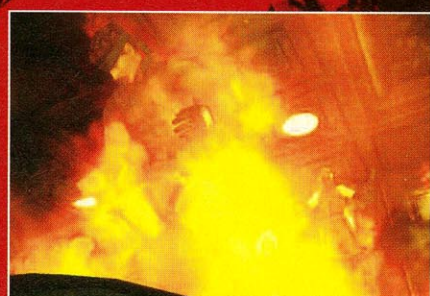
Unser Traumpaar: **Meryl und Snake**. Das wird leider keine Romanze.



Herr Emmerich mag **Mangas und Animes**. Und Snake mag er auch ganz gern.



Er kann **Gedanken lesen** und viele verrückte Dinge anstellen: **Psycho Mantis**.



Illusion oder brennt **SNAKE** wirklich? Findet es raus, es lohnt sich.

in Schränken verstecken. Demzufolge bleiben die Körper erledigter Wachen sichtbar liegen, was natürlich deren Kollegen auf den Plan ruft. Wer also absolut sicher gehen will, sollte keine Reste zurücklassen, oder besser, erst gar keine Wachen anfassen, sondern sich stets still und leise an ihnen vorbei schleichen. Wer den offensiven Kampf sucht, sollte wissen, dass Snake kein Rambo ist. Ihr findet im Spiel relativ früh die SOCOM-Pistole, doch Munition ist sehr knapp. Waren die Wachen im Original noch recht leicht zu erledigen, tragen einige von ihnen nun schussichere Schilde bei sich, die es erfordern, dass ihr auf Beine oder Kopf zielt. Hier kommt euch die neue Ego-Ansicht zu Gute, die genaueres Zielen erlaubt.

Schleichend, schleicher, Snake

Schleichen ist keine einfache Sache, denn Liquid Snakes Leute haben einen beachtlichen Sichtradius, der auf einer Karte dargestellt wird. Geratet ihr in diesen hinein, ertönt ein Alarm, der deutlich macht, dass ihr entdeckt seid. Nach einer gewissen Zeit, beruhigen sich die Wachen wieder, so dass ihr wie gehabt weiterspielen könnt. *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* spielt sich sehr linear. Es gibt keine Schlüsselpunkte, an denen ihr entscheiden dürft, wie ihr weiter spielt. So kommt es auch unweigerlich zu den Höhepunkten des Abenteuers, den Kämpfen

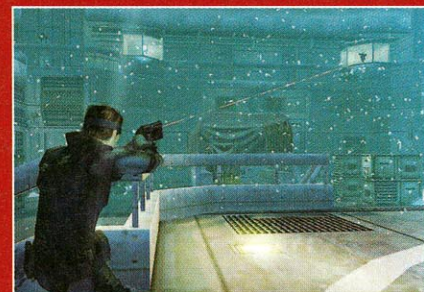
mit den Foxhound-Schergen. Und die zeigen Snake schnell, dass sich Schlangen in Alaska nicht sonderlich wohl fühlen.

Jeder einzelne Kampf mit den Bossgegnern ist Nerven aufreibend und spannend. Allerdings sind die Jungs und Mädels mit den nahezu gleichen Taktiken zu schlagen wie im Original. Manche der Kerle müsst ihr mehrere Male bekämpfen, etwa den mysteriösen Ninja. Weder Freund noch Feind, ist dieser Cyborg kaum zu schlagen. Wie im Original ist der Kampf mit Ex-KGB-Agent Psycho-Mantis einer der Höhepunkte. Auf der PSOne verblüffte Konami übrigens bereits mit Mantis' Befähigung, dem Spieler zu sagen, welche Spiele er in letzter Zeit gespielt hat – durch einfaches Auslesen der eingesteckten Memory Card.

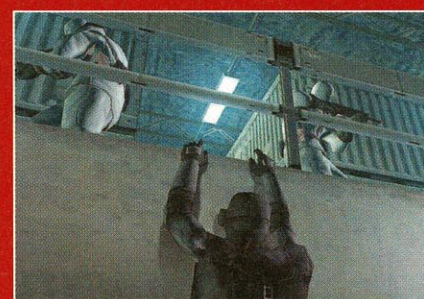
Die technische Seite

Der größte Unterschied zum Original ist die technische Seite. Auffällig gut sehen die Charaktere aus. Mussten sich PSOne-Spieler noch mit rund 500 Polygonen pro Figur zufriedengeben, bietet die GameCube-Version nun 3000. Die Krönung sind neue Texturtechniken, wie Bump Mapping oder Shine-Mapping. Dennoch läuft *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Auch die Akustik wurde deutlich aufgewertet. Das Spiel unterstützt nun Dolby Pro Logic II. Dankbar sind wir für die englische Sprachausgabe, denn die

deutsche Synchronisation geriet 1999 in negative Kritik. Die Untertitel sind übrigens Deutsch. (BS)



Alleer Anfang ist schwer. Die Wache hat uns entdeckt. Es kommt zum Duell.



Jetzt bloß nicht loslassen, sonst fällt unser Snake einer Wache auf den Kopf.

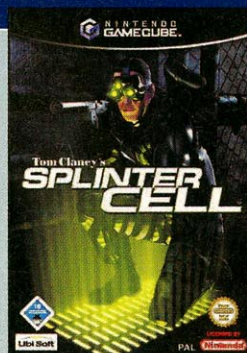
DER RIVALE

Splinter Cell

Sicher, der gute Sam Fisher ist ein Ziehsohn von Solid Snake, hat seinen Vater aber in einigen Dingen übertroffen. Fisher kommt einfach zeitgemäßer daher, ist noch etwas vorsichtiger und bietet mehr Nervenkitzel. Sams Einsätze sind alles in allem einfach glaubhafter, was aber nicht unbedingt besser sein muss. Was *Splinter Cell* im Vergleich zu *Metal Gear* fehlt, sind die gelungenen Kämpfe mit den absolut abgedrehten Bossgegnern. Wer es also realistischer mag greift zu *Splinter Cell*, die eher klassisch veranlagten Spieler sind mit *Metal Gear* besser bedient. Wir raten aber dazu, beide Spiele im Regal stehen zu haben.

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

94%



Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Ich will kein Miesepeter sein, aber zumindest davor warnen, zu turmhohe Erwartungen in *The Twin Snakes* zu stecken. Abgesehen von den äußerst coolen neuen Videosequenzen unterscheidet sich das Spiel nicht großartig vom Original, was man je nach Vorlieben als Fluch oder Segen auslegen kann. Mir gefällt's, da ich *Metal Gear Solid* gegenüber dem Nachfolger *Sons of Liberty* nach wie vor für das bessere Spiel halte. Somit ist es auf jeden Fall eine Freude, diesen packenden Action-Krimi noch einmal in zeitgemäßer Optik zu erleben. Grafisch hätte ich mir zwar etwas mehr erhofft, aber was soll's, das Spiel rockt auch so.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Silicon Knights
Internet:	www.konami-europe.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1
USK:	ab 16
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) Solid Snake!
- :-) super Gameplay
- :-) neue Features
- :(immer noch zu kurz

FAZIT

Sne infiltriert den GameCube. Pflichttitel!

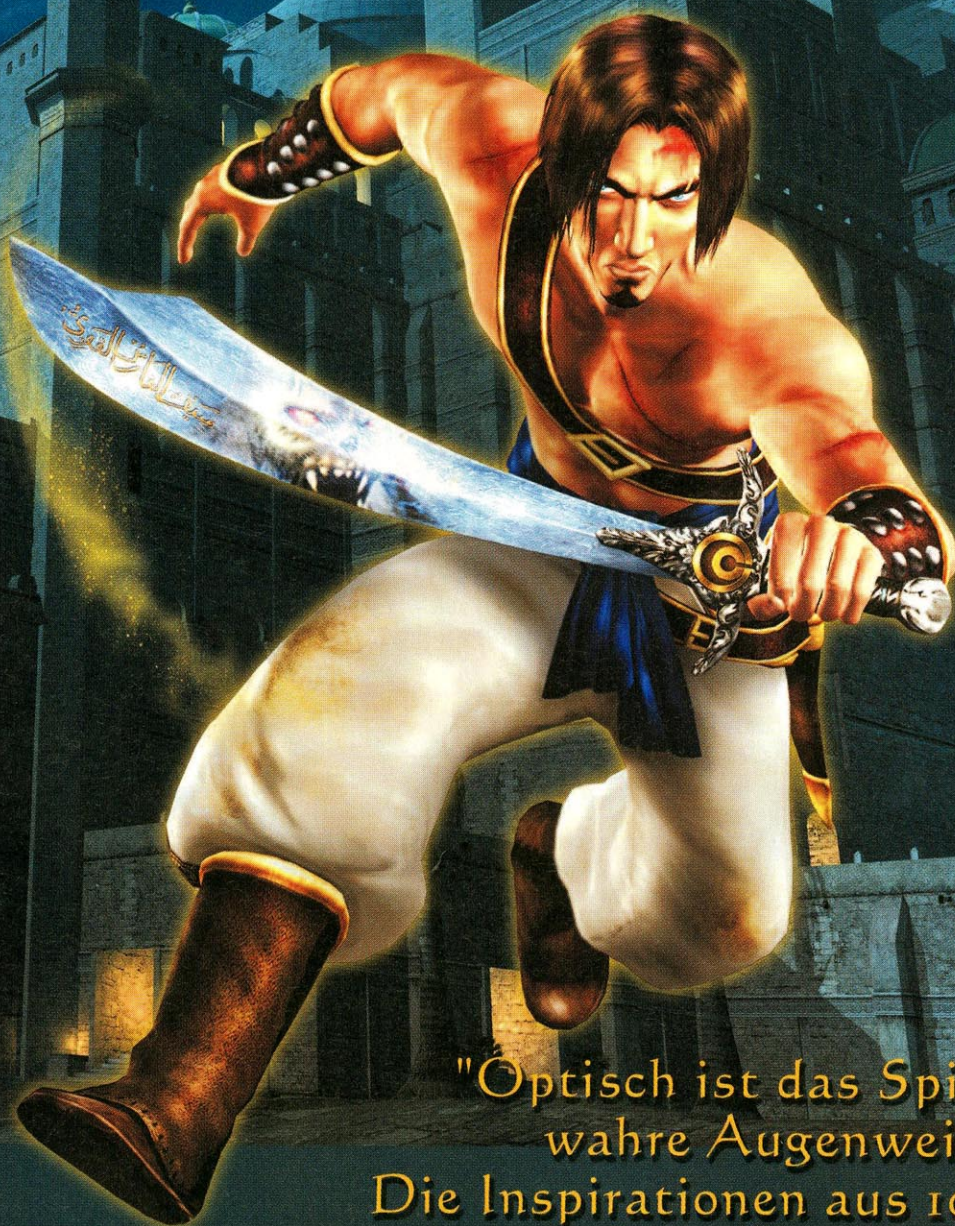
ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **89%**

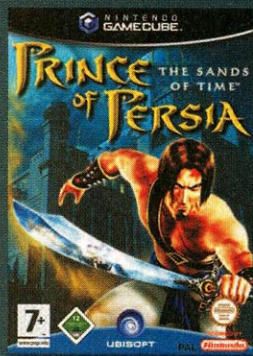
PRINCE of PERSIA

THE SANDS OF TIME™

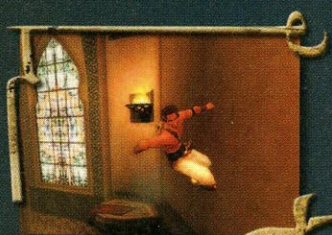
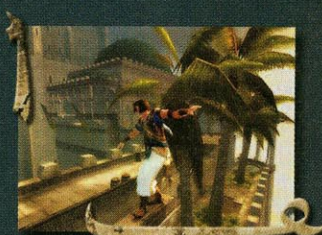


"Optisch ist das Spiel eine wahre Augenweide.
Die Inspirationen aus 1001 Nacht wurden toll umgesetzt."

N Games 01/2004



N GAMES



www.prince-of-persia.de

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

PlayStation 2

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE



UBISOFT

FINAL FANTASY

Crystal Chronicles

Juhu, Final Fantasy ist wieder da!
Allerdings in etwas anderer Form...

GCN

Normalerweise erwartet man bei einem *Final Fantasy* ausufernde Videosequenzen, einen linearen Handlungsstrang, Charakter(weiter)entwicklung und rundenbasiertes ATB-Kampfsystem. Nichts davon ist bei *Crystal Chronicles* vorhanden, hier dreht sich alles um Multiplayer- und GBA-Linkfunktion. Für den Multiplayerbetrieb sind zwei bis vier angeschlossene GBAs zwingend notwendig – ohne GBA lässt sich *Final Fantasy Crystal Chronicles* nur im Einzelspieler-Modus betreiben.

Auf Wanderschaft

Zwar ist die Story etwas dünn, für das Spielprinzip aber wichtig: Die Welt ist in einen gefährlichen Nebel getaucht, der die Bewe-

gungsfreiheit drastisch einschränkt. Die Bewohner schützen sich mit speziellen Kristallen, welche eine kuppelförmige, nebelfreie Aura erzeugen. Ein solcher Kristall ist euer ständiger Begleiter und zwingt euch gleichzeitig dazu, die Gruppe eng zusammen zu halten. Im Einzelspieler-Modus wird der Kristall von einem kleinen Moggy getragen, ansonsten ist einer der Spieler für den Transport zuständig.

Damit der Kristall seine schützende Funktion beibehält, muss er regelmäßig mit Tau vom Myrrhebaum benetzt werden. Eure Aufgabe ist nun, eben solche Bäume zu finden. Zu diesem Zweck durchstreift ihr die Oberwelt auf vorgegebenen Wegen und betretet von hier aus die einzelnen Abschnitte, in denen die

Kämpfe stattfinden. Am Ende eines jeden Abschnittes wartet ein Bosskampf, dessen Vernichtung euch den begehrten Tau beschert.

Alle für einen

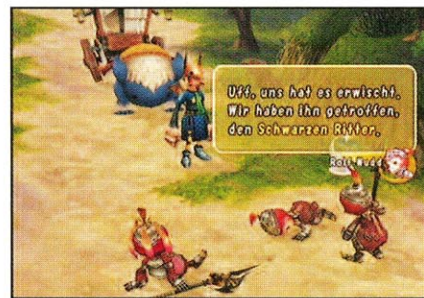
Die Kämpfe selbst laufen in Echtzeit ab und bestehen im Grunde aus normalen, physikalischen Angriffen und Magie. Neue Zaubersprüche erlernt ihr durch Aufsammeln von Steinen, welche von besieigten Gegnern zurück gelassen werden. Mit einer Art Zielcursor nehmt ihr euren Gegner aufs Korn – sobald sich die Cursor von mehreren Spielern überlagern, werden die Magieangriffe entsprechend kombiniert oder verstärkt. Als Einzelspieler wählt ihr hingegen selbst zwei Magiesprüche aus, die ihr mixen wollt.



Humor ist trumpf: Einer von den vieren hat offenbar den "Schuh des Manitu" gesehen.



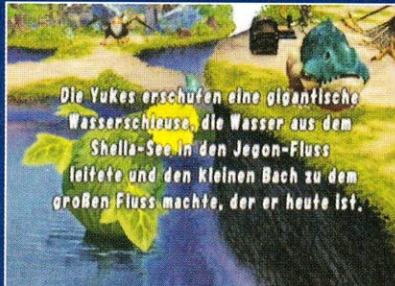
Du kannst kochen und waschen? Braves Mädchen! Aus dir wird sicher mal eine gute Frau!



Während eurer Reisen werdet ihr von Passanten über aktuelle Geschehnisse informiert.

Die PAL-Anpassung

...ist ordentlich, wenn auch nicht sehr spektakulär. Da es ja schon im japanischen Original keine Sprachausgabe gab, konnte da natürlich auch nichts übersetzt werden. Der Gesang hingegen ertönt nun auf Englisch. Sämtliche Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt, wobei einige Fachbegriffe wie "Feura" und dergleichen ja schon aus früheren Final Fantasy-Spielen bekannt sind. Einen 60 Hz-Modus gibt es nicht, das Spiel läuft aber trotzdem in Vollbild.



Die Yukes erschufen eine gigantische Wasserschleuse, die Wasser aus dem Shella-See in den Jegon-Fluss leitete und den kleinen Bach zu dem großen Fluss machte, der er heute ist.



In meiner Jugend hatte die Leibgarde noch Disziplin. Heute besteht sie nur aus Jammern.

Jeder Spieler hat nur eine begrenzte Zahl an Kampfbefehlen (zunächst zwei, mit der Zeit werden es aber mehr), was nicht unbedingt sehr flexibel ist. Um andere Gegenstände oder Zaubersprüche als die gerade aktiven auswählen zu können, ist häufiger Wechsel ins Hauptmenü (Einzelspieler) oder auf den GBA (Multiplayer) erforderlich. Einzelspieler haben es da noch etwas einfacher, da der Kampf für die Zeit im Menü unterbrochen wird. Wer hingegen im Multiplayer-Modus mit seinem GBA beschäftigt ist, bleibt den Angriffen der Gegner weiterhin ausgeliefert und ist auf den Schutz der Kollegen angewiesen.

Alle für einen

Auch ohne Rendervideos gehört *Crystal Chronicles* zur grafischen Oberklasse. Größtenteils ist das den Effekten zu verdanken, welche teilweise so beeindruckend sind, dass sie sich kaum in Worte fassen lassen. In diesem Zusammenhang sei die fest stehende Kamera erwähnt, die in den Kämpfen zu Problemen führen kann – nämlich dann, wenn sich z.B. ein Endboss zwischen die Kamera und eure Spielfiguren stellt und ihr blind umher irrt. Abgesehen von etwas Gesang gibt es keine Sprachausgabe, die Soundeffekte entsprechen aber

dem erwarteten hohen Standard. Die Musik wird größtenteils von akustischen Instrumenten gespielt und klingt irgendwie mittelalterlich und japanisch zugleich. Die Melodien sind zwar durchweg wunderschön, wiederholen sich aber etwas zu oft.

Final Fantasy: Crystal Chronicles kann tierischen Spaß machen, wenn man es richtig angeht. Im Multiplayer-Modus ist schon eine Menge Koordination und Teamwork erforderlich, aber das ist ja auch genau das, was Nintendo erreichen wollte. Die Endwertung ist somit als Multiplayer-Wertung zu verstehen. Einzelspieler können mal locker zehn Prozent abziehen. (SRÖ)



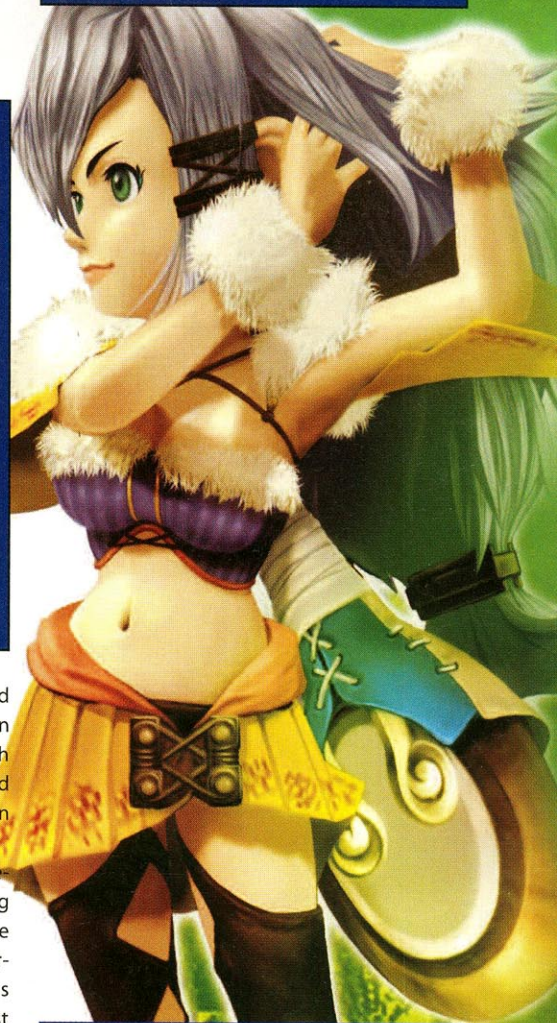
Zu viele Köche verderben nicht nur den Brei, sondern stehen sich auch gerne mal selbst im Weg.



Befehle und Items werden auf dem GBA ausgewählt, um andere Spieler nicht zu stören.



Auf dem GBA-Screen seht ihr eine Übersichtskarte der jeweiligen Umgebung.



GENRE-CHECKER

RPG	ACT
75%	25%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Square Enix
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	11.03.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	60 min.
Spieler:	1-4
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- Link-Funktion zum GBA klasse genutzt
- super Grafik & Sound
- kein "echtes" Final Fantasy mehr
- für Einzelspieler nicht empfehlenswert

FAZIT

Ein paar Freunde mit GBAs, dann geht's ab. Alleine wird's schnell langweilig.

ALTERNATIVE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi
ca. 80 €	Ausgabe 4/03: 81%

BEWERTUNG 87%

TAK

und die Macht des Juju

Bei diesem Spiel braucht ihr eine Menge Tak-tik!

GCN

Tief im Urwald ist die Welt noch in Ordnung. Der ehrenwerte Pupanunu-Stamm lebt friedlich unter dem Schutz des Juju-Mondes, der die Pupanunus vor allem Schlechten beschützt. Wäre da nicht der fiese Schamane Tlaloc. Der hat es auf die magischen Klunker der Pupanunu abgesehen und mopst sie auch kurzerhand. Das Resultat ist für die Pupanunus verheerend. Statt mutiger Krieger tummeln sich im Dorf nur noch blökende Schafe. Wer soll die Steine nun zurückholen? Die Antwort ist so einfach wie entmutigend. Ausgerechnet der kleinste und tollpatschigste von allen Pupanunus wurde von Tlalocs Zauber verschont: Tak.

Toc, Tak, Tick

Dem Dorfältesten wäre der starke Krieger Toc viel lieber gewesen, doch der ist derzeit, wie gesagt, ein braves Lämmchen. Also liegt das Schicksal der Pupanunus ganz alleine in Taks

Händen. Was nun vor euch liegt, ist ein klassisches Jump'n'Run, das leider nicht viel Neues bietet. Als Tak habt ihr alle Bewegungen drauf, die auch Helden wie Mario ausführen können. Tak kann verschiedene Sprünge bewerkstelligen, an Vorsprüngen hangeln, Flächen hinaufklettern und sich an Lianen und Seilen herum schwingen.

Was wäre ein Jump'n'Run ohne aufsammlbare Items? Eure wichtigsten Utensilien sind weiße und rote Federn. Die dienen in erster Linie als Orientierungshilfe. Außerdem spendieren sie dem kleinen Hüpfen noch Lebensenergie und später Mana, um seine Juju-Kräfte zu aktivieren.



Die Schleuder kann auch als **Schlagwaffe** eingesetzt werden, was diesem Vieh sichtlich unangenehm ist.



Wenn ihr **dem Tier** blöd kommt, schlägt es gnadenlos zu.



Oh! Dieses Biest braucht mal einen **mit der Keule** vor den Latz!



Gegenstände könnt ihr aufnehmen und damit werfen. Gebt aber Acht, worauf ihr werft.



In späteren Abschnitten muss Tak **einige Hühner** missbrauchen, um abheben zu können.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Bei der ersten Pressevorführung beteuerten die Hersteller zwar mehrfach, dass sie ein Spiel mit *Zelda*-ähnlichem Gameplay kreieren wollten, aber auch in der fertigen Fassung kann ich kaum Parallelen zu *Links Abenteuern* erkennen. Vielmehr ist *Tak* ein waschechtes 3D-Jump'n'Run in der Tradition von *Rayman* und *Mario*. Spielerisch wird nicht viel Neues geboten, was dem Unterhaltungswert aber keinen Abbruch tut. Besonders angetan bin ich vom lustigen Charakterdesign (über die Schafsviecher könnt ich mich stundenlang kaputt lachen) und den stimmungsvollen Dschungelrhythmen. Okay, hier und da lässt sich immer etwas verbessern, aber Jump'n'Run-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Mir gefällt's!

Zurückgelassen werden die Federn von sämtlichen vermöbelten Gegnern, die allerorts auf euch warten. Hier muss man *Avalanche* ein Kompliment aussprechen, denn wer kommt auf so kuriose Feinde wie Spiralschwanzaffen? Tak findet im Laufe des Spiels mehrere Gegenstände, die er als Waffe einsetzen kann. Ihr könnt jederzeit zwischen den einzelnen Gegenständen hin und her schalten.

Versperrt euch mal irgendein Zaun, oder eine Mauer den Weg, dann steht garantiert ein Tier bereit, das euch helfen kann. Mal biegt ein Affe einen Palme um, die dann als Katapult dient, ein anderes Mal reitet ihr auf einem Nashorn einfach einen störenden Zaun zu Klump. Überhaupt wird Interaktion mit Getier ganz groß geschrieben.

Kinderspiel?

Der Titel spielt sich sehr linear. Tak bekommt eine spezielle Aufgabe und erst wenn diese erledigt ist, öffnet sich ein Tor, durch das er zur nächsten Aufgabe gelangt. Das große Problem bei diesem Spiel liegt aber in der Aufgabenstellung. Zwar hat die Kooperation mit dem Kindersender Nickelodeon in der sehr kindlichen Präsentation ihre Spuren hinterlassen, dennoch ist so manche "Such-Missionen" besonders für die Zielgruppe arg frustig. Weniger geübte Spieler werden hier schnell die Lust am Spielen verlieren. Ab und an bockt noch die Kamera, was gerade in kniffligen Sprungpassagen Nerven kostet. Das Spiel ist aber so sportlich, euch unbegrenzte

Leben zu schenken. Die Rückversetzkpunkte sind fair.

Technisch sieht *Tak* sehr ordentlich aus. Die ganze Welt und auch das Design erinnern stark an Ubi Softs *Rayman*. Der Charakter ist lustig animiert und die Texturen der einzelnen Welten sind schön aufgelöst. Teilweise ruckelt es, unspielbar wird es deswegen aber nicht. Eine deutsche Sprachausgabe sowie ein gutes Tutorial sind ebenso vorhanden. Die Musik ist wohl am besten mit "Bongo" beschrieben. Wenn es mal zu einem heftigeren Kampf mit einem Endgegner kommt, mischt sich auch eine E-Gitarre unter die Trommeln. *Tak* ist sicher kein schlechtes Spiel, hat aber gegen die Großen des Genres wenig Chancen. (BS)

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ		
Hersteller:	Avalanche		
Internet:	www.takgame.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	8
Sound:	8
Gameplay:	8
Dauerspaß:	8
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) knuffiger Tak
- :-) viel Komik
- :-) Kameraprobleme
- :-) teils frustig

FAZIT

Lustiges und buntes Jump'n'Run für Liebhaber.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **77%**



Auf **größeren Tieren** könnt ihr Platz nehmen und reiten. Das spart Zeit und überwindet Hindernisse.

JAMES BOND

Alles nichts oder

Starensemble und knallharte Action – James Bond, wie wir ihn lieben!

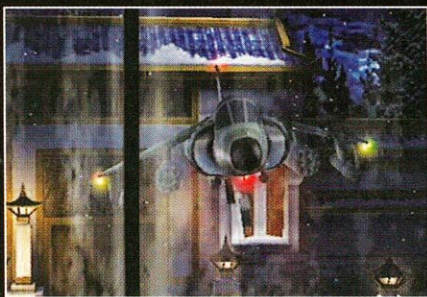
GCN

Nach einem professionellem Intro, das auch aus einer Filmproduktion stammen könnte, bleibt für Erklärungen nur wenig Zeit. Umringt von Gegnern, klärt euch das Programm über die wichtigsten Kampfbewegungen auf, der Waffenwechsel funktioniert elegant mit dem Digitalpad. Die nächste Mission ist das eigentliche Tutorial. Hier lernt ihr unter anderem, den Rappel einzusetzen. Mit diesem Gerät kann Bond Wände nach oben gehen. Stürzt ihr euch etwa einen Abgrund hinab, wird der Rappel

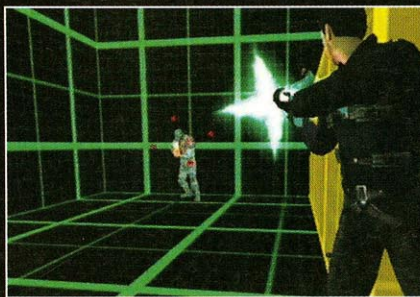
automatisch aktiviert und geleitet euch auf den sicheren Boden. In späteren, brenzligen Situationen könnt ihr euch also einfach irgendwo runterfallen lassen – der Rappel rettet euch das Leben. Eine wirklich lustige Idee ist die Q-Spinne. Dieses kleine Metalltierchen kann durch die kleinsten Maueröffnungen gesteuert werden und taugt in erster Linie zum Auskundschaften der

Umgebung. Doch auch wenn mal ein Gegenstand gesprengt werden muss, kann das elektronische Insekt zur Explosion gebracht werden.

Bond kann dank des Wechsels aus der Ego-Perspektive in die dritte Person effektive Nahkampfbewegungen ausführen. Kommt ihr einem Schergen Diavolos zu nahe, oder hat Bond keine Munition mehr, kann er sein Gegenüber packen und zu Boden werfen. Ein trockener Schlag ins Gesicht erledigt den Rest. Eine beliebte Bewegung unseres Doppel-



Eine Harrier ist nie ein leichter Gegner. Eine Bazooka reicht aber.



Das Tutorial erklärt euch die wichtigsten Grundlagen des Spiels.



So, hier werfen wir noch ein Bömbchen rein, dann geht es auch schon weiter.



Für die Figuren standen bekannte Hollywoodgrößen Vorbild.

nullagenten sind auch Konterangriffe, bei denen er sich seines umfassenden Wissens über asiatische Kampfkunst bedient. Noch cooler ist aber ein Schlag mit dem Gewehrkolben – das tut schon beim Zuschauen weh.

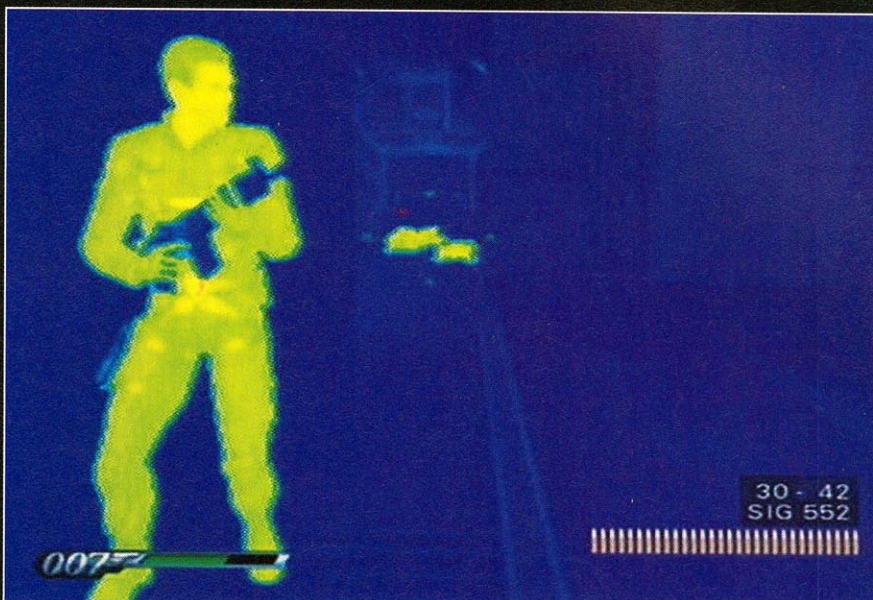
Sam Fisher mit Artillerie

Ihr könnt zwar in gebückter Haltung den einen oder anderen Gegner von hinten erledigen oder gar umgehen, doch letztlich kommt es über kurz oder lang zur bleihaltigen Konfrontation. Dennoch kann sich James an Wände drücken und von dort Gegner anvisieren. Durch Betätigung der Feuertaste lehnt er sich dann lässig um die Ecke und nistet die Jungs um. Das Ganze sieht aus, als würde Sam Fisher mit Artillerie anrücken.

Für die Einsätze auf Rädern hat sich der gute alte Q etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Zur Wahl stehen ein Aston Martin Vanquish und ein Porsche



Explosionen allerorts. Aber dank Hightechequipment kommt James überall raus.



Um den vollen Durchblick zu behalten, besitzt ihr eine Wärmebildansicht, wie sie echte Agenten verwenden.

Cayenne. Ersterer ist sogar mit Raketen, Maschinengewehren und einer Tarnvorrichtung ausgestattet. So lassen sich unbetene Gäste hervorragend überrumpeln. Die Fahrabschnitte sind merklich vom *Need for Speed*-Team beeinflusst worden. Gelegentlich besteigt ihr den Motorrad-Prototypen Triumph TT600. Selbst in der Luft, mit einem Helikopter, ist 007 souverän. Eines haben aber alle Spielabschnitte gemeinsam: Es wird nonstop geballert. Hier liegt auch der große Kritikpunkt. *Alles oder Nichts* wird in vielen Situationen sehr hektisch. Wir hätten uns da mehr Variationsmöglichkeiten gewünscht. Warum darf man es sich nicht aussuchen, ob man einen Abschnitt lieber still und leise spielen möchte, statt immer mit dem Kopf durch die Wand zu gehen? Laut Electronic Arts ist dies eine Auflage der Lizenzinhaber.

Technisch auf der Höhe

Trotz des Multiplattformstatus sieht *Alles oder Nichts* grafisch gut aus. Sämtliche Charaktere, die Hollywoodgrößen nachem-

pfunden wurden, sind in Zwischensequenzen und im Spiel, ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten. Texturen und Umgebungsgrafiken während der Fahrmissionen, wirken sehr stimmig, sind aber teils leicht verwaschen. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT	RSP
80%	20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	8
Sound:	8
Gameplay:	8
Dauerspaß:	8
Multiplayer:	nicht vorhanden

- :-) Starbesetzung
- :-) super Präsentation
- :-) massig Action
- :-(teils zu hektisch

FAZIT

Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.

ALTERNATIVE

James Bond 007: Nightfire Electronic Arts
ca. 30 € Ausgabe 1/02: 80%

BEWERTUNG **84%**



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Okay, es gab strenge Auflagen der Filmlizenzinhaber, und ja, Bond ist ein Killer. Aber er ist kein Terminator, sondern 00-Agent, vor dem selbst die Kollegen Fisher und Snake auf die Knie fallen sollten. Doch in *Alles oder Nichts* steht 007 unter permanentem Dauerfeuer und seine Mission gleicht eher einem Überlebenskampf als einem Agenten-Auftrag. Dadurch steht das Spiel ein bisschen zwischen den Stühlen: Wenn ich schleichen will, greife ich zu *Metal Gear Solid* oder *Splinter Cell*, und wenn ich mit Bond ballern will, schmeiß ich mein N64 wieder an. *Alles oder Nichts* ist weder "alles" noch "nichts", sondern von allem ein bisschen.

PRINCE OF PERSIA

The Sands of Time

Was wäre, wenn man die Zeit zurück drehen könnte? Würdet ihr alles genau so machen?

CCN

Die Hintergrundgeschichte zu *Prince of Persia: The Sands of Time* ist eher nebensächlich und sei deshalb hier nur kurz angerissen: Durch ein unglückliches Missgeschick setzt der Prinz eine riesige Sanduhr wieder "in Betrieb", worauf alle Bewohner des Landes in zombiartige Geschöpfe verwandelt werden, denen Sand statt Blut durch die Adern fließt. Natürlich obliegt es dem Prinzen, den angerichteten Schaden wieder zu reparieren.

Ganz grob gesagt, durchquert ihr mit dem Prinzen einen "Raum" nach dem anderen, müsst einen Weg zum Ausgang suchen und dafür zahlreiche Puzzles und Rätsel lösen. Statt den üblichen Schlüssel-Tür-Rätseln und Blockverschiebungen muss der Prinz sein ganzes akrobatisches Können einsetzen, um einen sicheren Pfad über die zahlreichen Fallen zu finden. So kann er nicht nur springen, klettern und hangeln, sondern auch für ein paar Meter

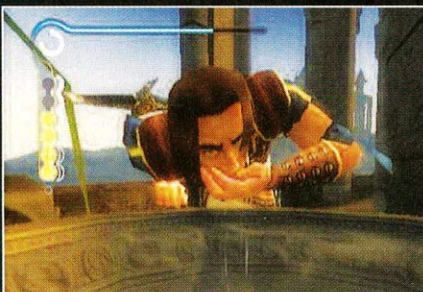
an Wänden entlang laufen. "Wie komme ich dort hin?" ist die Frage, die ihr euch am häufigsten stellt, während euch im nächsten Moment schon der Geistesblitz für die Lösung durchs Hirn zuckt.

Zeitreisen

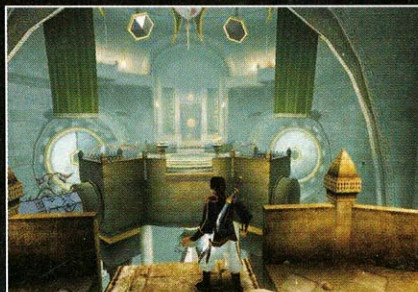
Wichtigstes Utensil ist der Sand der Zeit, mit dem ihr buchstäblich Macht über den Zeitverlauf habt. Solltet ihr mal in einen Abgrund stürzen oder sonst irgendeinen Fehler begehen, könnt ihr ganz einfach das Spiel "zurückspulen" und es noch einmal versuchen. Sobald euer Sandvorrat allerdings erschöpft ist, heißt es endgültig "Game Over". Aber selbst dann werdet ihr nicht sehr weit zurückgesetzt, sondern könnt den zuletzt besuchten Abschnitt erneut in Angriff nehmen. Den begehrten Sand erhaltet ihr hauptsächlich durch Kämpfe mit den Sand-Zombies. Auch hier beweist sich der Prinz als

äußerst agil, indem er geschwind um die Gegner herum wirbelt den trägen Untoten keine Chance lässt. Mit der Zeit erlernt er besonders mächtige Angriffe, mit denen er zum Beispiel Gegner einfrieren kann oder ihren Zeitverlauf (und somit auch ihre Bewegungen) verlangsamen lässt.

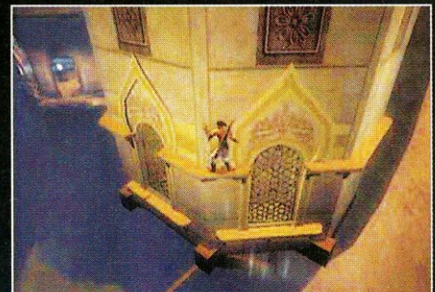
Neben den ausgeklügelten und ideenreichen Rätseln ist die Steuerung ein fetter Pluspunkt des Spiels, da sie euch bei den haarsträubenden Manövern in Schwindel erregender Höhe sehr entgegen kommt. Es gibt ja genug Spiele, wo man seine Figur erst pixelgenau positionieren muss, damit ein Sprung nicht daneben geht (hat da jemand *Tomb Raider* gerufen?). Nicht so bei *Prince of Persia* – ihr drückt einfach den Joystick in die ungefähre Richtung, drückt auf einen Knopf, und es passt schon. Das Resultat ist ein äußerst flüssiger Spielablauf, der für ordentlich Motivation sorgt, anstatt den Spieler durch frustige



Zu viel Sand macht **durstig**. Ein Schluck vom kühlen Nass füllt die Lebensenergie wieder auf.



Standardprozedur: Erst einmal die **Lage checken** und überlegen, was zu tun ist.



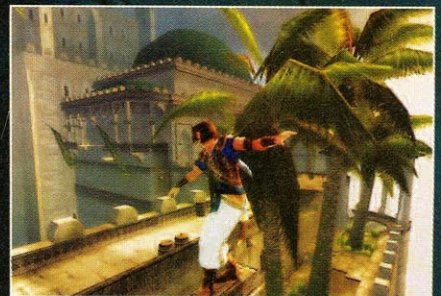
Keine Angst in **großen Höhen** – wenn ihr runter fallt, hält sich der Prinz automatisch fest.



Zwei rotierende **Kreissägen** versperren den Weg. Wie kommt man jetzt heil an denen vorbei?



Her mit dem **Sand**! Ohne diesen seid ihr nämlich ziemlich aufgeschmissen.



Das **Balancieren** erfordert ein wenig Geschick am Joystick. Aber nur ein wenig.

Stellen in den Wahnsinn zu treiben.

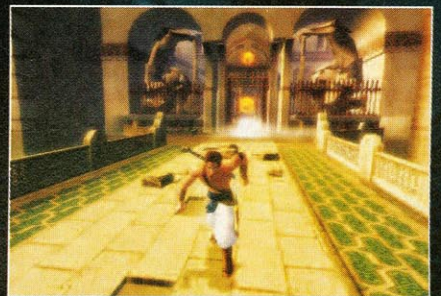
Tausendundeine Nacht

Besonders gelungen ist auch die einzigartige "orientalische" Atmosphäre. Statt auf massenweise Polygon-Power und Effekthascherei zu setzen, wirkt die Grafik eher subtil und setzt Effekte dezent, dafür aber umso treffender ein. Zudem wurde die Gesamtopik mit einem Weichzeichner überzogen, wodurch die Grafik aber keineswegs milchig oder ver-

waschen wirkt, sondern eher einer permanenten Traumsequenz ähnelt. Auch der Sound ist fast schon minimalistisch: Musik ertönt meist nur in den Kämpfen, ansonsten gibt es geschickt eingesetzte Soundeffekte und die (natürlich deutschsprachige) Stimme des Prinzen, der das ganze Geschehen in einer Art Rückblende erzählt.

Abgesehen von der etwas knappen (Durch-) Spielzeit von rund zehn Stunden ist *Prince of Persia: The Sands of Time* ein exzellentes Stück

Software, welches einen wieder daran erinnert, worauf es bei Videospielen letztendlich ankommt: Gameplay und Spielspaß. (SRÖ)



Die "weiche" Grafik ist ein toller Effekt und gibt dem Spiel eine richtig mystische Note.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Nach den Unsicherheiten, ob der Prinz nun tatsächlich noch auf dem GameCube käme, bin ich doppelt froh, mit dem wackeren Perser allerlei Abenteuer bestehen zu können. Das Zeit-Feature erspart mir unnötigen Frust und hilft so, ein angenehmes Spielgefühl zu entwickeln. Außerdem bewegt sich derzeit kein anderer Held derart geschmeidig von Absatz zu Absatz und von Wand zu Wand. Alleine die grazile Akrobatik des Prinzen macht Lust auf mehr. Ärgerlich für GameCube-Spieler: Um die versteckten Goodies freizuschalten, ist ein angeschlossener GBA samt PoP-Modul erforderlich – Xbox- und PS2-Besitzer bekommen diese Features ohne solche Hürden. Höre ich da jemanden "Abzocke" schreien?

GENRE-CHECKER

ACT	JNR	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft		
Hersteller:	Ubi Soft		
Internet:	www.princeofpersia.de		
Erhältlich::	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 min.	Preis:	ca. 45 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) zugängliches Gameplay
- :-) ausgeklügelte Rätsel
- :-) arabische Atmosphäre
- :-) konkurrenzlose Animationen

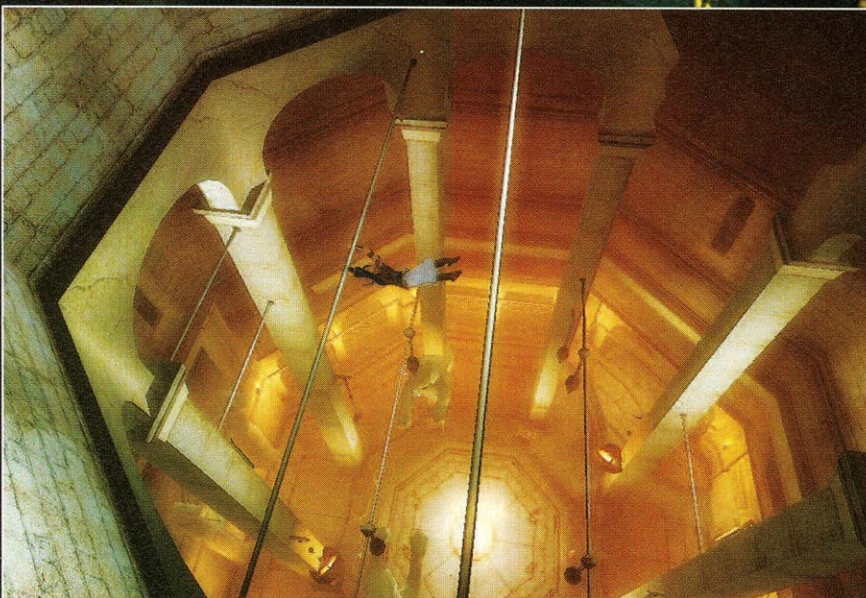
FAZIT

Wunderschöner Rätselspaß im virtuellen Orient.

ALTERNATIVE

Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos
ca. 60 €	Ausgabe 3/03: 77%

BEWERTUNG 92%



Der Prinz ist der reinste **Zirkusartist** und schwingt sich mit Saltos von einer Stange zur anderen.

BEYOND GOOD & EVIL

Manche Menschen haben eine seltsame Fantasie.
Und manche machen daraus ein Videospiel.



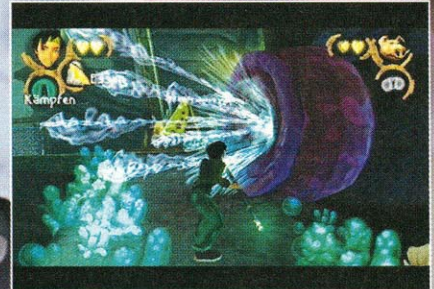
GCN



Ein **Nashorn** mit einer Hovercraft-Werkstatt – hey, das ist doch das Normalste auf der ganzen Welt!



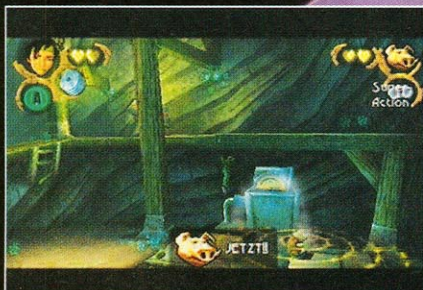
Eine Seefahrt ist nicht immer lustig. Ständig werdet ihr von Angriffen der **DomZ** genervt.



Das Design ist zwar durchgehend ziemlich verrückt, meistens aber wirklich schön anzusehen.



Euer holografischer Freund **Secundo** reißt die coolsten Sprüche mit seinem spanischen Akzent.



Pey's Stampfattacke schleudert Jade nach oben. Solch eine **Zusammenarbeit** ist oft erforderlich.



Bei den **Kämpfen** gilt: Immer fleißig draufkloppen. Langweilig wird das aber trotzdem nicht.

Eure Hauptfigur ist Jade, passionierte Fotografin und wohnhaft auf dem Planeten Hyllis, welcher sich im Krieg mit den böstigen DomZ befindet. Von einer Untergrundorganisation werdet ihr beauftragt, Beweismaterialien für eine Verschwörung der Militärs zu liefern. Zu diesem Zweck müsst ihr die verschiedensten Rätsel und Puzzles bewältigen, und hier werden dann auch schon die Parallelen zu *Zelda: The Wind Waker* deutlich. Schalter drücken, Bauteile zusammensetzen und natürlich häufiges Teamwork. Hierfür könnt ihr einem Kollegen auf Knopfdruck einfache Befehle erteilen, damit dieser dann die richtige Aktion ausführt.

Mixtur

Beyond Good & Evil erinnert stellenweise aber auch an Spiele wie *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid*. Jade ist zwar keine Super-Agentin, arbeitet aber gewissermaßen auch Undercover und geht dementsprechend vorsichtig und unauffällig vor. Und wo wir gerade bei Agenten sind: Auch zu den James Bond 007-Spielen lassen sich Parallelen herstellen. Denn wenn sich Jade nicht gerade durch rätselhafte Räumlichkeiten arbeitet, düst sie mit ihrem Hovercraft über den Ozean und nimmt mit bordeigenen Schusswaffen angreifende Aliens aufs Korn. Vorrangig dient das Luftkissenboot aber als Fortbewegungsmittel zwischen den einzelnen Lokalitäten, was wiederum den Kreis zu *Wind Waker* schließt.

Besonderes Lob gibt es für die deutsche Sprachausgabe, die mit coolen Sprüchen und witzigen Dialekten für Lacher sorgt. Die Grafik steht dem qualitativ in nichts nach und trumpft nicht nur mit sauberer Programmierung und tollen Effekten auf, sondern auch mit einem eigenwilligen Cartoon-Stil, der den Spieler in eine ziemlich bizarre Welt versetzt. Das Gesamtergebnis ist ein bunter Genre-Mix, der

sich hemmungslos bei anderen Spielen bedient und aus ihnen das Beste heraus pickt. Zudem sind Thematik und Design schon ziemlich seltsam, so dass dieser schrille Genre-Cocktail ein gewisses Maß an Offenheit vom Spieler erfordert. Aber die "Open Minded Player" unter uns werden die Qualitäten von *Beyond Good & Evil* zu schätzen wissen! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	RSP	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft		
Hersteller:	Ubi Soft		
Internet:	bge.ubisoft.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 min.	Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) klasse Genremix
- :-) abgefahrenes Design
- :-) gute deutsche Sprachausgabe
- :-) zum halben Preis!

FAZIT

Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört!

ALTERNATIVE

Prince of Persia	Ubi Soft
ca. 60 €	Ausgabe 3/04: 92%

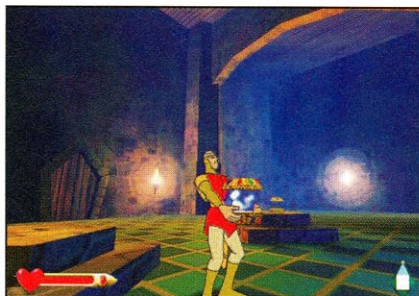
BEWERTUNG 90%

DRAGON'S LAIR 3D

Ritter Dirk ist deutlich
in die Jahre gekommen.



Die **Umgebungsgrafiken** sind nicht sonderlich gelungen. Eher trist.



In kleinen Rätseln ist **Gegenstand A nach B** zu bringen. Kennen wir schon...



Jetzt geht es heiß her. Dirk muss sich als ehrbarer **Drachentöter** beweisen.

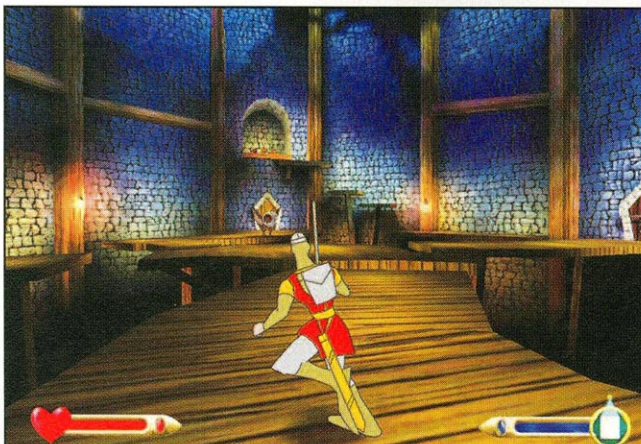
Neuaufgaben von Klassikern haben es in der Regel nicht leicht. Es sei denn, sie heißen *Resident Evil* oder *Metal Gear Solid*. Ein *Dragon's Lair* (1983) hingegen ist nur wenigen Spielern überhaupt noch ein Begriff, und versumpt so im Gros des aktuellen Spieleangebots. Die Geschichte um Ritter Dirk schafft es immerhin gelegentlich, den Kopf aus dem Morast zu strecken und nach spielerischer Luft zu schnappen.

Müdes Jump'n'Run

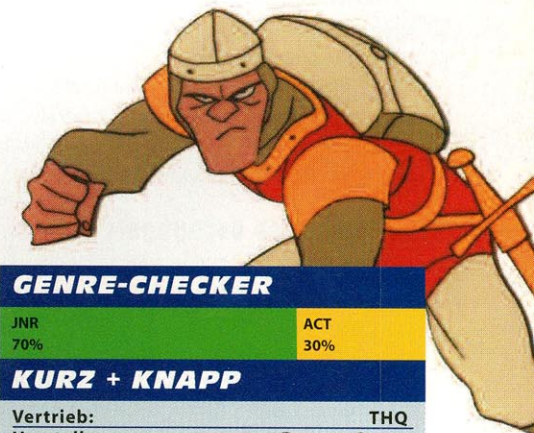
Entwickler Dragon Stone blieb der Story des Originals treu. Als in rot gekleideter Rittersmann seid ihr auf dem Weg, Prinzessin Daphne aus den Fängen des Zauberers Mordroc und dessen Drachen Singe zu befreien. Die Bewegungsmöglichkeiten eures Charakters wurden aktualisiert. Dirk hat ähnliche Fähigkeiten wie etwa die allseits beliebte Lara Croft. Er springt, hangelt und schwingt sein Schwert. Das Augenmerk des Gameplays liegt aber auf vielen Jump'n'Run-Abschnitten. Gerade auf dem Weg zu Singes Nest, sind derart viele Sprungpassagen zu meistern, dass die nicht sonderlich gelungene Kameraführung einem frustfreien Spielen keine Chance lässt. Ihr fallt immer wieder in nicht einsehbare Fallen, da die Linse auch mal hängen bleibt. Ähnlich gehaltlos präsentieren sich die Kämpfe. Das Spiel hilft

beim Anvisieren mit einer automatischen Zielhilfe, die aber drauf hinausläuft, um die Gegnerschaft herumzulaufen und auf diese einzuschlagen. Hier fühlt sich das Spiel so alt an, wie es im Grunde auch ist.

Optisch wurde der Titel in Cel Shading-Grafik verpackt, was sicher nicht die schlechteste Wahl war. Während allerdings die Charaktere optisch in Ordnung gehen, herrscht im Umfeld grafische Langeweile. Ihr bekommt viel Schwarz und Grau zu sehen, was nicht allzu beeindruckend ist. Zu allem Überfluss fehlt es Dirk auch irgendwie an Persönlichkeit. Man steuert ihn zwar wacker durch seine Missionen, freut sich gar gen Ende, Daphne befreit zu haben, doch so richtig identifizieren kann man sich nicht mit ihm. Ein Plus ist der orchestrale Soundtrack, der aber durch maula Sprachausgabe neutralisiert wird. Insgesamt ein Spiel für Kenner des Originals. Wer's nicht kennt, wird die Neuauflage weniger mögen. (BS)



Dirk kann sich in etwa so bewegen wie Lara. Dennoch machen die Animationen einen alltäglichen Eindruck.



GENRE-CHECKER

JNR	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ		
Hersteller:	Dragon Stone		
Internet:	www.thq.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	15 min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

[:] Klassiker

[:] Daphne

[:] üble Kamera

[:] technisch veraltet

FAZIT

Auch ein Ritter wird mal älter.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 70%

PITFALL

Die verlorene Expedition

Die 3D-Renaissance –
Harry ist wieder da!

GCN

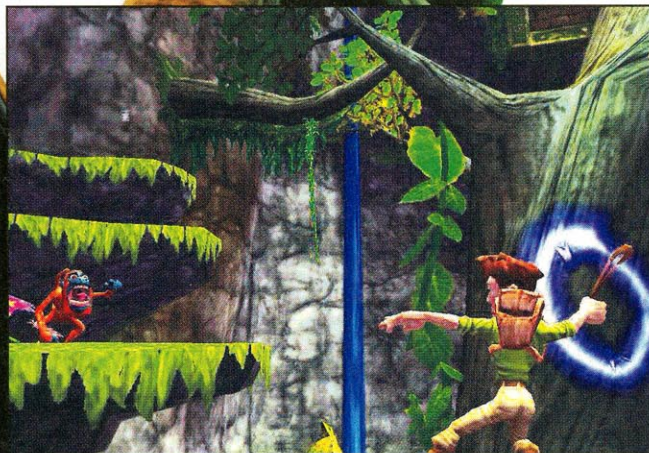
Wiedersehen macht Freunde. Im Falle des 80er Jahre Helden *Pitfall Harry* ist diese Weisheit sogar mehr als ein bloßer Spruch. Klar, Menschen verändern sich im Laufe der Jahre. Im Falle unseres sympathischen Frauenschwarme ist es hauptsächlich die Optik, die sich verändert hat. Harry sieht besser aus denn je. Kein Wunder, denn der Gute unterzog sich einer Ganzkörperoptimierung beim Entwickler Edge of Reality. Voll in 3D meistert er seine Dschungelabenteuer nun sogar mit passender deutschen Sprachausgabe. Edge of Reality setzt bei der Grafik auf die Total-Havok-Technologie, die vor allem eine recht realistische Physik besitzt. Lianen schwingen schön in der Luft und Brücken wackeln verdächtig beim Begehen.

Der Bond des Dschungels

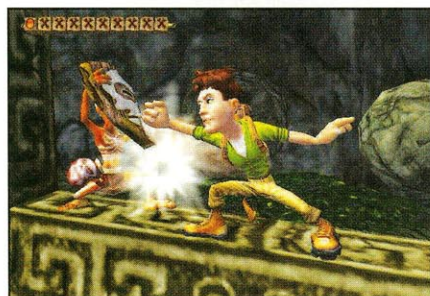
Kaum hat Harry mal wieder versucht, die Mitarbeiterin des Auftraggebers Dr. Bernhard Bittenbinder zu beeindrucken, schmiert deren Flugzeug auch schon ab. Fallschirmsprung in den Dschungel von Peru. Zwischen euch und der Erfüllung eures Auftrages liegen nun 50 Level voller typischer Pitfall-Fallen. Als Harry müsst ihr euch an Lianen über Fleisch fressende Riesenlöcher schwingen, gemeinen Brüllaffen die Schnauze polieren, auf Krokodilen herumspringen oder euch schlicht mit menschlichen Schurken prügeln. Es gibt also viel zu tun. Abseits des klassischen Jump'n'Run-Gameplays wartet noch ein Aufwertungssystem, das *Pitfall: Die verlorene Expedition* eine gewisse Langzeitmotivation gibt. Ihr findet in der Dschungelwelt, wie auch später auf den eisigen Bergen Perus, Schätze und Statuen, die ihr bei

schläfrigen Schamanen gegen neue Bewegungen und Extraenergie eintauschen könnt.

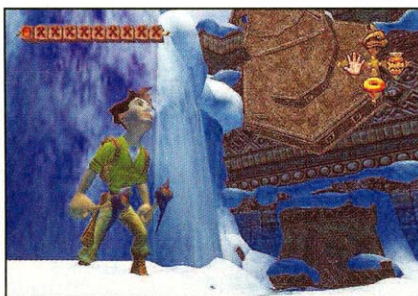
Apropos Bewegungen: Von denen hat Harry eine Menge drauf. Er rennt, springt, macht Doppelsprünge, schleicht, rollt und boxt sich in Karatemanier durch seine Feinde. Auch Waffen findet ihr im Laufe des Spiels. Hier setzen die Entwickler auf die "Direct Control"-Steuerung. Die ermöglicht es, Dinge, die ihr in Händen haltet (z.B. eine Steinschleuder), mit dem rechten Analog-Stick zu bedienen. Das funktioniert in der Praxis sogar recht gut. Die Kamera wird mit den Schultertasten bedient, was aber gerade vor Abgründen zum Problem werden kann. Man hat leider keine, Möglichkeit nach unten zu schauen. Auch Nicht-Genre-Freunde sei *Pitfall: Die verlorene Expedition* aber insgesamt sehr empfohlen. (BS)



Hokuspokus im Urwald: Mit dieser Schleuder ist der Brüllaffe schnell in die Flucht geschlagen.



Die **Eingeborenen Perus** sind keine leichten Gegner. Harry aber auch nicht.



Aus dem Dschungel geht es in die **eisigen Berge**. Ihr seid jedoch gut ausgerüstet.

GENRE-CHECKER

JNR
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Edge of Reality
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) gelungener 3D-Auftritt
- :-) schöne Synchronisation
- :-) umfangreich
- :(Kameraprobleme

FAZIT

Der Dschungel-Charmeur ist zurück und weiß zu überzeugen.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 81%

R: RACING EVOLUTION

Ein neues Rennspiel von Namco –
wer wird da nicht hellhörig?

Dass *R: Racing Evolution* kein neues *Ridge Racer* ist, muss an dieser Stelle noch einmal klargestellt werden, damit Fans nicht mit falschen Erwartungen an das Spiel gehen und hinterher enttäuscht sind. Bei *R: Racing Evolution* erwartet euch – so langweilig es klingen mag – solide Rennspielkost. Im Karrieremodus bringt ihr Rennfahrerin Rena über 14 Kapitel vom Anfängertraining bis an die Weltspitze, der Rest sind die üblichen Standardmodi, wie man sie von zig anderen Rennspielen auch kennt (Arcade, Zeitfahren, Duell, Challenges).

Evolution? Wo?

Vor dem Rennen steht das obligatorische Feintuning an, zudem könnt ihr eine zusätzliche Bremshilfe aktivieren, was das Spiel für Anfänger leichter macht. Auf der Piste könnt ihr eure Konkurrenten angreifen, indem ihr in ihrem Windschatten fahrt und sie so nervös macht. Irgendwann verliert euer Gegner dann die Nerven und begeht einen fatalen Fahrfehler. An sich keine schlechte Idee, die aber ein wenig nach hinten losgeht: Statt eine günstige Gelegenheit zum Überholen zu suchen, sorgt ihr lieber dafür, dass eure Konkurrenz "freiwillig" Platz macht.

Zwar ist es nicht ganz fair, *R: Racing Evolution* auf dieses eine Feature zu reduzieren, leider ist es

aber das einzige, was das Spiel von anderen Racern abhebt. Ansonsten bietet *R: Racing Evolution* nichts, was andere Rennspiele nicht auch haben. Grafisch wäre mehr drin gewesen: Kantentflimmern und Standardeffekte (Sonnenstrahlen) sind wir eigentlich eher von älteren PS2-Racern gewohnt. Der Soundtrack besteht aus Dance- und House-Tracks, die aber alle irgendwie gleich klingen und vom Nervfaktor her nur von den penetranten Funksprüchen übertroffen werden.

Halbgar

Von der Ausstattung her eine Art Simulation, in Punkto Steuerung und Fahrverhalten aber eher ein Arcade-Racer, ist *R: Racing Evolution* ein ordentliches Rennspiel, dem es aber deutlich an Eigenständigkeit fehlt. Wenn man uns die Frage stellen würde, warum man ausgerechnet dieses Rennspiel kaufen sollte, wüssten wir darauf keine Antwort. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Namco
Internet:	www.eapartners.de
Erhältlich:	26.03.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Spieler:	1-2
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	GGGGGGGGGG
Sound:	GGGGGGGGGG
Gameplay:	GGGGGGGGGG
Dauerspaß:	GGGGGGGGGG
Multiplayer:	GGGGGGGGGG

- :-) coole Autos, viele Optionen
- :-) inklusive Pac-Man Vs.
- :-) nichts Besonderes
- :-) seltsames Fahrgefühl

FAZIT

Unauffälliges Rennspiel - nichts halbes und nichts Ganzes.

ALTERNATIVE

Burnout 2: Point of Impact Acclaim
ca. 50 € Ausgabe 6/03: 90%

BEWERTUNG 70%

DONKEY KONGA

Jetzt wird's wild:
Ein Affe bringt uns das Musizieren bei!

Donkey Kongs erster Solo-Auftritt auf dem GameCube ist nicht etwa ein Jump'n'Run, wie man es von früheren Titeln kennt, sondern ein Musikspiel mit Spezialcontroller – in diesem Fall ein Paar Kongas! Obwohl es von der Größenordnung her eher Bongos sind, aber dann passt das Wortspiel ja nicht mehr... Egal, es läuft folgendermaßen: Auf dem Bildschirm bewegen sich von rechts nach links Symbole für die beiden Kongas. Sobald diese am linken Rand ein Feld passieren, muss im Takt der Musik auf die richtige Trommel geschlagen werden oder in die Hände geklatscht werden. Je nach Schwierigkeitsgrad ergeben sich dann mehr oder weniger komplexe Rhythmen, was ein gutes Taktgefühl unabdingbar macht. Denn Musikspiele spielt man eigentlich mehr nach Gehör. Der ganze Spaß kann natürlich auch zu viert stattfinden, wobei ihr hier zusammen oder gegeneinander um die Wette trommelt.

Affenparty

Das hört sich nicht nur furchtbar affig an, sondern sieht in der Praxis dann auch so aus. Aber wer schon einmal solche Musikspiele ausprobiert hat (z.B. *Samba de Amigo* für Sega Dreamcast),

weiß, was für eine Riesengaudi das ist. Musikspiel-Kenner wissen auch, dass für so eine Art von Spielen kein großer Grafik-Overkill vonnöten ist: Ein paar lustig herum zappelnde Affen, die beweglichen Trommel-Symbole, mehr braucht das Spiel nicht.

Zur großen Freude der GameCube-Besitzer ist das Trommel-Vergnügen auch gar nicht mal teuer: Für 6800 Yen (umgerechnet ca. 50 €) bekommt ihr beim Importhändler eures Vertrauens das Bundle mit Spiel und hochwertig verarbeitetem Controller. Importfans überlegen sich den Kauf trotzdem zweimal: Die Songauswahl umfasst neben viel japanischem Zeug aus Pop, TV und Werbung gerade mal zwei Nintendo-Spielesongs (der "Monkey Rap" aus *Donkey Kong 64* und das *Super Mario*-Thema) und zwei Latino-Hits ("Mambo No. 5" und "La Bamba"). Das ist ja nun nicht unbedingt die Art von Musik, mit der man in westlichen Gefilden eine Party schmeißt, zumal auch keine versteckten, freispielfähigen Songs vorhanden sind. Leider gibt es zum Japan-Import derzeit keine Alternativen – sowohl US- als auch PAL-Version sind noch nicht einmal angekündigt. (SRÖ)



Und für die PAL-Version wünschen wir uns den Song "Ich bin ein Star, holt mich hier raus!"



Mit diesen Trommeln wird Donkey Konga gespielt. Klang und Verarbeitung sind einwandfrei.



Keine Angst vor japanischem Kauderwelsch – mit ein bisschen Probieren klappt alles recht gut.



Sieht jetzt nicht sooo aufregend aus, aber darauf kommt es bei einem Musikspiel auch nicht an.



Zu viert auf vier Paar Kongas rumzukloppen, macht schon eine Menge Radau!

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Namco
Internet: www.nintendo.co.jp/ngc/gkgj
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: japanisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- :-) kultiger Controller
- :-) klasse Spielidee
- :-) preisgünstig
- :(Songauswahl zu japanisch

FAZIT

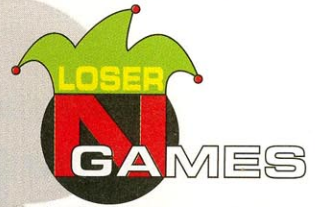
Trommelspaß mit kultigem Controller und japanisch geprägter Songauswahl.

ALTERNATIVE

Keine – so etwas ist auf dem Cube bislang einmalig!

BEWERTUNG **77%**

DISNEY'S TRICKY MICKY



Wo, zum Teufel, ist hier der Turbo-Schalter?

GCN

Hier ist sie, die kürzeste Story der Welt: Die außerirdischen Lu-Lus haben Minnie entführt, und Micky zieht los, um sie zu retten. Oder umgekehrt. Das war's, mehr gibt's dazu nicht zu sagen. Das Gameplay ist völlig auf Stealth ausgelegt, aber in einer so gähnend lahmen und langweiligen Manier, dass es eine Qual ist. "Schleichen" bedeutet in diesem Spiel nämlich nicht nur, dass Mickey nicht gesehen oder gehört werden darf, sondern auch, dass er in einem unerträglichen Schneckentempo durch die Gegend latscht.

Auf dem Weg zu seiner Herzallerliebsten durchquert Micky einen Raum nach dem anderen, welche von den quallenförmigen Lu-Lus bewacht werden. Diese bewegen sich – ebenfalls mit der Geschwindigkeit einer Kontinentalverschiebung – auf ihren Patrouillen, und Micky muss an ihnen vorbei schleichen, um den Ausgang und bei Bedarf auch den passenden Schlüssel zu finden. Um die Lu-Lus auszutricksen, kann er auf Kisten springen oder sich unter Tischen oder in Fässern verstecken. Auf Knopfdruck schaltet das Spiel in Zeitlupe um (es geht noch langsamer als langsam) und Micky wählt ein Objekt aus, mit dem er interagieren will. Eine furchtbar umständliche und träge Prozedur, nur um solch banale Dinge wie Springen oder Ducken auszuführen.

Langsaaaaaam!

Hinzu kommen dann noch sich ständig wiederholende Zwischensequenzen (z.B. beim Aufsammeln eines Schlüssels), die ebenfalls tierisch lang gezogen sind und natürlich nicht abgebrochen oder übersprungen werden können. Herrje, *Tricky Micky* ist so schrecklich lahm und zäh, dagegen ist *Mario Party 5* der reinste Action-Kracher. Stellt euch ein *Mario* oder *Zelda* in zehnfach verlangsamter Geschwindigkeit vor, und ihr habt in etwa eine Vorstellung, was bei *Tricky Micky* abgeht.

Grafik und Sound sind da kaum erwähnenswert. Zeichentrick-Optik weit unter den Fähigkeiten des GameCubes und locker-flockige Jazz-Musik, die zumindest ein



Der Pfeil gibt die Blickrichtung der Außerirdischen an. Nur nicht erwischen lassen!

bisschen Pep in die Sache bringt. *Tricky Micky* ist ungefähr so aufregend, wie ein Besuch beim Arbeitsamt, und selbst die angepeilte, sehr junge Zielgruppe dürfte bei diesem Spiel Schwierigkeiten haben, wach zu bleiben. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	31.03.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ⚡ langsam
- ⚡ langweilig
- ⚡ langsam und langweilig
- ⚡ Spieler ist eingeschlafen

FAZIT

Ein Spiel in permanenter Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum.

ALTERNATIVE

MGS: The Twin Snakes Konami
ca. 60 € Ausgabe 3/04: 89%

BEWERTUNG 23%



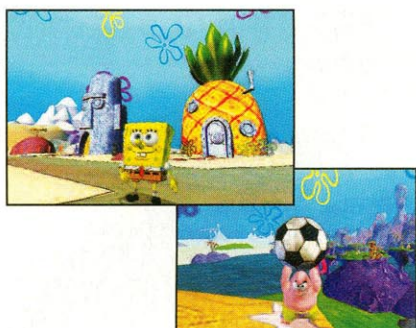
Allein der Gebrauch des Schlüssels zieht eine alberne und nervige Animationssequenz nach sich.



Während Micky unter Tischen herumkriecht, hat Solid Snake schon halb Alaska infiltriert.

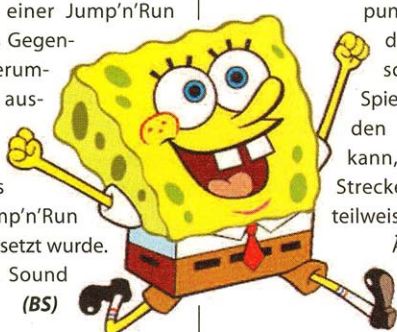
Sprongebob: Bikini Bottom

GCN



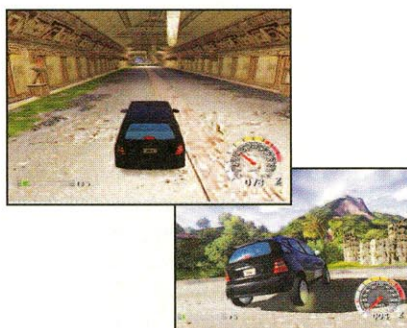
Eines dürfte klar sein: Wer kein Fan des kleinen, quirligen Schwamms ist, den wird auch nicht groß interessieren, dass die Präsentation des Charakters und seiner Umwelt wirklich gelungen ist. Damit hätten wir aber auch schon die große Stärke des Spiels erwähnt. Der Rest ist eine mehr oder weniger kuriose Ansammlung einzelner Episoden. Das Gameplay besteht aus einer Jump'n'Run typischen Mischung, aus Gegenständen sammeln, herumhüpfen und Gegner ausschalten. Und genau in dieser Hinsicht bietet der Schwamm nichts, das in einem anderen Jump'n'Run nicht schon besser umgesetzt wurde. Für die Grafik und den Sound gilt das gleiche.

(BS)



World Racing

GCN

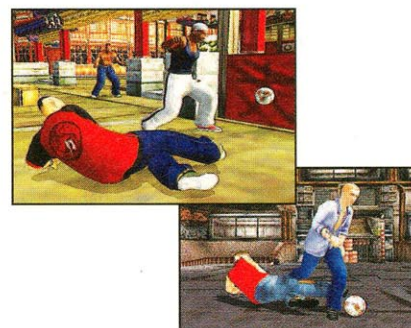


Die 109 Autos im Spiel kommen größtenteils aus der 2003-Serie, was A, C, D, E und M-Klasse-Wagen bedeutet. Die einzelnen Klassen unterscheiden sich kaum in Sachen Leistung und Fahrgefühl. Das Problem dabei ist, dass es kaum Anreiz gibt, den nächsten Wagen freizuspielen, da er sich ähnlich fahren wird wie der Vorgänger. Auch in puncto Steuerungsgefühl liegt der Titel unterm Durchschnitt. Denn obwohl das Spiel grafisch ohnehin nicht mit den Genrekönigen mithalten kann, kommen noch Fehler im Streckendesign hinzu. Es ist teilweise egal, ob ihr über Wasser, Äcker oder sogar einen Baum fahrt – es fühlt sich alles wie Asphalt an.

(BS)

Urban Freestyle Soccer

GCN



Hinterhoffußball mit einer großen Portion Coolness: Hier kicken Gangster Rapper, Skater, R'n'B-Tussis und Houser gegen den Ball. Jeder einzelne Spieler ist geübt im Posen und im lockere Sprüche reißen. Doch auch Fußball können die Typen spielen. Was die Jungs und Mädels mit dem Ball anstellen, ist eine Art Breakdance, nur dass ab und zu ein Tor fällt. Wer auf Spiele wie *NFL Street*, *NBA Street* oder ähnliches steht, darf auch mal bei *Urban Freestyle Soccer* reinschauen. Allerdings solltet ihr noch wissen, dass die Präsentation deutlich schlechter ist als bei den Titeln von Electronic Arts.

(BS)



GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Heavy Iron
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) gelungene Umsetzung der Welt
- :-(Standard-Gameplay
- :-(mäßige Grafik
- :-(man muss eben Fan sein

FAZIT

Liebe den Schwamm – oder hasse ihn!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 69%

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: TDK Medactive
Hersteller: Synetic
Internet: www.tdkmediactive.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) viele Mercedes-Wagen
- :-(fahren sich alle ähnlich
- :-(Fehler im Streckendesign
- :-(grafisch langweilig

FAZIT

Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.

ALTERNATIVE

Burnout 2: Point of Impact Acclaim
ca. 50 € Ausgabe 6/03: 90%

BEWERTUNG 63%

GENRE-CHECKER

SPS
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Fußball auf cool gemacht
- :-) viele Tricks
- :-(mauer Präsentation
- :-(verliert schnell an Reiz

FAZIT

Ohne Abseits und Co., dafür auch mit mauer Präsentation.

ALTERNATIVE

NFL Street Electronic Arts
ca. 60 € Ausgabe 1/04: 84%

BEWERTUNG 68%

Powerpuff Girls

GCN



Wer Kampf der Gurkensurken spielt, macht eine ganz andere Kampfansage: Kampf den Gurkenspielen! Das ist auch dringend nötig, denn was die drei Powergirls hier abliefern, ist einfach nur langweilig und nicht mal Fans der Serienmädeln zu empfehlen. Um was geht's? Um nicht viel. Die drei Gören müssen den bösen Mojo Jojo aufhalten, der Bürgermeister von Townsville werden und so die Stadt übernehmen möchte. In 30 Missionen schlägt und tötet ihr also Mojo Jojos Schergen aus Townsville und ärgert euch über verplempernte Zeit. Genau wie das Gameplay ist auch die Grafik sehr minimalistisch. (BS)



GENRE-CHECKER

JNR 50% ACT 50%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: BAM!
Internet: www.acclaim.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

:-) nix
:-(Gurkenstory
:-(Gurkengrafik
:-(viel zu teuer

FAZIT

Ein richtiger Powerpuff-Nepp.

ALTERNATIVE

Zapper Atari
ca. 30 € Ausgabe 4/03: 60%

BEWERTUNG 38%

Pac-Man Vs.

GCN



Rückblende: Auf der E3 2003 wurde während der Nintendo-Presskonferenz ein GameCube-Ramake von Pac-Man gezeigt. Mittlerweile ist das Spiel fertig und liegt in Europa jedem Exemplar von Namcos R: Racing Evolution kostenlos bei. Ein Spieler spielt Pac-Man auf seinem GBA, die anderen spielen die Geister auf dem Fernseher. Während der Pac-Man-Spieler das ganze Spielfeld im Auge hat, sehen die Geister-Spieler nur einen kleinen Ausschnitt. Wie bei vielen Multiplayer-Spielen steigt der Spaß mit der Spielerzahl, so dass bei Pac-Man Vs. erst zu viert richtig Freude aufkommt. Dann aber gibt es kein Halten mehr und der Rest des Abends ist gerettet! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Namco
Internet: www.eapartners.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 2-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: -

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

:-) zu viert äußerst Spaßig
:-) kostenlose Zugabe von R: Racing Evo.
:-(demnach nicht einzeln erhältlich
:-(kein Einzelspieler-Modus

FAZIT

Uraltes Spiel, aber zu viert – und nur zu viert – eine Wucht!

ALTERNATIVE

Pac-Man World 2 Electronic Arts
ca. 60 € Ausgabe 5/03: 74%

BEWERTUNG 80%

Midway Arcade Treasures

GCN



Bei solchen Oldie-Sammlungen braucht man sich eigentlich nur die Rückseite der Verpackung durchzulesen, und man weiß Bescheid. 24 Spielhallen-Klassiker der 80er, die wir hier natürlich nicht alle aufzählen. Dass die alten Dinger technisch heutzutage nichts mehr vom Hocker reißen, ist klar. Aber wie so oft besteht die Faszination derartiger Compilations darin, zu sehen, wo die Grundsteine und Ideen für heutige Titel liegen. Spiele wie Klax, Marble Madness und Paperboy gehören zu den ganz großen Klassikern und lassen bei älteren Spielern Nostalgiegefühle aufkommen, während die jüngere Generation mit dem ganzen alten Kram nichts anfangen können wird. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ACT 50% GSK 20% SEU 20% SP5 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

:-) Nostalgie-Feeling
:-) einige coole Klassiker
:-(miese Präsentation
:-(auch viel Schrott dabei

FAZIT

Teilweise gut, teilweise Müll. Für ältere Spieler – der alten Zeiten wegen...

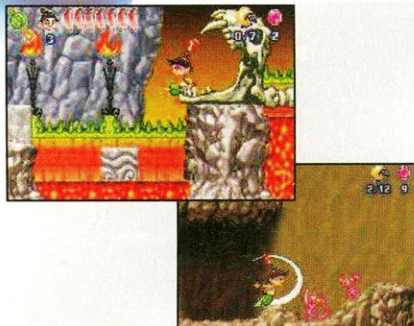
ALTERNATIVE

Hudson Selection Vol. 1 Import
ca. 50 € Ausgabe 9/03: 71%

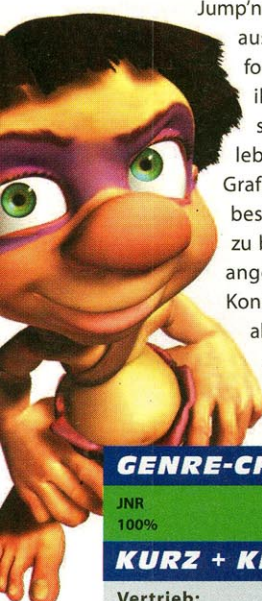
BEWERTUNG 66%

Tak und die Macht des Juju

GBA



In Taks Haut möchte niemand stecken. Der kleine Schamanenlehrling ist alleine dafür verantwortlich, das Gleichgewicht in seiner Welt herzustellen. Um das zu bewerkstelligen, setzt euch THQ ein waschechtes Jump'n'Run vor, das aber sehr leicht ausgefallen ist. Es gibt wenig fordernde Stellen. Als Tak findet ihr viele Extraleben und Gesundheitspunkte, die ein Ableben fast unmöglich machen. Grafisch ist das Spiel deutlich besser, akustisch weiß es sogar zu begeistern. Alles in allem und angesichts der starken Genre-Konkurrenz auf dem GBA ist *Tak* aber kein herausragender Titel. Jump'n'Run-Fans sind dennoch gut bedient. **(BS)**



GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Helix
Internet: www.takgame.com
Erhältlich: 12.03.2004 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Tak-Power
- :-) schöne Grafik
- :(viel zu leicht
- :(so kurz wie Tak

FAZIT

Standard-Jump'n'Run mit großer Konkurrenz.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 76%

Sonic Battle

GBA



Auf den ersten Blick könnte man *Sonic Battle* für eine Miniaturausgabe von *Super Smash Bros.* halten, mit traditionellen Prügelspielen à la *Street Fighter* hat es hingegen weniger zu tun. Die Steuerung ist zwar recht simpel, durch die über hundert erlernbaren Kampftechniken offenbart das Kampfsystem aber eine hohe Spieltiefe. Die dreidimensionalen Kampfarenen sehen zwar beeindruckend aus, mitunter kann es aber ziemlich unübersichtlich und chaotisch zugehen. Die Figuren sind etwas klein und das Tempo sehr hoch, was kontrolliertes und gezieltes Kämpfen erschwert. Die üppige Ausstattung an Spielmodi und Kampftechniken machen *Sonic Battle* aber trotzdem zu einer Empfehlung. **(SRÖ)**



GENRE-CHECKER

BEU
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Sega
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) klasse Grafik
- :-) viele Spielmodi
- :-) üppige Ausstattung
- :(hektisch und unübersichtlich

FAZIT

Umfangreicher Fun-Prügler, teilweise jedoch zu chaotisch.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 76%

Baldur's Gate: Dark Alliance

GBA



Zocker, die bereits das Urspiel kennen, werden sich hier sofort zu Hause fühlen, denn bei der Handheld-Version handelt es sich um einen sehr direkten Nachbau der Vorgänger. Zu Beginn des Spiels könnt ihr zwischen Kämpfer, Zauberer und Bogenschützen wählen. Diese unterscheiden sich nur minimal in ihrem Äußeren, haben dafür aber völlig unterschiedliche Talente. Mit jedem bezwungenen Gegner des Hack'n'Slay-basierten Spiels und jedem erfüllten Quest erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr im Laufe des angenehmen umfangreichen Titels in neue Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Zauber investieren könnt. Schade nur, dass der Zwei-Spieler-Modus und damit der Winner-Award fehlen. **(BK)**

GENRE-CHECKER

ADV
40%

RPG
40%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) sehr tiefe A D & D-Spielwelt
- :-) hervorragende RPG-Elemente
- :-) tonnenweise Waffen, Gegner, Outfits...
- :(kein 2-Spieler-Modus

FAZIT

Da rotiert der Troll! Leider nur für einen Spieler.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 84%

NFS Porsche Unleashed

GBA


Gegenüber *NFS Underground* ist die ebenso hochwertige 3D-Grafik nicht ganz so detailliert, dafür aber deutlich übersichtlicher und vor allem abwechslungsreicher. Die Wagen (allesamt Porsche) sind recht störrisch und träge, lassen sich aber ansonsten gut unter Kontrolle halten. Leider erhält man in der Fahrzeugauswahl keine genaueren Informationen über die Schlitzen (Beschleunigung, Kurvenverhalten etc.). Das Geschwindigkeitsgefühl könnte etwas höher sein und die Ausstattung kommt mit ihren üblichen Spielmodi nicht über Standardniveau hinaus. Alles nur kleinere Mängel, aber insgesamt fehlt diesem Spiel leider der letzte Schliff. Das Gameplay von *Underground* mit der Grafik von *Porsche Unleashed* – das wär's! **(SRÖ)**

Tiger and Dragon

GBA


Ein bisschen spät dran, hm, Ubi Soft? Na ja, immerhin kam der Film neulich erst im TV, und alle, die bei Pro Sieben reingeschaut haben, sind im Vorteil. Denn das Spiel bringt die lizenzierte Storyline nur sehr, sehr dünn rüber. Die Action selbst kommt gut, ist mit drei Stunden Gesamtspielzeit aber ein wenig kurz. Dass in einem Beat'em-Up ohne Blockfunktion eurerseits das bloße Berühren von Gegnern Schaden verteilt, ist ebenfalls ein unglücklich gewähltes Spielfeature. Genau wie das Bekämpfen der Endgegner, deren Energie sich nach dem Verlust eines eurer Leben wieder auffüllt und euch so fast zu einem Reset zwecks Lebensersparnis zwingt. **(BK)**

Sword of Mana

GBA


Aus alt macht neu – wem der Name *Seiken Densetsu (Final Fantasy Adventure)* etwas sagt, der darf sich jetzt auf eine Neuauflage des Titels freuen. Denn *Sword of Mana* ist nichts anderes, als eine leicht abgeänderte Version des Game Boy-Spiels. Ihr wählt zwischen einem weiblichen und einem männlichen Charakter, mit dem ihr den garstigen Dunkellord erledigen müsst. Die komplexe Story wird leider durch ein problematisches Kampfsystem getrübt. Die Combos zum richtigen Zeitpunkt auszuführen, wird zunehmend schwerer, was zu Frust führt. Lob: Nintendo hat das Spiel tadellos lokalisiert. **(BS)**

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: DSI Games
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

:-) gute, klare Grafik

:-) schickes Streckendesign

:-(mal wieder nix Besonderes

:-(viele kleinere Mängel

FAZIT

Auch dieser Racer schrammt hart an der 80er-Marke vorbei.

ALTERNATIVE

NFS: Underground Electronic Arts
ca. 50 € Ausgabe 3/04: 79 %

BEWERTUNG 78%

GENRE-CHECKER

ACT
60%

BEU
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

:-) kurzweilige Action-Schläger-Dosis

:-(zweifelhaftes Fairnessverständnis

:-(Harakiri-Storyline (Friss oder stirb)

:-(kontraproduktives Endgegnersystem

FAZIT

Satter Actiontrip zwischen Lust und Frust.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 60%

GENRE-CHECKER

ADV
80%

RPG
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Square Enix
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

:-) schöne Neuauflage

:-) komplexe Story

:-) komplett deutsch

:-(schwieriges Kampfsystem

FAZIT

Wer Square Enix mag, mag auch dieses Spiel.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 73%

Pitfall: Die verlorene Expedition

GBA



Die verlorene Expedition glänzt nicht unbedingt mit super-innovativen Ideen oder ausgefuchstem Leveldesign, dafür mit humorvollen Dialogen (allerdings komplett englisch) und witzigen Animationen. Diese erweisen sich als etwas nachteilig, denn durch die großen Figuren sieht man nicht mehr viel von der Umgebung und es kommt zu einigen unfairen Situationen. Zwischendurch gibt es noch ein paar Abschnitte aus der Vogelperspektive und das eine oder andere Mini-Spielchen, aber die meiste Zeit seid ihr von links nach rechts unterwegs. Im Ansatz nicht schlecht, in der Ausführung aber doch eher unausgereift. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

JNR	90%	ACT	10%
-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision		
Hersteller:	Torus Games		
Internet:	www.activision.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	englisch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) hübsche Animationen
- :-) lustige Gags
- :-(Jump'n'Run von der Stange
- :-(teilweise unfaire Situationen

FAZIT

Hübscher Standard-Hüpfer mit lustigen Dialogen und schlecht ausbalanciertem Gameplay.

ALTERNATIVE

Super Mario Bros. 3	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 11/03: 92%

BEWERTUNG **70%**

Yu-Gi-Oh!: Die heiligen Karten

GBA



Das dritte Yu-Gi-Oh!-Spiel auf dem GBA ist kein reines Kartenspiel mehr. Stattdessen wurden die Duelle in eine RPG-Umgebung übertragen und eine Story drum herum gesponnen. Das bringt zwar ein bisschen frischen Wind ins Spiel, sämtliche Multiplayer-Optionen mussten allerdings weichen.

An den eigentlichen Duellen hat sich generell nichts geändert, aber wenn man halt nicht mehr gegen seine Freunde kämpfen oder Karten austauschen kann, geht ein wichtiger Bestandteil des Yu-Gi-Oh!-Spielerlebnisses verloren. Alleine macht die vereinfachte Kartenspielerei nur halb so viel Spaß, auch wenn die Präsentation im neuen RPG-Gewand durchaus gelungen ist. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

STG	70%	RPG	30%
-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami		
Hersteller:	Konami		
Internet:	www.konami-europe.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	30 min.	Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) gute neue Ideen
- :-) gelungener Mix aus RPG und Kartenspiel
- :-(keine Multiplayer-Optionen mehr
- :-(viel zu leicht

FAZIT

Netter Versuch, aber ohne Multiplayer-Möglichkeiten fehlt da was.

ALTERNATIVE

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
ca. 40 €	Ausgabe 6/03: 66%

BEWERTUNG **63%**

Metroid Zero Mission

GBA



Samus Aran's "nullte" Mission ist ein Remake des allerersten Metroid von 1986, damals noch auf dem NES. Nun wurde das Spiel um ein paar Lokalitäten, Waffen und Bewegungsmöglichkeiten erweitert und natürlich auch technisch an heutige Standards angepasst, so dass Grafik und Sound mindestens auf einer Stufe mit Metroid Fusion stehen. Größter Minuspunkt ist allerdings die kurze Spieldauer, bereits der erste Durchmarsch dauert keine vier Stunden. Während dieser Zeit bekommt man aber die geballte Packung Metroid und es gibt nichts, was man sich noch wünschen würde – außer halt von allem deutlich mehr. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	40%	JNR	30%	SEU	20%	ADV	10%
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Nintendo		
Internet:	www.metroid.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	Englisch	USK:	n.n.b.
Eingewöhnung:	15 min.	Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) super Grafik und Sound
- :-) tolle Neuerungen gegenüber NES-Original
- :-) gewohnt erstklassiges Gameplay
- :-(zu schnell durchgespielt

FAZIT

Mehr Umfang, und es wäre das beste 2D-Metroid überhaupt geworden!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **90%**

Scooby Doo! Fluch der Folianten

GBA



In einer alten Bibliothek treiben sich gar fürchterliche Gesellen herum. Keine Frage: Ein Fall für Scooby-Doo und die Mystery Machine! Wo ihre Jump'n'Run Kollegen jedoch um sich ballern oder voller Mordlust auf den Köpfen ihrer Gegner herumstampfen, verziehen sich Scooby und Shaggy bei Gefahr eher. Wer zu oft "erschreckt" wird muss noch mal von vorne anfangen. Komplett mit eingespielter Publikumsache kommt die ganze Sache recht nah an die Serie heran... weiß aber wegen einfältigem Levelaufbau und dröger Grafik nicht so recht zu überzeugen. Bestenfalls ein Spiel für Fans. (CS)

Sponge Bob: Bikini Bottom

GBA



Böse Roboter fallen im Auftrag des genialen Planktons in Bikini Bottom ein und wollen das Geheimrezept des sagenumwobenen, schmackofatigen Krabbenburgers stehen! Nein! Skandal! Spannung! Genauso dramatisch wie die Hintergrundgeschichte gibt sich das eigentlich Spielgeschehen: Plattformen wollen erklimmen, Roboter mit Seifenblasen abgeschaltet und... äh... goldene Pfannenwender gefunden werden. Hört sich das nicht spannend an? Nein? Stimmt. Recht lustlose, schwammig (haha!) anmutende Grafik und nervtötender Sound vervollständigen das Trauerspiel. Wir verlieren besser kein weiteres Wort über dieses Spiel und raten: Finger weg! (CS)



Sabre Wolf

GBA



Der große, böse Sabre Wolf überfällt das kleine Dörflein Blackwyche. Oh Graus und Not, was nun? Sabreman eilt zur Hilfe! Mit der tatkräftigen Unterstützung seiner Tierfreunde, welche ihm zum Beispiel Blöcke sprengen und Steigungen überwinden helfen, muss der kleine Engländer nun die Beute des Wolfes an sich reißen und in seinem Lager in Sicherheit bringen. Wird man geschnappt, muss der Level noch einmal angegangen werden. Nette Ideen, eine gelungene Soundkulisse und eine trotz Knubbelfaktor flüssige und detailreiche Grafik erfreuen den Spieler – nur der zeitweise heftige Schwierigkeitsgrad nervt. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR	GSK
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	A2M
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	ohne
Spieler:	1
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- :-) Flair der Serie eingefangen
- :-(tumbe Levels
- :-(langweilige Grafik
- :-(nur davonlaufen?

FAZIT

Eher was für die Kleinen. Und für notorische Angsthasen.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 61%

GENRE-CHECKER

JNR	GSK
100%	0%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- :-(Knurpselgrafik
- :-(Quietschesound
- :-(vollkommen hohle Story
- :-("goldene Pfannenwender"?

FAZIT

Schlicht und einfach: Nein! So macht man's nicht!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 44%

GENRE-CHECKER

GSK	JNR	ADV	STG
40%	30%	20%	10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- :-) "rumburumba" Sound
- :-) intelligent angelegte Level
- :-) motivierende Spielidee
- :-(manchmal ganz arg schwer

FAZIT

Für so ein einfaches Konzept erstaunlich motivierend.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 80%

Lizzie McGuire

GBA

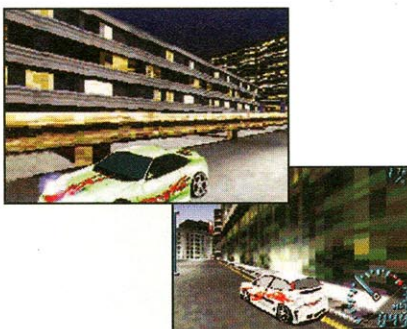


Es ist Zeit sich über grundlegende Dinge Gedanken zu machen: Wie schlecht muss eine Party sein, dass ein GBA-Spiel als Animateur agieren muss? Die Antwort sparen wir uns und werfen einen Blick auf den Retter in spe. *Lizzie McGuire* ist eine Ansammlung belangloser Minispielchen, die auf hysterische weibliche Teenies zugeschnitten ist. Hier gibt's Hangman oder einen Tetris-Klon, Horoskope, eine Auflistung diverser Klassenkameraden als PDA und eine Art Plattformerspiel. Der GBA-Auftritt der in den Staaten bekannten Disney-Figur ist also nichts Spektakuläres, es sei denn, man möchte auf einer Party wirklich mit acht Leuten dieses Spiel spielen. (BS)



Need for Speed Underground

GBA



Pferdestärken und hübsche Frauen – das ist die Welt der Straßenrennen. Immer auf der Flucht vor der Polizei, finden auch auf dem GBA die Wettkämpfe in fiktiven Großstädten statt. Mit euren Mazdas, Subarus und Fords saust ihr um Tuningteile und Respekt. Wer nicht gewinnt, verliert, so einfach ist das. Electronic Arts hat es auch tatsächlich geschafft, alle Features der Konsolenversion auf das Modul zu packen. Kleine Probleme gibt es nur bei der Grafik. Die sieht zwar super aus, hat aber erhebliche Probleme, flüssig und fehlerlos zu laufen. Diese Mängel sind zwar nicht Spielspaß tötend, wirken sich aber negativ auf die Wertung aus. (BS)



Mr. Driller 2

GBA



Der kleine Mr. Driller bohrt sich in einen senkrechten Schacht hinab, welcher mit bunten Blöcken gefüllt ist. Fallen zwei oder mehr Blöcke der gleichen Farbe nebeneinander, so verbinden sie sich zu einem Block. Fallen sie jedoch übereinander, so verschwinden sie. Die darüber liegende Erde rutscht nach, wodurch wahre Kettenreaktionen entstehen können. Je tiefer ihr bohrt, desto knapper wird die Luft, so dass ihr pausenlos Sauerstofftanks aufammeln müsst. Schon nach wenigen Spielminuten – ach, was, Sekunden! – hat einen das Spiel gepackt und lässt einen nicht mehr los. Grafik und Sound sind sehr japanophil und somit Geschmackssache, aus technischer Sicht gibt's aber nichts zu moseern. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK 80% JNR 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Disney Interactive
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Lizzie!
- :-) viele lustige Spielchen
- :-(vielleicht mag's die Schwester
- :-(belanglos

FAZIT

Das ultimative Mädchen-Party-Spiel.

ALTERNATIVE

Wario Ware Inc. Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 6/03: 75%

BEWERTUNG 63%

GENRE-CHECKER

RSP 100%

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. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) dicke Wagen
- :-) alle Optionen der Konsolensers.
- :-) schöne Grafik...
- :-(...die nicht rund läuft

FAZIT

Gelungenes Rennspiel mit großem Umfang.

ALTERNATIVE

Colin McRae Rally Ubi Soft
ca. 50 € Ausgabe 11/02: 76%

BEWERTUNG 79%

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Namco
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) klasse Spielidee
- :-) fesselt sofort
- :-) kurzweilig und unterhaltsam
- :-(japanisches Design Geschmackssache

FAZIT

Tetris + Boulder Dash = Mr. Driller. Schon jetzt ein Klassiker!

ALTERNATIVE

Boulder Dash EX THQ
ca. 50 € Ausgabe 10/02: 85%

BEWERTUNG 83%

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

INFILTRATES NINTENDO GAMECUBE SOON.

CLASSIFIED

CODE: YELLOW
0.1

PRIMARY MISSION OBJECTIVES:
INFILTRATE THE BASE
LOCALIZE THE ENEMY HQ
CONTACT AND PACE
NEUTRALIZE THE COMPUTER SYSTEM

SPECIFICATION:
LEVEL: MILITARY OPERATION
STRICTLY CONFIDENTIAL
STATUS: CLASSIFIED

INFILTRATE
LOCALIZE
NEUTRALIZE

CONFIDENTIAL

NEW MISSION

CODE: ORANGE
0.2

SECONDARY MISSION OBJECTIVES:
MINIMIZE COLLATERAL DAMAGE
ARREST THE ENEMY
RESCUE THE PRISONERS

Solid Snake erwartet dich: Spiele den mehrfach prämierten Top-Hit jetzt auf NINTENDO GAMECUBE.

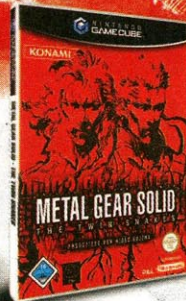
Die atemberaubende Story um Metal Gear Solid, wurde mit einer noch brillanteren Grafik und dem spektakulären Gameplay von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty getunt. Das Ergebnis: Eine einzigartige Erfahrung.

Also, rein in den Tarnanzug und erlebe das Abenteuer um Metal Gear Solid. In XXL. Stell' dich deinem Schicksal.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES



ERHÄLTLICH
AB 26. MÄRZ 2004

WWW.KONAMI-EUROPE.COM
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Metal Gear Solid, The Twin Snakes and ©1997-2004 Konami Computer Entertainment Japan.

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CORPORATION. NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO CORPORATION. NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO CORPORATION.

LICENSED BY



16+



ZUBEHÖR IM TEST

Advance Game Port

GCN

Der Advance Game Port macht im Grunde das Gleiche wie der Game Boy-Player, nämlich GBA-Spiele auf dem Cube abspielen. Allerdings mit kleinen Einschränkungen: Es sind nur GBA-Spiele möglich (keine GB/GBC-Spiele) und die Bildschirmgröße ist fest eingestellt mit vordefiniertem Rahmen. Angesichts des attraktiven Preises nähme man solche Einbußen gerne in Kauf. Leider versagt das Gerät technisch auf ganzer Linie: Beim Scrolling kommt es zu deutlichen Rucklern und

der Sound knarzt und kratzt wie ein altes Grammophon. Sehr schade – eine preiswerte Alternative zum teureren Nintendo-Produkt hätten wir gerne gesehen. Aber bei den Mängeln ist es nur eine Notlösung für den extrem schmalen Geldbeutel.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Dattel
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	34,99 €

Bewertung:

Action Replay GBA SP

GBA^{SP}

Im Rahmen des GBA SP-Booms gibt es eine Neuauflage des bekannten Cheatsystems für Nintendos Handheld. Mit eingestecktem AR-Adapter wird der GBA SP zwar etwas unhandlich, aber was tut man nicht alles für unendlich Munition oder 99 Leben? Knapp über 2000 Cheats sind bereits auf dem System gespeichert (inkl. Cheats für *Pokémon Rubin* und *Saphir*), zusätzliche Codes können natürlich auch selbst eingegeben werden. Mit USB-Kabel und

spezieller Software (beides im Lieferumfang enthalten) lässt dich das Action Replay mit einem PC verbinden, um weitere Cheats aus dem Internet herunter zu laden und auf das Modul zu übertragen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Dattel
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	34,99 €

Bewertung:

Hip Clip SP

GBA^{SP}

Allein über die Bezeichnung "Hip Clip" könnten wir uns stundenlang kaputt lachen, aber wir beurteilen die Geräte ja nicht nach ihrem Namen. Der Hip Clip ist ein Gürtelclip aus Hartplastik, an dem der GBA SP "festgeklemmt" wird. Die Gürtelhalterung ist wohl nur für schmale Gürtel gedacht – an breiteren Gürteln hält sie schlecht und beim Versuch, den GBA zu entnehmen, hat man gleich den ganzen Hip Clip in der Hand. Aber

auch sonst ist das Plastikding kaum zu gebrauchen, da der GBA nicht besonders fest sitzt und von äußeren Einflüssen nicht geschützt ist. Und das soll auch noch 'nen Zehner kosten – ja, nee, is' klar...



KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

PowerDock

GBA^{SP}

Eine Ladestation für den GBA SP und ein Paradebeispiel für die Kategorie "Features, die die Welt nicht braucht". Nummer eins: Ein Netzkabel. Das liegt ja ohnehin jedem GBA SP bei, also wozu bringt das PowerDock sein eigenes mit? Nummer zwei: Eine LED für den Ladezustand des Akkus. Na gut, das ist nicht verkehrt. Der GBA SP hat zwar selbst solche Leuchten, aber die sind nicht zu sehen, wenn er in der Station steckt. Nummer drei:

Ein Eject-Hebel, um den GBA SP "auszuwerfen". Nichts anderes, als eine klapprige Hebelmechanik, die schon beim bloßen Hinsehen auseinander fällt – praktischer Nutzen gleich Null.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Snap
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	14,99 €

Bewertung:

Aluminium Box

GBA SP

Taschen für den GBA SP gibt es ja mittlerweile auch zu Genüge, aber das wahre Prestigeobjekt ist diese Alu-Box von MadCatz. Die beiden Innenfächer sind für exakt einen GBA SP und zwei Spiele optimiert – mehr passt nicht hinein. Das ist zwar nicht die Welt, aber hier spielen optische Aspekte die größere Rolle. Von allen GBA-Taschen und -Euis ist diese Alu-Box natürlich die stabilste. Okay, wir haben sie jetzt nicht mit 'nem Panzer überrollt, und Fußball spielen sollte man damit auch nicht. Aber gegen weniger extreme Krafteinwirkungen ist der GBA SP perfekt geschützt.



KURZ + KNAPP

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

Bewertung: 

Snap Accessories Pack

GBA SP

Ein Bundle mit dem üblichen Inhalt: Zwei Spielhüllen, ein Paar Ohrhörer samt Adapter, ein Joystick-Aufsatz, ein Car-Adapter und eine Tasche. Das Meiste davon ist ein alter Hut, der Joystick-Aufsatz sogar total für die Tonne, lediglich die Tasche fällt etwas positiv aus dem Rahmen. Ganz ordentlich verarbeitet, innen schick gepolstert und mit zwei kleinen Zusatzfächern ausgestattet. Einen Karabinerhaken gibt

es leider nicht, dafür einen Schulterkordel und eine (viel zu schmale) Gürtelschlaufe. Also, vier Punkte für die Tasche, zwei Punkte für den Rest und minus drei Punkte für den schrottigen Joystick, macht zusammen drei Punkte. Für fünf Euro kann man sich die Tasche auch einzeln kaufen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Snap
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	14,99 €

Bewertung: 

Carry Bag

GBA

Zwischendurch mal wieder etwas für den "alten" GBA. Diese Tasche ist das Pendant zum Carry Bag SP, welcher im o.g. Accessories Pack enthalten ist oder einzeln erworben werden kann. Im Grunde sind die beiden Taschen ziemlich identisch, nur, dass die SP-Tasche etwas kleiner ist. Die Tasche für den alten GBA hat allerdings weder Gürtelschnalle noch Schulterkordel, dafür eine kleine Trageschlaufe und auf der Oberseite eine Art

Schnürsenkel. Über dessen Funktion können wir allerdings nur rätseln – ist das die Gürtelhalterung, von der auf der Verpackung die Rede ist? Oder der Tragegurt? Sei's drum, ansonsten ist die Tasche völlig okay und der Preis geht auch in Ordnung.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Snap
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	4,99 €

Bewertung: 

Advanced Power Grip SP

GBA SP

Das Vorgängermodell Power Grip SP hatten wir bereits in Ausgabe 11/03 getestet. Bei der Advance-Variante kommt nun noch hinzu, dass sowohl Akku des GBA SP als auch Akku des Advance Power Grip SP gleichzeitig benutzt werden können. Laut Hersteller soll sich die Leistung dadurch verdreifachen, was ein bisschen großzügig ist. Der Advance Power Grip SP allein (also ohne Original-Akku) hielt in unserem Dauertest bei eingeschalteter Be-

leuchtung knapp über zehn Stunden durch. Schade nur, dass der GBA SP dann nicht mehr in die Ladestation SP Power Station vom gleichen Hersteller passt. Erhältlich in den Farben blau, silber und schwarz.



KURZ + KNAPP

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

Bewertung: 

Posthütte

Yooahoo

Kurz soll ich mich fassen, hat der Chefmartin befohlen. Nicht den Lesern ihren Platz wegnehmen, denn der wäre knapp. Und überhaupt, mein "Yooahoo" wäre ja fast schon ein Editorial, und das dürfte im Verlag nur einer schreiben. Denn merke: Wer mit fester Hand regiert, delegiert ganz ungeniert. Toll, was der Chefmartin für coole Sprüche kennt. Aber ist das alles noch gerecht?

Euer beschnitt. Winzl.
Onkel Tom

Strategie. Denn dadurch hat sich der Verkauf vervielfacht! Allein in meiner Klasse hat sich die Hälfte (das sind 16 Personen) dazu entschlossen, sich nun einen zuzulegen. Auch verkaufen sich so die Spiele besser. Ich mag den Cube wegen der Spiele, die auch andere optisch ansprechen werden, wenn sie sie erstmal sehen. Denn Spiele wie *Eternal Darkness*, *Zelda*, *Metroid*, *Mario Kart*, *Smash Brothers* und *F-Zero* finde ich auf keiner anderen Konsole.

Zum Thema Indizierungen sage ich nur, dass diese nicht wirklich sein müssen. Auch bringt die Erziehung allein nichts, damit das Kind mit derart brutalen Spielen klarkommt. Da ist die persönliche Einstellung viel wichtiger und die muss von allein kommen. Man muss sich selbst fragen, wie man über derartige Spiele denkt. Ob man sie verabscheut oder gar lustig findet, ist jedem selbst überlassen, jedoch muss man sich im Klaren sein, dass dies alles nur virtuell aufgebaute Polygone sind. Und das kann nicht gelehrt werden, das muss man selbst herausfinden. Abschließen sag ich noch, dass ich es erschreckend finde, was aus den meisten Zockern und Zockerinnen geworden ist. Jeder behauptet, seine Konsole sei die Beste und so teilen sie sich in drei Lager. Ich hoffe, dass dieser Konsolenkrieg endlich mal etwas abflaut. Schließlich ist jede Konsole auf ihre Weise genial, genauso wie jede noch verbesserungswürdig ist. Schade nur, dass sich nicht alle Entwickler zusammensetzten und die ultimative Konsole entwickeln. In inniger Hoffnung euer treuer Leser,

Patrick Sachnik

Onkel Tom: Was ist den los, Patrick? Keine einzige Frage? Soll ich wegen dir etwa arbeitslos werden? Obdachlos? Hunger leidend? Nächstes Mal aber etwas mehr Engagement, wenn ich bitten darf!

Hallo liebes N-Games...

Ja ja, du auch Onkel Tom

Ihr seid das beste Magazin, das es gibt. Doch das hört ihr sicher nicht zum ersten Mal. Außer dem Lob hab ich noch ein paar Fragen:

① Da ich ein großer Ego-Shooter-Fan bin, möchte ich euch fragen, ob ihr schon Neues von dem Game *Geist* habt. Ich finde, es gibt zu wenig Ego-Shooter für den GameCube. Die letzten guten waren *XIII* und *Time Splitters 2*.

② Ich habe ein kleines Problem, was die neue Konsole von Nintendo angeht. Ich habe gehört, dass die neue Konsole DVDs abspielen kann. Nintendo sagt aber auch, dass man die alten Spiele auch auf der neuen Konsole spielen kann. Das verwirrt mich irgendwie. Wird Nintendo etwa einen multifunktionstüchtigen Player herstellen?

③ Mich hat die Altersbeschränkung von *Tony Hawk's Underground* ein bisschen irritiert. Die USK schreibt ab 6 Jahre und die neue Pegi (Schweiz, Österreich) schreibt ab 16 normalerweise haben die immer die tiefere Beschränkung. Ist das wegen den Drogenmissionen und dem wenigen Blut?

④ Bitte druckt den Brief ab ich hab mir sau viel Mühe dafür gegeben.
Macht weiter so!!!

grüsse
mousch (Spitzname)

Onkel Tom: Hey, mousch, toller Spitzname, den du da hast, hahaha. Gibt's den auch für Jungs?

① Noch nichts Neues zu *Geist*. Sobald wir was wissen, schreien wir.

② Das weiß noch keiner so genau, zumal auch die Aussagen Nintendos in dieser Sache etwas, äh, widersprüchlich sind (siehe News). *Panasonics "Q"* (Edel-GameCube mit

DVD-Funktion) hat ja schon gezeigt, in welche Richtung die Entwicklung gehen könnte.

③ Jau, jetzt fang auch noch an zu jammern, weil euer Pegi-Rating ein einziges Mal höher ausgefallen ist. Kann doch wohl nicht wahr sein...

④ Da siehst du mal: Mühe wird bei uns belohnt!

Hallo,

gute Ausgabe, die 3/04, muss ich schreiben. Ist wie in guten, alten Zeiten witzig und gleichzeitig informativ. Ich schreib eigentlich nur wegen des Kommentars auf Seite 37 (*Sonic Heroes*-Test): Das Monty Python-Zitat war super, mehr davon! Danke für den Tipp, werd mir die DVD gleich mal wieder ansehen :)

Ciao,
Ronny

Onkel Tom: Ronny, Ronny, Ronny. Was soll denn das mit der permanenten Kleinschreibung, hm? Muss ich doch alles wieder ändern, der lieben Ordnung halber. Immerhin lobst du Schröders Test, und wenn er das liest, kriegt er bestimmt gute Laune und spendiert 'ne Runde Schokokekse. Ansonsten hätte ich mir die Mühe aber nicht gemacht...

H Aloa Onkel Tom!

Die Diskussionen über den GameCube brodeln wie die Flammen in der Hölle. Darunter fallen viele Themen wie z.B: Der GameCube ist ein Flop und die Preissenkung nur ein letzter Versuch, die Konsole zu retten. Jedoch ist das alles Teil einer brillanten

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

E-Mail
posthuetten@bristein.com

S ehr geehrte Damen und Herren!

Ich möchte mal was loswerden, betreffend Nintendo. Ich spiele seit ca. 17 Jahren Videospiele. Atari VCS und Mattel Intellivision sind für mich keine Fremdwörter. Bin selbst mit Nintendo „groß“ geworden und bin bis dato ein leidenschaftlicher „Gamer“ geblieben. Nur regt mich in letzter Zeit die Situation von Nintendo auf. Ich weiß nicht, ob sich Nintendo nicht selbst wieder ein Ei legt mit ihrem neuen System. (Braucht es wirklich zwei Handheld-Systeme von einem Hersteller?) Die Marktlage von Nintendo ist erschreckend, obwohl sie selbst wahrscheinlich nicht mal was dafür können. Der GameCube verkauft sich nur schleppend und die offiziellen Zahlen des Game Boy sind auch hinter den Erwartungen geblieben. Die Konkurrenz zieht meilenweit davon, die halben Softwareentwickler springen vom fahrenden Zug ab. (Codemasters, Tecmo, Eidos, Take 2 etc.). Ein Multiplattformtitel nach dem anderen wird eingestampft (*Colin McRae*, *Hitman 3*, *Driv3r*). Die potentiellen Kunden wissen nicht mal, was ein „GameCube“ ist und der Videospielhandel nimmt langsam aber sich auch die GameCube-Artikel aus dem Sortiment. Warum nur? Sie haben im Moment wirklich ein hervorragendes Line Up (klein aber fein) – dies erinnert mich wirklich wieder an die NES Zeiten. Neben exklusiven Spielen wie *Resident Evil (0,1)*, *Mario*, *Zelda*, *Metroid* kommen nun auch *Metal Gear*, *Final Fantasy* und von den obgenannten Spielen die Nachfolger dazu. Auch können die GameCube-Besitzer mittels Game Boy Player über 1000 Game Boy bzw. Game Boy Advance-Spiele spielen (ähnlich wie die PS2, PSOne-Games abspielen kann). Dann gibt es beim GameCube als einziger Next Gen-Konsole zwei verschiedene Modems – die leider bis auf *Phantasy Star Online* nicht verwendet werden. Nintendo selbst ist ein Hersteller, der den Spielen ein eigenes Flair vermittelt, aber ich glaube, in der heutigen Zeit haben ein *Mario* oder *Zelda* mit Knuddelohtik einfach keinen Platz mehr zwischen *Tony Hawk*, *GTA* und *Gran Turismo*. Wenn man bedenkt, dass Nintendo selbst Marktführer war und jetzt spielen sie nicht mal mehr die zweite Geige. Wäre es nicht einfach besser, wenn Nintendo ein Hybriden herausbringt (einen GameCube mit neuer Form, Game Boy-Player, Modem und DVD-Player integriert) und dazu die passenden (Online)-Spiele anstatt einen verkappten Game Boy mit zwei Bildschirmen? Die Situation von Nintendo kommt mir irgendwie bekannt vor – vor ca. 2 Jahren ging es dem ehemaligen Konkurrenten SEGA mit dem Dreamcast nicht anders.

B rief des Monats

Hallo!

Also zuerst möchte ich mal anmerken, dass ihr echt ein super Mag seit. Echt informativ und dazu noch mit viel Humor. Großes Lob!

1 Ich finde es total schade, dass die N-Games jetzt nur noch jeden zweiten Monat erscheint. Aber vermutlich habt ihr gute Gründe dafür. Wenn für den GCN jetzt nur noch halb so viele Spiele erscheinen, weil viele Entwickler schon für die N5 programmieren, wäre die N-Games nur noch halb so voll (Pessimisten würden vermutlich „um die Hälfte leerer“ sagen) als jetzt. So müssen wir halt zwei Monate warten, aber dafür ist sie genauso voll gepackt wie eh und je;-) Ich weiß, bestimmt war das (oder so ähnlich) euer Gedanke, aber ich wollte nur mal klar machen, dass eure Leser das verstehen und wir euch weiterhin treu bleiben!

2 Es ist doch total übertrieben von Nintendo, schon wieder eine neue Konsole raus zu bringen. Gerade jetzt, wo doch in fast jedem deutschen Haushalt der Gürtel enger geschnallt werden muss. Also ich kann mir keine neue Konsole leisten. Deshalb hoffe ich inständig, dass bis dahin noch viele Spiele für den GCN entwickelt werden.

3 Vor drei Monaten ist mein ABO abgelaufen (hatte Geld beigelegt) und nun möchte ich ein neues abonnieren. Allerdings kann ich mit den Prämien nicht besonders viel anfangen, da ich das letzte Mal die Memory Card wählte und weder das Brooklyn Booster noch das Pro Pad brauche. Deshalb meine Bitte: Könntet ihr nicht wieder ein Spiel als Prämie anbieten? Am besten *Mario Kart: Double Dash!!*, *Skies of Arkadia* oder *Sphinx und die verfluchte Mumie*? Ein GBA-Spiel, wie *Advance Wars 2* wäre auch nicht schlecht!

Natürlich müsst ihr diesen Brief nicht abdrucken. Ich wollte nur mal meine Meinung sagen.

Viele liebe Grüße,
Katrin

Onkel Tom: Gefällt mir gut, deine Meinung. Deswegen habe ich sie auch, schwupps, zum Brief des Monats gekürt. Belohnung ist unterwegs.

1 Ich wusste doch, dass wir uns verstehen, Katrin. Und unsere Stammler wissen natürlich, dass wir unsere Erscheinungsweise schon immer dem Markt angepasst haben und zum Beispiel auch in 2001 vorübergehend nur zweimonatlich erschienen sind. Denn erstens wollen wir euch und uns nicht mit zwangsgefüllten Monatsausgaben langweilen und zweitens lässt sich die Erscheinungsweise bei Bedarf ganz schnell wieder ändern.

2 Na ja, der N5 (oder Nintendo Next oder wie auch immer) wird vermutlich Ende 2005, Anfang 2006 erscheinen – also zeitgleich mit den PS2- und Xbox Nachfolgern. Das muss auch so sein. Außerdem hast du ja noch Zeit genug zum Sparen.

3 Ich habe deinen Wunsch sofort an den Chefmartin weitergeleitet. Er ist lila angelaufen (was ihm gar nicht schlecht stand), hat irgendwas von „Kostenschock“ geschrien und seine halbvolle Kaffeetasse nach mir geworfen. Aber ich bleibe natürlich dran.

Nintendo ist in der heutigen Zeit leider nicht mehr cool genug und wenn sie nicht bald marketingmäßig was ändern, wird die nächste oder übernächste Generation ohne Nintendo-Entertainment-Systeme auskommen müssen. Und das wäre echt schade...

Gruß
Emanuel Schatz

Onkel Tom: Irgendwie, Emanuel, irgendwie gefällt mir nur das mittlere Drittel deines Briefes so richtig. So schwarz wie

du siehst ja nicht mal der Kollege Rohloff, und das will was heißen. Der „Hybride“ wird kommen, aber eben erst zeitgleich mit den Konkurrenzkonsolen. Und was das Nintendo DS angeht, sollten wir erstmal abwarten. Klar, die Idee hört sich ziemlich schräg an, aber mit der richtigen Software könnte das Gerät der absolute Ober-Burner werden. Bis dahin empfehle ich dringend ein paar Johanniskrautkapseln zum Frühstück. Die hellen deine Stimmung mächtig auf, da kannst du einen drauf lassen.

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 ▶

The Legend of Zelda: Collector's Edition

GCN

Der einzige Nachteil dieser *Collector's Edition* ist, dass man sie nicht einzeln im Laden kaufen kann. Was will man ansonsten an vier zeitlosen Klassikern mit unbeschreiblichem Nostalgie-Feeling aussetzen? Nichts, gar nichts. Unbedingt besorgen!

Stefan Schröder Ausgabe 1/04, 86%



Wer dieses seltene Exemplar erhascht, kann sich wirklich glücklich schätzen. Natürlich sind Grafik und Sound nicht mehr auf dem neuesten Stand, aber der Charme und die Spielbarkeit sind kaum übertroffen. Jeder Fan sollte alles in die Wege leiten, um dieses Spiel zu kriegen.

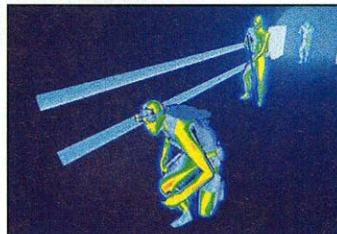
Stefan Kuhnt Stuttgart, 94%

Splinter Cell

GCN

Trotz leichter Logikfehler bietet *Splinter Cell* Actionunterhaltung auf höchstem Niveau. Auch die technische Seite des Spiels präsentiert sich hervorragend. Wer dieses Spiel verpasst, hat definitiv eine Perle in seiner Sammlung zu wenig.

Björn Seum Ausgabe 6/03, 94%



Eine sehr gute Grafik, 1a-Sound und eine spitzen Synchro. Diese Attribute beschreiben nur wenige Spiele. Eines davon ist *Splinter Cell*. Das Game überzeugt auf ganzer Linie, leider stören die vielen Clippingfehler den Spielspaß.

Marcus von Lüde Heidelberg, 91%

Soul Calibur 2

GCN

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

Björn Seum Ausgabe 10/03, 89%



Tolle Grafik, klasse Steuerung und sehr schöner Sound. Dazu noch massig Charaktere mit massig sehenswerten Combos. Was fehlt noch? Vielleicht noch ein Stückchen mehr Langzeitmotivation. Dennoch auf jeden Fall einen Kauf wert.

Aljoscha Krawulsky xxx, 88%

Billy Hatcher & the Giant Egg

GCN

Billy Hatcher bringt zwar frischen Wind und neue Ideen ins Genre, stellt aber nicht die große Revolution dar. Vor allem die sich ständig wiederholenden Spielmechaniken fallen negativ auf. Nur wer absolut auf Gute-Laune-Spielchen steht, kann unbesehen zugreifen.

Stefan Schröder Ausgabe 12/03, 75 %



Niedliche Figuren, kinderleichte Steuerung und Simpel-Gameplay mögen ja eine junge Zielgruppe ansprechen, von Sega hätte ich aber viel mehr erwartet. Besonders technisch kann das Spiel in keinerlei Hinsicht überzeugen. Außerdem wird es einfach zu schnell langweilig.

Richard Holtzmeier Essen, 63%

GAME BOY

Action Replay	19,95
Light Magnifier	9,95
Power Pack (Akku, Netzteil)	9,95
Batterie Pack/Netzteil	14,95
Batterie Set	9,95
Koffer	14,95
Leerhüllen 8er Set	9,95
Universal Battery Pack	9,95
Games in 1 V.2 a	14,95
Aladdin	9,95
Alleyway <a>	14,95
Animaniacs	9,95
Animal Fun Pack a	9,95
Defender & Joust	9,95
Jr. Mario (a)	19,95
Oschungelbuch	14,95
o. Anl.)	9,95
Earthworm Jim	9,95
IFA 97	9,95
Star Wars	9,95
Golf	9,95
Spot Classic	9,95
Fl. Sammer Soccer	9,95
Joelmania	14,95
Monster Max <a>	4,95
NBA All Star Chal.	6,95
NBA All Star Chal. 2	6,95
PGA Tour Golf	9,95
PGA Tour Golf 96	9,95
Primal Rage	9,95
Rasenmäherrmann	9,95
Soccer	9,95
Space Invaders	9,95
Spot <a>	9,95
Spy vs Spy	9,95
Super Battle Tank	9,95
Terminator 2 Arcade	9,95
Tim in Sonnenentpela	9,95
Track & Field	9,95
True Lies	9,95
Waterworld <a>	9,95
Wave Race	9,95
WWF Super Stars 1	9,95

GEBRAUCHTSPIELE:

Oschungelbuch oA	14,95
F1 Race	6,95
Mega Man	9,95
Micro Machines oAV	4,95
Soccer	4,95
Super Mario Land	29,95
Tetris	19,95
Top Ranking Tennis	6,95

Game Boy Color:

Game Boy Color	69,95
Adapt. Adapter	6,95
Akku und Netzteil	14,95
Link Kabel Universal	6,95
Radio Gameball FM	9,95
Memory Card 8MB	19,95
Netzteil, Tasche, Licht-	9,95
Lupe + Linkkabel	9,95
Netzteil, Minilicht, Link-	9,95
Kabel, Tasche + a	14,95
Radio Gameball FM	9,95
Snake Light	9,95
Tasche, Link-Kabel,	9,95
Licht + Lupe	14,95
4x4 World Trophy	29,95
Antz	29,95
Armorines in Pro.	14,95
BattleTanx	14,95
Caesars Palace 2	19,95
Centipede	14,95
Chase HQ	14,95
Cool Hand	14,95
Dragon Ball: Legendäre	39,95
Superkämpfer	39,95
Duke Nukem	19,95
E.T.	34,95
Ein Schweinchen namens	14,95
Babe	14,95
Game & Watch G. 3	19,95
Godzilla: Series	19,95
Hexite	14,95
Indiana Jones	24,95
Int. Track & Field	24,95
Men in Black	14,95
Merlin	34,95
Missile Command	14,95
Monkey Puncher	14,95
Moonrühnjagd 2	24,95
Mortal Kombat 4	14,95
NBA Jam / Pro 99	19,95
NFL Blitz	19,95
NHL 2000	19,95
Pitfall	14,95
Pokémon Pinball	19,95
Pokémon Puzzle	19,95
Pokémon Trading G.	14,95
Quiz Adventure	19,95
Quest for Camelot	24,95
R-Type Deluxe	19,95
Reservoir Rats	14,95
Resident Evil: Golden	32,95
Roadsters	14,95
Shadowgate Class.	19,95
Spy Vs Spy	14,95
Tiny Toons: Dizzys	32,95
Turok 2	19,95
Turok Rage Wars	14,95
Vegas Games	14,95
Zelda (Ages)	29,95
Zelda (Seasons)	29,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	14,95
Aero the Acro-Bat 2	14,95
Aladdin	19,95
Aladdin <a>	14,95
Big Hurt Baseball	24,95
Donald in Maui Mail	14,95
FIFA Soccer '96	34,95
Hebereke's Popoito	14,95
Int. Crash Dummies	14,95
Justice League	14,95
Lufia Incl. Berater	29,95
Mohawk & Headph.	9,95
Mr. Do	19,95
NBA Live 97	9,95
PGA Tour Golf '96	14,95
Primal Rage	19,95
Puzzle Bobble	14,95
Realm	14,95
Schlumpfe, Die 2	24,95
Shaq Fu <a>	19,95
Shaq Fu	14,95
Star Trek Next G.	19,95
Terranigma	39,95
Tetris Attack	14,95
Tim in Tibet	14,95
Timecop	32,95
Toy Story	19,95
Weapon Lord	14,95
Wild Guns	14,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	29,95

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

GEBRAUCHTSPIELE:

Arkanoid	19,95
Asterix	19,95
Asterix & Obelix	19,95
Blackhawk	ab 19,95
Bugs Bunny Rabbit	19,95
Champ. W.C. Soccer	9,95
Chessmaster	29,95
Clayfighter 2	24,95
Demons Crest	24,95
Donkey Kong Country	39,95
Donkey Kong Country	39,95
Equinox aV	29,95
Flashback	19,95
Full Throttle Racing	19,95
Ghoul Patrol	19,95
Incr. Crash Dummies	6,95
Jelly Boy aV	14,95
J. Connors Tennis	19,95
K.H. Rummenger Player	14,95
Kick Off	19,95
Kid Klown in Crazy C.	19,95
Lemmings	19,95
Lemmings 2	19,95
Magical Quest	24,95
Mario's Time Machine	24,95
Might & Magic 2	65,95
Mystical Ninja	29,95
NBA Live 95	9,95
N.Mansell Indy Car	14,95
Pac Attack	ab 14,95
Plok (dt. Btx)	ab 9,95
Pop'n Twin Bee Ra.	19,95
Radical Rex	19,95
Rise of the Robots	19,95
Samurai Shodown	29,95
Sin City	29,95
Soulblazer (RPG)	49,95
Spiderman X-Men	24,95
Star Trek N.G.	ab 9,95
Star Wars Return of	34,95
Super Adv. Island 2	24,95
Super Drop Zone	14,95
S. Mario All Stars	39,95
Super Morph	9,95
Super Star Wars	29,95
Super Turrican 2 B:	92,95
Terranigma Incl. Berater	9,95
Tetris & Dr. Mario	45,95
Timecop	ab 4,95
Timon & Pumbass	29,95
Tiny Toon Adv.	ab 9,95
Tiny Toon Wild & W.	24,95
Urban Strike	29,95
Vortex	ab 7,95
Waterworld	14,95
Whizz	14,95
Worms	19,95
Young Merlin <a>	44,95
Zelda	ab 44,95

Nicht komplett:

Actraiser oV	29,95
Art of Fighting oV	24,95
Batman Return oV	14,95
Battletoads in Battle.	14,95
Brutal - Paws of Fury	39,95
Carrier Aces oV	14,95
Cybernator oV	24,95
Donkey Kong C. 2	29,95
Donkey Kong C. 3	29,95
Donkey Kong C. 3	29,95
Eek! The Cat oV	9,95
FIFA Soccer oV	9,95
FIFA 97 oV	14,95
Illusion of Time oV	49,95
Int. S. Soccer aV	7,95
Kawasaki Superbikes	14,95
Kick Off 3 oV. Verp.	9,95
Lamborghini a.C. aV	19,95
Mario Paint oV	39,95
Mega Man X oV	39,95
Mystic Quest Legend oV	49,95
NHL Hockey 97 oV	9,95
Pilotwings oV.	24,95
Reival Turf (f.2 Spieler)	9,95
Secret of Evermore	49,95
Secret of Mana oV	69,95
Sparkster oAV	14,95
S. Mario World oV	19,95
Super Metroid oAV	39,95
Super Soccer aV	ab 4,95
Super Tennis aV	9,95
Terminator oV	14,95
Terminator 2 J. Day	14,95
Toy Story oV.	ab 9,95
Troy Aikman oAV	6,95
World L. Basketball	9,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	9,95
Adapter gebr.	19,95
Antennenkabel	9,95
Antennen-Umschalter	2,53
Joyboard-Arcade	14,95
für S-Nes & MD	14,95
Joypad	ab 14,95
Joypad MK3 V.2	19,95
Reinigungsset	2,51
RGB Kabel Cinch	9,95
RGB Kabel Scart	9,95
Super-Nes Konsole Incl.	14,95
Aladdin <a>	ab 39,95
Super Game Boy	24,95
Super Scope Gun	45,95

NINTENDO 64



Aufkleber: GP, Rayman 2, Shadowman, Tonic Trouble, Turok 2, Wild Cat, Dex Drive

<speichert Spielstände von N64 auf PC>

Joypad ab 19,95

Padverlängerung 4,95

Lenkrad ASCII 19,95

Memory Card 1 MB 14,95

N64 Box mit Klarsichtf. 1,49

Netzteil 19,95

Rumble Pak 9,95

S-VHS Kabel 9,95

Transfer-Pak 19,95

Ultra Racer 19,95

Vortex 19,95

(für Flug- u. Rennspiele)

Armorines in Projekt 24,95

Swarm a/uncut 24,95

Blast Corps 82% 19,95

Bombman Hero 29,95

Bust-A-Move 2 88% 19,95

Charlie Blast 19,95

Clayfighter 63 1/3 aV 14,95

Donkey Kong + Exp. 69,95

Hexen 24,95

Holy Magic Century 59,95

Hybrid Heaven 24,95

Int. Track & Field 29,95

Jet Force Gemini 39,95

Kirby 64 69,95

Knife Edge 24,95

Mace Dark Age 24,95

Madden 64 81% 9,95

Madden NFL 99 19,95

Mario Golf 29,95

Mario Tennis 39,95

Milos Astro Bowling 39,95

Mischief Makers 19,95

NBA Jam '99 14,95

NBA Live '99 14,95

New Tetris, The 29,95

NFL Quarterb. 98 9,95

NFL Quarterback 99 14,95

Olympic Hockey 14,95

Operation Winback 49,95

Paper Mario 69,95

Pokémon Snap 92% 29,95

Pokémon Stadium 88% 39,95

Incl. Transfer Pak 39,95

Pokémon Stadium 2 39,95

Power Rangers Light. 24,95

Star Wars Ep. Racer 29,95

Star Wars Rogue S. 29,95

Star Wars: Shadow 29,95

Tetrisphere 29,95

Tiger's Honey Hunt 39,95

Top Gear Hyper Bike 29,95

Turok Rage Wars 24,95

Virtual Pool 39,95

Waialae C. Golf C. 19,95

Wayne Gretzky 3D 19,95

Wayne Gretzky 98 14,95

Wetrix 29,95

WWF No Mercy 85% 49,95

Aiden Chronicles 49,95

All Stars Baseball aV 24,95

Holy Magic Century	39,95
Int. S. Soccer oAV	24,95
Lamborghini oAV	24,95
Lego Racers	29,95
Lylat Wars	ab 24,95
Madden 99 oAV	9,95
Mario Kart oAV	34,95
Mario Tennis	29,95
Mission Impl. oAV	29,95
Mystical Ninja	29,95
Nagano 98	39,95
NBA Hangtime oAV	9,95
NHL Breakaway 98	9,95
Nuclear Strike	39,95
Olympic Hockey	4,95
Operation Winback oV	49,95
Perfect Dark	49,95
Pilotwings oAV	24,95
Pokémon Puzzle L.	49,95
Pokémon Stadium +	29,95
Rainbow Six	44,95
Ready to R. Boxing	19,95
Ridge Racer	39,95
Road Rash	34,95
Rocket Robot on W.	29,95
RTL World L. Soccer	19,95
San Francisco R.2	39,95
Scooby Doo	39,95
Shadowgate	34,95
Shadowman	ab 9,95
Silicon Valley	24,95
Snowboard Kids	29,95
South Park	24,95
Star Wars Battle for	59,95
Starshot oV	19,95
Super Mario 64	ab 19,95
Tarzan	39,95
Top Gear Hyper Bike	29,95
Turok 1	29,95
Turok 2	ab 19,95
Turok 3	39,95
Turok Rage Wars	19,95
Virtual Pool	29,95
WCW vs NWO oAV	29,95
WCW vs NWO Rev.	ab 29,95
Wrestlemania 2000	ab 29,95
WWF No mercy	24,95
Xenia oA	29,95
Yoshi's Story	ab 39,95
Zelda 64	39,95
Zelda Majors Mask	69,95

Top Zustand:

007 Die Welt ist...	39,95
Aero Gauge	14,95
Army Men: Sarg's	29,95
Body Harvest	19,95
Bombman Hero	19,95
Centre Court Tennis	19,95
Dark Rift	19,95
Diddy Kong Racing	49,95
Duke Nukem Z.H.	14,95
Extreme G	39,95
F1 Pole Position	19,95
Fighting Force	49,95
Forsaken	14,95
G.A.S.P.	24,95
Gauntlet Legends	29,95
Jet Force Gemini	69,95
Knife Edge	29,95
Micro Machines	24,95
Milo's Astro Bowling	29,95
Multi Racing Champ.	39,95
Mystical Ninja 2	49,95
NBA Courtside	19,95
NBA Jam 99	29,95
NBA Pro 99	9,95
New Tetris, The	29,95
NFL Quarterback 99	39,95
NHL Breakaway 99	14,95
Pokémon Snap	19,95
Rayman 2	39,95
Roadsters	24,95
Rocket Robot on W.	24,95
S.C.A.R.S.	34,95
San Francisco Rush	29,95
Top Gear Overdrive	29,95
Top Gear Rally	29,95
Twisted Edge Snowb.	19,95
Wave Race	24,95
Wetrix	19,95
Wipe Out	24,95
World Driver Champ.	29,95

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das N-Games-Abonnement:

☐ Das Zweijahres-Abo

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

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

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Geburtsdatum:

E-Mail*:

Telefon*:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Ich weiss, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim N-Games Aboservice, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Abmeldung 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 ermächte ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

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

JETZT ODER NIE!

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



Logic 3 Pro Pad

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

Brooklyn Booster 5000

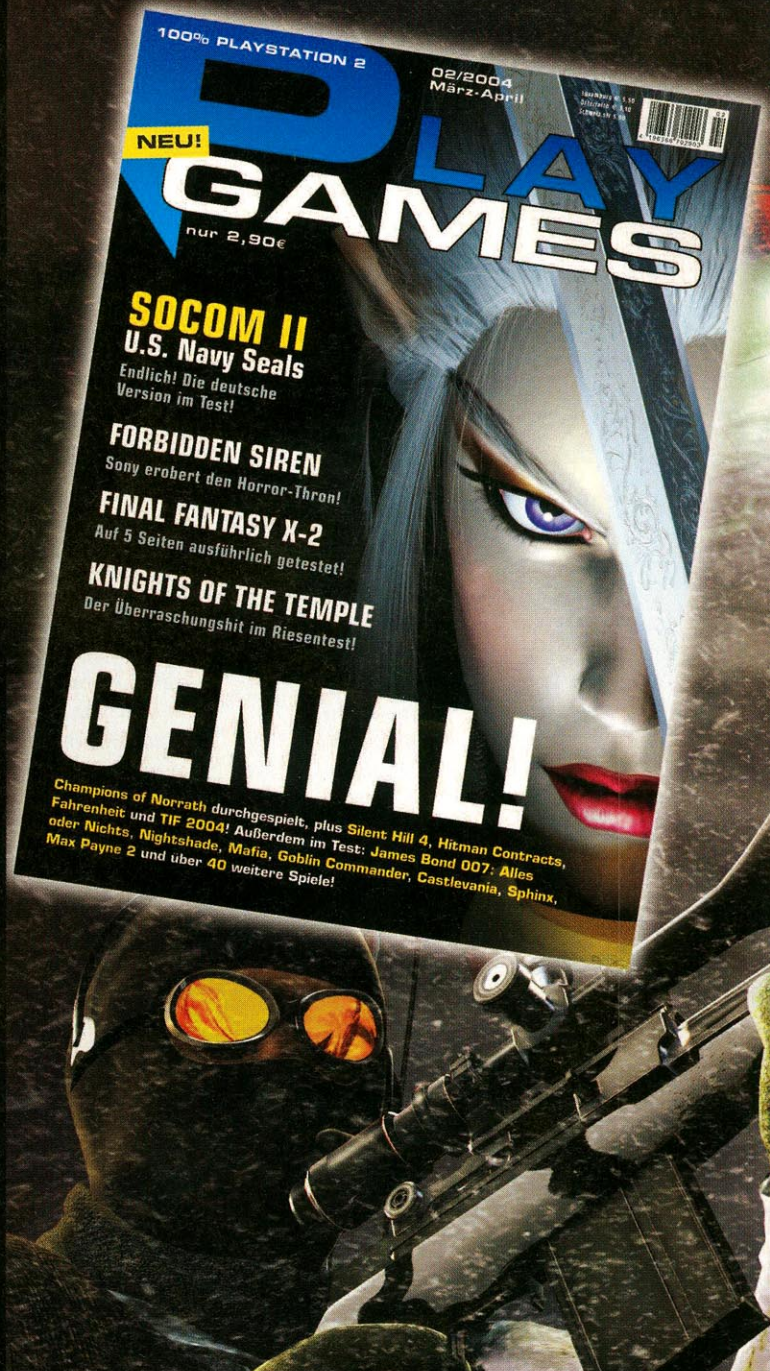
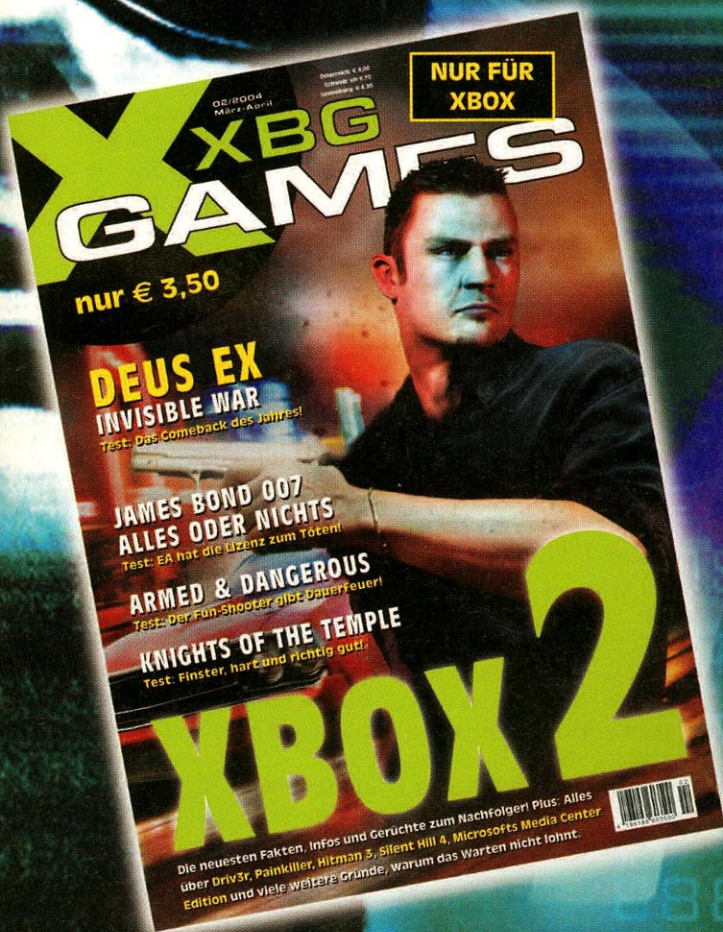
Mach's wie Mario, steuere dein Kart mit einem richtigen Lenkrad! Natürlich eignet sich das Brooklyn Booster 5000 auch für alle anderen Rennspiele. Zwei kraftvolle Motoren sorgen für starke Vibrationseffekte, analoge Gas- und Bremspedale gehören ebenso zum Lieferumfang wie Fingertipp-Tasten für die Gangschaltung.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



16 MB Memory Card

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

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



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

**JETZT IM
HANDEL!**

TIPPS & TRICKS

Auto Modellista

Bonus-Strecke

Spielt das finale Level des Spiels durch, um ein Bonus-Level für eure Modellfahrzeuge freizuschalten.

Beyond Good & Evil

Murmel-Minispiel

Sammelt insgesamt 88 Perlen während des Spiels ein und ihr schaltet ein Mini-Spiel namens Marble frei.

Freedom Fighters

Cheats

Die folgenden Cheats müsst ihr während des Spiels eingeben.

Wirkung	Cheat
Kleine MP + Items	Y, A, B, X, Y, R
Große MP + Items	Y, A, B, X, Y, ▼
Sniper Rifle + Items	Y, A, B, X, Y, ►
Raketenwerfer + Items	Y, A, B, X, Y, ◀
Schrotflinte + Items	Y, A, B, X, X, L
Nailgun	Y, A, B, X, A, ◀
Flymo-Puppets	Y, A, B, X, B, L
Zeitlupe	Y, A, B, X, X, ►
Zeitraffer	Y, A, B, X, X, ▼
Startpunkte skippen	Y, A, B, X, A, R
Unbegrenzte Munition	Y, A, B, X, A, ►
Unbegrenztes Charisma	Y, A, B, X, A, ▼
Unsichtbarer Charakter	Y, A, B, X, X, ◀

Liberty Island freischalten

Sobald ihr das Spiel durchgezockt habt, wird das Bonuslevel Liberty Island freigeschaltet. Wählt es direkt an, um es zu spielen.

Gotcha Force

Goodies freischalten

Je nach angestrebtem Goodie müsst ihr eine bestimmte Anforderung erfüllen. Anbei eine Liste zur besseren Übersicht.

Goodie	Anforderung
Solo-Modus freischalten	Spielt das Spiel einmal durch
Spezialoptionen im Story-Mode freischalten	Spielt das Spiel zweimal durch

G. Red Neo freischalten	Spielt das Spiel dreimal durch
G. Red Blue freischalten	Spielt das Spiel viermal durch
G. Red Crystal freischalten	Spielt das Spiel fünfmal durch
G. Red Silver freischalten	Spielt das Spiel sechsmal durch
G. Red Gold freischalten	Spielt das Spiel siebenmal durch
G. Red Silhouette freischalten	Spielt das Spiel achtmal durch
G. Red Shadow freischalten	Spielt das Spiel neunmal durch

NBA Live 2004

Zusätzliche Spieler

Gebt die folgenden Codes als Nachnamen beim Erstellen eines neuen Sportlers ein. Dadurch wird ein Cheat aktiviert, der euch den Zusatz-Spieler passend zum Code freischaltet.

Spieler	Code
Aleksander Pavlovic	WHSUCPOI
Andreas Glyniadakis	POCKDLEK
Carlos Delfino	SDFGURKL
James Lang	NBVKSMCN
Jermaine Dupri	SOSODEF
Kyle Korver	OEISNDLA
Malick Badiane	SKENXIDO
Mario Austin	POSNEGHH
Matt Bonner	BBVDKCVN
Nedzad Sinanovic	ZXDSRKE
Pacellis Morlende	QWPOASZX
Remon Van De Hare	ITNVCSJD
Rick Rickert	POILKJMN
Sani Becirovic	ZXCCVDRI
Sofoklis Schortsanitis	IOUBFDCJ
Szymon Szewczyk	POIOIJS

Tommy Smith	XCFWQASE
Xue Yuyang	WMZKCOI

Neue Schuhe

Gebt die folgende Codes im Code-Menü ein, um das zusätzliche Schuhwerk freizuschalten.

Schuh	Code
Air Flight 89	63RBVC7423
Air Flight 89 Colorway	3 GF9845JHR4
Air Flightposite II Colorway 2	2389JASE3E
Air Foamposite I	OP5465UX12
Air Foamposite Pro Colorway 1	DG56TRF446
Air Foamposite Pro Colorway 2	3245AFSD45
Air Foamposite Pro Colorway 3	DSAKF38422
Air Hyperflight Colorway 3	AOK374HF8S
Air Hyperflight Colorway 4	JCX93LSS88
Air Jordan III	CVJ554TJ58
Air Zoom Flight Colorway 1	367UEY6SN
Air Zoom Generation (Lebron James)	23LBJNUMB1
Nike Blazer	XCV6456NNL
Nike Shox BB4	424TREU777
VCIII	SDFH764FJU

Rogue Ops

Cheats

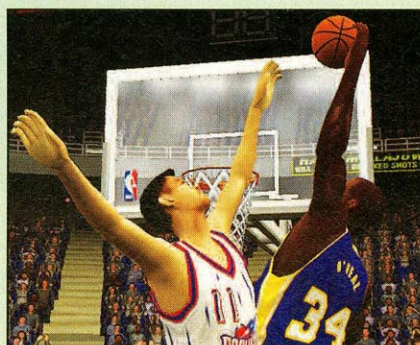
Um die Cheats eingeben zu können, müsst ihr das Spiel zunächst pausieren und dann im Pausen-Modus die jeweiligen Tastenkombinationen eingeben. Wenn alles richtig funktioniert hat, wird der Bildschirm aufleuchten und ein Sound die korrekte Eingabe bestätigen.

Große Füße

►, ►, ►, ◀, ►, ◀, ►, ◀, ◀

Große Waffe

X, X, X, X, Y, Y, Y



FINAL FANTASY

Crystal Chronicles

Mit unserer Beispiellösung vergehen
fünf Jahre wie im Flug!

GCN

Vor langer Zeit wurde die Welt vom Miasma verschlungen. Wer damit in Berührung kommt, ist des Todes. Doch auf der ganzen Welt verstreut gibt es kleine Kristalle, die einzelne Dörfer vor dem Miasma schützen. Der Schutz der Kristalle schwindet allerdings mit der Zeit und es gibt nur ein Mittel, die Aura der Kristalle wieder aufzufrischen: Man muss sie mit Myrrhe reinigen. Doch die Myrrhebäume findet man nur versteckt in dunklen Wäldern, Verliesen und anderen verborgenen Orten. Darum stellt jedes Dorf in jedem Jahr eine „Kristall-Karawane“ zusammen, die Myrrhetropfen sammelt, um für ihr Dorf das Überleben zu sichern. Ihr bestreitet euer Abenteuer mit einer solchen Karawane.

1. Jahr

Nachdem ihr euren Charakter ausgewählt und erstellt habt, redet ihr zur Vorbereitung auf die gefährliche Reise noch kurz mit euren Eltern. Verlässt dann euer Heimatdorf Tifa und fahrt zum Fluss Belle.

Auf dem Weg lernt ihr Sol Rakt kennen, den Kapitän einer Karawane aus Alfitaria, der euch den Umgang mit den Mogrys lehrt. Dieses kleine

Kerlchen trägt für euch den Kristallkelch. Lasst euch von Sol Rakt auch das Kämpfen und viele andere nützliche Dinge erklären. Danach könnt ihr euren Weg fortsetzen.

Der Weg entlang des Flusses Belle

Hier könnt ihr die Energie des Kelches in Wind- oder Wasserelemente umändern. Vor jedem Eingang zu einem Miasma-Strom, den ihr überqueren müsst, um zu anderen Kontinenten zu gelangen, wird euch angezeigt, welches Element ihr dazu benötigt. Lauft vom Start aus nach links und bekämpft die ersten Monster auf dem Weg. Geht bis vor einen großen Holzzaun, vor dem ein Steinsockel steht. Habt ihr den Gegner vor dem Tor erledigt, lässt er eine Steinplatte fallen. Legt sie auf den Sockel, und das Tor öffnet sich. Diese Sockel findet ihr überall in den Welten und irgendein Monster trägt immer die passende Steinplatte bei sich. Darum ist es sinnvoll, alle Feinde zu bekämpfen, denn die meisten lassen auch noch Kapseln mit wichtigen Items fallen, die ihr sehr gut gebrauchen könnt. Überall stehen Schatztruhen, die Gegenstände, Artefakte oder auch Goldmünzen (Gil) enthalten. Sucht also jedes Gebiet gründlich ab. Es gibt eine Menge verschiedener Monster, mit den unterschiedlichsten Angriffsarten, aber es lohnt sich, sie alle zu bekämpfen.

Lauft jetzt hinter dem Tor über die Brücke und öffnet das nächste Tor wieder mit einer Steinplatte. Nun geht es nach links weiter, über eine zerstörte Holzbrücke. Geht den linken Uferstreifen entlang





und beseitigt den kleinen Angreifer, der eine weitere Platte fallen lässt. Öffnet damit ein weiteres Tor, durch das ihr wieder in den Anfangsbereich gelangen könnt. Laft aber erst am Tor vorbei, den leichten Hügel hinauf. Rechts seht ihr eine Holzbrücke. Überquert sie und geht am unteren Ufer entlang in die Höhle hinein. Hier trifft ihr nun auf euren ersten Bossgegner, der einen Myrrhebaum bewacht. Weicht seinen Attacken aus und schlagt ihn immer in dem Moment, in dem er seine Magie neu auflädt. Ist er erledigt, erhaltet ihr hier euren ersten Myrrhetropfen. Kehrt danach zur Weltkarte zurück und ändert hier oder direkt am Fluss Belle die Kelch-Magie in Wasser um. Fahrt dann zum Miasma-Strom und lauft mit dem Kelch über die Steinbrücke auf die andere Seite zu einem neuen Gebiet auf der Weltkarte. Fahrt nun zum Pilzwald.

Pilzwald

Laft hier nach links zu einer Plattform, die euch höher und auf die andere Seite befördert. Folgt nun den Wegen immer nach rechts, bis ihr an einen Elementbrunnen gelangt, an dem ihr das Element des Kelches ändern könnt. Geht von hier aus geradeaus und dann nach links. Nach einiger Zeit kommt ihr zu einem Weg, der von zwei Monstern bewacht wird. Erledigt sie und folgt diesem Weg zum nächsten Bossgegner. Dieses pflanzenähnliche Monster hat zu

seiner Unterstützung ein paar kleine Helfer engagiert, die ihr zwischendurch erst erledigen müsst. Greift dann den Boss an und weicht dabei seinen Angriffen, besonders dem Giftnebel immer gut aus. Nach erfolgreichem Kampf, sammelt ihr einen weiteren Myrrhetropfen ein. Kehrt auf die Weltkarte zurück und der nächste Halt ist der Ort Marl. Hier könnt ihr Waffen bei einem Schmied herstellen lassen und noch andere Gegenstände erwerben. Setzt danach euren Weg zu den Minen von Cathuriges fort.

Die Minen von Cathuriges

Hier könnt ihr den Kelch in das Element Feuer umwandeln. Laft in der Mine erst nach links und vernichtet alle Monster. Geht dann zurück, stellt euch hinter die Lore und schlagt mit dem Schwert dagegen, damit sie vorwärts fährt. Haltet vor den zwei Bodenschaltern an und tretet auf den oberen Schalter, um die Weiche richtig zu stellen. Schlagt sie erneut mit dem Schwert, lauft hinterher und schlagt noch einmal zu, damit sie durch die Holzkisten fährt und euch den Weg frei räumt. Treibt die Lore weiter vor euch her, in eine weitere Höhle mit zwei Bodenschaltern. Tretet wieder auf den oberen und schlagt die Lore weiter, die euch so erneut den Weg freimacht. Laft diesen weiter und säubert auch den folgenden Bereich von Monstern. Das große auf den Schienen lässt eine Steinplatte fallen, die auf den Sockel an dem Holztor gehört, das sich nun öffnet. Geht hindurch, folgt den Schienen und lauft am Ende durch einen Tunnel, hinter dem schon ein weiterer Boss auf euch wartet. Diesen riesigen Höhlentroll könnt ihr mit der gleichen Taktik erledigen, wie die vorherigen Gegner auch. Kurz bevor er vernichtet ist, versucht er, eine gewaltige Explosion hervorzurufen. Stellt euch so weit wie möglich weg und wartet die Explosion ab, die ihn dann selbst zerstört. Wieder erhaltet ihr danach einen Tropfen. Euer Kelch ist nun voll und ihr seht in einer



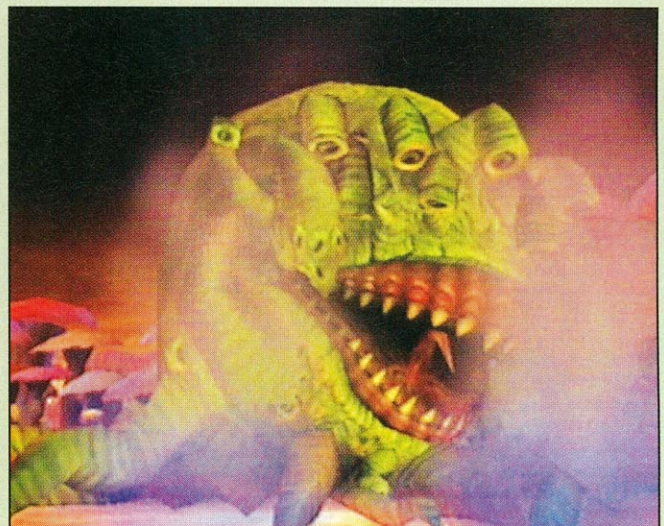
langen Sequenz, wie in eurem Heimatdorf groß gefeiert wird.

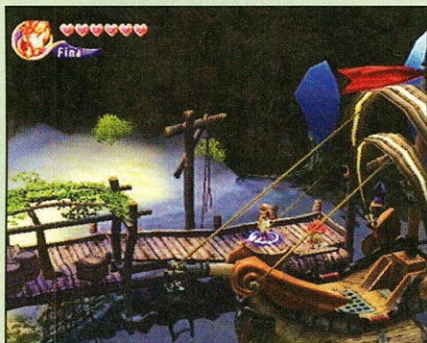
2. Jahr

Verlasst Tifa nach der Fete und macht euch erneut auf die Reise, drei weitere Myrrhetropfen zu sammeln. Fahrt in Richtung Miasma-Strom und biegt vorher rechts ab, zum Goblin Wall.

Goblin Wall

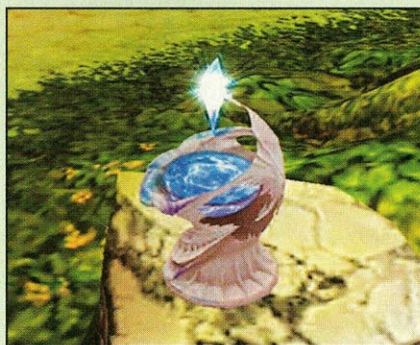
An dieser Stelle könnt ihr den Kelch in ein Feuer- oder Erdelement umwandeln. Auch in diesem Bereich halten sich eine Menge Monster auf. Die begehrten Schatztruhen stehen in verschlossenen Zellen. Sucht das Gebiet ab und schlagt mit dem Schwert auf die leuchtenden Schädel auf dem Boden. Ihr seht, dass sich dadurch immer die Zellentore öffnen. Laft dorthin und räumt die Truhen leer. Einige Zellen könnt ihr auch durchqueren, um auf andere Wege zu gelangen. Kämpft euch bis zur obersten Ebene durch und sammelt alle Items ein. Auf der zweiten Ebene öffnet ihr eine Zelle, durch die ihr in einen neuen Bereich gelangt. Laft auch hier bis ganz oben, bis vor ein Tor, das einer runden Muschel gleicht. Gleich daneben steht ein Sockel und die passende Platte dafür lässt eines der Monster fallen, wenn es vernichtet wurde. Legt die Steinplatte auf den Sockel und laft durch das geöffnete Tor. Ihr steht jetzt in der Höhle des Bossgegners. Vor





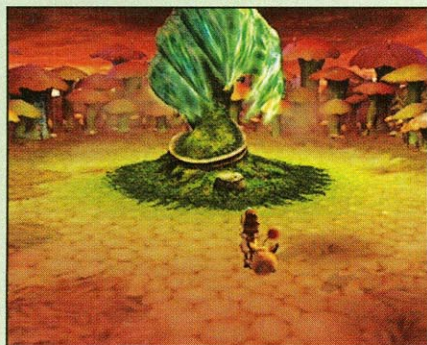
euch seht ihr noch ein verschlossenes Tor und zwei Sockel. Bekämpft die vier kleinen Gegner und zwei von ihnen lassen die Steinplatten fallen. Legt sie auf die Sockel, lauft durch das Tor und erledigt dahinter den Wächter des Myrrhebaumes. Nach einigen erfolgreichen Treffern gehört euch ein weiterer Tropfen. Kehrt dann auf die Weltkarte zurück und ändert die Magie des Kelches in Feuer um. Überquert nun den Miasma-Strom, fahrt dahinter zum Pilzwald und verändert davor das Element in Wasser.

riesige Monster erscheint mit seiner Frau im Schlepptau, auf die ihr besonders achten müsst. Sie lädt immer wieder die Energie ihres Gatten auf und verlangsamt euch. Schlagt also erst auf sie ein (achtet darauf, nicht selbst getroffen zu werden), bis sie sich benommen zurückzieht. Nun könnt ihr euch um Jack Moschet kümmern. Nach dem Sieg sammelt ihr wieder einen Myrrhetropfen ein und könnt eure Reise fortsetzen. Fahrt auf der Weltkarte nach rechts, um nach Tida zu gelangen.



Tida

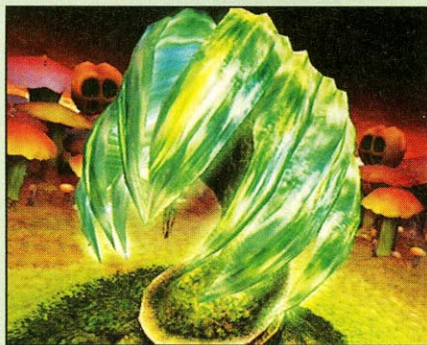
An diesem Ort gibt es Wind- oder Erdelemente. Durchsucht einmal den ganzen Ort und erledigt alle Monster, denn ihr könnt ihre Items gut gebrauchen. Auf der linken Seite findet ihr ein Tor, vor dem ein Sockel steht. Einer der Gegner dort lässt die passende Platte fallen. Der Sockel ist allerdings von Pflanzen überwuchert. Setzt also den Zauberstein für Feuer ein und verbrennt sie. Legt nun die Platte auf den Sockel, geht durch das Tor und sucht den Bereich dahinter gründlich ab. Verlasst ihn dann wieder und lauft geradeaus den Grasweg entlang zum nächsten Tor mit einem Steinsockel davor. Verfahrt genau wie vorher und betretet durch den offenen Durchgang ein neues Gebiet, in dem jeder Weg durch Spinnennetze versperrt ist. Zerstört jedes mit Feuer und rennt schnell hindurch, bevor es sich wieder verschließt. Kämpft euch bis zu einer Holzbrücke durch, erledigt die zwei Monster dahinter, nehmt euch die fallengelassene Steinplatte und legt sie wieder auf den Sockel vor euch. Lauft durch das offene Tor und begegnet hier einem neuen Bossgegner, der wie ein altes Haus aussieht. Er hat sich auf Windattacken spezialisiert, die euch langsamer werden lassen. Macht ihm den Garaus und ihr erhaltet einen weiteren Tropfen, mit dem euer Kelch nun wieder gefüllt ist. Nun steigt wieder eine große Party in Tita.



Begeht euch nun zum nächsten Miasma-Strom, der sich neben den Cathuriges-Minen befindet. Überquert ihn und auf der anderen Seite findet ihr die Stadt Alftaria, in der ihr wieder einige Geschäfte abwickeln könnt. Fahrt danach auf der Weltkarte nach links, zu Moschets Villa.

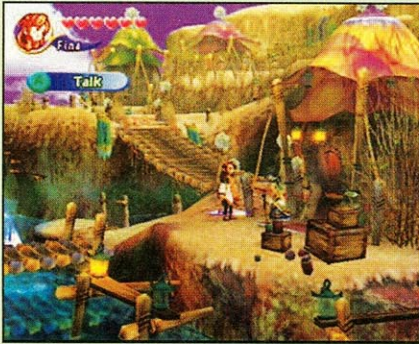
Moschets Villa

Den Kelch könnt ihr hier mit einem Feuer- oder Wasserelement versehen. Säubert erst den Innenhof der Villa von allen Monstern. Ringsum vor allen verschlossenen Türen befinden sich große, leuchtende Schalter auf dem Boden, deren Symbole immer wieder wechseln. Wartet, bis auf dem ersten Schalter links ein flügelähnliches Symbol erscheint. Tretet ihr nun darauf, öffnet sich die entsprechende Tür und ihr könnt den Raum durchsuchen. Mit dem gleichen Symbol lassen sich alle Türen hier öffnen. Habt ihr so alle Räume besichtigt, lauft von außen nacheinander über alle Schalter, um alle Türen gleichzeitig zu öffnen, ohne die einzelnen Zimmer zu betreten. Das passt dem Hausherrn und Bossgegner Jack Moschet gar nicht. Das



3. Jahr

Reist danach von Tita kurz zum Fluss Belle und verseht euren Kelch mit dem Windelement. Fahrt nun geradeaus zum Miasma-Strom. Fahrt dahinter zu den Cathuriges Minen und wählt hier das Feuerelement. Begeht euch

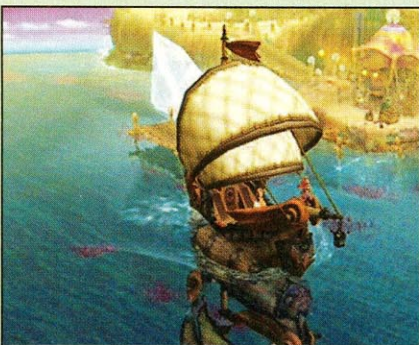


nun zum nächsten Strom, fahrt dahinter zu Moschets Villa und ändert das Element in Wasser. Überquert links den Strom und ihr gelangt in ein neues Gebiet. Fahrt hier links nach Veo Lu.

Die Wasserschleuse von Veo Lu

Nach kurzem Weg gelangt ihr an einen Schalter im Boden. Tretet darauf und gegenüber schießt ein Wasserstrahl aus dem Boden, der eine Steinplatte hochbringt. Rennt schnell zu der Fontaine und schnappt euch die Platte,

danach zum Miasma-Strom, für den ihr das Element Wasser benötigt. Wandelt auf der anderen Seite an Moschets Villa das Element in Feuer um und überquert rechts den nächsten Strom. Wendet euch dahinter zum Jegon Fluss. Geht hier zum Steg, sprecht mit dem Fährmann, zahlt die geforderte Summe und lasst euch zur anderen Seite bringen. Lauft nach der Landung den Weg entlang und ihr befindet euch wieder auf der Weltkarte. Fahrt nach links zur Höhle Selepation.



Die Höhle Selepation

Hier erhaltet ihr das Element Wind. Sucht auch in dieser Höhle alle Bereiche nach Truhen ab und holt euch von den Monstern alle Items. Lauft dann nach links, bis ihr an der Seite ein paar leuchtende Zapfen seht. Schlagt mit dem Schwert darauf, bis sich das Tor vor euch öffnet und geht hindurch. Schlagt beim nächsten Tor wieder gleichzeitig auf beide Zapfen ein, um euren Weg fortzusetzen. Folgt dem Weg weiter in eine weitere Höhle. Lauft hier nach links und folgt dem Weg, der rechts zwischen den Felsen hindurchführt. Nach einiger Zeit kommt ihr erneut an ein Tor, vor dem zwei leuchtende Zapfen hängen. Verfahrt wie zuvor und lauft den Weg weiter in eine dunkle Höhle zum nächsten Bossgegner, der nicht zu unterschätzen ist. Achtet vor allen Dingen auf den Sandstrahl, den er ab und zu auf euch loslässt und lasst euch nicht einsaugen. Stellt euch immer seitlich von ihm hin und bekämpft ihn mit Feuer. Zwischendurch beschwört er auch noch ein paar Elektrofliegen, die euch das Leben schwer machen. Ist der Gegner endlich besiegt, winkt euch zur Belohnung ein Myrrhetropfen. Wieder zurück auf der Weltkarte, könnt ihr zum Einkauf zum Alfitaria-Becken fahren. Fahrt dann auf der Karte nach links zur Dämonen-Stätte.



bevor sie wieder verschwindet. Lauft dann rechts den Weg entlang und legt die Platte auf den Sockel vor dem Tor. Geht hindurch und lauft nach links zu einem weiteren Tor mit einem Sockel. Gleich daneben findet ihr wieder einen Bodenschalter und eine Fontaine. Verfahrt so, wie beim ersten Mal und öffnet so das Tor. Ein Stück dahinter, noch ein Schalter auf dem Boden, der allerdings weit vom Wasserloch entfernt ist. Stellt also euren Kelch auf den Schalter, rennt dann aus dem Kreis heraus und holt so schnell wie möglich die Platte und lasst Mogry sofort den Kelch wieder aufnehmen, damit ihr euch wieder im schützenden Kreis befindet. Setzt nun die Platte auf den Sockel bei dem großen Tor links, das euch den Weg zum Bossgegner öffnet. Bei diesem Typen zählt nur rohe Gewalt: Schlagt mit dem Schwert auf ihn ein und erledigt zwischendurch noch die kleinen Gegner. Nach dem Kampf erhaltet ihr wieder einen Myrrhetropfen und dann kann eure Reise weitergehen. Links auf der Weltkarte kommt ihr zu einem Ort namens Shella, in dem ihr wieder eure Vorräte auffrischen könnt. Fahrt



Dämonen-Stätte

Lauft rechts über die kleine Steinbrücke und besiegt dort die Monster, um eine Steinplatte zu erhalten. Nehmt sie mit und tragt sie zum Hauptgebäude, das sich in der Nähe eures Startpunktes befindet. Legt sie auf einen der zwei Sockel, lauft noch einmal über die Steinbrücke und dort geradeaus die Treppen hoch. Erledigt hier die Monster, die wieder eine Platte



hinterlassen. Bringt sie zum Hauptgebäude, legt sie auf den zweiten Sockel und geht durch das Tor. Der Boss-Gegner, der euch hier erwartet, hat einige „messerscharfe“ Attacken zu bieten. In der oberen linken Ecke des Raumes befindet sich ein roter Schalter auf dem Boden. Wenn ihr darauf tretet, fahren Kreissägeblätter aus dem Boden und treffen mit viel Glück auch den Gegner. Passt aber auf, auch die kleineren Gegner in der Arena kennen diesen Schalter und klettern darauf herum – manchmal treffen sie jedoch ihren Boss damit. Den Hauptgegner könnt ihr mit beherzten Schwertschlägen erledigen. Achtet dabei auf die Pfeile, die er abschießt und auf seinen schwingenden Kreissägearm. Für dieses Jahr habt ihr genug Tropfen gesammelt und kehrt automatisch zur großen Feier nach Tifa zurück.

4. Jahr

Fahrt von Tifa aus zum Goblin-Wall und wandelt das Element des Kelches in Erde um. Durchquert den Miasma-Strom, fahrt danach zum Jegon Fluss und zahlt dem Fährmann die geforderten Gils, damit er euch zum Kilanda Vulkan bringt.

Kilanda Vulkan

Der Weg geradeaus führt euch immer höher hinauf. Nach einiger Zeit und einer Menge Gegnern gelangt ihr in einen Bereich mit Lavaseen. Sucht alles nach Truhen ab und nehmt den linken Weg hinauf, der euch zum Bossgegner führt. Bei ihm solltet ihr besonders auf seine mächtigen Schwerter achten, die eine große Reichweite besitzen. Verwendet also alles, was ihr aus der Distanz einsetzen könnt.

Nach mehreren Attacken gehen ihm immer wieder die Schwerter kaputt. In diesem Moment ist ein Schwertangriff auf ihn besonders wirksam. Nach dem Sieg gibt es wie immer einen Myrrhetropfen. Kehrt danach zum Schiff zurück, lasst euch ans östliche Ufer des Flusses bringen und fahrt zum Pilzwald, um dort das Element in Wasser umzuwandeln. Kehrt nun zum Fluss zurück und schippert zum anderen Ufer. Fahrt an der Veolu-Schleuse und an der Dämonen-Stätte vorbei, zum nächsten Miasma-Strom. Dahinter führt euch der Weg links nach Conall Curach.

Conall Curach

Dieser Sumpf ist ein einziges Labyrinth. Alle Wege sind gespickt mit aggressiven Monstern, die aber praktische Gegenstände fallen lassen. Durchsucht wieder alles, um die Truhen zu finden. Die meisten Wege, die nicht zum Endgegner führen, enden in einer Sackgasse. Endlich in der entscheidenden Arena angelangt, erwartet euch ein äußerst mies gelaunter, riesiger Drache. Ihr habt hier sehr wenig Platz, um seinen Attacken auszuweichen. Er verfügt über vier Angriffsarten. Zwei davon, der grüne und der weiße Rauch,

können euch sofort dahinraffen. Auf diesem kleinen Stückchen Steg, auf dem ihr euch nur etwas nach links oder rechts bewegen könnt, taucht zudem immer wieder eine kleine, fiese Echse auf, die euch das Leben schwer macht. Erledigt die hinterlistigen Echsen immer zuerst, damit sie euch nicht behindern können und ihr mehr Platz habt. Für den großen Drachen benötigt ihr starke Magie, denn er ist ziemlich hartnäckig. Habt ihr ihn dennoch besiegt, winkt der nächste Tropfen. Zurück auf der Weltkarte geht es nach links über den kleinen Fluss, nach Rebena Te Ra.

Rebena Te Ra

Gleich zu Beginn steht ihr vor zwei Truhen. In der rechten befindet sich ein Item, die linke verwandelt sich, sobald ihr versucht sie zu öffnen, in ein beißwütiges Monster. Diese Truhen werdet ihr hier öfter finden, seid also auf der Hut! Lauft dann in den linken Weg, beseitigt unterwegs alle Angreifer, geht die Treppen zu den Ruinen hinab und eine von den angreifenden Fledermäusen lässt eine Steinplatte fallen, die auf den Sockel vor dem Tor gehört. Laft dann hindurch und die kleine Steintreppe hinauf. Der Weg wird euch durch eine blaue Lichtschranke versperrt. Rechts und links sind auf dem Boden Schalter angebracht. Stellt auf einen den Kelch und euch selbst auf den anderen. Sobald die Schranke weg ist, schnappt euch euren Kelch und lauft in den nun zugänglichen Bereich. Geht einmal links herum und dann geradeaus in den Gang. Ihr kommt zu einem Tor, neben dem eine leuchtende Kugel steht. Deaktiviert sie zuerst mit „Eisra“ und schlagt dann mit dem Schwert darauf. Das Tor öffnet sich, lauft hindurch und nach ein paar Schritten steht ihr vor dem nächsten verschlossenen Tor. Wendet auf die Kugel, die hier steht „Feura“ an und schlagt wieder mit dem Schwert darauf. Geht weiter, wendet euch nach rechts und lauft an dem Tor, vor dem zwei Leuchtkugeln stehen, vorbei.



Weiter rechts befindet sich ein kleines Tor, mit einer einzelnen Kugel. Benutzt hier „Blitzra“, schlägt sie mit dem Schwert und läuft durch den Durchgang an einem Tor mit einem Sockel davor vorbei, zu einer weiteren Tür, vor der eine Bodenplatte angebracht ist. Stellt euch darauf und lasst euch von dem Skelett, das rechts neben euch auftaucht (es ist nicht endgültig zu vernichten, es kommt immer wieder) mit einem Blitz treffen. Nun öffnet sich das Tor. Folgt dahinter dem Weg zweimal nach rechts, in einen Bereich mit zwei verschlossenen Toren. Vor einem sind zwei Bodenplatten, vor dem anderen vier. Geht zu den zwei Platten, mit unterschiedlichen Magiefarben und lasst euch von den Skeletten auf der linken Platte mit einem Blitz und auf der rechten mit Feuer treffen, um das Tor zu öffnen. Lauft hindurch und folgt dem Weg. Wendet euch dann nach links zu einem Bodenschalter an einer Lichtschränke. Tretet darauf und biegt rechts in den Gang ein. Stellt euch hier wieder auf einen Schalter vor einem Tor und lasst euch von dem Skelett treffen. Geht hindurch und lauft nach links, wo sich ein weiteres Tor und ein Schalter befinden. Lasst euch von dem Skelett mit Feuer treffen, benutzt den offenen Durchgang und begeben euch wieder zu dem Tor mit den vier Platten. Auch dieses wird wieder durch die magischen Attacken der Skelette geöffnet. Lauft hindurch, erledigt die Gerippe und tretet in folgender Reihenfolge auf die Schalter vor euch: links, rechts, rechts, links.

Die Mauer vor euch senkt sich und gibt einen Durchgang frei. Laft hindurch, geht links die Treppe hoch und hebt und senkt die Mauern mit Hilfe der Schalter so, dass ihr euch von rechts die Steinplatte holen könnt, die hier auf der Mauer liegt. Springt mit der Platte nach unten, lauft etwas zurück und dann nach links, immer dem Weg nach, bis ihr an ein Tor mit einem Sockel davor gelangt. Legt die Steinplatte darauf und sucht den Bereich hinter dem Tor nach Items ab. Nehmt dann den unteren Weg zurück und ihr kommt an die rechte Seite des Tempels. Laft über die umgestürzten Steine zum Tempel hinüber, geht die Treppe bis oben hinauf und tretet dort auf den Schalter. Vorne am Tempel öffnet sich die große Tür. Laft zum Anfangspunkt zurück und

betretet den Tempel. Hier drinnen haust euer Bossgegner. Rechts und links im Raum stehen zwei leuchtende Kugeln, durch die er sich mit einem Schutzschild versorgt. Deaktiviert diese mit der Magie des Feuers und er verliert seinen Schutzschild. Schlagt dann mit dem Schwert auf ihn ein. Nehmt euch aber vor seinen explodierenden Bällen in Acht, die er immer produziert, wenn er keinen Schild mehr hat. Sobald er wieder einen Schutz aufgebaut hat, lässt er gefährliche Lavakugeln von der Decke fallen und verursacht am Boden Stromschläge. Dann solltet ihr schnell die Kugeln wieder deaktivieren. Kümmert euch auch um die Skelette, die er zu seiner Unterstützung herbeiholt. Ist er nach einem harten Kampf endlich besiegt, erhaltet ihr den dritten Myrrhetropfen und könnt euch an der Party in Tipa beteiligen.

5. Jahr

Fahrt nach der Verabschiedung zum Tipa-Hafen. Begeben euch zur Anlegestelle und lasst euch von dem Fährmann für den geforderten Preis nach Luda segeln. Nachdem ihr in dem Ort mit den Leuten gesprochen habt, verlasst ihr ihn und fahrt auf der Weltkarte zur Lynari-Wüste.

Lynari-Wüste

Hier könnt ihr das Kelchelement in Erde umwandeln. In der Wüste müsst ihr zunächst einige Aufgaben erledigen, die für das Finale äußerst wichtig sind. Haltet dabei die Reihenfolge ganz genau ein. Laft zuerst ganz nach Norden und erledigt auf dem Weg die unterschiedlichen Monster, um wichtige Gegenstände zu erhalten und öffnet alle Schatztruhen. Hier oben findet ihr einige Kakteen. Verwendet nun an dem größten Kaktus „Blitzra“. Laft dann nach Nordosten, wo ein Zelt steht. Verwendet auf das Zelt „Gravitas“. Geht jetzt am Rand der Wüste weiter nach Osten, zu einem Felsen, der wie ein Pilz geformt ist. Benutzt an ihm „Feura“. Laft nun wieder Richtung Norden, wo drei Felsen im Sand liegen. Verwendet zuerst an dem kleinsten Stein „Eisra“, dann das gleiche an dem mittleren und zuletzt an dem großen. Nun müsst ihr nur noch nach Südwesten, wo ihr an einem Felsen

eine große, leicht transparente Blume entdeckt. Benutzt an ihr „Sanctus“ und es erscheint ein Elementarbrunnen. Stellt euren Kelch darunter und er wird mit einem unbekannten Element versehen.

Laft nun zum Zelt zurück. Dort in der Nähe findet ihr einen Treibsandrudel. Geht hinein und ihr gelangt in ein unbekanntes Gebiet mit sehr vielen unterschiedlichen Monstern. Vernichtet sie alle und durchsucht den Bereich nach Truhen, die auch noch wichtige Artefakte enthalten. Die großen runden Kakteen auf dem Boden, die euch den Weg versperren, könnt ihr mit dem Schwert zerstören. Nach einiger Zeit kommt ihr zu einem langen Weg, der euch an einer Felswand entlang führt. Ein Stück weiter könnt ihr rechts in einen kleinen Weg abbiegen. Ihr steht jetzt in einem großen Sandloch, das von hohen Felsen eingezäunt ist. Jetzt tauchen aus dem Sand dreimal jeweils drei Skorpione auf. Nach jedem Sieg über die Gruppe sackt der Sand immer tiefer, bis er eine große Höhle freigibt, aus der nun der Bossgegner auftaucht. Dieser füllt fast die gesamte Arena aus und lässt euch kaum Platz zum Ausweichen. Versucht ihm trotzdem aus dem Weg zu gehen, indem ihr immer um ihn herumlaft. Die beste Waffe gegen ihn ist Magie, und zwar alles, was mit Eis zu tun hat. Damit könnt ihr auch die Skorpione, die zwischendurch immer wieder auftauchen auf Distanz halten und erledigen. Ist er endlich beseitigt, könnt ihr einen weiteren Tropfen in Empfang nehmen. Mit dem unbekannten Kelchelement könnt ihr nun durch alle Miasma-Ströme, ohne sie ständig vorher zu verändern. Wenn ihr nun versucht, über den Jegon Fluss zu fahren um weiterzukommen, werdet ihr kein Schiff finden, denn der Fluss ist ausgetrocknet. Fahrt also erst nach Shella und lasst euch dort einige Infos über einen Professor geben, der anscheinend weiß, wie man das Wasser in den ausgetrockneten Fluss zurückbringen kann. Der Professor hält sich angeblich in der Veo-Lu-Schleuse auf. Fahrt nun auch dorthin.

Veo Lu-Schleuse

Dieses Gebiet kennt ihr ja schon, nur alle Monster sind wieder da. Allerdings fällt euch auf, dass einige der Wasserbecken ausgetrocknet sind. Dadurch gelangt ihr jetzt



an die Truhen, die sonst im Wasser standen. In diesen Becken stehen große, grüne Pflanzen. Bringt sie mit „Engel“ zum Blühen. Holt euch aus dem Wasserloch die Steinplatte, um das Tor zu öffnen und aktiviert hier die nächste Pflanze. Öffnet auf diese Weise alle Tore und bringt alle Pflanzen zum Blühen. Ihr gelangt auch wieder zu dem gleichen Endgegner, erledigt ihn wie schon gehabt. Wurden alle Blumen aktiviert, trägt der Jegon Fluss wieder Wasser und einen Myrrhetropfen erhaltet ihr auch noch. Fahrt nun zum Jegon Fluss und lasst euch auf die andere Seite bringen. Von hier aus geht es an der Dämonen-Stätte vorbei und durch den Miasma-Strom. Setzt euren Weg an Rebena Te Ra vorbei fort, bis zu einem Miasma-Strom, bei dem als Element ein Fragezeichen steht. Da euer Kelch ein unbekanntes Element enthält, könnt ihr nun diesen Strom gefahrlos überqueren. In dem Strom begegnet euch ein merkwürdiges Wesen, das aber verschwindet, sobald es euch sieht. Auf der anderen Seite gelangt ihr zu einem mysteriösen Ort namens Mag Mell. Ihr findet hier niemanden, anscheinend schlafen alle. Fahrt also auf der Weltkarte nach rechts zum Vellenge Berg.

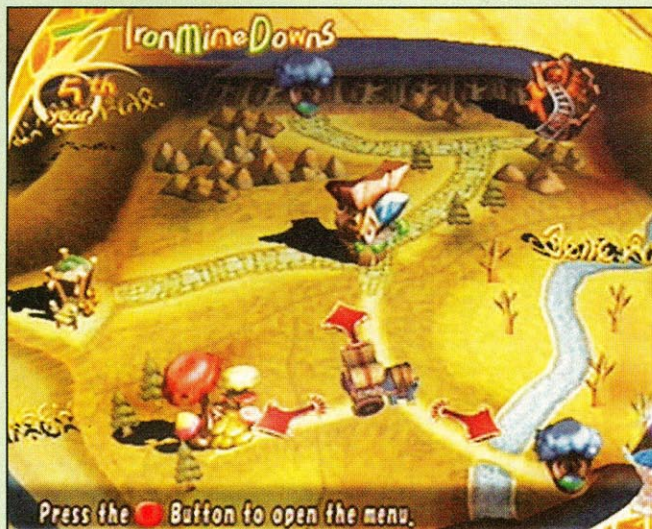
Der Berg Vellenge

An diesem Ort erwarten euch eine Menge schwieriger Monster. Lauft über die felsigen Wege, bis euch große Felskugeln den Weg versperren. Schlagt mit dem Schwert so lange auf sie ein, bis sie zerspringen. Setzt so euren Weg fort, bis ihr in einen Bereich mit einem helleren, grauen Untergrund gelangt. Hier geht es weiter, über einen langen, mit Monstern gespickten Weg. Lauft aber diesen Weg langsam entlang, denn nach einiger Zeit hört ihr ein seltsames Summen und seht ein lilafarbenes Leuchten. Es entpuppt sich als eine Art Pflanze, mit einer Leuchtkugel. Geht nicht nahe heran, denn sie deaktiviert euren Kelch und ohne dessen schützende Magie geht ihr schnell Game Over. Stellt also euren Kelch ein Stück entfernt ab, lauft hin und zerstört die Pflanze mit dem

Schwert. Nun könnt ihr vorsichtig bis zur nächsten Pflanze weiterlaufen. Am Ende dieses Weges gelangt ihr zum Bossgegner „Meteor Parasit“. Schlagt grundsätzlich aus der Entfernung mit Magie zu. Rechts und links stehen zwei große Blumen, die euch aber nicht angreifen, wenn ihr hinten an der Felswand in der Mitte steht. Dieser Kampf geht über drei Runden, wobei sich der Gegner jedes Mal etwas verändert und seine Attacken anders ausfallen. Weicht also seinen Attacken immer nach hinten aus und nie zur Seite. Habt ihr ihn zur Strecke gebracht, folgt eine Sequenz, in der ihr in einem geheimnisvollen Bereich aufwacht.

Hort der Erinnerungen

Vor euch materialisiert sich ein seltsames Lichtwesen, das zu euch spricht. Hört euch alles gut an und besiegt dann zwei Wesen mit Magie. Das Lichtwesen lässt eine Tür erscheinen, die euch einen Schritt näher zum Endgegner bringt. Um durch diese Tür gehen zu können, wird erst ein kleines Quiz zur Prüfung eurer Erinnerung veranstaltet. Es wird euch eine Frage aus dem Spiel gestellt, auf die es drei mögliche Antworten gibt. Ist die Antwort falsch, müsst ihr wieder gegen zwei der Wesen kämpfen, die auch noch immer größer ausfallen. Dann beginnt das Quiz von vorne, aber Vorsicht, die Fragen sind nicht immer die gleichen. War die Antwort richtig, könnt ihr durch die Tür gehen und das Lichtwesen erschafft eine neue Tür und stellt neue Fragen. So geht es weiter, bis ihr endlich vor dem finalen Endgegner „Raem“ steht. Auch er hat zwei der Wesen zur Verstärkung bei sich. Haltet diese mit „Stopp“ oder „Gemach“ an und kümmert euch dann um Raem, der euch mit Energiekugeln beschießt. Setzt gegen ihn immer starke Magie ein, bis er vernichtet ist. Genießt nach diesem fulminanten Ende die Sequenz und feiert mit!



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 Money Ball * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 07-08/2002 2 Lösungen: Pikmin, Spider-Man, Super Smash Bros. Melee Die besten GameCube-Cheats * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 09/2002 2 Lösungen: James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, F1 2002 Die besten GameCube-Cheats * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 10/2002 2 Lösungen: Wave Race 64, Tony Hawk 3 Die besten GameCube-Cheats * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 11/2002 3 Lösungen: Resident Evil, Super Mario Sunshine & Turok: Evolution, Teil 1 Die besten GameCube-Cheats * Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 01/2003 2 Lösungen: Harry Potter: Die Kammer des Schreckens, Time Splitters 2 * Mit riesigem Posterkalender	Ausgabe 02/2003 3 Lösungen: Metal of Honor: Frontline, Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007: Nightfire * Mit riesigem Doppelposter
Ausgabe 06/2003 3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 07-08/2003 3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 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: PN.03, Soul Calibur 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 11/2003 Lösung: Soul Calibur 2, Teil 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 12/2003 Lösung: True Crime: Streets of L.A. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter & Games Kalender 2004	Ausgabe 01/2004 Lösung: XIII Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter & Games Kalender 2004



Lösung: Sonic Heroes

Die besten GameCube-Cheats
 * Mit riesigem Doppelposter

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

- | | |
|---|-------------------------------------|
| ☐ Advance #3 | ☐ bigN 12/00 |
| ☐ Advance #4 | ☐ bigN 03/01 |
| ☐ Advance #5 | ☐ bigN 04/01 |
| ☐ GameCube Lsg #1 | ☐ bigN 01/02 |
| ☐ GameCube Lsg #2 | ☐ bigN 02/02 |
| ☐ GC Jahrbuch 2002 | ☐ bigN 03/02 |
| ☐ bigN 11/00 | ☐ bigN 04/02 |

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)

- ☐ bigN 05/02
- ☐ bigN 06/02
- ☐ bigN 07-08/02
- ☐ bigN 09/02
- ☐ bigN 10/02
- ☐ bigN 11/02
- ☐ bigN 01/03
- ☐ bigN 02/03
- ☐ bigN 06/03
- ☐ bigN 07-08/03

- ☐ bigN 09/03
- ☐ N-Games 10/03
- ☐ N-Games 11/03
- ☐ N-Games 12/03
- ☐ N-Games 01/04
- ☐ N-Games 02/04

Achtung:
 Nicht gelistete Hefte sind vergriffen, bitte nicht bestellen!

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

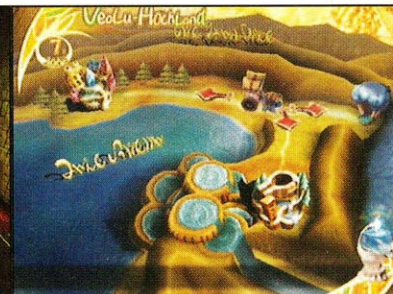
44867 Bochum

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

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

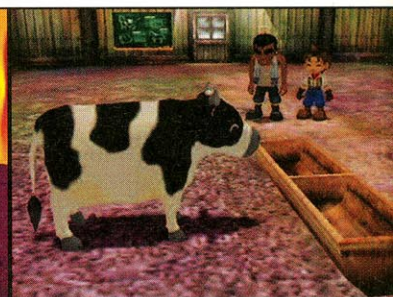
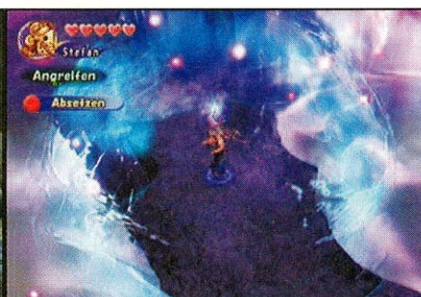
Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
1080° Avalanche	1-4	SPS	12/03	85%	Nintendo mal anders: realistisch und schnell.
18 Wheeler American Pro Truck	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger weg!
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne 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!
Auto Modellista *	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins Klo.
Backyard Football *	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.
Barbarian	1-4	BEU	12/03	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin *	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Beyblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.
Beyond Good & Evil *	1	ACT	1/04	88%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Mutha Truckers*	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne *	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traummaße reicht es leider nicht.
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.
Conflict: Desert Storm II	1-4	ACT	12/03	80%	Gelungener Taktik-Shooter mit dümmlicher KI.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Grafisch mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	12/03	82%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.
Cubivore *	1	RPG	1/03	69%	Darwin mal anders.
Dakar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.
Darkened Skye *	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.
Dead to Rights *	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.
Def Jam Vendetta	1-4	BEU	5/03	85%	Auch Prügelfans dürfen zugreifen.
Defender	1-2	SEU	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.
Die Hard: Vendetta	1	ACT	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.



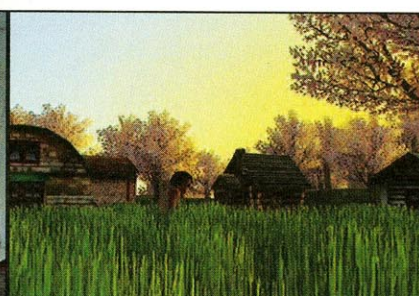
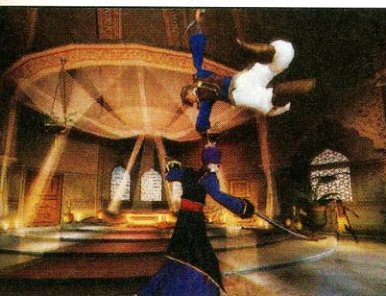
Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Dinotopia: The Sunset Odyssey *	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funsportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Meilenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!
Donald Duck: Phantomas	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	12/03	74%	Für Fans die Erfüllung, für andere OK.
Dragon's Lair 3D	1	RPG	3/03	70%	Klassiker mit misslungener Technik.
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.
Drome Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Eggo Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002 *	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX	1-4	RSP	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Fairly Odd Parents *	1	JNR	1/04	39%	Warum foltern Entwickler kleine Kinder mit solchen Spielen?
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
Findet Nemo	1	ADV	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002 *	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Final Fantasy: Crystal Chronicles*	1-4	RPG	10/03	86%	Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer.
Finding Nemo	1	ADV	8/03	66%	Schönes Spiel, aber technisch schlecht umgesetzt.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.
Freekstyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Freestyle Metal X*	1-4	RSP	2/04	70%	Ordentlicher Motocross-Racer – und das war's.
Frogger's Adventure: The Rescue *	1-4	GSK	1/04	54%	Für Fans unter Umständen einen Blick wert. Vielleicht.
Frogger Beyond	1	GSK	6/03	65%	Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Gladius	1	RPG	12/03	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts
Go! Go! Hypergrind *	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatfans mit Hang zu derbem Humor.
Goblin Commander*	1-2	STG	2/04	80%	So kann Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	Prügelspaß mit B-Movie Flair.
Gotcha Force	1-4	ACT	2/04	67%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Groove Adventure Rave *	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Harry Potter & der Stein der Weisen	1	ADV	1/04	80%	Solides Action-Adventure, besonders für Fans.
Harry Potter Quidditch WM	1-2	SPS	12/03	80%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Haunted Mansion*	1	ADV	2/04	73%	Spaßiges Action-Adventure, nicht nur für Kinder.
Haven: Call of the King *	1	ACT	2/03	79%	Ordentlicher Genrecktail mit Kameraproblemen.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	ACT	12/03	83%	Würdige Umsetzung des Kinofilms.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	4/03	84%	Überaus gelungenes Filmerlebnis auf dem GameCube.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Hobbit, Der	1	ACT	12/03	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Home Run King *	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hot Wheels: World Race *	1-4	RSP	1/04	53%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers *	1	SEU	9/03	71%	Kann Ikaruga nicht das Wasser reichen.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Hulk, The	1	ACT	8/03	76%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	8/03	67%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
I-Ninja *	1	ACT	1/04	80%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
Ikaruga	1-2	SEU	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Zuviel Kleinklein, der Abschluss fehlt.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Nightfire	1-4	ACT	1/03	80%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1	JNR	4/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Jimmy Neutron: Jet Fusion *	1	JNR	11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4	ACT	1/04	81%	Spaßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Kinniku Man 2 *	1-2	BEU	3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Knockout Kings 2003	1-2	SPS	2/03	82%	Eines der besten Boxspiele.
Largo Winch	1	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	ACT	3/03	77%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Legendär ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Looney Tunes: Back in Action	1	JNR	12/03	49%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Lost Kingdoms 2	1	RPG	6/03	84%	So müssen Fortsetzungen aussehen!
Luigi's Mansion	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz.
Madden NFL 2002 *	1-4	SPS	6/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2003	1-4	SPS	12/02	89%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Madden NFL 2004	1-4	SPS	10/03	90%	Die ultimative Football-Sim.
Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	SPS	9/03	83%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!
Mario Kart: Double Dash!!	1-16	RSP	11/03	94%	Der King unter den Kart-Racern!
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Mario Party 5	1-4	GSK	01/04	77%	Wie immer: Zu viert ganz spaßig, alleine öde.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Weltkriegsspiel mit Filmatmosphäre.
Medal of Honor: Rising Sun	1-2	ACT	12/03	84%	Guter Ego-Shooter mit durchwachsender Optik.
Mega Man Network Transmission	1	JNR	8/03	73%	Effektvolles, aber nicht ausgereiztes Action-JNR.
Men in Black II: Alien Escape	1	ACT	2/03	59%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	12/03	83%	Spaßige Baller-Action mit viel Humor.
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 Versoffung eines guten Films.
MLB Slugfest 2004*	1-2	SPS	5/03	83%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monopoly Party	1-4	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Monster 4x4: Masters of Metal*	1-2	RSP	2/04	50%	Entweder live oder im TV, aber bitte nicht auf Konsole!
Monster AG: Monster Ball	1-4	SPS	5/03	68%	Für Mehrspieler und Brennbalken okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land*	1-4	GSK	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion*	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsloses Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum *	1-2	GSK	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona *	1-4	RSP	1/03	77%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA 2K2 *	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA 2K3	1-4	SPS	4/03	88%	Wer Basketball mag, braucht dieses Spiel!
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Street *	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3 *	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003 *	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004 *	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Need für Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Proll-Faktor.
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden?
NFL Blitz 2002 *	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003 *	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NFL Street	1-4	SPS	1/04	84%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
NFL Quarterback Club 2002 *	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber spaßig.
NHL Hitz Pro *	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection*	1-4	GSK	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever *	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	1	JNR	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n/Run-Freunde.
Phantasy Star Online: Episode 1 & 2	1-4	RPG	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Pikmin	1	STR	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
P.N. 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Braut!
Pokémon Channel*	1	SIM	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingefleischte Fans.
Pokémon Colosseum*	1-4	STG	2/04	88%	Taschenmonster-Kämpfe im explosiven XXL-Format.
Powerful Pro Baseball 9 *	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hart gesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Prince Of Persia: Sands of Time *	1	ACT	1/04	90%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient.
Pro Rally	1-2	RSP	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2/04	75%	Preis-Leistung eher mau, macht aber Spaß.
R: Racing Evolution*	1-2	RSP	2/04	67%	Gran Turismo für Arme. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rally Championship	1-4	RSP	4/03	66%	Ganz ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Red Faction 2	1-4	ACT	6/03	81%	Guter, aber etwas kurzer Ego-Shooter.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil 3*	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuauflagen können wir gut verzichten.
Resident Evil	1	ADV	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.
Resident Evil Zero	1	ADV	1/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Road Kill *	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witze! Action!
Robotech: Battlecry	1-2	ACT	5/03	76%	Gute Lizenz, seichtes Gameplay und viel Hektik.
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit kleinen Macken.
Rogue Ops	1	ACT	2/04	80%	Das Warten hat sich gelohnt. Die PAL-Nikki ist einfach besser.
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.
Sims brechen aus, Die	1-2	SIM	1/04	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Skies of Arcadia Legends	1	RPG	5/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive *	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesenenttäuschung! Ab in die Schrottpresse!
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n/Run mit heftigen Durststrecken.
Sonic Adventure DX Director's Cut	1	JNR	9/03	65%	Enttäuschende Umsetzung eines super Spiels.
Sonic Heroes	1-2	JNR	2/04	90%	Der beste 3D-Sonic, den es jemals gab!
Sonic Mega Collection	1-2	JNR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Soul Calibur 2	1-2	BEU	10/03	89%	Hochgradig geniales Klingenduell.
Spawn: Armageddon	1	ACT	2/04	65%	Ohne die Lizenz gäbe es das Spiel nicht mal.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	2/04	86%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.



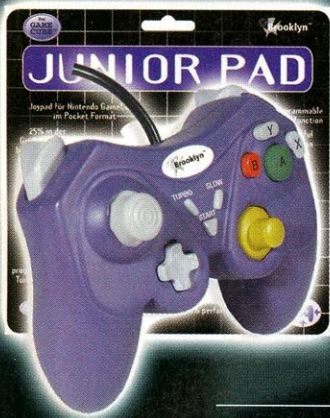
Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...	
Splinter Cell	1	ACT	6/03	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt.	
Sponge Bob: Square Pants	1	JNR	5/03	57%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n'Run.	
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchwachsen.	
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.	
SSX 3	1-4	SPS	12/03	89%	Belebend wie die kühle Winterluft, aber recht schwer.	
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.	
Star Fox Adventures	1	ACT	12/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.	
Starsky & Hutch	1-2	RSP	12/03	70%	Für Fans sicher einen Blick wert.	
Star Wars: Bounty Hunter	1	ACT	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?	
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.	
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ACT	1/03	80%	Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.	
Star Wars Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslingen.	
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 Frustrationsmomenten.	
Tales of Symphonia *	1-4	RPG	11/03	86%	Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit. Leider nur in Japan!	
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.	
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Guter Hüpfen mit katastrophaler Technik.	
Teenage Mutant Ninja Turtles *	1-2	ACT	1/04	44%	Hirnlose Knöpfe-Folter, mehr nicht.	
Tetris Worlds	1-4	GSK	11/02	49%	Die Umsetzung ging daneben.	
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	2/03	83%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profis.	
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.	
Time Splitters 2	1-4	ACT	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.	
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ACT	4/03	58%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.	
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!	
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!	
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	12/03	91%	Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.	
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.	
Transworld Surf: Next Wave	1-4	SPS	5/03	79%	Kann einem THPS 4 nicht das Wasser reichen.	
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	12/03	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!	
Tube Slider *	1-4	RSP	6/03	78%	Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.	
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.	
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	1/03	63%	08/15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.	
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.	
Ultimate Muscle: Legends vs. NG *	1-4	SPS	11/03	71%	Nette Alternative zu "ernsten" Wrestling-Spielen.	
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.	
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.	
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Cooler 2D-prügler mit Raffinesse.	
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolze.	
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	ADV	12/03	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.	
Wario World	1	JNR	8/03	85%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debüt.	
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.	
Whirl Tour	1-2	SPS	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.	
Winning Eleven 6 FE *	1-4	SPS	5/03	81%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.	
Worms 3D	1-4	STG	11/03	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!	
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein klasse Partyspiel.	
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein Grafikblender wird entzaubert.	
WWE Crush Hour	1-5	ACT	5/03	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.	
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.	
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.	
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.	
XIII	1-4	ACT	12/03	92%	Ein rundherum toller Comic-Shooter!	
XGRA	1-4	RSP	12/03	73%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.	
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	2/03	58%	Enttäuschender Serienauftritt in 3D.	
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	6/03	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.	
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom *	1	RPG	1/04	49%	Eine Enttäuschung, selbst für Fans.	
Zelda: Collector's Edition	1	ADV	1/04	86%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.	
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	4/03	87%	Eines der besten Spiele überhaupt!	
Zelda: The Wind Waker	1	ADV	5/03	95%	Spielerisch einfach ungeschlagen!	
Zapper	1-4	JNR	4/03	60%	Trotz kleiner Macken ein schönes Kinderspiel.	
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.	

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

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

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

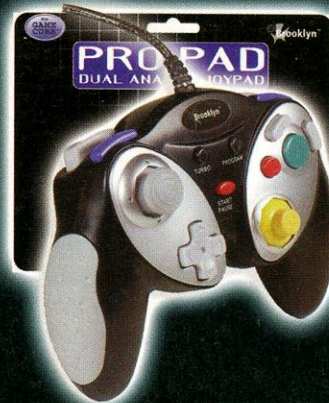
Brooklyn goes Game Cube™



Junior Pad

- Ergonomisch geformtes Joypad im Pocket-Format (ca. 25% kleiner als das Original-Pad) und somit ideal für kleinere Hände oder für unterwegs
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks und digitales 8-Wege Steuerkreuz
- Fünf Aktionstasten und zwei analoge Schultertasten
- Frei programmierbare Turbo-Funktion
- Kraftvoller Motor für X-tra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 24,99



empf. Verkaufspreis
€ 24,99

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

RF-Unit

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ an die Antennenbuchse des Fernsehers
- Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiel-Betrieb)
- Inkl. zusätzlicher AV-Ausgängen
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



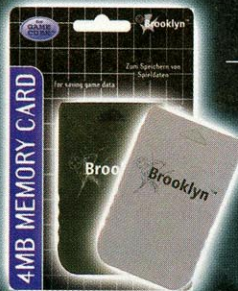
Extension Kabel

- 2m Joypad-Verlängerungskabel
- 100% kompatibel mit allen Nintendo Game Cube™ Spielen und Controllern
- Unterstützt die Vibrationsfunktion
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

4MB / 8MB Memory Card

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



Brooklyn™



empf. Verkaufspreis
€ 69,99

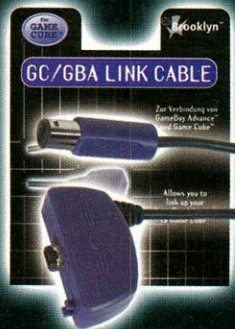
Pro Pad

- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle
- Programmierbare Makro-Funktion, ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen durch einen einzigen Tastendruck
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks, digitales 8-Wege Steuerkreuz, fünf Aktionsbuttons und zwei analoge Schultertasten
- Mit zusätzlicher Turbo-Funktion (z.B. für Dauerfeuer)
- Kraftvoller Motor für X-tra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie

GC/GBA Link Kabel

- Zur Verbindung von GameBoy Advance™ und Game Cube™
- Ermöglicht den Datenaustausch (z.B. Spielstände)
- Exportort (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

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 Steueranläufe, 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 Tischklammern und große Saugnäpfe sorgen für optimalen Halt
- 36 Monate Garantie



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



Der GameCube gibt Gas!



Pokémon Channel

Nächste Ausgabe ist es soweit. Wir werden unseren kleinen gelben Freund Pikachu wieder sehen. Der Ober-Pokémon wird in **Pokémon Channel** zum ersten Mal auf dem GameCube in Aktion treten. Was das Zapping-Spiel denn wirklich taugt, darüber unterrichten wir euch in einem großen Test.



Pokémon Colosseum

Die vielleicht größte Hoffnung Nintendos im Kampf um Platz zwei. In Anbetracht der **Pokémon**-Verkaufszahlen auf dem GBA kommt dieses Stück Software genau richtig. Wir werden uns also mit den neusten Pokémon ins Colosseum stürzen und harte Kämpfe austragen. Seid ihr dabei?



Harry Potter: Der Gefangene von Askaban

Wir laden euch in der nächsten Ausgabe dazu ein, gemeinsam mit Harry durch Hogwarts zu spazieren. Allerdings müssen wir noch dem Bösewicht Sirius Black entkommen, denn der ist angeblich hinter Harry her. Also, ölt schon mal den Nimbus und seid gespannt wie wir.

Und sonst?

Diese Ausgabe hat es mit **Conan** und **Knights of the Temple** nicht geklappt, nächste Ausgabe werden wir diesen beiden Titel aber ebenso definitiv testen wie **Kirby Air Ride**, **Carmen Sandiego** und **Scooby-Doo!** Interessant dürfte auch Take 2s Ego-Shooter **Serious Sam: The Second Encounter** werden und Freunde der Ninja Turtles dürfen sich auf Konamis Umsetzung der Serie freuen. Auf dem GBA gibt's die volle Action-Keule: Mit **Metroid Zero Mission**, **Serious Sam Advance**, **Max Payne** und **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** brennt auf dem Handheld nix an.

Die nächste Ausgabe liegt am 05.05.2004 im Handel.

IMPRESSUM

Herausgeber

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift

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

Geschäftsführer

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef

Titus Funkel (TF)

Redaktion

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Mareike Bußmann (MB)

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

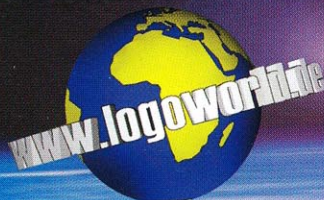
BriStein Verlag GmbH
N-Games ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Zweijahresabo Inland (11 Ausgaben): € 31,90
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Zweijahresabo Ausland: € 36,90
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

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:

Harvest Moon: A Wonderful Life
© Ubi Soft 2004. All rights reserved.



SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "PTA"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

83345

BESTELLBEISPIEL: PTA50007
(DU BESTELLST PIX Nr. 50007)

*299€/SMS (VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms 5,98€

..ODER BESTELLE DIREKT:

0190

8662832

1,86€/min

0900 515168 (2,16€/min)

0901 599998 (4,23€/min)



NEU!

SOUNDS & GERÄUSCHE

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

- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
- 87003 PFERDEWIEHERN
- 87001 SIRENE MIT EXPLOSION
- 87006 PUMP GUN
- 87000 NEBELHORN
- 87032 EIN ALTES TELEFON
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87004 KLOSPÜLUNG
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
- 87021 KUKUCK
- 87013 BIG BEN
- 87007 RÜLPGERÄUSCH
- 87014 HÜHNERGEGACKER
- 87027 FORMEL 1 WAGEN
- 87028 DER GROBE GONG
- 87029 ZAHNARZTBOHRER

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55, MC60, SharpGX10, Sony/
Ericsson P800, Sagem: MY-65, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2
und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

TOP RINGTONES

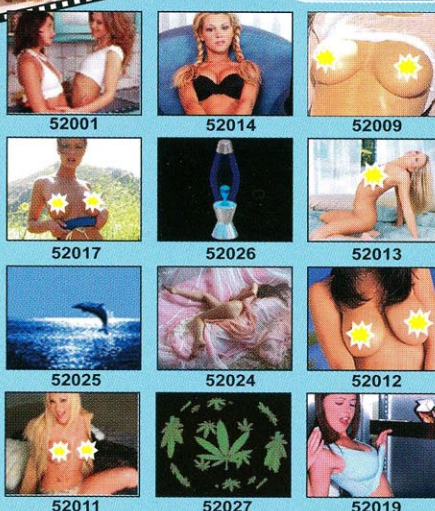
- 15561 LINKING PARK / IN THE END
- 15601 AVRIL LAVIGNE / SKATERBOY
- 15215 GROOVE COVERAGE / MOONLIGHT SHADOW
- 15026 LIMB BISKIT / ROLLIN
- 15213 MASSIVE TÖNE / CRUISEN
- 15240 P. DIDDY / I NEED A GIRL
- 15513 KOOL SAVA / HAUS UND BOOT
- 15509 HERMES HOUSE BAND / COUNTRY ROADS
- 15211 DRUNKENMUNKY / E
- 15231 DJ DEAN / PLAY IT HARD
- 15132 SNOOP DOGG / SAME
- 15094 AXEL F.
- 15098 FLINSTONES
- 15100 INDIANER JONES
- 15102 MANA MANA
- 15103 MISSION IMPOSSIBLE
- 15099 GZSZ
- 15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
- 15115 STAR WARS
- 15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
- 15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXIKO
- 15603 BUFFY
- 15606 HARRY POTTER
- 15609 SESAMSTRASSE
- 15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
- 15608 PULP FICTION
- 15604 DRAGONBALL
- 15106 LINDENSTRASSE

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

DISPLAY MOVIES



für Alle Handys
mit Farbdisplay



Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!

LOGO'S für

Nokia, Ericsson, Alcatel,
Siemens, Samsung & Sendo!



SMS PIX für

Nokia, Ericsson, Alcatel,
Siemens, Samsung & Sendo!



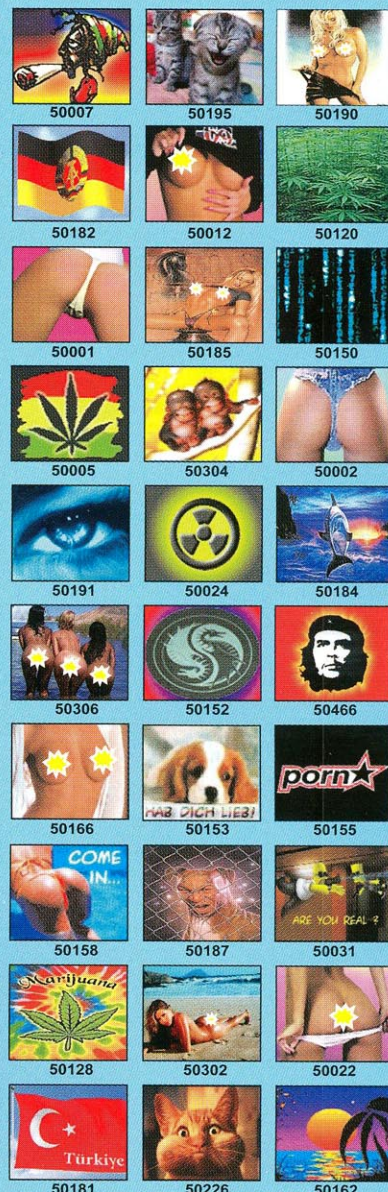
DISPLAY - MOVIES für

Nokia: 3330, 3510,
3410, 5210, 5510



FARBIGE XXXL PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay!



VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit
dem Inhalt PTA 55000 an
die 83345* du erhältst dann
für Dein Nokia Handy ein
"Magic-Clean-Logo"
und schon hast du die freie
Sicht auf Deinem
Farbdisplay!!!

TOP

JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle!

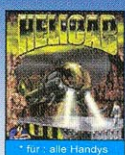
CALL for GAMES: 01908 662792

0900 515107 (2,16€/min) 0901 599998 (4,23€/min)

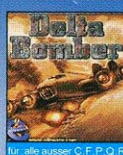
Game-Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I= Nokia 7250, J= Nokia 7650, K= Nokia SL45, L= Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp GX10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10



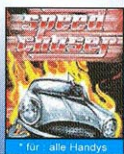
SNOWBOARD RACING
Das ultimative
Snowboard Spiel, bei
dem es um
Geschwindigkeit geht...
Und darum, sich beim
Stolzen abwärts keine
Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
Best.Nr.: 10001



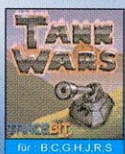
HELICAB
Jeder Passagier, der von
Deinem Hubschrauber
eingesammelt wird und
sicher ans Ziel
befördert wird, macht
dich reich. Aber immer
schon vorsichtig, die
Deine Gegner
arbeiten mit allen Tricks
Best.Nr.: 10002



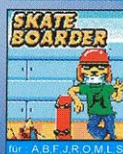
DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst
Du zum Kampfpiloten
befördert. Befriede die
feindseligen Gebiete,
ein für alle Mal vom
Boden. Zur Verfügung
stehen Dir dabei
Maschinenpistolen und
Bombenteppiche
Best.Nr.: 10012



SPEEDCHASER
Fahren wie eine besessene
Sau, fünf Strecken
und sieben Autos. Ziel
ist der jeweils nächste
Checkpoint. Den weitesten
hulwegs weilt zu
erreichen ist wirklich
kein Kinderspiel.
Wer zuerst verliert!
Best.Nr.: 10004

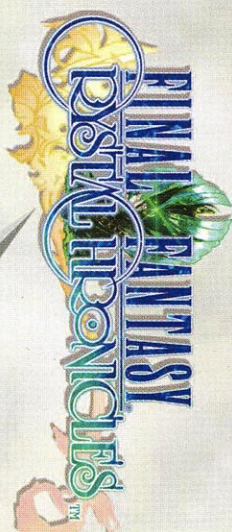


TANK WARS
Zerstöre die anderen
Panzer. Sei vorsichtig,
Deine Gegner
versuchen das gleiche
bei Dir. Eine Weile
kannst du hinter
Hügeln und Gebirgen
Schutz finden, aber
ein Volltreffer
ebnet Dir den Weg zum
neuen Level!
Best.Nr.: 10018



SKATE BOARDER
Absolviere verschiedene
Sprünge, Rampen, 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

Ringtöne, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMS Pix-fähigen Modellen der oben genannten Handy Marken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Diese Karte gehört zur Komplettbox von Final Fantasy: Crystal Chronicles im Hefi. Sie zeigt wie ihr aus der Lynari Wüste in den letzten Spielabschnitt gelangt. Ihr müsst die fünf Aufgaben genau der Reihenfolge nach 1 bis 5 erledigen.

