

N GAMES

4/2004 Juni/Juli

100% NINTENDO

2,90 €

NINTENDO TOTAL!
Tonnenweise
neue Spiele für
GameCube & GBA

MARIO GOLF

Test! Nintendo schlägt ein Ass!

Nintendos Super-Triple im Test!

**ZELDA: FOUR SWORDS +
WARIO WARE INC.**

PIKMIN 2

RESIDENT EVIL 4

Grandios! Neue Bilder,
Infos, Hintergründe!

POKÉMON COLOSSEUM

Kolossal: Test, Tipps, Lösung & Riesenposter!

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





© 2004 Nintendo. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Game Freak Inc. Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. www.pokemon.de



Am 14. Mai
startet das ultimative Pokémon Abenteuer!



Begib dich in ein packendes neues Pokémon Abenteuer - zum ersten Mal komplett in 3D! Spannende Kämpfe, fantastische neue Landschaften und natürlich jede Menge Pokémon Action. Am 14. Mai gehts los!

The Pokémon Company

Pokémon
COLOSSEUM

Editorial

Danke!

Geburtstage sind was Feines! Aber mit so vielen Glückwünschen, Anregungen und sogar Geschenken zu unserem Siebenjährigen haben wir wirklich nicht gerechnet. Auch wenn wir nicht jedem von euch persönlich antworten können: Unser großes Dankeschön geht an die besten Leser der ganzen Welt! Natürlich haben wir jede einzelne Zuschrift aufmerksam gelesen und die besten Verbesserungsvorschläge sofort umgesetzt, das ist doch wohl klar:

1 Ihr wollt den Best Buy wiederhaben. OK, da isser! Ab sofort immer direkt vor dem GameCube-Index, aufgeräumt und um einiges erweitert. Unter anderem haben wir eine Kaufberatung für das beste Zubehör integriert.

2 Ihr wollt wieder mehr Platz für Onkel Tom und seine Posthütte. Hm, na gut! Erstmal gibt es eine Seite mehr, wenn euch das noch immer nicht genug ist, schreit einfach nach mehr.

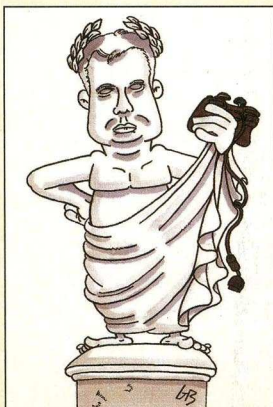
3 Ihr wollt einen übersichtlicheren Gamewatch, nur noch mit bestätigten Spielen und mit unserer Einschätzung zu den besten davon. Gemacht!

4 Ihr wollt eure Most Wanted-Spiele im Heft wieder finden. Das könnt ihr ab sofort auch, und zwar im Gamewatch.

5 Weitere häufig genannte Wünsche (z.B. Testübersicht für GBA-Spiele, mehr Kästen in den Tests) werden wir mit der nächsten Ausgabe umsetzen. Dazu hat die Zeit diesmal einfach nicht gereicht.

Wir hoffen, Ihr seid mit der neuen N-Games zufrieden und freut euch mit uns auf die noch weiter verbesserte nächste Ausgabe. Bis dahin viel Spaß beim Lesen und Spielen, euer

Martin Mirbach



Spiele-Index

Baten Kaitos GCN	8	Pikmin 2 GCN	11, 56
Blowout GCN	57	Pokémon Channel GCN	51
Carmen Sandiego GCN	54	Pokémon Colosseum GCN	30
Conan GCN	52	Prince of Persia 2 GCN	12
CT Special Forces: Bioterror GBA	62	PSO III: C.A.R.D. Revolution GCN	55
Def Jam Vendetta 2 GCN	8	Resident Evil 4 GCN	22
Digimon Racing GBA	61	Scooby Doo 2 GBA	59
Disney's Die Bärenbrüder GBA	61	Serious Sam GCN	42
Dragon Ball Z: Taiketsu GBA	59	Shining Force GBA	60
Ein Kater macht Theater GBA	62	Shining Soul 2 GBA	60
Fire Emblem GCN	8	Shrek 2 GCN	24
Geist GCN	9	Sid Meier's Pirates GCN	12
Goblin Commander GCN	53	Spider-Man 2 GCN	12
Grooverider: Slot Car Thunder GCN	56	Splinter Cell:	
Harvest Moon:		Pandora Tomorrow GBA	69
A Wonderful Life 2 GCN	9	Splinter Cell: Pandora Tomorrow GCN	18
Killer 7 GCN	9	Sponge Bob: Supersponge GBA	62
Kirby Air Ride GCN	54	Star Fox 2 GCN	13
Knights of the Temple GCN	38	StarCraft: Ghost GCN	13
Legend of Golfer GCN	10	Tales of Symphonia GCN	13
Lord of the Rings Trilogy GCN	14	Teenage Mutant Ninja Turtles GCN	56
Mario Golf GCN	36	Terminator 3: Redemption GCN	26
Mario Tennis GCN	10	TimeSplitters 3 GCN	14
Max Payne GBA	60	Tom Clancy's Rainbow Six 3 GCN	20
Metroid Prime 2 GCN	11	Tony Hawk's Underground 2 GCN	14
Metroid Zero Mission GBA	58	Wario Ware Inc. GCN	55
Mission Impossible:		WWE: Day of Reckoning GCN	25
Operation Surma GCN	40	Yu-Gi-Oh! WCT 2004 GBA	61
MVP Baseball 2004 GCN	57	Zelda: Four Swords + GCN	34
Paper Mario 2 GCN	11	Zelda: Wind Waker 2 GCN	10

RITTERSCHLAG!

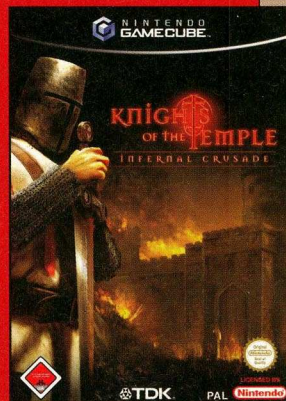
Kaum zu glauben, aber wahr! Einen der beiden Awards in dieser Ausgabe konnte TDK für *Knights of the Temple* abstauben. Aus diesem guten Grunde verlosen wir

5 Bundles aus Originalspiel Knights of the Temple plus T-Shirt

Einfach Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) mit Stichwort "Knights" einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44866 Bochum

Einsendeschluss ist der 18.06.2004. Viel Glück!



Rubriken

Abo-Angebot	80
Best Buy	82
Charts	28
Cheatkarten	92
Gamewatch	16
GCN-Index	84
Impressum	90
Lesertests	69
Nachbestellseite	81
News	8
Posthütte	66
Vorschau	90
Wertungssystem	29

Feature

E3 2004 – Das Special	6
Die größte Videospielemesse der Welt wirft ihre Schatten voraus. Wir stellen euch schon jetzt die größten Highlights vor!	

Tipps & Tricks

Cheats, Tipps & Tricks	
Diesmal mit Pokémon Colosseum, Harvest Moon und Metal Gear Solid!	72
Komplett gelöst!	
Der vollständige Pokédex zu Colosseum	74

Gewinnspiele

Harry Potter	68
Knights of the Temple	3
Pokémon Colosseum	32

Previews

Resident Evil 4	22
Shrek 2	24
Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow	18
Terminator 3: Redemption	26
Tom Clancy's Rainbow Six 3	20
WWE: Day of Reckoning	25



KNIGHTS OF THE TEMPLE

Noch besser als Der Herr der Ringe!

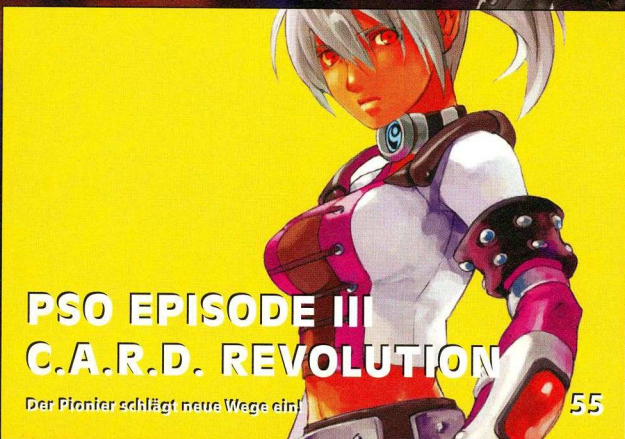
38



WARIO WARE INC.

Minispiele für den Cube? So sieht's aus!

55



PSO EPISODE III C.A.R.D. REVOLUTION

Der Pionier schlägt neue Wege ein!

55

GameCube-Tests

Blowout	57
Carmen Sandiego	54
Conan	52
Goblin Commander	53
Grooverider:	
Slot Car Thunder	57
Kirby Air Ride	54
Knights of the Temple	38
Mario Golf	36
Mission Impossible:	
Operation Surma	40
MVP Baseball 2004	57
Pikmin 2	56
Pokémon Channel	51
Pokémon Colosseum	30
PSO III: C.A.R.D. Revolution	55
Serious Sam	42
Teenage Mutant Ninja Turtles	56
Wario Ware Inc.	55
Zelda: Four Swords +	34

GBA-Tests

CT Special Forces: Bioterror	62
Digimon Racing	61
Disney's Die Bärenbrüder	61
Dragon Ball Z: Taiketsu	59
Ein Kater macht Theater	62
Max Payne	60
Metroid Zero Mission	58
Scooby Doo 2	59
Shining Force	60
Shining Soul 2	60
Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow	59
Sponge Bob: Supersponge	62
Yu-Gi-Oh! WCT 2004	61

Zubehör

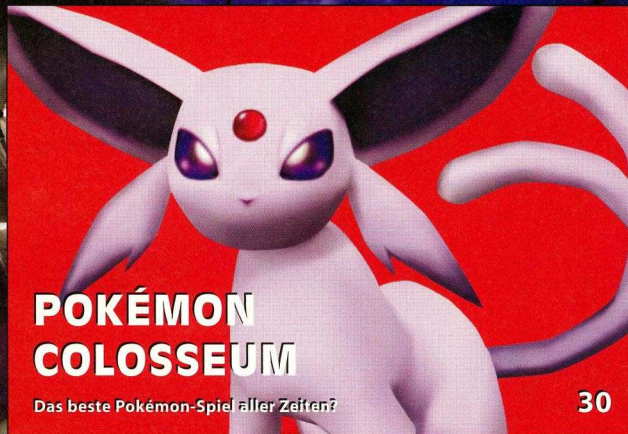
Diesmal im Test:	
R/C Microsizers,	
MicroCon Lenkrad,	
Power Charger, Taschen,	
Controller und mehr!	64



MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

Wir begleiten Nintendo aufs gepflegte Grün

36



POKÉMON COLOSSEUM

Das beste Pokémon-Spiel aller Zeiten?

30



ZELDA FOUR SWORDS+

Link mal vier – Spielspaß ohne Ende!

34

E3 2004

Fakten, Gerüchte, Neuigkeiten

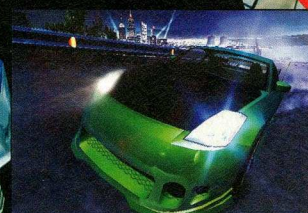
Was erwartet Nintendo-Spieler in L.A.?



Ist ein **Animal Crossing**-Spiel die geeignete Software für einen Online-Titel?



Für ein westliches Publikum geeignet? **Custom Robo** für den GameCube.



Need for Speed: Underground 2 wird bereits im Herbst 2004 erscheinen.



Schafft es die Konsolen-Version des **Weltkriegs-Shooters Call of Duty** auf den GameCube?

Fast ist es wie das Gefühl kurz vor Heilig Abend. Schon Anfang April werden richtige Spieler ungeduldig. Sie spekulieren, diskutieren und hoffen. Alle Wünsche konzentrieren sich auf jene Megamesse im Mai in Los Angeles. Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, ist schließlich eine Art digitales Mekka für die weltweite Videospielegemeinschaft. Auch dieses Jahr werden in den Tagen zwischen dem 12. und 14. Mai die Weichen für die Zukunft der Branche gestellt. Wenn sich in den lauten und bunten Hallen des Convention Centers die internationale Presse mit der Industrie trifft, ist schließlich die beste Zeit, das Line Up der nächsten Monate zu präsentieren.

Nintendos Neuer

Was interessiert den eifrigen N-Games-Leser dabei am meisten? Richtig! Was wird wohl Big N

in diesem Jahr auf dem traditionell größten Stand der Messe zeigen? Nintendo wird sich 2004 wohl stark auf den neuen Handheld DS konzentrieren. Das Gerät, über das aktuell noch heftig spekuliert wird, wird angeblich spielbar sein. Leider hat es Nintendo bisher versäumt, den Spielern zu erklären, welche Vorteile nun zwei Screens konkret bringen. Dem soll auf der E3 Abhilfe geschaffen werden. Wir möchten aber vorher anmerken, dass alles, was wir nun zum Line-Up Nintendos schreiben, Vermutungen sind und die von uns erstellte Software-Liste keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Das DS betreffend, muss Nintendo einige Titel spielbar präsentieren, da Sony mit dem Handheld PSP wohl ebenfalls einen Trumpf in der Hand haben wird. Idealerweise handelt es sich dabei um einen oder mehrere Titel der traditionellen Nintendo-Franchises wie Mario,



Das japanische Musikspiel **Donkey Konga** bräuchte andere Musik. Aber das war bei der US-Version ja auch kein Problem.



Giftpia: Ein Rollenspiel geht nach Westen. Ob es in Los Angeles ankommt?



Eine Fortsetzung von **True Crime** ist sehr wahrscheinlich. Hoffentlich auch für den Cube.

Zelda oder Pokémon. Die Nachrichtenagentur Reuters will gar in Erfahrung gebracht haben, dass Nintendo 30 Spiele auf der Messe zeigen wird. Das wäre in der Tat ein sehr umfangreiches Line-Up.

Wir vermuten, dass das DS abwärtskompatibel ist. Damit hätte Nintendo auch die Game Boy-, GBA- und GBA SP-Spieler im Boot. Gespannt darf man auch auf die finalen technischen Details des Handhelds sein. Das Touch-Screen Interface und Stylus Input Device des DS gelten als sicher. Allerdings ist auch hier die große Frage, was diese Features konkret für das Gerät bringen.

Nintendo kündigte außerdem an, neue Hardware für den GameCube zu präsentieren, die die Lebensdauer der Konsole verlängern soll. Wir nehmen auch an, dass Nintendo einen Schritt in Richtung Onlinegaming machen wird. Den Erfolg der Konkurrenz wird Nintendo in diesem Bereich nicht mehr ignorieren können. Außerdem ist es nicht völlig ausgeschlossen, dass Nintendo auf der offiziellen Pressekonferenz die Entwicklung einer Next Generation-Konsole nochmals bestätigen wird.

Sehen werden wir mit großer Wahrscheinlichkeit aber nichts davon.

Wunschdenken

Auch im Hinblick auf Software ranken sich viele Gerüchte um Nintendos Line-Up. Eine Wiederaufstehung des NES-Helden **Kid Icarus** ist sicherlich eine der interessantesten Halbwahrheiten. Heftig diskutiert wird außerdem, ob Nintendo nun plötzlich doch ein neues **Mario**-Spiel aus dem Hut zaubert und damit für eine echte Überraschung sorgt. Fans weltweit wünschen sich statt eines weiteren Inselfahrtstheaters des Klemptners eher ein neues Abenteuer in Mushroom Kingdom. Ebenfalls denkbar ist eine Anpassung des Musikspiels **Donkey Konga** an den westlichen Markt. Wir hoffen aber nicht, dass es sich in diesem Zusammenhang um die Bongo-Spezialcontroller als angekündigte GameCube-Peripherie handelt. Auch Spiele wie **Giftpia**, **Golden Sun** (GCN-Version) und **Custom Robo** wurden immer wieder in den Raum gestellt. Auch was die Dritthersteller angeht, vermischen sich Wunschdenken und Realität. Es ist durchaus möglich, dass ein Nachfolger von **True Crime**

(Activision) auch für den GameCube erscheinen wird. Das gleiche gilt für eine Konsolenversion von **Call of Duty** (Activision). Die größte Diskussion im Internet löste die Seite www.cube-europe.com aus, in dem die Jungs aus den Niederlanden ein angeblich authentisches Nintendo-E3 Leaflet zugespielt bekamen. Auf den ersten Blick sieht der Flyer sehr echt aus, aber mittlerweile gilt es als sicher, dass die Scans das Werk eines sehr fleißigen Fakers sind. Zu viele Details stimmen einfach nicht. (BS)



Der Anlass zu **hitzigen Diskussionen** im Internet: Ein unechtes E3 Leaflet von Nintendo.



Too Human und Burnout 3 für den GameCube? Was ist Hope? Ein netter Gag?



Marios Ausflug auf die Insel ist ein gutes Spiel, doch die Fans wollen klassisches Gameplay.

Newsflash

Acclaim [bewirbt das Spiel zur TV-Serie *Alias* mit einem sechsstelligen Betrag. Der Großteil des Geldes fließt in Fernsehwerbung]

Activision [hat für die PC-Version von *True Crime: Streets of LA* den Soundtrack überarbeitet. Nun hört ihr auch viele Rockstücke von Bands wie Alice in Chains, Queensryche, Spineshank und Stone Sour]

Atari [wird auf der E3 2004 mit *Digimon Rumble Arena 2* ein weiteres GameCube-Spiel vorstellen]

Atari (2) [setzt weiter auf Cross-Promotion. Im neuen Video der Gruppe DropBox werden Ausschnitte des Spiels *Transformers* zu sehen sein]

Atari (3) [vertriebt Software nun auch Online. Unter www.atariondemand.com können Kunden sich für 15 Dollar pro Monat Software herunterladen]

America's Army [erhält in Zusammenarbeit mit der US-Armee auch eine Konsolenumsetzung, die Ubi Soft realisieren wird]

BAM! [bleibt zunächst an der Börse gelistet. Allerdings muss das Unternehmen bis zum 15. Mai alle für die Börse erforderlichen Nachweise erbringen]

BigBen [versucht im Moment eine Image-Kampagne der anderen Art. Auf rund 50 Anzeigen ist Hardware in Verbindung mit emotionalisierenden Motiven abgebildet]

Capcom [wird auf der E3 2004 die *Mega Man Anniversary Collection* vorstellen]

Capcom (2) [gründet in Osaka ein neues Studio mit dem Namen Clover Studio]

CERO [die "japanische USK" plant die Einführung eines neuen Rating-systems, das den Inhalt der Spiele durch Symbole darstellen soll. Dazu zählen sexuelle Anspielungen, Rauchen, Alkoholkonsum, Kriminalität, Glücksspiel, Horror und Gewalt]

Doom 3 [als Brettspiel? Bei Fantasy Flight Games ist dieses ab Oktober für 40 Dollar zu bestellen]

Eidos [hat sich pessimistisch über den Zukunftschancen von PC- und GameCube-Software geäußert. Der britische Publisher traut lediglich dem PS2- und Xbox-Bereich noch Wachstumchancen zu]

Baten Kaitos

GCN

Fantasievolles RPG aus dem Nippon-Königreich

Hersteller: Monolith

Genre: RPG

Spielbar: ja

Erwartung:

Wunderschön und mit viel Liebe designt – so präsentierte sich die japanische Version des RPG-Spektakels *Baten Kaitos*, der wir ja in unserer letzten Ausgabe in einem Preview gehuldt haben. Die Kontinente der Spielwelt schweben in den frischen, blauen Himmeln ihrer Welt, mächtige Flugschiffe bieten Reisenden einen komfortablen Ritt von A nach B durch eine Welt voller Gefahren. Glücklicherweise stehen eure Helden diesen Übeln nicht schutzlos gegenüber. Mit Hilfe mächtiger Zauberkarten lassen sich bei klugem, taktischem Spiel mächtige Attacken entfesseln, dank derer ihr eure Reise durch die Wolken *Baten Kaitos'* weiter fortsetzen könnt.



▲ Auf der E3 dürfen wir zum **ersten Mal** die US-Version des Spiels zocken.

Def Jam Vendetta 2

GCN

Mal anders ums Publikum kämpfen

Hersteller: Electronic Arts

Genre: BEU

Spielbar: ja

Erwartung:

Nachdem *Def Jam VenJetta* bei seiner respektablen Premiere von uns mit satten 85% belohnt wurde, treten nun erneut über 70 (!) Charaktere aus der Rapper-Welt in den Ghetto-Ring von New Yorks Hinterhöfen und prügeln sich gegenseitig die Schädel um die Vorherrschaft auf der Straße ein. Mit dabei sind u. a. so illustre Gestalten wie Busta Rhymes, Lil' Kim, Method Man und Snoop Dogg. Interessanterweise hat die Software-Schmiede, die momentan an Teil 2 bastelt, die Prügel-Engine des Vorgängers gleich komplett über die Reling geschmissen und arbeitet nun einer rundeneruerten Engine für Teil 2. Man möchte den Vorgänger auf jeden Fall übertreffen.



▲ Einen so **gut designten** Prügler hatten wir bei Teil 1 nicht erwartet. Wir sind sehr gespannt auf *Def Jam 2*.

Fire Emblem: Souen no Kiseki

GCN

Die legendäre Premiere auf dem Cube

Hersteller: Nintendo

Genre: RPG

Spielbar: nein

Erwartung:

Wenig ist bisher bekannt über die Würfel-Umsetzung der legendären RPG-Serie, die leider nur sehr, sehr selten den Sprung über den großen Teich geschafft hat. Nach einem deftigen GBA-Spiel erwartet nun demnächst *Fire Emblem: Souen no Kiseki* gierige Zockerhände. Der Titel lässt sich in etwa mit *Fire Emblem: Das Zeichen der blauen Flamme* übersetzen. Das Spiel wird wohl irgendwo zwischen reinrassigem Fantasy-Rollenspiel und Kriegssimulation liegen, also einen packenden Mix aus RPG und Strategie bieten können. Wir hoffen, schon bald mehr Infos zu haben und auf der E3 das Spiel selbst zu Gesicht bekommen.



▲ Bei solchem Artwork geht jedem **Fantasy-Fan** das Herz auf!

Geist

GCN

Der neue Geist bei Nintendo?

Hersteller: n-Space

Genre: RPG

Spielbar: ja

Erwartung:     

Nintendos Ego-Shooter, der von n-Space entwickelt wird, ist wohl der Nintendo-untypischste Titel der ganzen Messe. Schon auf der letzten E3 sorgte das Spiel für viel Aufsehen und wurde als Indiz dafür gewertet, dass Nintendo nun gezielt ein älteres Publikum ansprechen wolle. In der Tat besitzt der Titel viel Potential und klingt mit der Fähigkeit, andere Charaktere per Geisteskontrolle zu übernehmen, sehr interessant. Zwischenzeitlich war es gar nicht mehr sicher, ob *Geist* überhaupt noch erscheinen wird. Nun soll es noch in diesem Jahr in den Läden stehen. Wir rechnen vor allem mit einem technisch überarbeiteten *Geist*.



▲ Passt so gar nicht zu Nintendo, ist aber ein interessanter Titel.

Harvest Moon: A Wonderful Life 2

GCN

Fortgesetzte Bauernschläue

Hersteller: Natsume

Genre: SIM

Spielbar: nein

Erwartung:     

Zwar befindet sich das Spiel noch in einem ziemlich frühen Stadium, doch wir rechnen schon jetzt mit einem sehr ähnlichen, allerdings umfangreicheren Spielerlebnis. Und das will was heißen, denn selbst wenn ihr am Erstverkaufstag von Teil 1 gleich zugeschlagen habt, werdet ihr möglicherweise jetzt noch mit der gigantischen Simulation beschäftigt sein. Kaum ein Spiel der jüngeren Vergangenheit zeichnet sich dadurch aus, den Spieler so tief in seinen Bann zu ziehen wie *Harvest Moon*. Wir sind sehr gespannt!



▲ Als kleines Nischenspiel gesät, trägt Harvest Moon mittlerweile richtig dicke Früchte.

Killer 7

GCN

Blutig und dunkel – das ist die Welt von Harman Smith

Hersteller: Capcom

Genre: ACT

Spielbar: unsicher

Erwartung:     

Sicher einer der interessantesten Titel in Capcoms Line Up: Dieses *Max Payne* in Cel Shading-Optik hat einen enorm coolen Style. Produzent Hiroyuki Kobayashi ist besonders stolz auf die Wandlungsfähigkeit des Hauptcharakters Harman Smith, die dieser in seiner fiktiven Welt auch dringend benötigt. Viele Situationen erfordern die Fähigkeiten seiner anderen Persönlichkeiten – ganze sieben an der Zahl. Weiterhin fällt *Killer 7* durch eine extreme, fast an Manga-Niveau grenzende Brutalität auf, was auch an dem dunklen Zeichentrickstil liegt. Man munkelt übrigens, *Killer 7* würde neben dem GameCube nun auch auf der PS 2 erscheinen.



▲ Max Payne als Zeichentrick? Beide Leben in einer dunklen und brutalen Welt.

Newsflash

Electronic Arts [plant auf der E3 2004 unter anderem, das Spiel zum Film *Catwoman* mit Halle Barry zu präsentieren]

Electronic Arts (2) [nutzt die diesjährige E3 als Präsentationsmöglichkeit des neuen EA Sports-Line-Ups. Zu sehen sein werden u.a. *Madden 2005* und *FIFA 2005*]

Electronic Arts (3) [bringt, wie von unserer Schwesterzeitschrift *XboxGames* vermutet, die *Battlefield*-Reihe nun auch auf Konsolen. Vorerst wird *Battlefield: Modern Combat* nur für die PlayStation 2 erscheinen]

Electronic Arts (4) [konnte *Need for Speed Underground* seit November System übergreifend über 500.000 Mal verkaufen]

Electronic Arts (5) [Sony und Nintendo wurden von Profi-Boxer Alexis Arguello verklagt. Wie einst Olli Kahn will der Boxer Schadensersatz für die Verwendung seines digitalen Ebenbildes]

Electronic Arts (6) [möchte auf der E3 2004 erste Bilder zu *Need for Speed Underground 2* zeigen]

Factor 5 [entwickelt fortan keine GameCube-Spiele mehr. Ein neues, exklusives *Star Wars*-Spiel von den Kaliforniern ist somit ausgeschlossen]

Findet Nemo [Spiele zum Fisch haben sich hierzulande auf allen Plattformen in vier Monaten bereits 500.000 Mal verkauft]

Gametrac Europe [hat das Handheld Gametrac in Gizmondo umbenannt. Der neue Name soll die Weiterentwicklung des Gerätes verdeutlichen]

GDC [bei der diesjährigen Game Developers Konferenz konnte auch Nintendo einige Awards einstreichen. U.a. für *The Wind Waker* (Beste Grafik) und *Wario Ware Inc.* (Innovation)]

Interplay [meldet nach den finanziellen Engpässen im letzten Geschäftsjahr erstmals wieder Gewinne]

Ion Storm [ist wieder um einen Mitarbeiter ärmer. Nach Randy Smith verließ nun auch Harvey Smith den *Deus Ex*-Entwickler]

John Carmack [erwartet in den nächsten Jahren einen explosionsartigen Anstieg der Entwicklungskosten für Spiele. Der Guru von id Software rechnet mit mehr als 100 Millionen Dollar pro Spiel]

Newsflash

John Woo [der bekannte Actionfilmregisseur hat sich die Filmrechte zu *Metroid* gesichert]

Konami [verkauft bereits über eine Millionen *Yu-Gi-Oh!*-Spiele in Deutschland]

Kuju [könnte laut Gerüchten eine GameCube-Umsetzung von *Castlevania* planen. Zumindest aber ist ein GameCube-Spiel in Planung]

Lara Croft [wird auf der diesjährigen E3 nicht vertreten sein. Der siebte Teil der Serie sei noch zu unfertig, um ihn der Öffentlichkeit zu präsentieren]

Logitech [plant Einkaufstour und Aktienrückkaufprogramm. Die Schweizer wollen damit keine Marktanteile kaufen, sondern das Portfolio an innovativen Produkten erweitern]

Miss Marple [wird zur Spielfigur. Insgesamt sollen 79 Romane und Kurzgeschichten von Agatha Christie zunächst für den PC umgesetzt werden]

Namco [spendiert *Tekken*-Heldin Nina Williams ein eigenes Spiel. *Death by Degrees* wird aber kein Prügelspiel, sondern ein Action-Adventure]

Namco (2) [ist derzeit dabei herauszufinden, was sich Fans für *Soul Calibur 3* wünschen]

Nintendo (1) [bringt ab dem 14. Mai ein *Pokémon Colosseum*-Bundle inklusive GCN, Spiel und *Pokémon Box* auf den Markt]

Nintendo (2) [will demnächst viele NES-Klassiker auf dem GBA neu veröffentlichen. Im Einzelnen sind das: *Mario Bros.* (Nintendo), *Clu Clu Land* (Nintendo), *Balloon Fight* (Nintendo), *Wrecking Crew* (Nintendo), *Dr. Mario* (Nintendo), *Dig Dug* (Namco), *Adventure Island* (Hudson Soft), *Ghosts'n'Goblins* (Capcom), *Twinbee* (Konami) und *Garbare Goemon!* (Konami)]

Nintendo (3) [hat mittlerweile 530.000 GCN in deutsche Haushalte gebracht]

Nintendo (4) [soll nach einem Bericht des Corcoro Comic das Actionspiel *Legend of Stafi 3* in Planung haben, das beim Entwickler Tose entsteht]

Nintendo (5) [wird auf der E3 2004 einen Nachfolger zu *Mario Party 5* vorstellen]

Legend of Golfer

GCN

Eine Golfsimulation von Nintendo?

Hersteller: Seta

Genre: SPS

Spielbar: ja

Erwartung:     

Nach *Mario Golf* versucht sich Nintendo an einem weiteren Golfspiel, diesmal aber eher Simulations-orientiert. *Legend of Golfer* lässt euch euren Charakter komplett selbst gestalten. Außerdem setzt der Titel auf realistische Grafik. Auf den Screenshots können vor allem Licht- und Wettereffekte begeistern. Herzstück des Spiels wird ein Karrieremodus sein, der euren Spieler in diversen Eigenschaften (Kraft, Genauigkeit usw.) stetig besser werden lässt. Dennoch soll das Spiel auch eine gewisse Nintendo-Note bekommen. Entwickler Seta und Nintendo wollen *Legend of Golfer* neben dem bierernsten Karriere-Modus zur Auflockerung interessante und witzige Minispiele spendieren, die das Spiel etwas auflockern sollen.



▲ Was ganz anderes als *Mario Golf*. Verspricht aber ein gutes Spiel zu werden.

Legend of Zelda: Wind Waker 2

GCN

Link darf wieder in die weite Welt segeln!

Hersteller: Nintendo

Genre: ADV

Spielbar: unsicher

Erwartung:     

Mit einem Nachfolger zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker* könnte Nintendo das größte Aufsehen erregen. Dass *Wind Waker II* in irgendeiner Form zu sehen sein wird, davon gehen wir aus. Die Frage ist nur, ob es spielbar sein wird, oder ob lediglich ein Video gezeigt werden wird. Raum für Spekulationen lässt allerdings der Grafikstil der Fortsetzung. Wir rechnen nicht mit einer Abkehr vom Cel Shading, denn ein neuer Grafikstil würde einen zu großen Bruch bedeuten. Aber wer weiß, vielleicht überrascht und Nintendo ja doch mit einem weiteren *Zelda*-Spiel...



▲ Das Spiel schreit nach einer Fortsetzung. Nintendo gibt sie euch.

Mario Tennis

GCN

Link darf wieder in die weite Welt segeln!

Hersteller: Nintendo

Genre: SPS

Spielbar: ja

Erwartung:     

Die Chance, dass *Mario Tennis* auf der diesjährigen Messe einen Innovations-Award abstauben kann, ist sicher sehr gering. Intern rechnen wir mehr mit einem Spin-Off des N64-Vorgängers. Dennoch könnte ein *Mario Tennis* mit Game-Cube-Grafik ein Zuggpferd für spaßige Mehrspielerduelle werden. Leider hielt sich Nintendo bisher mit Informationen sehr zurück. Was wir aber mit Sicherheit erwarten können, ist ein perfekt spielbares Arcade-Tennis mit allen bekannten Nintendo-Charakteren. Sollte *Mario Tennis* auf der E3 spielbar sein, wird sich davor sicher eine Menschentraube bilden: Bunt, leicht erlernbar und zu viert spielbar. Was will man mehr?



▲ *Mario Tennis*, da weiß man was man hat. Wird es ein Spin-Off des N64-Spiels?

GAMESTORE
FRESH DYNAMITE DELIVERY
LADEN
45127 ESSEN
TEL. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen

Metroid Prime 2: Echoes

GCN

Samus kehrt zurück!

Hersteller: Nintendo Genre: ACT Spielbar: ja Erwartung: 

Nintendo hält sich im Vorfeld der Messe mit Details natürlich zurück, doch als sicher gilt ein Mehrspieler-Modus, der im Splitscreen ausgetragen wird. Dabei werden alle vier Spieler voraussichtlich als Samus-Charaktere spielen und können sich dabei in die Ballform verwandeln. Allerdings wäre es in diesem Zusammenhang sinnvoll, die Steuerung des Originals zu überarbeiten, da diese weniger auf schnelle Feuergefechte ausgelegt ist. Nach allem, was wir bis jetzt von dem Spiel sehen konnten, wird es definitiv heftigere Bosskämpfe geben als im Vorgänger. Grafisch wird sich *Metroid Prime 2* allem Anschein nach nur in Details verbessern.



▲ Samus Aran ist definitiv ein großer Hoffnungsträger der Messe.

Paper Mario 2

GCN

2D-Rollenspiele sind out? Denkste!

Hersteller: Nintendo Genre: RPG Spielbar: unsicher Erwartung: 

Was genau Nintendo mit dem zweiten Teil anstellt, ist die große Frage. Als sicher gilt jedoch die Beibehaltung des einmaligen 2D-Looks, durch den alle Charaktere aussehen, als seien sie auf Papier gemalt und ausgeschnitten worden. Auch über das Ziel des Spiels muss man nicht lange nachdenken. Es ist anzunehmen, dass Bowser mal wieder Prinzessin Peach verschleppt hat und der wackere Mario die blonde Maid retten muss. Falls sich Teil 2 an den ersten anlehnt, dürft ihr euch auch über viele Plattformelemente freuen, die bei einem Mario-Spiel ganz einfach nicht fehlen dürfen.



▲ Da ist Mario aber platt: Wir erwarten ein klassisches RPG in der Mario-Welt.

Pikmin 2

GCN

Miyamotos Strategiespiel setzt einen drauf!

Hersteller: Nintendo Genre: STG Spielbar: ja Erwartung: 

Nintendo setzt wie alle anderen Publisher auf Fortsetzungen bekannter Titel. Die größte Neuerung in *Pikmin 2* wird der nun vorhandene Co-Op-Modus sein. Neben Captain Olimar wird es einen zweiten spielbaren Charakter geben. Ihr werdet zwischen beiden sogar während des Spiels wechseln dürfen. Natürlich werden auch neue Pikmin mit von der Partie sein. Violette und weiße Pikmin werden mit neuen Fähigkeiten das Gameplay erweitern. Insgesamt wird das Spiel auch größer werden. Das Einheitenlimit wurde nun auf rund 100 Pikmin hoch gesetzt. Einen Importtest findet ihr bereits in dieser Ausgabe.



▲ Alles soll größer werden. Auf die Neuerungen darf man zu Recht gespannt sein.

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

METAL GEAR SOLID 3 deutsch 57,95 Spiralizer Call 2 ab Juni	FINAL FANTASY C.C. & MEMORY 59 & GC-GRAL.-Kabel nur 54,95 (Limited Edition s.V.) inkl. Memory 59 (arg) LÖSUNGSBUCH 2 ab 14,95	POKEMON COLLOSUM ab 13. Mai nur 54,95
HARVEST MOON GC deutsch 49,95	SERIOUS SAM NEXT ENCOUNTER unser 29,95	KNIGHTS OF TEMPLE deutsch 54,95
007 Alles oder N. Covert 5. Stern 2 dt. 54,95	BETWYND G.EVIL dt. 57,95	NEED SPEED UN. KIRBY AIR RIDE dt. 54,95
THE SUFFERING (1) PAL: XB/PS in 59,95 dt. nur 29,95	MISSION IMPOSSIBLE dt. 47,95	SPHINX dt. 47,95
MARIO KART dt. 54,95	MARIO GOLF 2 dt. 54,95	MARIO PARTY 5 dt. 54,95
Pokemon Channel dt. 29,95	Rainbow Six 3 dt. 57,95	SONIC HEROES dt. 57,95
StarWars Rebel Strike dt. 57,95	TRUE CRIME LA dt. 59,95	Tak und die ... dt. 39,95
Wii Fit dt. 39,95	XIII dt. 29,95	NINJA GADGET unser 59,95

GC PRESENTS

007 NIGHTFIRE dt. 29,95	ETERNAL DARKNESS dt. 29,95	Ghost Recon PAL unser 29,95
HUNTER PAL unser 39,95	LOUISIANA dt. 29,95	Metroid Prime dt. 29,95
NFL/NHL2K3 je 29,95	Pikmin dt. 19,95	PITFALL dt. 39,95
RED FACTION 2 unser 49,95	RAYMAN 3 dt. 29,95	SKIES OF ARCADIA dt. 49,95
StarWars Jedi Out dt. 19,95	StarFox Adv. dt. 29,95	Super Mario S.d. 20,00
Time Splitters 2 PAL 29,95	XURK PAL 19,95	Wii Fit dt. 39,95

BESTELLANAME: 0201/777235

Versandkosten: Nachnahme 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN-Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zepher G&R-Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERNACHWEIS REGISTRIEREN UND 1400 SPIELE BESTELLEN!!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN UND UNCUT DVD FILME
BANKVERBUNDUNG: SPARKASSE WILDER-D.-V. BLZ 33040000 KTO 42317701

Newsflash

Nintendo (6) [gründete einen Fonds für Fusionen und Akquisitionen. Mit diesem Geld sollen Technologien gekauft werden, die Nintendo sonst fehlen]

Nintendo (7) [korrigiert die Gewinnprognosen erneut nach unten. Als Grund wird der starke Yen genannt]

Nintendo (8) [ist und bleibt der erfolgreichste Spielepublisher in Japan. Insgesamt verkaufte Nintendo im Geschäftsjahr 2003/04 6,5 Millionen Spiele auf Cube, GBA und GBC]

Nintendo (9) [plant laut der französischen Zeitschrift Gaming an einer Onlineplattform im Stile von Xbox-Live, die LAN-Spiele und per GBA-Spieler auch GBA-Software onlinefähig machen soll]

Nintendo (10) [gab bekannt, dass seit seiner Einführung rund 15 Millionen Game Boy verkauft wurden, 4 Millionen alleine in Europa]

Nintendo (11) [wird ab dem 18. Juni 2004 eine limitierte Version des GBA SP herausbringen. Einziger Unterschied zum Standardmodell sind aufgedruckte Tribal-Motive]

Nokia [bestätigt nun offiziell den Umsatzrückgang gegenüber dem Vorjahr um zwei Prozent auf 6,6 Mrd. Euro]

Nokia (2) [stellt neues N-Gage-Modell vor. Bei diesem sollen alle Kritikpunkte des Vorgängers beseitigt sein]

Majesco [sichert sich zum Start seiner GBA-Videoreihe im Mai die Rechte an den Zeichentrickserien von Cartoon Network. Dazu gehören die *Powerpuff Girls*, *Jimmy Neutron* oder *SpongeBob*]

Mark Rein [Vizepräsident von Epic (*Unreal*) hat die Engine der Crytek Studios (*Far Cry*) kritisiert. Der Code sehe nach "Plastik" aus]

Microsoft [darf sich nach der Preisreduzierung in den USA über eine Verdoppelung der Xbox-Hardwareabsätze freuen]

Microsoft (2) [sponsert das Snowboardfestival GAP 1328 SummerCamp in Garmisch-Partenkirchen. Dort wird dann massiv das Snowboardspiel *Amped 2* beworben]

Microsoft (3) [laut dem US-Magazin Polygon plant Microsoft, auf der E3 2004 den Kauf des Studios Bioware bekanntzugeben]

Prince of Persia 2

GCN

Kann der Prinz noch besser werden?

Hersteller: Ubi Soft

Genre: ACT

Spielbar: nein

Erwartung:

In der South Hall hat Ubi ein großes Ziel. Vor allem mit der Vorstellung eines Nachfolgers zu *Prince of Persia: The Sands of Time* will man *PoP* zu einer Qualitätsmarke ausbauen. Wo es den Prinzen diesmal hin verschlägt, ist noch unsicher. Wir würden uns aber einen Prinzen wünschen, der es mit einem ausgeglichenen Gegneraufkommen, mehr Rätseln und etwas mehr Musik zu tun bekommt. Die arabische Mythologie dürfte außerdem genug Material bieten, um den Prinzen ein weiteres, spannendes Abenteuer bestehen zu lassen. Ach, und wenn wir schon dabei sind: Ein Mehrspielermodus mit Säbeln wäre auch sehr nett.



▲ Der wohl stilvollste Prinz den es je gab: Ubi Soft plant die Fortsetzung.

Sid Meier's Pirates

GCN

Der Altmeister kennt seine Schatzkarte!

Hersteller: Firaxis

Genre: ADV

Spielbar: unsicher

Erwartung:

Seit seinem Release anno 1987 wurde das originale *Pirates!* über eine Million Mal verkauft und zählt damit zu den erfolgreichsten PC-Spielen überhaupt. Nun arbeitet dessen Schöpfer, die Entwicklerlegende Sid Meier, schon seit geraumer Zeit an einer Neuauflage für PC und Konsolen. Wieder wird es darum gehen, Schiffe zu entern, Schätze zu finden und sich den Platz als meist gefürchteter Seeräuber aller Zeiten zu sichern, nur eben technisch und spielerisch viel ausgefeilter als vor 18 Jahren. Hier zu Lande wird Atari das Adventure mit starkem Rollenspieleinschlag in die Läden stellen – wahrscheinlich schon zum Ende dieses Jahres.



▲ Die Erwartungen an Sid Meier sind riesengroß. Kann er sie erfüllen?

Spider-Man 2

GCN

Peter Parker kehrt nicht nur auf die Leinwand zurück...

Hersteller: Activision

Genre: ACT

Spielbar: nein

Erwartung:

Passend zum Start des spektakulären zweiten Film bringt Activision gegen Herbst 2004 auch den Nachfolger des überraschend guten ersten Spiels. Die Storyline stammt zum allergrößten Teil direkt aus dem Film, bringt aber, genau wie schon der GCN-Vorgänger, neben dem Bösewicht der Zelluloid-Vorlage noch ein paar Extra-Gegner aus dem Spider-Man-Universum mit. Im Klartext darf Spidey neben Dr. Octopus auch gegen Vulture und Electro antreten. Ganz besonders freuen wir uns auf die extrem ausgeweitete Bewegungsfreiheit, die es uns erlauben wird, New York rennend, krabbelnd und an Netzen schwingend frei Schnauze zu erkunden!



▲ Als freischaffender Held werdet ihr Verbrechen am laufenden Band vereiteln dürfen.

Star Fox 2

GCN

Namco hatte viel Zeit. Ob sie genutzt wurde?

Hersteller: Namco

Genre: ACT

Spielbar: ja

Erwartung:

Man muss ehrlich sein: *Star Fox 2* enttäuschte im letzten Jahr auf ganzer Linie. Wo war der Glanz aus Rare-Zeiten geblieben? Eine maue Grafik zeigte sich Hand in Hand mit einem brachialen Shooter. Kein Adventure im grafischen Prachtgewand mehr. In diesem Jahr soll *Star Fox 2* eine neue Chance erhalten. Das Gameplay wird sich sicher kaum geändert haben, doch technisch hatte Namco nun genug Zeit, das Spiel etwas massentauglicher zu machen. Es muss ja kein grafischer Blender werden, aber N64-Optik auf der E3 2004 halten wir doch für keine gute Idee.



▲ Fox und seine Kollegen könnten noch eine Menge grafisches Make Up vertragen.

StarCraft: Ghost

GCN

Ein Geist aus Vivendis Releaseliste

Hersteller: Blizzard

Genre: ACT

Spielbar: ja

Erwartung:

Super-Nova – die Chancen stehen gut, Blizzards Konsolenhoffnung mal ausführlich spielen zu können. Blizzard kann es sich als Edel-Studio leisten, auf Fragen nach dem Releasdatum, stets lapidar mit "When it's done" (Wenn es fertig ist) zu antworten. Dass das Spiel schon weit fortgeschritten ist, daran lassen die neusten Screenshots wenig Zweifel. Wir für unseren Teil sehen *StarCraft: Ghost* als eines der Highlights der E3 2004. Wenn Blizzard es schafft, alles das, was man im Vorfeld angekündigt hat, umzusetzen, ist es nur eine Frage der Zeit, wann es andere Blizzard-PC-Titel auf Konsolen schaffen.



▲ Blizzards *StarCraft* 3D-Spiel schreitet Stück für Stück voran.

Tales of Symphonia

GCN

Das Ende der RPG-Armut rückt näher

Hersteller: Namco

Genre: RPG

Spielbar: ja

Erwartung:

Mit Sicherheit einer unserer persönlichen Geheimtipps und ganz bestimmt ein Spiel, das wir uns auf der E3 sehr ausführlich vornehmen werden. *Tales of Symphonia* erschien in Japan Cube-exklusiv und könnte zur Offenbarung auch für PAL-Spieler werden. Denn wo *Crystal Chronicles* in erster Linie Action-Adventure- und Grafikfreunde bedient hat, wendet sich *Tales of Symphonia* mit seiner atemberaubenden, epischen Storyline und seinem extrem komplexen und vielschichtigem Kampfsystem vor allem an geduldige RPG-Feinschmecker, die sich voll und ganz in einem Spiel verlieren können. Ganz heiße Ware!



▲ Namco befördert GCN-Rollenspiele auf ein ganz neues Level.

Newsflash

Microsoft (4) [plant nicht, in den Handheld-Markt einzusteigen. Das sei nicht die Kernkompetenz Microsofts]

Midway [startet den Verkauf von Stammaktien. Das Geld soll für Personal, Forschung, Entwicklung, Akquisitionen und strategische Allianzen eingesetzt werden]

Mnemonic Studio [heißt die neue Softwarewarenschmiede des Dänen Hans F. Olson, der schon bei Commodore, Creative Labs und JoWood beschäftigt war]

Ubi Soft [will bis Ende des Jahres konsolenübergreifend 1,5 Mio. *Pandora Tomorrow*-Spiele an den Mann bringen]

Ubi Soft (2) [liefert das PC-Spiel *Far Cry* wieder aus. Die neue Version trägt nun einen Button "Deutsche Version" und eine USK-Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe". Näheres zur Konsolenversion weiter unten]

Ubi Soft (3) [erhöht erneut seinen Anteil an Gameloft und steigt damit noch massiver in den Mobile-Game-Markt ein]

Ubi Soft (4) [schließt einen Publishing-Vertrag mit Gearbox ab. Das erste Spiel wird *Brothers in Arms* sein, das für PC und Konsolen erscheinen wird]

Ubi Soft (5) [will eine eigenständige Konsolenversion des Spiel *Far Cry* entwickeln. *Far Cry Instincts* soll im Studio Montreal programmiert werden]

Ubi Soft (6) [hat einen Vertrag mit MGM abgeschlossen, der eine Umsetzung des Spiels *Rocky Legends* ermöglicht]

Ubi Soft (7) [arbeitet laut *King Kong*-Regisseur Peter Jackson schon an einem Spiel zum demnächst anlufenden Film]

Sega [castet derzeit eine Girlband, um den Titelsong für *Virtua Fighter: Cyber Generations* aufzunehmen. Aufnahmeort wird Tokyo sein]

Sega (2) [hat sich beim US Patentamt für Marken zwei Namen sichern lassen. Was *Nosferan* und *Ghost Squad* aber sind, ist derzeit unklar]

Sega (3) [soll auf der E3 2004 angeblich gleich mit sechs brandneuen Spielen vertreten sein. Titel und Systeme sind aber nicht bekannt]

Newsflash

Silicon Knights [Die Entwickler von *Eternal Darkness* und *Metal Gear Solid: Twin Snakes* dürfen nun auch Spiele für Xbox und PlayStation 2 programmieren]

Sony [weist die Anschuldigungen der Zentrale zur Bekämpfung unlauteren Wettbewerbs zurück. Der wegen Postwerbung zum Actionspiel *SOCOM II* ausgebrochene Streit wird wohl in die zweite Runde gehen]

Sony (2) [hat bekannt gegeben, dass mittlerweile 81 Studios weltweit an Software für das Handheld PSP arbeiten]

Sony (3) [hat die Produktion der multimedialen Mini-PS2 (PSX) erstmal gestoppt. Offizielle Gründe liegen bisher noch nicht vor]

Splinter Cell X [soll laut Gerüchten der Arbeitstitel des nächsten *Splinter Cell* sein. Das Spiel taucht in einer Liste von Nvidia mit Spielen auf, die die Techniken der nächsten Grafikkartengeneration unterstützen sollen]

Take 2 [kauft das Entwicklerstudio Mobius Entertainment. Zu den letzten Arbeiten der Briten zählte die GBA-Umsetzung von *Max Payne*]

Take 2 [wird *GTA San Andreas* wohl nicht auf der diesjährigen E3 zeigen. Erst später, so heißt es, werde das Spiel Pressevertretern gezeigt]

THQ [wird auf der E3 2004 das Spiel *The Incredibles* für GameCube und GBA vorstellen]

THQ (2) [auch das Spiel *Polar Express* wird auf THQs Stand in Los Angeles spielbar sein]

THQ (3) [startete just wieder in Zusammenarbeit mit Nintendo eine Promotion in der Kinderecke des Düsseldorf Flughafens. Dort werden in der Zeit von April bis August GameCubes und GBAs mit aktuellen Spielen für kleine Fluggäste bereitstehen]

Videospiele [können laut einer Studie des Beth Israel Medical Center in Iowa Chirurgen dahin gehend trainieren, deutlich weniger Fehler zu machen, als ihre nicht spielenden Kollegen]

Videospiele (2) [sind für Teenager und junge Erwachsene in den USA nach TV, Radio und Internet zum viert wichtigsten Medium aufgestiegen]

Vivendi [hat nun auch eine GBA-Umsetzung des Vampirkillspiels *Van Helsing* angekündigt]

TimeSplitters 3

GCN

Neuer Publisher, neues Spiel?

Hersteller: Electronic Arts Genre: ACT Spielbar: unsicher Erwartung:

Wir wissen ja alle, wer *TimeSplitters* ins Leben rief: Die ehrenhaften Jungs, die auch jenen hochgelobten Bond-Shooter für das N64 programmierten. Nun sitzt Free Radical Design am dritten Teil des Multiplayer-Geballers und kündigt dafür eine völlig überarbeitete Grafik, eine neue Story und frische Spielelemente an. Übrigens wird das Spiel nun von Electronic Arts statt von Eidos veröffentlicht werden. Wir gehen davon aus, dass *TimeSplitters 3* zumindest als Video in Los Angeles zu sehen sein wird. Der angepeilte Release ist jedoch mit 2005 angegeben, was bedeutet, dass die Briten noch etwas Zeit benötigen werden. Feuer frei!



▲ Die *TimeSplitters*-Serie ist für ihre abgedrehten Charaktere bekannt.

Lord of the Rings Trilogy

GCN

Alt oder neu? Das ist hier die Frage

Hersteller: Electronic Arts Genre: ACT Spielbar: unsicher Erwartung:

Wer will es Electronic Arts vorwerfen? Der dritte Teil von Peter Jacksons Trilogie lief genau so erfolgreich im Kino, wie die beiden Vorgänger. Was liegt näher, als die zukünftige DVD-Trilogie mit einem Spiel zu vervollständigen? Mittlerweile ist und bleibt ein fasziniertes Land. Ob es sich hierbei um ein völlig neues Spiel handelt, oder einen Zusammenschneid der alten Spiele, ist bis dato ungewiss. Wir hoffen natürlich auf etwas Neues. Allerdings muss man sagen, dass die *Herr der Ringe*-Spiele ja beliebte nicht zu den schlechten Vertretern der Filmverfilmungen zählen. Wie es auch kommen mag, wir hoffen trotzdem auf einen Kaufanreiz, falls man schon die Originaltitel zu Hause im Regal stehen hat.



▲ Unser Kampfwerg wird mit von der Partie sein. Egal ob neu oder alt.

Tony Hawk's Underground 2

GCN

Der Meister steht schon in den Startlöchern...

Hersteller: Neversoft Genre: SPS Spielbar: unsicher Erwartung:

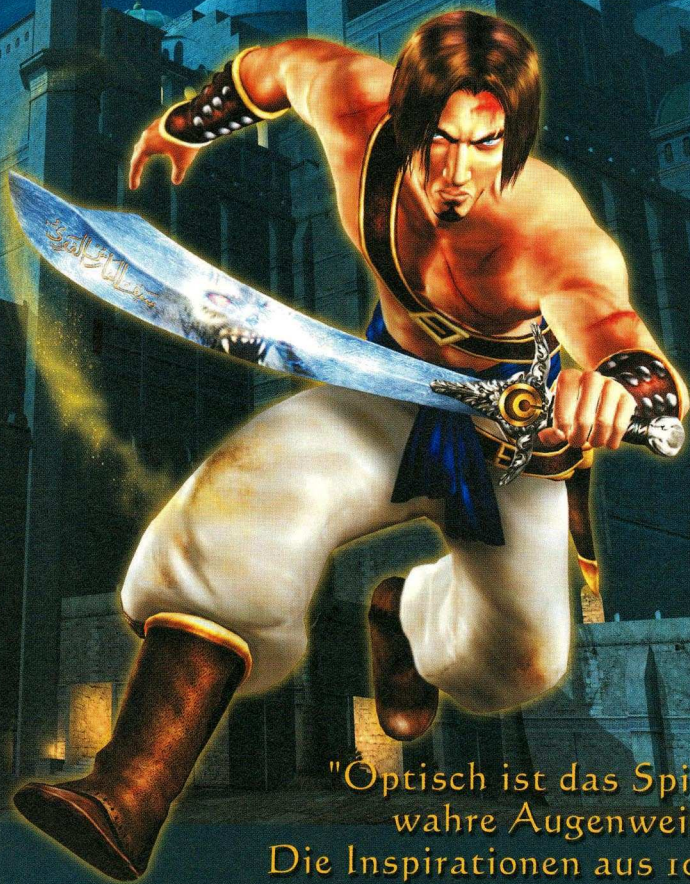
Eines ist klar: Tony Hawk ist für Activision eine todsichere Einnahmequelle. Es wäre also unsinnig, hier keinen Nachfolger von *Tony Hawk's Underground* zeigen zu wollen. Denkbar ist, dass die Parts des Spiels ohne Skateboard ausgebaut werden. Aufgrund des Erfolges von Spielen wie *True Crime* oder *GTA* ist diese Vorstellung gar nicht mal so abwegig. Ansonsten erwarten wir eine konsequente Fortsetzung mit besseren Animationen und einer verbesserten Engine. Auch wenn es mittlerweile *Tony Hawk's Underground* heißt, es ist und bleibt ein Tony Hawk-Spiel und somit das beste Skateboardspiel überhaupt.



▲ So erfolgreich wie *Tony Hawk* eben ist, muss hier ein Nachfolger erscheinen.

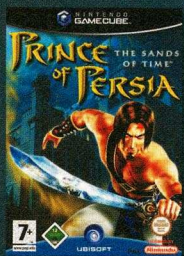
PRINCE of PERSIA

THE SANDS OF TIME™



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

N Games 01/2004



GAMES



www.prince-of-persia.de

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

PlayStation 2

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE

UBISOFT

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

100 Marios	Jump'n'Run	Nintendo	n.n.b.
Animal Crossing 2	Rollenspiel	Nintendo	n.n.b.
Bad Boys 2	Action	Empire	n.n.b.
Baten Kaitos	Rollenspiel	n.n.b.	2004
Battle Bots	Action	THQ	n.n.b.
BloodRayne 2	Action	Vivendi	n.n.b.
Bombberman Jetters	Action	Hudson Soft	2004
Bombberman Land 2	Action	Hudson Soft	2004
Catwomen	Action	EA	Q2/2004
Custom Robo	Beat'em-Up	Nintendo	n.n.b.
Digital Island	Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Digimon Rumble Arena 2	Action	Atari	2004
DreamMix TV: World Fighters	Beat'em-Up	Konami	n.n.b.
Extreme Downhill Racing	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
Fantastic Four	Action	Activision	2004
FIFA 2005	Sportspiel	EA	2004
Futurama	Action	UDS	Q2/2004
Galleon	Action	Confounding F.	Q2/2004
Giftpia	Rollenspiel	Nintendo	2004
Harvest Moon: A Wonderful Life 2	Simulation	Ubi Soft	n.n.b.
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	EA	04.06.2004
Hyper Street Fighter 2: Anniversary Edition	Beat'em-Up	Capcom	n.n.b.
Kill Bill	Action	Vivendi	n.n.b.
Legend of Golfer	Sportspiel	Nintendo	2004
Legends of Wrestling 3	Sportspiel	Acclaim	2004
Lord of the Rings Trilogy	Action	EA	2004
Madden 2005	Sportspiel	EA	2004
Mario Party 6	Geschicklichkeit	Nintendo	2004
Mega Man X: Command Mission	Rollenspiel	Capcom	Q3/2004
MTX: Mototrax	Rennspiel	Activision	Q2/2004
Nascar Thunder	Rennspiel	EA	2004
Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	EA	Q4/2004
NHL 2005	Sportspiel	EA	2004
NHL Hitz Pro	Sportspiel	Konami	n.n.b.



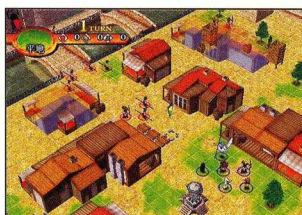
Def Jam Vendetta 2

Genre: Beat'em-Up Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:



Donkey Kong

Genre: Geschicklichkeit Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:



Fire Emblem

Genre: Rollenspiel Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:



Geist

Genre: Action Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2004 Tendenz:



Killer 7

Genre: Action Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2004 Tendenz:



Mario Tennis

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



Metroid Prime 2: Echoes

Genre: Action Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:



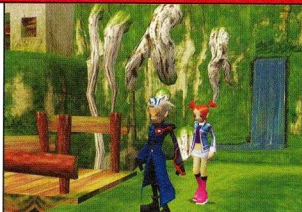
Paper Mario 2

Genre: Rollenspiel Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:



Pikmin 2

Genre: Strategie Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2004 Tendenz:



Pokémon Colosseum

Genre: Beat'em-Up Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q2/2004 Tendenz:



Rainbow Six 3

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



Resident Evil 4

Genre: Action Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2004 Tendenz:



Sid Meier's Pirates

Genre: Adventure Vertrieb: Atari
Erhältlich: Q4/2004 Tendenz:



Spider-Man 2

Genre: Action Vertrieb: Activision
Erhältlich: Juli 2004 Tendenz:



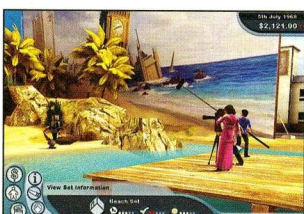
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

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



StarCraft: Ghost

Genre: Action Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2004 Tendenz:



The Movies

Genre: Simulation Vertrieb: Activision
Erhältlich: 2004 Tendenz:



Zelda: Four Swords

Genre: Adventure Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:



Zelda: The Wind Waker 2

Genre: Adventure Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:

Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness

Action Ubi Soft 2004

Outlaw Golf 2

Sportspiel TDK Mediactive 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.

Prince of Persia 2

Action Ubi Soft n.n.b.

Polar Express

Action THQ n.n.b.

Power Rangers Ninja Force

Action THQ n.n.b.

PSI Ops

Action Konami n.n.b.

RibbitKing

n.n.b. THQ 2004

RoadKill

Action Midway Q2/2004

Rocket Power Zero Gravity Zone

Action THQ Q2/2004

Samurai Jack

Action BAM! Q2/2004

Safari Joe

Action Avalon 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.

SpongeBob: The Movie

Jump'n Run THQ 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 Incredibles

Action THQ 2004

Tiger Woods PGA Tour 2005

Sportspiel EA 2004

TimeSplitters 3

Action EA 2005

Tony Hawk's Underground 2

Sportspiel Activision Q4/2004

True Crime 2

Action Activision n.n.b.

UEFA Euro 2004

Sportspiel EA Juli 2004

Unity

Action Lionhead 2004

Viewtiful Joe 2

Action Capcom Q4/2004

Warrior Ware Inc.

Geschicklichkeit Nintendo 2004

WWE Day of Reckoning

Sportspiel THQ 2004

Virtua Fighter Quest

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

X-Men: Legends

Action Activision Q3/2004

Yu-Gi-Oh: Falsebound Kingdom

Rollenspiel Konami 2004

SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



Das Gesicht verummt, aber **drei dicke Lampen** auf dem Kopf – bisschen unlogisch, oder?

Den 357sten "Spiel's noch einmal, Sam!"-Witz sparen wir uns jetzt mal...

GCN

Ubi Soft gehört zu den großen Publishern, die wacker die GameCube-Flagge hochhalten und liefert immer wieder erfreuliche Pressemeldungen, dass zum Beispiel Top-Titel wie *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* oder *Rainbow Six 3* für den Würfel umgesetzt werden. Wenn der französische Softwareriese dann auch noch die Fachpresse nach Paris einlädt, um den Entwicklungsstand der GC-Umsetzung von Sam Fishers neuem Abenteuer zu begutachten, lassen wir uns natürlich nicht zweimal bitten!

Einzelkämpfer

Über die wichtigsten Neuerungen gegen-

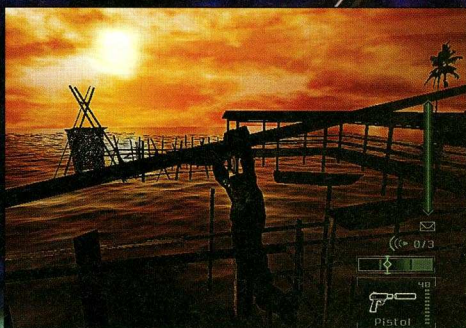
über dem Vorgänger haben wir euch ja bereits in der Ausgabe 2/2004 informiert und die bereits erhältliche Xbox-Version wurde in unserer Schwesterzeitschrift *Xbox Games* im Test mit 95 Prozentpunkten abgefeiert. Was können wir nun also von der GameCube-Version erwarten? Zunächst eine Enttäuschung: Es wird keinen Multiplayer-Modus geben. Die Xbox- und PS2-Version bieten einen exzellenten Online-Modus, aber da Online-Gaming auf dem GameCube praktisch nicht existent ist, die LAN-Funktion auch nicht gerade die Erfüllung darstellt und Splitscreen-Gameplay bei dieser Art von (Versteck-)Spiel nicht viel Sinn macht,

hat man sich bei Ubi Soft gegen einen Multiplayer-Modus auf dem GameCube entschieden. Der Schwarze Peter darf wieder mal an Nintendo weitergereicht werden, die nach wie vor den Bereich des Online-Gamings völlig ignorieren. Statt dessen gibt es eine Link-Funktion zwischen GBA und GameCube. Dieses Feature entspricht so ziemlich dem des Vorgängers: Auf dem GBA-Screen sieht man eine Art Radarschirm in 2D, auf dem sowohl Sam als auch die Gegner und deren Blickrichtung angezeigt werden.

Gegenüber der Xbox-Version gibt es in der PS2- und GC-Version ein Extra-Level, welcher



Die vielen neuen **Außenareale** bieten noch mehr tolle Licht- und Schattenspiele, als im Vorgänger.

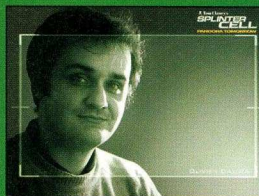


Die schicken **Wassereffekte** stammen übrigens aus *Beyond Good & Evil*, wurden aber optimiert.

im Dschungel spielt und die Grafikpracht noch eindrucksvoller zur Schau stellt: Zudem wurde die Steuerung ein wenig überarbeitet: Drückt ihr die R-Taste bis zur Hälfte, zieht Sam seine Waffe. Drückt ihr die Taste ganz durch (bis zum "Klick"), gibt er einen Schuss ab. Drückt ihr sie erneut bis zur Hälfte, legt er die Waffe wieder ab. Ob sich diese kleine, aber feine Änderung als sinnvoll herausstellt, und wie die GC-Umsetzung von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ansonsten gegenüber der Xbox-Vorlage abschneidet, werden wir dann im Test der fertigen Version unter die Lupe nehmen. Den 90er-Award hat das Spiel aber schon jetzt so gut wie sicher! (SRÖ)

Entwickler-Interview

Wir sprachen mit Olivier Dauba, dem Producer der GameCube-Version.



N-Games: GBA-Linkfunktionen gibt es ja in vielen Spielen. Haltet ihr dieses Feature für eine sinnvolle Sache, oder ist es oft nur da, weil es die Möglichkeit dazu gibt?

Dauba: Für uns war dieses Feature interessant, da es auf dem GC so ziemlich die einzige Möglichkeit ist, zwei Spieler ins Spielgeschehen einzubinden. Natürlich kann man die GBA-Linkfunktion auch allein nutzen, aber zu zweit ist es effektiver, wenn der Spielpartner einen zum Beispiel mit "Pass auf, hinter der nächsten Ecke ist 'ne Wache" warnen kann. Da steckt auch ein sozialer Aspekt dahinter – man sitzt halt mit derjenigen Person in einem Raum. Beim Online-Gaming spielst du gegen Leute, die tausende von Kilometern entfernt

sind, mit dem GBA hast du einen Freund neben dir sitzen. Das ist viel persönlicher.

N-Games: Was waren denn die größten Probleme bei der GC-Umsetzung?

Dauba: Wir haben für die Umsetzungen jeweils eigenständige Teams, und diese müssen dann auch praktisch alles neu aufarbeiten. Die ganzen technischen Tricks, die die Kollegen aus Shanghai für die Xbox-Version auf die Beine stellten, mussten unsere Jungs hier in Paris für die GC-Umsetzung erneut austüfeln.

N-Games: Ihr habt natürlich auch schon von Nintendos neuem Handheld "Double Screen" gehört...

Dauba: Jau! Und das Ding soll ja über kabellose Funkverbindungen verfügen. Kann man dann prima mit auf den Spielplatz nehmen.

N-Games: Habt ihr euch schon Gedanken über neue Spielideen gemacht?

Dauba: Nein, für uns ist das auch noch völlig neu und wir hatten bislang noch keine Zeit dazu. Ich bin sicher, Nintendo wird sich da schon was Cooles ausgedacht haben. Wir wissen letztendlich aber auch nicht mehr als ihr.

N-Games: Vielen Dank für das Gespräch!

Die **Diversion Camera** kann an Wänden platziert werden und sogar Gegner angreifen.



Ein paar **Verfeinerungen** im Detail, ansonsten ist es quasi das gleiche Spiel, nur ein Quäntchen besser.



"Lethal attacks are permitted" – ihr sollt nicht töten, sondern **unentdeckt** bleiben.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Website:	www.splintercell.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q3/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Auch Sam Fishers zweites Abenteuer wird grandios!

TENDENZ

TOM CLANCYS RAINBOW SIX 3

Chavez, Weber, Loisele und Price rüsten für das letzte Konsolengefecht!

GCN

Nachdem Clancys Anti-Terrortruppe erst auf der Xbox und dann auf der PS 2 Terroristen jagen durften, ruft die Pflicht nun auf dem GameCube. Für die die Umsetzung des Spiels wird wieder Ubis Studio in Shanghai verantwortlich sein, das schon mit den Umsetzungen von *Splinter Cell* für PS2 und GameCube, als auch mit der Umsetzung von *Rainbow Six 3* von Xbox auf PS2 gute Referenzen sammeln konnte.

Weltreise der speziellen Art

Weniger gut sind die Aussichten im Spiel für die USA. Die geraten ins Fadenkreuz einer international operierenden Terrorgruppe, die zwischen den Vereinigten Staaten und Saudi Arabien schlecht Wetter machen will. Dazu nutzen sie Geiselnahmen, Bombendrohungen und Giftgasanschläge auf dem gesamten

Kontinent. Das Rainbow Six-Team muss jede der 15 Terroraktionen bereinigen. Ob in der Schweiz, Italien, in der Karibik oder in den USA – ihr kommandiert als Gruppenführer Ding Chavez stets drei KI-Kameraden, die ihr sozusagen als eure Waffe ansehen könnt. Kenner der alten *Rainbow Six*-Spiele werden überrascht sein, wie actionreich der dritte Teil ist. Musstet ihr früher noch drei bis vier Teams regelrechte Marschrouten in Gebäuden zuweisen, liegt im dritten Teil lediglich die Waffenauswahl in euren Händen. Und selbst die wird auf Wunsch vorgegeben. Neu ist auch, dass ihr nicht zwischen den Charakteren wechseln könnt. Wenn Chavez tot ist, ist die Mission beendet. Beißt hingegen einer eurer Kameraden ins Gras, geht es normal weiter. Wenn es unglücklich läuft, bestreitet ihr die letzten Minuten einer Mission solo. Bis zum

nächsten Auftrag sind aber alle Mitglieder wieder genesen.

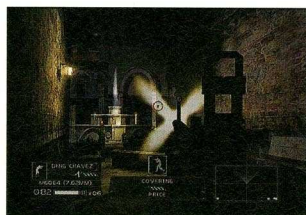
Weg vom Strategischen, hin zum Actionreichen – wie sehr ihr eure drei KI-Kumpanen braucht, merkt ihr vor allem beim Stürmen von Räumen. Zur Koordination eurer KI-Truppe steht euch ein Befehlsmenü zur Verfügung. Im offenen Gelände könnt ihr euren Mannen die Befehle "Vorrücken", "In Formation" und "Position halten" geben. Bei ersterem stapfen eure Kameraden etwa zehn Meter offensiv nach vorne und nehmen alles unter Beschuss, was sich nicht ergibt. Der Befehl "In Formation" sammelt den Haufen nach einem Ausflug wieder hinter euch. "Position halten" erklärt sich von selbst und lässt das Trio am aktuellen Platz verharren. Steht ihr vor Türen, ändern sich die möglichen Befehle. Im Grunde habt ihr dann vier Möglichkeiten, eine Tür zu



Im alten Gefängnis von Alcatraz müsst ihr Geiseln retten. Dunkel und gefährlich.



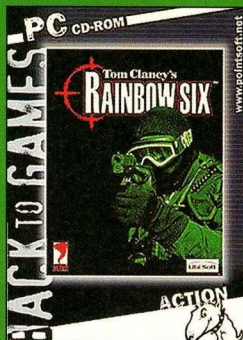
Das Team ist eure Waffe. Ihr müsst es sinnvoll kommandieren, um Erfolg zu haben.



Mit der M60 auf Verbrecherjagd in Italien. Ding Chavez macht ungern Gefangene.

Was macht Rainbow Six so erfolgreich?

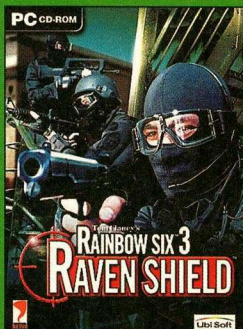
Basierend auf Romanen des Militärautors Tom Clancy entwickelte Red Storm Entertainment 1998 das erste *Rainbow Six*-Spiel. Noch mit intensiver Planungsphase, einem 22-köpfigen Team, das auch Rollenspiel-ähnliche Werte besaß und wenig Action, war der Titel eher für Taktikliebhaber ausgelegt. Auch *Rainbow Six: Raven Shield* (PC), auf dem *Rainbow Six 3* basiert, besitzt noch einen hohen Taktikanteil. Vor *Rainbow Six 3* führte die Serie auf Konsolen eher nebensächliches Dasein. Erst die Vereinfachung des Gameplays und die optimale Spielbarkeit mit einem Controller verhalfen Team Rainbow zum Durchbruch.



Mittlerweile unter acht Euro erhältlich: Das Ur-Rainbow Six.

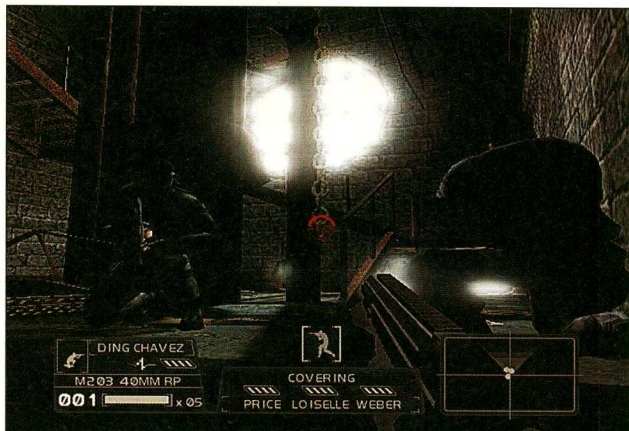


Rainbow Six: Rogue Spear hatte 1999 noch mit KI-Problemen zu kämpfen.



Rainbow Six: Raven Shield ist der PC-Verwandte von *Rainbow Six 3*.

PREVIEW



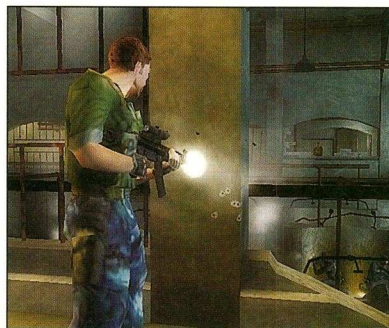
Tolle Physik: Schießt ihr auf eine Kette, bewegt sie sich realistisch hin und her.

öffnen und einen Raum zu stürmen. Variante eins ist die klassische: Eure Truppe öffnet die Tür und radiert feindlichen Widerstand im Raum aus. Version zwei ist etwas rüder und setzt eine verschlossene Tür voraus. Dann brechen die Jungs das Schloss auf und verfahren weiter wie in Version eins. Richtig zur Sache geht es in Version drei und vier. Hier werfen die Anti-Terrorspezialisten noch wahlweise eine Blend- oder Splittergranate durch den Spalt, bevor sie per MG aufräumen. Leider existiert für den GameCube kein Headset, das eine Sprachbefehlsgebung möglich macht. Somit werdet ihr auf Nintendos Würfel die Kommandos mit dem Controller geben müssen.

Verluste

Mit dem Onlinemodus wird auch einer der Kaufgründe der Xbox-Version weggelassen. Als kleine Entschädigung wird die GameCube-Version einen Splitscreen-Modus für kooperatives Spielen zu zweit bieten. Insgesamt wird die GameCube-Fassung also etwas abgespeckt sein, was dem eigentlichen Spiel aber wenig

Abbruch tun wird. *Rainbow Six 3* ist und bleibt einer der besten Taktikshooter der letzten Zeit. Bei einer ordentlichen Portierung wird das auch auf dem GameCube so sein. (BS)



Das Team gerät von allen Seiten unter Beschuss. Nur einen kühlen Kopf bewahren.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Website:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Juni 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Wir sind zuversichtlich. Top-Action auf dem GameCube!

TENDENZ



Gerade in dunklen Räumen verschafft euch die Wärmebildansicht einen wichtigen Vorteil.

RESIDENT EVIL 4

Zwar ohne Zombies, aber Angst einflößend gut!

GCN

Wer sagt, in Europa könne man keine Abenteuer mehr erleben, der irrt. Gerade der Osten unseres Kontinents bietet noch eine Menge Einöde und ist, glaubt man Capcom, der ideale Platz für *Resident Evil 4*. Raus aus Racon, rein in den Ex-Ostblock. Held des vierten Teils ist einmal mehr Leon S. Kennedy. Sechs Jahre nach der Zerstörung der Umbrella Corp. hat der ehemalige Polizeischüler seinen Job beim Racon Police Department gekündigt und ist

nun in Dienste des amerikanischen Geheimdienstes unterwegs. Sein Job: Die entführte Tochter des Präsidenten suchen. Irgendwo in der Einöde. Irgendwo in einem neuen Alptraum...

Alles neu

"Vergessen Sie alles, was sie über Resident Evil wissen," meint Produzent Hirokyu Kobayashi. Da hat er wohl Recht. Außer Leon erinnert in Teil 4 nicht viel an die Vorgänger. Die

Steuerung des Hauptcharakters wurde völlig entschlackt und schafft endlich den Schritt in die Moderne. Leon reagiert direkt auf die Steuerungsanweisungen des Analogsticks und kann völlig frei durch die Umgebungen manövriert werden. Auch die starren Ansichten fielen weg, ihr dürft zwischen drei Perspektiven wechseln. Um die Übersicht zu behalten, empfiehlt sich die normale Ansicht aus der dritten Person. Ist ein Ziel gefunden, könnt ihr



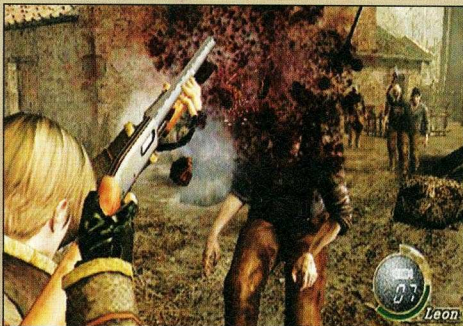
Im Laufe des Spiels muss sich Leon auch als Bötchenfahrer beweisen.



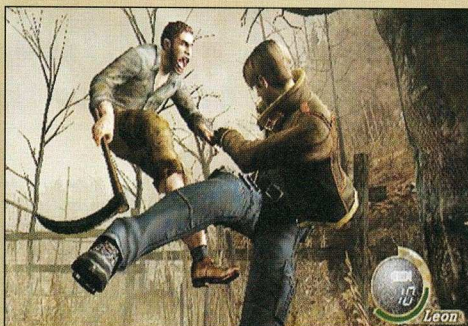
Etwas mürrisch und desinteressiert: Der typische Osteuropäer?



In solchen Situationen ist es zu spät. Leon wird einen Kopf kürzer gemacht.



Wumms! Ja, das ist *Resident Evil*, wie wir es kennen. Und wir kennen auch unsere Jugendschutzbehörden.



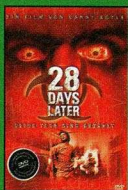
Dieser Senerich wir gleich Bekanntschaft mit *Leons Stiefeln* machen. Es gilt, im Kampf Munition zu sparen.

Filmtipp

Wer sich gebührend auf den Trip nach Osteuropa vorbereiten will, dem empfehlen wir einen lauschigen DVD-Abend.

28 Days Later

Hiroyuki Kobayashi sagt selbst, dass die neuen RE-Feinde sich am ehesten mit den Untoten aus *28 Days Later* vergleichen lassen. Danny Boyles Horrorfilm ist in der Tat beklemmend, und eignet sich hervorragend für einen netten Filmabend.



Wrong Turn

Blutrünstige Hillbillies oder Waldschrate, die auch recht intelligent agieren? Bei *Wrong Turn* seid ihr da richtig. Wenn ein Trüppchen Teenager in den Wäldern West Virginias einer nach dem anderen dahingemetzelt wird, darf sich die Freundin an euch kuscheln.



die Kamera näher an Leon heranbringen. Zielen fällt so auch in Bewegung leichter. Um die neuen, variablen Trefferzonen zu nutzen, bietet sich die Ego-Ansicht an. Hier dürft ihr wählen, ob ihr heranstürmende Gegner lieber nur ins Bein schießt, oder ihnen gleich die ganze Rübe vom Kopf ballert.

Letzteres ist nie verkehrt, denn die Gegner des vierten Teils sind keine stupiden Zombies, die stöhnend vor eure Knarre laufen oder sich simpel austricksten lassen. Flüchtet ihr in ein Haus, setzen die Dörfler alles daran, euch aus eurem Versteck zu treiben. Sie legen Leitern an die Fenster, versuchen die Tür aufzubrechen und selbst der Einsatz von Kettensägen ist ihnen nicht zu hoch. Damit schneiden sie sich sogar durch Wände, um euch von hinten zu überraschen. Insgesamt ist *Resident Evil 4* um ein vielfaches schneller als gewohnt. Mehr Action, weniger Rätsel. Allerdings werdet ihr an manchen Stellen vor Entscheidungen gestellt. Zu Beginn des Spiels dürft ihr beispielsweise wählen, ob ihr einen Hund aus einer Falle befreit. Tut ihr dies, hilft euch der Klaffer. Tut ihr dies nicht, könnte euch das Tier später fehlen.

Die Frage, die Capcom nach der letzten

Präsentation auf dem Gamers Day in Las Vegas geschickt aufwirft, ist die nach der Art der Gegner. Sie verhalten sich intelligent, sind aber keine Menschen. Sie sind blutrünstig, sind aber keine Zombies. Wer oder was hat sie zu dem gemacht, was sie sind? Nie fiel das Warten

auf die E3 in Bezug auf mögliche Antworten schwerer.

Fortschritt

Definitiv zählt *Resident Evil 4* schon jetzt zu den grafisch überzeugenden Spielen auf dem Würfel. Das Unterholz des Waldes, der den Handlungsort unsäumt, ist wunderschön detailliert, die Animationen von Leon und seinen Widersachern wirken flüssig und realistisch. Was bisher bleibt, ist der Eindruck eines wirklich tollen Spiels. Es ist eine Freude zu sehen, dass sich Capcom nicht zu sehr auf alte Elemente versteift, sondern mutig frischen Wind ins muffige Zombiestübchen bläst, ohne damit den Bezug zu den Vorgängern zu verlieren. Capcom schafft mit dem Titel mehr als ein exklusives Spiel für den GameCube. Die *Resident Evil*-Serie wird mit Teil 4 einen gewaltigen Schritt nach vorn machen, da sind wir uns sicher. (BS)

KURZ + KNAPP

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

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Klasse! Das ist die Zukunft einer erfolgreicheren Serie!

TENDENZ



SHREK 2

Mit Activision ist die Hoffnung wieder grün.

GCN

Shrek. Bisher war der Name in Sachen Software Programm. Egal auf welchem System, wenn der Oger auftauchte, war das Spiel schon halbwegs zum Scheitern verurteilt. Doch nun gibt es grünes Licht am Ende des Tunnels. Pünktlich zum Release des frischen Kinostreifens rotiert *Shrek 2* auch wieder im Cube. Diesmal allerdings unter der Regie von Activision, und die haben auch gleich ein anderes Entwicklerteam hinter die Rechner gepflanzt, um ein völlig neues Spielgefühl entstehen zu lassen.

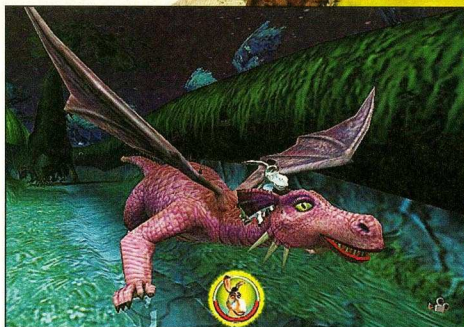
Esel-Action

Basierend auf den Happenings des zweiten Kinofilms und kurz vor dessen Release möchte man vor allem jüngeren Würfelspielern ein knackig designtes, märchenhaftes Jump'n'Run-Spielerlebnis bereiten, das enorm viel Wert auf Multiplayer-Gameplay legt. Inmitten des umfangreichen *Shrek*-Universums werdet ihr euch zu viert durch die Gegend bewegen und gemeinsam

Rätsel lösen, Gegner bekämpfen, Gegenstände einsammeln und euch an dem herrlich ins Spiel eingebetteten *Shrek*-Humor erfreuen, der dank abfärbischerer Filmlicenz direkt aus dem Zelluloid-Streifen stammt.

Am meisten Spaß macht das natürlich mit drei Freunden an den Controllern. Zu viert dürft ihr euch vor jedem farbenprächtigen Level eure Charaktere aussuchen. Neben *Shrek*, *Fiona*, deren Eselfreund und Konsorten stehen insgesamt acht Figuren aus dem Film zur Wahl. Jede davon verfügt über

ganz eigene Moves, Fähigkeiten und Attacken, die je nach Zielsetzung eines Levels schon über Sieg oder Niederlage entscheiden können. Solltet ihr mal keine Zockerkollegen zur Ogerpatsche haben, übernimmt der Computer die Steuerung der drei fehlenden Charaktere. Ihr könnt dann als Chef der Truppe Befehle an eure Mannschaft weitergeben. Da sehen wir momentan auch noch den einzigen Knackpunkt der Show, denn eure CPU-Kollegen stellen sich teilweise ein bisschen dumm an. Wir würden gern mehr Interaktion sehen, nicht nur blinden Befehlsgehorsam. Macht aber unterm Strich nix und kann sich ja auch noch ändern! Wir sind angenehm überrascht, wie krass Activision das morsche, wurmstichige *Shrek*-Ruder herumgerissen hat und warten gespannt auf das Endergebnis. (BK)



Natürlich dürfen auch bekannte Gesichter aus Teil 1 nicht fehlen. Ja, wir meinen den **Drachen**. Der Esel ist gratis.



Das Dream Team aus Teil 1. Jetzt mit extra **Grün** in jeder Packung!



In Unterlevels dürfen **einzelne Charaktere** alleine ihre Talente zeigen.



Der gestiefelte Kater **bootet** gerne seine Gegner aus dem Spiel.



Shrek ist ein **Powerhouse** und schleppt selbst schwerste Lasten.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Luxoflux
Website:	www.activision.de
Genre:	JNR
Erhältlich:	16.06.2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Endlich ein *Shrek*, der dem Film gerecht wird!

TENDENZ

WWE: Day of Reckoning

Das beste Wrestling-Spiel aller Zeiten?

GCN

Die WWE blüht momentan auf wie der Bizeps eines Bodybuilders auf Anabolika! Nach dem genialen Clou, Raw und Smackdown im TV gegeneinander antreten zu lassen, erschüttern die Explosionswellen von WrestleMania 20 noch immer Gegenwart und Zukunft der WWE. Kein Wunder also, dass THQ mitten in den Hype die Ankündigung eines neuen Wrestling-Spiels gepackt hat. Exklusiv für den GCN und vielleicht das bis dato beste Wrestling-Spiel überhaupt.

F.U!

WWE Day of Reckoning steht ganz im Zeichen des Vorgängers – *Wrestlemania 19* – und des PS2-Zwillingsstils *Here Comes the Pain*. Die Entwickler haben es sich zum Ziel gesetzt, das beste aus beiden Spielen miteinander zu verschmelzen und, garniert mit neuen Charaktermodellen und Animationen, den Wrestlingfans weltweit tüchtig eine einzuschenken! Allein schon bei den mächtigen, herrlich beleuchteten Auftritten der Superstars fällt ins Auge, wie viel besser, spektakulärer und fließender die gesamte virtuelle Show in *Day of Reckoning* verglichen mit dem Vorgänger daherkommt. Auch die Highlights der Modelltexturen, die euch

herum sieht spitze aus. Neben der aktualisierten Mannschaftsliste, die selbst die neusten Evolution-Mitglieder umfasst, den insgesamt 40 restlichen Wrestlern, einem Story-Modus, bei dem ihr euch von ersten Trainingseinheiten in der Muckibude bis hoch zum Wrestlemania-Main Event kämpfen dürft und dem nagelneuen Unterwäsche-Match in der Damenkategorie gefällt uns vor allem das aus *Here Comes the Pain* übernommene Aufgabe- und Schadenssystem. Zum ersten Mal seit RAW auf dem SNES werden Aufgabe-Moves wieder per Ausdauerbalken simuliert. Wer schneller triggern kann, gewinnt. Natürlich helfen ein guter Aufgabewert eures Recken und bereits ordentlich angerichteter Schaden am entsprechenden Körperteil des Gegners enorm weiter. Wir behalten den Newcomer gespannt im Auge! (BK)



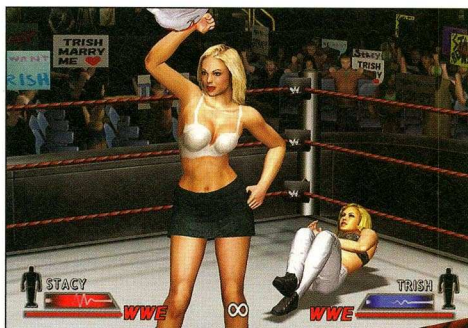
Seht euch den glitzernden Schweiß auf Triple Hs Haut an. Eine **erstklassige** Texturbeleuchtung.

tatsächlich den glitzernden Schweiß auf der Haut der gestählten Muskelmänner sehen lassen, sorgen für enorm viel Atmosphäre. Grafisch und akustisch hat THQ ein paar Kilo mehr auf die Streckbank gepackt!

Auch das Drum-



Chris Benoit vs. Triple H. Momentan eine der schärfsten Wrestling-Rivalitäten.



Die weiblichen Modelle im Spiel sehen diesmal auch tatsächlich weiblich aus.



Besonders die männlichen Spieler werden sich über die **Unterwäsche-Matches** freuen!



Der Sharpshooter. Da kommen Erinnerungen an das letzte Backlash auf!

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yuke's
Website:	www.thq.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q3/2004

PERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

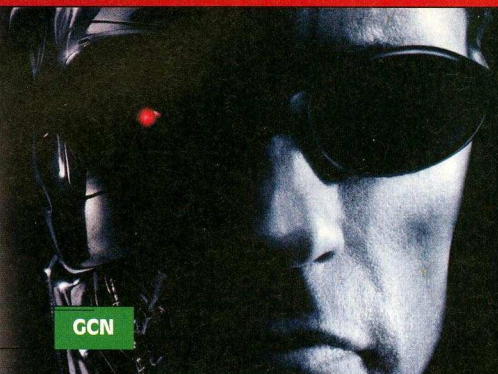
Ding, Ding, Ding! Die nächste Runde ist angeläutet!

TENDENZ



TERMINATOR 3 The Redemption

Arnies zweiter Auftritt verspricht deutlich besser zu werden...



GCN

Des Terminators Image hat unter *Rise of the Machines* arg gelitten. Das von Black Ops entwickelte Spiel kam bei Fachpresse und Spielern nicht gut an, die ursprünglich geplante Cube-Version wurde (zum Glück) nicht mehr fertig gestellt. Dabei hatte der Ego-Shooter alle Voraussetzungen, um ein guter Titel zu werden. Den zweiten Versuch legte Atari nun in die Hände von Paradigm Entertainment. Die Texaner konnten schon mit *Spy Hunter 3D* und *Pilotwings* Referenzen im Bereich schneller Actionspiele sammeln.

A Ätschen-Spuil

Was lag für Paradigm also näher, als *Terminator 3: The Redemption* auf ihrem Spezialgebiet anzusiedeln? 75 Prozent des Spiels werdet ihr fahrend verbringen. Als Cyborg im Schwarzenegger-Look steht ihr etwa auf der Heckklade eines

Jeeps und ballert mit großkalibrigen Waffen auf feindliche Luft- und Bodeneinheiten. Gesteuert wird mit den beiden Analogsticks. Mit dem linken beschleunigt bzw. bremsst ihr, mit dem rechten visiert ihr eure Gegner an. Die rechte Schultertaste feuert die Waffe ab. Ähnlich geht es auch bei den Shoot-Outs zu Fuß zu.

Die schicken Level sind übrigens in verschiedenen, alternativen Zeiten angesiedelt. Während ihr euch in der Gegenwart hauptsächlich mit dem Beschützen des Conner-Bengels beschäftigt, geht es in einer Zukunft, in der es nie einen John Conner gab, ruppiger zur Sache. Hier kommt auch der dritte Teil des Gameplays mehr zur Geltung. Mit den metallischen Schergen Skynets kommt es dort zu unterhaltsamen Nahkämpfen. Neben Fäusten und Füßen kann der Terminator noch allerhand herumliegendes Zeug benutzen. Verkehrsschilder in die Brust des Gegners zu rammen, gehört zu Arnies leichteren Jobs.

Wie schon in *Enter the Matrix* und *Rise of the Machines* werdet ihr übrigens auch Ausschnitte des Films sehen, die dann in Spielgrafik übergehen. Apropos: Die Grafik des Spiels sieht schon jetzt deutlich besser aus, als die des letzten Terminator-Auftritts. Allerdings sollte die Hauptarbeit



Immer muss diese nichts ahnende Polizei den Job des Terminators erschweren...

von Paradigm nun darin bestehen, das Spiel etwas ausglichener zu machen. Vor allem die Fahrschnitte wirken teilweise sehr hektisch. (BS)



Typisch: Für den Terminator ist XXL gerade groß genug.



Man erkennt ihn: Arnie hat seine "Körperlizenz" an Atari verkauft.



Darin hat Paradigm Erfahrung: schnelle Autofahrten und viel Geballere.



Von vorigen Kämpfen gezeichnet, mobilisiert der Terminator noch die letzten Batterien.

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Paradigm Entertainment
Website: www.atari.de
Genre: ACT
Erhältlich: Sommer 2004

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Wird deutlich besser als der letzte Terminator-Auftritt.

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...



03



04



Jetzt nur 29,95 €*

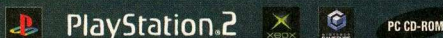
*unverbindliche Preisangabe



06

BEYOND GOOD & EVIL

www.beyondgoodevil.com



CHARTS

Nintendo und Ubi Soft bringen frischen Wind in die Verkaufscharts. Doch auch THQ und Electronics Arts sind mit *Tak* und *James Bond* stark vertreten. Eine kleine Überraschung haben wir mit dem berühmten Schwammkopf zu verzeichnen. Bob ist doch beliebter, als viele annehmen. Ob die Fans jedoch den Spaß mit dem Titel haben, den sie erwarten, lassen wir mal dahingestellt. Die letzten vier Plätze der Top 20 hingegen bestehen fast ausschließlich aus Widereinstiegern. Im Falle von *Soul Calibur 2* und *Viewtiful Joe* sicher berechtigt.

- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	FF Crystal Chronicles	Nintendo	87%
● 2	-	FF Crystal Chr. inkl. GBA-Ka.	Nintendo	87%
● 3	-	Beyond Good & Evil	Ubi Soft	90%
● 4	-	Prince of Persia: The Sands...	Ubi Soft	92%
● 5	-	Tak und die Macht des Juju	THQ	77%
▼ 6	4	Super Smash Brothers Melee	Nintendo	94%
● 7	-	James Bond 007: Alles ...	EA	84%
▼ 8	2	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	94%
◆ 9	9	WWE Wrestlemania XIX	THQ	75%
● 10	-	SpongeBob: Bikini Bottom	THQ	69%
▼ 11	3	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
▼ 12	6	Metroid Prime	Nintendo	97%
● 13	-	Sphinx und die verfluchte...	THQ	86%
▼ 14	7	Need for Speed: Undergr.	EA	88%
▼ 15	12	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
● 16	-	Soul Calibur 2	Nintendo	89%
● 17	-	F1 Career Challenge	EA	69%
● 18	-	Mario Party 5	Nintendo	77%
● 19	-	Pitfall: Die verlorene Exp.	Activision	81%
● 20	-	Viewtiful Joe	Capcom	87%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

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

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

oder per E-Mail an:

posthuette@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GameCube
2	F-Zero GX	Nintendo	GameCube
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	GameCube
4	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
5	FIFA 2004	EA Sports	GameCube
6	Super Smash Bros.	Nintendo	N64
7	Kirby's Dreamland	Nintendo	GBA
8	Mario Tennis	Nintendo	N64
9	Pikmin	Nintendo	GameCube
10	Zelda: A Link to the Past	Nintendo	GBA

Dominik Schülting (14), Stadthof

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	Sword of Mana	Nintendo
● 2	-	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami
● 3	-	Harvest Moon: Mineral Town	Ubi Soft
▲ 4	6	Golden Sun 2	Nintendo
● 5	-	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
▼ 6	4	Findet Nemo	THQ
● 7	-	Super Mario Advance 4: Super Mario	Nintendo
● 8	-	Disney's Bärenbrüder	THQ
▲ 9	10	The Legend of Zelda: A Link to...	Nintendo
▼ 10	3	FF Tactics Advance	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	Harvest Moon: AWL	Natsume	SVG
2	Pokémon Colloseum	Nintendo	Nintendo
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
4	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
5	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
6	Animal Crossing	Nintendo	Nintendo
7	Metal Gear Solid: Snakes	Silicon Knights	Konami
8	Metroid Prime	Nintendo	Nintendo
9	Pikmin	Nintendo	Nintendo
10	FF: Crystal Chronicles	Square Enix	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 Text 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 verlieren wir den Leser!

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 angernert!

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%	DEU 30%	JNR 10%
------------	---------	---------

KURZ + KNAPP

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

11 Schwierigkeitsgrad:	leicht	normal	schwer
------------------------	--------	--------	--------

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

- 13 tolle Spezialfähigkeiten
- 14 abwechslungsreich
- 14 macht Spaß
- 14 zweischneidige Technik

FAZIT

15 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

ALTERNATIVE

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

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:
1 Mario Golf
2 Knights of the Temple
3 Goblin Commander
Buch: Ebert: Heizen mit Holz
Film: Die Passion Christi
CD: Deep Purple: Made in Japan
Und sonst: Freut sich auf kalte Winter-nächte.



Björn Seum

Spiele Top 3:
1 Mission Impossible: Summa
2 Knights of the Temple
3 Pokémon Colosseum
Buch: Schirmmacher: Das Methusalem-Komplot
Film: Kill Bill Vol. 2
CD: Kill Bill Vol. 2 Soundtrack
Und sonst: Benötigt definitiv eine neue Sonnenbrille.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:
1 Metroid Zero Mission
2 Mario Kart: Double Dash!!
3 Pokémon Colosseum
Buch: G. Schwab: Die schönsten Sagen des klassischen Altertums
Film: Hidalgo
CD: AC/DC: Live '92
Und sonst: Frühlingszeit, Heuschnupfenzeit... *HATSCH!!*



Tom Gerlach

Spiele Top 3:
1 Harvest Moon: Wonderful Life
2 Pokémon Colosseum
3 Mario Golf
Buch: Quelle Herbstkatalog
Film: Highscore: Die Geschichte der Videospiele
CD: Bleistifte auf Papier, Vol. 2
Und sonst: Kann keine Süßigkeiten mehr sehen. Aber essen.



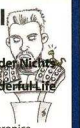
Karsten Rohloff

Spiele Top 3:
1 Knights of the Temple
2 Max Payne 2 (GBA)
3 Conan
Buch: John Russo: Untot
Film: Die Passion Christi
CD: Nightwish: Angels fall first
Und sonst: Mag nur ganz, ganz dunkle Schokolade.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:
1 James Bond: Alles oder Nichts
2 Harvest Moon: Wonderful Life
3 Final Fantasy CC
Buch: Resident Evil: Code Veronica
Film: X – Der Film
CD: Devil May Cry OST
Und sonst: Wurde zu Ostern in Schokolade begraben.



Christian Schmid

Spiele Top 3:
1 Knights of the Temple
2 Eternal Darkness
3 James Bond: Alles oder Nichts
Buch: Tim Powers: Der Fischerkönig
Film: Dawn of the Dead
CD: Nocturnal Desire: Beyond The Starless Midnight Sky
Und sonst: Findet Kettensagen statt Osterier im Gebüsch. Mit Schleichen!



POKÉMON COLOSSEUM

Endlich: Die Pokémon erobern den GameCube!

GCN



Sieh an, die kleine, gelbe Ratte ist auch wieder dabei. Leider kann man sich **Pikachu** nicht krallen.

Eure Spielfigur ist, wie könnte es anders sein, ein Pokémon-Trainer im Teenager-Alter, der von einem jungen Mädchen begleitet wird. Dank einer gestohlenen Krallmaschine kann der Bursche mitten im Kampf seinen Gegnern die Pokémon klauen ("krallen"), das Mädel hingegen hat die Fähigkeit, die dunkle Aura so genannter "Crypto-Pokémon" zu erkennen. Im Spiel heißt es, ein Crypto-Pokémon ist ein Pokémon, dessen "Herz künstlich versiegelt" worden sei. Dies sorgt dafür, dass die kryptischen Monster nicht nur gegen andere Pokémon kämpfen, sondern auch Menschen angreifen.

Von Klauen und Krallen

So lauft ihr also umher, unterhaltet euch mit unzähligen Leuten, kauft jede Menge Zeug ein und werdet alle Nase lang zum Kampf herausgefordert. Und zwar praktisch überall auf offener Straße. Im Gegensatz zu den Game Boy-Spielen gibt es in *Pokémon Colosseum* keine wilden Pokémon mehr, die ihr einfangen könnt. Die einzige Möglichkeit, euren Pokémon-Bestand zu vergrößern, sind eben die Crypto-Pokémon, denn nur diese können im Kampf eurem Gegner abgeluchst werden. Sobald ihr ein Crypto-Pokémon erfolgreich gekrallt habt, könnt ihr dieses fortan im Kampf einsetzen,



PLOED: Sie haben mich in eine andere Zelle als HEYN gesteckt, wegen der Neuzugänge... ▼

Heyn und Ploed?? Da waren wohl ein paar **Kpt. Blaubär-Fans** unter den Übersetzern, was?



In jedem Ort gibt es Hotels, Shops und andere wichtige Gebäude. Achtet auf die **Schilder** an den Häusern!



Einige Lokaltäten versprühen schon eine gewisse Form von **Endzeit-Stimmung**.



Es wird zur Zeit untersucht, wie es zu dieser Explosion gekommen ist. Wir halten Sie auch weiterhin auf dem Laufenden.

Vierorts gibt es Fernsehbildschirme, auf denen permanent **Nachrichten** laufen.

besonders aufwändig ist. Insgesamt hat das Spiel einen sehr klaren und sauberen Look und ist erwartungsgemäß das bislang bestaussehende *Pokémon*-Spiel. Der Sound geht in eine ähnliche Richtung und besteht aus beschwingter, meist fröhlicher Musik und eher passablen Soundeffekten und Sprachsamples aus den Game Boy-Spielen.

Als Hauptkritikpunkte seien die oben erwähnten überdramatisierten Kämpfe erwähnt, sowie die Textboxen, die sich weder abbrechen noch beschleunigen lassen. Aber an solchen Sachen sollten sich *Pokémon*-Fans nicht weiter stören. Da das Spiel 48 Speicherblöcke schluckt, liegt der Verkaufsversion gleich noch eine 59er-Speicherkarte

gratis bei – brav, Nintendo!

Kolossal!

Ob durch den leichten Designwandel auch *Pokémon*-Hasser bekehrt werden, ist wohl zweifelhaft. Vielleicht mag der eine oder andere ja dadurch seine Hemmschwelle ablegen. Aber *Pokémon*-Spiele sind nun mal für Fans gemacht, und eben solche kommen an *Pokémon Colosseum* nicht vorbei. Denn das Spiel bietet genau das, was Fans wollen: Einen großen Haufen *Pokémon* zum Sammeln, Trainieren und Kämpfen, verpackt in eine simple, aber unterhaltsame Story und dargestellt in zeitgemäßer Technik. Eine Kaufempfehlung? Aber sicher! Krallt es euch!

(SRÖ)



Düstere Häuserschluchten mit greller Neonlichtreklame – das **unterirdische** Leben ist nicht sehr gemütlich.

GEWINNSPIEL



In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir **fünf Pokémon Colosseum-Pakete** mit T-Shirt, Summer-Bag, Baseball-Cap, Sliding Puzzle, Beach Ball und Schlüsselring. Einfach Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) mit Stichwort *Pokémon Colosseum* einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Oder per E-Mail an posthuette@bristein.com. Einsendeschluss ist der **18.06.2004**. Viel Glück!

GENRE-CHECKER

RPG	STG
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	14.05.2004
Spieler:	1-4
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	45 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Pokémon in schickem 3D
- unterhaltsame Story
- inkl. Memory Card 59
- Rubin/Saphir-Zwang für Multiplayer

FAZIT

Klarer Fall: Ein Pflichtkauf für alle *Pokémon*-Fans!

ALTERNATIVE

Pokémon Channel	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 4/04: 50%

BEWERTUNG 88%

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Mit dem **Starter Pack** bekommt der Spieler alles, was nach dem Kauf der Konsole nötig ist, aus einer Hand. Und das zu einem starken Preis.

- 7 Aktionstasten
- Turbo-Funktion
- Inklusive 4 MB Memory Card (59 Speicherblöcke)

PS One® | PlayStation 2® | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

www.bigben-interactive.de

THE LEGEND OF ZELDA

Four Swords +

Link hoch vier sorgt für Gegner hoch null!

GCN

Bonus-Bomben

In *Zelda: Four Swords +* werden uns auch zwei extra leckere Desserts in Form von stylischen Minispielen kredenzt.

Navi Trackers

In *Navi Trackers* gewinnt der Hylianer, der in einer bestimmten Zeit am meisten Schätze einsacken kann. Ein sehr interessanter Spielmodus, der für eine Menge verkrampte Finger sorgen kann. Wir persönlich favorisieren aber Minigame 2...

Shadow Battle

Hier dürft ihr mit Schwertern, Bomben und ähnlichen Extras gegen eure Link-Artenossen kämpfen. Das Gameplay in *Shadow Battle* erinnert schwer an nostalgische Bomberman-Schlachten und kann sich absolut sehen lassen.



Wenn ihr alleine spielt, nimmt die Link-Truppe per Knopfdruck **bestimmte Positionen** ein.



Ein **GBA-Miniscree** versorgt euch notfalls mit zusätzlichen Infos.

Rückblende: Mit *Zelda: The Wind Waker* hat Nintendo nicht nur einen mächtigen Adventure-Brecher in die Genre-Wellen geschmissen, sondern so ganz nebenbei der *Zelda*-Serie auch zum ersten Mal Multiplayer-Qualitäten verpasst. Die Möglichkeit, einen

zweiten Spieler per GBA-Link Tingle spielen zu lassen, lieferte zwar nur begrenzten Mehrspielerspaß, war aber dennoch ein deutlich spürbarer Bonus. Kurz darauf feuerte Nintendo dann noch das recycelte *A Link to the Past* für den GBA ab. Als kostenlose Dreingabe dazu gab



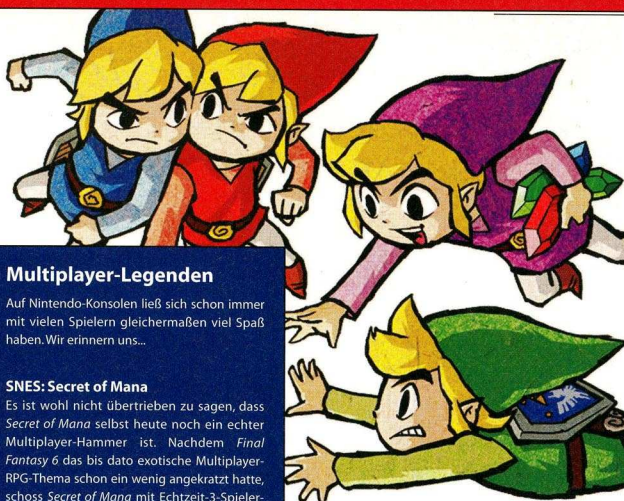
Wenn ihr mögt, könnt ihr euch auch gegenseitig mit Schwert und Bogen **piesacken**.



Acht Augen sehen nur bei richtigem Blickwinkel mehr als zwei.



Ihr tretet **auch gegeneinander** an. Jeder Rubin, jedes Herzteil, alles bringt Punkte.

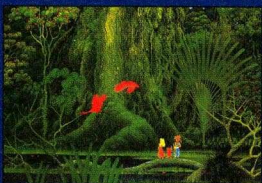


Multiplayer-Legenden

Auf Nintendo-Konsolen ließ sich schon immer mit vielen Spielern gleichermaßen viel Spaß haben. Wir erinnern uns...

SNES: Secret of Mana

Es ist wohl nicht übertrieben zu sagen, dass *Secret of Mana* selbst heute noch ein echter Multiplayer-Hammer ist. Nachdem *Final Fantasy 6* das bis dato exotische Multiplayer-RPG-Thema schon ein wenig angekratzt hatte, schoss *Secret of Mana* mit Echtzeit-3-Spieler-Action so richtig den Lindwurm vom Himmel.



Mario Kart 64

Nach dem SNES-Zeitalter erschien mit *Mario Kart 64* der bis dato wahrscheinlich beste Multiplayer-Konsolentitel überhaupt. Es machte einfach einen irren Spaß, im GP-Modus seine Freunde quer über die Strecken zu hetzen oder ihnen im actiongeladenen Battle-Modus die Ballons vom Kart zu feuern. Ein echtes Spitzenspiel!



Final Fantasy: Crystal Chronicles

Mit dem bisher einzigen FF-Titel für den Cube erschien ein Rollenspiel, das voll und ganz auf Kooperation und Multiplayer setzt. Ein faszinierendes Konzept, das voll aufgeht. Mehr davon!



es *Four Swords*, einen „Mini“-Spielmodus, in dem bis zu vier Links gleichzeitig über den Bildschirm stürmten, Gegner metzelten und Gegenstände einsackten. Innovative Multiplayer-Rätsel und Gegner, die nur durch geschicktes Zusammenarbeiten der einzelnen Spieler besiegt werden konnten, machten das GBA-*Four Swords* zum Pflichtprogramm für *Zelda*-Fans. Diese „kleine Dreingabe“ präsentiert uns Nintendo jetzt massiv ausgebaut mit *Four Swords +*.

Gameplay > Technik

Wer mit *Four Swords +* einen grafisch oder akustisch weltbewegenden Adventure-Titel erwartet, wird übel eine vors Brett gefahren bekommen. Das gilt sowohl für das Hauptspiel als auch für die beiden Minigames (siehe Box). Die charmante -nostalgische 16-Bit-Optik reißt genauso wenig Bäume aus wie der Midi-Sound. Aber wen interessiert's? Das Gameplay schüttet massiv Nitro in die Technik-Sparflamme. Ein so witziges, erfrischendes, partytaugliches Adventure ist uns selten untergekommen. Schon nach einer knappen Stunde waren Schröder, Björn, Tom und ich dermaßen in der Vier-Mann-Zelda-Welt gefangen, dass Chefmartin uns nur noch per Notoperation von Cube und GBAs trennen konnte! Apropos, GBA: Genau hier sehen wir ein großes Manko des

Spiele. Vier GBAs sind Zwang, wenn ihr zu viert spielen wollt. Ohne geht es nicht! Was wir hier an jeder Ecke rumliegen haben, kostet da draußen etwa 500 Euro allein an GBA-Hardware. Ein sehr kostspieliges Vergnügen also, das zudem momentan noch an der Sprachbarriere scheitert. Wenn ihr aber die Kohle locker sitzen oder die Hardware schon verfügbar habt und auch noch ein wenig Geduld bis zum Europa-Release bewahrt (Ende 2004), werdet ihr mit *Four Swords +* einen Heidenspaß haben! (BK)



SO muss eine satte Wirbelattacke aussehen!

GENRE-CHECKER

ADV	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆
Multiplayer:	☆☆☆☆

- ⇒ innovatives Multiplayer-Spiel
- ⇒ Minispiele mit Suchtfaktor
- ⇒ DAS Partyspiel schlechthin
- ⇒ kostenintensiver GBA-Zwang

FAZIT

Abartig geniales Multiplayer-Spiel, besser als ein blauer Trank!

ALTERNATIVE

Final Fantasy: Crystal Chronicles Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 3/04: 87%

BEWERTUNG 89%



Noch verstehen wir wenig, das wird sich aber spätestens mit der PAL-Version ändern.

MARIO GOLF

Toadstool Tour

Mario und seine Kollegen spielen zum dritten Mal um die Golferehre!

GCN

Golf spielen kann so einfach sein. Ihr müsst nur Allroundtalent Mario ranlassen. Wenn der Klempner und seine Freunde den Schläger schwingen, ist klar, dass es hier eher um Spaß, als um Simulation geht. Vier Jahre nach dem N64-Vorgänger *Mario Golf* bedient sich Nintendo in *Toadstool Tour* altbekannter Elemente. Statt Tiger Woods und Konsorten spielen hier Mario und 16 andere Charaktere (vier sind freizuspielen) um Ehre und Punkte. Dabei ist das Golfspiel zwar stark vereinfacht, doch ohne ein bisschen Simulation

kommt auch ein *Mario Golf* nicht aus.

Bunker, Bogey, Birdie

Wer sich einfach so drauf verlässt, dass er in Nullkommanix im Spiel ist, dem könnten am Ende etliche Feinheiten im Gameplay entgangen sein. Deshalb empfiehlt sich ein Blick auf das Tutorial, das aber leider mal wieder ohne Sprachausgabe auskommen muss. Toad erklärt hier viele wissenswerte Details, die ihr benötigt, wenn ihr auf dem Grün erfolgreich sein wollt. Unterschiedliche

Schwierigkeitsgerade gibt es im Spiel nicht. Beim Abschlag dürft ihr aber entscheiden, ob ihr mit einem automatischen Schlagsystem arbeiten wollt, oder mit einem manuellen. Anders, als eine Golf-Simulation im Stile der *Tiger Woods*-Spiele setzt *Mario Golf* auf ein Abschlagsystem per Button, der Analogstick ist nur zum Korrigieren von Weite und Schlagrichtung nötig. Ein Powermeter am unteren Bildschirmrand zeigt an, wie weit ihr maximal schlagen könnt, und wer beim Abschlag genug Gefühl aufbringt, wird mit



Das Tutorial ist zwar umfangreich, erfordert aber viel Lesearbeit.



Oh yeah! Wir haben mit Mario einen Birdie hingelegt! Das motiviert!



Mario ist mit seinem letzten Schlag in einem Bunker gelandet.

DER RIVALE

Outlaw Golf

Auch *Outlaw Golf* nimmt den Edelsport nicht wirklich ernst. Hier treten Stripperinnen, Kampfsportler, Ex-Knacks und Dominas an, ein Golfer durchgeknallt als der andere. Einsame Spitze ist auch der Kommentator, der als einer der wenigen in solchen Spielen tatsächlich zum Lachen animiert. Allerdings ist die Golferei kein Überspiel. Kleinere technische Mängel und die geringe Platzauswahl verwehren den Schritt über die 80er-Markte.

Grafik:

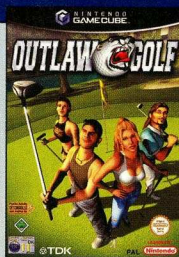
Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

78%



Schönes Golfspiel mit viiieeel Humor!

Kauderwelsch

Probleme mit Fachbegriffen? Wir helfen weiter.

Birdie

Schafft es ein Spieler, den Ball mit einem Schlag unter Par einzulochen, so hat er ein Birdie gespielt.

Bogey

Beenden wir ein Loch mit einem Schlag über Par, so haben wir einen "Bogey" gespielt. Zwei Schläge über Par nennt man Doppel-Bogey, drei Schläge über Par sind ein Triple-Bogey.

Bunker

Der Bunker ist ein Hindernis auf dem Fairway (Spielbahn) oder um das Grün herum. Er ist mit feinem Sand gefüllt und soll das Spiel erschweren.

einem Superschlag belohnt.

Für ein Ass solltet ihr aber mit dem manuellen Schlagsystem üben. Außerdem muss der angehende Golfprofi auch Faktoren wie Windrichtung, Windstärke und Bodenbeschaffenheit mit einkalkulieren. *Mario Golf* gibt aber hier anhand verschiedener Kameraansichten und Rastergrafiken im Boden genug Hilfestellung, dass man das Spiel in rund 15 Minuten voll erfasst hat.

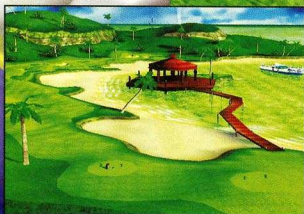
Neben normalen Spielmodi für bis zu vier Spieler, hat *Mario Golf* noch allerhand spielbaren Schnickschnack in petto. Wer mag, darf beispielsweise versuchen, vor dem Einlochen den Ball durch Ringe zu spielen, oder auf dem Platz verteilte Münzen "abzuschießen". Insgesamt sind es neun Spielmodi, die das Golfen mit mal mehr oder weniger sinnvollen Zusatzregeln belegen. Natürlich gibt es auch Dinge freizuspielen. Neben den erwähnten vier Zusatzcharakteren sind das zusätzlich neue Turniermodi, die teils sehr unterhaltsam sind. Die deutsche Version besitzt deutsche Texte und Menüanzeigen, die spärlichen Sprachschnipsel wurden in Englisch belassen. Wer anfangs mit den doch recht häufig auftretenden Fachbegriffen Probleme hat, wird sie aber im Laufe des Spiels schnell verstehen.



Ist sie nicht süß, wenn sie sich freut? Prinzessin Peach mit guter Laune.



Aus Fehlern lernt man: Die **Replays** bringen dann Aufschluss, was gelaufen ist.



Die sechs Kurse im Spiel bieten teilweise in wunderschönes Ambiente.

Das 19. Loch

Trotz einem Manko an kreativer Innovation ist *Mario Golf* genau das, was es sein will: Ein gelungener Titel, leicht zugänglich, spaßig und voll gepackt mit Nintendo-Charme. Dennoch könnte vor allem technisch etwas mehr drin sein. Eine etwas zeitgemäßere Optik würde weder Mario und seinen Freunden schaden, oder die typische Nintendo-Atmosphäre zerstören. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS	GSK	SIM
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Camelot
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	17.06.2004
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

- :-) viele Modi
- :-) schnell erlernbar
- :-) schnörkelloses Gameplay
- :-) wo sind Innovationen?

FAZIT

Abwechslungsreiches und super spielbares Golfspiel für Einsteiger.

ALTERNATIVE

Outlaw Golf
ca. 60 €

TDK Mediactive
Ausgabe 9/03: 78%

BEWERTUNG 83%

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Infernal Crusade

Im Auftrag des Herrn: Ein Kreuzritter gegen die Armee der Finsternis!

GCN

Adelle ist ein junges Mädchen mit übernatürlichen, ja sogar göttlichen Kräften. Das macht sie zu einem begehrten Entführungsoffer, und prompt ist sie in die Hände des Lord Bischofs geraten. Dieser hat sich nämlich vom Pfad der christlichen Tugenden abgewandt und sich selbst zum Werkzeug des Teufels gemacht. Was für ein prima Einsatz für Ritter Paul de Raque, der gerade seine Aufnahme in den Tempelorden hinter sich gebracht hat.

Unaufhaltsam

Knights of the Temple ist ein klassisches Hack'n'Slay-Actionspiel, welches zur Zeit der Kreuzzüge im Mittelalter angesiedelt ist. Ausgehend von den Kellern des Klosters zu Belmont metzelt ihr unermüdlich Mönche,

Soldaten, Bischöfe, Sarazenen – allesamt vom Teufel besessen – und waschechte Höllenkreaturen nieder. Zwar hat Paul nur zwei verschieden starke Schläge und einen Block zur Abwehr im Repertoire, durch Kombinationen dieser Kampftechniken lassen sich aber sehr ansehnliche und effektive Angriffe vollziehen. Glücklicherweise arten die Kämpfe nicht in allzu stumpfes Tastenhämmern aus. Bei den ersten paar Gegnern mag das zwar noch klappen, aber sehr weit kommt man mit dieser Holzhammer-Methode nicht. Trotzdem bleibt das Kampfsystem jederzeit fair: Selbst wenn vier bis fünf Gegner gleichzeitig auf euch einprügeln, ist Pauls Verteidigung so zuverlässig, dass ihr bei gedrückter Block-Taste selbst Angriffe von hinten unbeschadet übersteht.

Dass die Kämpfe so sehenswert sind, liegt in erster Linie an den Animationen. Einige Gegner am Anfang wirken etwas hölzern, aber wenn die Sarazenen mit ihren zwei Säbeln herumwirbeln, macht das schon Eindruck. Paul selbst springt galant und geschmeidig durch die gegnerischen Reihen, und seine Bewegungen gehen so nahtlos und fließend ineinander über, dass er beim Kämpfen einen wahren Tanz vollführt. Wenn man die Steuerung einigermaßen raus hat, kommt man auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig klar und teilt elegant nach allen Seiten aus. Auch wenn sich die Animationen dauernd wiederholen, so ist es doch eine Freude, dem Burschen beim Kämpfen zuzusehen.

Unerschrocken

Apropos, zusehen – die Kamera zeigt das



Das war's: Paul wurde niedergestreckt und das Bild zeigt seinen Tod in einer Schwarzweiß-Zeitleupe.



Bevor ihr die Wachen verletzen könnt, muss erst einmal ihr Schild durchbrochen werden.



Merke: Die Gegner sind keine Menschen (mehr), sondern Dämonen.

Geschehen aus fest voreingestellten Perspektiven. Es kommt selten vor, dass sie wirklich ungünstig steht und man dadurch im Spiel einen Nachteil hätte. Die Umgebungsgrafik ist gestochen scharf, läuft mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde und verzückt den Spieler

mit stimmungsvollen Lichteffekten. Auf der akustischen Seite gibt es massenweise Schwerterklirren und lustige "fleischige" Sounds zu hören. Die akzeptable Sprachausgabe ist größtenteils in Zwischensequenzen zu hören, ansonsten gibt es das übliche Schreien und

Stöhnen im Kampf und ab und zu mal ein "Schnappt ihn euch!" oder "Der gehört mir!" Die Musik passt nicht nur thematisch zur jeweiligen Umgebung, sondern ändert sich auch je nach Spielsituation. Kommt es zu einem Kampf, wird sie hektischer und dramatischer, seid ihr hingegen dem Tode nahe, ertönen trauernde Operngesänge.

Also nur Worte des Lobes und keine Kritik? Na ja, doch, ein bisschen. Man kann natürlich dem Spiel vorwerfen, dass es nahezu ausschließlich aus Kämpfen besteht. Pffft, na und? *Burnout 2* besteht schließlich auch nur aus Heizen. Gerade die Abwesenheit von jeglichem Rollenspiel-Schnickschnack und das reduzierte Arcade-Gameplay machen *Knights of the Temple* zu etwas Besonderem.

(SRÖ)



Kampf im Feuerschein: Die schummrige Beleuchtung sorgt für tolle Atmosphäre.



Ja, das Spiel ist blutig. Aber so war's halt im Mittelalter – die waren da nicht gerade zimperlich!

DER RIVALE

Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Dank offizieller Lizenz, filmreifer Präsentation, mehreren Charakteren, freispielbaren Geheimnissen und Coop-Modus für zwei Spieler macht *Der Herr der Ringe* den ausgereiften Eindruck. Hinter der pompösen Fassade steckt aber auch "nur" ein ganz normales Hack'n'Slay-Prinzip, das die Schwächen dieses Genres nicht verbergen kann: Irgendwann geht nämlich die Übersicht verloren und der Spieler drückt nur noch blind auf den Tasten herum – ganz im Gegensatz zu *Knights of the Temple*, wo man jederzeit den vollen Durchblick hat. *Der Herr der Ringe* hat vielleicht ein paar mehr Features, *Knights of the Temple* macht aber einfach mehr Spaß.

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

83%



Ein würdiges Spiel zum großen Kinofilm.



Und noch ein sehr schönes Beispiel für das stimmungsvolle Licht- und Schattenspiel.

GENRE-CHECKER

ACT	80%	BEU	100%	RPG	100%
-----	-----	-----	------	-----	------

KURZ + KNAPP

Vertrieb: TDK Mediactive
 Hersteller: Starbreeze
 Internet: www.knightsofthetemple.com
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ab 16
 Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) schnörkelloses Gameplay
- :-) klasse Animationen
- :-) gelungene Kameraführung
- :-) stilvolle Kämpfe

FAZIT

Mittelalterliche Metzerei ohne überflüssigen Ballast.

ALTERNATIVE

Herr der Ringe: Rückkehr des Königs EA
 ca. 60 € Ausgabe 12/03: 83%

BEWERTUNG **90%**



Später im Spiel gibt's auch einen **Schutzschild**. Gegen solch göttliche Kraft ist kein Höllenkraut gewachsen.

MISSION IMPOSSIBLE

Operation Surma

Besser spät, als nie. Mr. Hunt spioniert nun auch auf dem GameCube.

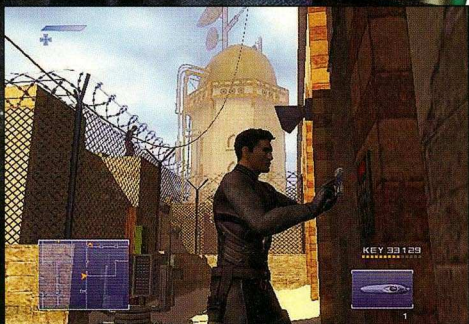
GCN

Wenn es einen durchschlagenden Trend bei Actionspielen der letzten Jahre gab, dann ist es das Stealth-Gameplay. Auf Konsolen durch *Metal Gear Solid* erst richtig populär geworden, versuchen sich jährlich dutzende Titel an der spielerischen Schleicherei. Ein richtiger Meilenstein gelang erst wieder Ubi Soft mit *Splinter Cell*. Der Einfluss des Ausnahmeitels auf die folgenden Agenten-Spielchen aus allen anderen Softwarehäusern wird nun überdeutlich.

Splinter Cell light

Als IMF-Agent Ethan Hunt bekommt ihr den Auftrag, gegen ein international operierendes Verbrecher-Konglomerat namens Surma vorzugehen. Dessen Kopf Simon Algo tüftelt an einem Virus, das sämtliche Computersysteme der Welt lahm legen soll. Der 25 lineare Missionen umfassende Auftrag ist natürlich unmöglich. Doch als virtueller Ethan Hunt existiert das Wort "unmöglich" nicht in eurem Vokabular.

Was ihr als *Splinter Cell*-Spieler sehr wohl kennt, ist das Gameplay des Titels. Offensichtliche



Mit seinem **Equipment** legt Hunt Systeme lahm. Auch in Alarmsysteme kann er sich hacken.



Autsch! Auf **Ethan** wird geschossen. Er steckt es aber weg wie ein Mann.



Puh, es war der richtige Knopf. Die **Panzertür** ist offen. Nun aber rein.



Ethan trägt ein **Fernglas** mit integrierter Kamera bei sich. Fotos werden direkt an die Basis gemalt.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Ich glaube ja gerne, dass den Entwicklern der Vergleich mit *Splinter Cell* ziemlich auf den Keks geht. Aber, hey, wenn man so offensichtlich vom Genre-König abkuppert, muss man sich halt diverse Vorwürfe anhören. Klar, ein solches Gameplay bietet sich bei der MI-Thematik natürlich an. Nur leider schimmert hier zu sehr die "Das können wir auch"-Einstellung durch. Eigene Ideen und neue, interessante Spielelemente sucht man vergeblich. Stattdessen hinkt *Mission Impossible* dem großen Ubi-Vorbild in allen Bereichen hinterher und drückt sich selbst den negativen Stempel des Trittbrettfahrers auf. Deswegen ist das Spiel zwar nicht zwangsläufig schlecht, nur halt irgendwie überflüssig.

Parallelen zum derzeitigen Genre-König sind natürlich rein zufällig. Ihr müsst Gebäude infiltrieren, dort Sabotageaktionen ausführen, Dokumente stehlen oder hochrangige Gegner eliminieren. Hunt kann sich auf Tastendruck an die Wand lehnen, um Ecken lügen, Gegner von hinten ausschalten, sie in den Schwitzkasten nehmen und muss die Bösewichte dazu bringen, Retina- und Fingerscanner zu benutzen. Altbekannt ist auch die Tarnanzeige, die euch signalisiert, ob Hunt noch für seine Gegner sichtbar ist. Doch egal, wie viele Parallelen *Mission Impossible* zum großen Vorbild aufweist, ein zweites *Splinter Cell* ist Ataris Spiel noch lange nicht. Was das Spiel auch macht, es fühlt sich irgendwie abgespeckt an. Wurde das Licht- und Schattenspiel in *Splinter Cell* hervorragend umgesetzt, so kann sich Ethan nur an stockdunklen Stellen verstecken. Feine Abstufungen existieren nicht. Und gerade dieses Feature macht *Splinter Cell* so mitfiebernd spielbar.

Ethan vs. Sam

Ethan ist auch noch lange nicht so akrobatisch wie sein Kollege Sam. Zwar können beide an Rohren entlang krabbeln oder Leitern erklimmen, doch den stylischen Spagat zwischen zwei Wänden scheint der Ubi-Agent patentiert zu haben. Was Ethan jedoch besser kann, ist Gegner um die Ecke K.O. schlagen. Die beste Neuerung im Spiel wurde allerdings aus den Filmen übernommen. Vor manchen Aufträgen bekommt ihr die legendären Gesichtsmasken verpasst, mit deren Hilfe ihr wie eine Person eurer Wahl aussehen könnt. Doch wie im richtigen Leben halten die Dinger nicht ewig und die Missionen

stehen unter einem lästigen Zeitdruck.

Der Einsatz der benötigten Gerätschaften ist meist eindeutig. Pfeil-Pistolen, Nachtsichtgeräte, Dietriche, Hack-Tools, Kameras und Mikrofone hat Hunt immer passend dabei. Technisch verliert *Mission Impossible* gegen *Splinter Cell* haushoch. Hunt kleidet sich zwar ähnlich, wie Fisher, doch Ubis Recke sieht einfach plastischer und lebendiger aus. Die Umgebungsgrafiken sind auch nicht sonderlich spektakulär. Die Akustik ist eben so Mittelmäßig, wie die Grafik. Der bekannte MI-Theme wechselt sich mit spannend klingender Agentenmusik ab, die je nach Situation mal lauter und mal leiser wird. Über die Sprachausgabe kann man hingegen nichts Negatives sagen. Die deutschen Sprecher sind durchweg Profis auf ihrem Gebiet. Dass es keine deutsche Tom Cruise-Stimme gibt, ist nicht weiter tragisch. Denn für den Hollywood-Schönling hat Atari ohnehin keine optische Lizenz. (BS)



Mr. Hunt besitzt den Restlichtverstärker. Man hat den vollen Durchblick.



Der hat gegessen. Hunt schlägt eine harte Linke. Die Animationen sind gut.



Auch bewusste oder tote Feinde taugen zum Türen öffnen, wie wir hier sehen können.



Ist er nicht sexy in seinem Neoprenanzug? Hunt schleicht sich durch die halbe Welt.

GENRE-CHECKER

ACT	STG	GSK
70%	20%	100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Paradigm
Internet:	www.atari.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
U5K:	ab 12
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) spannende Story
- :-) viele *Splinter Cell*-Features...
- :-) ...die hinter dem Vorbild zurückbleiben
- :-) mäßige Grafik

FAZIT

Zwar ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.

ALTERNATIVE

<i>Splinter Cell</i>	Ubi Soft
ca. 60 €	Ausgabe 6/03 94%

BEWERTUNG 80%

SERIOUS SAM The Next Encounter

BOOM, chaka, BOOM, chaka, BOOM-BOOM-BOOM!

Die Headline bringt es auf den Punkt. *Serious Sam* bleibt auch auf dem Cube seinem Motto treu: Ballern SATT! Storyline, Stealth-Elemente, taktisches Planen und Vorgehen – all das schmeißen unsere Freunde bei Take 2 mit Schwung über Bord und katapultieren uns gameplaytechnisch wieder ins 20. Jahrhundert. Willkommen zurück in der Zeit, als Ego-Shooter noch reine, pure Ballerorgien waren! Willkommen zurück zu einem Spielerlebnis, das euch nur für reine Bodycounts belohnt! Willkommen bei *Serious Sam: The Next Encounter*!

Nuke Dukem

Wer den Stil des Dukesters nach wie vor mag, wird sich bei seinem Stiefbruder *Serious Sam* sofort zu Hause fühlen! Denn so simpel wie die Story ist, so simpel ist auch das Gameplay. Im Großen und Ganzen betretet ihr einen Raum oder einen Levelabschnitt, woraufhin sämtliche Ausgänge der Kammer verschlossen werden. Dann füllt sich der Raum mit frisch eintele-

portierten, völlig chaotisch und unberechenbar erscheinenden Gegnern und ihr dürft euch daran machen, mit den insgesamt zwölf Waffen alles Feindliche zu Brei zu schießen! Die Level sind zum Teil gigantisch und mit Hunderten und Aberhunderten von Feinden gefüllt.

Hier und da wartet auch eine kurze Jump'n'Run-Einlage, ein knapper Fahrzeugabschnitt oder mal ein Geheimgang auf neugierige Feuerwerksfreunde. Aber alles in allem entscheidet nur euer Bodycount über die Bewertung, die ihr am Ende jedes Levels vom Spiel verpasst bekommt. Sehr nett auch das Berserker-Feature. Wenn ihr 20 Gegner am Stück niedermäht, wird Sam in einen Overdrive versetzt und kann schneller laufen, mehr Schaden anrichten und erhält für gefragte Feinde mehr Punkte! Grafisch und akustisch gibt es kaum was zu vermelden. Vor allem die Optik sieht in ihrem gnadenlosen Comic-Look ziemlich übel aus. Texturen und 3D-Modelle sind weder zeitgemäß noch hübsch noch



Hilfe! Zu Hilfe! Wir werden von marodierenden Hackfressen besprungen! Argh!

technisch beeindruckend. Aber darum ging es bei *Serious Sam* auch nie. Allerhöchstens die harte E-Gitarrenmusik fällt bei mächtig stattfindender Action positiv auf. Stylistische Effekte sind ebenfalls Mangelware. (BK)

GENRE-CHECKER

ACT
60%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Climax
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- ➔ Brachialfeuerwerk, das ins Blut geht
- ➔ Perfekt für zwischendurch
- ➔ grafisch etwas zurück
- ➔ akustisch dünn besetzt

FAZIT

Brutale Brachialaction zum günstigen Preis.

ALTERNATIVE

Judge Dredd: Dredd vs. Death Vivendi
ca. 60 € Ausgabe 1/04: 81%

BEWERTUNG 70%



Für nacheinander gemetztes Monstervolk gibt es Combo-Punkte.



Die Gegner sind simpel, aber sehr zahlreich und freakig gestaltet.



POKÉMON CHANNEL

Die Flimmerkiste ruft, die Fernsehjugend folgt. Und Pikachu auch!

GCN

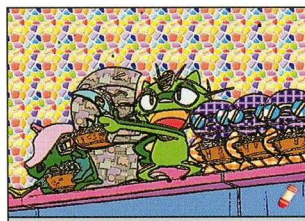
Wow, das ist ja mal 'ne Überraschung! Aus eurem nagelneuen Fernseher meldet sich der bekannte Pokémon-Experte Professor Eich: Der Feldtest eines neuartigen Fernsehprogramms steht an; geeignet für Pokémon und in normalen Durchschnittsmenschen. Was für ein unglaubliches Glück, dass just in diesem Moment ein wildes Pikachu in euer Zimmer tapst und sich sofort mit dem Fernsehgerät anfreundet. Richtig. Mit dem Fernseher. Und damit fängt euer abenteuerliches Dasein als Pikachu-Sitter und Couchkartoffel an. Am Anfang darf (okay, MUSS!) die komplette erste Folge des Animés "Die Pichu Brüder" in ganzer Länge angeschaut werden. Daneben hält sich das Fernsehprogramm in überschaubaren Grenzen: Ein Aerobicsender, eine Quizshow, die obligatorischen Nachrichten und eine Art Teleshop, der einen Shiggy mit Sonnenbrille zum Moderator hat.

Wo ist das Spiel?

Im Allgemeinen werdet ihr euch also darauf beschränken, in der Quizshow unglaublich leichte Fragen zu beantworten und eure Gewinne gleich darauf wieder im Verkaufsender zu verballern. Auflockerung bietet das schicke Fitnessprogramm, bei dem sich auch Pikachu in Form bringt. Wer danach immer noch nicht sanft entschlafen ist,

darf sich noch die Nachrichten samt Live-Reportagen von Mauzi anschauen, die in der Regel sehr, sehr sinnfreie Gesprächsfetzen aneinander reiht. Wer sich einmal vom Fernseher wegbewegt, kann in seinem Zimmer diverse Dinge entdecken. Will man allerdings Pikachu darauf aufmerksam machen und schaltet folglich den Fernseher aus, fängt der Kleine sofort an zu quengeln. Nach einiger Zeit wird das Ganze etwas interessanter: Ein neuer Fernseher muss her, Pikachu hat den letzten leider per "Elektroblitz" in die Luft gejagt. Zusammen mit dem neuen Apparat kommen auch viele neue Programme, welche unter anderem die nette Funktion anbieten, Fernsehbilder abzulichten und anschließend auszumalen.

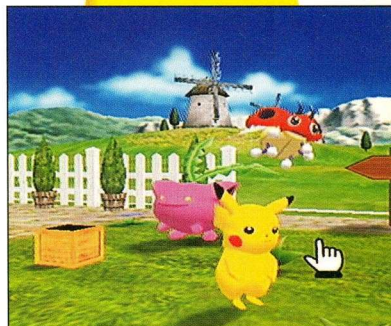
Okay... wer zum Geier hat den Jungs von Nintendo geraten, eine Sammlung aus netten Gimmicks als Vollspiel auf den Markt zu werfen? Der Spieler wird sich fragen, ob er sich jetzt eigentlich ein Spiel oder eine Video-DVD mit vielen Extras gekauft hat – und ob der Nachwuchs nicht auch ein Recht auf anständige Unterhaltung hat. Ernsthafte Spieler zucken mit den Schultern und nehmen es als eine Randerscheinung der Pokémon Welle hin. (CS)



Wow! Ich bin so ein verflucht guter Künstler! Mein Bild ist wunderhübsch...



Eine Lieferung brandneuer Pokémon-Karten ist gerade eingetroffen. Pikachu gefällt's!



In eurem Garten hängen öfters mal die Kumpel von Pikachu ab.

GENRE-CHECKER

ADV 70%	GSK 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- mal ne ruhige Kugel schieben...
- ...und dabei ins Wachkoma fallen
- Schwierigkeitsgrad? Kann man das essen?
- Verschwendung von Lebenszeit

FAZIT

Pokémon-Fans komplettieren ihre Sammlung. Alle anderen lachen einmal herzlich.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 69%



Hat das Vieh Aggressionsprobleme? Dauernd verkloppt es den armen Flimmerkasten!

CONAN

Schwerter, Schurken, Babes...
Hyborea ist ein heißes Pflaster!

Zum Einklang erläutert uns das Intro Conans bewegte Vergangenheit, eine kurze Überblende später sind wir auch schon mitten in Cimmeria, Conans Heimatland. Der Anfangslevel spielt in einer herbstlich anmutenden Berglandschaft, nach und nach erklimmt der Barbar den Berg und die Temperatur nimmt zusehends ab. Zunächst bilden sich kleine Atemwölkchen, dann taucht der erste Schnee auf. Die Schreckenswölfe sind schnell mit ein paar Hoch-Tief-Combos ausgeschaltet und verschaffen uns die ersten Erfahrungspunkte, mit denen wir uns bereits die ersten Skills dazukaufen. Da die Gegend nun immer kälter wird, verknocken wir flugs einen Bären und schnibbeln uns aus dem warmen Fell eine schicke Mütze und ein paar Armschoner. Weiter führt uns die Reise durch Eishöhlen, das Stammesgebiet der Pikten, in eine verwunschene Höhle und schließlich zum bösen Geierclan, welcher am Ableben unserer Verwandten nicht ganz unschuldig ist.

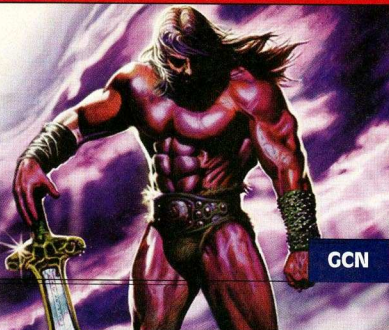
Texturen und Stil

Wo in der Preview-Version noch ziemlicher Einheitsmatsch auf den Bäumen klebte, prangt nun echte Rinde. Generell wurde die Grafik an allen Ecken und Enden verbessert und Details hinzugefügt. Conan

blutet, wenn er getroffen wird, die Wunden schließen sich jedoch mit der Zeit wieder. So ziemlich jedes Objekt in seiner Umgebung kann umgehackt, zertrümmert oder auf andere Art und Weise vernichtet werden. Die Grafik ist zwar immer noch nicht das Gelbe vom Ei, aber der Stil passt ganz ausgezeichnet zur Comicumsetzung. Der Originalsoundtrack und sattes Waffengeklirr tragen ebenso zu der typischen Barbaren-Atmosphäre bei wie Arnies deutsche Synchronstimme Thomas Danneberg.

Nach so viel Lob nun ein wenig Haue: Warum läuft Conan, als wäre er nicht schnell genug aufs Klo gekommen? Einige seiner Gegner haben dasselbe Problem, wobei selbige noch den unfairen Vorteil haben, Conan regelrecht zerfleischen zu können. Manche

Bossgegner kann Conan wirklich nur durch pures Glück oder Ausprobieren besiegen. Alles in allem ein netter Barbarenprügler mit einigen Schwächen im Detail. Für Fans der Comics und des gepflegten Schlachtens dennoch empfehlenswert. (CS)



Die Pikten-Krieger sind flink und kräftig, halten aber nicht viel aus.



Hey, die Höhlenmenschen haben die Drehtür erfunden! Eine Variante für ganze Kerle.



Conan ist ein ganz klein bisschen wütend auf die Plünderer...



Tja, Gevatter Bär... danke für die warme Pelzmütze! Steht mir!

GENRE-CHECKER

ACT 80% RPG 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: TDK
Hersteller: Caudron
Internet: www.conangame.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

Conan Feeling über alles!
motivierendes Gameplay
staksige Animationen
teils unfaire Stellen

FAZIT

Trotz einiger Macken haben Klapp- und Comicfans ihre Freude.

ALTERNATIVE

Knights of the Temple TDK
ca. 60 € Ausgabe 4/04: 90%

BEWERTUNG **79%**

GOBLIN COMMANDER

Unleash the Horde

“Strategiespiele gehören auf den PC!” – mit diesem Vorurteil ist jetzt Schluss!

GCN

Echtzeit-Strategiespiele haben auf Videospielkonsolen einen schweren Stand. Bei *Goblin Commander* gingen die Macher deshalb anders an die Sache ran. Die Frage war nicht “Ich habe ein Strategiespiel – wie kann ich es auf einer Konsole realisieren?“, sondern “Ich habe eine Konsole – wie muss ich mein Strategiespiel darauf gestalten?”

Alles im Griff

Maximal drei Goblin-Clans könnt ihr gleichzeitig unter Kontrolle halten, wobei jeder Clan aus höchstens zehn Einheiten besteht. Die Tasten des Controllers sind dabei den einzelnen Clans zugeordnet. Positioniert ihr also irgendwo im Gelände euren Cursor und drückt den entsprechenden Clan-Button, so bewegt sich der gesamte zugehörige Clan sofort dorthin. Feindliche Einheiten oder zerstörbare Objekte (Gebäude, Gerümpel etc.) werden sofort angegriffen, zudem könnt ihr aus jedem Clan einen Anführer wählen und diesen dann direkt mit dem

Analogstick steuern – alle anderen folgen ihm auf Schritt und Tritt.

Die Ressourcenverwaltung umfasst lediglich Gold und Seelen, welche durch zerstörte Gebäude oder besiegte Gegner zurück bleiben und dem Erwerb von Geschütztürmen, Waffen-Upgrades oder der Erschaffung neuer Einheiten dienen. Die Grafik haut einen nicht unbedingt mit Wahnsinns-Effekten vom Hocker, ist aber wohlgedacht und hervorragend auf das Spiel zugeschnitten. Da man nur verhältnismäßig wenige Einheiten steuert, gibt es kaum Probleme mit der Übersicht und man kann man sich stattdessen an den witzigen Animationen erfreuen. Die Sprachausgabe ertönt in einer Fantasie-Sprache, sämtliche Bildschirmtexte und Untertitel sind hingegen deutschsprachig.

Alle meine Goblins

Durch das vereinfachte Gameplay bleiben einige strategische Elemente auf der Strecke, mit den langfristigen Planungen eines Aufbau-Strategiespiels à la *Age of Empires* hat *Goblin Commander* nichts zu tun. Der Kampagnen-Modus hätte etwas umfangreicher ausfallen können, zumal die wirklich interessanten Missionen erst am Ende kommen. Doch *Goblin Commander* versucht gar nicht erst, sich mit PC-Größen wie *WarCraft III* zu messen, sondern zeigt, wie Echtzeit-Strategiespiele auch auf Konsole wunderbar funktionieren können. (SRÖ)



Sofern ihr nicht einschreitet, suchen sich die Goblins **selbstständig** ihr nächstes Angriffsziel.



So ein **Katapult** ist ziemlich unbeweglich und dadurch ein leichtes Ziel.



Der mächtige **Steinriese** haut alles kurz und klein. Aber auch er ist nicht unverwundbar.

GENRE-CHECKER

STG	ACT	RPG
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Jaleco
Internet:	www.bigben-interactive.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sound:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gameplay:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dauerspaß:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multiplayer:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- ➔ super Controller-Steuerung
- ➔ spaßige Einheiten
- ➔ kurzweilig und unterhaltsam
- ➔ könnte umfangreicher sein

FAZIT

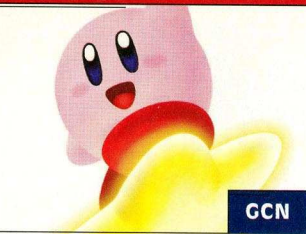
So müssen klassische Echtzeitstrategiespiele auf Konsole aussehen!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 80%

KIRBY AIR RIDE



GCN

Huch, da muss doch der Controller kaputt sein! Falsch gedacht. *Kirby Air Ride* nutzt tatsächlich neben dem linken Analogstick nur den A-Knopf. Weshalb, warum, wieso? Vielleicht um dieses Rennspiel möglichst einfach zu halten. Ihr rast mit diversen Vehikeln über völlig abgefahrenen Rennstrecken. Überall liegen Power-Ups rum, die zwar eingesammelt werden, aber aufgrund der sehr sehr, sehr beschränkten Tastenbe-

legung nicht sinnvoll eingesetzt werden können. Wäre es denn so schwer gewesen, wenigstens noch den B-Knopf mit einzubeziehen? Das hätte wohl kaum eine noch so junge Zielgruppe überfordert. Wenn *Double Dash!!* die Formel 1 der Rennspiele ist, ist *Kirby Air Ride* etwas für Bobby Car-Piloten. Alles in Allem raten wir dem rosa Knuffel, nach diesem Auftritt wieder zu seinen Wurzeln zurückzukehren: Hüpf, Kirby, hüpf! (BS)



Der A-Knopf löst einen Boost aus. Mehr gibt es tatsächlich nicht zu steuern



Auch wenn es auf den ersten Blick so wirkt, es ist kein Mario Kart-Konkurrent.

GENRE-CHECKER

RSP 90% GSK 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: HAL Laboratories
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- es ist Kirby
- leicht zu verstehen...
- ...viel zu leicht zu verstehen
- Steuerung unterirdisch minimal

FAZIT

Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 63%

CARMEN SANDIEGO: Geheimnis der gestohlenen Trommeln

GCN

BAM Entertainment hat mit *Carmen Sandiego* eine ganz neue Zielgruppe im Auge: Die der "smarten Kids". So steht es zumindest im Booklet. Ob ihr wirklich smart sein müsst, um mit diesem Titel Spaß zu haben, lassen wir dahin gestellt. Eine Portion Anspruchslosigkeit tut es auch. Ihr schlüpf in die Rolle des A.C.M.E.-Azubis Cole Gannon, der durch einen geknackten Code plötzlich der Meisterdiebin Carmen Sandiego auf der Spur ist. BAM verpackt dieses Szenario in eine

Mischung aus Stealth- und Jump'n'Run-Gameplay. Nur erwartet hier um Gotteswillen kein *Splinter Cell* für smarte Kids, sondern eher ein kurzlebiges Lizenzspiel, dass nicht mal an den Möglichkeiten eines richtigen Schleichspiels kratzt. Cole hangelt, springt, schlägt mit einem Stock und kann auch mal Kugeln abfeuern. Wenn ihr wirklich lautlos zu Werke gehen müsst, genügt es, auf Zehenspitzen an einen Gegner zu schleichen und ihn von hinten K.O. zu hauen. (BS)



Massig Hüpfeinlagen säumen euren Weg, bis ihr Carmen habt.



Eure Gegnerschaft besteht meist aus Robotern, die hinterrücks ausgeschaltet werden.

GENRE-CHECKER

JNR 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- Carmen
- belanglos
- nicht smart
- anspruchlos

FAZIT

Wer smart ist, spart das Geld.

ALTERNATIVE

Rayman 3 Ubi Soft
ca. 30 € Ausgabe 2/03: 88%

BEWERTUNG 51%

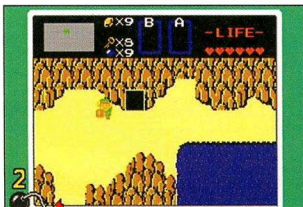
WARIO WARE INC. Mega Party Game\$



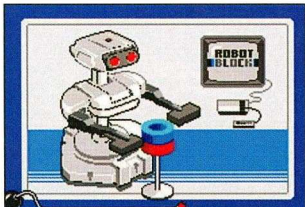
GCN

Wario Ware auf dem GBA dürfte den meisten von euch bekannt sein. *Wario Ware* auf dem GameCube ist praktisch nichts anderes, nur halt auf 'nem großem Bildschirm und mit Multiplayer-Modus. Die vom GBA bekannten Minispiele, die lediglich schnelle, simple Eingaben innerhalb von wenigen Sekunden erfordern, wurden alle samt auf dem GameCube verfrachtet. Wer die GBA-Version also schon kennt, findet hier zumin-

dest für Einzelspieler nichts Neues. Die Stärke liegt in den vielen Multiplayer-Modi: Zwar können diese nicht allesamt überzeugen, aber immerhin gibt es ein paar neue Spiele. Die Grafik wurde nahezu 1:1 vom GBA übernommen und ist somit eine ziemlich Lachnummer, der Sound klingt zumindest qualitativ besser als auf dem Handheld. Ein prima Spiel für eine Hand voll Leute, die mit Videospielen ansonsten nicht viel am Hut haben. (SRÖ)



Für Einzelspieler lohnt sich die GC-Version nur, wenn man **keinen** GBA hat.



Schnelles, einfaches Gameplay – damit kommen auch Videospiel-Muffel klar.

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



GCN

Aufmerksame Leser wissen über das neuartige Kampfsystem durch unser Preview in der letzten Ausgabe bereits Bescheid. Im Grunde kann man sagen, dass die ganzen Waffen und Ausrüstungen, die man früher gekauft oder in der Wildnis gefunden hat, jetzt durch Karten symbolisiert werden. Die rundenbasierten Kämpfe sind nun deutlich gemüthlicher und können locker mal eine halbe Stunde und mehr überdauern.



Mit dem Echtzeit-Rollenspiel vergangener Tage hat das freilich nicht mehr viel zu tun, alt-eingesessenen *PSO*-Recken sei daher an dieser Stelle eine Warnung ausgesprochen. Zudem besteht der Offline-Modus nicht mehr nur aus zusammenhanglosen Missionen, sondern hat eine richtig gute Story vorzuweisen. Um es mal diplomatisch auszudrücken: *PSO III* nicht besser oder schlechter als die Vorgänger, es ist eben *anders*. (SRÖ)



Actionreiche Echtzeit-Kämpfe gibt es **nicht mehr** – in Teil 3 läuft alles schön der Reihe nach.



Optik und Design sind wie in Episode I & II, aber das Gameplay ist halt ganz anders.

TEST

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Nintendo
Internet: www.warioware.biz
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ für Multiplayer klasse
- ➔ prima für Videospiel-Unkundige
- ➔ gegenüber GBA-Version kaum Neues
- ➔ für Einzelspieler auf dem GBA besser

FAZIT

Mit ein paar Freunden klasse, Einzelspieler greifen nach Möglichkeit zur GBA-Version.

ALTERNATIVE

Mario Party 5 Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 1/04: 77%

BEWERTUNG 74%

GENRE-CHECKER

STG
60%

RPG
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Sonic Team
Internet: www.sonicteam.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-...
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ erstaunlich fesselnd
- ➔ stark ausgebauter Offline-Modus
- ➔ völlig neues Spielprinzip
- ➔ könnte alte *PSO*-Hasen abschrecken

FAZIT

Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers.

ALTERNATIVE

PSO Episode 1&2 Sega
ca. 60 € Ausgabe 1/03: 84%

BEWERTUNG 84%

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



GCN

Zu SNES-Zeiten gerade richtig groß in Mode, kamen für die damaligen Nintendo-Konsolen einige tolle Turtles-Games aus dem Hause Konami. Sie waren innovativ, machten einen Heidenspaß und konnten mit erfrischendem Sound und anständiger Grafik aufwarten. Die nagelneue GCN-Variante kommt leider um 180 Grad gewendet daher. Die Grafik kann sich sehen lassen, alles andere schmeckt abgeflaut wie

eine Schildkrötensuppe nach drei Tagen auf dem Tisch. Recht viel uninspirierter kann man ein Prügelspiel kaum designen. Zu wenige und zu simple Aktionen zusammen mit einem öden Beat'em-Up-System machen das Ganze ziemlich langweilig. Da helfen auch freispielfähige, neue Moves, ein Versus-Modus und für diesen freispielfähige Charaktere nix. Und dass der Vier-Spieler-Modus fehlt ist einfach eine Sauerei. (BK)



Konami hat den guten Ruf der Turtles auf Nintendo-Systemen schwer beschädigt.



Einen Vier-Spieler-Modus gibt es nicht. Schade.

PIKMIN 2



GCN

Der Japan-Import des Spiels offenbart auf den ersten Blick wenige Veränderungen. Atmosphäre und Optik sind bis auf Neuerungen im Detail wie im Original. Neuigkeiten gibt es im Gameplay. Olimar, der diesmal absichtlich auf den Planeten des ersten Teils zurückkehrt, hat Verstärkung bekommen. Der zweite spielbare Charakter hilft euch nun, das stark auf Multitasking ausgelegte Gameplay zu nutzen. Aus diesem Grund wurde die Riege der nutzbaren Pikmin erweitert. Die großen, violetten Pikmin und die schnellen, aber klei-

nen, weißen Pikmin kommen vor allem in den neuen Gebieten des Planeten zum Einsatz. Olimar und sein Kumpane sind nun nämlich auch unter der Oberfläche zugange. Miyamoto und sein Team haben außerdem den Timer des ersten Teils rausgeschmissen. *Pikmin 2* spielt sich deshalb freier, aber aufgrund der neuen Charaktere und Gebiete auch rasanter. Schelte gibt es einzig für den etwas lahmen Zweispielermodus. Hätte Nintendo hier einige Optionen mehr eingebaut, wären die Duelle nicht schon nach wenigen Spielen ausgereizt. (BS)



Captain Olimar mit seinem etwas dämlich dreinblickenden Kollegen.



Multitasking: Mehr Pikmin können mehrere Sachen zur gleichen Zeit erledigen.

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: 3/5
Sound: 3/5
Gameplay: 3/5
Dauerspaß: 3/5
Multiplayer: 3/5

- Turtles-Franchise auf neu
- Original-Synchrone Sprecher
- WAS? Kein 4-Spieler Modus???
- Außert seichtes Gameplay

FAZIT

Ideenlose Wiederbelebung eines Kultspiels.

ALTERNATIVE

SPAWN Armageddon EA
ca. 60 € Ausgabe 2/04: 65%

BEWERTUNG **61%**

GENRE-CHECKER

STG
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: japanisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: 3/5
Sound: 3/5
Gameplay: 3/5
Dauerspaß: 3/5
Multiplayer: 3/5

- Day-Timer ist weg
- umfangreicher
- neue Elemente
- lahmer Zweispielermodus

FAZIT

Toll erweitertes Pikmin, mit lahmem Multiplayer-Modus.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG **91%**

Blowout

GCN



Story? Ein beinharder Typ mit dicken Knarren muss eine Alien-Invasion abwehren. Gameplay? 2D-Jump'n'Shoot im Stile von *Contra* (hierzulande auch als *Probotector* bekannt), dargestellt mit dreidimensionalen Hintergrundgrafiken. Den Rest kann man sich in seiner Fantasie selbst zusammenreimen und liegt damit auch ziemlich richtig. Ihr lauft und springt halt durch die Labyrinth-artigem Level und ballert alles nieder. Ein Co-Op-Modus wäre cool gewesen, ist aber leider nicht drin. Auch technisch hat das Spiel nicht viel zu melden: Die Animationen sind von vorgestern, die Lichteffekte hingegen noch recht gelungen. Kein schlechtes Spiel, aber irgendwas fehlt. Wenn wir nur wüssten, was... (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ACT	SEU	JNR
50%	40%	10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Retro-Gameplay
- ➔ verwirrendes Leveldesign
- ➔ nix Besonderes
- ➔ Co-Op wäre cool gewesen

FAZIT

Mittelprächtiges Ballerspiel. Nichts, was man wirklich braucht.

ALTERNATIVE

Viewtiful Joe Capcom
 ca. 50 € Ausgabe 11/03: 87%

BEWERTUNG 64%

MVP Baseball 2004

GCN



Wie so ziemlich jedes andere Sportspiel, wurde nun auch *MVP Baseball 2004* um einen umfangreichen Dynasty-Mode bereichert. Für die Amis sicher die Erfüllung, aber als Deutscher muss man schon großer Baseball-Fan sein, um daran Gefallen zu finden. Auf dem Spielfeld überzeugt *MVP Baseball 2004* durch ein tadelloses Pitcher-/Batter-Interface und ausgereifteres Fielding, das gegenüber dem Vorgänger von kuriosen Fehlern befreit wurde. Grafisch und akustisch liefert EA Sports mal wieder saubere Arbeit ab und auch an der Präsentation gibt es nichts zu meckern. Aber wer sich bislang nicht für Baseball interessierte, wird auch durch *MVP Baseball 2004* nicht bekehrt. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

SPS	SIM
70%	30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Fehler des Vorgängers beseitigt
- ➔ gewohnt gute Präsentation
- ➔ ausgereiftes Benutzerinterface
- ➔ Dynasty-Mode - braucht man das?

FAZIT

Baseball-Fans werden sicher nicht enttäuscht sein.

ALTERNATIVE

All-Star Baseball 2004 Import
 ca. 80 € Ausgabe 4/03: 81%

BEWERTUNG 81%

Grooverider: Slot Car Thunder

GCN



Bei *Grooverider* steuert ihr RC-Rennwagen über eine Miniatur-Rennstrecke. Carrera versorgt, gewissermaßen. Das bedeutet natürlich, dass ihr keine Kurven fahren müsst, sondern nur möglichst schnell der Strecke folgt. Durch die zahlreichen Hindernisse und die gefährlichen Passagen, in denen ihr Beschleunigung und Bremsen perfekt beherrschen müsst, bleibt das Spiel dennoch spannend. Trotz der manchmal grassierenden Eintönigkeit ein absoluter Fun-Titel, wird *Grooverider* leider durch eine katastrophale Präsentation VERNICHTET. Die Menüführungen, die Grafik und der praktisch nicht vorhandene Sound würden selbst einem N64-Titel schlecht zu Gesicht stehen. Mensch, das hätte ein 80%-Titel werden können! (BK)



GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
 Hersteller: King of the Jungle
 Internet: www.uds.se
 Erhältlich: jetzt! Spieler: 1-4
 Sprache: englisch USK: n.n.b.
 Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ ganz neue RSP-Sorte
- ➔ tonnenweise freispielbare Goodies
- ➔ katastrophale Präsentation
- ➔ vier (!) Musikstücke im ganzen Spiel

FAZIT

Höchstwertung bei der Kür, Riesen-Griff ins Klo bei der Pflicht!

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 64%

METROID Zero Mission

"Ich erinnere mich noch genau... damals auf Zebes... meine erste Mission..."



Mittlerweile dürfte es sich herumgesprochen haben: *Metroid Zero Mission* ist keine völlig neue *Metroid* Episode, sondern ein Remake des NES-*Metroids* von 1986. Allerdings wurde die GBA-Version nicht nur technisch ziemlich aufgeböhrt, sondern auch inhaltlich und spielerisch überarbeitet. Wir wollen nicht zuviel verraten, aber soviel sei gesagt: Nach dem Sieg über Mother Brain ist das Spiel noch nicht vorbei!

Nur die Grundzüge der Levelkonstruktionen erinnern noch an das Original, ansonsten hat man tatsächlich das Gefühl, ein neues Spiel vor sich zu haben. Aus den bisherigen 2D-*Metroids* wurden einige neue Bewegungen und Waffen übernommen, das Leveldesign des Originals wurde um ein paar Räumlichkeiten und Geheimnisse erweitert. Aus technischer Sicht steht *Metroid Zero Mission* auf einer Stufe mit *Metroid Fusion*, vielleicht noch ein bisschen darüber. Samus läuft nach wie vor geschmeidig durch das verwinkelte Höhlensystem, welches mit vielen Details, einer großzügigen Farbpalette und stimmungsvollem Design aufwarten kann. Lob auch für die musikalische Untermalung, die aus gelungenen Remixen der bekannten Melodien besteht.

Mission Nr. 0

An die Klasse eines *Super Metroid* kommt *Metroid Zero Mission* aber doch nicht ganz heran, in puncto Atmosphäre und Ideenreichtum kann es mit dem SNES-Titel nicht mithalten. Es ist und bleibt schließlich auch "nur" ein Remake. Das größte Problem ist jedoch die kurze Spielzeit: *Metroid*-Fans haben die Zero

Mission innerhalb von vier Stunden durch. Nicht zuletzt dank der Karte, auf der stets der nächste Zielpunkt markiert ist, wodurch das Spiel ziemlich einfach wird. Natürlich gibt es wieder jede Menge versteckte Items zu entdecken, und man wird nicht mehr so von A nach B gehetzt, wie noch bei *Metroid Fusion*. Aber am Ende bleibt dann halt ein "Wie, das war's schon?" und der sehnliche Wunsch nach mehr. Also, Nintendo, dieses Mal drücken wir noch beide Augen zu, aber wenn beim nächsten *Metroid* nicht etwas mehr rumkommt, gibt es keinen Award mehr!

(SRÖ)



An solchen Chozo-Statuen werden Energie- und Waffenvorrat wieder aufgeladen.



Selbst Endgegner wie Kraid sind diesmal leichter zu besiegen.



In typischer Metroid-Manier kann man viele Bereiche erst mit der passenden Ausrüstung betreten.

GENRE-CHECKER

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

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.metroid.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- 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 91%

Dragon Ball Z: Taiketsu

GBA



Hey, es sind die Saiyan – die Jungs, die vor lauter Langeweile ihren eigenen Planeten in die Luft gejagt haben! Wenn man sich dieses Spiel etwas genauer anschaut, beginnt man die armen Kerle allerdings zu verstehen: Oder möchtet ihr ein schlecht animiertes Leben führen, geschaffen aus Pixelbrei und flackernden Bitmaps? Obwohl nur 15 Kämpfer in den Ring steigen, haben über die Hälfte unserer verschwommenen Krieger exakt dieselben Animationsphasen. Wenn man noch die unglaublich hirnlose Knöpfedrescherei während der Luftkämpfe hinzunimmt, beginnt man sich zu fragen, ob "Taiketsu" nicht das japanische Wort für "grottenschlechter 08/15-Prüger" ist. (CS)



GENRE-CHECKER

BEU
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Webfoot
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [: scharf wie eine zerknüllte Kotztüte
- [: flüssig wie Opas Diashow
- [: motivierend wie eine Lobotomie
- [: kann mich bitte jemand wach prügeln?

FAZIT

Was kann man da noch sagen? Wie wär's mit: NEIN!

ALTERNATIVE

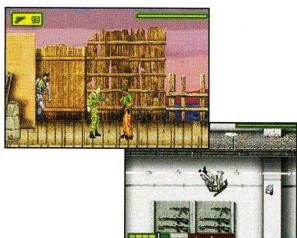
Street Fighter Alpha 3 Ubi Soft
ca. 50 € Ausgabe 1/03: 91%

BEWERTUNG

29%

Splinter Cell: Pandora

GBA



Pandora Tomorrow spielt sich auf dem GBA etwa wie der Vorgänger, nur doppelt so hart. Dennoch macht das Spiel wieder verdammt viel Spaß, weil Ubi Soft die ursprüngliche Story inklusive Originalmissionen sehr gut in 2D verpackt hat. Etwas ärgerlich ist das Fehlen des innovativen Multiplayer-Modus, der sich sicher auch auf dem GBA hätte umsetzen lassen. Technisch sieht die GBA-Version hervorragend aus, bietet einen gelungenen Ton und lässt sich schön steuern. Alles in allem eine Empfehlung für Spieler mit einer hohen Frustrationstoleranz, die den Vorgänger schon besitzen.

Splinter Cell-Neulinge hingegen sind mit dem Erstling besser bedient. (BS)



GENRE-CHECKER

ACT 100% GSK 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [: gute Umsetzung der 3D-Version
- [: tadellose Technik
- [: hammerschwer
- [: kein Multiplayer

FAZIT

Splinter Cell wie gehabt: Schwer, aber gut.

ALTERNATIVE

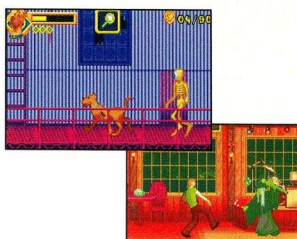
Splinter Cell Ubi Soft
ca. 40 € Ausgabe 6/03: 86%

BEWERTUNG

80%

Scooby Doo 2: Monster

GBA



Nicht zu fassen, was einem auf dem GBA immer wieder für einfallsloser 08/15-Kram vorgesetzt wird. Scooby Doo 2 ist ein 2D-Jump'n'Run aus der Konserve und hat nichts, aber auch gar nichts Eigenständiges, Neues, Einfallsreiches oder sonst wie Interessantes vorzuweisen. Das Gameplay hat heute frei, das Leveldesign ist irgendwo unterwegs vom Laster gefallen und die Motivation liegt noch im Bett und pennt. Die schwammige Steuerung paart sich mit einem lächerlichen Schwierigkeitsgrad, hinzu kommen die üblichen Levelpasswörter (willkommen in der Steinzeit) und eine Handvoll Minispiele. Bei manchen Spielern möchte man den Hersteller fragen: "Leute, ist das euer Ernst?" (SRÖ)



GENRE-CHECKER

JNR 80% GSK 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [: Film-Charaktere
- [: einfallslos
- [: zu leicht
- [: technisch mau

FAZIT

Scooby-Doo-bee-doo my ass!

ALTERNATIVE

Super Mario Adv. 4: Mario Bros. 3 Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 11/03: 92%

BEWERTUNG

55%

Shining Soul 2

GBA



Na, das doch mal die Hölle von einer Storyline: Das Böse wurde besiegt, aber jetzt fängt ein Kristall in den Händen eines alten Bettlers an zu leuchten und das Böse kommt wieder. Alles klar? Gut. Euch erwartet eine Auswahl von sieben heldenhaften Charakterklassen, welchen ihr nach eurer Auswahl ein paar nette Klamotten und einen schnittigen Namen spendiert. Danach wird hauptsächlich gehackt und gekillt, auf Wunsch auch noch mit ein paar Feinden zusammen. Nette Idee, die aber gleichzeitig auch den Schwachpunkt des Spiels darstellt. Alleine will einfach nicht so die richtige Stimmung aufkommen... (CS)



GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ sieben Charakterklassen
- ➔ exorbitanter Mehrspieler Modus
- ➔ inkohärenter Einzelspieler Modus
- ➔ auf die Dauer ziemlich eintönig

FAZIT

RPG mit Mehrspieler-Lust und Einzelspieler-Frust. Ganz okay.

ALTERNATIVE

Baldurs Gate: Dark Alliance Ubi Soft
ca. 50 € Ausgabe 3/04: 84%

BEWERTUNG 72%

Max Payne

GBA



Wow! Hat es Max doch tatsächlich auf den kleinen GBA geschafft! Dabei hat der arme Max so ein schweres Leben: Erst werden seine Frau und seine kleine Tochter von durchgedrehten Junkies um die Ecke gebracht, dann verliert er auch noch seinen Job als Polizist und steht nun auf der anderen Seite des Gesetzes. Die so berühmte Bulletime, Max' "Adrenalinzeitupe", wurde erstaunlich gut rübergebracht. Nur kommt die ganze Sache bei Draufsicht und Pixelgegnern nun mal nicht GANZ so eskalt rüber. Trotzdem: Mit netter Grafik, einer Unmenge an Waffen und einer fantastischen Sprachausgabe (Originalstimm!) schafft es Max, den Spieler in seinen Bann zu ziehen. (CS)



GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Rockstar
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ über 16 verschiedene Waffen
- ➔ gute Grafik und Bulletime
- ➔ Originalstimme samt Comic-Cutscenes
- ➔ oft saumäßig schwer

FAZIT

Hey, Max, wie er leibt, lebt und (in Zeitupe) fliegt!

ALTERNATIVE

James Bond: Alles oder Nichts EA
ca. 50 € Ausgabe 2/04: 82%

BEWERTUNG 82%

Shining Force

GBA



1992, auf Segas Mega Drive, wurde der böse, schwarze Drache durch die Helden des Lichts besiegt, was den Unhold allerdings nicht von allerlei Drohungen abgehalten hat, er werde zurückkehren und die Welt dem Erdboden gleichmachen. So weit, so bekannt. Leider glänzt auch der Rest von Shining Force nicht unbedingt durch Innovation. Euer blau gewandeter Held begibt sich von Schlacht zu Schlacht und ficht immer und immer wieder gleiche, rundenbasierende Kämpfe gegen die Schergen des Rune-Faust Imperiums aus. Relativ uninteressantes Rollenspiel, wie tausend andere. Und außerdem läuft hier lustige Polka-Musik als Schlachtmusik. (CS)

GENRE-CHECKER

RSP
70%

STG
30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Interessantes Gegnerdesign
- ➔ ordentliche Taktik nötig
- ➔ schnarchige Hintergrundstory
- ➔ Schuhplattler-Musik?!

FAZIT

Genügsame Naturen sind sicher zufrieden.

ALTERNATIVE

Final Fantasy Tactics Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 12/03: 80%

BEWERTUNG 69%

Yu-Gi-Oh! WCT 2004

GBA



Der neueste Yu-Gi-Oh!-Teil kommt als reinrassiges Kartenspiel aus Konamis Softwareschmiede – wie üblich mit den typischen Updates eines Sequels. Auf die bereits 1000 vorhandenen Spielkarten des Vorgängermodells wurden 100 zusätzliche Karten draufgepackt. Die Riege der Charaktere wurde um einige neuere Yu-Gi-Oh!-Stars erweitert und das Regelset ein wenig verfeinert. Ansonsten fallen vor allem die enorm aufgewertete Sound-Engine mit wesentlich zeitgemäßen Effekten und der automatische Übersetzungsmodus angenehm auf. Dank letzterem dolmetscht das Spiel automatisch die Aktionen bei internationalen 2-Spieler-Duellen. Sehr nützlich bei dem diesjährigen Yu-Gi-Oh!-Weltmeister-Turnier in L.A. Nähere Infos dazu gibt es auf Konamis Website. (BK)

Disney's Bärenbrüder

GBA



Ihr übernehmt die Kontrolle über Koda und seinen großen Kumpel Kenai und müsst euch durch vier große Jump'n/Run-Welten kämpfen, die natürlich vom Film inspiriert wurden. Gegner werden euch dabei keine großen Knüppel zwischen die Beine werfen, nur die Rätsel und Fallen unterwegs gilt es zu überwinden. Da dabei die beiden Bären aber zum Teil durchaus sehr clever zusammenarbeiten müssen, kommt keine große Langeweile auf. Wunderschön, charmant und herzlich animiert ist Disney's Bärenbrüder dank des simplen Schwierigkeitsgrades zwar ausschließlich, aber sehr gut für Nachwuchszocker geeignet. Solche Spiele zum Film wollen wir öfter sehen! (BK)



Digimon Racing

GBA



Klingt nicht nur wie Crash Team Racing, sondern sieht auch so aus und spielt sich auch so. Praktisch nichts anderes, als ein Mario Kart-Klon, allerdings mit einem kleinen Extra-Digimon-Feature: Fahrt ihr über bestimmte Streckenbereiche, "digitiert" euer Digimon (d.h. es entwickelt sich) und kann mehrere und stärkere Items aufnehmen. Nette Idee, aber nicht unbedingt DAS Bahn brechende Spielelement. Die Klasse eines Mario Kart: Super Circuit erreicht Digimon Racing zwar nicht, aber letzten Endes ist es ein guter Fun-Racer, der, wie so oft, mit mehreren Leuten besonders Spaß macht. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

STG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] Mords-Kartenarsenal
- [-] 2-Spieler-Duellmodus
- [-] für Neulinge schwer zu meistern
- [-] insgesamt etwas dünn

FAZIT

Yu-Gi-Oh! aufs Wesentliche konzentriert.

ALTERNATIVE

Yu-Gi-Oh!: Die heiligen Karten Konami
ca. 40 € Ausgabe 3/04: 63%

BEWERTUNG

72%

GENRE-CHECKER

JNR
80%

GSK
20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] sehr herzlich animiert
- [-] fängt den Charme des Films perfekt ein
- [-] cleveres Teamwork gefragt
- [-] reines Milchzahnträger-Produkt

FAZIT

Da steppt der Bär! Wenigstens für junge Spieler...

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG

80%

GENRE-CHECKER

RSP
70%

GSK
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Amaze Ent.
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] hübsche, flotte Grafik
- [-] einwandfrei spielbar
- [-] interessantes Item-System
- [-] auch "nur" ein Mario Kart-Klon

FAZIT

Ordentliches Fun-Kart-Racer, vor allem für Digimon-Fans.

ALTERNATIVE

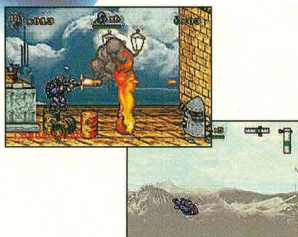
Crash Nitro Kart Vivendi
ca. 50 € Ausgabe 12/03: 84%

BEWERTUNG

80%

CT Special Forces: Bioterror

GBA



Eine biologische Superwaffe in den Händen skrupelloser Terroristen? Gefahr! Oh, dräuendes Unbill! Kein Wunder, dass die Jungs der Antiterrorereinheit nicht lange auf sich warten lassen. In actionlastiger Jump'n'Run-Manier wetzt euer kleines Knubbelmännchen durch die Weltgeschichte und schießt sich durch den Urwald, durch arktische Schnellschüsse und Wüstenstädte. Das Geballer wird dabei durch nette Fallschirmspringereinlagen, Panzerfahrten oder Scharfschützenminispiele aufgelockert. Die Animationen, welche durchgehend sehr flüssig ausfallen, vervollständigen das Bild. Für Action und Hüpfspielfans einen oder auch zwei Blicke wert und ein würdiger Nachfolger des ersten *CT Special Forces!* (CS)



GENRE-CHECKER

JNR 100% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: LSP
Internet: www.lspgames.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ klasse Animationen! Flüssig!
- ➔ nette Miniaufgaben, z.B. Snipern
- ➔ Action, bis der Lauf glüht
- ➔ teilweise etwas dämliche Gegner

FAZIT

Hey! Ein gutes Jump'n'Run mit sehr viel Abwechslung!

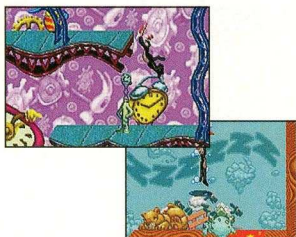
ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 84%

Ein Kater macht Theater

GBA



Ein *Kater macht Theater* ist auf dem GBA wie schon auf dem GameCube ein unterdurchschnittliches Spiel, das zwar gut aussieht, aber gähnend langweilig ist. Einen Abschnitt nach dem anderen von verrückten Kreaturen zu säubern und sinnlose Items einzusammeln dürfte selbst gestandenen Freunden des Films eine Katzenallergie beschern. Fast ist es, als spiele man den gleichen Abschnitt immer wieder. Schade, denn die ursprüngliche Geschichte bietet eigentlich eine Menge Inhalt, den man zumindest ansatzweise hätte ins Spiel einbinden können.



So bleibt ein Lizenz behaftetes Jump'n'Run, das man getrost im Regal liegen lassen kann. (BS)

GENRE-CHECKER

JNR 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi Universal
Hersteller: Digital Eclipse
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ schöne Grafik
- ➔ sinnlose Levelziele
- ➔ verlässt sich voll auf Lizenz
- ➔ Katzenallergie

FAZIT

Lizenzspiel mit den üblichen Macken.

ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 46%

Sponge Bob: Supersponge

GBA



Ah, ja! Das Leben eines Schwammes ist voll von Abenteuern, eckigen Unterhosen und himmlischen Seesternen! Damit der beste Freund unseres schwammigen Superhelden auch eine tolle Geburtstagsfeier kriegt, latscht ihr ziellos durch die Gegend, klettert im Unterwasserdom auf Bäume und... öh... sammelt Qualen. Was das alles mit einer Geburtstagsfeier zu tun hat, ist genauso diffus wie die Kollisionsabfrage. Wenn mich der Gegner einmal völlig ignoriert und bei einem zweiten Versuch über den halben Bildschirm hinweg trifft, fange ich an, mich zu fragen, ob das Spiel vorher würfelt. Kann man besser machen. Viel besser. (CS)



GENRE-CHECKER

JNR 100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Hey, es ist Sponge Bob!
- ➔ Hey, er humpelt als hätte er zwei Holzbeine!
- ➔ Wow, Level aus ganzen drei Farben!
- ➔ Kollisionsabfrage unberechenbar

FAZIT

Schon wieder ein Sponge Bob-Spiel. Schon wieder Käse.

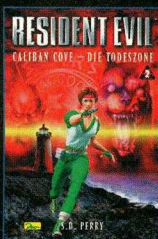
ALTERNATIVE

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

BEWERTUNG 48%



S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 1:
Die Umbrella Verschwörung, € 8,95, ISBN 3-89748-617-2



S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 2:
Caliban Cove - Die Todeszone, € 8,95, ISBN 3-89748-618-0



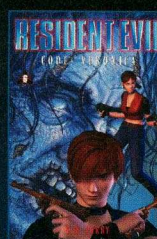
S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 3:
Die Stadt der Verdammten, € 9,95, ISBN 3-89748-669-5



S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 4:
Das Tor zur Unterwelt, € 9,95, ISBN 3-89748-692-X



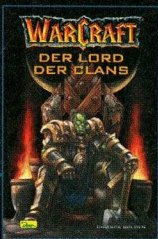
S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 5:
Nemesis, € 9,95, ISBN 3-89748-693-8



S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 6:
Code: Veronica, € 9,95, ISBN 3-89748-694-6



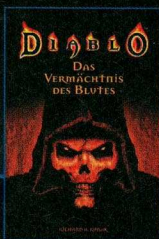
Richard A. Knaak: WARCRAFT
Band 1: Der Tag des Drachen, € 9,95, ISBN 3-89748-700-4



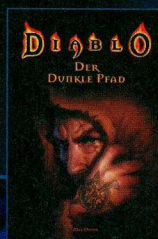
Christie Golden: WARCRAFT Band
2: Der Lord der Clans, € 9,95, ISBN 3-89748-701-2



Jeff Grubb: WARCRAFT Band 3:
Der letzte Wächter, € 9,95, ISBN 3-89748-702-0



Richard A. Knaak: DIABLO Band 1:
Das Vermächtnis des Blutes, € 9,95, ISBN 3-89748-703-9

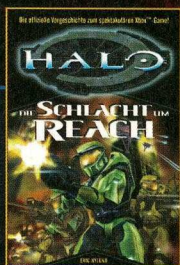


Mel Odom: DIABLO Band 2:
Der Dunkle Pfad, € 9,95, ISBN 3-89748-704-7

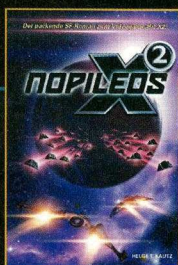


Richard A. Knaak: DIABLO Band
3: Das Königreich der Schatten, € 9,95, ISBN 3-8332-1042-7

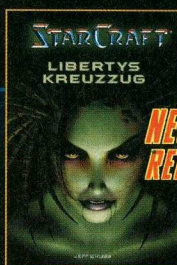
SPEKTAKULÄRE ROMANE ZU VIDEOGAME-BESTSELLERN



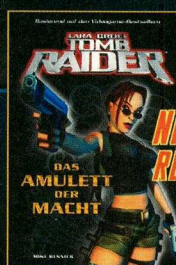
Eric Nylund: HALO Band 1:
Die Schlacht um Reach, € 9,95, ISBN 3-89748-820-5



Halgo Kautz:
X2 - Nopileos, € 9,95, ISBN 3-8332-1041-9



Jeff Grubb: STARCRAFT Band 1:
Libertys Kreuzzug, € 9,95, ISBN 3-8332-1043-5



Mika Resnik:
LARA CROFT: TOMB RAIDER Band 1:
Das Amulett der Macht, € 9,95, ISBN 3-8332-1084-2

ÜBERALL IM BUCHHANDEL

ZUBEHÖR IM TEST

Snap Scart-Umschalter

GCN

Ein GameCube kommt selten allein – oft gesellen sich noch weitere Konsolen, DVD-Player, Videorekorder oder SAT-Receiver dazu. Und dann steht man vor dem Problem, dass der Fernseher nur einen oder zwei Scart-Eingänge hat. Also muss eine Umschaltbox her, und hier bietet sich die Scart-Box von Snap an. Drei Scart-Eingänge, ein Scart-Ausgang und jeweils drei Chinch-Ein- und Ausgänge (für Video und Audio Stereo) sollten für die meisten Zwecke ausreichen. Ein Blick ins innere gibt Gewissheit:

Sämtliche Scart-Buchsen sind RGB-tauglich, so dass maximale Bildqualität nichts mehr im Wege steht. Das Ganze zu einem günstigen Preis – was will man mehr?


KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Snap
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	12,99 €

Bewertung:

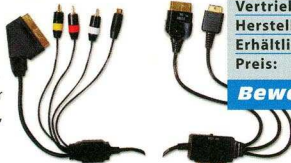

Universal AV-Kabel

GCN

Dieses Multifunktionskabel lässt sich an Xbox, PS2 und GameCube (sowie deren Vorgänger) anschließen und schleift nicht nur das RGB-Signal durch, sondern auch das S-Video-Signal (welches beim PAL-GameCube allerdings nicht vorliegt). Drei Chinch-Buchsen ermöglichen den Anschluss von Soundanlagen oder zusätzlicher externen Quellen (z.B. Videorekorder), am Xbox-Stecker ist zudem ein optischer Audio-Ausgang vorhanden. Ein kleiner Schalter wechselt

zwischen RGB und normalem Videosignal, um eine Fehlfunktion der PS2 (Grünlich bei DVD-Wiedergabe über RGB) zu umgehen. Es empfiehlt sich übrigens nicht, alle drei Stecker gleichzeitig anzuschließen. Das ist zwar unkomfortabel,

aber immerhin billiger, als drei einzelne Kabel plus Umschaltbox.


KURZ + KNAPP

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

Bewertung:


Power Charger SP

GBA SP

So denn, eine Ladestation für den GBA... an sich nichts Besonderes. Wo aber andere Geräte mit überflüssigem und unsinnigem Schnickschnack daher kommen (wir erinnern an das schrottige "PowerDock" aus der letzten Ausgabe), leistet der Power Charger genau das, was er soll: Schick aussehen und den GBA SP aufladen. Zusätzlich zum GBA SP

kann noch ein weiterer, einzelner Akku (die es ja mittlerweile von diversen Herstellern separat zu kaufen gibt) aufgeladen werden. Hübsches, kleines Gerät, und für 'nen Zehner ein absoluter

Pflichtkauf für jeden GBA SP-Besitzer.


KURZ + KNAPP

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

Bewertung:


Snap Controller

GCN

Hureka! Zur Abwechslung mal wieder ein Controller, bei dem das Steuerkreuz kein totaler Schrott ist. OK, braucht man eher selten, aber trotzdem schön, dass da mal jemand mitgedacht hat. Noch schöner wäre es, wenn der Rest auch so überzeugen könnte. Das teilweise gummierte Gehäuse liegt noch recht angenehm in der Hand, der linke Analogsticks und die Buttons laufen allerdings nicht ganz so glatt wie beim Nintendo-Original. Solche Gimmicks wie

Dauerfeuer und Makro-Funktion sind nett, aber kein wirkliches Qualitätskriterium. Wohl aber die Schultertasten, und da war bei unserem noch

frisch verpackten Testmuster schon der R-Trigger im Eimer. Nicht gut, sowas...


KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

R/C Microsizers

Von den R/C Microsizers gibt es schon länger die verschiedensten Modelle, und nun auch Sondermodelle mit Mario und Yoshi. Die etwa 5 cm kleinen Flitzer werden an der mit Batterien bestückten Steuereinheit 45 Sekunden lang aufgeladen und können dann für maximal 5 Minuten funkgesteuert durch die Gegend düsen. Zum Gesamtpaket gehören eine handvoll Hindernisse wie Krötenpanzer, Pilz und Bananenschalen aus Plastik, sowie



ein paar Pappaufsteller aus dem Bastelbogen, um sich eine Mario Kart-Rennstrecke zu erstellen. In der Redaktion sind die Dinger zwar schon Kult, aber aufgrund des happigen Preises von 40 Euro konnten wir uns nicht zur Höchstwertung durchringen.

GCN



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Acme
Hersteller:	Hobbico
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	39,95 €

Bewertung:

MC2 MicroCon Lenkrad

Sieht auf Bildern größer aus, als es ist, gehört aber zu den kleineren Vertretern unter den Lenkrädern. Als Tischhalterungen müssen drei Saugnäpfe ausreichen, die ausfahrbaren Beinklammern passen nur für schlanke Oberschenkel. Auch sonst sind Lenkrad und Pedale wohl eher für kleinere Hände und Füße konzipiert. Die Verarbeitung ist an sich sehr gut, die Buttons sind aber nicht ganz optimal platziert. Die beiden Flügelschalter machen zwar nicht gerade

einen Vertrauen erweckenden Eindruck, reagieren aber schnell und präzise. Auch die straffe Rückholmechanik und die robusten Pedalen können überzeugen, der Vibrationseffekt macht allerdings eher



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	39,99 €

Bewertung:

durch seine Geräuschkulisse denn durch Vibrationsstärke auf sich aufmerksam.

GCN

Tasche GBA 5

Die offiziell lizenzierten Taschen von Bigben sind nicht nur im Nintendo-Bereich das Maß aller Dinge. Die GBA-Tasche mit der überaus langweiligen Bezeichnung GBA 5 bildet da keine Ausnahme. In den Farben rot, blau, gelb, grau und braun erhältlich, lassen sich nicht nur ein GBA SP sondern auch die "alten" Game Boy-Modelle (GBA, GBC etc) sowie ein paar Spiele und das gängige Zubehör verstauen. Die Verarbeitungsqualität ist, wie bei allen Produkten

dieses Herstellers, ebenso hochwertig wie das Design. Mit Konsole, einer Hand voll Spielen und ein paar Ohrhörern ist der Platz zwar schon auf-

gebraucht, aber für mehr ist die Tasche ja auch nicht gedacht.



KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

Backpack GBA 55

Wer also ein bisschen mehr Krempel mit seinem GBA mit-schleppen will, greift zu diesem Mini-Rucksack (ebenfalls in fünf Farben erhältlich). Pfiffig: Dank der variablen Gurte lässt sich das Backpack ganz normal wie eine Handtasche über einer Schulter tragen oder eben wie ein Rucksack auf den Rücken schnallen. In letzterem Fall sind die



Gurtlängen aber eher für Hobbys bemessen, und so ein Mini-Rucksack auf dem Rücken sieht schon reichlich lächerlich aus. Dafür passt in die drei großen, gepolsterten Fächer und die zahlreichen Netztaschen schon eine Menge rein und quali-

tativ gibt's an dem Teil sowieso nichts zu meckern.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	ALS
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	19,99 €

Bewertung:

GBA

Posthütte



Yooahoo

Wie ihr ja wisst, hat mir unser Chefmartin in der letzten N-Games die Redfreiheit gekürzt. Aber ich kann mich jetzt einfach nicht mehr länger zurückhalten! Meine Kollegen haben sich just dazu herabgelassen, mit mir das neue *Zelda: Four Swords* + zu zocken. Hätte ich mir ja denken können, dass da was stinkt an der Sache, wenn sie mich zum Daddeln abbestellen. Spätestens bei Björns fiesem Grinsen hätte sich meine Murre in den Alarmzustand versetzen müssen. Aber nee, treudoof wie ich bin, hocke ich mich an den Controller und griffel noch schnell nach der Redaktionspizza, als auch schon von links 'ne Bombe, von rechts ein Pfeil und von oben ein Schwert auf mein virtuelles Selbst herabgeregnet kommen. Und ehe ich mich verguckt habe, grabstcht sich Ben meinen Link am Kreuz und feuert mich einen Abgrund runter. Aber bald Freunde, bald bekomme ich euch vor Monopoly Party! Und dann \$\$\$#!/!!!

Euer News-Link
Onkel Tom

offenen Mund auszuwringen...

- ① Wir machen 100% Nintendo, dazu gehört der GBA und bald auch das Nintendo DS. Erst recht, nachdem die Linkfunktion zwischen Nintendokonsolen immer wichtiger wird.
- ② Klar, können wir! Dann müssen wir aber auch den Preis hochschrauben. Willst du das wirklich?
- ③ Die Idee ist uralte, auch wenn ein Mitbewerber sie seit neuestem für super originell hält. Wir haben das schon vor sieben Jahren gemacht, damals in der *64 Power* – und viele böse Zuschriften dafür geerntet: Sachen wie "Platzverschwendung!" oder "Wie die Buttons belegt sind, finde ich schon selber raus!" oder "Warum schreibt ihr nicht gleich das ganze Handbuch ab?" Stimmt ja auch. Also haben wir's wieder gelassen.

Beep, Beep, Beep

Liebes N-Games-Team

Wisst ihr, was ihr vielen Videospielmagazinen voraus hattet? Bei euch gab es nie diese dämliche Werbung für diverse (nicht ganz vertrauenswürdige) Handydienstanbieter. Aber auf der letzten Seite eurer letzten Ausgabe musste ich mich leider, leider vom Gegenteil überzeugen. Habt ihr es nötig, für "Mega-Geile" Displaymovies und "Farbige XXXL Pix" zu werben? Bitte, bitte, schwimmt auf dieser Welle nicht mit! Tut uns armen Leserndiese Augen-olter nicht an!

In purer Verzweiflung,
Euer Julchen

PS: Ihr seid die Besten :-)!

Onkel Tom: Was wir voraus haben? Stylistische Berichte. Ein loses Mundwerk. Sexy Redakteure. Guinness-Weltrekordeinträge für minimale Urlaubsansprüche bei gleichzeitig exorbitantem Kaffeekonsum. Oh, Handywerbung, meinst du? Oops. Na ja, Julchen, das ist bei uns genau so, als wenn Mami dir einen Fünfer in die Händchen drückt. Auch bei uns kommt Kohle immer gut und garantiert den niedrigen Heftpreis. Solange unsere Anzeigenkunden bei der Gestaltung ihrer Werbung keine Gesetze über Bord schmeißen, haben wir auf das Ergebnis auch keinen Einfluss. Und übrigens: Schon mal darüber nachgedacht, dass es so was wie „schlechte“ Werbung nicht gibt? Auffallen kann man auf mehrere Arten. Leuten auf den Geist zu gehen, war schon immer eine gute Strategie zum Hersehen. Wenn die Werbung voll greift, schreiben einige Leser vielleicht sogar an die jeweiligen Zeitschriftenonkel... :-)

Volltrunken!

Hallöchen Onkel Tom und die anderen Homiez bei dir!!!

Ihr wisst ja sicherlich, dass ihr das beste Mag seid, das es gibt und Onkelchen, dass du der beste bist, weißt du auch ganz bestimmt. Ich habe Jahre lang kein anderes Magazin mehr gekauft, aber seit einiger Zeit sind mir ein paar Sachen aufgefallen, die ich einfach mal rauslassen muss:

- ① Ich wollt' mal fragen, ob ihr diese Seiten, die über GBA-Spiele berichten, nicht rausnehmen könnt. Ich meine, ihr seid doch eine Zeitschrift für den GCN.
- ② Könnt ihr für das Mag nicht einfach mehr Seiten machen?
- ③ Könnt ihr bei Spieletests nicht einfach den

Controller in die Wertungsbox setzen und die Steuerung erklären. Wäre bestimmt cool!

Ob ihr diesen Brief nun abdruckt, liegt nicht mehr in meinen Händen, aber eins ist gewiss: Mach nichts Unüberlegtes, I'll be watching you, Onkel Tom!

Euer verdammt treuer Leser
Basti

Onkel Tom: Na dann, Prost, mein lieber Basti! Zunächst vielen Dank für dein Geschenk (ein Trinkgeld-Tausender aus Plastik, gefüllt mit Wodka-Orange), aber hast du schon mal drüber nachgedacht, wie so ein Ding aussieht, nachdem die Post den Stempel auf den Brief gehauen hat? Dein Schreiben musste ich etwas kürzen, weil einiges nicht mehr zu lesen war – obwohl ich mehrere Stunden lang versucht habe, den Brief über meinem



Und noch mal an den Onkel!

Hallo an unser aller Lieblingsonkel!

Ich dachte mir, ich beglücke dich noch einmal mit einem meiner gefürchteten literarischen Essays! ("Oje", denkst du nun: "Der schon wieder!") Schade, dass du in meinem letzten Brief (bzw. Mail) gerade meine wichtigste Frage – nach einer möglichen Preissenkung des GB-Players in naher Zukunft – rausgekürzt hast, aber lassen wir es mal egal sein, denn diesmal habe ich nur ein Anliegen: Ich habe gelesen, dass es das exklusive Pokémon Jirachi hier in Deutschland über *Pokémon Channel* zu erhalten geben soll – das hat mich recht enttäuscht, zumal ich auch gelesen hatte, dass es Jirachi in den USA über die Vorbestellung von *Pokémon Colosseum* auf einer GCN-Bonus-Disc zum Runterladen auf die GBA-Editionen geben soll. Deshalb hatte ich bei uns damit gerechnet, dass es – ähnlich wie mit *Zelda: The Wind Waker* und *Master Quest* – eine Limited Edition von *Colosseum* geben würde. Also *Colosseum* werde ich mir wohl auch so holen wollen, aber für *Channel* werden sich etwas ältere Spieler ganz sicher eben etwas zu alt fühlen, da es doch nur für die ganz jungen Spieler ist! (Na ja, und vielleicht noch für dich! :)) Ich habe zwar mehrere Freunde, die ebenfalls auf Poké stehen, aber ebenfalls schon für *Channel* etwas zu alt sind... Deshalb hatte ich schon per Mail bei Nintendo nachgefragt, ob man das mit einer *Colosseum*-Limited Edition nicht noch zusätzlich machen oder Jirachi mit bei einem potentiellen Download-Event von dem anderen Exklusivling Deoxys (sofern es für dieses Poké denn einen solchen geben wird) freischalten könnte. Die "Antwort" darauf war jedoch, dass ich mich an die Leute wenden solle, die dafür zuständig sind, wenn man bei Games nicht weiter weiß – na, die können mir in diesem Punkt ganz sicher nicht helfen! Ob ihr da vielleicht nicht nachhaken könntet? Du weißt ja: Wir sind nicht schuld, dass die Welt ist, wie sie ist – wir sind nur Schuld, wenn sie so bleibt! :) In diesem Sinne...

Bis zum nächsten Mail!
Torben

Onkel Tom: Torben, mein junger Freund, die Lösung all deiner Probleme liegt in drei einfachen Schritten:

- 1 Ab zur Videothek und *Pokémon Channel* ausgeliehen.
- 2 Durchzocken und das Bonusmon abgreifen.
- 3 Der jungen Frau hinter dem Videothekstresen das Teil mit einem „Dankeschön-wiederschau“ zurück in die Griffel packen. Mensch, ich hätte Unternehmensberater werden sollen!

Geschenk Gottes

Halli-Hallo mein hoch verehrter Onkel Tom!

Tief deprimiert weil ich viel zu wenig Punkte für eine *Zelda Collectors Edition* habe und sowieso viel zu wenig Punkte habe "grusel" ging ich durch den Exlibris. Ich durchstöberte alle Regale nach einem Schnäppchen, doch ich war hoffnungslos enttäuscht bis zum letzten Gestell! Ich stöberte es durch, bis ich zu *Metroid Prime* kam, und dann bemerkte ich rasch: Es ist ein Dreierpack! Plötzlich durchfloss mich eine mystische Energie, die eigentlich nur von den besten Nintendo-Spielen kommt! Ja, ganz recht, ich meine die *Zelda-Reihe*! Und dann schaute ich genau nach! Das zweite Spiel ist *Pikmin* und dann kam die Erleuchtung! Das hinterste Spiel – ja es war wahr – es war eine *Zelda Collectors Edition*! Ich traute meinen Augen nicht, doch als ich mich fast ohnmächtig auf dem Boden wiederfand und etwa ein Dutzend Mal blinzelte, wurde mir warm ums Herz. Sofort rief ich meine Mutter an, die das Geld hatte, und sagte: Mama, das musst du mir kaufen sonst hast du einen Sohn weniger, ich habe ja am 17.4. Geburtstag und das ist das beste Geschenk, was es überhaupt gibt! Und dann ein Geschenk Gottes! Nur 100 Schweizer Franken! Ich bin der glücklichste Gamer der Welt, das könnt ihr mir glauben! PS: Bitte schaut nach Fehlern, bevor ich – wenn überhaupt – zu der Ehre komme, im beste Nintendo-Magazin, was sag ich da, im besten Magazin überhaupt abgedruckt zu werden. Euer treuester Leser aus der Schweiz.

Christian Stahel

Onkel Tom: Meine Fresse, hast du eine Sauklau. Ich hab heute 43 Euro 50 nur mit der Korrektur deiner Mail verdient. Deine Handschrift möchte ich gar nicht erst kennen lernen. Ogottogottogott! Aber hey, immerhin scheint dir sonst das Glück hold zu sein. Interessanter Stil, deine Mutter zum Geschenkeinkauf zu bewegen. Vielleicht sollte ich das mit meinem Chef genau so machen. „100 Schleichen mehr pro Monat, sonst hast du einen Bleistiftsklaven weniger!“ Na ja, würde wohl nur mit einem satten Stiefelabdruck auf meinem Hintern enden.

Grundsatzfragen

MAHLZEIT!

Zuerst mal muss ich dir was sagen! Ich werde dich in der folgenden Mail mit Fragen zuballern, damit du nicht arbeitslos, obdachlos und Hunger leidend endest – falls doch, ich spendier dir mal 'nen Döner! Zweitensfind ich es schade, dass deine Yoohoo-Box gekürzt wurde... die habe ich sonst immer zuerst gelesen (als ob diese 2-3

cm mehr oder weniger violetten Kasten Unmengen an Platz wegnehmen würden... na ja!) So, jetzt hier mal ein paar Fragen:

- 1 Ich habe dir/euch schon mal ne Mail oder zwei geschrieben und keine Antwort darauf bekommen. Aber in eurem Heft abgedruckt war mein Brief auch nicht! Beantwortet ihr nur die Mails/Briefe, die es in euer Mag schaffen! Und wenn ich euch jetzt 'nen Brief geschickt hätte? Mit Briefmarke?! Schade ums Geld (ich bin nicht geizig, ich bin nur kleinlich!)
- 2 Ich habe mich mal so rumgehört und mitbekommen, dass Nintendo jetzt den Cube 2 ins Feld schickt, ist das echt so? Ich meine das wäre nicht nur den Fans gegenüber jetzt ungerecht, weil sowieso niemand wirklich Geld hat in der heutigen Zeit und weil der GCN jetzt gerade mal ca. zwei Jahre draußen ist, oder? Tritt sich Nintendo da nicht selbst in den Allerwertesten? Die Ankündigung war ja schon vor längerer Zeit, alle die davon mitbekommen haben, kaufen sich doch jetzt keinen GCN mehr, sondern warten auf den Zweiten. Jetzt macht Nintendo den gleichen Fehler noch mal wie vor ein paar Jahren...
- 3 Hat das irgendeinen Sinn, dass der Cube leicht wie 'ne Klorolle und die Xbox 'ne halbe Telefonzelle ist?! Ich meine, die Konkurrieren doch, nää?
- 4 Auf eurem Cover steht immer 100% NINTENDO. Wisst ihr, wieso Nintendo ihre kostenlosen Magazine eingestellt hat?! Die waren einfach weg... ich hatte richtig Angstställe und hab mein altes "Yoshi's Story"-Game verloren!
- 5 Kann man bei euch ein Praktikum machen?!
- 6 Könt ihr den Brief abdrucken? Ich habe nebenbei beim Schreiben an die 20 Bleistifte kleingekaut und meinen Kurs geschwänzt (das soll schon was heißen, normalerweise bin ich zu 85% faul!) SEE YA!

Jenny lá Jinya :)

Onkel Tom: Döner! Ich stehe auf Döner! Zu Sturmzeiten in unserer Redaktion erhalten mich Döner gewissermaßen am Leben! Und wie du oben sehen kannst, ist auch mein Yoohoo noch lebendig. Ich schmugge es ab jetzt immer selber rüber zum Layout-Team. :)

1 Yep, bei einer raffinierten Kombination aus notorischem Zeitmangel und einer halben Tonne Leserpost pro Monat komme ich leider nur zum Beantworten der Briefe hier im Heft. Die dafür aber mit Style! Selbstverständlich werden aber alle Briefe gelesen!

2 Also, aus meinem Blickwinkel heraus betrachtet, macht es sogar Sinn, schon dann an die Entwicklung der Nachfolgekonsole zu gehen, wenn das aktuelle Gerät gerade fertig ist. Immerhin braucht so eine Entwicklung Jahre und das Teil soll ja auch richtig rocken. Aber mach dir mal keinen Kopf, bis jetzt hat das Teil noch nicht mal

einen endgültigen Namen. Von einem Release-Datum ganz zu schweigen.

3 Die Festplatte macht die Xbox dick. Könnstest sie also in Fettplatte umbenennen. Muahahah!

4 Na freilich kennen wir die Heftchen. Ich selber hab bei mir zu Hause sogar noch die Erstausgabe rumliegen! Offiziell ließ Nintendo bei der Einstellung verkünden, man wolle sich lieber auf den Internetauftritt konzentrieren. Allerdings hatte die Qualität des Magazins auch stark gelitten, nachdem es nicht mehr von Nintendo selbst, sondern von einem damit beauftragten Verlag erstellt wurde.

5 Hm, bislang hatten wir noch nie einen Praktikanten. Kannst dich ja einfach mal bewerben.

6 Ausnahmsweise. Aber nur, weil heute Sonntag ist.

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

E-Mail
 posthuette@bristein.com

Brief des Monats

Krankes Gameplay

Hallo Tom,

hier auch mal ein paar Gedanken von mir... Machen Spiele krank? Ich habe mich schon oft gefragt, ob Spiele krank machen. In unserem letztem Spanienurlaub saß ich auf dem Balkon und schaute auf den wunderschönen Strand herunter. Was, wenn da jetzt Landungsboote kämen? In den Dünen da hinten würde sich ein schweres Geschütz gut machen. Als ich dösend am Pool lag, überlegte ich mir, wo man am besten vom Hoteldach snipern konnte. Bäächlings auf 'ner Luftmatratze, schön ein und dann ausatmen, abdrücken. Außerdem könnte man doch gut und bequem mit einem Wasserantrieb auf dem Rücken direkt zur Bar fliegen, anstatt mühsam um den Pool herumzulaufen. Leider verliebte ich aber meinen Urlaub nicht in Pista Delfino und außerdem fehlte mir das blau/rote Outfit "seufz". Nun, was soll ich sagen, ich denke, jeder hat sich insgeheim schon mal gewünscht, dem drängelnden Mercedes auf der Autobahn mal eins mit 'nem Raketenwerfer vor den Kühler zu knallen, bevor er die mühsam erstandene TÜV-Plakette abknibbeln kann. Bei der Gartenarbeit halte ich öfters Ausschau, ob sich nicht irgendwo 'ne Blume bewegt, auf der Suche nach einem Ersatzteil für ein Raumschiff.

Auf meiner Arbeitsstelle bat mich ein Kollege, ihm was anzureichen. Ich bewegte es hin und her, hoch und runter. Als er erobst fragte, was das soll, erwiderte ich nur, dass er, wenn er nun schon versagen würde, den zweiten Level nie schaffen würde. Machen Spiele krank? Nein, finde ich überhaupt nicht. Jetzt muss ich allerdings meinen Brief beenden, ich habe eine kleine Unterredung mit jemandem der sich Sub Zero nennt, und der wartet gar nicht gern. Ich grüße alle Multikonsoleros und natürlich das N-Games-Team! Gruß,

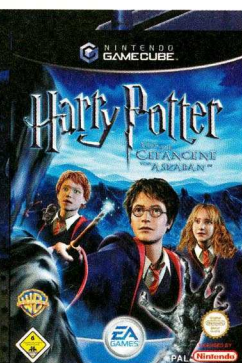
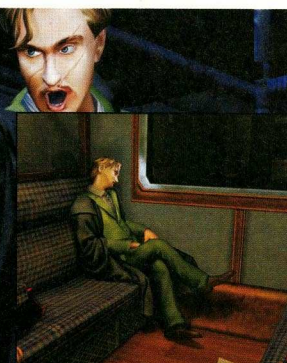
Dennis (Thandor)

Onkel Tom: Ja, ich kann dich gut verstehen. Eine Woche lang Metal Gear gezoockt und schon schleicht man, mit der Ravioldiose im Anschlag, durch die Regale des örtlichen Supermarktes, immer auf dem Sprung in den Schatten der Waschmittelpalette, um nicht doch noch von einer Verkäuferin erspäht zu werden. Und was ich neulich auf der Autobahn mit einer Packung Aldi-Bananen angestellt habe, hat mir mein Bewährungshelfer zu erwählen verboten. Aber du siehst, Dennis, du bist nicht allein! Und aus Sympathie zu einem Leidensgenossen bekommst du von mir das Zertifikat "Briefschreiber des Monats" verpasst. Und das sogar noch vor dem siebten Level!

Warten auf Harry...



Beispielfoto



Mit dem Test von *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* hat es in dieser Ausgabe leider nicht mehr geklappt. Um euch die Wartezeit bis zur nächsten N-Games (definitiv mit HP-Test!) etwas zu verkürzen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts ein

Harry Potter-Paket mit Nintendo GameCube, dem Originalspiel *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*, zwei HP-Figuren von Mattel, einem HP-T-Shirt und einer Autogrammkarte der drei Hauptdarsteller des Films.

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, musst du nur wissen, wann die GameCube-Version von *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* in Deutschland erscheint. Aufmerksame Leser finden die richtige Antwort natürlich in dieser Ausgabe und schicken sie bis spätestens zum 18. Juni 2004 auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
Harry Potter-Gewinnspiel
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Oder E-Mail an posthuette@bristein.com



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 ▶

P rince of Persia: The Sands of Time

GCN

Wow! Zugängliches Gameplay, ausgeklügelte Rätsel und eine geniale arabische Atmosphäre. In Kombination mit den quasi konkurrenzlosen Animationen erhaltet ihr einen Kung-Fu Film der Extraklasse – und das zum selber spielen! Schade nur, dass nach zehn Stunden schon Schluss ist...

Stefan Schröder Ausgabe 3/04, 92 %



Mit PoP gelingt es Ubi Soft, Action, Geschicklichkeit und Jump'n'Run zu vereinen. Für frustrierende Stellen gibt es z.B. den „Sand der Zeit“, der das Spielgeschehen zurückspult. Die abwechslungsreichen Kämpfe, deutsche Sprachausgabe und ein ausgeprägtes Orient-Feeling runden das Ganze zu einem Top-Spiel ab

Benjamin Bremer München, 93%

F inal Fantasy: Crystal Chronicles

GCN

Eigentlich ein solides RPG, mit genial eingesetzter GBA Link-Funktion, verdirbt sich FF:CC mit seinem Multiplayer-Wahn ein wenig selbst die Suppe. Einzelspieler haben einfach keine Freude daran. Trotzdem: Klasse Grafik, klasse Sound und eine wahre Multiplayer-Granate.

Stefan Schröder Ausgabe 3/04, 87 %



Dieses Spiel hat nichts mit einem RPG oder Rollenspiel zu tun. Schon vor drei Konsolengenerationen hatte man in RPGs mehr Handlungsfreiheit. Ab und zu auftauchende Billigrätsel runden das Ganze noch ab. Auch der Mehrspielermodus kann dieses Spiel nicht verbessern, nur die Idee mit den GBAs ist gelungen.

Wolfgang Detterbeck Moosham, 54 %

X III

GCN

Soundeffekte wie eine M60 zur Brunnzeit, geradezu unglaubliche Synchronsprecher (und Singer!) spielen einer an Stil nicht mehr zu überbietenden Optik in die Arme. Herausgekommen sind ein abwechslungsreicher Einzelspielermodus mit packender Story und ein absolut partytauglicher Mehrspielermodus. Kaufen!

Benjamin Kegel Ausgabe 12/03, 92 %



XIII ist ein Ego-Shooter in einem einzigartigen Comiclook und mit perfekter deutscher Sprachausgabe. Die kurzen, aber abwechslungsreichen Missionen eignen sich sowohl für Schleicheinsätze wie auch für wilde Ballerorgien. Einziger Schwachpunkt ist der für Cube-Verhältnisse lange LADEVORGANG ...

Andres Hüsser Rätterschen: 87%

B eyond Good & Evil

GCN

Das Spiel ist ein bunter Genre-Mix, der sich hemmungslos bei anderen Spielen bedient. Statt aber wie ein lieblos zusammengeklittener Lappen aus halbgenaren Spielelementen zu wirken, pickt sich Beyond Good & Evil aus allen Bereichen das Beste raus und ist dadurch ebenso eigenständig wie undefinierbar.

Stefan Schröder Ausgabe 3/04, 90 %



Die große Stärke dieses Spiels ist ohne Zweifel die sehr gelungene Story, aber auch das Handwerkliche kann voll überzeugen. Leider ist dieses abwechslungsreiche und spannende Stückchen Software viel zu kurz (10 h) und zu leicht geraten. Aber zu DEM Preis ist es jedem zu empfehlen.

Tobias Paulus Schwalbach: 87%

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



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

**JETZT IM
HANDEL!**

TIPPS & TRICKS

Noch Fragen?

Tipps, Tricks und Lösungshilfen gibt es ab sofort bei der Xbox Games-Hotline:

01908 / 29 170 14 20 (1,86 €/Minute)

Harvest Moon: A Wonderful Life

Frische Viecher

Um an einige der etwas exquisteren Viecher im Spiel ranzukommen, müsst ihr euch schon ein wenig hinter die Controller klemmen. Im Einzelnen hat der Haustierrall folgendes in petto:

Katze

Schafft euch Romana als Freundin an. Im zweiten Kapitel während des Herbstes müsst ihr dann ein Mal länger schlafen als eure Frau. Zack – schon erklingt heftiges Gequake aus eurem neu gegründeten Ententeich.

Ente

Kauft euch für 2.500 Münzen erst mal einen Teich vom Händler in der Stadt. Im zweiten Kapitel während des Sommers müsst ihr dann ein Mal länger schlafen als eure Frau. Zack – schon erklingt heftiges Gequake aus eurem neu gegründeten Ententeich.

Ziege

Für satte 4.000 Münzen könnt ihr dieses Viech erstehen, wenn ihr im Frühling in den Shops in der Stadt die Augen offen haltet.

99 Spielzeuge

Nachdem schließlich das zweite Kapitel im Spiel begonnen hat, könnt ihr bei einem der Händler 7in der Stadt Spielsachen für euer Kind kaufen.

Als da wären ein Ball, Spielklötze sowie ein Holzauto. Eigentlich könnt ihr nur jeweils eines dieser Spielzeuge besitzen und es zu Hause in eure Spielzeugkiste packen. Mit einem kleinen Trick könnt ihr allerdings bis zu 99 der Spielzeuge bei euch zu Hause aufbewahren. Das ist vor allem deswegen sehr nützlich, weil einige Kameraden in *Harvest Moon* sehr gerne ihr Zeug gegen eben diese Spielsachen eintauschen wollen. Kauft beim dem Händler jeweils eines der Spielzeuge ein und tragt sie nach Hause. Legt sie aber NICHT in der Spielzeugkiste ab, sondern in eurem Werkzeugraum auf dem Regal. Danach geht es wieder zurück zum Händler, um erneut ein Set Spielzeuge einzukaufen usw. Leider könnt ihr immer nur ein Spielzeug pro Typ bei dem Händler erstehen, so dass ihr 99-mal hin und her rennen müsst, trotzdem lohnt sich das Ganze. Bei eurem 99. und damit letzten Run legt ihr die Spielsachen nicht mehr auf dem Regal im Werkzeugraum ab, sondern platziert sie schließlich in der Spielkiste eures Nachwuchses.

Ausruhen ohne Schlaf

Wenn ihr schnelle Finger habt, könnt ihr euch selbst ohne Nachtruhe im Spiel eine Mütze voll Schlaf abholen. Öffnet euer Tagebuch und wählt „Schlafen gehen“ aus. Bevor es so weit ist, werdet ihr gefragt, ob ihr vorher noch speichern möchtet. Wählt „ja“ aus und gebt euch die kurze Schlafsequenz. Sobald das erledigt ist, bremsst ihr den Cube per Reset-Taste. Ladet danach euer eben abgespeichertes Spiel und ihr findet euch wieder kurz vor dem Schlafen gehen, seid allerdings bereits voll ausgeruht.

Schlechtes Wetter neutralisieren

Wenn ihr keinen Bock mehr auf Schlechtwetterfront habt, dann begeben euch in die Mine und sucht nach Edelsteinen. Ihr müsst noch

nicht einmal etwas finden. Sobald ihr die Höhle wieder verlässt, ist das schlechte Wetter vorbei. Klappt übrigens auch bei Wirbelstürmen.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Bandana freischalten

Nach eurem Kampf mit Sniper Wolf werdet ihr wenig später gefangen genommen und gefoltert. Richtet es so ein, dass ihr die Folter überlebt (A triggern). Dadurch überreicht euch Meryl in der Endsequenz die begehrte Bandana.

Stealth-Anzug

Den stilechten Tarnanzug erhaltet ihr, wenn ihr das Spiel einmal komplett durchzockt und Otakon am Ende überlebt. Damit das geschieht, müsst ihr bei der Folterszene nach dem Kampf mit Sniper Wolf aufgeben.

Dog Tags der Endgegner

Die Dog Tags der Chefgegner einzusammeln kann ein wenig kompliziert sein, wenn man nicht weiß, was man zu tun hat. Bei Endgegnern, die nach ihrem Ableben am Boden liegen bleiben, ist das Ganze einfach: Hebt ihre Körper vom Boden auf und schleppt sie ein wenig durch die Gegend, bevor ihr sie wieder fallen lasst. Dabei verlieren sie automatisch ihre Dog Tags, die ihr dann einkassieren könnt. Vulcan Raven verliert sein Dog Tag ganz von selbst, nachdem er bezwungen worden ist. Es liegt bei seiner Gatling Gun. Liquid Snakes Dog Tag einzukassieren ist mit am kompliziertesten. Ihr müsst ihm im Kampf so geschickt eine vor den Latz boxen, dass euer Gegner aus dem Gleichgewicht kommt und sich am Rand des Kampfplatzes festhalten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Bei der Aktion verliert der



schlimme Finger sein Dog Tag, das ihr dann nur noch aufzusammeln braucht.

Sicherheitseinrichtung sabotieren

Kameras und Lasersperrfallen können manchmal sehr lästig werden. Wenn ihr die Möglichkeit habt, könnt ihr sie mit exakten Waffen (PSG1-T, M9) zerstören. Auf Kameras könnt ihr einfach frei Schnauze feuern. Bei den Lasersperrfallen müsst ihr nach den kleinen Aggregaten auf der linken Seite Ausschau halten. Die machen durch ein grünes Leuchten auf sich aufmerksam und können ebenfalls zerschossen werden. Denkt aber daran, dass der produzierte Lärm eventuell gefährlicher sein kann als die Überwachungseinrichtung. Also überlegt euch jeden Schuss ganz genau.

Gegner sicher verstauen

Ausgeschaltete Gegner lassen sich prima in Schränken verstauen. Öffnet dazu einen Schrank, krallt euch den Körper eures Opponenten und stopft ihn rein in den Spind. Tür zu, Sache gelaufen.

Sprengstoffe

Wenn ihr keine Claymore-Minen mehr euer Eigen nennt, kriecht einfach über die Stellen, auf denen sie angebracht sind. Wenn ihr besonders sadistisch veranlagt seid, könnt ihr auch eine Packung C4 an das Kreuz eures Gegners packen.

Neue Endsequenz

Spielt das Spiel insgesamt dreimal erfolgreich durch und ihr bekommt eine neue Endsequenz vorgespielt.

Pokémon Colosseum

Ho-Oh freischalten

Für den mächtigen Übervogel müsst ihr schon einiges auf dem Kasten haben. Zunächst einmal müsst ihr alle (!) verfluchten Pokémon im Spiel

wieder aus ihrem Schattendasein befreien. Als nächstes dürft ihr euch dann an die Arbeit machen, 100 Trainer im Battle-Modus auf dem Duellberg in die Knie zu zwingen. Wenn ihr soweit seid, solltet ihr tunlichst einen noch zu füllenden Platz in eurem PC haben.

Colosseum Orre 1 freischalten

Zunächst wartet das Colosseum Orre in der Kategorie bis Level 50 auf neugierige Zockergriffel. Dazu müsst ihr im Stadion Phenac, im Colosseum Pyritus sowie im Colosseum Orkus siegreich aus den Arenatoren treten. Und zwar sowohl im Single- als auch im Double-Battle-Modus.

Colosseum Orre 2 freischalten

Phase zwei des Colosseums Orre führt euch schließlich in die saftigen Kämpfe bis Level 100 ein. Um die richtig dicken Kaliber in die Pokémon-Arenen zu pflanzen, müsst ihr schon das Colosseum Largha siegreich wieder verlassen. Auch das sowohl im Einzel- als auch im Doppelkampf.

Pokémon Channel

Kasumi-Disc freischalten

Zockt das Spiel ein Mal erfolgreich durch. Dann wird Togepi bei euch zur Tür reinmarschieren und euch die Disk zwischen die Griffel packen. Viel Spaß damit.

Quizfragen und Antworten

Gebt auf die Quizfragen im Spiel die folgenden Antworten:

Besprochenes

Pokémon

Austos
Blubella
Flemli
Giumanda
Hopsspros

Antwort

Stärke der Strömung
Sie huldigen der Sonne
1000 Grad
Barometer
Zum Schutz vor dem Davonwehen

Kickli
Ledyba
Smedbo
Taubsi
Togepi

Sie wird härter
Aus den Füßen
Sie sind Wasser abweisend
Es schützt sich mit Sand
Glücksgefühle

Pichu Bros. Teil 5

Um an diesen Teil des Puzzles zu kommen, müsst ihr wie folgt vorgehen:

- 1 Begebt euch nachts über ins Sprungblatt-Feld und sucht nach einem Duskull. Beantwortet dessen Frage richtig und es drückt euch zur Belohnung eine Lampe in die Hände.
- 2 Auf geht's zum Mt. Snowflow. Zu eurer Rechten werdet ihr an einem Schild vorbeikommen, auf dem „Die Ruinen der Wahrheit liegen vor euch“ steht. Klickt das Schild an.
- 3 Benutzt die erhaltene Lampe bei dem Gengar und betretet den Tempel der Wahrheit.
- 4 Lasst Pikachu die Blumen im Tempel mit einem satten Donnerblitz bearbeiten. Dadurch bringt ihr ein wenig Licht ins Dunkel und könnt auf die Schrifttafel vor euch klicken.
- 5 Klickt auf die Figur, die hier in der Gegend steht. Sie wird euch eine Frage stellen. Wenn ich sie richtig beantwortet, wird ein Stein-Golbat auftauchen. Wenn ihr die Antwort versaut, ist es nur ein normales Golbat. Wenn euch das passieren sollte, marschiert ihr raus und wieder rein in den Tempel und gebt euch das Tempel-Spiel noch einmal. Lasst Pikachu ein weiteres Mal die Blumen unter Strom setzen und ab dafür.
- 6 Lasst euer Pikachu die Statue etwas genauer untersuchen. Ehe sich der kleine Nager versieht, hat er sich auch schon ratzfatz an ihr eingeklemmt. Helft eurem Kollegen aus seiner misslichen Lage und ihr erhaltet den begehrten fünften Teil der Pichu Bros.



POKÉMON COLOSSEUM

Alle 48 Crypto-Pokémon – damit ihr auch garantiert keins vergesst!

GCN

Auf den folgenden Seiten findet ihr detaillierte Infos zu allen Pokémon, die ihr einfangen könnt: Wo sie zu finden sind, welchen Typ die Pokémon und ihre Angriffe haben, welche Angriffe ab welchem Level verfügbar sind

(S = Start, also von Beginn an verfügbar), die Stärke der Angriffe (ST), die Trefferquote (TQ) und die jeweils verfügbaren Angriffspunkte (AP).

Die beiden ersten Pokémon (Nachtara und Psiana) haben wir nur der Vollständigkeit halber

aufgenommen. Diese könnt ihr natürlich nicht krallen, da ihr sie ja schon von Anfang an habt. Alle anderen Pokémon sind in der Reihenfolge aufgelistet, wie sie euch im Spielverlauf begegnen. Also dann: Viel Spaß beim Pokémon-Krallen!



Nachtara
(Unlicht)

Level 26

Fundort: von Anfang an

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Biss	Unlicht	60	100	25
5	Geheimpower	Normal	70	100	20
5	Verhöhner	Unlicht	-	100	20
5	Übernahme	Geist	-	100	10
30	Konfustrahl	Unlicht	60	-	10
36	Finie	Normal	-	100	20
42	Horrorlick	Normal	-	85	5
47	Kreideschrei	Normal	-	-	40
52	Mondschein	Normal	-	-	5



Psiana
(Psycho)

Level 25

Fundort: von Anfang an

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Konfusion	Psycho	50	100	25
5	Rückkehr	Normal	-	100	20
5	Reflektor	Psycho	-	-	20
5	Rechte Hand	Normal	-	100	20
30	Sternschauer	Normal	60	-	20
36	Psystrahl	Psycho	65	100	20
42	Psycho-Plus	Normal	-	-	10
47	Psychokinese	Psycho	90	100	10
52	Morgengrauen	Normal	-	-	5



Makuhita
(Kampf)

Level 30

Fundort: Phenac

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Gesichte	Normal	-	100	40
5	Energiefokus	Normal	-	-	30
5	Überwurf	Kampf	70	100	10
5	Kreuzhieb	Kampf	100	80	5
31	Rieschaltz	Normal	60	100	10
37	bellydrum	Normal	-	-	10
40	Ausdauer	Normal	-	-	10
46	Geowurf	Kampf	-	100	20
49	Gegenschlag	Kampf	-	100	15



Lorblatt
(Pflanze)

Level 30

Fundort: Phenac

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Sonnentag	Flug	-	-	5
5	Synthese	Pflanze	-	-	5
5	Rasierblatt	Pflanze	55	95	25
5	Body slam	Normal	85	100	15
31	Body slam	Normal	85	100	15
39	Lichtschild	Psycho	-	-	30
47	Bodyguard	Normal	-	-	25
55	Solarstrahl	Pflanze	120	100	10



Igelavar
(Feuer)

Level 30

Fundort: Phenac

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Sonnentag	Flug	-	-	5
5	Rauchwolke	Normal	-	100	20
5	Schäufel	Boden	60	100	10
5	Flammenrad	Flug	60	100	25
31	Flammenrad	Flug	60	100	25
42	Sternschauer	Normal	60	100	20
54	Flammenwurf	Flug	95	100	15



Tyracroc
(Wasser)

Level 30

Fundort: Phenac

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Regentanz	Wasser	-	-	5
5	Grimasse	Normal	-	90	10
5	Biss	Unlicht	60	100	25
5	Surfer	Wasser	95	100	15
37	Schlitzer	Normal	70	100	20
45	Kreideschrei	Normal	-	85	40
55	Hydropumpe	Wasser	120	80	5



Noctuh (Flug, Normal)

Level 30
Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Stahlfügel	Stahl	70	90	25
5	Hypnose	Psycho	-	60	20
5	Reflektor	Psycho	-	-	20
5	Fliegen	Flug	70	95	15
33	Bodycheck	Normal	90	85	20
41	Konfusion	Psycho	50	100	25
57	Traumfresser	Psycho	100	100	15



Traunfugil (Geist)

Level 30
Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Psystrahl	Psycho	65	100	20
5	Konfustrahl	Geist	-	100	10
5	Horrorlick	Normal	-	100	5
5	Spukball	Geist	80	100	15
37	Leidteiler	Normal	-	100	20
45	Abgesang	Normal	-	-	5
53	Nachspiel	Geist	-	100	5



Waaty (Elektro)

Level 30
Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Donnerblitz	Elektro	95	100	15
5	Donnerwelle	Elektro	-	100	20
5	Baumwollsaat	Pflanze	-	85	40
5	Donnerschock	Elektro	40	100	30
36	Lichtschild	Psycho	-	-	30
45	Donner	Elektro	120	70	10



Schneckmag (Feuer)

Level 30
Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Sonnentag	Flug	-	-	5
5	Gähner	Normal	-	100	10
5	Steinwurf	Gestein	50	90	15
5	Flammenwurf	Flug	95	100	15
36	Flammenwurf	Flug	95	100	15
43	Steinhagel	Gestein	75	90	10
50	Bodyslam	Normal	85	100	15



Hubelupf (Flug, Pflanze)

Level 30
Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Synthese	Pflanze	-	-	5
5	Schlafpulver	Pflanze	-	75	15
5	Baumwollsaat	Pflanze	-	85	40
5	Megasauger	Pflanze	40	100	10
36	Megasauger	Pflanze	40	100	10



Wiesenior (Normal)

Level 33
Fundort: Pyritus

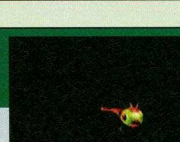
Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Eisenschweif	Stahl	100	75	15
5	Rechte Hand	Normal	-	100	20
5	Ruckzuckhieb	Normal	40	100	30
5	Stärke	Normal	80	100	15
37	Spotlight	Normal	-	100	20
48	Erholung	Psycho	-	-	10
59	Amnesie	Psycho	-	-	2



Morlord (Wasser, Boden)

Level 30
Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Lehmschuss	Boden	55	95	15
5	Amnesie	Psycho	-	-	20
5	Slam	Normal	80	75	20
5	Gurfer	Wasser	95	100	15
35	Gähner	Normal	-	100	10
42	Erdbeben	Boden	100	100	10
49	Regentanz	Wasser	-	-	5
61	Dunkelnebel	Eis	-	-	30
61	Weißnebel	Eis	-	-	30



Yanma (Flug, Käfer)

Level 33
Fundort: Gebäude in Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Scanner	Kampf	-	-	5
5	Superschall	Normal	-	55	20
5	Ultraschall	Normal	-	90	20
5	Aufruhr	Normal	50	100	10
37	Aufruhr	Normal	50	100	10
43	Flügel Schlag	Flug	60	100	35
49	Kreideschrei	Normal	-	85	40



Mantax (Wasser, Flug)

Level 33

Fundort: Gebäude in Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Flügelschlag	Flug	60	100	35
5	Superschall	Normal	-	55	20
5	Wasser	Wasser	65	100	20
5	Bodycheck	Normal	90	85	20
36	Flügelschlag	Flug	60	100	35
43	Aquawelle	Wasser	60	100	20



Remoraid (Wasser)

Level 20

Fundort: Gebäude in Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Blubbstrahl	Wasser	65	100	20
5	Zielschuss	Normal	-	100	5
5	Psystrahl	Psycho	65	100	20
5	Aurorastrahl	Eis	65	100	20
22	Psystrahl	Psycho	65	100	20
22	Blubbstrahl	Wasser	65	100	20
22	Aurorastrahl	Eis	65	100	20
33	Energiefokus	Normal	-	-	30
44	Eisstrahl	Eis	95	100	10
55	Hyperstrahl	Normal	150	90	5



Baldorfish (Wasser, Gift)

Level 33

Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Nadelrakete	Käfer	14	85	20
5	Komprimator	Normal	-	-	20
5	Giftstachel	Gift	15	100	35
5	Surfer	Wasser	95	100	15
37	Bodycheck	Normal	90	85	20
46	Hydropumpe	Wasser	120	80	5



Medite (Kampf, Psycho)

Level 33

Fundort: Höhle von Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Scanner	Kampf	-	-	5
5	Gedankengut	Psycho	-	-	20
5	Konfusion	Psycho	50	100	25
5	Turmkick	Kampf	85	90	20
38	Psycho-Plus	Normal	-	-	10
42	Gegenschlag	Kampf	-	100	15
48	Genesung	Normal	-	-	20



Wablu (Normal, Flug)

Level 33

Fundort: Höhle von Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Spiegeltrick	Flug	-	-	20
5	Gesang	Normal	-	55	15
5	Bodyguard	Normal	-	-	25
5	Fliegen	Flug	70	95	15
38	Spiegeltrick	Flug	-	-	20
41	Heilung	Normal	-	100	20
48	Abgesang	Normal	-	-	5



Dummsel (Normal)

Level 33

Fundort: Höhle von Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Groll	Geist	-	100	15
5	Giftblick	Normal	-	75	30
5	Gähner	Normal	-	100	10
5	Bodycheck	Normal	90	85	20
34	Bodycheck	Normal	90	85	20
41	Notsituation	Normal	-	100	5



Mogelbaum (Stahl)

Level 35

Fundort: Pyritus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Dreschflügel	Normal	-	100	15
5	Rückentzug	Normal	-	100	5
5	Fußblick	Kampf	-	100	20
5	Steinhagel	Gestein	75	90	10
41	Finne	Unlicht	60	-	20
49	Slam	Normal	60	75	20
57	Risikotackle	Normal	120	100	15



Entei (Feuer)

Level 40

Fundort: Duellberg

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Sonnentag	Flug	-	-	5
5	Silberblick	Normal	-	100	30
5	Biss	Unlicht	60	100	25
5	Feuerturm	Flug	120	85	5
41	Stampfer	Normal	65	100	20
51	Flammenewurf	Flug	95	100	15
61	Angeberei	Normal	-	90	15
71	Feuerturm	Flug	120	85	5
81	Gedankengut	Psycho	-	-	20



Ledian (Käfer, Flug)

Level 40

Fundort: Orkus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Staffette	Normal	-	-	40
5	Bodyguard	Normal	-	-	25
5	Superschall	Normal	-	55	20
5	Kometenhieb	Normal	18	85	15
42	Sternschauer	Normal	60	-	20
51	Agilität	Psycho	-	-	30
60	Risikotackle	Normal	120	100	15



Suicune (Eis)

Level 40

Fundort: Orkus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Regentanz	Wasser	-	-	5
5	Silberblick	Normal	-	100	30
5	Windstoß	Flug	40	100	35
5	Surfer	Wasser	95	100	15
41	Aurorastrahl	Wasser	65	100	20
51	Weißenebel	Eis	-	-	30
61	Spiegelcape	Psycho	-	100	20
71	Hydropumpe	Wasser	120	80	5
81	Gedankengut	Psycho	-	-	20



Skorgla (Boden, Flug)

Level 43

Fundort: Orkus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Finte	Unlicht	60	-	20
5	Sandwirbel	Boden	-	100	15
5	Giftstachel	Gift	15	100	35
5	Schlitzer	Normal	70	100	20
44	Kreideschrei	Normal	-	85	40
52	Guillotine	Normal	-	30	5



Damhirplex (Normal)

Level 43

Fundort: Orkus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Erstauner	Geist	30	100	15
5	Hypnose	Psycho	-	60	20
5	Silberblick	Normal	-	100	30
5	Bodycheck	Normal	90	85	20
49	Gedankengut	Psycho	-	-	20



Keifel (Eis, Boden)

Level 43

Fundort: Orkus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Ausdauer	Normal	-	-	10
5	Schnüffler	Normal	-	100	40
5	Schäufler	Boden	60	100	10
5	Blizzard	Eis	120	70	5
56	Blizzard	Eis	120	70	5
70	Amnesie	Psycho	-	-	20



Sniebel (Unlicht, Eis)

Level 43

Fundort: Orkus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Finte	Unlicht	60	-	20
5	Kreideschrei	Normal	-	85	40
5	Kratzfurie	Normal	18	80	15
5	Eissturm	Eis	55	95	15
50	Schlitzer	Normal	70	100	20
57	Prügler	Unlicht	100	100	10
64	Metallklaue	Stahl	50	95	35



Griffel (Normal)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Staffette	Normal	-	-	40
5	Spaßkanone	Normal	-	100	20
5	Kratzfurie	Normal	18	80	15
5	Sternschauer	Normal	60	-	20
50	Agilität	Psycho	-	-	30



Kramurx (Unlicht, Flug)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Finte	Unlicht	60	-	20
5	Horrorlick	Normal	-	100	5
5	Nachtrebel	Geist	-	100	15
5	Fliegen	Flug	70	95	15
48	Horrorlick	Normal	-	100	5

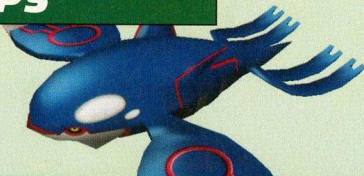


Forstellka (Stahl, Käfer)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Explosion	Normal	250	100	5
5	Schutzschild	Normal	-	-	10
5	Klammergriff	Normal	-	100	10
5	Turbodreher	Normal	20	100	40
49	Stachler	Boden	-	-	20
59	Risikotackle	Normal	120	100	15



Vibrava (Boden, Drache)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Knirscher	Unlicht	80	100	15
S	Kreideschrei	Normal	-	85	40
S	Sandgrab	Boden	15	70	15
S	Feuerodem	Drache	60	100	20
49	Sandsturm	Gestein	-	-	10
57	Hyperstrahl	Normal	150	90	5



Ariados (Käfer, Gift)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Spinnennetz	Käfer	-	100	10
S	Grimasse	Normal	-	90	10
S	Blutsauger	Käfer	20	100	15
S	Matschbombe	Gift	90	100	10
53	Agilität	Psycho	-	-	30
63	Psychokinese	Psycho	90	100	10



Granbull (Normal)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Biss	Unlicht	60	100	25
S	Grimasse	Normal	-	90	10
S	Brüller	Normal	-	100	20
S	Stärke	Normal	80	100	15
49	Bodycheck	Normal	90	85	20
61	Knirscher	Unlicht	80	100	15



Raikou (Elektro)

Level 43

Fundort: Crypto-Pokémon-Labor

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Regentanz	Wasser	-	-	5
S	Silberblick	Normal	-	100	30
S	Ruckzuckhieb	Normal	40	100	30
S	Donner	Elektro	120	70	10
41	Funkensprung	Elektro	65	100	20
51	Reflektor	Psycho	-	-	20
61	Knirscher	Unlicht	80	100	15
71	Donner	Gestein	120	70	10
81	Gedankengut	Psycho	-	-	20



Sonnenflora (Pflanze)

Level 45

Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Sonnentag	Flug	-	-	5
S	Wachstum	Normal	-	-	40
S	Verwurzler	Pflanze	-	100	20
S	Solarstrahl	Pflanze	120	100	10



Botogel (Flug, Eis)

Level 45

Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Blizzard	Eis	120	70	5
S	Anziehung	Normal	-	100	15
S	Geschenke	Normal	-	90	15
S	Fliegen	Flug	70	95	15



Skaraborn (Käfer, Kampf)

Level 45

Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Gegenschlag	Kampf	-	100	15
S	Ausdauer	Normal	-	-	10
S	Konter	Kampf	-	100	20
S	Durchbruch	Kampf	75	100	15
53	Vielender	Käfer	120	85	10



Panzaeron (Stahl, Flug)

Level 47

Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Bohrschnabel	Flug	80	100	20
S	Metallsound	Stahl	-	85	40
S	Windschnitt	Flug	55	95	25
S	Stahlflügel	Stahl	70	90	25



Militank (Normal)

Level 48

Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
S	Milchgetränk	Normal	-	-	10
S	Einigler	Normal	-	-	40
S	rollout	Gestein	30	90	20
S	Body slam	Normal	85	100	15
53	Vitalglocke	Normal	-	-	5


**Absol
(Unlicht)**
Level 48
Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Abgesang	Normal	-	-	5
5	Schwertanz	Normal	-	-	30
5	Schlitzer	Normal	70	100	20
5	Finte	Unlicht	60	-	20


**Hundemon
(Unlicht, Feuer)**
Level 48
Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Finte	Unlicht	60	-	20
5	Jauler	Normal	-	-	40
5	Smog	Gift	20	70	20
5	Flammenwurf	Flug	95	100	15
51	Flammenwurf	Flug	95	100	15
59	Knirscher	Unlicht	80	100	15


**Tropius
(Pflanze, Flug)**
Level 48
Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Solarstrahl	Pflanze	120	100	10
5	Synthese	Pflanze	-	-	5
5	Zauberblatt	Pflanze	60	-	20
5	Fliegen	Flug	70	95	15


**Metagross
(Stahl, Psycho)**
Level 50
Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Hyperstrahl	Normal	150	90	5
5	Eisenabwehr	Stahl	-	-	15
5	Metallklaue	Stahl	50	95	35
5	Psychokinese	Psycho	90	100	10
55	Sternenhieb	Stahl	100	85	10
66	Agilität	Psycho	-	-	30
77	Hyperstrahl	Normal	150	90	5


**Despotar
(Unlicht, Gestein)**
Level 55
Fundort: Largha-Turm

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Knirscher	Unlicht	80	100	15
5	Donner	Elektro	120	70	10
5	Steinhagel	Gestein	75	90	10
5	Blizzard	Eis	120	70	5
61	Erdbeben	Boden	100	100	10
75	Hyperstrahl	Normal	150	90	5


**Farbeagle
(Normal)**
Level 45
Fundort: Team Krall-Versteck

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Nachahmer	Normal	-	-	1
5	Rutenschlag	Normal	-	100	30
5	Duplexhieb	Normal	15	85	10
5	Eisenschweif	Stahl	100	75	15
51	Nachahmer	Normal	-	-	1
61	Nachahmer	Normal	-	-	1
71	Nachahmer	Normal	-	-	1
81	Nachahmer	Normal	-	-	1
91	Nachahmer	Normal	-	-	1


**Ursaring
(Normal)**
Level 45
Fundort: Team Krall-Versteck

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Finte	Unlicht	60	-	20
5	Trugtrane	Unlicht	-	100	20
5	Schlecker	Geist	20	100	30
5	Schlitzer	Normal	70	100	20
49	Fuchter	Normal	90	100	20


**Pottrott
(Käfer, Gestein)**
Level 45
Fundort: Colosseum Tartarus

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Bodyguard	Normal	-	-	25
5	Zugabe	Normal	-	100	5
5	Erholung	Psycho	-	-	10
5	Klammergriff	Normal	-	100	10


**Togetic
(Normal, Flug)**
Level 20
Fundort: Wüstenbar

Level	Angriff	Typ	ST	TQ	AP
5	Metronom	Normal	-	-	10
5	Charme	Normal	-	100	20
5	Bitterkuss	Normal	-	100	10
5	Gähner	Normal	-	100	10
21	Zugabe	Normal	-	100	5
26	Spotlight	Normal	-	100	20
31	Wunschtraum	Normal	-	100	10
36	Bodyguard	Normal	-	-	25
41	Risikotackle	Normal	120	100	15

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:

Land:

Geburtsdatum:

E-Mail*:

Telefon*:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

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

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

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

(IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)

(BIC: GENODEM1GRN)

JETZT ODER NIE!

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

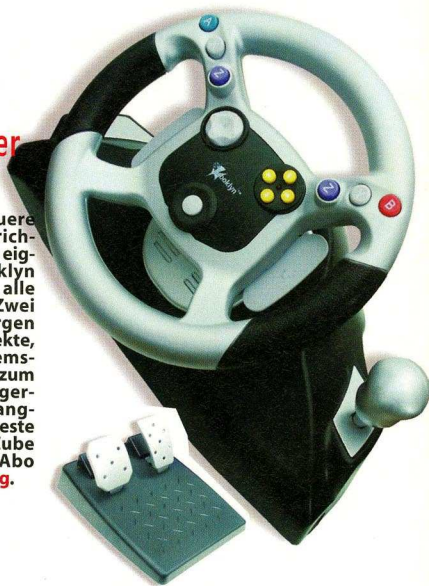


▶ Logic 3 Pro Pad

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

▶ Brooklyn Booster 5000

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



▶ 16 MB Memory Card

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

Advance #3 5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash X3, ET & 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, 1007 Kreuzzüge, 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 & Harry Potter 2, 007: Nightfire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2. ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Jahrbuch 02 Flüchtlings: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN: Jahresausführung getestet, die besten Import-Tests & haufenweise Zubehör & Spiele- und Service-Index. ★ nur € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)	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 3 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 in the Kreuzfeuer, F1 2002. Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 10/2002 2 Lösungen: Wave Race 65, Tony Hawk 3. Die besten GameCube-Cheats ★ Mit Tipps- und Lösungsteil	Ausgabe 11/2003 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 2, Zelda: Wind Walker, Teil 2. Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter
--	--	---	--	--	---	---

Ausgabe 07-08/2003 3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2. Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Mario World. Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 10/2003 2 Lösungen: P.N.O.3, 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 LA. 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	Ausgabe 02/2004 Lösung: Sonic Heroes. Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter
--	--	--	---	--	---	---

Ausgabe 03/2004

100% NINTENDO 2,90 €

METAL GEAR SOLID THE TWIN CHANCES

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS

HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE

Lösung: Final Fantasy: Crystal Chronicles

Die besten GameCube-Cheats

★ Mit riesigem Doppelposter

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

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

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

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 24 132 964 101; (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)

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

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

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

Telefon*: _____

E-Mail*: _____

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

N-Games
Bestellservice
Kantstr. 5-13

44867 Bochum

BEST BUY

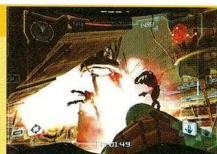
Die umfassende Kaufberatung für den GameCube!

WOZU DAS GANZE?

Die Zahl der GameCube-Spiele steigt ständig an, also haben wir noch einmal die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet. Für die jeweilige Nummer eins gibt es auch einen Preisvergleich. Außerdem haben wir die besten Spiele in den Einzelwertungen Grafik, Sound und Multiplayer ebenso hier gelistet wie das beste Zubehör – so habt ihr auf dieser Doppelseite eine komplette Kaufberatung!

ACTION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Metroid Prime	1	4/03	97%	Amazon: 29,99 €
2. Splinter Cell	1	6/03	94%	Media Markt: 29,99 €
3. Prince of Persia	1	3/04	92%	Video & Game: 29,00 €



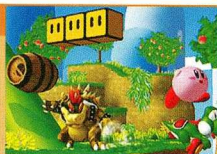
ADVENTURE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. The Legend of Zelda: The Wind Waker	1	5/03	95%	Amazon: 49,99 €
2. Resident Evil	1	10/02	91%	Media Markt: 59,99 €
3. Sphinx und die verfluchte Mumie	1	2/04	86%	Video & Game: 39,95 €



BEAT'EM UP

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Super Smash Bros. Mele	1-4	6/02	94%	Amazon: 29,99 €
2. Soul Calibur 2	1-2	10/03	88%	Media Markt: 29,99 €
3. Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	4/02	82%	Video & Game: 29,00 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Super Monkey Ball 2	1-4	3/02	89%	Amazon: 54,95 €
2. Super Monkey Ball	1-4	5/02	86%	Media Markt: 59,99 €
3. Bomberman Generation	1-4	12/02	82%	Video & Game: 57,95 €



JUMP'N'RUN

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Super Mario Sunshine	1	11/02	94 %	Amazon: 29,99 €
2. Sonic Heroes	1-2	2/04	90 %	Media Markt: 29,99 €
3. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	2/03	88 %	Video & Game: 29,00 €



RENNSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Mario Kart: Double Dash!!	1-16	11/03	94%	Amazon: 52,99 €
2. F-Zero GX	1-4	11/03	93%	Media Markt: 59,00 €
3. Wave Race: Blue Storm	1-4	5/02	92%	Video & Game: 52,00 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Gladius	1-2	12/03	88%
2. Skies of Arcadia Legends	1	5/03	88%
3. Phantasy Star Online	1-4	4/03	84%

Preisvergleich

Amazon:	57,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €



SHOOT'EM-UP

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

Preisvergleich

Amazon:	49,95 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €



SIMULATION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Harvest Moon: A Wonderful Life	1	3/04	89%
2. Die Sims brechen aus	1-4	1/04	87%
3. Die Sims	1-4	5/03	85%

Preisvergleich

Amazon:	46,99 €
Media Markt:	49,99 €
Video & Game:	47,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Tony Hawk's Underground	1-4	12/03	91%
2. NFL 2K3	1-4	4/03	90%
3. Aggressive Inline	1-2	9/02	90%

Preisvergleich

Amazon:	57,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	24,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Worms 3D	1-4	11/03	89%
2. Pikmin	1	7/02	89%
3. Goblin Commander	1-2	4/04	80%

Preisvergleich

Amazon:	49,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Starfox Adventures	1	12/02	87%	Amazon: 29,95 €
2. Metroid Prime	1	4/03	97%	Media Markt: 29,99 €
3. Resident Evil	1	10/02	91%	Video&Game: 29,95 €

SOUND

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Eternal Darkness	1	9/02	88%	Amazon: 54,99 €
2. Metroid Prime	1	4/03	97%	Media Markt: 39,99 €
3. MoH: Frontline	1-2	1/03	84%	Video&Game: 19,95 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. MK: Double Dash!!	1-16	11/03	94%	Amazon: 52,99 €
2. Super Smash Bros.	1-4	6/02	94%	Media Markt: 59,99 €
3. Super Monkey B.2	1-4	3/03	89%	Video&Game: 52,00 €

ZUBEHÖR

Produkt	Vertrieb	UVP*	Wertung
Controller			
1. Soft Touch Pad	Bigben	14,99 €	👍👍👍👍
2. GTV 90 Controller	Saitek	14,99 €	👍👍👍👍
3. Cube Controller	Bigben	24,99 €	👍👍👍👍
Funkcontroller			
1. Wavebird	Nintendo	49,00 €	👍👍👍👍
2. FunkY Controller	Bigben	49,99 €	👍👍👍👍
3. RF Cube Pad	Jöllenbeck	49,99 €	👍👍👍👍
Lenkräder			
1. Booster 5000	Vidis	59,99 €	👍👍👍👍
2. MC2 MicroCon	NBG	39,99 €	👍👍👍👍
3. Challenge 2 Racing Wheel	Guillemot	34,99 €	👍👍👍👍
Soundanlagen			
1. Creative Inspire 2.1 Console 2400	NBG	49,99 €	👍👍👍👍
2. Logitech Z 680	Logitech	499,99 €	👍👍👍👍
3. SoundStation 3	Ubi Soft	79,99 €	👍👍👍👍
Taschen			
1. GC-Tasche NGC 22	Bigben	29,99 €	👍👍👍👍
2. GC-Tasche NGC21	Bigben	39,99 €	👍👍👍👍
3. Backpack NGC122	Bigben	39,99 €	👍👍👍👍

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

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

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
1080° Avalanche	1-4	SPS	12/03	85%	Nintendo mal anders: realistisch und schnell.
18 Wheeler American Pro 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 Kio.
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 Fantasysspiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Beysblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.
Beyond Good & Evil	1	ACT	3/04	90%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Mutha Trucker	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	RPG	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne *	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traummaße reicht es leider nicht.
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.
Bombberman Jetters *	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!
Buffy: Chaos Bleeds	1-4	ACT	11/03	82%	Buffy, wie sie 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 zugänglichste 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 tollspiels.
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 Sky *	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.
Dead to Rights *	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.
Def Jam Vendetta	1-4	BEU	5/03	85%	Auch Prügfans dürfen zugreifen.
Defender	1-2	SEU	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.
Die Hard: Vendetta	1	ACT	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.
Dinotopia: The Sunset Odyssey *	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.
Disney's Tricky Mickey	1	GSK	3/04	23%	Ein Spiel in Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum!
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%	Melweit 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.
Donkey Konga *	1-4	GSK	3/04	77%	Trommelspaß mit kultigem Controller und Japan-Songs.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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 SE	1	RPG	4/03	70%	Auch ein Ritter wird mal älter.
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 Filmversoffungen 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%	Horrorshocker 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%	FIFA 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	3/04	87%	Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.
Freestyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
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!
Harvest Moon: A Wonderful Life	1	SIM	3/04	89%	Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.
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 Genrecocktail 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 Schrottrepresse.
Hot Wheels: World Race *	1-4	RSP	1/04	53%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers *	1	SEU	9/03	71%	Kann Ikaruga nicht das Wasser reichen.
Hulk, The	1	ACT	8/03	76%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	8/03	67%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
I-Ninja *	1	ACT	1/04	80%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
Ikaruga	1-2	SEU	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Zuviel Kleinklein, der Abschluss fehlt.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Alles oder Nichts	1	ACT	3/04	84%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
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%	Legendar ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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%	Su 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.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	1	ACT	3/04	89%	Snake infiltriert den GameCube. Pflichttitel!
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.
Midway Arcade Treasures	1-2	ACT	3/04	66%	Teilweise gut, teilweise Müll. Der alten Zeigen wegen...
Minority Report	1	ACT	5/03	57%	Schlechte Versorfung 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 Brennballfans okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land*	1-4	GSK	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion*	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsvolles 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 Durchschmitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Street *	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3 *	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003 *	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004 *	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.
Need für Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Proi-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.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Pac-Man World 2	1	JNR	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Pac-Man Vs.	2-4	GSK	4/03	80%	Uraltetes Spiel, aber zu viert eine Wucht!
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.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	3/04	81%	Der Dschungel-Charmeur weiß immer noch zu überzeugen.
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.
Powerpuff Girls: Gurlenshurken	1	JNR	3/04	38%	Ein richtiger Powerpuff-Neppl!
Prince Of Persia: Sands of Time	1	ACT	3/04	92%	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	3/04	70%	Unauffälliges Rennspiel. 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 Witzel 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-Nikk! ist einfach besser.
Scoby-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.
Shinkiseki 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%	Mittelpfächtiger 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.
Splinter Cell	1	ACT	6/03	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt. 
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	3/04	69%	Liebe den Schwamm – oder hasse ihn!
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 durchgewachsen.
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.



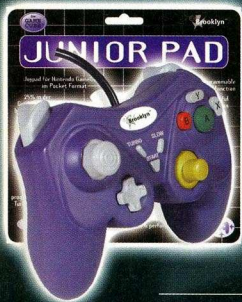
Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ACT	1/03	80%	Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslungen.
Star Wars: Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops *	1-2	SPS	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Summoner: A Goddess Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop *	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch spaßig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordentliches Debüt des "Man of Steel".
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultcharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler!
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorross-Rennen mit häufigen Frustrationsmomenten.
Tak und die Macht des Juju	1	JNR	3/04	77%	Lustiges und buntes Jump'n'Run für Liebhaber.
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 Funportspiel!
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.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	3/04	68%	Ohne Abseits, dafür mit mauer Präsentation.
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 Rafinesse.
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.
World Racing	1-4	RSP	3/04	63%	Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.
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 Serienuftakt 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.

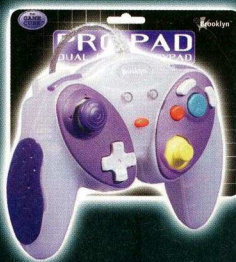
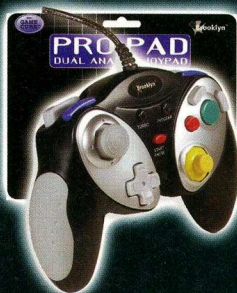
Brooklyn goes Game Cube™



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



Extension Kabel

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

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

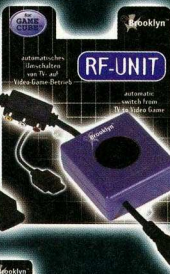
Brooklyn Booster 9000

- 3 in 1 Präzisions-Lenkrad für GameCube™, PlayStation™ und PC – das ultimative Gamer-Lenkrad mit Adapterkabel für 3 Systeme
- programmierbare analoge Gas- und Bremspedale für realistischen Rennvergnügen
- kraftvolle Vibrationseffekte
- Fingertipp-Rennschaltung
- optimaler Ansprechpunkt der Lenkung für sämtliche Steuermanöver, automatische Zentrierung
- die gummierten Griffe und Schaltknüppel sorgen für hohen Spielkomfort
- übersichtliche, ergonomische Anordnung der Buttons für einfaches Handling bei allen Systemen
- original Rallye-Gangschaltung mit Mikroschalter
- 2 stabile Tischclammern und große Saugnäpfe sorgen für optimalen Halt
- 36 Monate Garantie



empf. Verkaufspreis
€ 69,99

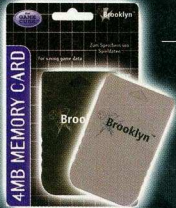
36
Monate Garantie



RF-Unit

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

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



4MB / 8MB Memory Card

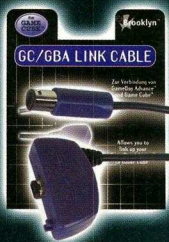
- versch. Speicherkapazitäten
- unkomprimiert
- sehr sicher, schnell und stabil
- 36 Monate Garantie

Brooklyn™

GC/GBA Link Kabel

- Zur Verbindung von GameBoy Advance™ und Game Cube™
- Ermöglicht den Datenaustausch (z.B. Spielstände)
- Extrapol (durchgeschliffen)
- Länge: 2,3m
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99



TFT 5000 Flatscreen

- 5" (12,7 cm) Bildschirm, macht den Game Cube™ zum tragbaren Videospielsystem
- TFT-Flatscreen für optimale Bildqualität und hochauflösende Grafiken. Entspiegelt und aus jeder Perspektive einsehbar
- Einschl. AV-Input für z.B. DVD-Player, Videorecorder oder Digital-Camera
- Inkl. Auto-Adapter
- Stromversorgung erfolgt direkt über den Game Cube™
- Mit Kopfhöreranschluss, integriertem Sound-System, Helligkeits-, Farb-, Kontrast- und Lautstärkereglern
- 36 Monate Garantie



empf. Verkaufspreis
€ 179,99



Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Germany
Tel.: 040 - 51 48 40 - 48 • Fax: 040 - 51 48 40 - 40
E-Mail: info@vidis.com • Internet: www.vidis.com



Game Cube™ is a registered trademark of Nintendo.

Summertime!



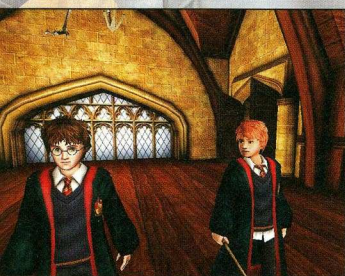
Rainbow Six 3

Das wird aber auch Zeit: Der beste Taktik-Shooter kommt auf den Cube! Unser Team geht in die Offensive, erstürmt jedes Gebäude, tritt alle Türen ein und räuchert das Terroristenpack endgültig aus. Und wenn es das letzte ist, was wir tun. Anschließend sagen wir euch, ob auch ihr dem Team beitreten solltet. Go! Go! Go!



Shrek 2

Wetten, dass dieser Shrek besser wird als alle anderen Konsolen-Shreks vor ihm? Warum wir fest daran glauben, haben wir euch ja in dieser Ausgabe bereits verraten. In der nächsten werden wir dann testen, ob unsere Vorhersagen zutreffen. Falls ja, dürft ihr uns "Orakel" nennen. Falls nicht, malen wir Tom grün an und lassen ihn auf einem Esel durch Bochum reiten (einer muss ja an allem schuld sein).



Harry Potter: Askaban

Tja, für einen Test in dieser Ausgabe hat Electronic Arts das Spiel doch nicht herzaubern können. Aber in der nächsten klappt's definitiv! Dann wollen wir doch mal sehen, wer die coolsten Zaubersprüche drauf hat und ob dieser Sirius Black wirklich eine Gefahr für Kerle wie uns darstellt. Was glaubt ihr?

Und sonst?

Oh, was wird das für ein fettes Heft! Unser großer E3-Bericht wird keine Fragen offen lassen. Wie toll ist denn nun das **Nintendo DS**? Wann kommt das neue **Mario**? Wie spielt sich **Wind Waker 2**? Sieht **Star Fox 2** endlich gut aus, so richtig gut? Kann **Metroid Prime 2** den Vorgänger überhaupt toppen? Welche Überraschungen haben die **Dritthersteller** in petto? Und **Nintendo** selbst? Dürfen wir den **Cube 2** schon sehen? Und was hat es mit der **mysteriösen Hardware** auf sich, die den Cube so aufwerten soll? Ein paar Wochen noch, dann wisst ihr alles!

Die nächste Ausgabe liegt am 23.06.2004 im Handel.

Herausgeber

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift

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

Geschäftsführer

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

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

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

Textchef

Titus Funkel (TF)

Redaktion

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Florian Seidel (FS)

LAYOUT

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

Karikaturen

Glenn M. Bulow

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 Inhalt (11 Ausgaben): € 38,50
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Zweijahresabo Ausland: € 43,50
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

N-Games ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenz-Ausgabe. 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.



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

83345

BESTELLBEISPIEL: PTA50007
(DU BESTELLST PTA Nr. 50007)
* 299€/SMS (VFD2 Leistung: 0,12€)
LogoPix, Sound, Movie max. 2 sms 5,98 €

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

8662832

0900 515168 (€ 16€/min)
0901 599998 (€ 22€/min)



SOUNDS & GERÄUSCHE

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

- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87012 MANNI SCHREIT WIE IRRE
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87001 SIEMENS MIT EXPLOSION
- 87006 PUMP GUN
- 87000 NEBELHORN
- 87032 EIN ALTES TELEFON
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87004 KLOSPÜLUNG
- 87029 ZAHNARZTBOHRER
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
- 87027 FORMEL 1 WAGEN
- 87028 DER GROBE GONG
- 87007 RÜLPGERÄUSCH

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C25, S55, MC60, Sharp GX10, Sony/
Ericsson P900, Sagem: MY-65, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2
und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

TOP RINGTONES

- 15561 IN THE END
- 15601 SKATERBOY
- 15211 E
- 15026 ROLLIN
- 15119 SCHNELLESTE MAUS VON MEXIKO
- 15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
- 15115 STAR WARS
- 15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
- 15608 PULP FICTION
- 15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
- 15094 AXEL F.
- 15098 FLINSTONES
- 15100 INDIANER JONES
- 15102 MANA MANA
- 15103 MISSION IMPOSSIBLE

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

LOGO'S für

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



DISPLAY - MOVIES für

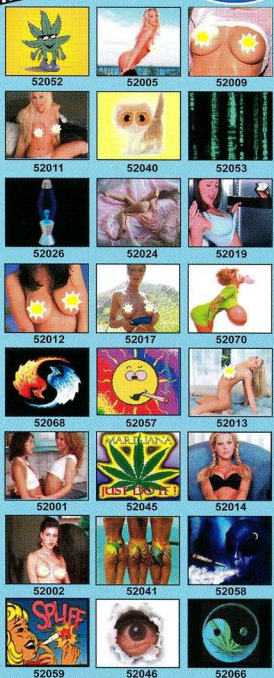
Nokia: 3330, 3510,
3410, 5210, 5510



DISPLAY MOVIES



Für alle Handys
mit Farbdisplay



SMS PIX für

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



VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit
dem Inhalt PTA50000 an
die 83345* du erhältst dann
für Dein Nokia Handy ein
"Magic-Lösch-Logo"
und schon hast du die freie
Sicht auf Deinem
Farbdisplay!!!



FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!



TOP JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhöhle!

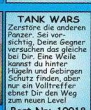
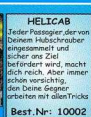
CALL for GAMES : 01908 662797

0900 515107 (€ 16€/min)

0901 599994 (€ 22€/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: S-N-Gage, L: Siemens SL45, M: Siemens MT50, N: Siemens M50, O: Siemens S55, P: Siemens C25, Q: Sharp GX10, R: Sharp GX10, S: Panasonic GX 10



Pokémon-Typ

Normal	Feuer	Wasser	Pflanze	Elektr.	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Killer	Gasth.	Gast	Drache	Unicht	Stahl
Normal	—	—	++	—	++	—	—	—	—	—	—	—	X	—	—	++
Feuer	—	—	—	—	—	—	—	++	—	—	++	—	—	—	—	—
Wasser	—	—	—	—	—	—	—	++	—	—	—	++	—	—	—	—
Pflanze	—	++	—	—	—	—	—	X	++	—	—	—	++	—	—	—
Elektr.	—	—	—	—	—	—	—	++	++	—	—	—	—	++	—	—
Eis	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Kampf	++	—	—	—	++	—	—	—	—	—	—	++	X	—	++	++
Gift	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Boden	++	—	—	—	—	—	++	—	X	—	—	++	—	—	—	++
Flug	—	—	—	—	—	++	—	—	—	—	—	—	—	—	X	—
Psycho	—	—	—	—	—	—	++	—	—	++	—	—	—	—	—	—
Killer	—	—	—	—	—	—	—	—	—	++	—	—	—	—	—	—
Gasth.	—	—	—	—	—	—	—	—	++	++	—	—	—	—	—	—
Gast	X	++	—	—	—	—	—	—	++	++	—	—	—	—	—	—
Drache	—	—	—	—	—	—	—	—	—	++	—	—	—	—	—	—
Unicht	—	—	—	—	—	—	—	—	—	++	—	—	++	—	—	—
Stahl	—	—	—	—	++	—	—	—	—	—	—	++	—	—	—	—

kein Eintrag

kein Eintrag	
++	normaler Schaden
+++	doppelter Schaden
++++	vierfacher Schaden
—	1/2 Schaden
—	1/4 Schaden
x	keine Wirkung
B	Boden
D	Drache
Ei	Eis
Ei	Elektro
Ei	Feuer
U	Ullicht
W	Wasser
G	Geist
F	Kampf
G	Käfer
K	Kä
N	Normal
Pf	Pflanze
Ps	Psycho
S	Stahl
U	Ullicht
W	Wasser

wirken ein Angriffstyp gegen ein Pokémon-Typ ist. Wenn also z.B. das Pokémon **Lobblatt** mit **Synthese** (Angriffstyp Pflanze) das Pokémon **Igelavar** (Pokémon-Typ Feuer) angreift, wird es nur halben Schaden. Wenn **Lobblatt** hingegen **Moldor** angreift (Pokémon-Typ Wasser und Boden), werden die Wirkungsgrade multipliziert und es erzielt vierfachen Schaden!



Pokémon-Typ

Angriffstyp

[illegible]