



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

5/2004 Juli/August

GAMES

100% NINTENDO

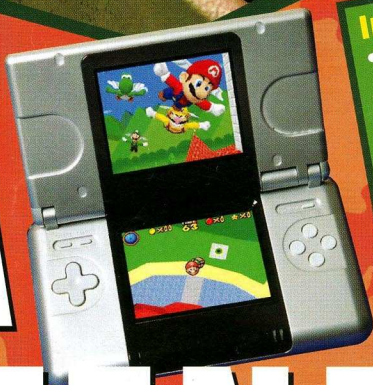
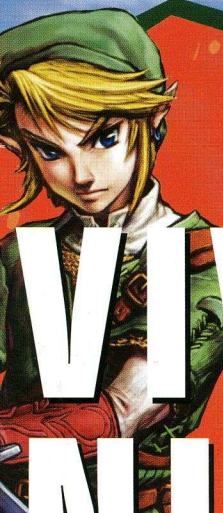
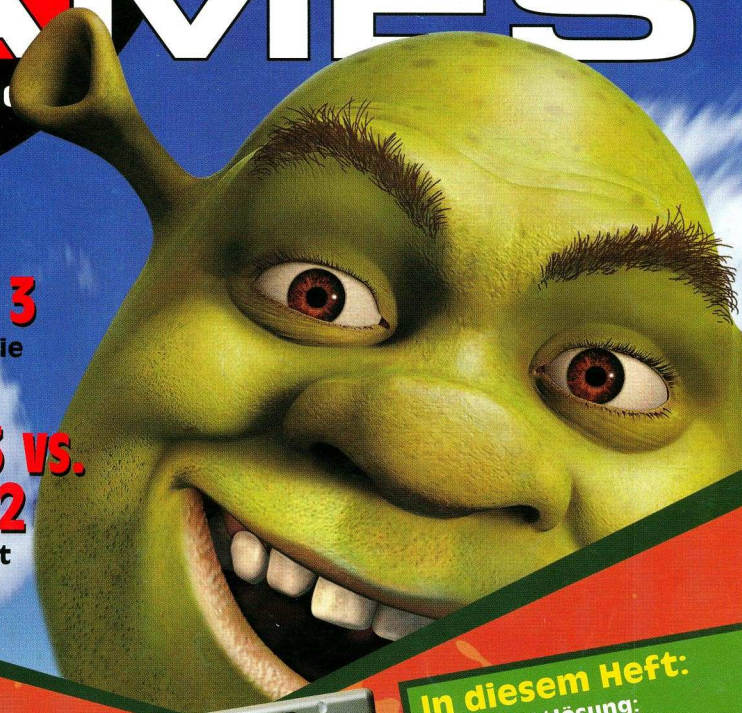
2,90 €

**SHREK 2 vs.
HARRY POTTER 3**

Doppeltest: So gut sind die neuen Filmversoftungen!

**RAINBOW SIX 3 vs.
SPLINTER CELL 2**

Doppeltest: Wer erklimmt den Anti-Terror-Thron?



In diesem Heft:

- Komplettlösung: Harry Potter 3
- Doppelposter: Shrek 2 & Spider-Man 2
- Vorschau: die 100 besten Spiele von morgen!
- Testübersicht: 335 GameCube Spiele bewertet!

VIVA NINTENDO!

gett bezahlt, Y43530
44867 Bochum

das neue Zelda ohne Cel Shading ,
Echoes, Starfox 2, Paper Mario 2,
Geist und die sensationellen Neukundungen der anderen Publisher.



NICHTS FÜR SONNTAGSAHRER

Schnall dich an und erlebe bei über 1000 km/h den Geschwindigkeitsrausch pur!

In diesem futuristischen Rennspiel verweist du mit Vollgas und allen Fahrtricks die Konkurrenz auf die Plätze. Bist du startklar?

F-ZERO: GP LEGEND

Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

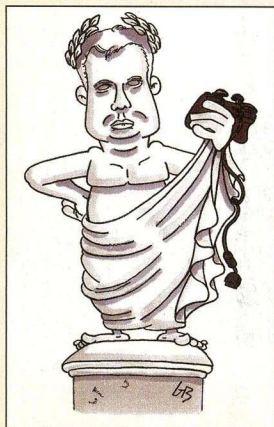
Editorial

Erwünscht!

Viel Aufregung gab es in der Woche vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe, als ein Mitbewerber mit einem 6-seitigen "Test" zu *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* in den Handel ging. Uns jedenfalls lag zu diesem Zeitpunkt keine Testversion vor und, alle Vorlaufzeiten eingerechnet, hätte dieses Magazin schon seit mindestens einer Woche eine solche haben müssen. Ein Anruf bei Ubi Soft brachte schnell Klarheit (siehe Kasten): Es gab keine Version des Spiels mit Testfreigabe. Weder in München noch anderswo auf der Welt. Keine Vorabversion, keine Importversion, nichts. Wie die "Kollegen" einen Test schreiben konnten, ohne das Spiel gesehen zu haben? Wir wissen es nicht.

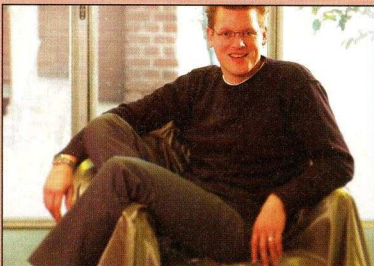
Dafür wissen wir, was ihr wollt. Eine größere Posthütte zum Beispiel. Und die gibt's ab dieser Ausgabe auch – anders hätten wir auch keine Chance, eurer Schreibwut Herr zu werden. Neu ist außerdem die Rubrik "Preview Status", in der wir euch kurz und prägnant auf den neuesten Stand bereits vorgestellter Spiele bringen oder unseren Ersteindruck zu Spielen in ganz frühem Entwicklungsstadium zum Besten geben. Und weil ihr uns ja laufend mit neuen Ideen bombardiert, wird es in der nächsten Ausgabe sicher weitere Verbesserungen geben. Bis dahin wie immer viel Spaß beim Lesen und beim Spielen, euer

Martin Mirbach



Keine Testversion

In der Ausgabe Juli 2004 des CUBE Magazins befindet sich ein angeblicher "US-Importtest" zu *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Zum Zeitpunkt, als dieser Test angefertigt wurde, existierte noch keine Testversion des Spiels. Der US-Release ist erst am 7. Juli 2004, was einen Importtest ad absurdum führt. Wir stellen dazu fest, dass selbst am Erscheinungstag des CUBE Magazins keine Testversion von *Pandora Tomorrow* GameCube zur Verfügung stand. Auch basiert der in der gleichen Ausgabe zu findende *Rainbow Six 3*-"Test" nicht wie behauptet auf der



deutschen Testversion, sondern auf einer internationalen Version. Eine deutsche Testversion stand zu dem Zeitpunkt nicht zur Verfügung. Ubisoft Deutschland kann eine solche Vorgehensweise bei der Anfertigung von Tests in keiner Weise unterstützen oder gut heißen.

Niels Bogdan
Head of PR
Ubisoft GmbH, Düsseldorf

Birdie!

In Zusammenarbeit mit Nintendo schicken wir euch aufs Grün und verlosen als Hauptpreis

**1 x Nintendo GameCube (black)
mit Spiel Mario Golf: Toadstool Tour**

Außerdem als 2. bis 4. Preis je ein Spiel Mario Golf: Toadstool Tour.

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

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13 • 44866 Bochum

Einsendeschluss ist der **20.08.2004**. Viel Glück!

Rubriken

Abo-Angebot	82
Best Buy	84
Charts	30
Cheatkarten	92
Gamewatch	12
GCN-Index	86
Impressum	90
Lesertests	70
Nachbestellseite	83
News	6
Posthütte	66
Vorschau	90
Wertungssystem	31

Feature

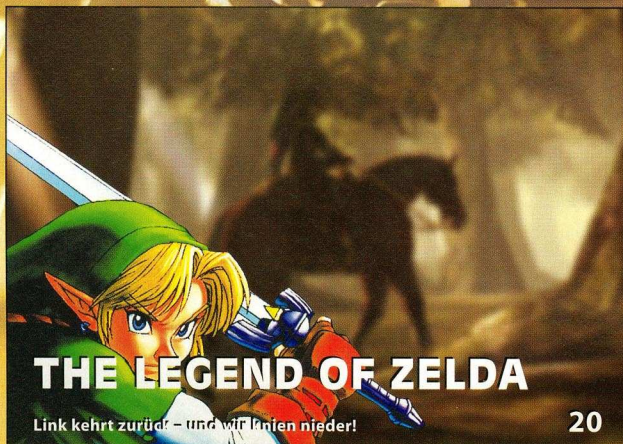
Nintendo DS	6
Innovation hat einen Namen: Nintendo mischt den Markt für Handhelds auf	

Tips & Tricks

Cheats, Tipps & Tricks	72
Diesmal unter anderem mit Splinter Cell: Pandora Tomorrow!	
Komplett gelöst! Harry Potter und der Gefangene von Askaban	74

Previews

Goldeneye: Rogue Agent	29
Metroid Prime: Echoes	28
Paper Mario 2	28
Prince of Persia 2	29
Resident Evil 4	28
Second Sight	26
Spider-Man 2	29
Starfox 2	24
The Legend of Zelda	20



THE LEGEND OF ZELDA

Link kehrt zurück – und wir lenken nieder!

20



STARFOX 2

Namcos Shooter nimmt Form an!

24



SECOND SIGHT

Die TimeSplitters-Macher trumpfen auf!

26



HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

EA verzaubert den GameCube!

32

GameCube-Tests

Asterix & Obelix XXL	54
Custom Robo: Battle Revolution	57
Future Tactics: The Uprising	58
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	32
NHL Blitz Pro	58
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution	52
Rainbow Six 3	42
Ribbit King	57
Samurai Jack	56
Shrek 2	36
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	40



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Hier kommt der beste Sam Fisher aller Zeiten!

40

GBA-Tests

Asterix & Obelix XXL	63
Crash Bandicoot Fusion	62
Donkey Kong Country 2	61
Fire Emblem	62
F-Zero: GP Legend	61
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	61
Serious Sam	63
Shrek 2	63
Sonic Advance 3	60
Spyro Fusion	62

Zubehör

Diesmal im Test:	64
Medusa 5.1 Surround Headset, Scartbox inkl. S-Video, Cube Pad und Code Devil	

Gewinnspiele

Mario Golf	3
Shrek 2	38



SHREK 2

Das Spiel zum Kinofilm des Sommers!

36



Newsflash

Atari [arbeitet mit DBZ Supersonic Warriors an einem weiteren Dragon Ball-Titel für den GBA. Diesmal wird es ein Prügelspiel]

Axel Herr [der ehemalige Nintendo Deutschland-Chef hat die Geschäftsführung der deutschen THQ-Niederlassung übernommen]

China [will in Zukunft neu erscheinende Videospiele einer noch strengeren Zensur als bisher unterziehen]

Codemasters [hat mit Ken Johnston einen neuen Worldwide Marketing Director mit über 20 Jahren Berufserfahrung gefunden]

Datel [bringt mit dem MAX Drive eine massive Speicherkarte für den Cube heraus, mit der ihr AR-Codes und sogar Speicherstände auf den PC herunterladen und auf euren Cube übertragen könnt. Auch eigene Spielstände lassen sich auf den PC speichern und z.B. per E-Mail versenden]

Digimon [Bandai lässt das virtuelle Viechzeugs wieder en masse auf uns los! Noch diesen Sommer erwarten uns Digimon Racing, Digimon Rumble Arena 2 und Digimon World 4]

Doom [die Warner-Studios haben die Filmrechte zu Doom an Universal Pictures verloren]

E-Mails [empfangen und chatten könnt ihr bald auch auf dem GBA! Majesco arbeitet an einem kabellosen Datenübertragungssystem, mit dem ihr einem Freund auf bis zu fünf Kilometer Entfernung Nachrichten auf seinen GBA senden könnt]

E3 [die eben erst frisch zu Ende gegangene E3 wurde offiziell zur kaufkräftigsten Messe der USA ernannt. Die auf ihr vorgestellten Produkte habe die größte Chance, bei ihrem Release auch tatsächlich verkauft zu werden]

EA [lässt einige der hauseigenen Programmierstudios fusionieren und auf diese Weise ca. 120 Arbeitsplätze wegfallen]

EA (2) [gilt als Übernahmekandidat für den mächtigen US-Medienkonzern Viacom]

EA (3) [gründet zusammen mit der University of Central Florida eine Hochschule für Spieleentwicklung]

Engine Software [der Nintendo-treue niederländische Softwareentwickler hat sich auch für den Nintendo DS eine Lizenz gesichert]

Advance Wars: Under Fire

GCN

Der GBA-Krieg greift auf den GameCube über

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Kujū Entertai.

Genre: STG

Erhältlich: 2005

Ursprünglich vermutete man hinter dem Projekt einen Castlevania-Titel. Was letztlich dabei raus kam ist aber ein guter Ersatz. Anders als auf dem GBA ist Advance Wars auf dem Game-Cube ein Echtzeitspiel und deutlich actionorientierter. Die Grafik ist leicht comichaft, die Explosionen schön umgesetzt. Leider drängen sich beim Anblick des Spiels und beim Namen des Entwicklerstudios unangenehme Erinnerungen an Reign of Fire auf. Wir hoffen innig, dass Kujū sämtliche Parallelen zu diesem Spiel bleiben lässt und Advance Wars darüber hinaus einen ähnlich guten Mehrspielermodus verpasst wie auf dem GBA.



▲ Das gefeierte Strategiespiel kommt auf den GameCube. Allerdings mit Änderungen.

Herr der Ringe: Das 3. Zeitalter

GCN

Der Abschluss eines Meisterwerks

Vertrieb: EA

Hersteller: EA Games

Genre: RPG

Erhältlich: Q3/2004

Das Kino-Epos ist Geschichte und um das Meisterwerk, das die letzten drei Jahre für einiges Aufsehen gesorgt hat, auch auf dem Cube würdig ausklungen zu lassen, belieft uns EA im Herbst mit Hdr: Das dritte Zeitalter. Hier schlüpft ihr in die Haut zahlreicher Helden und Nebenfiguren des Romans und kämpft in einer klassischen RPG-Gruppe an der Seite der Gemeinschaft des Rings gegen den dunklen Herrscher. Die Minen von Moria, die belagerte Stadt Osgiliath oder auch Helms Klamm – alles ist mit dabei. Selbst auf der Seite Saurons dürft ihr im Laufe des Spiels kämpfen.



▲ Batz! Schon hat er einen Ring ums Auge!

King Arthur

GCN

Lust auf eine Tafel-Spielrunde?

Vertrieb: Konami

Hersteller: Krome

Genre: ADV

Erhältlich: Q3/2004

Passend zum demnächst anlaufenden Kinostreifen King Arthur lässt Konami momentan noch Entwickler Krome das Spiel zum Film feinschleifen. Euch erwartet ein sehr kampflastiges Abenteuer, das dank offizieller Lizenz natürlich die Storyline der Zelluloid-Vorlage voll einarbeitet. Ganz egal, ob ihr euch alleine oder zu zweit im Koop-Modus durch die Ländereien Camelots prügeln wollt: Euch stehen neben Arthur und Lanzelot noch eine ganze Menge weiterer Filmcharaktere zur Verfügung, die zu Pferde und zu Fuß das Böse aus ihrem Königreich prügeln. Der Titel hat eine sehr stabile Basis, noch fehlt uns im Spiel aber echter Zündstoff.



▲ Dank Pferd sitzt das Schwert herrlich auf Maulhöhe der Gegner.

Street Racing Syndicate

GCN

Für Geld, für Ruhm, für... LADIES!

Vertrieb: Namco

Hersteller: Eutechnyx

Genre: RSP

Erhältlich: Q3/2004

Beim momentanen Straßenrennspiel-Hype kann ein Spiel mehr nicht schaden, dachte sich Namco und beauftragte Eutechnyx mit *Street Racing Syndicate* für den Cube. Auch hier dürft ihr um Ruhm, Ansehen, Kohle und Respekt der konkurrierenden Straßenrennfahrer kämpfen. Als Bonus hat man noch ein paar Boxenluder mit draufgepackt, die euch bei entsprechendem Erfolg ebenfalls quer durch eure Rennspielkarriere verfolgen. Bei Misserfolg folgt euch stattdessen die Polizei. Das führt dann schnell zum Crash. Und das dank eines realistischen Schadensmodells zu hohen Reparaturkosten, ohne die ihr sonst hätten Tuning einkaufen können.



▲ Ohne Tuning landet selbst die schnellste Viper in der Dreirad-Klasse.

Dead Rush

GCN

Horror-Action-Feinkost von Activision

Vertrieb: Activision

Hersteller: Treyarch

Genre: ADV

Erhältlich: 2005

Völlig ohne Erinnerungen oder Gedächtnis, dafür aber mit einem Mords-Brumm-schädel erwacht Jack Wade eines unschönen Abends am Strand. Benommen wankt er zurück in das kleine Städtchen, das er nahe des Ufers erblickt hat – nur um festzustellen, dass es von Zombies, Monstern und sonstig-schleimiger Höllenkreaturen überrannt worden ist. Was geschah in den verwüsteten Straßen? Und wer zum Teufel seid ihr eigentlich? Grafisch bereits jetzt auf einem starken Bein (Zombies lassen sich z.B. dank Dutzender Trefferzonen förmlich in Stücke schießen), dürfte vor allem die Storyline des Horror-Titels Genrefans interessieren!



▲ Da haben wir uns wohl etwas Dreck an den Kotflügel gefahren.

Spyro: A Hero's Tail

GCN

Lila Drache versus Artgenosse

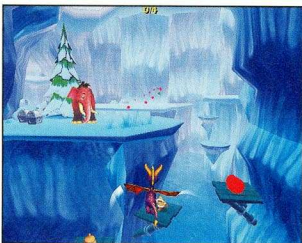
Vertrieb: Vivendi

Hersteller: Eurocom

Genre: JNR

Erhältlich: Q4/2004

Ein garstiger roter Drache will die Herrschaft über das friedliche Drachenreich an sich reißen. Dazu hat er im Lindwurm-Hoheitsgebiet ein ganzes Rudel von Finsternis-Rubinen verteilt, die Licht und damit das Leben aus Spyros Heimat saugen. Natürlich können dieser (und seine vier ebenso spielbaren Freunde) das nicht zulassen. Fliegend, schwimmend, kämpfend und Feuer spuckend macht sich das charmante lila Schuppentier auf die Jagd nach seinem roten Widersacher. Selbstverständlich dürft ihr euch auf einen ganzen Sack voll neuer Drachen-Fähigkeiten sowie Echtzeit-Levelmorphing freuen.



▲ Am Grafikstil hat sich nicht viel geändert, dafür sind die Effekte top!

Newsflash

European Games Network [die Londoner Fachmesse in Konkurrenz zur scheinotenen ECTS findet vom 1.-4. September in den Docklands statt]

Everest II [wurde trotz massiver Konkurrenz aus dem Hause Blizzard (*World of Warcraft*) auf der E3 von der internationalen Fachpresse gleich mehrfach zum „besten MMORPG der E3“ ernannt]

Fathammer [der Handheld-Softwarespezialist bastelt in Zukunft auch an Spielen für die portable Next Generation-Konsole Gizmondo]

Final Fantasy VII Advent Children [der Spin-Off-Computerfilm zum legendären Sony-RPG nimmt langsam Formen an und wird als Kauf-DVD erscheinen. Ein endgültiger Release-termin steht noch nicht fest]

Findet Nemo [auf dem GBA! Dank THQ erwartet uns demnächst Findet Nemo: Das Abenteuer geht weiter]

The Game Initiative [hält in Maryland eine Veranstaltung für junge Programmierer und alte Game-Business-Hasen ab, um Arbeit suchende Entwickler und Industrietreter zusammenzuführen]

Gundam Force [wird derzeit von Bandai für den GBA versoftet]

Hitman: Contracts [den Soundtrack zum Spiel gibt es jetzt auf CD]

Infogrames [der Atari-Mutterkonzern konnte das abgelaufene Geschäftsjahr mit einem Gewinn abschließen]

Interplay [wurde von den US-Behörden wegen ausstehender Lohn- und Sozialzahlungen vorübergehend dicht gemacht. Nun darf weiter gearbeitet werden, aber die Mutterfirma Titus ist insolvent...]

John Burke [der Ex-Dreamworks-Direktor arbeitet jetzt für Kayak Interactive]

Joytech [hat sich mit Pelle Lundborg und Craig Morrow erfahrene Verstärkung in ihre Chefetage geholt]

Kingdom Hearts [der PS2-Megahit kommt auf den GBA und stellt eine Verbindung zwischen dem ersten Teil und dem bald auf der PS2 erscheinenden, offiziellen zweiten Teil her]

Konami [hat sich die Lizenz zur Versoftung der Zeichentrickserie *Dragon Boost* gesichert]

Newsflash

Playlogic (hat mit *Xyanide* ein klassisches Sci-Fi-Shoot-'em-Up für den GBA in der Mache)

MadCatz [der Zubehörhersteller hat im letzten Geschäftsjahr erstmals über 100 Millionen Dollar Umsatz erzielt]

Majesco (1) [bastelt an einem *Dragon Ball GT*-Spiel für den GBA]

Majesco (2) [präsentierte auf der E3 ein kabelloses GBA-Linksystem, das ähnlich wie Bluetooth-Adapter eine Verbindung mit anderen GBAs herstellen kann]

Microsoft [und der Software-Entwickler Mythic (*Dark Age of Camelot*) haben ihren Rechtsstreit um den von Microsoft eingetragenen Namen „Mythica“ beigelegt, der Name bleibt ungenutzt]

Midway [gilt wie EA als Übernahmekandidat für Viacom]

Nintendo (1) [hat mit *Pokémon* nach wie vor ein extrem zugkräftiges Pferd im Stall. Zum Start von *Pokémon Colosseum* haben sich die GCN-Verkäufe in manchen Teilen Europas verdoppelt, in Großbritannien waren in der ersten *Colosseum*-Woche sogar 8 von 10 verkauften Spielkonsolen GCNs]

Nintendo (2) [hat in einem Gerichtsverfahren gegen eine Gruppe taiwanesischer Spiel-Raubkopierer, die ihre gefälschten Produkte auch weiter verkauft hatten, Strafen von bis zu sieben Jahren Gefängnis erwirkt]

Nintendo (3) [bietet das Cube-Spiel *Pokémon Box* auf ihrer Website www.nintendo.de auch als Bonus-Prämie an. Satte 4.000 Sterne müsst ihr dafür aber schon locker machen]

Nintendo (4) [arbeitet für die E3 2005 an einer neuen Spielkonsole (!) namens *Revolution*. Details oder ob es sich überhaupt um den GCN-Nachfolger handelt, ist nicht bekannt]

Nintendo (5) [unterstützt die europäische Markteinführung des *Tribal*-GBA mit einer 5 Millionen Euro-Werbekampagne]

Nintendo (6) [bringt nach dem N64-Ableger *iQue* nun auch den GBA nach China]

NubyTech [der Peripheriegeräte-Spezialist bringt zum 15-jährigen Jubiläum von *Street Fighter* einen Spezialcontroller zum Capcom-Prügelhit auf den Markt, momentan allerdings nur für die PS2]

The Urbz

GCN

Die Sims kehren zurück. Diesmal in die Großstadt.

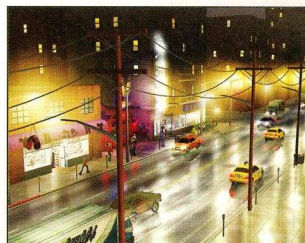
Vertrieb: EA

Hersteller: EA Games

Genre: SIM

Erhältlich: Q3/2004

Mit einer völlig neuen Einstellung und Spielrichtung kehrt der Inbegriff des virtuellen Lebens zurück auf alle großen Konsolen, also auch auf den Cube. In *The Urbz* kämpft ihr mitten im Kern einer Großstadt um Macht, Erfolg, Geld, Karriere, Ruhm und Reputation. Euer Ziel ist es, der bekannteste Chefchecker eurer Metropole zu werden. Ganz egal, ob ihr als Koch in einer Sushi-Bar oder Nitro-Mischer in der Feuerwerksfabrik arbeitet: Neben einem komplett überarbeiteten Create-A-Sim-Feature dürft ihr euren Sim live durch sein Arbeitsleben verfolgen und seine Entscheidungen im Job selbst treffen!



▲ Tattoos, Nasenringe, Punk-Frisur. Der Chef im Bezirk braucht das passende Outfit.

Geist

GCN

Alles andere als gespenstisch

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: n-Space

Genre: EGO

Erhältlich: Q4/2004

Der GameCube ist im Gegensatz zur Xbox alles andere als die ideale Konsole für Freunde von Ego-Shootern. Dennoch hat Nintendo einen Titel in petto, der aufhorchen lässt. Programmiert wird *Geist* von der durch *Duke Nukem*-Spiele bekannt gewordenen Truppe n-Space. Auf der E3 2004 präsentierte sich das Spiel im Vergleich zu 2003 deutlich besser. Technisch sieht *Geist* zwar nicht so gut aus wie ein *Metroid Prime*: *Echos*, muss sich aber nicht vor aktuellen Spielen verstecken. Viel interessanter ist das Gameplay, das harte Schussfolgen mit übersinnlichen Aktionen verbindet. Selbst einen Hund konnten wir diesmal steuern!



▲ Nicht immer kommt man hier durch Ballern voran. Nutzt eure PSI-Fähigkeiten.

Donkey Kong: Jungle Beat

GCN

Das ist der Rhythmus, wo man mit muss!

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: GSK

Erhältlich: Q4/2004

Noch muss sich der erste Teil des Geschicklichkeits-Musiktitels aus dem Hause Nintendo in Deutschland durchsetzen. Trotzdem wird fleißig an einem Nachfolger gefeilt. Genau schon wie im Prequel werdet ihr hier mit einem speziellen Bongo-Controller den Rhythmus eines auf dem Bildschirm abgespielten Songs mittrommeln müssen. Und das Ganze möglichst exakt und auf den Punkt gebracht, denn nur für fehlerfreies Klopfervergnügen gibt es den ersehnten Highscore. Mal sehen, wie die deutsche Version des ersten Teils ankommen wird (Importtest in Ausgabe 3/04) und welche Songauswahl und Innovationen der Nachfolger bringt.



▲ Der Multiplayer-Modus war ganz klar die Stärke des ersten Teils.

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 ESSEN
TEL. 0201-777225

Ladenpreise können abweichen

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

Tak 2: Der Stab der Träume

GCN

Wir wünschen euch einen guten Tak!

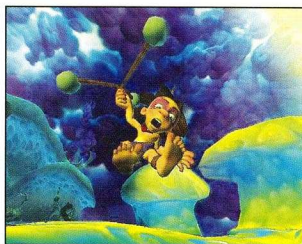
Vertrieb: THQ

Hersteller: Avalanche

Genre: JNR

Erhältlich: März 2005

Im zweiten Teil des Adventure-Jump'n'-Runs steuert ihr einen schon sehr viel erfahrenen Tak durch seine neun breit gebauten Levels. Seine Aufgabe: Das Alptraum-Zepter aus den Klauen der finsternen Horden zurückzuerobern. Mit diesem nützlichen Teil sollte es dem jungen Helden ein Leichtes sein, dem bösartigen Schamanen Taloc auf seine schmierigen Griffel zu klopfen. Doch bis dahin hat Tak einige Hindernisse zu überwinden. Neun völlig neu designte Alptraum-Kreaturen zum Beispiel. Glücklicherweise hat auch Tak einiges an neuer Juju-Magie zu bieten, um bei den bösen Jungs klar Schiff zu machen!



▲ Unter anderem kann sich Tak per Juju-Zauberei in allerlei **Kampftiere** verwandeln.

Lotus Challenge

GCN

Briten-Rennsport mit Adrenalinfaktor

Vertrieb: n.n.b.

Hersteller: Xicat

Genre: RSP

Erhältlich: Q3/2004

Die schnittigen Schlitten aus Großbritannienens berühmter Rennsport-Werkstatt stehen ganz im Mittelpunkt von **Lotus Challenge**. Hier dürft ihr quer durch den Lotus-Rennstall der letzten 50 Jahre reisen. Der reicht von Fantasiefahrzeugen bis hin zu den alten Formel 1-Racern des legendären Team Lotus. Doch nicht nur F1-typische Langstreckenrennen über etliche Runden und Boxenstopps erwarten euch, nein, auch eure Talente als Stuntman und eure Ausweichfähigkeiten mitten im Berufsverkehr einer Großstadt werden ausgetestet. Es erwarten euch heiße Rennen zwischen Schnee, Nebel, Regen und Wüstensand!



▲ Ob das Spiel ähnlich erfolgreich wird wie anno dazumal die **F1-Gang**?

Splinter Cell 3

GCN

Der beste Stealth-Shooter aller Zeiten?

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Ubi Soft

Genre: ACT

Erhältlich: Q3/2004

Egal wo Sam Fisher auftauchte, er gönnte sich für seine Grafik-Prachtbomben regelmäßig satte 90% plus! Daran dürfte sich wohl auch mit dem dritten Teil der Serie nix ändern. Bedenkt man, dass Ubi Softs Team die Grafikengine noch weiter aufbohrte, könnte SC3 das optische beste Konsolenspiel aller Zeiten werden. Gepaart mit der gewohnt endglosen Storyline, der völligen Freiheit bei der Bewältigung eines Levels und den im zweiten Teil eingebrachten Multiplayer-Modi lässt uns Nichts daran zweifeln, dass wir wieder einen Winner-Award loswerden!



▲ Schleichen, Kriechen, Klettern, Springen – alles kein Thema für den **Topagenten**.

RAINBOW SIX 3 57,95

PHANTASY STAR ONLINE 57,95

S.P. PANDORA TOWN 59

SHELLSHOCK NAM 67 59,95

MARIO GOLF 54,95

SPIDERMAN 2 57,95

007 ALIAS oder H. POKEMON COLOS. 54,95

BEYOND 8-BIT 54,95

KNIGHTS TEMPLE 54,95

SIREN 57,95

THE SUFFERING (18) 54,95

HARVEST MOON 49,95

Final Fantasy CC 54,95

MGS TWINSNAKES 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS!! SCHNELLER, BESSER

UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN

WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST!!!

GAMECUBE TOPHITS	ZUBEHÖR	GC PREISLISTE
1000 AVANCELINE dt. 39,95	A. REPLAY & 1019 Memo 49,95	007 NIGHTFIRE dt. 29,95
ASTRIX & OBELIX dt. 49,95	FREELOADER 19,95	ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
CONAN dt. 54,95	MEMORY 251 wsg. 29,95	SERIOUS SAM PAL 29,95
DEADRIGHTS uncut 59,95	MEMORY 1019 Rights 24,95	HUNTER PALANCE dt. 39,95
Goblin Commander dt. 47,95	TIPS DES MONATS	Mortal Kombat 5(18) 29,95
FIFA Football 2004 dt. 57,95	MORTAL KOMBAT 5(18) 29,95	Langsion Mansion dt. 29,95
HERRI.Rings Risk & K. 57,95	RESIDENT EVIL (18) dt. 29,95	MetroidPrime dt. 29,95
MARIO KART dt. 54,95	RESIDENT E. ZERO dt. 29,95	MISSION IMPOSSIBLE PICKIN dt. 29,95
NEED SPEED UNDE. dt. 54,95	weiter Re Teile lieferbar!!!	PITFALL dt. 39,95
Pokemon Channel dt. 29,95	GAMEBOY ADVANCE	PRINCE PERSIA dt. 44,95
SPHINX dt. 47,95	Gameboy Player dt. 59,95	RED FACTION 2 uncut 49,95
SAMURAI JACK dt. 49,95	Dynasty King 2 dt. 39,95	SKIESHARCADIA dt. 49,95
StarWars Rebel Strike dt. 29,95	Golden Sun 2 dt. 39,95	StarWars Jedi Out. dt. 19,95
TALES of Phantasia	Swami of MANA dt. 39,95	StarWars Jedi Acc. dt. 29,95
TRUE CRIME LA dt. (18) 49,95	MAX PRYNE dt. 39,95	Sugar Mono S. dt. 29,95
Tak und die ... dt. 39,95	METROID ZERO MISS. 39,95	Star Wars 2 PAL 29,95
Virtuifit Joo dt. 39,95	XBOX TOPHITS	TURKIK Final PALANCE(18) 19,95
XIII dt. 29,95	RIDICULOUS PALANCE! AUGUST	Merlin World dt. 49,95
	DOYER 3 dt. 57,95	
	Red Dead Revolver dt. 57,95	
	SUPER dt. 57,95	

BESTELLANNAHE: 0201-777235

Verandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NW Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zügig 60% Lieferung UPS/POST

JETZT MIT ALTERSNAHWEIS REGISTRIEREN UND 100€ SPIELE BESTELLEN!!!

WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR PC-DOWNLOADER

BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.V. BLZ 33450000 KTO 42317701

Newsflash

O-3 [der neu gegründete Videospiel-Publisher hat eben Verträge mit den Softwareschmieden The Behemoth, Espaço Informática, SyberSoft, Virtual Toys und XPEC Entertainment abgeschlossen]

Odile Limpach [die Geschäftsführerin von Ubi Soft Deutschland wurde zur französischen Außenhandelsberaterin ernannt]

Prince of Persia 2 [der Nachfolger zum Adventure-Hit durfte sich auf der diesjährigen E3 über einige Awards u.a. zum „besten Konsolenspiel der E3“ freuen]

PS2 [Sonzys Handheld-Konsole konnte dieses Jahr zwei der renommierten GCA-Awards einkassieren, unter anderem in der Kategorie „Bestes vorgestelltes Produkt“]

SCI [hat einen zunächst auf drei Spiele befristeten Publishing-Vertrag mit Ubi Soft abgeschlossen]

SCI (2) [lässt die auch auf dem Cube erfolgreiche Conflict-Reihe nun für Mobiltelefone umsetzen]

Sega [wird ab sofort und weltweit alle ESPN-Sportspiele exklusiv über Take 2 vertreiben lassen]

SNK [veröffentlicht in Kürze *Metal Slug Advance* für den GBA]

Sony [wird den PS2-Preis im PAL-Gebiet vorerst nicht senken]

Splinter Cell 3 [wurde auf der E3 von der internationalen Fachpresse mit reichlich Awards dekoriert. Unter anderem wurde es von einigen Magazinen zum „besten Spiel der E3“ und zum „Spiel mit der besten Grafik“ ernannt]

StarCraft: Ghost [zeigte sich auf der E3 zum ersten Mal als spielbare Version und sorgte für allgemeines Staunen]

Steve Ince [bietet ab sofort seine Storyboard-Schreibtalente als freier Schriftsteller an. U.a. stammt die Storyline zu *Broken Sword: The Sleeping Dragon* aus seiner Feder]

Tauschgeschäft [unter www.woosh.de können Konsoleros in Kürze eine Online-Tauschbörse für ihre gebrauchten Videospiele finden]

Thrustmaster [bringt ein offiziell lizenziertes Ferrari-Lenkrad für Spielkonsolen auf den Markt]

Tron 2.0 [der Disney-Filmklassiker statet dank Buena Vista bald dem GBA einen Besuch ab]

Mario Party Advance

GBA

Mario macht mobil. Die Party-Tour für die Hosentasche!

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: GSK

Erschältich: Q4/2004

Auf stationären Konsolen ist Mario mit seiner Party eine richtige Fetenmacht. Auf dem GBA soll das Prinzip ähnlich umgesetzt werden. Nintendo kündigte über 60 Minispiele an, in denen in gewohnter Manier gegeneinander antreten dürft. Ihr wüfelt und absolviert pro Runde ein Minispiel. Unser erster Eindruck bescheinigte dem Spiel einen hohen Spaßfaktor. Wir hoffen allerdings, dass sich Nintendo einige neue Ideen einfallen lässt und nicht vorhandene Spielchen einfach übernimmt. Doch was wäre ein Mario Party-Spiel ohne freispielbare Extras? Nichts! Also, freut euch auf viele Boni.

Mit einem konkreten Erscheinungstermin hält sich Nintendo leider noch zurück. Wir rechnen aber noch in diesem Jahr mit einer Veröffentlichung.



▲ Längst überfällig: Eine schöne Sammlung lustiger Minispielen mit Mario für unterwegs.

Pokémon Fire Red/ Leaf Green

GBA

Die alten Pokémon im neuen Gewand.

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: RPG

Erschältich: 01.10.2004

Nein, *Fire Red* und *Leaf Green* sind keine neuen Pokémon Editionen, sondern aufgepöppelte Ausgaben der klassischen roten und grünen Version. Wörtlich übersetzt bedeuten die Namen „Feuerrot“ und „Blattgrün“. Gameplay und Spielablauf werden mit den alten Versionen identisch sein. Auffälligste Änderung ist die Grafik. *Pokémon Fire Red/ Leaf Green* ähnelt optisch stark den bereits erhältlichen Editionen *Saphir* und *Rubin*. Natürlich sind die neuen Pokémon mit den *Saphir* und *Rubin*-Kerlchen kompatibel und können so getauscht werden. Da das Spiel bereits am

1. Oktober erscheint, findet ihr den Test mit etwas Glück bereits in unserer nächsten Ausgabe.



▲ Spielerisch identisch mit den roten und grünen Versionen, optisch aber aufgepeppt.

Mario Golf Advance Tour

GBA

Auch auf dem GBA hat Mario echte Schlagqualitäten.

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: SPS

Erschältich: 17.09.2004

Auf dem GameCube hat uns Mario mit seinen Golf-Ambitionen begeistern können. Auch die ersten Probeschläge auf dem GBA lassen auf ein ähnlich gutes Spiel schließen. *Mario Golf Advance* besticht durch eine hervorragende 3D-Grafik. Auch die Animation der Charaktere ist Nintendo super gelungen. Unsere Schwärmerei setzt sich auch bei der Gestaltung der Kurse fort. Optisch macht das Spiel also einen Spitzeneindruck. Spielerisch wird die bekannte Kost geboten. Leicht zugängliches Golf, das sich aber erstaunlicherweise mehr am Realismus orientiert als auf dem GameCube. Selbst die

Flughahn des Balls durften wir in 3D verfolgen. Dazu kommt ein spezieller Mode-7-Effekt zum Einsatz.



▲ Grafisch ist Mario Golf sicher eines der schönsten Spiele auf dem GBA.

DEIN MUT MAG DICH VERLASSEN. DEINE FREUNDE NICHT.



SPIELE ALS HARRY, RON UND HERMINE
UND BESIEGE DIE DEMENTOREN.™

Harry Potter
THE CHANCE IN ASHLAND™

www.harrypotter.ca.com www.harrypotter.com
www.eagames.de



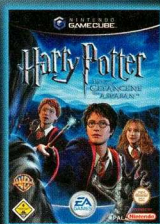
Sei Ron und erforsche
Hogwarts.™ spiele Streiche
und überliste die
Slytherins.



Spieler Hermine und steuere
feuerspeisende Drachen,
beschwore Eis herauf und decke
Geheimnisse auf.



Stelle Harrys Mut auf die Probe,
während er Seidenschmabel™ fliegt, einen
Patronus heraufbeschwört und den
Wachen von Ashland gegenübertritt.



Challenge Everything™

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

Adv. of Jimmy Neutron: Attack of the Wonkies

Jump'n'Run THQ 2004

Amazing Island

Simulation Sega 2004

Baten Kaitos

Rollenspiel Namco Q3/2004

Blood Rayne 2

Action Majesco n.n.b.

Catwoman

Action EA Q3/2004

Crash Twinsanity

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

Dead Rush

Action Namco 2005

Def Jam: Fight for NY

EA Beat'em-Up Q3/2004

Digimon Rumble Arena 2

Jump'n'Run Atari Q3/2004

Digimon World 4

Rollenspiel Atari 2004

Donkey Kong Jungle Beat

Geschicklichkeit Nintendo 2005

Donkey Konga

Geschicklichkeit Nintendo 15.10.2004

Fairly Odd Parents

Geschicklichkeit THQ n.n.b.

FIFA Football 2005

Sportspiel EA Q3/2004

Fire Emblem: Souen no Kiseki

Rollenspiel Nintendo 2005

Get On Da Floor

Geschicklichkeit Eidos Q3/2004

Get On Da Mic

Geschicklichkeit Eidos Q3/2004

GT Cube (GTC)

Rennspiel MTO n.n.b.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Adventure EA 04.06.2004

Harvest Moon: A Wonderful Life 2

Simulation Ubi Soft n.n.b.

Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Rollenspiel EA Q4/2004

King Arthur

Action Konami 2004

Kleine Haie – Große Fische

Jump'n'Run Activision Q3/2004

Legend of Golfer

Sportspiel Nintendo 2004

Lemony Snicket's of Series of Unfortunate Events

Jump'n'Run Activision Q4/2004

Lotus Challenge

Rennspiel XiCat n.n.b.

Madden NFL 2005

Sportspiel EA Q3/2004

Mario Party 6

Geschicklichkeit Nintendo Q4/2004

Mega Man X: Command Mission

Rollenspiel Capcom Q3/2004

Midway Arcade Treasures

Action Konami 2004

Midway Arcade Treasures 2

Action Konami 2004

NASCAR 2005: Chase for the Cup

Rennspiel EA Q4/2004

NBA Live 2005

Sportspiel EA Q3/2004

NCAA Football 2005

Sportspiel EA Q4/2004



Advance Wars: Under Fire

Genre: STG

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2005

Tendenz:



Call of Duty: Finest Hour

Genre: EGO

Vertrieb: Activision

Erhältlich: 2004

Tendenz:



Far Cry: Instincts

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: 2004

Tendenz:



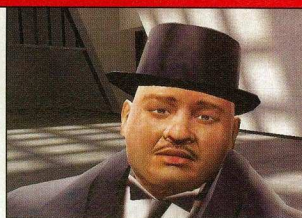
Geist

Genre: EGO

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2004

Tendenz:



GoldenEye: Rogue Agent

Genre: EGO

Vertrieb: EA

Erhältlich: Dez. 2004

Tendenz:



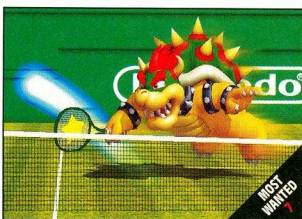
Killer 7

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: Q3/2004

Tendenz:



Mario Tennis

Genre: SPG

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2005

Tendenz:



Metroid Prime 2: Echoes

Genre: ADV

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz:



Need for Speed Underground 2

Genre: Rennspiel

Vertrieb: EA

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz:



Paper Mario 2

Genre: RPG
Erhältlich: Q3/2004

Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



Star Fox 2

Genre: ACT
Erhältlich: Q3/2004

Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



Pikmin 2

Genre: RPG
Erhältlich: 08.10.2004

Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



StarCraft: Ghost

Genre: ACT
Erhältlich: Sep. 2004

Vertrieb: Vivendi
Tendenz:



Prince of Persia 2

Genre: ACT
Erhältlich: 2005

Vertrieb: Ubi Soft
Tendenz:



TimeSplitters: Future Perfect

Genre: EGO
Erhältlich: 2005

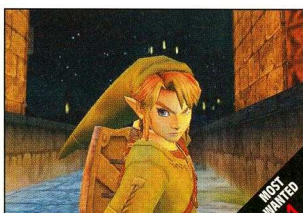
Vertrieb: EA
Tendenz:



Resident Evil 4

Genre: ADV
Erhältlich: Q3/2004

Vertrieb: Capcom
Tendenz:



Zelda GCN

Genre: ADV
Erhältlich: 2005

Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



Second Sight

Genre: ACT
Erhältlich: Q4/2004

Vertrieb: Codemasters
Tendenz:



Zelda: Four Swords Adventures

Genre: ADV
Erhältlich: n.n.b.

Vertrieb: Nintendo
Tendenz:

NCAA March Madness 2005	Sportspiel	EA	Q3/2004
NHL 2005	Sportspiel	EA	Q3/2004
Odama	Geschicklichkeit	Nintendo	2005
Outlaw Golf 2	Sportspiel	TDK	2004
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	Atari	2005
Polar Express	Adventure	THQ	Q4/2004
Power Rangers: Dino Thunder	Action	THQ	Q3/2004
Rainbow Six 3	Ego-Shooter	Ubi Soft	24.06.2004
RibbitKing	Sportspiel	Bandai	2004
Samurai Jack	Action	BAM!	30.06.2004
Scaler: The Shapeshifting Chameleon	Action	TDK	2004
SHOWDOWN: Legends of Wrestling	Sportspiel	Acclaim	September 2004
Shrek 2	Action	Activision	Juli 2004
Sid Meier's Pirates	Adventure	Atari	Q4/2004
Skies of Arcadia II	Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Spider-Man 2	Action	Activision	Juli 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Ubi Soft	22.07.2004
Splinter Cell 3	Action	Ubi Soft	2005
SpongeBob SquarePants: The Movie	Jump'n'Run	THQ	2004
Spyro: A Hero's Tail	Jump'n'Run	Vivendi	Q3/2004
Starksy & Hutch 2	Action	Empire	2004
Street Racing Syndicate	Rennspiel	Namco	Q3/2004
Tak 2: The Staff of Dreams	Jump'n'Run	THQ	Q3/2004
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Nintendo	Q4/2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action	Konami	2004
Terminator 3: The Redemption	Action	Atari	Q3/2004
The Incredibles	Adventure	THQ	2004
The Last Job	Action	Acclaim	2005
The Movies	Simulation	Activision	Q3/2004
The URBZ: Sims in the City	Simulation	EA	Q3/2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA	2004
Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Activision	Q4/2004
Ty the Tasmanian Tiger 2	Jump'n'Run	EA	Q3/2004
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	n.n.b.
Virtua Quest	Rollenspiel	n.n.b.	2004
Warlo Ware Inc.	Geschicklichkeit	Nintendo	03.09.2004
WWE Day of Reckoning	Sportspiel	THQ	2004
X-Men Legends	Action	Activision	Q3/2004
Yu-Gi-Oh: Falsebound Kingdom	Rollenspiel	Konami	2004
Zoids: Battle Legends	Action	Atari	Q4/2004

CODENAME DS

Innovation hat einen Namen: Nintendo DS

Nein, die PSP habe er noch nicht gesehen, sagte Nintendos Shigeru Miyamoto zu Beginn der E3 in Los Angeles. Aber er sei sich sicher, dass sie ein größeres Display habe als das hauseigene DS. Auch die Grafik der tragbaren PlayStation sei sicher exzellent. Nach all dem Lob kam Miyamotos korrigierendes "aber": Die PSP werde nichts möglich machen, was nicht schon auf einem erhältlichen System machbar wäre. Mit dem DS, so Miyamoto weiter, wolle man eine Hardware zeigen, die Dinge möglich macht, die sonst nirgends möglich sind.

Cleverer Worte, die es auf den Punkt bringen. Der Nintendos DS zeichnet sich schon auf den ersten Blick durch seine zwei Bildschirme aus. Über Sonys technologischen Vorsprung mit dem PSP war man sich bei Nintendo schon im Vorfeld klar. Der listige Konter: Innovation, statt Evolution. Bis jetzt ging die Rechnung auf. Das

im Vorfeld als "PSP-Störfeuer" verurteilte Gerät konnte sogar soweit überzeugen, dass selbst Analysten dank des DS wieder Wachstumschancen im Handheldmarkt sehen. Dritthersteller für die Hardware zu begeistern schien für Nintendo ein Handstreich zu sein. Mehr als 100 namhafte Entwicklerstudios weltweit hätten bereits ein DS-Entwicklerkit bekommen. Die Programmierung für das Gerät liefere bereits auf Hochtou-

"Der Nintendo DS ist eine neuartige Maschine. Vielleicht wird es nicht jeder gleich verstehen. Aber sie werden es verstehen, sobald sie es berühren."



Satoru Iwata,
Erfinder des Nintendo DS

Egg Monster Heroes

Hersteller: Square Enix
Genre: Strategie
Bedienung: Pad



Der wilde Mix aus Rollenspiel, Strategie und Action setzt im zweiten Bildschirm auf eine taktische Darstellung der Spielfiguren.

Metroid Prime: Hunters

Hersteller: Nintendo
Genre: Ego-Shooter
Bedienung: Pad & Stylus



Technisch wohl das imposanteste Spiel, das auf der E3 für den DS gezeigt wurde. Per Stylus wird der Charakter in den Morphball verwandelt.

Bomberman

Hersteller: Hudson Soft
Genre: Geschicklichkeit
Bedienung: Stylus



Hudsons Bomberman setzt voll auf die Unterstützung des Stylus-Stifts. Die Jagd nach Power-Ups wird durch Rubbeln gesteuert.



Bei Rennspielen bietet sich der zweite Screen als Streckenkarte an. Auf MK DS sind wir sehr gespannt!

"Der Nintendo DS könnte zu einem echten PSP Killer werden."

Kevin Ray,
Chief Technology Officer bei Majesco

"Der DS hat wirklich das Potential, die mobile Spielereischaft zu revolutionieren."

Will Kassoy, Vice President bei Activision

ren, so Nintendo. George Harrison, Nintendos oberster Marketingstrategie in den USA, sieht im Zusammenspiel mit der Kreativität der Entwickler sogar "Nintendos innovativen Vorsprung" auf lange Zeit gesichert.

Der erste Eindruck zählt

Hält man das Gerät in der Hand, ergibt sich zunächst ein ungewohntes Bild. Zusammengeklappt ist der DS dem GBA SP nicht unähnlich. Allerdings viel dicker. Man kann es in etwa mit einer Zigarettenschachtel vergleichen. Klappt man es nun auf, fällt der Blick zuerst auf die beiden Bildschirme, die dem Handheld den Arbeitstitel "DS" verliehen, was wahlweise für "Dual Screen" oder "Developers System" steht.

Gerade in letzterem Begriff liegen die große Chance des Gerätes und dessen Nachteil dicht beieinander. Die auf der Messe präsentierten Spiele nutzten den zweiten Screen hauptsächlich für Karten. In Mario DS etwa, das tatsächlich wie eine 1:1-Umsetzung des hervorragenden Mario 64 aussieht, war auf dem zweiten Screen eine Karte zu sehen, die als Orientierungshilfe diente. Auch die Weiterentwicklung des auf dem GBA bereits erhältlichen Wario Ware Inc. brachte keine konkrete Idee für den zweiten Screen seitens Nintendo. Die Japaner überlassen es sozusagen den Drittherstellern, sich eigene Ideen für den zweiten Bildschirm ausdenken. "Wir geben den Entwicklern ein weißes Blatt Papier, das die nach Belie-

Fact Sheet

Die wichtigsten Infos zum Nintendo DS auf einen Blick.

Heißt es eigentlich der Nintendo DS oder das Nintendo DS?

"Die einzig richtige Bezeichnung lautet der Nintendo DS", so Paul Ashcroft von Nintendo Deutschland.

Wie groß sind die Bildschirme? Sind sie beleuchtet?

Die Screens haben eine Diagonale von jeweils 3 Zoll (ca. 7,5 cm) und entsprechen der Größe des GBA SP-Bildschirms. Beide haben eine Hintergrundbeleuchtung.

Was wird der Nintendo DS im Handel kosten?

Nintendo kündigte bereits einen "sehr attraktiven Preis" an, ohne sich dabei festzulegen. Wir rechnen mit weniger als 200 Euro.

Wird der Nintendo DS den GBA SP ersetzen?

Nein. Beide Systeme sollen parallel im Handel angeboten werden.

Werden alle Publisher und Entwickler den Nintendo DS unterstützen?

Ja! Insgesamt unterstützen schon über 100 Firmen den Nintendo DS. Electronic Arts hat bereits die Anzahl seiner DS-Entwicklerkits verdoppelt und Gerüchten zufolge arbeiten sowohl Rare als auch Microsoft an DS-Spielen.

Welche Spiele sind denn außer den bekannten schon bestätigt?

Neben den auf dieser Seite mit Bildern vorgestellten Spielen wird es definitiv einen weiteren Mario-Titel und ein Pokémon-Spiel von Nintendo geben, ein Spider-Man 2-Spiel von Activision, ein Rayman-Spiel von Ubi Soft, ein Need for Speed von Electronic Arts, ein SpongeBob SquarePants von THQ, ein Magical Vacation von Brownie Brown und, und, und... Weitere Ankündigungen erwarten wir in den nächsten Wochen und Monaten.

Warum erscheint der DS in Japan und den USA früher als bei uns?

Nintendo rechnet wegen der hohen Auslieferungsmengen mit Engpässen bei Sharp, dem Hersteller der Displays. Daher muss die weltweite Markteinführung zeitlich gestreckt werden. Trotzdem könnte es bei und kurz nach der deutschen Markteinführung zu Liefereschwierigkeiten des Handels kommen. Also: Schnell kaufen!

Werdet ihr DS-Spiele und -Zubehör in der N-Games vorstellen?

Und viel! Wir können es jetzt schon kaum erwarten, unsere Redaktionsgeräte in die Finger zu bekommen und werden euch pünktlich mit allen News und Infos versorgen.

Mobile Suit Gundam Seed

Hersteller: Bandai
Genre: Action
Bedienung: Pad & Stylus



Das Actionspiel basiert auf der populären Serie und setzt auf schnelle Action, die per Pad gesteuert wird. Charakterwahl und ähnliches wird per Stylus vorgenommen.

Pac'n Roll

Hersteller: Namco
Genre: Geschicklichkeit
Bedienung: Stylus



Ja, der gute alte Pac-Man wird hier per Stylus durch die bekannten Level gesteuert. Diesmal in 3D.

Der Nintendo DS wird die Branche auf einen neuen Weg bringen, und nicht, wie andere, nur ein Stück auf der Straße begleiten."



Reggie Fils-Aime, Nintendo Executive Vice President, Sales and Marketing

ben beschreiben können," unterstreicht dann auch Paul Ashcroft von Nintendo Deutschland.

Ist es denn unbedingt nötig, den zweiten Schirm zu nutzen? Nicht zwingend. Der zweite Screen ist zwar die optische Innovation der Konsole, doch die kann noch mehr. So ist der untere Bildschirm gleichzeitig ein Touchscreen. Mit einem mitgelieferten Stift (Stylus) könnt ihr auf diesem Screen zeichnen oder einzelne Punkte antippen. *Wario Ware Inc.* nutzte diese

"Ich arbeite seit 20 Jahren in der Branche und der DS ist wirklich in vieler Hinsicht mal was Neues."

Yuji Naka,
Senior Corporate Officer bei Sega

Möglichkeit schon sehr Spaßig. Dort dürft ihr mit dem Stift Münzen frei rubbeln oder fix Tafeln abwischen. Im Zusammenhang mit dem zweiten Screen sehen wir hier sogar die Chance, ein bisher stiefmütterlich behandeltes Genre auf Handhelds zu bringen: Echtzeitstrategie. Ein *Age of Empires* könnte mit dem Stylus als Mausersatz und dem zweiten Bildschirm als Einheiten-Management funktionieren. Zwar haben diese Idee schon andere Leute für PDAs gehabt, doch diese, nicht nur auf Spielen ausgelegten Geräte, hatten bisher mit argen Bedienungsschwierigkeiten zu kämpfen. Ein Problem, das zukünftige Spiele auf dem DS sicher nicht haben werden.

Sprich mit ihm

Interessant und umfangreich nutzbar ist

"Ich würde sehr gerne ein Spiel für den Nintendo DS entwickeln."

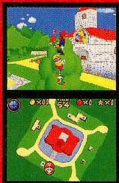
Hideo Kojima,
Metal Gear Solid-Chefentwickler

auch das eingebaute Mikrofon. Was auf bisherigen Nintendo-Konsolen nicht möglich gewesen ist, holt der DS nun nach. Wer den DS allerdings hauptsächlich unterwegs, an öffentlichen Orten einsetzen will, sollte sich in diesem Zusammenhang aber schon mal auf merkwürdige Blicke nicht spielender Mitbürger einstellen. Seinem Handheld "Move", "Attack" oder "Hold Position" zuzurufen, könnte zum Teil Unverständnis wecken. Dank des Mikrofons wird Nintendo demnächst sicher auch eine Chatsoftware vorstellen, die sowohl Text als auch Sprachnachrichten übermitteln können wird.

Mit dem DS sagt Nintendo ebenso dem Kabelsalat ade. Um Mehrspielerpartien auszuüben, steht euch nun das "Wireless LAN-System" zur Verfügung. Dieses, auf Funkübertragung setzende System, kommt völlig ohne

Super Mario 64 x 4

Hersteller: Nintendo
Genre: Jump'n'Run
Bedienung: Pad



Alles sieht so vertraut aus: Mario, das Königreich, das Schloss. Leider war das Spiel nur als Mehrspielerdemo antestbar. Doch grafisch ist es beeindruckend.

Sonic

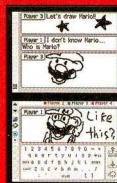
Hersteller: Sega
Genre: Jump'n'Run
Bedienung: Pad & Touch



Ihr steuert Sonic durch ein typisches Sonic-Level. Mit euren Finger könnt ihr auf dem Touchscreen rumrubbeln, was Sonic schneller werden lässt.

Picto Chat

Hersteller: Nintendo
Genre: Geschicklichkeit
Bedienung: Stylus



So könnte eine Chat-Software aussehen. Per Standard-Keyboard oder Handschrift können Nachrichten verschickt werden, oder eine Runde Hangman gespielt werden.

Mutige Ritter. Rasende Igel. Große Bösewichte.



"Wenn der DS ein Erfolg wird, werden wir in den Himmel kommen. Wird es ein Misserfolg, fallen wir direkt hinab in die Hölle."

Hiroshi Yamauchi, Nintendo President

"Nintendo ist seit jeher einer der innovativsten Hardwarehersteller – mit dem neuen Handheld haben die Japaner wieder bewiesen, dass auch heutzutage noch Raum für neue Videospielideen existiert."

Frank Matzke - Marketing Director bei Vivendi Universal Games Deutschland

"Der Nintendo DS wird Dinge möglich machen, die bisher auf keinem anderen System möglich sind."



Shigeru Miyamoto,
Mario- und Zelda-Erfinder

Kabel aus. Auf der Messe funktionierten kleine Matches anstandslos und Verbindungszusammenbrüche. Die finale Konsole soll Duell mit bis zu 16 Spielern möglich machen. Schon fast unumgänglich ist die Abwärtskompatibilität. Ihr könnt mit dem DS also auch eure GBA-Spielen zocken. Die DS-Spiele selbst werden auf neuartigen Speicherkarten ("DS Cards") ausgeliefert, wofür der DS einen zweiten Slot bietet.

N64 für unterwegs

Technisch lässt sich der DS am trefflichsten als "portables Nintendo 64" beschreiben. Die CPU ist in zwei Einheiten aufgeteilt: Ein ARM9- und ein ARM7-Prozessor. Den Grund dafür ließ Nintendo bisher noch offen. Dass die ARM-CPU's aber einen guten Job verrichten, daran ließen die Messedemos keinen Zweifel. Die

Engine des Handhelds soll sogar Nebeneffekte und Cel-Shading-Grafik möglich machen. Auch akustisch ist der DS dem N64 sehr ähnlich. Der 16-Kanalsound klingt dem des schwarzen Modulschluckers absolut ebenbürtig. Dabei stellt sich natürlich die Frage, wie lange die Lebensdauer der Batterie betragen wird. Nintendos Vice President of Corporate Affairs, Parrin Kaplan, geht von etwa zehn Stunden aus. Selbiger bestätigte auch nochmals, dass das Design des DS keinesfalls endgültig ist – zum Beispiel fehlt noch ein Steckplatz für den Stylus-Pen und auch die Button-Anordnung dürfte noch geringfügig optimiert werden. Dennoch liegt das gezeigte Design sehr nahe

an dem, was letztlich Ende des Jahres in japanischen und amerikanischen Läden stehen wird. Wir müssen uns noch bis Anfang 2005 gedulden. Wie dem auch sei, Nintendo plant jedenfalls Großes mit dem DS. Erst jüngst gaben die Japaner bekannt, dass man bis zum 31. März 2005 3,5 Millionen DS verkauft haben will. Dazu sollen sich nochmals rund 15 Millionen Stück Software gesellen. Wir sind gespannt. (BS)

Pac-Pix

Hersteller:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
Bedienung:	Stylus



Verrückt und etwas freakig: Ihr steuert Pac-Man anhand kleiner Zeichnungen. Malt ihr eine Wand vor Pac, dann dreht dieser sich z.B. um 180°.

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

Hersteller:	Konami
Genre:	Geschicklichkeit
Bedienung:	Stylus



Im Touchscreen könnt ihr die Kartenspiele per Stylus bedienen. Im oberen Screen wird das ganze im klassischen Yu-Gi-Oh! Stil präsentiert.

Wario Ware Inc.

Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit
Bedienung:	Stylus



Das Spiel bietet die altgewohnte Wario Ware-Aktion, die wir vom GBA kennen. Allerdings wird das Ganze hier auf zwei Screens und per Stylus gesteuert.



Gut, dass bald Ferien sind!

Round One – FIGHT!!

Nintendo DS und Sony PSP im Streitgespräch

DS: Wer braucht dich denn schon? Ich reiche doch völlig aus!
PSP: Warum sich mit weniger zufriedenen geben?

DS: Du bist mir viel zu überdimensioniert! Du bist ein Gerät für zu Hause, nicht für unterwegs!

PSP: Wie kommst du darauf?

DS: Weil du dich mit einem Pocket-PC anlegst. Du bist doch keine Spielkonsole mehr! Außerdem ist deine Akkulaufzeit wegen des Laufwerks viel zu kurz. Ich bin da viel sparsamer!

PSP: Ich bin halt kein Kinderspielzeug, sondern ein multimediales Gerät zum Mitnehmen. Das Akkuprobem löse ich eben mit ein paar Ersatzakkus.

DS: Ach, du bist doch ein dekadenter Angeber! Prachtgrafik und empfindliche Hardware – was bringt den Spielern das bei heftigster Sonneneinstrahlung?

PSP: Wie wäre es mit einem schattigen Plätzchen? Oder einem Eui?

DS: Super, kann man dich ja gleich in eine Schublade packen! Und deine technische Überlegenheit bringt dir auch nicht viel!

PSP: Du reißt ja ganz schön die Klappe auf. Von deinen ach so tollen Innovationen bin ich aber auch noch nicht so überzeugt...

DS: Schnickschnack! Da kommt noch Einiges auf euch zu!

PSP: Ah, ja? Zum Beispiel?

DS: Neuartige Konzepte! Mit einem Mario Kart sind meine Möglichen noch lange nicht ausgeschöpft. Außerdem hab ich den Preisvorteil bei der Hardware und bei den Spielen. Da vertraue ich Nintendo. Und auf die Ideen der Dritthersteller.

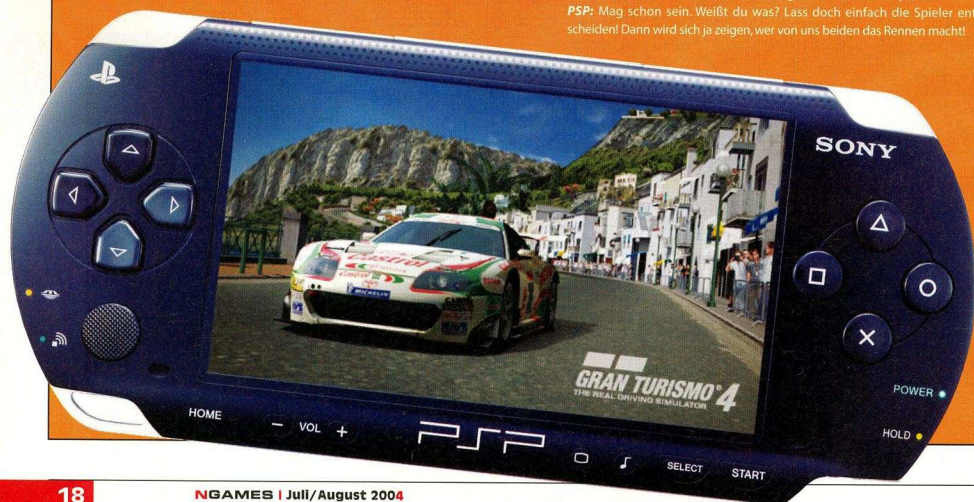
PSP: Das ist doch alles nur heiße Luft! Meine Fähigkeiten ermöglichen viel mehr als bloß Spiele. Ich bin eben ein Multimedialegerät mit vielen weiteren Funktionen...

DS: ...die jedes halbwegs moderne Handy jetzt schon hat! Mit mir hingegen kann man die typischen Nintendospiele unterwegs spielen und durch den Dual Screen zusätzlich witzige Neuerungen erleben!

PSP: Dafür zeige ich auf einem Screen, was du nicht auf zweien hinkriegst. Mal ehrlich: PS2 Grafik für unterwegs. Wirst du da nicht neidisch?

DS: Hmmm, ein bisschen schon...jaaaa. Aber ich hab den typischen Nintendo-Charme! Das hat auch Wirkung auf einen Vollblutspieler!

PSP: Mag schon sein. Weißt du was? Lass doch einfach die Spieler entscheiden! Dann wird sich ja zeigen, wer von uns beiden das Rennen macht!



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW



Verbünde dich mit der Dunkelheit
JETZT FÜR NINTENDO GAMECUBE™

PlayStation.2



NINTENDO
GAMECUBE



XBOX
LIVE

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE



Handyspiel unter:
www.gameloft.com

www.splintercell.com

UBISOFT™

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

THE LEGEND OF ZELDA



Selbst zu **nächtlicher Stunde** ist Link stets zu Heldentaten bereit.



Siehe da, den **Ohrring** trägt er immer noch. Fragt sich nur, woher er den hat...



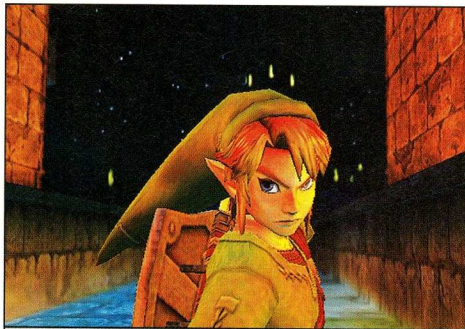
Das sieht stark nach einem **Endgegner** aus. Ob es einen Feuertempel geben wird?

Sensation auf der E3: Ein neues Zelda kommt! Mit Teenager-Link und neuer Grafik!

GCN

Nintendo war auf der E3-Pressekonferenz kaum wiederzuerkennen. Wo im letzten Jahr noch so Albernheiten wie *Pac-Man* gezeigt wurden, trug man dieses Jahr ganz dick auf: Nintendos Vice-President stellte sich mit den Worten "My name is Reggie – I'm about kicking ass!" vor. Zu deutsch: "Mein Name ist

Reggie, und ich trete euch in den A...llerwertesten!" Das tat er dann auch: Nachdem die kommen Spiele-Highlights sowie der Nintendo DS (mehr dazu ab Seite 14) vorgestellt wurden, hieß es gegen Ende der Konferenz: "Bevor ihr geht, möchte ich, dass ihr noch einen Schritt in eine neue Welt des GameCube tut." Und was dann auf den Leinwänden zu sehen war, brachte die Halle völlig zum Ausrasten!



Bekämpfer des Bösen, **Beschützer der Schwachen** – wer möchte nicht so sein wie er?

Die Legende geht weiter

Die Szene startet mit ein paar idyllischen Landschaftsaufnahmen: Eine leicht hügelige Wiesenlandschaft, durch die sich ein Bach schlängelt, gefolgt von einer Waldszene, in der die Sonnenstrahlen durch das Blätterdach scheinen. Dann der Stimmungswechsel: Der Himmel verdunkelt sich, Blitz und Donner krachen, strömender Regen prasselt herab. Vor dem flimmernden Sonnenuntergang stürmt eine Reiterarmee einen Hügel hinauf. In kurzen Einschnitten sieht man eine Stadtmauer, aus dessen Tor ein einzelner Reiter galoppiert. Spä-

testens jetzt ist jedem klar, dass wir uns in Hyrule befinden und der Reiter Link ist. Ein paar Szenen später wird der Verdacht bestätigt: Die Nahaufnahme zeigt Link als stattlichen Teenager, der im Galopp sein Schwert zieht und es heldenhaft in die Luft hält...

Die folgenden Bilder sind eine rasche Sequenz von Kampfszenen und lassen einem die Freuden tränen in die Augen steigen: Kein Cel Sha-

ding, keine fröhliche Dudelmusik, kein Zwergen-Link mit Riesenaugen. Stattdessen "realistische" Bombast-Grafik, begleitet von pompöser Orchestral-Musik mit Chorgesängen. Link sieht absolut fantastisch aus und zeigt sich von seiner

Zehn Fragen zum neuen Zelda

Ist es ein direkter Nachfolger zu Wind Waker?

Sieht nicht so aus. Im Vorfeld wurde zwar immer von *Wind Waker 2* gesprochen, aber dieser Ausdruck wurde verwendet, um dem nächsten *Zelda*-Spiel auf dem GameCube überhaupt einen Namen zu geben. Wie das mit Arbeitstiteln halt so ist.

Sieht ja auch eher nach einem Nachfolger zu *Ocarina of Time* aus.

Jep, aber Nintendo wollte sich zu diesen Vermutungen noch nicht äußern.

Warum gibt es kein Cel-Shading mehr?

Cel-Shading wurde in *Wind Waker* verwendet, weil es nach Nintendos Ansicht am besten zum kleinen Link passte. Nun ist Link älter, also wählte man einen Grafikstil, der zum älteren Link passt.

Ist es derselbe Link wie in *Wind Waker*? Oder wie in *Ocarina of Time*? Oder wie oder was?

Der Link aus *Wind Waker* ist laut Miyamoto tatsächlich ein anderer Link als in den Vorgängern. Wie der Link aus dem neuen *Zelda*-Spiel nun damit zusammen hängt, ist noch nicht klar. Generell sind aber von Nintendos Seite aus Zusammenhänge zwischen den einzelnen Link-Figuren nicht zwingend notwendig. Die einzige Konstante: Link ist der Held. Aber es muss nicht immer derselbe Link sein.

Link kann jetzt also auch auf dem Rücken des Pferdes kämpfen?

Das war schon seit *Ocarina of Time* ein Wunsch Miyamotos. Aber auf dem N64 war das nicht machbar und in *Wind Waker* gab es ja kein Pferd. :) Im neuen GameCube-*Zelda* kann dieser Wunsch nun endlich umgesetzt werden.

Heißt das, dass es mehr Kämpfe geben wird?

Jein. Da Link jetzt älter geworden ist, ist er in gewisser Weise schon zum Krieger herangereift. Aber es wird natürlich auch wieder die vielen Rätsel in den Dungeons geben.

In *Wind Waker* gab es das Meer, in *Majora's Mask* die Masken. Wird es auch im neuen *Zelda* so eine Art Grundthematik geben?

Das wollte Nintendo noch nicht verraten.

Wird Link auch endlich mal sprechen können?

Unwahrscheinlich. Miyamoto möchte nicht, dass Link zu viel redet.

Wann wird das Spiel fertig sein?

Das kann Nintendo selbst auch noch nicht so genau abschätzen. Man versucht aber, auf der E3 2005 spielbare Versionen zu zeigen.

Wird es *Zelda* auf dem Nintendo DS geben?

Davon kann man wohl ausgehen.



Nix mehr mit Steinschleuder und anderem Spielzeug – hier wird mit **schwereren Waffen** gekämpft!



Gnahahaha! Diese drei **hässlichen Burschen** scheinen zu vergessen, mit wem sie sich da einlassen!



Ob das Pferd wieder **Epona** ist? Vielleicht ist auch Navi wieder dabei?

Mi-ya-mo-to Su-per-star!!

Shigeru Miyamoto's kurze
E3-Ansprache zum neuen Zelda

"Ich bin zwar nicht Link, aber ich kenne ihn gut. Selbst nach 18 Jahren hört *The Legend of Zelda* niemals auf, sich zu verändern. Und dieses Spiel bildet keine Ausnahme. Wir nehmen euch mit in eine Welt, in der Link herangewachsen ist. Eine Welt, in der er sich anders verhält und anders aussieht. Um sich weiterzuentwickeln, darf Link niemals stehen bleiben – und ich kann es auch nicht. Vielen Dank!"



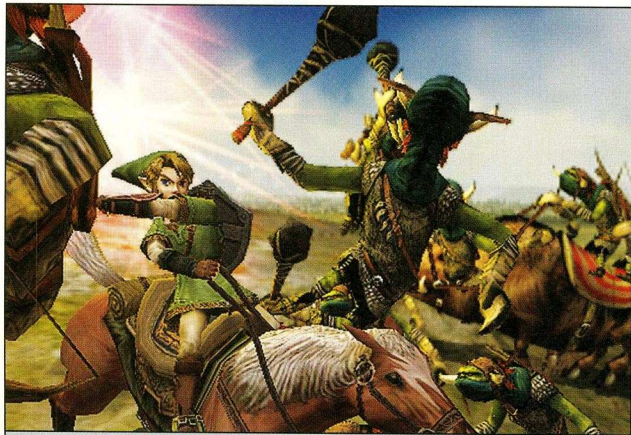
Standing Ovationen für den Meister:
Shigeru Miyamoto

Kurzinfo: Eiji Aonuma

Eiji Aonuma ist seit Neuestem Producer der *Zelda*-Entwicklungsabteilung und somit praktisch Chef über alle aktuellen *Zelda*-Spiele. Aber keine Sorge – Miyamoto-san ist und bleibt natürlich die oberste Instanz in Sachen *Zelda* und wird das ganze Projekt beaufsichtigen und betreuen. Zudem ist Aonuma kein Neuling im *Zelda*-Universum: Er arbeitet bereits seit 16 Jahren bei Nintendo und war unter anderem Director von *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* und *Wind Waker*. *Zelda* ist bei ihm also in guten Händen!



Ein würdiger Herrscher des *Zelda*-Universums: Eiji Aonuma.



Hoch zu Ross stößt Link seine Feinde von den Pferden. Er könnte glatt in "Herr der Ringe" mitspielen.

heldenhaftesten Seite: Noch auf dem Pferd reitend, streckt er seine Feinde nieder, führt Sprung- und Wirbelattacken mit mächtigen Spezialeffekten aus, wehrt wuchtige Schläge mit seinem Schild ab und steht schließlich einem riesigen, brennenden Höllendämon gegenüber. Am Ende dann noch eine letzte Nahaufnahme ins Gesicht, bevor der Meister persönlich, Shigeru Miyamoto, unter tosendem Applaus mit Schwert und Schild "bewaffnet" auf der Bühne erscheint und mit Standing Ovationen begrüßt wird.

Warten auf *Zelda*

Nun ist die Sensation also perfekt: Der Game-Cube bekommt einen weiteren *Zelda*-Titel, und zwar so, wie ihn sich viele Fans seit Jahren gewünscht haben! Laut Produzent Eiji Aonuma handelt es sich bei den gezeigten Szenen (und den Bildern auf diesen Seiten) übrigens nicht um vorberechnete Videosequenzen, sondern um Echtzeit-Grafiken, wie sie später auch während des Spiels zu sehen sein werden. So umwerfend die Ankündigung und die Bilder aber auch sein mögen – mit konkreten Infos sieht es da noch



So ein Schild schützt nicht nur, es sieht im wahrsten Sinne des Wortes glänzend aus.

ziemlich mager aus. Also dürfen wir uns wieder auf eine lange, quälende Wartezeit gefasst machen. Na, was soll's – wir haben auch auf *Ocarina of Time* Jahre lang gewartet, und heraus gekommen ist eines der besten Spiele aller Zeiten! Und für das neue *Zelda* sollte der Anspruch kein geringerer sein! (SRÖ)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	2005

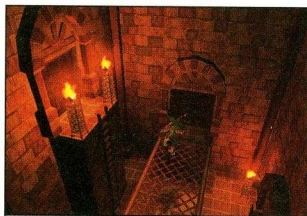
FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Was soll man sagen? Wir knien nieder!

TENDENZ



Qualitätsmerkmal von *Zelda*: Stimmungsvolle Dungeons mit cleveren Puzzles.



Die Lichteffekte sind nur ein Aspekt der neuen *Zelda*-Grafikpracht.



AUF DEIN KOMMANDO!

Die Macher des Mega-Erfolgs "Advance Wars" haben wieder zugeschlagen! In diesem fesselnden Mix aus Fantasy - Abenteuer, Strategie und Rollenspiel führst du deine tapferen Ritter, Bogenschützen und Zauberer in die Schlacht, um den Thron des Königreichs zu erobern. Plane deinen Angriff genau, um dieses Gefecht zu gewinnen. Auf in den Kampf, Kommandant!

FIRE EMBLEM
Exklusiv für Game Boy Advance.



Ab 16. Juli im Handel

GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

STARFOX 2



Namco setzt auf den klassischen McCloud.

GCN

Er ist ein Fuchs mit besonderen Eigenarten. Statt Hühnerklawe betreibt er Raumfahrt und trägt schottische Namen. Einst war er beim englischen Edelstudio Rare ansässig. Nun verschlug es ihn zur japanischen Software-schmiede Namco. Erste Ergebnisse des Namco-Fox konnten wir uns vor etwa einem Jahr auf der E3 2003 ansehen. Damals waren wir wenig begeistert. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass Namco mit *StarFox* ein schweres Erbe angetreten hat. Vor allem in technischer Hinsicht. Noch heute gilt *StarFox Adventures* als einer der grafisch schönsten GameCube-Titel. Doch alte Fans des unvergessenen N64 *StarFox* wünschten sich seit eh und je lieber einen neuen Shooter, statt des rare'schen *Adventures*.

System in Gefahr

Diesen Wunsch hat Namco schließlich er-

füllt. *StarFox 2* ist ein waschechter Shooter und auf der diesjährigen E3 zeigten die Japaner auch erstmals eine Einzelspielermission. Weshalb Fox schwer bewaffnet in dieser Bodenmissionen herumstapft, ist recht schnell erklärt: Das System ist mal wieder in Gefahr und McCloud rückt mit seinem Team an, um diese zu bannen. Also gründen Fox, Slippy Toad, Peppy Hare, Krystal und Falco Lombardi die schlagkräftige *Star Fox Armada*.

Was wir auf der Messe sehen konnten, sah schon deutlich besser aus als letztes Jahr. Der freche Fuchs rannte flott auf einem Platz rum, der dem der letztjährigen Mehrspielerdemo verblüffend ähnlich sah. Auch das Gameplay unterschied sich nur geringfügig. Hauptsächlich sauste Fox von Deckung zu Deckung und musste von der Pistole bis zum Raketenwerfer alles einsetzen, um mehrere Ziele wegzupus-



Die auf der E3 gezeigte Demo fuhr eine **große Zahl an Gegnern** auf, lief aber trotzdem sehr flüssig.



Größtenteils feuert Fox mit dem MG mitten in die Horden. Ein **Zielsystem** hilft dabei.



Das Radar unten rechts zeigt die ungefähre Position der Gegnerschaft an, und sollte daher unbedingt im Auge behalten werden.

ten. Hat sich grafisch doch einiges an dem Spiel verbessert, ist es in Sachen Steuerung noch immer eine zweischneidige Angelegenheit. Einerseits haben die Entwickler gut daran getan, sich die Steuerung bei typischen, westlichen Ego-Shootern abzugucken. Andererseits ist die Umsetzung noch weit davon entfernt, gut zu sein. Fox steuert sich noch sehr schwammig. Gäbe es kein automatisches Zielsystem, hätte der Spieler kaum eine Chance im Kampf gegen die von allen Seiten anrückenden Feinde. Falls Namco bis zum Release daran nichts ändert, sehen wir die Bodenmissionen als echtes Problem.

Am Boden und in der Luft

In brenzligen Situationen ist euer Team aber immer zur Stelle. Zwar bekommt ihr keine direkte Unterstützung, aber in der Demo beamten die Jungs einen Panzer auf die Planetenoberfläche, den Fox dann übernehmen konnte. In der Demo war es einfach so möglich, von den Bodenmissionen in eine Flugmission zu wechseln. Im Weltraum kommt dann wirkliches *StarFox*-Feeling auf.

Was im ersten Moment ein wenig an *Rogue Squadron* erinnert, ist aber deutlich bescheidener. Geht ihr in den Kampf über, könnt ihr weder direkte Befehle an euer Team geben, noch frei herumfliegen. Euer Weg ist durch ein so genanntes Schienensystem vorgegeben. Euer Arwing ist dabei mit den klassischen Waffen ausgestattet. Die Standardknarre besitzt unendlich Munition, was bei der Gegnermasse auch dringend nötig ist. Raketen und Smartbombs runden die Bewaffnung ab. Um nahenden Feinden oder Projektilen auszuweichen, steht dem Weltraumfuchs auch ein begrenzter Schub zu Verfügung, der schnelle Aktionen möglich macht.

Wie erwähnt sind die deutlichsten Verbesserungen im grafischen Bereich festzustellen. Fox ist schön texturiert. Sein Fell kommt zwar nicht ganz so gut zur Geltung, wie noch in *StarFox Adventures*, doch die Action ist in *StarFox 2* auch deutlich schneller. Laut Namco läuft *StarFox 2* schon jetzt mit rund 60 Frames. Wenn das Spiel auch im Verkauf so gut laufen soll, hoffen wir dennoch auf deutliche Verbesserungen. (BS)



Im Laufe der Demo beamt das Team einen futuristischen Panzer runter. Damit räumt Fox dann auf.



Die Bodenlevel leiden noch unter leichtem Polygonschwund. Namco will nachbessern.

Der Klassiker

LYLAT WARS

Let's get ready to rumble!

Weiß der Geier, warum *StarFox 64* für den europäischen Markt in *Lylat Wars* umbenannt wurde. Sei's drum: Die actionreiche Sciencefiction-Ballerei beeindruckte anno '97 mit für damalige Verhältnisse bombastische Grafik, welche die Hardware aber auch mal ans Limit brachte (Stichwort: Unterwasser-Level). Zudem war *Lylat Wars* das erste N64-Spiel, welches das Rumble Pak unterstützte – eine der vielen Innovationen, die von Nintendo erfunden und dann von der Konkurrenz übernommen und perfektioniert wurden. Spiel und Rumble Pak waren auch als Bundle erhältlich, später kamen auch Drittherstellerprodukte auf den Markt, die bei gleicher Vibrationsleistung keine Batterien mehr brauchten.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Namco
Website:	www.nintendo.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q3/2004

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Schon deutliche Verbesserung im Vergleich zum letzten Jahr.

TENDENZ

SECOND SIGHT

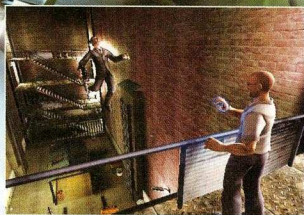
Schon auf den ersten Blick sehr interessant!

GCN

Für Gameplay-Revolutionen sind die Zeiten schlecht. Nicht aber für Evolution. Den letzten Schritt nach vorn machten Actionspiele mit dem Aufkommen des "Schleichspiels" vom Schlage eines *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid*. Ein neuer Trend kombiniert die beiden Actionstandarts "Ballern" und "Schleichen" nun mit Übersinnlichem. Midways *PSI-Ops* machte es vor. Codemasters *Second Sight* setzt es fort. Euer Held kann nicht nur ungesehen durch Räume schleichen, sondern auch übersinnliche Gaben wie Telekinese einsetzen. Konnten Lara und Co. bisher nur Kisten schieben oder tragen, dürfen die Helden der nächsten Generation sogar ihre Gegner mit purer Geisteskraft spektakulär gegen Wände schleudern.

Abrakadabra

Second Sight-Protagonist John Vattic erwacht völlig traumatisiert in einem sibirischen Militärhospital, das von einem uralten Nazi-Wissenschaftler geleitet wird. Immer wieder plagen ihn Flashbacks, die Teile seiner Vergangenheit enthalten. Klar, dass John herausfinden will, wer er ist und was mit ihm passiert ist. Auf dem Weg aus dem Hospital bemerkt er erstmals seine neuen Fähigkeiten, die aber zu Beginn des Spiels nur mäßig ausgeprägt sind. Anfangs noch in Schlappen und Pyjamahose unterwegs, bewegt er per Gedankenkraft sperrige Objekte zur Seite und schleudert Wachen aus dem Weg. Wird er verwundert, muss sich John nur konzentrieren, um wieder zu genesen. Richtig abgefahren wird es, wenn



Verstecken nutzt nichts. John ist **schon viel zu stark** und holt sich alle einzeln.



Zoomt ihr mit **einem Gewehr** an den Gegner ran, wird das Zoombild rechts unten gezeigt.



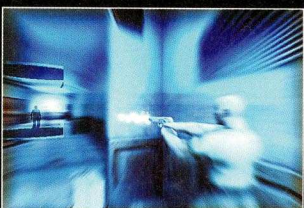
Erinnert an **Matrix**: Wenn die die Umgebung verzerrt wird, sind **PSI-Kräfte** am Werk.



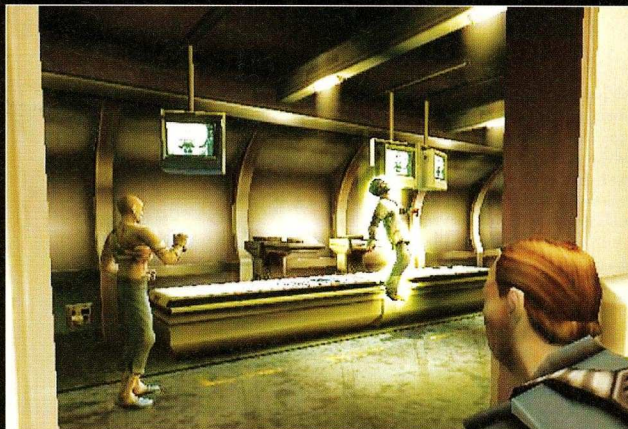
Teamwork: John lässt **seinen Gegner** fliegen und der Kollege knallt ihn ab.



Paranormal: Im Fachjargon nennt man so etwas **"Out-of-Body"-Erfahrung**.



Wenn John seine **Kräfte einsetzt** kommt es zu coolen Effekten auf dem Schirm.



Erstmal wird mit den **vermeintlich Verantwortlichen** abgerechnet. Doch der wahre Täter versteckt sich noch.

er seinen Körper verlässt und den eines Gegners mental kontrolliert. So lassen sich Abschnitte völlig ungefährdet erkunden, zumindest bis ein anderer Gegner den Braten riecht. Doch nicht nur Menschen stehen auf Johns Übernahmeline. Auch ein Gorilla eignet sich hervorragend, um ein bisschen Spaß zu haben. Im Laufe des Spiels entwickeln sich Johns Fähigkeiten immer mehr, so dass er gegen Ende des Spiels in der Lage ist, ganze Gegnergruppen mit einem PSI-Blast umzunieten.

Besonders gute Ideen haben die Entwickler von Free Radical für den Spielverlauf. John bewegt sich nicht nur in der Gegenwart, sondern seine Flashbacks sind voll spielbare Episoden. Dinge, die ihr also in der Vergangenheit tut, haben Einfluss auf das Spielgeschehen in der Gegenwart. Wie das genau geschehen soll, ließ Free Radical noch offen. Fest steht aber, dass beide Zeitstränge zum Finale zusammenlaufen sollen. 13 herkömmliche Waffen werdet ihr ebenso einsetzen können. Denn auch ein übersinnlicher, von Amnesie geplagter Held, muss mal ballern. Free Radical verspricht euch alles

„Relevante“ von Pistole bis zum Scharfschützengewehr.

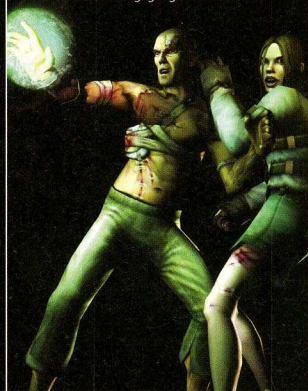
Übersinnlicher Comic

Die Kombination aus Schleichen, harten Feuergefechten und dem Einsatz der PSI-Kräfte bietet spektakuläre Bilder. Wird John etwa beschossen, kann er je nach Status seiner Kräfte einen weit entfernten Gegner einfach à la Darth Vader heranziehen, ihn in die Luft heben und nach Bedarf noch im Flug unter Beschuss nehmen. Viele Abschnitte erinnern an den Film *Matrix*. Der Einsatz der PSI-Kräfte ruft oftmals eine Art Raumzeitverschiebung hervor, die manche Aktionen verlangsamt ablaufen lässt.

Grafisch erkennt man den typischen Free Radical-Stil. Die Charaktere sind leicht Comichaft gestaltet und erinnern etwas an *Time Splitters*, oder entfernt an *Ubis XIII*. Codemasters hat mit dem Spiel definitiv einen sehr interessanten Titel im Angebot, der einem neuen Trend in Actionspielen vorwegnimmt. Spätestens zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft soll *Second Sight* im Laden stehen. (BS)

Telekinese – Einbildung oder Wirklichkeit?

Die Telekinese ist auch als „Psychokinese“ bekannt. Das Wort stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „Geistesbewegung“. Dabei handelt es sich um die Fähigkeit, allein durch Gedanken Einfluss auf die physikalische Wirklichkeit zu nehmen. Obwohl immer wieder davon berichtet wird, dass einzelne Menschen diese Gabe besitzen, gab es bisher noch keinen wissenschaftlichen Beweis dafür. Anhänger der Telekinese glauben, dass gerade die Anwesenheit eines Zweiflers die Telekinese verhindert, da dieser Gedanke entgegengesetzt wirkt.



Stealth wird mit zunehmendem **Spielverlauf** immer wichtiger.



Gleich hat der Körper des Agenten **einen neuen Besitzer** und der heißt Vattic.

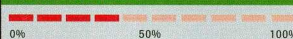


Probedurchlauf: John beginnt seine Kräfte gerade erst zu entdecken.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Codemasters
Hersteller:	Free Radical
Internet:	www.codemasters.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Frischer Wind dank guter Ideen und toller Physik.

TENDENZ



RESIDENT EVIL 4

Wenn es derzeit ein Spiel gibt, dass technisch am Limit aktueller Konsolen-Hardware kratzt, dann sicher *Resident Evil 4*. Besonders auf der E3 in Los Angeles sorgte Leons Osteuropatrip für offene Mäuler. Mit dem jungen Agenten durch das dichte Unterholz eines kleinen, modrigen Waldes zu laufen, macht schon soviel Spaß wie bei anderen Spielen ein finaler

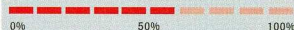
Bosskampf. Der Detailgrad des Holzes ist wirklich erstaunlich. Da lässt sich Rinde abschaben und sogar die Lafrichtung der Baumhaut lässt sich erkennen. Gut gefiel uns ebenfalls, dass Leon sich wieder schnell um 180° drehen kann. Das wirkt zwar im krassen Gegensatz zu seinen rechtlichen Animationen etwas unrealistisch, doch diese Aktion rettet im wahrsten Sinne Leben.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Website:	www.capcom-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Hat das Zeug zum Spiel des (nächsten) Jahres.

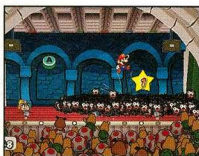
TENDENZ



PAPER MARIO 2

Platt, aber nicht flach. Die Fortsetzung des Rollenspiels der etwas anderen Art, macht aktuell einen hervorragenden Eindruck. Mario und seine Kumpanen kommen einmal mehr als platte Papiergesellen daher. Spielerisch setzt Nintendo voll auf eine Mischung aus dem N64-Vorgänger und dem GBA-Spiel *Superstar Saga*. Neben klassischem RPG-Gameplay dürft ihr euch noch auf

traditionelle Schalterrätsel freuen, die von Minispielchen aufgelockert werden. Auch bei lustigen Gags lässt sich Nintendo nicht lumpen. Viele kleine Scherze beziehen sich auf andere Nintendospiele. Besonders lustig: Wenn es einen Szenenwechsel gibt, wird der Ladebildschirm wie Papier zusammengeknüllt. Wir freuen uns auf ein lustiges und hochwertiges Rollenspiel mit vielen Bekannten.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Website:	www.nintendo.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Im schmal besetzten Rollenspielbereich ein echter Lichtblick.

TENDENZ



METROID PRIME: Echos

Nun ist es amtlich: Action-Ikone Samus strandet auf einem Planeten, dessen Bewohner einen kleinen Streit haben. Unsere Heldin gerät natürlich mittenrein, wenn sich die hellen Luminus und die dunklen Ing bis aufs Äußerste bekriegen. Partei ergreifen ist nicht. Erstmal müsst ihr mit Samus überleben. Um die lästige Sucherei aus dem Vorgänger zu eliminieren, besitzt Samus

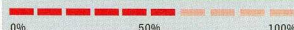
nun eine verbesserte Version des "Scan-Visors". Der färbt alle interessanten Gegenstände rot ein. Sehr praktisch und zeitsparend. Im gleichen Atemzug wurde auch die akrobatische Palette der Nintendo-Amazone aufgerüstet. Samus kann nun, ähnlich wie der Prinz aus Persien, Wände als Spazierweg missbrauchen. Auffällig ist noch die weitaus häufigere Verwendung des Morphball.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Retro
Website:	www.nintendo.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Schwächen des Vorgängers werden ausgemerzt. Könnte perfekt werden.

TENDENZ



GOLDENEYE: Rogue Agent

Warum soll man die Welt retten, wenn man sie beherrschen kann? Dass auch mal Mi6-Agenten dem Machtrausch zum Opfer fallen, beweist EA mit *Goldeneye: Rogue Agent*. Anders als im legendären Rare-Shooter seid ihr hier nicht Bond, sondern ein bislang namenloser Ex-Mi6ler, der kurzerhand von Oberbösewicht Goldfinger rekrutiert wird. Witzig: Euer anfangs ärgster Gegner ist nicht

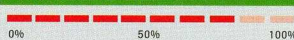
der Mi6, sondern Konkurrent Dr. No. Der Kontakt mit diesem kostet den Anti-Helden das Auge, was dem Spiel den Namen verleiht. Dieses Goldauge wird im Spiel ausgebaut werden können und diverse Sichtweisen erlauben. Ansonsten trifft ihr noch auf alte Bekannte wie Oddjob, Scaramanga, Xenia Onatopp und Pussy Gaore. Technisch enttäuschte der Ego-Shooter bisher noch.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Website:	www.electronic-arts.de
Genre:	EGO
Erhältlich:	29.10.2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Wird leider nicht mit dem N64-Klassiker mithalten können.

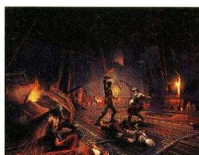
TENDENZ



PRINCE OF PERSIA 2

Ubi Softs Software-Output ist derzeit erstaunlich. Kaum räumt der Prinz von Persien Ende letzten Jahres so ziemlich jeden Preis ab, soll schon bald der Nachfolger in den Läden stehen. Teil zwei soll dunkler werden und sich stärker auf Kämpfe, statt auf Jump'n'Run-Elemente konzentrieren. Das demonstrierten die Franzosen auch gleich anhand eines

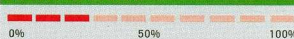
Bosskampfes mit einem riesigen Roboter. Auch die typischen Sprungpassagen sind massiv vertreten. Der Prinz hat also nichts von seinem einzigartigen Stil verloren. Natürlich werdet ihr auch wieder die Zeit manipulieren, denn der Prinz reist mehrere hundert Jahre zurück, um seinen eigenen Tod zu verhindern. Sieht nach einem Hitkandidaten aus.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Website:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Adel verpflichtet: Der Prinz beweist erneut Stil.

TENDENZ



SPIDER-MAN 2

Man glaubt kaum, dass *Spider-Man 2* eine reine Filmumsetzung sein soll. Der zweite Teil orientiert sich mehr an Spielen wie *Grand Theft Auto* als am ersten Teil. Klar, ihr müsst natürlich gegen Dr. Octopus antreten. Doch bevor ihr den Comic-Terroristen einspinnen dürft, habt ihr in einem nett modellierten New York viel Freizeit. Ob ihr nun gleich richtig

schwere Jungs Dingfest macht oder erstmal heulenden Knitchen ihren Luftballon zurückbringt, ist egal. Statt euch Autos klauen zu müssen, schwingt ihr euch an euren Spinnfäden durch die Häuserschluchten. Das macht doppelt soviel Spaß, wie im ersten Teil, da die Stadt größer ist und sich die Schwingerei intuitiver gestaltet. Ein Toptitel, keine Spinnererei.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Treyarch
Website:	www.activision.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Juli 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Diese Spinne spannt ein besonders schönes Netz.

TENDENZ



CHARTS

Raus aus den Federn und ab auf's Feld. Die GameCube-Besitzer haben sichtlich Spaß an der Landwirtschaft. Ubis *Harvest Moon* bringt den Glauben an eine erfolgreiche Feldbestellung, ganz ohne Chemiestudium zurück. Auf, auf! Die Kühe wollen gemolken werden! Etwas unter den Erwartungen liegt derzeit Konamis *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Das ohne Zweifel tolle Spiel hat auf jeden Fall noch das Potential, auf die Pole Position der Charts vorzurücken.



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Harvest Moon: AWL	Ubi Soft	89%
▼ 2	1	FF Crystal Chronicles	Nintendo	87%
▲ 3	18	Mario Party 5	Nintendo	77%
● 4	-	MGS: The Twin Snakes	Konami	89%
▼ 5	3	Beyond Good & Evil	Ubi Soft	90%
▼ 6	2	FF CC inkl. GBA-Kabel	Nintendo	87%
● 7	-	Pokemon Channel	Nintendo	69%
▼ 8	6	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
▲ 9	11	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
▼ 10	4	PoP: The Sands of Time	Ubi Soft	92%
▲ 11	12	Metroid Prime (Player's C.)	Nintendo	97%
▼ 12	8	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	94%
● 13	-	Mission Impossible: Surma	Atari	80%
▼ 14	5	Tak und die Macht des Juju	THQ	77%
● 15	-	Mario Party 4 (Player's C.)	Nintendo	77%
● 16	-	World Racing Mercedes Benz	NBG	63%
● 17	-	Luigi's Mansion	Nintendo	90%
● 18	-	Knights of the Temple	NBG	90%
▼ 19	14	Need for Speed Underground	EA	88%
▼ 20	15	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

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 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	Super Mario 64	Nintendo	N64
2	1080° Snowboarding	Nintendo	N64
3	Conflict Desert Storm	SCI	GameCube
4	WWF Wrestlemania 2000	THQ	N64
5	Super Mario Kart	Nintendo	SNES
6	Super Mario Bros.	Nintendo	NES
7	Eternal Darkness	Nintendo	GameCube
8	TimeSplitters 2	Eidos	GameCube
9	Conflict Desert Storm 2	SCI	GameCube
10	Burnout 2	Acclaim	GameCube

Simon Scherer (15), Emmerting

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	Pokémon: Saphir Edition	Nintendo
▲ 2	3	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubi Soft
● 3	-	Yu-Gi-Oh! WC Tournament 2004	Konami
● 4	-	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami
▲ 5	8	Disney's Bärenbrüder	THQ
● 6	-	Metroid Zero Mission	Nintendo
▼ 7	1	Sword of Mana	Nintendo
▼ 8	7	Super Mario Advance 4: Super Mario	3Nintendo
◆ 9	9	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
● 10	-	Pokemon: Rubin Edition	Nintendo

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Pokémon Colosseum	Nintendo	Nintendo
2	NBA Street Vol. 2	EA Sports	Electronic Arts
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
4	Harvest Moon: AWL	Natsume	SVG
5	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
6	Shrek 2	Luxoflux	Activision
7	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
8	Skies of Arcadia: Legends	Sega	Sega
9	Zelda: Wind Waker	Nintendo	Nintendo
10	SW Jedi Knight II	Pandemic	LucasArts

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 Ausnahmispiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung.

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

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

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

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

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

unter 10% So miese Spiele gibt's für den GameCube nicht? Du kennst vielleicht noch keins, 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 -5: Das hat uns besonders gefallen!

14 -4: Das uns tierisch angernervt!

15 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

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

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

GENRE-CHECKER

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

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

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

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

13	tolle Spezialfähigkeiten
14	abwechslungsreich
15	macht Spaß
16	zweischneidige Technik

ALTERNATIVE

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

FAZIT

16 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

1 Mario Golf

2 Sonic Advance 3

3 Shrek 2

Buch: Hammet: The Maltese Falcon

Film: The Day After Tomorrow

CD: Lenny Kravitz: Baptism

Und sonst? Lobt polnische Tischlerarbeit.



Björn Seum

Spiele Top 3:

1 Rainbow Six 3

2 Harry Potter Askaban

3 Shrek 2

Buch: Nick Hornby: High Fidelity

Film: The Day After Tomorrow

CD: Starting Line: Say it like you mean it

Und sonst? Hat seine Schwäche für Terracotta entdeckt.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

1 Sonic Advance 3

2 Fire Emblem

3 F-Zero GP Legend

Buch: A. Ziegler: Das W auf dem

Trikot

Film: Herr der Ringe 3 (DVD)

CD: Amplifier: d.to.

Und sonst? Fürchtet einen zu heißen Sommer. Bitte nicht!



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

1 Shrek 2

2 Harry Potter Askaban

3 Asterix XXL

Buch: Traumschiff Surprise: Periode 1

Film: Der Wixxer

CD: Till Brönner: That Summer

Und sonst? Baut mit Kakao seine Lebensgeister auf.



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

1 Rainbow Six 3

2 Serious Sam

3 Fire Emblem

Buch: Alex Kava: Das Böse

Film: The Day After Tomorrow

CD: Xandria: Ravenheart

Und sonst? Will sofort eine ECHTE Sonnenfinsternis.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

1 Zelda: Four Swords +

2 MGS: Twin Snakes

3 Harvest Moon: Wonderful Life

Buch: Herr der Ringe: Untere & Völker

Film: The Day After Tomorrow

CD: Dragonhammer: Time for

Explantation

Und sonst? Arbeitet gern mit dem Laptop im Stadtpark.



Christian Schmid

Spiele Top 3:

1 True Crime: Streets of LA

2 Knights of the Temple

3 Roadkill

Buch: White Wolf: Chronicles of the

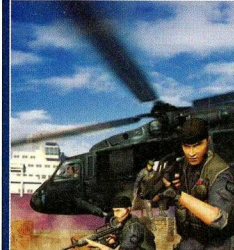
Black Labyrinth

Film: Undead (DVD)

CD: The Union Underground: An

Education in Rebellion

Und sonst? Dreilaufige Schrotflinten sind eine fetzige Angelegenheit!



HARRY POTTER

und der Gefangene von Askaban

Drei kleine Aushilfsmagier auf Links Spuren!

GCN

Ah, Harry Potter! Nicht nur eine Lizenz zum Geld drucken, sondern auch ein kleiner Magierlehrling mit großen Problemen. Diese fangen schon in der Bahn nach Hogwarts an: Alle Zeitungen

zeigen das Bild eines finster dreinblickenden Mannes, mit langen schwarzen Haaren und einem wahnsinnigen Funkeln in den Augen. Sirius Black, ein gefährlicher, krimineller Magier, ist aus dem Zauberknast Askaban ausgebüßt und macht nun ganz offensichtlich die Ländereien um die Magierakademie herum unsicher. Allerdings ist auch die Flucht aus einem magischen Hochsicherheitsgefängnis kein Zuckerschlecken. Als Harry sich nämlich mit Ron aufmacht, um Krätze, die dicke Ratte des Weasley Jungen, zu suchen, macht er Bekanntschaft mit den Wächtern von Askaban, den Dementoren. Und die Kutten tragenden Geisterwesen sind definitiv keine netten Kerle, was Harry auch gleich erfahren muss, als ihn die Seelenfresser den Tod seiner Eltern noch einmal erleben lassen und sich an seiner Furcht nähren. Netze



Harry ficht einen hitzigen Übungskampf im **Duellierclub** aus.



In der **Bahn nach Hogwarts** geht Rons Ratte Krätze mal wieder flöten.



Neue Zaubersprüche werden mit vielen Lichteffekten aus diversen **Büchern** gelernt.



Die Tücken der **Zaubertränke!** Ron schleppt den bewusstlosen Harry zu Professor Snape.

Jungs. Doch zum Glück hat Hogwarts ja einen neuen Lehrer für "Verteidigung gegen die dunklen Künste".

Alhombra

Endlich in Hogwarts angekommen, geht es auch schon in bester Adventure-Manier auf die Walz. Zuerst nehmen wir etwas Zaubernachhilfe. Die ersten Versuche in Richtung Zauberei und Abwehr sehen zwar recht kläglich aus, doch mit Hilfe eurer Kumpel Ron und Hermine zischen schon nach ein paar Minuten gekonnte "Flippendo" und "Expelliarmus" durch den Raum. Nach einem kurzen Blick ins das "Folio Bruti" ein Nachschlagewerk über verschiedene Kreaturen und deren Schwachstellen, erwartet euch euer erstes kleines Abenteuer. Die "Karte des Rumtreibers" wartet auf ihren glücklichen Finder und zeigt diesem, sobald er feierlich geschworen hat, ein Tunichtgut zu sein, die genauen Positionen von Geheimgängen und Personen. Die erste Unterrichtsstunde in der "Verteidigung gegen die dunklen Künste" beschert euch auch gleich einen neuen Zauber. Mit "Glacius" könnt ihr Wasserflächen vereisen, Feuer löschen oder Pfützen in Eisblöcke verwandeln. Das bringt euch nicht nur 50 Hauspunkte für Gryffindor, sondern auch die Möglichkeit, Hogwarts zwischen den Unterrichtsstunden ein wenig weiter zu erkunden. Die Zauberkunde fällt da eher mau aus. Snape ist, ob der offensichtlichen Unfähigkeit Rons, schnell eingeschleppt und trägt euch auf, eure Zutaten selber zu besorgen. Euch bleibt somit nichts weiter übrig, als eure Freizeit für die Beschaffung der nötigen Zutaten zu opfern.

In weiteren Stunden lernen die drei Zauberschüler, auf ihre Umgebung zu achten und ihre ganz persönlichen Fähigkeiten einzusetzen. Harry zum Beispiel ist körperlich topfit. Ob es nun darum geht,

Schränke zu erklimmen oder an Seilen hinaufzuhangeln; der Junge mit der ominösen Narbe auf der Stirn kommt einfach nicht aus der Puste. Ron hingegen hat anscheinend zu viele Schokofrüchte gefuttert und muss somit auf andere Mittel zurückgreifen, um sich das Leben etwas leichter zu machen. Gut, dass der Knabe die "Nase der Weasleys" geerbt hat, denn der Rotschopf entdeckt Geheimgänge mit Leichtigkeit. Hermine macht sich ihre schlanke Taille zunutze und gelangt so durch enge Gänge. Richtiges Teamwork kommt vor allem dann auf, wenn zwei Freunde eine schwere Kiste tragen und so Bereiche freilegen, die einer alleine nie im Leben erreicht hätte, oder wenn Ron und Harry ein Gatter hochheben, unter dem Hermine hindurch schlüpft. Ausgeknockte Teammitglieder dürfen aus der Gefahrenzone geschleppt und mit einem Mega-Powertrank, dessen Herstellung wir bei Snape gelernt haben, wieder auf die Beine gebracht werden, während der dritte Jungmagier den Feind in Schach hält. Nimmt man jetzt noch hinzu, dass jeder der drei Lehrlinge verschiedene Zaubersprüche beherrscht, kann man sich in etwa vorstellen, wie durchdacht und unterhaltsam die Rätsel ausgefallen sind.

Enervate

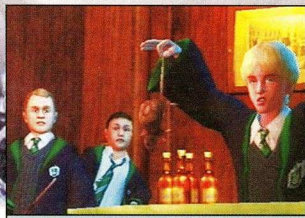
Auf dem gesamten begehbaren Schulgelände lassen sich die verschiedensten Sammelkarten finden. Wenn eine Serie voll ist, ihr also alle vier zugehörigen Kar-



Wer sich einem **Hippogreif** nähert, sollte stets auf Etikette bedacht sein.



Verdammt! Harry schleicht sich aus der **Krankenstation** und läuft Peeves in die Arme!



Draco Malfoy findet Rons Ratte. Ron findet das allerdings nicht so toll.



Die finsternen **Dementoren** sind die Wächter vom Zauberalcatraz Askaban.



Hermine beeilt sich, den **Glacius** Zauberspruch zu erreichen.



Ron und Harry halten das **Gitter**, während Hermine unten durch schlüpft.



Dementoren machen keine halben Sachen. Harry ist ihr **bevorzugtes Opfer**.



ten gefunden habt, gibt's einen Bonus. Die Serie "Hexen" zum Beispiel verschafft Hermine einen längeren Ausdauerbalken. Andere Serien bringen unter anderem Bonusgegenstände oder Hauspunkte. Besagte Punkte sind ebenfalls wichtig, da am Ende eines jeden Schuljahres das Haus gewinnt, das die meisten Hauspunkte ansammeln konnte. Abgesehen von erfolgreichen Unterrichtsstunden können Hauspunkte auch durch Kartensätze oder die Erledigung kleinerer Aufgaben gesammelt



Poltergeist **Peeves** heckt schon wieder irgendeine Gemeinheit aus.



Die gemeinen **Hinkepanks** sind anfällig gegen grelles Licht. Gut für Ron!



Der Hippogreif **Seidenschnabel** ist Hagrids neueste Errungenschaft.

Kurzweilige Zauberei

Wer ab und zu ein wenig Hogwarts unsicher machen will, muss sich dafür nicht unbedingt durch das ellenlange Hauptspiel bemühen. Über die Menüoption "Bonusaktivitäten" könnt ihr auf diverse Minispiele zugreifen, die ihr auf eurem Weg durch die Story frei geschaltet habt. So könnt ihr zum Beispiel einen Flug auf Seidenschnabel unternehmen, ein Eulennen veranstalten und euch im Duellierclub mit euren Mitspielern messen. Na denn, viel Spaß beim Flüche schleudern!



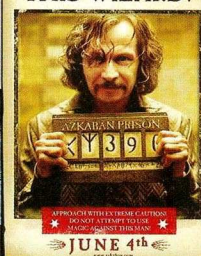
Oh, \$%&! **Rotkappen** sind böse Wichtel, die sich auf alten Schlachtfeldern rumtreiben.

Something wicked this way cometh!

Das dritte Buch ist das düsterste der Reihe und gibt nicht nur guten Stoff für ein Spiel. Die Verfilmung wird wohl noch mehr Besucher in die Kinos locken als seine beiden, ohnehin schon phantastischen Vorgänger. Exzellente Schauspieler und eine wesentlich "härtere" Gangart dürften hierbei nur zwei der Gründe sein, sich dieses Mal besonders auf den Streifen zu freuen.



HAVE YOU SEEN THIS WIZARD?



und unmöglichen Dinge kaufen. Harry kauft sich zum Beispiel Eulenpflegesets und seltene Sammelkarten, Hermine erstet neue Zaubersprüche und wichtige Informationen über Gegner und Hogwarts im Allgemeinen und Ron kann sich für Mist- und Stinkbomben begeistern mit denen man Vertrauensschüler in den Wahnsinn treiben, Trolle ablenken und Feuerschalen umwerfen kann.

Expecto Patronum

Gar nicht mal so übel, was die Jungs von EA

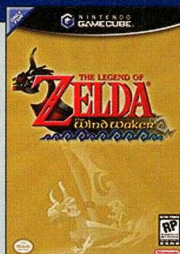
aus der Romanvorlage gemacht haben. Die Idee, eure Magierlein mit verschiedenen Fähigkeiten auszustatten, ist zwar nicht neu, funktioniert aber trotzdem sehr gut. Die Puzzles und Aufgaben sind allesamt sehr durchdacht und einfallsreich, Hogwarts ist groß und originalgetreu aufgebaut, und die Musik kann sich auch hören lassen. Die Gesichter der Zauberer sehen allesamt klasse aus und sind toll animiert, genauso wie die wehenden Mäntel. Leider sackt die Grafik in den Außenarealen ein kleines Bisschen ab, Triste Farben und unnötig weite Wege verursachen

hier mehr Frust als Lust. Überhaupt keinen Frust verursacht der Schwierigkeitsgrad; aus dem einfachen Grund, dass es praktisch keinen gibt. Wenn die Lichter ausgehen, der beginnt ein paar Sekunden vor seinen Ableben noch einmal – ohne jeden Verlust. Wegen des gigantomanischen Umfangs ist das aber zu verschmerzen; auch Profis werden einige Zeit in Hogwarts verbringen, bevor sie den Absprung zu Gesicht bekommen. Wer ein gut gemachtes Adventure mit dem ureigenen Harry Potter-Charme sucht, sollte also unbedingt zugreifen. (CS)

DER RIVALE

Zelda: The Wind Waker

Der kleine Harry muss sich gegen hochkarätige Konkurrenz behaupten. Sei es nun die gelungene Zeichentrickgrafik, die erstklassige Musik oder die motivierende Story – Link ist ein harter Gegner. Jeder der Charaktere wurde mit viel Liebe zum Detail designt, genauso wie die riesigen Dungeons. Nimmt man noch die extrem lange Spieldauer und die pfiffigen Einfälle wie Links sprechendes Boot und die Beherrschung des Windes hinzu, habt ihr alles das, was Harry Potter und der Gefangene von Askaban bietet... und mehr.



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

95%

Spieldersich einfach
ungeschlagen!



Björn Seum

Die zweite Meinung

Man muss wahrlich kein Harry Potter-Fan sein, um mit dem dritten Softwareauftritt des jungen Zauberers Spaß zu haben. Electronic Arts hat es wieder meisterlich verstanden, Hogwarts nachzubasteln. Hinter jeder Ecke gibt's in dem altherwürdigen Polygonbau was zu entdecken. Selbst wenn ich nur ein paar Bohnen finde und sie im Laden gegen eine Kostbarkeit tausche, habe ich ein Erfolgserlebnis. Hardcore Adventure-Freunde seien aber gewarnt: Potter ist sehr einsteigerfreundlich und wird auch später nicht viel fordernder. Genau wie die Bücher, sind auch die Potter-Spiele etwas für die Masse und nicht für den eingefleischten Genrekenner.

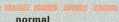
GENRE-CHECKER

ADV 80%	ACT 20%
------------	------------

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht  normal  schwer 

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 
 Multiplayer: 

- klasse animierte Gesichtszüge
- gewohnt gute Umsetzung
- viel Abwechslung
- enorm umfangreich

ALTERNATIVE

Sehr gutes Adventure mit Potter-Charme und viel Abwechslung.

FAZIT

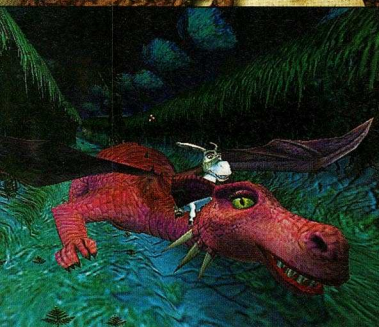
Harry Potter und der Stein der Weisen EA
ca. 50 € Ausgabe: 1/04: 80 %

BEWERTUNG **83%**



Er rülpst, er furzt und er stinkt aus dem Maul. Aber wir mögen ihn trotzdem!

GCN



Heldenzeit mit **Esel**: Auf dem Rücken des Drachens setzt das ständig quasselnde Maultier zum Höhenflug an.



Wenn so ein wild gewordener Esel mal bockig wird, gibt's ein paar **Tritte mit den Hufen!** Aua, aua!

Nun sind Shrek und Fiona also glücklich vermählt und freuen sich ihres Lebens. Weniger glücklich sind allerdings Fionas Eltern, ihres Zeichens Königspaar im Lande Weit Weit Weg. Dass der Schwiegersohn ein fetter, stinkender Oger ist, kommt für den Vormund ebenso überraschend wie der Anblick ihrer etwas "veränderten" Tochter. Vor allem Paps hat sich – wie das bei Königen halt so ist – schon ganz andere Pläne für seine Tochter und sich selbst ausgemalt und ist nun gar nicht bereit, von diesen abzurücken. Also muss er mit ein paar unfeinen Mitteln ein wenig nachhelfen, um seine eigene Vorstellung von einem Happy End zu erzwingen.

Ein Oger im Haus

Der Filmvorlage entsprechend, beginnt das Abenteuer dann auch in Shreks Sumpf mit dem Aufbruch nach Weit Weit Weg. Neben Shrek und

Fiona gehören der ewig plappernde Esel und der Pfefferkuchenmann zum Team. Im Laufe des Spiels werden die Figuren aber öfter mal ausgetauscht, so dass dann so illustre Gestalten wie Rotkäppchen oder der Gestiefelte Kater auf den Plan treten. Es ist nicht schwer zu erraten, dass jeder seine eigenen Fähigkeiten mitbringt: Shrek haut kräftig drauf, der Esel teilt Huftritte aus und Fiona kann sogar in Matrix-Manier die Zeit verlangsamen. Der Pfefferkuchenmann schlägt und schmeißt mit Zuckerstangen, Rotkäppchen hingegen wirft mit Äpfeln oder zieht den Gegnern gleich den ganzen Picknickkorb über den Schädel.

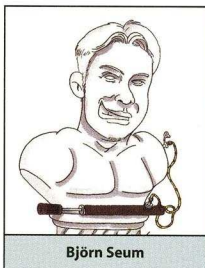
Vom Spielablauf her ist *Shrek 2* ein typisches Action-Adventure: Ihr steuert stets den Anführer der Gruppe, welchen ihr mit den Schultertasten jederzeit wechseln könnt. Die anderen drei werden vom Computer gesteuert, oder, sofern



Omas schlagen mit der Handtasche zu, **Rotkäppchen** schleudert einen Picknickkorb herum.



Shrek, Fiona, Rotkäppchen und der Esel **verteidigen** die Kutsche, als wäre sie ihre eigene Festung.



Die zweite Meinung

Dem Charme eines *Shrek* kann ich mich nur schwer entziehen, was allerdings mehr für die Filme, als für die Spiele gilt. Dennoch bin ich vom zweiten Spielauftritt des Ogers positiv überrascht. Wenn ich noch an den grässlichen Erstling denke, kommt mir Teil zwei wie eine Perle vor. *Shrek 2* macht an vielen Stellen richtig Spaß. Allerdings werde ich aber genau so oft in sinnlose Prügeleien verwickelt, die viel zu lange dauern. Insgesamt bin ich aber sehr zufrieden mit dem Spiel. Schon alleine, wenn der Esel schon mit der Eddie Murphy-Stimme von Randolph Kronbergs herum krakelt, fühle ich mich richtig wohl.

vorhanden, von weiteren menschlichen Spielern. Die CPU-Steuerung ist im Großen und Ganzen in Ordnung: Ab und an hängt eine Figur mal etwas fest oder die Gestalten laufen sich gegenseitig im Weg herum. Aber das sind Einzelfälle und nicht weiter störend. Auf eurem Weg sammelt ihr haufenweise Nahrung, Geld und anderen Schnickschnack ein, verkloppt reihenweise Gegner und löst alle Nase lang Rätsel. Diese sind zwar nicht besonders ausgeklügelt oder komplex, wohl aber recht einfallsreich und unterhaltsam.

Märchen-Satire

Überhaupt kann man *Shrek 2* keine Ideenlosigkeit vorwerfen, wobei ein Großteil des Einfallsreichtums natürlich auf den Film zurückzuführen ist. Wie hier sämtliche Märchenfiguren und -klischees durch den Kakao gezogen werden, sorgt auch im Spiel für einen Lacher nach dem anderen. Auch spielerisch gibt es genug Abwechslung: So müsst ihr zum Beispiel drei blinde Mäuse auf sicherem Pfad durch einen dunklen Wald lotsen und dabei Mausefallen entfernen, Brücken über Flüsse schlagen oder sie zur Not selbst ans andere Ufer werfen. An anderer

Stelle müsst ihr Aschenputtel bei ihrem Schau-fensterbummel vor heran stürmenden Angreifern beschützen. Ab und an gibt es auch die so genannte Heldenzeit, praktisch ein Soloauftritt einzelner Helden. Shrek muss eine Horde Verbrecher verdreschen, der Esel saust auf dem Rücken (s)eines Drachens einen Parcours entlang und Fiona besingt zusammen mit den Vögeln die ach so wundervolle Welt.

Die Grafik ist ein etwas zweischneidiges Schwert: Das Design ist wirklich gut gelungen, auch hier wieder in erster Linie dank der Filmvorlage. Kunterbunte Märchenwelten bestimmen das Bild, und die Animationen passen wunderbar zu den einzelnen Charakteren: Rotkäppchen springt im fröhlichen Hopselauf voran, der Degen schwingende Gestiefelte Kater wirbelt blitzschnell herum und die leicht tuntig anmutende Robin Hood-Bande bewegt sich im Rhythmus ihres eigenen Fingerschnippens. Technisch tun sich aber vereinzelte Schwächen auf: Nennenswerte Effekte gibt es keine, stattdessen lässt sich der ein oder andere Grafikfehler erspähen. Die Kameraführung ist nicht immer optimal, in den meisten Fällen aber alltagstauglich. Für die deut-

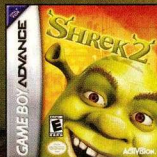
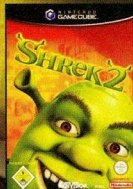




Es gibt ja tatsächlich noch Wesen, die sind größer, fetter und hässlicher als Shrek.



Holt euch den Shrek!



In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir sagenhafte Preise rund um den zweiten Videospieldarstellung des grünen Ogers, und zwar

1 Paket mit Nintendo Game Boy Advance SP (schwarz) mit GBA-Spiel *Shrek 2*
3 Pakete mit GCN-Spiel *Shrek 2* sowie *Shrek 2* T-Shirt, Comic, Poster und Buch
3 GBA-Spiele *Shrek 2*

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, welcher Synchronsprecher in der deutschen Version den Esel gibt. Aufmerksame Leser finden die richtige Antwort natürlich in dieser Ausgabe und senden sie bis spätestens zum 13. August 2004 auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
Shrek 2
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder E-Mail an: posthuette@bristein.com (Tom spielt die Glücksfee, hahaha!)

sche Sprachausgabe standen übrigens alle Original-Synchronsprecher des Films (u.a. Sascha Hehn, Esther Schweins) bei Activision auf der Matte. Die Steuerung lässt ein wenig an Präzision vermissen. Nicht, dass es dadurch wirkliche Probleme geben würde, aber in Verbindung mit der ebenso ungenauen Kollisionsabfrage bleibt in so manch hitzigen Kämpfen die Übersicht auf der Strecke – blindes Draufkloppen auf gut Glück ist das Ergebnis.

Trotz aller Kritikpunkte gehört *Shrek 2* noch zu den besseren Filmumsetzungen.

Vor allem die Nähe zum Film, die vielen lustigen Ideen und das abwechslungsreiche Gameplay wissen zu gefallen. Abzüge gibt es für ein paar technische Mängel, aber unterm Strich bleibt ein positiver Gesamteindruck. Daumen hoch! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	ADV	GSK
50%	30%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Luxoflux
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) gute Filmumsetzung
- :-) abwechslungsreich
- :-) viele lustige Ideen
- :-) technisch nicht ganz auf der Höhe

ALTERNATIVE

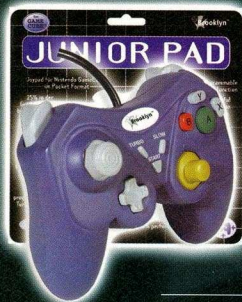
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	EA
ca. 60 €	Ausgabe 5/04: 83%

FAZIT

Gelungene und witzige Filmumsetzung, wenn auch nicht ganz fehlerfrei.

BEWERTUNG 79%

Brooklyn goes Game Cube™



Junior Pad

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

empf. Verkaufspreis
€ 24,99

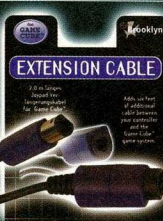


empf. Verkaufspreis
€ 24,99

RGB Scart Kabel

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ über die Scart-Buchse des Fernsehers • Liefert die bestmögliche Bild- und Tonqualität • goldbeschichtete Anschlüsse • Zusätzlicher Audio-Ausgang für den Anschluss an eine Stereo-Anlage • Farbe: schwarz • 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99



Extension Kabel

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

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn Booster 9000

- 3 in 1-Präzisions-Lenkrad für GameCube™, PlayStation2™ und PC – das ultimative Gamer-Lenkrad mit Adapterkabel für 3 Systeme • programmierbare analoge Gas- und Bremspedalen für realistisches Rennvergnügen • kraftvolle Vibrationseffekte • Fingertipp-Rennschaltung
- optimaler Ansprechpunkt der Lenkung für sämtliche Steuermanöver, automatische Zentrierung
- die gummierten Griffe und Schaltknüppel sorgen für hohen Spielkomfort • übersichtliche, ergonomische Anordnung der Buttons für einfaches Handling bei allen Systemen • original Rallye Gangschaltung mit Mikroschalter • 2 stabile Tischklemmen und große Saugnapfe sorgen für optimalen Halt • 36 Monate Garantie



empf. Verkaufspreis
€ 69,99

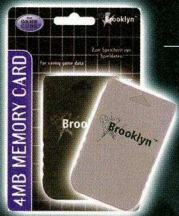
36
Monate Garantie



RF-Unit

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

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



4MB / 8MB

Memory Card

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

Pro Pad

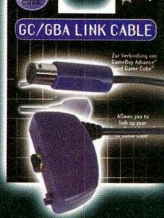
- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle • Programmierbare Makro-Funktion, ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen durch einen einzigen Tastendruck • Zwei analoge Präzisions-Joysticks, digitales 8-Wege Steuerkreuz, fünf Aktionsbuttons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

GC/GBA

Link Kabel

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

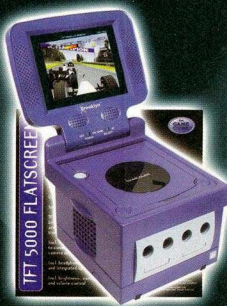
empf. Verkaufspreis
€ 9,99



Brooklyn™

TFT 5000 Flatscreen

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



empf. Verkaufspreis
€ 179,99



Visid 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



SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow

Letzte Station der
Pandora-Systemtour 2004.

GCN



Zu Sams Aufgaben gehört auch **potentielle Gefahren** für die USA per Lasermic abzuhören.



Die Wärmebildansicht ist auch im **zweiten Teil** mit von der Partie. Dunkelheit kann euch nix anhaben.

Jerusalem ist ein gefährliches Pflaster. Insbesondere nachts. Die Israelis vermuten in jedem Fremden einen potentiellen Terroristen. Vor allem, wenn er ganz in schwarz gekleidet ist und sich mit Vorliebe im Schatten rundrückt. Auch die schwere Bewaffnung trägt einiges zu dieser Einschätzung bei. Dabei hat sich Ubi Softs Einmannkommando diesen Trip beileibe nicht selbst ausgesucht. Eigentlich jagt Sam in *Pandora Tomorrow* nur den ost-timoresischen Freischärler Suhadi Sadono. Für die "Befreiung" seines Landes von den Amerikanern geht er über Leichen und Meister Fisher muss ihn daran hindern. Dabei reist der Agent von Ost-Timor über Isreal nach Indonesien und schließlich nach L.A.

Schlaue Schergen

Abseits des frischen Szenarios ist es vor

allem die Gegner-KI, die im Vergleich zum Vorgänger merklich verändert wurde. Eure Feinde lassen sich zwar auf die gleiche Art überrumpeln wie in Teil eins, doch wehe dem, der sich sehen lässt. Vermuten Sadonos Schergen einen Eindringling, haben sie eine deutliche erhöhte Alarmbereitschaft und panzern sich. Verdammt schwer, die Jungs so ohne Artillerie umzulegen. Sie werden dann auch zusehends aggressiver, suchen gezielter in der Umgebung nach euch und lassen sich nicht so leicht ruhig stellen. Dieses Verhalten lässt sich aber auch wunderbar nützen: Fisher darf nun auf Knopfdruck pfeifen, was die einen oder anderen KI-Recken in eine tödliche Falle tapsen lässt. Natürlich dürft ihr auch wie gewohnt Blechdosen oder andere Gegenstände umher werfen.

Sam ist noch immer der perfekte Schatten.



Ist Sam entdeckt, muss er seinen Gegnern eins **überbraten**.



Im neuen **SplitJump** behaltet ihr auch in engen Gassen die Übersicht.



Ein Markenzeichen der aufgetriebenen **Unreal-Engine**: Tolle Lichteffekte in Echtzeit.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Gutes kann noch besser werden: *Pandora Tomorrow* ist schöner, dynamischer und vor allem abwechslungsreicher als der Erstling. Und schwerer. Wer noch kein *Splinter Cell* sein Eigen nennt, sollte zum Einstieg lieber den ersten Teil wählen – *Pandora Tomorrow* ist da eher etwas für Fortgeschrittene. Damit verbunden ist auch Teil zwei kein Spiel, das man mal eben kurz spielt, zwei Wochen liegen lässt und dann wieder fortsetzen will. Insgesamt geht Ubi Soft auf Nummer sicher und liefert eine konsequente Weiterentwicklung: Verbesserungen im Detail, aber keine möchtegern-innovativen Experimente. Soll mir recht sein. Nur schade, dass es auf dem Würfel keinen Online-Modus gibt.

krieger. Lichtquellen sind lästig und können zerstört werden. Am rechten Rand befindet sich wie gewohnt das Stealth-o-Meter, das nun aus drei Teilen besteht. Befindet sich die Anzeige im ersten, dunklen Teil, ist Sam unsichtbar, in der Mitte ein schemenhafter Schatten und im hellen Teil "ein leuchtender Weihnachtsbaum", wie der gute Lambert immer zu sagen pflegt. Schleicht euch also von Schatten zu Schatten, und lauert. Allerdings wollen wir Einsteiger an dieser Stelle warnen: *Pandora Tomorrow* ist ein sehr forderndes Spiel. Viele Stellen sind auf Anhieb kaum zu meistern, eine ordentliche Frustration ist daher unbedingt von Nöten, um Spaß zu haben.

Grafisch lecker

Für die PS2- und die GameCube-Version hat Ubi Soft das "Multipath-System" ausgebaut. In vielen Situationen hat Sam nun noch mehr Möglichkeiten das Missionsziel zu erreichen. Im Jerusalem-Level wird dies am deutlichsten. Sam kann mitten über die Straße rennen oder sich an Rohren über die Dächer fortbewegen. An manchen Stellen steht es ihm sogar frei, elegant durch fremde Wohnungen zu schleichen. Einen Großteil zur gelungenen Atmosphäre leistet wieder die hervorragende Grafik. *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* gehört auch auf dem GameCube zu den optisch schönsten Spielen. Die technische Umsetzung gibt keinen Anlass zur

Kritik. Leider müsst ihr auf dem GameCube auf Headset-Unterstützung und Online-Modus verzichten. **(BS)**



Einem Sam Fisher sollte man niemals den Rücken zukehren. Es könnte ins Auge gehen.

Agiler Sam

Auch in *Pandora Tomorrow* muss Sam ganzen Körpereinsatz bringen.

Granatwurf

Sam schleppt nun auch Granaten mit sich rum. Wie geschmeidig er diese wirft, seht ihr hier.



Neuer Splitjump

Schmackes in den Schenkeln. Sam kann nun im Splitjump sein Gewicht verlagern und so höhere Stellen erreichen.



SWAT-Turn

Sieht cool aus und macht Sam fast unsichtbar. Der blitzschnelle SWAT-Turn ist für Durchgänge gedacht.



GENRE-CHECKER

ACT 60%	GSK 20%	STG 20%
------------	------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	22.07.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1-2
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- +) viele Neuerungen
- +) Bombengrafik
- +) top Gameplay
-) noch immer superschwer

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Bis auf den fehlenden Online-Modus ein fast perfektes Agentenspiel.

BEWERTUNG 94%

TOM CLANCYS

RAINBOW SIX 3



Per Zoom zielt ihr einfach besser. **Genau es Feuern** ist lebenswichtig!



Was hat der ominöse **Juan Crespo** mit den Forderungen an die USA zu tun?



In einigen Missionen seid ihr nur mit **einem Teammitglied** unterwegs.

Terror gibt es überall. Jetzt auch auf dem GameCube.

GCN

Wenn Ding Chavez, Eddie Price, Dieter Weber oder Luis Loisele einen Anruf von ihrem Chef bekommen, dann geht es um ihr Leben. Während andere Menschen dem ruhigen Job des Bankkaufmanns, Schuhverkäufers oder Spielerelektors nachgehen, bekämpft das Quartett unter dem Namen "Rainbow" Terrorbedrohungen in der ganzen Welt. Wo andere Mittel versagen; kommt Chavez' Team zum Einsatz.

Im ersten GameCube-Einsatz der Truppe ist

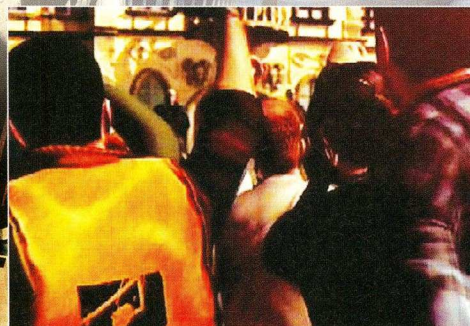
ein solcher Fall in der Schweiz aufgetreten. 15. Oktober 2007, 21.12 Uhr, Geiselnahme. Sieht nach einem Routineauftrag der multinationalen Profs aus. Weit gefehlt. Denn die bösen Buben fordern den sofortigen Stopp des venezuelanischen Öl-Exports in die USA.

Wie auf Xbox und PS2 geht es im Spiel 15 Missionen um Leben und Tod. Wer frühe *Rainbow Six*-Spiele kennt, wird erstaunt sein, wie actionorientiert sich der aktuellste Vertreter der Serie gibt. Musste man früher noch jedes

Detail des Einsatzes selbst planen, ja sogar Wegpunkte für bis zu vier Teams markieren, braucht ihr diesmal nur noch eure Waffen zu wählen, und los geht's.

Obacht geben, länger Leben

Mobiler Artillerieinsatz ist im Zweifelsfall aber die falsche Taktik für ein solches Spiel. Typischerweise arbeitet das Rainbow-Team anders. Im Gegensatz zu älteren Spielen der Serie, gibt es mit Ding Chavez diesmal einen



Kurze **Videosequenzen** treiben die Story des Spiels voran, die von Tom Clancy stammt.



Wird's mal dunkel, einfach das **Nachtsichtgerät** einschalten. So was kann Leben retten!

Helden. Ihr steuert nur ihn. Die anderen drei sind sozusagen eure Waffen, die ihr mit Hilfe eines Befehlsmenüs koordiniert. Im offenen Gelände könnt ihr euren Leuten 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 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-Terror Spezialisten noch wahlweise eine Blind- oder Splittergranate durch den Haufen, bevor sie per MG aufräumen. Gerade in solchen



Die Wärmebildansicht hilft, in unübersichtlichen Situationen den Durchblick zu bewahren.



Leveldesign und KI präsentieren sich nicht so schwer wie auf der Xbox

Momenten macht sich das Fehlen eines Headsets für Nintendos Würfel bemerkbar. Können auf Xbox und PS2 die Befehle per Spracheingabe gegeben werden, müsst ihr euch auf dem GameCube mit dem Controller zufrieden geben.

Nur nicht hetzen

Viele Spieler protestierten über den teils unfaireren Schwierigkeitsgrad der Xbox-Originals. Der hat sich auf dem Cube zwar nicht grundlegend verändert, doch eurem Quartett bleiben die meisten der knallharten Abschnitte erspart. Um wirklich schadlos eine Mission zu gelangen, habt ihr im Grunde nur zwei Möglichkeiten: Ihr müsst entweder die Gegenstandsorte auswendig lernen oder euch wirklich Meter für Meter durch die Räume vorarbeiten. Auf dem GameCube kann man das übrigens auch zu zweit. Leider nur im Splitscreen.

Optisch gelungen

Schon auf der PS2 hat *Rainbow Six 3* bewiesen, dass neben der Xbox auch andere Konsolen die Unreal-Engine ordentlich darstellen können. Bei Ubi Soft braucht man in letzter Zeit kaum noch Angst zu haben, dass eine Portierung technisch in den Sand gesetzt wird. Zwar fehlen im Vergleich zur Xbox-Version einige Details, aber sonst läuft der GameCube-Einsatz planmäßig. Sogar mit Dolby Pro Logic II. (BS)



Manche Abschnitte sind grafisch fast ohne Einbußen von der Xbox auf den Cube portiert worden.

GENRE-CHECKER

ACT	STG	SIM
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	24.06.2004
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- +) gelungene Umsetzung
- +) etwas einfacher
- +) Coop-Modus
-) Logikfehler

ALTERNATIVE

Conflict: Desert Storm II	Take 2
ca. 60 €	Ausgabe 12/03: 80%

FAZIT

Einen besseren Taktikshooter gibt es auf dem GameCube nicht.

BEWERTUNG 84%



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Es gibt etwas, das ich bei dieser Art von Spielen oft bedaure: Einerseits versuchen sie, sehr realitätsnah zu sein, andererseits gibt es viele Logikfehler und versenktes Potenzial. Wieso kann ich keine Lampen zerschießen und die Gegner im Dunkeln überraschen? Wieso macht es keinen Unterschied, ob ich laut lärmend durch die Gegend ziehe, oder mucksmäuschenstill vorgehe? Dennoch: *Rainbow Six 3* ist ein verdammt fettes Spiel, das sicher auch ohne Headset und Onlinemodus GameCube-Spieler begeistern kann.

PHANTASY STAR ONLINE

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

Jetzt werden die Karten neu gemischt: Episode 3 ist völlig anders als die Vorgänger!

GCN

Ausgangspunkt des Spiels ist wieder das Raumschiff Pioneer 2, welches zur Kolonialisierung des Planeten Ragol dient. Natürlich gibt es Probleme, und zwar in Gestalt von Rebellen, die sich Arkz nennen und deren Vorstellung der neuen Welt nicht ganz mit denen der Regierung übereinstimmt. Nachdem ihr euch also für eine Seite entschieden und euren Charakter kreiert habt, findet ihr euch an Bord der Pioneer 2 bzw. in eurem Rebellenstützpunkt wieder. Hier verwaltet ihr eure Kartenstapel, nehmt Aufträge entgegen, plaudert mit anderen Passagieren und beamt euch schließlich auf den Planeten, um dort die Missionen zu absolvieren. Dort zeigt sich dann der größte Unterschied zu den Vorgängern, nämlich das Kampfsystem.

Statt gemütlich über die Planetenoberfläche zu latschen und den Weg mit euren Feinden zu kreuzen, werdet ihr direkt in den Kampf gebeamt – und nach Beendigung sofort wieder zurück zum Stützpunkt. Sämtliche Aktionsmöglichkeiten, die eure Kämpfer ausführen können (Bewegung, Angriff, Gegenstände benutzen), werden durch Karten

repräsentiert. Mit fünf Karten in der Hand werft ihr in Phase eins zwei Würfel, wodurch Angriffs- und Verteidigungswert bestimmt werden. Phase zwei rüstet euren Helden mit Items aus oder ruft ein Monster herbei, wobei je nach Stärke der Karte ein bestimmter Betrag von eurem Angriffswert abgezogen wird. In Phase drei bewegt ihr euch über das Spielfeld, jeweils ein Punkt pro Feld gehen dafür flöten. Phase vier dient dazu, die verbleibenden Punkte im Angriff einzusetzen, in Phase fünf werden dann überflüssige Karten abgelegt und neue aus dem Stapel gezogen. Danach geht das Spielchen von vorne los.

Kartentricks

Dem aufmerksamen Leser dürfte nun ein Licht aufgehen, wo der taktische Knackpunkt bei diesem Kampfsystem liegt: Rüstet ihr eure Figur mit zu hochwertigen Karten auf und schickt sie zu weit über das Feld, bleibt euch am Ende kaum noch Angriffskraft. Umgekehrt könnt ihr eure Punkte für den Angriff aufsparen, seid aber dann z.B. in der Mobilität eingeschränkt. Beim gegnerischen Zug kommt der Verteidigungswert zum Tragen: Durch eine



Sprich mit mir!

Eine große Schwierigkeit bei Online-Gaming auf Konsolen ist die Kommunikation. Auf Xbox und PS2 dazu Voice-Chat via Headset kein Thema, auf dem Cube schon etwas problematischer. Aus Dreamcast-Zeiten stammt das Chatsystem mit Symbolen und vorgefertigten Sätzen – das war seinerzeit zwar innovativ, taugt aber kaum als langfristige Lösung. Wohl dem, der noch eine Tastatur ergattern kann: Das Powerboard von Bigben ist kompatibel zu den PS2-Spielen, wird aber leider nicht mehr ausgeliefert. Restbestände finden sich z.B. bei www.amazon.de/für 25 Euro.



Vor dem Kampf stellt ihr euch ein **Deck aus 30 Karten** zusammen. Die Auswahl will gut überlegt sein.



Unsere **Abwehr-Karte** hat den gegnerischen Angriff erfolgreich abgewehrt – sehr schön!



Ein Säbel taugt nur im Nahkampf, also müssen wir weitere **Bewegungspunkte** mit einkalkulieren.

Abwehr-Karte wird der Angriff pariert und die entsprechende Punktzahl abgezogen. Habt ihr keine Abwehr-Karte, übernimmt die Item/Monster-Karte aus Phase zwei diesen Job. Sind die gegnerischen Angriffspunkte höher als die Verteidigungswerte der eigenen Karten, wird dem Charakter Energie abgezogen.

Neben dem Kampfsystem tritt noch eine weitere, wichtige Änderung auf den Plan: Der Offline-Modus wurde gegenüber den Vorgängern deutlich ausgebaut. Für die Rahmenhandlung ist dieser Modus sogar der wichtigere, da hier Story voran getragen wird – ein willkommener Fortschritt gegenüber den zusammenhanglosen und sinnfreien Missionen aus den ersten beiden Episoden. Online könnt ihr euch nicht nur mit anderen Spielern einzeln duellieren, sondern auch als passiver Zuschauer agieren oder an Turnieren teilnehmen. Die Kommunikation erfolgt wieder über den Symbol-Chat oder, sofern vorhanden, über Tastatur (siehe Kasten).

Mal 'was Anderes

Grafisch und akustisch hat sich nicht viel geändert. Natürlich gibt es ein paar neue Locations und Musikstücke, das ganze Design und "Look & Feel" wurde aber beibehalten. Ob das völlig neuartige Kampfsystem bei den bestehenden PSO-Fans ankommt, wollen und können wir nicht beurteilen. Das Kampfsystem



Eine Portion **Glück** gehört auch dazu. Nicht nur beim Würfeln, auch bei der Kartenwahl.



Stellungskrieg auf engstem Raum: Jede Bewegung kostet Aktionspunkte.



Einsatzbesprechung: Vor dem Kampf werdet ihr über die **Hintergründe** eurer Mission informiert.

ist komplex und gerade am Anfang nicht leicht zu durchschauen. Trotzdem werten wir diese Neuausrichtung als positive Überraschung, die sicher auch wieder viele Fans finden wird! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

STG	RPG
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega		
Hersteller:	Sonic Team		
Internet:	www.sega-europe.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-...
Sprache:	deutsch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	45 min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	    
Sound:	    
Gameplay:	    
Dauerspaß:	    
Multiplayer:	    

- :-) erstaunlich fesselnd
- :-) stark ausgebauter Offline-Modus
- :-) völlig neues Spielprinzip
- :-) könnte alte PSO-Hasen abschrecken

ALTERNATIVE

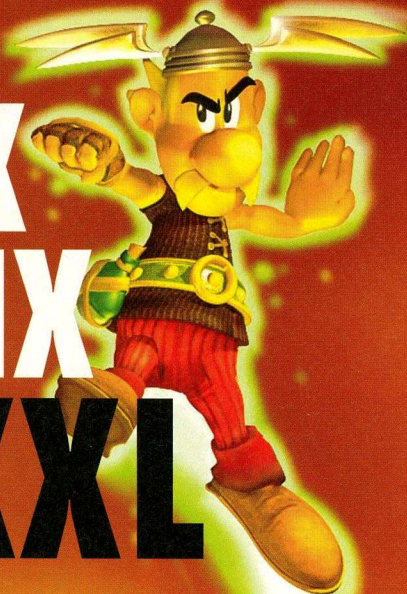
Phantasy Star Online: Episode I & II Sega
ca. 60 € Ausgabe 1/03: 84%

FAZIT

Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers.

BEWERTUNG 84%

ASTERIX & OBELIX XXL



Beim Teutates! Möge euch der Himmel nicht auf den Kopf fallen!

GCN

Was tun Asterix und Obelix am liebsten? Klar, Wildschwein essen, Zaubertrank schlürfen und Römer verkloppen. Okay, Obelix darf keinen Zaubertrank, der verputzt dafür die doppelte Zahl an Wildschweinen und verdriest die zehnfache Zahl an Römern. Von diesen gibt es in Asterix & Obelix XXL auch mehr als genug. Hunderte. Vielleicht sogar tausende. Immer schön der Reihe nach – wer hat noch nicht, wer will noch mal?

Ave, Cäsar!

Auf eurem Feldzug bewegt ihr euch kreuz

und quer durch das römische Imperium zu den verschiedensten Lokalitäten, welche in 3D-Echtzeitgrafik dargestellt werden. Ein Großteil der Spielzeit wird für das Verprügeln von Römern verwendet. Meist kommen die römischen Legionen in Gruppen zu zig Soldaten angetrabt, was für Asterix und Obelix ja nun wirklich kein Problem ist. Dabei steuert ihr jeweils nur einen der beiden Gallier, der andere läuft hinterher und nimmt sich das römische Gesocks selbstständig vor. Auf Knopfdruck teilt ihr kurze, schnelle Schläge aus, was bei der hohen Anzahl an Gegnern schnell in eine wilde Prügelei ausartet. Von Kampf-System kann man hier kaum sprechen, es ist wirklich nur ein geradliniges Verkloppen. Zu hektischem Tastenhämmern kommt es aber nicht, man behält trotz des hohen Spieltempos gute Übersicht und Kontrolle über die Rauferei.



Bei der **Rutschpartie** im Eiskanal müsst ihr Helme einsammeln.



Asterix schießt den Weg frei, Obelix **schiebt** die Kanone hin und her.



Witzige Animationen – macht Spaß, den Römern beim **Wegfliegen** zuzusehen!



So eine handvoll Römer erledigt Obelix im **Vorbeigehen**. Der merkt das gar nicht.



Obelix hat seinen Spaß: "He, Asterix, ich hab einen Römer gefunden. Hier, fang auf!"

Habt ihr alle Römer in der näheren Umgebung aus ihren Sandalen gehauen, macht ihr euch an die Rätsel. Diese sind zwar nicht besonders clever oder anspruchsvoll, aber zuweilen recht gut in die jeweilige Situation eingebettet. Meistens handelt es sich um Teamwork-Aufgaben: So kann Asterix zum Beispiel eine Seilbahn erklimmen, während Obelix ihn von unten einmal rund um das Gelände zieht, damit Asterix wiederum höher gelegene Bereiche erklimmen kann. An anderer

Stelle muss Asterix einen Höhleneingang frei sprengen. Zu diesem Zweck zündet er sich eine Fackel an, um damit eine Ladung Dynamit zu entfachen. Auf dem Weg dorthin pusten ihm jedoch eisige Windböen die Fackel wieder aus. Also legt er unterwegs in windgeschützten Ecken kleine Feuerchen, an denen er bei Bedarf seine Fackel wieder anzünden kann. In den meisten Fällen läuft es also darauf hinaus, dass der eine den Weg für den anderen frei macht. Die jeweils nötigen Charakterwechsel sind übrigens nur an bestimmten Stellen möglich.

Die spinnen, die Römer!

An grafischen Pluspunkten lassen sich die flüssige Framerate, das hohe Spieltempo und die lustigen Animationen verzeichnen. Asterix und Obelix sind erstaunlich flink unterwegs, und auch bei haufenweise umher fliegenden Römern gerät nix ins Stocken. Ansonsten sieht die gesamte Grafik eher unspektakulär aus und der Grafikaufbau in der Ferne ist nicht zu übersehen. Keine nennenswerten Effekte, kein hoher Polygoncount, da kann der GameCube



Ein Schluck vom Zaubertrank, und Asterix haut zehn Römer gleichzeitig um.

deutlich mehr. Die Musik könnte man als "tanzbar" beschreiben. Ob das zur Gallier-Thematik passt, sei mal dahin gestellt, in den Kämpfen kommt sie aber gar nicht schlecht. Abzüge gibt es für die deutsche Sprachausgabe. Nicht nur, dass man sich mal wieder bildlich vorstellen kann, wie die Sprecher im Tonstudio ihren Text ablesen, die Stimmen sind oft auch völlig unpassend – vor allem, nachdem man Frank Zander und Günter Pfitzmann in den Filmen gehört hat. Unterm Strich kommt Asterix & Obelix XXL nicht über das Prädikat "nett" heraus. Ein paar witzige Ideen sind dabei, aber das ganze wirkt dann doch etwas lieblos aneinandergereiht. Jüngere und/oder anspruchlosere Spieler könnten damit allerdings ihren Spaß haben. (SRÖ)



Benjamin Kegel

Die zweite Meinung

Ich kann mir nicht helfen, aber wenn ich die beiden Chefgallier auf meinem Cube-Screen zu Werke gehen sehe, kommt es mir so vor, als hätte sich jemand Gauntlet gegriffen, das Teil quer durch eine Asterix-Lizenz gezogen und mit leicht aufreißer Technik auf Disc gepresst. Genau wie schon beim Prügel-Altmeister zu N64-Zeiten schlägt ihr euch nämlich durch wahre Feindeshorden. Zum Teil 70 hintereinander habe ich gezählt. Dazu kommt dann noch das konstant rasante Kampftempo. Da sitzt der Fachmann am Controller und wundert sich, dass trotz des beabsichtigten(?) Chaos-Faktors die Kontrolle über das Spiel dennoch nicht verloren geht.



Ein Römer kommt selten allein. Doch Asterix und Obelix zeigen keine Ermüdungserscheinungen.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV	BEU
60%	20%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Étranges Libellules
Internet:	www.atari.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

:-) gute Umsetzung	
:-) lustige Szenen	
:(unspektakuläre Grafik	
:(Kämpfe auf Dauer monoton	

ALTERNATIVE

Shrek 2	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 5/04: 76%

FAZIT

Leichte Action-Adventure-Kost. Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll.

BEWERTUNG 68%

SAMURAI JACK The Shadow of Aku

Er ist Samurai und ein toller Typ!

GCN

Cartoon Network liefert die Lizenz, Sega programmiert das Spiel. Während sich Software zu Filmen langsam von ihrem Mittelmaß befreien können, hat Seriensoftware noch kleine Problemchen damit. Der eher in den USA bekannte Serienheld *Samurai Jack* etwa gibt sich in seinem ersten GameCube-Auftritt als "Haudruffhüpfer". Ein wenig ideenlos, aber zumindest kurzzeitig motivierend.

Vom Hüpfen und Rennen

Durch seinen Erzrivalen Aku in die Vergangenheit gezwungen, ist das erste Wesen, dem Jack in der neuen Zeit begegnet ein "Aku hat unsere Leute entführt und brennt unser Dorf nieder!" rufender Knlich. Auf der Suche nach einem Zeitportal, das ihn wieder in die Gegenwart bringt, stößt er abermals auf Akus Handlanger. Die haben natürlich den einzigen Priester gefangen, der etwas über Zeitreisen weiß. Was tun? Ganz einfach: Jack ist im Herzen ein Hüpfher. Er rennt auch ganz gerne. Ebenso leidenschaftlich schwingt er sein Katana. Um diese drei Eigenschaften

herum baute Sega die Level, die Jack braucht, um seine Talente ausleben zu können.

Es gibt viele Sprungpassagen, viel freie Fläche und viele, viele Kisten und Gegner zu zerschlagen. Im Schwertkampf liegen auch die interessanten Ansätze des Spiels. Dass Jack diverse Combos im Laufe des Spiels lernt, dürfte klar sein. Das Unterhaltsame daran ist, dass die Aktionen in einer Art "Bullet-time" ausgeführt werden können. Drückt ihr die R-Taste, verlangsamt sich alles um Jack herum. So bleibt ihm mehr Zeit für eine Abwehr, eine Gegenattacke oder für den Einsatz von Fernwaffen. Der Einsatz der Zeitlupe kostet den Helden aber Zen-Energie, die er erst sammeln muss. Im Großen und Ganzen ist das alles nichts Neues. Das gilt auch für die Rätsel. Schalter umlegen – mehr müsst ihr nicht tun.

Zeichentrick

Die Optik von *Samurai Jack* ist Sega nicht wirklich würdig. Mit dem Cel Shading-Look haben sich die Japaner zwar des Elements bedient, das für Comic-Umsetzungen am besten geeignet ist, doch die Level zeigen sich entsetzlich leer. Habt ihr erst die Feinde und Kisten zerdeppert, bleibt nicht mehr viel übrig. Das detaillierte Cel Shading verstärkt diesen Eindruck nochmals.

(BS)



Manche Gegner verfügen über ausgefuchste Verteidigungstaktiken. Ihr müsst dann die Schwachstelle finden.

GENRE-CHECKER

ACT	STR	SIM
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sega
Internet:	www.atari.de
Erhältlich:	30.06.2004
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ kurzzeitig motivierend
- ➔ einsteigerfreundlich
- ➔ ideenlos
- ➔ technisch langweilig

ALTERNATIVE

The Hulk	Vivendi
ca. 60 €	Ausgabe 8/03: 76%

FAZIT

Nicht überall wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin.

BEWERTUNG 62%



Der kecke Samurai in Aktion. Jack kann sein Schwert auch aufpowern.



Wenn Jack zu viele Treffer einsteckt, zerißt sein Gewand und er muss oben ohne rumlaufen.



"Verrückt" ist für Jacks Gegnerschaft schon fast untertrieben! Der fiese Aku ist sehr kreativ.

CUSTOM ROBO Battle Revolution



GCN

Anno dazumal nur als Importspiel für N64 zu haben kommt nun der *Custom Robo*-Nachfolger, ebenfalls als Importspiel, zwischen unsere Griffe. Es hat sich schon einiges getan. Beispielsweise hat die Stimmung im Game von einem harmlosen Spielroboter-Duell zwischen einigen Kids zur schon fast düsteren Geschichte einer Großstadt im Kampf gegen ein mächtigeres Industrieimperium umgeschlagen. Die

Duelle zwischen Gut und Böse finden im so genannten Holosseum statt, wo ihr in Echtzeit mit Kampfrobotern aufeinander losgehen könnt. Wahlweise sogar als Tag Team oder im Four Way Dance. Diese Spielmodi werden, genau wie die neuen Ausrüstungsteile, in einem Pseudo-RPG-Einzelspielermodus freigezockt, der leider mangels Abwechslung und Tiefgründigkeit nur sehr halbgab daher kommt. (BK)



BAMBAMBAM! Leider müsst ihr euch im Kampf aufs Betrachten von **Statistiken** konzentrieren.



Die Grafikpräsentation der Mini-Kriegsroboter wird durch schlechte **Kameraführung** geknickt.

GENRE-CHECKER

ACT 80% RPG 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Noise
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ Hunderte von Roboteilen
- ➔ Multiplayer-Modi
- ➔ wirkt technisch angestaubt
- ➔ es fehlt der zündende Funke

ALTERNATIVE

Pokémon Colosseum Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 4/04: 90%

FAZIT

Upgedatete Version des N64-Klassikers ohne neue Reize.

BEWERTUNG 71%

RIBBIT KING



GCN

Eines der ungewöhnlichsten Spiele, die sich importgeilte Würfelspieler gegenwärtig bekommen können, ist *Ribbit King*. Hier schlüpft ihr in die Rolle eines außerirdischen Reisenden, der verzweifelt quer durch die Galaxie fliegt, um dringend benötigten Energie-Treibstoff für seinen Heimatplaneten zu organisieren. Fündig wird er beim interplanetarischen Frolf-Turnier. Um dort allerdings den Energie-Preis zu gewinnen, muss schon ein erster Platz in der Meisterschaft her. Frolf ist eine Art Mischung aus

Golf und Frogger. Ihr feuert mit einem Schläger euren Frosch quer über einen Frolf-Kurs. Das Ziel ist dabei allerdings nicht, den Frosch möglichst schnell einzulochen, sondern ihn unterwegs auf den Kursen zwischen Spinnenetz-Trampolinen, High-Score-Zielscheiben und Tonnen anderem Zeugs abprallen und so Punkte machen zu lassen. Leider wird der reichlich japanophile Spielspaß vor allem durch viel zu viel leere Zeit wie ständige Cut-Scenes und Füller-Betrachtungssequenzen verdorben. (BK)



Saft! Wir brauchen Saft! Ohne **frische Energie** fällt der extraterrestrische Planet bald flach.



Die wehlosen Frösche mit Golfschlägern zu bearbeiten, macht einen **Heidenspaß!**

GENRE-CHECKER

GSK 60% SPS 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ innovatives Spielkonzept
- ➔ Grafik und Sound von der Stange
- ➔ zu viele Gameplay-Lückenfüller
- ➔ abhängig von Glück & Zufall

ALTERNATIVE

Mario Golf: Toadstool Tour Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 9/03: 83%

FAZIT

Interessanter Ansatz mir unausgegorenem Gesamtergebnis.

BEWERTUNG 58%

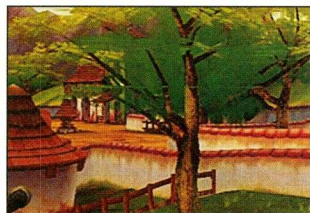
FUTURE TACTICS The Uprising



GCN

Die Welt von *Future Tactics* wurde von böartigen Monstern in Beschlag genommen, die gnadenlos Jagd auf alles machen, was auch nur irgendwie menschlich aussieht. Da das lästige Viechzeugs zudem noch über eine Regenerationstechnologie verfügt, kämpft die Menschheit einen verzweifelten Kampf gegen die kaum klein zu kriegenden Biester. Die Kämpfe werden im Strategie-RPG-Stil abgehalten. Das

heißt, all eure Bewegungen und Angriffe müssen gut geplant und unter Berücksichtigung des Terrains ausgeführt werden. Die halbe Spielwelt lässt sich nämlich in Trümmer feuern. So könnt ihr z.B. Erdbeben auslösen, die eure Gegner überrollen oder einen Graben in den Boden feuern, um zwecks besserer Deckung hineinzuhetzen. Farbenfroh in Grafik und Sound aber nach einiger Zeit eintönig. (BK)



Auch Häuser könne zerschossen und in Trümmer gelegt werden.



Wenn euch die CPU-Gegner im Spiel zu blöd sein sollten, greift euch einen zweiten Spieler.

GENRE-CHECKER

ACT	STG	RPG
40%	40%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	ZedTwo		
Internet:	www.cravegames.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-2
Sprache:	englisch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	45 min.	Preis:	ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Interessantes Spielkonzept
- Duelle für zwei Spieler
- mit der Zeit eintönig
- geringer Wiederspielwert

ALTERNATIVE

Goblin Commander	Bigben
ca. 60 €	Ausgabe 2/04: 86%

FAZIT

Für Einsteiger ins Strategie-RPG-Genre durchaus einen Blick wert.

BEWERTUNG 69%

NFL BLITZ PRO



GCN

Midway war ja bisher eher für sehr arcadeartiges Gameplay in seinen Sportspielen bekannt und hat immer wieder bewiesen, wie viel Spaß und Spielfreude eine High-Speed-Ballschlacht mit den Regeln auf der Reservebank machen kann. Doch 2003 verkündete man: Schluss mit den Arcade-Knochenbrechern! Ab jetzt machen wir auf Simulation. Midways Pro-Serie war geboren und *Blitz Pro* ist der erste Football-Titel. Tatsächlich werden Old-School-Fans der Midway-Spiele sich nun mit

einem Mix aus Arcade und Simulation anfreunden müssen. So dürft ihr z.B. in einem Franchise-Modus mit exakterem Spielfeldlayout und zum ersten Mal auch mit elf Mann per Team das Ei über den Platz jagen. Die aus den Vorgängern recycelten Soundeffekte kommen immer noch gut, allerdings sieht man den Grafikmodellen ihr Alter an. *Blitz Pro* steckt in einer Identitätskrise zwischen Arcade und Sim. Für einen ersten Schritt in die neue Richtung aber durchaus brauchbar! (BK)



Im *Blitz-Shop* lassen sich für genug Gewinncredits Goodies Modus freischalten.



I beliieeeve I can flyyyyyy! I believe I can touch the skyyyyyy!

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Midway		
Internet:	www.midway.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-2
Sprache:	englisch	USK:	n.n.b.
Eingewöhnung:	45 min.	Preis:	ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- solides Footballspiel
- gute, eingearbeiteten Features...
- ...aber genug davon
- steckt zwischen Arcade und Sim fest

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Übergangstil von der Arcade-Vergangenheit zur Simulations-Zukunft.

BEWERTUNG 76%

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



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

**JETZT IM
HANDEL!**

SONIC ADVANCE 3

Schneller als der Schall,
besser als der Vorgänger!

GBA

Der erste Eindruck ist ernüchternd: Alter Igel, neue Level? Oh, Innovation! Doch wie so oft täuscht der erste Eindruck. Zu Anfang stehen euch wie immer nur Sonic und Tails zur Verfügung. Wo Sonic seinem Namen alle Ehre macht und abgeht wie eine brennende Bismarck, ist sein Kollege Tails nicht ganz so schnell, darf dafür aber Gegnern mit seinen zwei Fuchsschwänzen eine überbraten und eine Weile durch die Lüfte segeln. Die drei freispielbaren Charaktere sind, wie vorher auch, Häschen Cream, Amy und Sonics Kumpel Knuckles. Die Zonen an sich sind riesig; viel größer als in den beiden Vorgängern und auch um einiges durchdachter. Wo vorher während einer kleinen Hochgeschwindigkeitstour noch mir nichts dir nichts Stachelplatten unter den Füßen emporschießen konnten, habt ihr nun freies Feld bis ins Ziel. Das heißt allerdings nicht, dass es in *Sonic Advance 3* keine Feinde oder Stacheln mehr gibt... sie sind einfach nur

besser platziert als vorher.

Ein Level, fünf Möglichkeiten

Sonic Advance 3 ist voll und ganz auf Spielbarkeit ausgelegt. Wenn ihr das Spiel mit Sonic beendet, habt ihr nur einen Bruchteil der Zonen gesehen, die ihr bisher hinter euch gebracht habt. Jeder Charakter ist in der Lage, einen anderen Abschnitt der

Level zu erreichen und selbst dann stehen euch noch mehrere Wege offen. Leider ist das auch einer der wenigen Schwachpunkte des Spiels: Die Level sind teilweise tatsächlich so gigantisch, verwinkelt und unüberschaubar, dass Anfänger stundenlang spielen können, ohne auch nur einen einzigen Chaos-Emerald zu Gesicht zu bekommen. Frust! Die Grafik und der Sound sind passend und gewohnt gut. Selbst wenn der blaue Igel wie von der Tarantel gezwiebelt durch Loopings, Schrauben und über Rampen fetzt, bleibt die Action dank flüssiger, klarer Darstellung kontrollierbar. Die Multiplayer-Spiele geben noch einmal einen drauf und ermöglichen euch gesellige Runden mit bis zu vier Spielern. Nichts Neues, aber viele Verbesserungen im Detail. Daumen hoch! (CS)



Autsch! Das violette, fliegende Etwas beraubt uns unserer wertvollen Ringe.



Yeah, DAS wird doch mal ein ECHTER Railgrind! Nur bremsen geht leider nicht...



Auch Loopings sind kein Problem für den flitzschnellen Igel.



Okay, der treue Tails kommt nicht wirklich mit Sonics Tempo mit... aber der Wille zählt.

GENRE-CHECKER

JNR	90%	GSX	10%
-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- unglaublich große Zonen
- Schwachpunkte wurden ausgemerzt
- flüssige Darstellung
- hoher Wiederspielwert

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Schwerer, aber ausgewogener als vorher.
Tagelanger Spielspaß!

BEWERTUNG 90%

F-Zero: GP Legend

GBA

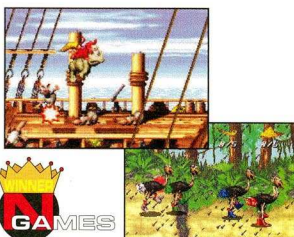


Rein technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger kaum etwas getan, wohl aber spielerisch: Neu ist der Story Mode, ähnlich dem aus F-Zero GX (GameCube). Mit acht Charakteren à fünf "Missionen" aber eher schmückendes Beiwerk. Besser ist der Zero Test, eine Ansammlung von 48 beinhalten Prüfungen auf kurzen Streckenabschnitten. Der Grand Prix kommt wie gewohnt daher und besteht aus vier Cups mit jeweils fünf Strecken. Das Ganze in drei Schwierigkeitsgraden, wobei man die Einsteigerklasse getrost überspringen kann – erst in der Expertenstufe kommt Freude auf. Die Steuerung ist erwartungsgemäß klasse, das größte Problem liegt darin, nicht gegen die Streckenbegrenzung zu knallen, da man sonst wie eine Flipperkugel hin und her geschleudert wird. (SRÖ)



Donkey Kong Country 2

GBA



Bei der Umsetzung vom SNES wurde die Oberwelt optisch ein bisschen verändert, spielerisch blieb aber alles beim Alten. Gut so, denn DKC 2 ist und bleibt eines der besten Jump'n'Runs auf diesem Planeten und wischt in Sachen Technik, Spielbarkeit, Ideenvielfalt und Leveldesign mit einem Großteil der Hüpfspiel-Palette den Boden auf. Auf dem GBA-Screen wirkt die Grafik zwar nicht mehr ganz so umwerfend, wie noch anno '95 auf einem Fernsehbildschirm (worunter in erster Linie die Lichteffekte leiden), gehört System bezogen aber trotzdem zur Oberklasse. Neu sind eine Reihe von Minispielen für bis zu vier Spieler, die aber dann doch etwas flach sind. Straußenrennen und solche Späße... nette Zugabe, aber mehr auch nicht. (SRÖ)

Harry Potter... Askaban

GBA



Ein Rollenspiel im Stile von Golden Sun: Aus der Vogelperspektive betrachtet, steuert ihr Harry, Ron und Hermine durch Hogwarts und Umgebung, bei Zusammentreffen mit einem Gegner blendet das Spiel in einen separaten Kampfbildschirm um. Seine Zauberkünste braucht Harry nicht nur in den Runden basierten Kämpfen, sondern auch, um die RPG-typischen Rätsel zu lösen. Der Spielablauf ist mitunter etwas zäh, dank vieler überflüssiger Texteinblendungen und umständlicher Menüführung. Alteingesessene RPG-Hasen mögen sich daran die Nase rümpfen, aber Harry Potter-Fans bekommen wieder mal eine gelungene Filmumsetzung mit schicker Präsentation. Der Multiplayer-Anteil beschränkt sich auf das Austauschen von Sammelkarten via Linkkabel. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:+] klasse Zero Test-Modus
- [:+] schnell scrollende Grafik
- [:+] in höheren Klassen sehr fordernd
- [-] keine grafischen Fortschritte

ALTERNATIVE

F-Zero: Maximum Velocity Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 4/01: 82%

FAZIT

Gewohnt hochkarätiger High-Speed-Racer mit dezenten Neuerungen.

BEWERTUNG 84%

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 24.06.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:+] super Grafik
- [:+] tadelloses Gameplay
- [:+] exzellentes Leveldesign
- [:+] humorvoll

ALTERNATIVE

Donkey Kong Country Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 9/03: 83%

FAZIT

Neun Jahre gealtert und immer noch Spitzenklasse!

BEWERTUNG 90%

GENRE-CHECKER

RPG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Games
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [:+] gewohnt gute Umsetzung
- [:+] gelungene Grafik
- [:+] Zaubersprüche gekonnt eingesetzt
- [-] zäher Spielablauf

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Für Rollenspiel- und Potter-Fans gleichermaßen in Ordnung!

BEWERTUNG 78%

Spyro: Fusion

GBA



Das Pendant zu *Crash: Fusion* – Spyro agiert als Spielfigur, Crash taucht als Stargast auf. Inhaltlich behandeln beide Titel die gleiche Story, auch spielerisch handelt es sich um Zwillingbrüder. Mit dem Unterschied, dass Spyro halt kein Obst, sondern Diamanten einsammelt und statt Doppelsprung lieber Feuer spuckt. Ansonsten spielt sich der eine Titel wie der andere. Der Jump'n'Run-Anteil reißt auch bei *Spyro* keine Bäume aus, aber die vielen lustigen Minispiele wissen zu gefallen. Da es praktisch das gleiche Spiel wie *Crash: Fusion* ist, nur mit anderer Figur, gibt's logischerweise auch die gleiche Wertung. Und somit ist es im Grunde auch egal, welches man sich kauft – welche Figur man halt lieber mag.



(SRÖ)

Crash Bandicoot: Fusion

GBA



Erstmalig tauchen Crash und Spyro gemeinsam in einem Spiel auf, wobei Crash aber der spielbare Charakter bleibt. Das Genre erfindet auch dieses Spiel nicht neu, aber was es macht, macht es gut: Akzeptabler Hüpfspaß in schicker Grafik mit ein paar Dutzend Minispielen. Diese sind ziemlich einfalls- und abwechslungsreich, teilweise aber gar nicht mal so leicht. Glücklicherweise lassen sie sich aber beliebig oft wiederholen und auch sonst ist der Titel mit dem Schwierigkeitsgrad sehr generös. Zudem lässt es sich jederzeit beenden und später fortsetzen – also alles sehr anfangersfreundlich. Sämtliche Minispiele sind auch einzeln anwählbar, in Verbindung mit dem *Spyro*-Modul (siehe Test auf dieser Seite) lassen sich in beiden Spielen diverse Geheimnisse freischalten. (SRÖ)

Fire Emblem

GBA



Fire Emblem ist *Advance Wars* (aus dem gleichen Stall) sehr ähnlich, nur dass hier nicht mit Panzern, sondern mit Schwertern gekämpft wird. Ein dicker Rollenspielanteil darf bei dieser Fantasy-Thematik dann auch nicht fehlen. Über 30 Missionen sorgen für lange Spielzeit, leider können sich die vielen Charakterklassen und das tief gehende Gameplay trotzdem nicht richtig entfalten. Außerdem ist ein im Kampf gefallenes Mitglied eurer Party auf immer verloren – häufige Neustarts wegen eines kleinen Fehlers sind die ärgerliche Folge. Dank packender Story (die auch für so manchen Lacher sorgt), hübschen Animationen und anspruchsvollen Missionen ist *Fire Emblem* aber trotzdem ein ganz klarer Strategie-Hit. Wer *Advance Wars* mochte, kann blind zuschlagen!

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR 60% GSK 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: 25.06.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ hübsche Grafik
- ➔ viele lustige Minispiele
- ➔ anfangersfreundlich
- ➔ Jump'n'Run-Part nix Besonderes

ALTERNATIVE

Crash Bandicoot: Fusion Vivendi
ca. 50 € Ausgabe 5/04: 75%

FAZIT

Zwar kein Hit, aber Spaßig. Ob Crash oder Spyro, ist völlig egal.

BEWERTUNG **75%**

GENRE-CHECKER

JNR 60% GSK 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: 25.06.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ hübsche Grafik
- ➔ viele lustige Minispiele
- ➔ anfangersfreundlich
- ➔ Jump'n'Run-part nix Besonderes

ALTERNATIVE

Spyro: Fusion Vivendi
ca. 50 € Ausgabe 5/04: 75%

FAZIT

Zwar kein Hit, aber Spaßig. Ob Crash oder Spyro, ist völlig egal.

BEWERTUNG **75%**

GENRE-CHECKER

STR 60% RPG 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Intelligent Systems
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 16.07.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ sehr motivierend
- ➔ viele Charakterklassen
- ➔ putzige Animationen
- ➔ könnte gerne länger sein

ALTERNATIVE

Advance Wars 2 Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 11/03: 94%

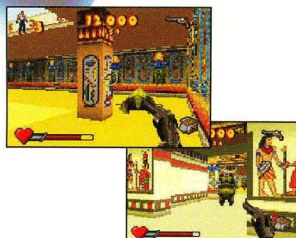
FAZIT

Der neue Strategie-Hit von den Advance Wars-Machern!

BEWERTUNG **87%**

Serious Sam Advance

GBA



Von PC und GameCube her kennen wir den wackeren Sam als Fahnenhalter des Old-School-Ego-Shooter-Gameplays. Sam braucht weder eine ordentliche Story noch irgendwelche Schleicheinlagen. Zwölf dicke Waffen genügen dem Ballermann völlig, um in pixeligen Levels für Ordnung zu sorgen. Von der Kettensäge bis zum Raketenwerfer ist alles Notwendige dabei. Mindestens ebenso verrückt ist auch die Gegnerschaft des Helden: Kopflose Selbstmörder, riesige Stiere und diverse Arachnoiden stürmen auf euch los. Problematisch sind Steuerung und Zielsystem. Die weiträumigen Level machen genaues Zielen erforderlich, was aber absolut nicht möglich ist. Selbst auf der einfachsten Stufe wird *Serious Sam* schnell brockenschwer!

(BS)

Asterix & Obelix XXL

GBA



Das Spielprinzip ist nicht viel anders als auf dem GameCube: Ihr rennt durch die Gegend und verdrischt Römer. Die 3D-Grafik sieht wirklich fett aus, die andauernde Kloppelei ist auf dem GBA aber noch eine Spur chaotischer und verkommt stellenweise zum reinen Pixelbrei. Im Gegensatz zur Cube-Version könnt ihr jederzeit zwischen Asterix und Obelix wechseln. Dadurch fallen die netten Teamwork-Rätsel weg, stattdessen kommt ihr in vielen Situationen nur mit der richtigen Figur vorwärts, woraus sich ja auch wieder neue Rätsel ergeben: Asterix beispielsweise kann höher springen, Obelix hingegen Felsblöcke verschieben. Spielerisch ist der Titel nicht der Brenner, grafisch zeigt er aber eindrucksvoll, wozu der GBA fähig sein kann.

(SRÖ)

Shrek 2

GBA



Die GBA-Umsetzung ist dem GC-Vorbild recht ähnlich, nur halt in 2D. Auf eurem Weg nach Weit Weit Weg durchstreift ihr die zweidimensionalen Level mit den typischen Jump'n'Run-Elementen und könnt jederzeit mit L und R zwischen den Charakteren wechseln, wobei wieder jeder seine eigenen Fähigkeiten mitbringt. Haltet ihr beide Schultertasten gedrückt, könnt ihr sogar zwei Figuren gleichzeitig steuern. Daraus ergeben sich ein paar pfiffige Rätsel, die aber ansonsten nicht weiter schwer sind. Überhaupt richtet sich auch die GBA-Version wieder eher an jüngere Spieler, was wohl auch den recht niedrig geratenen Schwierigkeitsgrad erklärt. In hübsche Grafik verpackt, bleibt *Shrek 2* ein nettes, ansehnliches Spielchen – nicht sehr fordernd, aber spaßig.

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

EGO
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Climax
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 min Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] Sam
- [-] verrückte Waffen
- [-] verbocktes Zielsystem
- [-] deswegen superschwer

ALTERNATIVE

Duke Nukem Advance THQ
ca. 50 € Ausgabe 11/02: 90%

FAZIT

Nette Ballerei, aber mit völlig miesen Zielsystem.

BEWERTUNG 56%

GENRE-CHECKER

ACT
80%

ADV
20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] starke 3D-Grafik
- [-] yeah, Römer verkloppen!
- [-] auf Dauer monoton
- [-] stellenweise zu chaotisch

ALTERNATIVE

Shrek 2 Activision
ca. 50 € Ausgabe 5/04: 77%

FAZIT

Grafisch sehr beeindruckend, spielerisch weniger gehaltvoll.

BEWERTUNG 70%

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] schicke Grafik
- [-] gute Umsetzung
- [-] viele gute Ideen
- [-] viel zu leicht

ALTERNATIVE

Crash/Spyro Fusion Vivendi
ca. 50 € Ausgabe 5/04: 75%

FAZIT

Hübsches und ideenreiches Hüpfspiel für die jüngere Zielgruppe.

BEWERTUNG 77%

ZUBEHÖR IM TEST

Medusa 5.1 Surround Headset

Dank Dolby ProLogic II mischt ja auch der GameCube in Sachen Raumklang kräftig mit. Direkt an die Konsole kann man den Kopfhörer aber nicht anschließen. Vielmehr ist ein Receiver inkl. Decoder erforderlich, der über separate Audio-Ausgänge für Front, Rear und Center/Sub in Form von Chinch- oder Klinkebuchsen verfügt. Dann aber erfährt man eine überraschende Raumklang-Illusion: Geräusche auf den Rear-Kanälen scheinen auch

tatsächlich von hinten zu kommen. Abgesehen von leichtem Grundrauschen bei voll aufgedrehten Lautstärke-reglern an der Kabelfernbedienung, ist die Klangqualität einwandfrei und der Bass schön druckvoll. Auch Verarbeitung und Tragekomfort können überzeugen. Ein super Gerät, nicht nur für Leute mit stressigen Nachbarn.


GCN

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Jöllennebeck
Hersteller:	Speed Link
Preis:	79,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Scartbox inkl. S-Video

Bigben liefert die Luxus-Ausführung einer Scartbox: Vier Scart-Eingänge, ein Chinch-Eingang (die üblichen drei Buchsen) und ein S-Video-Eingang sollten selbst höheren Ansprüchen genügen. An der Rückseite befinden sich die beiden Chinch-Ausgänge zum Anschluss an die eigene Soundanlage. Und das knapp 60 cm lange Kabel zum Anschluss an den Fernseher hängt auch gleich mit dran! Zur Sicherheit griffen wir mal wieder zum

Schraubenzieher, und siehe da: Sämtliche Buchsen sind voll beschaltet, somit haben RGB-Fetischisten nichts zu befürchten. Ein kleiner Schalter wechselt zwischen S-Video und normalem Videosignal (über den Chinch-Eingang), wobei das S-Video-Signal über die entsprechenden Pins des Scart-Steckers wiedergegeben wird.


GCN

KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

Cube Pad

Es ist bei Controllern ja leider oft so, dass sie in einigen Punkten wirklich gut sind, in anderen wiederum total versagen, so dass man letztendlich keine Freude daran haben wird. So auch hier: Die beiden Joysticks sind völlig in Ordnung, das Steuerkreuz hingegen ist mal wieder kein Kreuz und auch sonst ziemlich für die Tonne. Der Z-Trigger nervt durch lautes Klicken, die beiden Schultertasten wären eigentlich ganz okay, wenn sie mal etwas

glatter laufen würden. Die restlichen Buttons hingegen haben einen so weichen Druckpunkt, dass man meinen könnte, es wären Analog-Tasten. Also wieder Plus- und Minuspunkte hüben wie drüben, und nur der Preis lässt einen den Kauf in Erwägung ziehen.


GCN
KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

CodeDevil

Nach Action Replay und Gameshark nun ein weiteres Cheatsystem – ob das wirklich nötig war, sei mal dahin gestellt. Die Funktionsweise gleicht denen der anderen Cheatmodule: Aus einer Liste von Spielen wählt ihr Cheatcodes aus (unendlich Leben und dergleichen) oder gebt neue Codes per Hand ein. Pfiffigerweise kann der CodeDevil auch Action Replay- und Gameshark-Codes verarbeiten. Einige der auf dem Modul

vorhandenen Codes brachten in unserem Test nicht den erwünschten Erfolg. Abhilfe schafften in der Regel eigene, neu eingegebene Codes, allerdings auch da nicht alle. Was wir uns noch gewünscht hätten, wäre eine USB-Verbindung zum PC zur einfachen Codeübertragung, laut Hersteller soll diese aber Ende des Jahres folgen.


GBA
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	p.o.s.
Hersteller:	SnakeByte
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

P.N. 03	49,95
---------	-------

Adventure	19,95	ADP-Set: Akku, Licht	World Guns	19,95	Lylat Wars	ab 24,95	Phantasy Star Online	52,95
Light Magnifier	9,95	Link, Linkback, Netz	World Cup Striker	9,95	Madden 99	ab 9,95	Phantasy Star Online	52,95
Power Pack (Akku, Netz)	19,95	Schutzhülle	Worldmaster Golf	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Universal Battery Pack	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Tennis	29,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
4 Games in 1 V.2 a	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Aladdin	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Alleyway can	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Annas	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Casino Fun Pack a	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Defender & Joust	19,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Dr. Mario (a)	19,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Dschungelbuch	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Earthworm Jim	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
FIFA 97	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Gar Works	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Golf Classic	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Die Dredd	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
M. Sammer Soccer	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Molemania	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Monster Max >	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
NBA All Star Chai 2	14,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Oldworld Adv.	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
PGA Tour Golf 96	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Primal Rage	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Sammermann Soccer	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Space Invaders	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Spy vs Spy	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Star Wars Tank	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Timmon 2 Arcade	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Track Sonnettempa	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Trick & Field	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
True Lies	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
Worldwar <	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 1	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 2	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 3	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 4	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 5	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 6	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 7	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 8	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 9	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 10	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 11	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 12	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 13	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 14	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 15	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 16	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 17	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 18	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 19	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 20	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 21	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 22	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 23	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 24	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 25	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 26	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 27	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 28	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 29	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 30	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 31	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 32	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 33	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 34	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 35	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 36	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 37	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 38	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 39	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 40	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 41	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 42	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 43	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 44	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 45	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 46	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 47	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 48	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 49	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 50	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 51	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 52	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 53	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 54	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 55	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 56	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 57	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 58	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 59	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 60	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 61	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 62	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 63	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 64	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 65	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 66	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 67	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 68	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 69	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 70	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 71	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 72	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 73	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 74	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 75	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 76	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 77	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 78	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 79	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 80	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 81	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 82	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 83	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 84	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 85	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 86	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 87	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 88	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 89	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 90	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 91	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 92	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 93	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 94	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 95	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 96	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 97	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 98	9,95	10000mAh	Wrestlermania	9,95	Mario Kart oAV	34,95	Pitfall Die verlorenen	29,95
WWF Super Stars 99								

Posthütte



Yooahoo

CELEBRATIONS! Ja, lasst uns Tanzen und fröhlich sein! Greift euch bei den Griffeln und feuert einen derben Ringelpietz mit Anfassern vom Stapel! Nach endlosen, zähen Verhandlungen die locker einen vierten Teil von „Der Pate“ wert gewesen wären, konnte ich dem Chefmartin, sonst ein unbearbarer Fels in der Brandung seines Seitenschiffchens, doch tatsächlich ein dickes Stück zusätzlichen Platz für meine Posthütte aus den Rippen schneiden... bildlich gesprochen... trotz zahlreicher anders lautender Gerüchte bin ich nicht wirklich mit einem Buschmesser auf mein Gegenüber losgegangen. Und damit ihr es wisst: Ihr habt einen guten Anteil an der neuen, dicken Posthütte. Denn nur dank eurer gnadenlos regen Zuschriften (die Bochumer Post verflucht euch nach wie vor) sah selbst unser Cheffe ein, dass sogar im kleinsten Heft noch ordentlich Platz sein muss. Den habt ihr jetzt. Also nutzt ihn! Schreibt mir Zeug! Ich will Postboten stöhnen und Mailboxen abstrützen sehen! Lasst die Flossen rauchen und ab dafür!

Euer Lesezeichen
Onkel Tom

Wartezeit bereits vorbestellbar ist. Warum auch nicht? Beim Thema *Zelda* macht Nintendo schließlich keine Witze. Alle bisher bekannten Fakten haben wir in einem großen Preview ab Seite 18 zusammengefasst.

Weg mit der 5

Hi Tom!

Also, Geschleime lass ich mal weg, da das Erscheinungsdatum der N-Games ja so gut liegt! (1 1/2 Monate nach der E3 ist schon recht schlau, so seid ihr wenigstens die letzten, die über den DS und das neue *Zelda* berichten) Aber wie auch immer. Eigentlich wollte ich ja Verbesserungsvorschläge liefern:

- ① Wie wär's mit einem kleinen Fähnchen in der oberen Ecke der Wertungsbox für GameCube-exklusive Spiele? So weiß sofort jeder mit welchen Titeln man angeben kann ;).
- ② Wie wär's mit einem neuen Wertungssystem: 9 oder 10 Punkte für Grafik, Sound etc. anstatt diesem ungenauen Fünf-Punkte-System?
- ③ Im Übrigen wäre ich auch noch für eine größeres Posthütchen ;). (**Wunsch erfüllt! Anm. v. Onkel Tom**). OK das war's. Bis zum nächsten Mal,

J. Großmann

Onkel Tom: Na, heute Morgen ein bisserl zu viel Zynikali beim Frühstück erwischt, hm? Für uns lag der Erscheinungstermin unseres Heftes recht gut. So konnten wir nämlich rüberjetten nach LA, uns da höchstpersönlich umsehen und uns besonders viel Mühe bei den Artikeln geben. Sowohl das neue *Zelda* als auch der DS erscheinen erst im nächsten Jahr, da machen ein paar Tage sicher nicht den Riesenunterschied.

- ① Ja, du hast wirklich eine gewaltige Fahne. Trotzdem kleistere ich mir die Idee ans Brett!
- ② In unseren Schwesternmagazinen (Xbox Games, Play Games) nutzen wir einen Zehnerbalken. In unserem Nintendo-Mag hat der Fünfer-Balken allein schon aus Tradition seinen festen Platz. Und du würdest doch sicher nicht wollen, dass wir unsere Traditionen brechen, oder? Schon gar nicht, wenn unser Björn da drüben diesen blutgierigen *Half-Life*-Blick im Gesicht und die passende Brechstange in den Händen hat?!
- ③ Schon erledigt! Gut für dich, übrigens, denn so kam selbst dein Schrieb in unser Heft. Und das, obwohl du unseren Fünfer-Balken gedisst hast!

Splinter Sells

Hallo Onkel Tom!

Hab mal ein paar Fragen und Vorschläge...

Wind Waker 2

Hallöle Önkelnchen!

Nachdem ich in eurer letzten Ausgabe gelesen habe, dass es bald einen *Wind Waker*-Nachfolger zu kaufen gibt, war ich direkt Feuer und Flamme! Den ganzen Nachmittag saß ich vorm PC und habe das Internet nach brauchbarem Material für meine *Zelda*-Recherchen durchforstet. Täterääää! Und ich bin fündig geworden! Zudem muss ich sagen, dass das neue Spiel nicht den *Wind Waker*-Style behalten wird (wie ihr gesagt habt). Nintendo hat nämlich auf seiner Seite den ultimativen Trailer bereitgestellt... welcher *Zelda*-Herzen höher schlagen lässt. Juhuuu, endlich keine Kiddiegrafik mehr! Jetzt hat der Nintendo Gott endlich die tausende Gebete seiner unterwürfigen Untertanen erhört (ich sag nur Most-Wanted Nr.1!!!) Nun ja... meine Pilgerfahrt durch die unendlichen Weiten der Informationen war damit jedoch noch nicht beendet! Denn euer treuer Partner (Charts) Amazon hat dazu beigetragen, dass mein *Zelda*-Fieber schon un-menschliche Ausmaße angenommen hat! Dort kann man das Spiel nämlich schon vorbestellen! Dazu fällt mir doch direkt eine Bitte von mir als treuer N-Games-Leserin ein! Könntet ihr nicht vielleicht ein wenig Recherche betreiben und den Veröffentlichungstermin von Nintendo herauskitzeln? Und vielleicht einen kleinen Bericht bringen (müsste doch vielleicht beides schon gehen, wenn man das Teil schon vorbestellen kann?!?)? Das wäre

echt super! Das seid ihr im Übrigen sowieso! Großes Lob von mir an die Tests und die lustigen Texte (ich lach fast bis zum Kollaps)! Kleines Bsp.: *Pokemon Channel*: "Hat das Vieh Aggressionsprobleme? Dauernd verkloppt es den armen Flimmerkasten!" Also macht weiter so und ich hoffe mein kleines literarisches Meisterwerk wird abgedruckt. Eure treue, *Zelda*-geschädigte Leserin.

Katja W.

Onkel Tom: Yep, Nintendo hatte auf der E3 extra so kleine Plastikplanen unter die Gästestühle der E3 gelegt. Erst haben wir uns gefragt, was das denn bitteschön soll. Doch als dann der Trailer zum neuen *Zelda*-Teil über die Bildschirme flimmerte, fanden wir schnell raus: Das war ein Sabberschütz! Wir sind sehr gespannt darauf, welchen Weg big.N (endlich kann ich das wieder schreiben, ohne für Massenverwirrung zu sorgen! Yay!) mit dem neuen *Zelda*-Teil geht. Der krasse Wechsel von Cel Shading zu ernster Optik ist nämlich als 180°-Kehrtwende so ungewöhnlich wie radikal. Vielleicht kommt da auch ein etwas düstereres Spiel auf uns zu? Wird Link immer noch in Grün auftreten? Wird Epona zurückkehren (man beachte das Pferd im Trailer)? Lässt unser Lieblings-Hyllaner sich seine Ohren neu nachspitzen? Fragen, Fragen, Fragen! Der Release ist übrigens gegen Mitte 2005 geplant. Und nur den fleißigen, gut informierten Jungs und Mädels bei Amazon ist es zu verdanken, dass *Zelda* selbst mit mehr als einem Jahr



1 Ich hab in einer der letzten Ausgaben gelesen, dass das Erscheinen der N-Games, auch jederzeit wieder umgestellt werden kann... und was ist wenn ich mir jetzt ein Abo bestelle und bald wieder auf monatlich umgestellt wird? Muss ich dann nachzahlen? Bekomm ich dann nur 1 Jahr die N-Games? Oder ist das dann egal und ich spare Geld?

2 Ihr solltet unbedingt wieder jeden Monat eine Ausgabe rausbringen! Als ich meine ersten Ausgaben gelesen habe (ab 11/03) war die N-Games der Konkurrenz immer einen Schritt voraus! Ich bin nur zur N-Games gekommen, weil damals schon ein Test zu MKDD enthalten war... bei der Konkurrenz nicht... mittlerweile ist es leider häufig umgekehrt...

3 Gibt es eine Website der N-Games? Wenn nicht, ist eine in Planung? Ich fände eine Website mit Forum und sowas schon sehr schön...

4 Ist schon ein genauer Release von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* für den Cube bekannt? Zum Schluss wollte ich euch noch mal für eure genialen Kommentare bei schlechten Spielen danken, so was wie "... Leicht zu verstehen... (...viel zu leicht zu verstehen)" find ich einfach zum Weglachen!

Fabian

Onkel Tom:

1 Um ehrlich zu sein wundere ich mich, dass mich das bisher kaum einer aus unserer Leserschaft gefragt hat. Entweder bin ich zu blöd oder ihr zu faul zum Fragen. Aber wenn ich jetzt schon mal die Gelegenheit dazu habe, plaudere ich aus dem Nähkästchen: Dein Abo schließt du über eine bestimmte Anzahl von Ausgaben ab (immer 11 bzw. 6 pralle Heftchen). Im Moment bedeutet das z. B. einen Zeitraum von zwei Jahren. Wenn sich der Erscheinungsrhythmus mittendrin wieder auf monatlich ändert, decken 11 Ausgaben vielleicht nur 1,5 Jahre ab. Du bekommst aber in jedem Fall deine 11 Ausgaben in deine persönliche Postkiste – ohne nervige Rennerei.

2 Dass wir uns nicht falsch verstehen. Wir könnten schon monatlich, wenn wir wollten. Nur würdet ihr dann für dick aufgeblähten Dünnpfiff statt für ein prall mit Infos und Fakten gespicktes Heft löhnen. Gegenwärtig gibt der Nintendo-Markt im typischen Sommerloch eben nicht viel her. Und da wir unseren Fans keine Sparrflammen-Heftchen verkaufen wollen, passen wir unseren Erscheinungsrhythmus immer der momentanen Spielfläche an. Wir wollen berichten und zeigen. Nicht labern.

3 Wir haben's probiert. Aber immer wenn wir Schröders Bild hochladen wollen, meldet uns der Rechner, dass Schröder „zu hübsch für ein adäquat montiertes Internetporträt“ ist. Also nee, wir haben keine Website.

Schröder ist schuld!

4 Am 22. Juli darfst du wieder auf Schleichfahrt gehen.

Antikid

Hi Tom,

das Spiel *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* hat mich richtig begeistert: Als Kleinbauer in einer Stadt, fernab jeglicher Gemüseaktie zu leben ist doch jedermanns Traum, oder? Eigentlich wollte ich die so genannten Kinderspiele von Nintendo in Schutz nehmen (z.B. Mario, Link,...). Nur weil hinten auf der Spielebox die USA den Satz: "ohne Altersbeschränkung" oder "ab 6" hingepappt hat, heißt das noch lange nicht, dass das Spiel Kinderkacke ist, oder? Seht euch doch nur mal die unzähligen *Star Wars*-Spiele an. Fast alle von denen schwirren ungekauft und derbst bewertet in den unendlichen Weiten des Videospielhimmels umher! Die Spiele, die von Nintendo hergestellt werden, haben fast alle 'ne super Wertung! Frage 1: Ich hab gehört, dass das neue Mario, noooh leichter wird, stimmt das? Frage 2: Welchen Prozentwert hat *Mario64* bekommen? Ich habe fertig.

Lucas Niederau

Onkel Tom: *Harvest Moon* ist ein Phänomen, ganz klar. Ich meine, wenn man sich allein schon mal das Genre gibt: „Bauernsimulation.“ Da muss man sich doch einfach schreckig lachen, oder? Noch besser sind nur die Tipps zum Spiel, die Ben regelmäßig ausgräbt und abdrucken lässt: „Wenn ihr eure Frau im dritten Jahr schwängert, kommt ihr schneller an eine Ziege!“ Buahahahaha! So eine Show gibt's nirgendwo sonst. Echt ein klasse Spiel! Und auch im Cube-Zeitalter gilt nach wie vor: Wer nur dem Blut folgt, verpasst eine Menge spitzenmäßiger Software. Selber schuld, kein Mitleid.

1 Schau'n mer mal. Bisher waren die meisten Mario-Spiele recht simpel. In den wenigen harten Momenten dafür aber auch nie unfair.

2 Erm... das uralte *Mario 64* für das N64? Das hat von uns (damals noch in der 64Power) 95% abgegriffen.

Pokémon?

Moin Onkel Tom!

Ich will nur mal so sagen, dass ich die neue N-Games jetzt voll geil finde. Ich finde den GAMEWATCH und den Best Buy echt super. Ich freu mich jetzt schon auf die nächste N-Games. Dann hab ich auch noch ein paar Fragen.

1 Könnt ihr nicht mal 'ne andere Prämie

geben? Controller und Memory Card hab ich (wer nicht) und das Lenkrad will ich nicht.

2 Ich hör andauernd was von 'nem dritten Pokémon-Spiel für den GameCube. Welches ist das und warum ist das nicht so bekannt?

3 Das Spiel hab ich zwar noch nicht bekommen, aber danke, dass ihr meine Alltime Favourites abgedruckt habt. Euer fragender Leser,

Dominik

Onkel Tom: Freut mich natürlich, dass ihr unsere Features recht sind. Einige davon sind schon fünf Jahre alt – und kommen nach wie vor gut! Nützliche Ideen = zeitlos!

1 Unsere Prämien wechseln immer wieder mal durch. Halte die Augen offen. Irgendwann ist sicher auch was für dich dabei!

2 Kann eigentlich nur *Pokémon Box* sein. Eine Art Verwaltungsoftware für Pokémon von deinem GBA. Das kannst du nur über zwei Wege in die Finger bekommen: Entweder du kaufst dir das *Pokémon Colosseum Mega Pak*, dem neben einem GCN und *Pokémon Colosseum* auch *Pokémon Box* beiliegt. Oder du sparst dir auf www.nintendo.de 4.000 Bonus-Sterne zusammen und tauscht die gegen *Pokémon Box*.

3 Kein Thema.

Raumteiler

TT! (Tach Tom)

Warum die Abkürzung in der Anrede fragst du dich, gel? Nun ja, ich unterstütze die Gebt-Tom-mehr-Platz-für-den-Yoohoo-Kasten-Aktion und Platz zu sparen ist doch ein Anfang (wobei ich für diese Erläuterung mehr Platz klaue als ich gutmachen wollte *grummel*). Nun aber zu meinem Hauptanliegen, nachdem ich etwas in mich gegangen bin: Und zwar habe ich das Gefühl, dass Nintendo bzw. viele Nintendo-Spieler (wie ich einer bin) unter dem mangelnden Selbstbewusstsein vieler junger Menschen leiden! Das für viele immer noch bestehende Kiddie-Image trägt sicher seinen Teil dazu bei, möchte ich behaupten. Denn warum bekommt man nur ein müdes, etwas überhebliches Lächeln zu sehen, wenn man statt eines ultratreuen Klapphandys einen GBA SP aus der Tasche holt, am besten noch mit *Pokémon* drin?! Muss man sich dafür schämen, dass man fesselndes Gameplay zu schätzen weiß? Das sind dann meist noch die Leute, die mit ihren neuen Klingeltonen in der Schule Aufsehen erregen müssen. Klar, zum Glück gibt's noch einen Haufen anderer Leute (leider nicht so viele in meiner Nähe), aber das Beste ist ja noch, dass die zuerst genannte Gruppe von Leuten dann am Ende noch mit meinem GBA im Bus sitzt und nicht gestört werden möchten,

damit sie den ersten Boss bei *Metroid Fusion* in Ruhe aufs Korn nehmen können. Und was bleibt mir? Na, zum Glück mein *Pokémon Mini* mit dem passenden *Pinball*-Game (übrigens sehr zu empfehlen :-). Zum Glück also dann doch noch ein Happy End und zu Hause hab ich meinen GBA ja dann auch wieder ganz für mich alleine. Aber würden sich diese Leute selbst 'nen GBA und Co. kaufen, hätte Nintendos Geldbeutel wenigstens auch was davon, nicht wahr? Bitte das Ganze nicht zu ernst nehmen, es gibt ja nun weiß Gott Schlimmeres auf der Welt, aber so manche Situation hat mir doch schon zu denken gegeben...In diesem Sinne: Nintendo und Co. 4 ever :-)! Gruß,

Alex (Chaozu)

Onkel Tom: Yep, sind dieselben Leutchen, die in den Buchladen schleichen und sich Harry Potter im Tarnumschlag kaufen, damit auch ja keiner der zahllosen und völlig unwichtig-unbekannten Leutchen um sie herum sehen kann, dass sie ein „Kinderbuch“ aus dem Laden tragen. Kann man nix gegen machen außer herzhaft drüber lachen. Noch mal: Selber schuld, kein Mitleid.

Wortmeldung

Hi Tom!

Ich muss mich leider wieder zu Worte melden (Oh Gott, nein! Warum ich, oh Herr!? Anm. v. Onkel Tom), denn (...lich altes und sehr kritisches Plappermaul) habe ein paar kleine Einwände zu euerem letzten E3-Bericht. Ich versuch es diesmal ein wenig kürzer zu halten und direkt zum Punkt zu kommen.

- 1 Hieß es nicht, das Nintendo DS solle eher eine kompakte Konsole sein als ein Handheld und nichts mit dem GB, GBC, GBA oder GBA SP zu tun haben?
- 2 Will Nintendo nicht angeblich mit dem DS eine andere Gruppe ansprechen, als mit dem GB?
- 3 Warum glaubt ihr, Nintendo würde einen Schritt in Richtung Onlinegaming machen? Klingt für mich unlogisch, da die meisten Zocker dafür wohl eher den PC benutzen. Denn ICH kenne keinen Online-Konsolero.
- 4 Gratulation zu euren zwei neuen „Best-Buy“-Seiten. Allerdings kommt es mir ein bisschen mysteriös, ja schon fast beängstigend vor, dass IMMER ein Spiel von Amazon auf dem ersten, ein Spiel vom Media Markt auf dem zweiten und ein Spiel von Video & Game auf dem dritten Platz ist. Solltet ihr nicht besser nachschauen, wo welches Spiel am günstigsten ist und danach den Namen des Verkäufers eintragen? Außerdem solltet ihr z.B. bei Amazon dazuschreiben, dass es sich um einen Internetversand handelt. Arme Mütter blättern sonst das Heft durch, sehen jenes Spiel welches ihrem Sprössling gefällt und suchen unwissend nach

dem nächsten Amazon-Geschäft :-).

- 5 Ach ja...thx für euer Bundle, das ich bekommen hab. Warn echt ganz nette Sachen drin "breit grins"...*freu* (PS: Lass dich nicht unterliegen und kämpfe für dein Yooohoo). Nun zu einer kleinen, indirekten Bitte. Wird es ein Sonderheft oder etwas in der Art geben, in der nur Berichte über die E3 sind? Oder eine Video-CD/DVD? Des wär nämlich echt mal der Hammer. Denn die Eindrücke der E3 sind so faszinierend, dass ein erheblicher Teil an Faszination flöten geht, ohne es „gesehen“ zu haben. Ihr braucht ja nicht regelmäßig eine DVD in euer Mag packen. Aber bei einem so besonderen Anlass könnte man doch wenigstens mal darüber nachdenken, oder? Als Bonus für alle Abonnenten würde mir schon reichen :-P. Oder wollt ihr allen Ernstes jedem eurer Fans ein solch beeindruckendes Spektakel vorenthalten? Denn leider kann es sich nicht jeder leisten, mal eben nach LA zu fliegen. Dafür (denke ich) würde der eine oder andere Leser sicherlich auch mal etwas mehr blechen.

Mit vielen freundlichen Grüßen,

René „R3m/\k3r“ Kalmes

Onkel Tom: Oh, mein Gott! Jetzt haben sich die 1337 Sp3/k3r schon bis zu meiner Posthütte durchgekämpft! *dreht sich zum Rest der Redaktion um* Und ihr habt mich immer ausgelacht, wenn ich euch gesagt habe, dieser Tag würde irgendwann kommen! Na?! Wer lacht jetzt?! Rette sich wer kann *Springt aus dem Fenster*!

- 1 Wenn man ein Spielsystem mit sich rumtragen und unterwegs damit zocken kann, dann ist es allein schon vom Titel her ein was? Genau.
- 2 Yep. Nintendo hat einen Kommentar fallen lassen, nach dem man mit dem DS eine etwas ältere Zielgruppe anvisieren möchte. Das ist aber wohl eher ein lockeres Softwaregesetz aus dem Hause big.N.
- 3 Weil im Onlinegaming die Zukunft steckt und Nintendo auch gern ein Teil der Zukunft sein will. Onlinesoftware geht vor allem in Japan und den USA ab wie ein Zäpfchen. In Good Old Germany ist Nintendo da noch weit hinterher. Deswegen wirst du da hierzulande auch kaum einem Online-Würfelspieler begegnen. Trotzdem: Will Nintendo den Trend nicht verpassen, geht es auch für sie in Richtung Internet. Punkt.
- 4 Wir sehen nach. Ist ja keine große Sache. Internet oder mal kurz im Laden vorbeigeschaut oder angerufen – zackzack – schon hat sich die Sache. Es handelt sich übrigens um einen Preisvergleich des jeweils erstplatzierten Spiels bei immer denselben drei Händlern. Das hast du voll verpeilt, gell? Und sich von einer armen Mutter mit null Ahnung von Spielen und Shops sein neues

Lieblingsspiel schenken zu lassen, ist sowieso ein heiteres 50-50-Glücksspiel.

③ Wenn man von vornherein keine Discs ins Heft packt, kommt der plötzliche Druck einer solchen außer der Reihe SEHR teuer. Mit „ein bisschen mehr blechen“ isst da nicht getan. Außerdem glauben wir nach wie vor, dass wir mit unserem preiswerten, disclosen Modell am besten fahren. Außerdem: Wenn ein Mag keine Discs verwendet, kann es auch nicht die billige Schiene a lä „Muss ja nicht im Heft stehen. Packen wir's halt irgendwo auf die Disc“ fahren.

Online-Junkie

Moin Onkel Tom!

Erst mal das Übliche: Ihr seid super. Ihr seid geil. Ihr seid informativ und ihr seid das beste Nintendo-Mag überhaupt. So, jetzt zu meinen Fragen:

- 1 Warum habt ihr eigentlich keine Homepage?
- 2 Bis du Mitglied bei Nintendo.de?
- 3 Welches Genre ist dein Lieblings-Genre?
- 4 Was haltet ihr von dem neuen Game Boy DS? Also ich finde den einerseits total beschissen, andererseits was man über den so hört, ist nicht schlecht. Mit seinen zwei Bildschirmen ist er ja sehr vielseitig, und dass die Grafik angeblich besser als die des N64 sein soll, lässt hoffen. Auch ein Pluspunkt ist, dass man jetzt dank der zwei Bildschirme auch immer zweimal soviel sieht, z.B. Karte und Egosicht, oder Menü und Egosicht, oder, oder, oder.... Aber da gibt's ja einen Punkt, der mich manchmal richtig zum Glühen bringt. Ich finde, es gibt viel zu wenige Spiele, wie lang gibt's jetzt den Advance oder den Cube, und wie



viele Spiele gibt's für sie, wenn man die schlechten abzieht? Zu wenige! Deshalb finde ich, Nintendo sollte sich noch ein bisschen Zeit mit dem DS lassen, sie könnten die Zeit gut nutzen, selbst wenn es nur ein halbes Jahr wäre, z.B. mit Dauerbelastungstests oder halt um genug Spiele zu programmieren, denn wer will sich jedes Jahr eine neue Konsole oder ein Handheld kaufen, nur, um weiter in Sachen Spiele aktuell zu bleiben? Besser gesagt: Wer kann das finanziell? Das gleiche denke ich vom N5, erst viele Spiele proggen, dann auf den Markt bringen, denn wer die Wahl hat, der hat den Spaß :-).

5 Ihr kommt ja jetzt anscheinend nur noch jeden zweiten Monat, das ist aber nicht schlimm find ich, so lange ihr euern Charme und Humor behaltet. Verstehen kann man's ja, dass ihr jeden zweiten Monat kommt, bei der Marktlage und den Neuerscheinungen ist natürlich nicht viel drin. Zum Schluss hab ich noch zwei Wünsche: Bitte druckt den Brief ab! Geht alle mal auf www.n-games.online.de, und meldet euch an, aber Vorsicht, das Forum befindet sich noch in der Aufbauphase!

Euer treuer Leser,

wer-is-paul.de

Onkel Tom: Mit dem ersten Teil deiner Mail hast du schon mal absolut recht. Was deine Fragen angeht...

- 1 Wie gesagt, wir sind zu sexy fürs Internet.
- 2 Na, freilich.
- 3 Ich persönlich mag Strategie- und Denkspiele am liebsten. Leider stecken die aus dem Cube-Spieleozan nur sehr, sehr selten ihren Kopf raus.
- 4 Paul, mein Kumpel. Für jemanden, der den DS beschissen findet, zählst du eine Menge positiver Fakten auf.
- 5 Das Sommerloch kennen wir schon. Kommt jedes Jahr wieder und überrascht mittlerweile kaum noch jemanden. Als ältestes Nintendo-Magazin Deutschlands haben wir gelernt, da flexibel zu bleiben und unseren Erscheinungsrhythmus immer der aktuellen Lage anzupassen. Ansonsten müssten wir unsere Hefte dermaßen mit Gelabere aufblähen, dass es schon bald an Kundenverschung grenzt. Und das ist nicht unser Stil. Wir schreiben ein Heft von Zockern für Zocker. Und wenn die Zockware dünn ist, schonen wir auch euren Geldbeutel.

Suffkumpel!

Servus Onkel Tom,

Erst mal das übliche Gelabere...ihr seid das beste Mag der Welt... macht weiter so etc. Jetzt zur Sache:
TRINKEN DIE VON UBI SOFT ZU VIEL BIER, ALKOHOL. ODER SONSTIGES BEI DER ARBEIT? Wieso verschie-

Brief des Monats

Connections

Ein fröhliches „Tach“ an Onkel Tom!

(Na ja, und auch an den Chefmartin, ich mein jetzt gibt's ja ne Seite mehr vom coolen Tom :-). Auch ich muss mich jetzt einfach mal aussprechen. Es regt mich im Moment nämlich gewaltig auf, dass Nintendo so sehr auf die GBA-GCN-Verlinkung setzt. Ich finde das beste Beispiel ist wieder *FF: Crystal Chronicles*. Seit ich das erste mal gehört hab, dass *FF* auf den von mir heiß geliebten Cube kommt, war ich total aus'm Häuschen – und dann das! Mit dem besseren Mehrspieler-Modus hätte ich keine Probleme. Hab genug Controller und Freunde zum gemeinsamen Zocken. Daran würde es nicht scheitern. Doch – AHHHHH! Was soll denn, bitte schön, der Mist!?! Als ich dann die N-Games aufschlug und den Vorschau-Teil las, traf mich echt fast der Schlag! Schlechter Einzelspieler-Modus und Multiplayer nur mit dementsprechend vielen GBAs. Was soll das? Das hab ich mich gefragt und doch keine Antwort gefunden. Und jetzt wieder das Gleiche bei *Pokémon Colosseum*! Würden nicht mehr Spieler diese Games kaufen, wenn uns die Programmierer nicht solche Steine in den Weg legen würden? Ich würde bei diesen Spielen nicht lange überlegen, wenn da nicht dieses GBA-Hindernis wäre! In diesem Sinne: TSCHAU TOM und Greetz and die ganze N-Games-Crew! Ach und zu Dennis und seinem Brief des Monats aus der letzten Ausgabe: Du bist nicht allein! So geht's mir nämlich auch immer :))

Stegi

Onkel Tom: Du sprichst da ein gerade brandheißes Thema an. Zur Belohnung dafür darfst du dich schon mal als Brief des Monats bezeichnen. Denn tatsächlich geht Nintendo da einen schmalen Grat entlang. Wer keinen GBA hat, der wird sich für die Link-Spiele kaum erwärmen können. Allerdings gehören diese Link-Games dann auch zur Top-Schiene der Würfelspiele. Also könnte dieses Feature die Leutchen dazu veranlassen, sich einen GBA anzuschaffen. Gut, der GBA ist mit die am meisten verkaufte Spieleplattform auf der ganzen Welt. Insofern könnte man also sagen, dass ein Würfelzocker wahrscheinlich auch einen GBA sein eigen nennt. Aber, wie du ja selbst beweist, stimmt das nun mal nicht immer. Am besten wäre es natürlich, den GBA-Link zu einer Möglichkeit statt zu einem Muss zu machen. Warum das nicht immer geschieht? Das weiß wohl nur die Marketingabteilung von big.N!

ben die einfach schon wieder den Termin von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*? Vor einer Woche geh ich bei uns in 'nen Laden und der sagt zu mir, dass am Dienstag, 27.04 SC für den GCN rauskommt. Dann ich mit guter Laune trotz 'ner 5 in Mathe wieder in den Laden. Dann sagt der knallhart zu mir SC kommt erst am 18. AUGUST raus. Stimmt das überhaupt oder kommt es vielleicht überhaupt nicht auf dem GCN? Noch eine Bitte: Könnt ihr ins nächste Heft vielleicht Cheats von MGS tun? Das war's von mir. Druckt den Brief ab und beantwortet ihn zu meiner Zufriedenheit, sonst fall ich auf 'ne 6 in Mathe und ihr seid schuld. Wieder das übliche Gelabere... macht weiter so... euer größter Fan etc. Mit freundlichen Grüßen!

GREGI

Onkel Tom: Also...damals, auf der *Prince of Persia*-Party bei Ubi Soft... wie sag ich's am besten... Na ja, drücken wir es mal so aus: Die Hälfte der Redaktion hat an diesen Tag keine Erinnerungen mehr. Außer die an einen Mords-Dröhenschädel am nächsten Morgen. Aber ernsthaft: Ich persönlich bin immer

wieder verblüfft, mit welcher sadistischen Leichtfertigkeit so manch ein Software-dealer mit einem schiefen Grinsen die Träume eines sehnsüchtigen Fingersportlers vernichtet, indem er diesem (im festen Glauben daran, dass er mit Spiel aus dem Laden schreiten wird) eine lockere Drei-Monats-Verschiebung verkündet. Das kann einen schon in eine tiefe Depression stürzen. Wie gesagt: *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* kommt jetzt am 22. Juli Und Cheats zu MGS findest du in unserer letzten Ausgabe und diesmal auf einer Cheatkarte. Schau da mal nach.

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

E-Mail
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 ▶

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

GCN

Schleichend, schießend und seine Gegner mit den neuen Features in den Wahnsinn treibend, macht sich Snake in einer hochgeheimen Basis in Alaska auf die Walz, größtenwahnsinnigen Gensoldaten zu stoppen. Erstklassige Story und Gameplay mit inbegriffen. Schade nur, dass die ganze Chose immer noch viel zu kurz geraten ist.

Stefan Schröder Ausgabe 3/04, 89 %



Metal Gear Solid: The Twin Snakes hat mich vollends überzeugt. Es bietet famose Cutscenes und eine Story, die ihresgleichen sucht. Das Spielgefühl ist grandios, vor allem MGS-Neulinge werden, so wie ich, in das Spielgeschehen förmlich eingesogen. Leider hinkt die Grafik der heutigen Zeit hinterher und 7 Stunden Spielzeit sind auch viel zu wenig.

Mike Troppens Berlin 90 %

F-zero GX

GCN

Hier gehen abgefahrenes Streckendesign und ein wirklich guter Mehrspieler- und Story-Modus Hand in Hand mit flüssigen 60 Frames pro Sekunde. Auch der heftige Schwierigkeitsgrad sollte echte Raser-Champions nicht von einer gepflegten Dosis Geschwindigkeitsrausch abhalten können.

Stefan Schröder Ausgabe 11/03, 93 %



Ein Spiel, bei dem der Adrenalinpegel ins Unermessliche steigt! Die Geschwindigkeit ist unglaublich, was durch die flüssige, klare Grafik ermöglicht wird. Leider ist das Spiel trotz der gelungenen Spielbarkeit verdammt schwer und führt oft zu Frust.

Rainer Siegling Fürth, 86 %

James Bond 007: Alles oder Nichts

GCN

Eine fulminante Starbesetzung und eine geradezu cineastische Präsentation zeichnen eines der einfallreichsten Bond-Spiele überhaupt aus. James hat einfach Stil. Leider geht es manchmal arg hektisch auf dem Bildschirm zu, doch lässt sich auch das verschmerzen.

Björn Seum Ausgabe 3/04, 84 %



James rockt sie wieder alle weg. Die Motorradjagden sind mit die besten Szenen überhaupt und bauen ein unglaubliches Movie-Gefühl auf. 007 bewegt sich zwar manchmal etwas steif, doch das verzeiht man ihm gerne – so dicht ist die Filmatmosphäre! Sogar der Multiplayermodus kann sich sehen lassen!

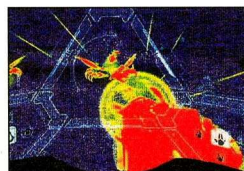
Fomcent Le Wrym Liechtenstein, 81 %

Metroid Prime

GCN

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

Stefan Schröder Ausgabe 4/03, 97 %



Immer noch ein Bombenspiel! Grafik und Gameplay hauen einen schier aus den Socken. Die Beschäftigung ist für Monate garantiert, wenn man sich durch die dunklen Gänge eines fremden Planeten kämpft. Besonders die Puzzles und der tolle Levelaufbau sind fast nicht mehr zu toppen.

Barney Schulz Düsseldorf, 99 %



TIPPS & TRICKS

Noch Fragen?

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

01908 / 29 170 14 20 (1,86 €/Minute)

Kirby Air Ride



Neue Air Machines

Alle der nun folgenden Air Machines müsst ihr im Air Ride-Modus freischalten. Dafür müsst ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, die wir euch in unserer Großzügigkeit natürlich auch dazuschreiben.

Bulk Star

Beendet im Time Attack-Modus den Kurs Celestial Valley in unter 03:32:00.

Formula Star

Beendet im Time Attack-Modus den Kurs Frozen Hillside in unter 03:14:00.

Jet Star

Legt auf der Strecke Machine Passage in unter 02:00:00 über 4.500 Fuß zurück.

Rex Wheelie

Besiegt insgesamt über 100 Gegner mit dem Exhaled Star.

Rocket Star

Begebt euch in den Free Run-Modus und schürt dort im Level Machine Passage eine Runde in unter 01:05:00 durch.

Shadow Star

Besiegt mindestens zehn Gegner mit dem Quick Spin.

Slick Star

Begebt euch in den Air Ride-Modus und bewältigt dort auf der Strecke Checker Knights zwei Runden in unter 03:05:00.

Swerve Star

Begebt euch in den Air Ride-Modus und bewältigt dort auf der Strecke Sky Sands zwei Runden in unter 02:05:00.

Turbo Star

Benutzt alle Volcano-Rails und erspielt euch dazu noch den ersten Platz.

Wagon Star

Erreicht das Ziel in einem beliebigen Modus außer Free Run dreimal.

Wheelie Bike

Fahrt alle Standard-Air Ride-Kurse wenigstens einmal erfolgreich ab.

Wheelie Scooter

Begebt euch in ein Rennen im Air Ride-Modus. Hier müsst ihr dann zum Start der letzten Runde den vierten Platz belegen und innerhalb dieser letzten Runde das Spiel herumdrehen, also als Erster durchs Ziel gehen.

Winged Star

Begebt euch in ein Rennen im Air Ride-Modus und rast als erster durchs Ziel, während ihr durch die Luft fliegt.

Neue Charaktere und Modi

Auch im Top Ride-Modus warten neue Goodies auf euch, wenn ihr die jeweiligen Anforderungen erfüllen könnt.

Brauner Kirby

Holt euch in Sky den ersten Platz, während der Computer auf Level 5 eingestellt ist. Der braune Kirby steht euch dann im Top Ride-Modus zur Verfügung. Wollt ihr ihn auch im Air Ride-Modus verwenden, müsst ihr in Sandoola mit dem Heavy Star eine Runde in weniger als 01:05:00 absolvieren.

Diagonale Kamera

Holt euch den ersten Platz auf allen Strecken.

Grüner Kirby

Überquert mindestens 20 Mal die Ziellinie. Der grüne Kirby steht euch dann im Top Ride-Modus zur Verfügung. Wollt ihr ihn auch im Air Ride-Modus verwenden, müsst ihr in einem beliebigen Rennen drei Schwertkämpfer einsaugen und dann noch als Erster durchs Ziel gehen.

Pinkfarbener Kirby

Nehmt an mindestens 50 Multiplayer-Rennen teil. Der pinkfarbene Kirby steht euch dann im Top Ride-Modus zur Verfügung. Wollt ihr ihn auch im Air Ride-Modus verwenden, müsst ihr

auf Airoon ein Zwei-Runden-Rennen in unter 02:18:00 absolvieren.

Weißer Kirby

Fahrt auf einem beliebigen Kurs als erster mit fünf Sekunden Abstand vor dem Zweiten ins Ziel. Der weiße Kirby steht euch dann im Top Rode-Modus zur Verfügung. Wollt ihr ihn auch im Air Ride-Modus verwenden, müsst ihr auf Vallerion ein Zwei-Runden-Rennen in unter 02:20:00 absolvieren.

Pitfall: Die verlorene Expedition



Cheats

Alle nun folgenden Cheats müssen im Hauptmenü des Spiels eingegeben werden.

Pitfall: Teil 1

Um einen kleinen Ausflug in die Zeit des klassischen Pitfalls zu machen, müsst ihr L und R gedrückt halten und folgende Tastenkombination betätigen: X, X, ◀, ▶, X, B, A, ↑, X.

Pitfall: Teil 2

Wenn ihr nach dem ersten Teil des Klassikers noch einen Nachschlag haben möchtet, müsst ihr L und R gedrückt halten und folgende Tastenkombination betätigen: ◀, ▶, ◀, ▶, Y, Y, Y.

Frisches Outfit

Wenn ihr gerne im neuen Look auf die verlorene Expedition gehen möchtet, dann haltet L und R gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: Y, ◀, ↓, B, X, Y, Y, ◀.

Als Nicole spielen

Für ein wenig holde Weiblichkeit am Start müsst ihr L und R gedrückt halten und folgende Tastenkombination betätigen: ◀, ↑, ↓, ↑, X, ↑, ↑. Wenn alles richtig funktioniert hat,

wird euch eine Nachricht die korrekte Eingabe des Cheats bestätigen.

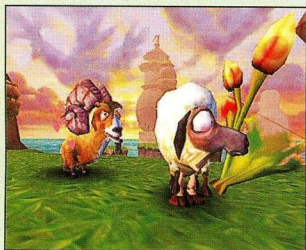
Infinity-Cheat

Wenn ihr von einigen Items im Spiel gerne einen unbegrenzten Vorrat haben möchtet, dann haltet L und R gedrückt und betätigt die folgende Tastenkombination: **←, B, X, ↓, B, A, B, X**. Auch bei diesem Cheat wird nach korrekter Eingabe eine Nachricht bestätigen, dass alles wie geplant funktioniert hat.

Super-Schlag

Wenn ihr mal so richtig Saft im Arm haben wollt, dann haltet L und R gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: **←, →, X, ↑, X, →, ←**. Für diesen Code erhaltet ihr bei korrekter Eingabe ebenfalls eine Nachricht.

Tak und die Macht des Juju



Cheats

Alle nun folgenden Cheats müsst ihr im Pausenmodus des laufenden Spiels eingeben.

100 Federn

Betätigt folgende Tastenkombination: **B, Y, X, B, Y, X, B, Y**.

Alle Juju-Kräfte

Betätigt folgende Tastenkombination: **↑, →, ←, ↓, Y, X, B, ↓**.

Alle Cutscenes

Betätigt folgende Tastenkombination: **←, →, B, B, X, X, ←, →**.

Alle Pflanzen

Betätigt folgende Tastenkombination: **B, Y, X, ←, ↑, →, ↓, ↓**.

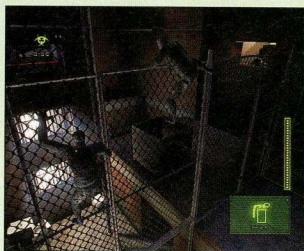
Alle Yorbels

Betätigt folgende Tastenkombination: **↑, Y, ←, B, →, X, ↓, ↑**.

Alle Mondsteine

Betätigt folgende Tastenkombination: **Y, Y, B, B, X, X, ←, →**.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Alarm umgehen

Was gut war in Teil 1 kann euch in Teil 2 nur billig sein: Solltet ihr blöderweise doch mal den Alarm ausgelöst haben, dann sucht euch schnelligst eine kleine Kammer mit einer nach innen zu öffnenden Türe, in der ihr euch verkriechen könnt. Mittlerweile dürfte das halbe Gebäude nur so von feindlichen Wachen überflutet sein. Und natürlich werden sie auch versuchen, in eure Rückzugskammer einzudringen. Deswegen müsst ihr auf jeden Fall genau im Weg der Türe hocken. So können die anstürmenden Wachen nicht in euer Refugium eindringen und ihr habt eure Ruhe.

Prince of Persia

Auch in *Pandora Tomorrow* greift Ubi Soft gnadenlos zur Eigenwerbung! Schaut doch mal im Multiplayer-Level Paris-Nizza beim zweiten Wagen auf den Boden. Da findet ihr ein Heftchen mit *Prince of Persia* auf dem Cover.

Licht aus!

Wenn ihr über eine Pistole mit Schalldämpfer verfügt, dann nutzt sie, um möglichst alle Lampen eines Levels zu Klump zu schießen. Durch die Operation „Licht aus“ werden nicht nur die Wachen weniger schnell aufmerksam auf euch, da sie euch nicht so recht sehen können, sondern auch das Verstecken von Leichen oder k.o. geschlagenen Gegnern im nun reichlich vorhandenen Schatten fällt bedeutend leichter. Achtet aber darauf, dass keine Gegner in der Nähe der beschossenen Lampe stehen. Den Knall eurer Waffe werden sie zwar nicht hören können, dafür aber das zersplitternde Glas der Lampe.

Laseraufschaltung

Wenn ihr eine Pistole in Händen haltet und **↑** betätigt, schaltet ihr das Laservisier auf. Dadurch lässt sich klasse zielen, vor allem, wenn man ultrapräzise Headshots anbringen möchte. Seid aber vorsichtig mit euren Tools, denn wenn ihr mitten im Dunkeln steht, wird der knallrote Laserpunkt auffallen wie ein Hecht im Karpenteich und jede zweite Wache des gesamten Levels auf eure Hacken loslassen. Am besten

benutzt ihr das Laservisier in hellen Gegenden oder bei einzelnen Wachen, die euch nicht im Blick haben und denen ihr einen reibungslosen Tötungsschuss verpassen möchtet.

Atemloser Schuss

Begebt euch mit dem SC-20K-Sniper-Rifle in den Zoom-Modus. Haltet dann L gedrückt, um den Atem anzuhalten. So verfügt ihr über Maximalpräzision bei der Abgabe eures Distanzschusses.

Levelanwahl

Nachdem ihr das Spiel auf der normalen oder schwierigen Stufe bewältigt habt, könnt ihr über „Levelanwahl“ wieder zurück ins Spiel und euch ein Level eurer Wahl aussuchen. Passt aber auf, dass ihr nicht aus Versehen über „Checkpoints“ zurück in die Action marschieret, sonst löscht ihr eure Spieldaten und damit die Levelanwahl.

Richtig pfeifen

Pfeifen ist sehr nützlich, um einzelne Wachen anzulocken. Lockt sie in eine dunkle Ecke oder verlassen Besenkammer und bringt euren Job zu Ende. Ihr solltet aber auf keinen Fall pfeifen, wenn ihr von mehreren Wachen umgeben seid oder ihr die genaue Situation und die Anzahl/Position der Gegner in der näheren Umgebung nicht genau kennt.

Das Schauenster

Etwa gegen Mitte des Jerusalem-Levels gelangt ihr zu einem Buchladen. Wenn ihr an einer kleinen Gasse mit einer frei schwingenden Lampe vorbeikommt, wisst ihr, dass ihr ganz in der Nähe seid. Gleich daneben befindet sich eine weitere kleine Gasse mit einer frei hängenden Lampe. Seht euch hier nach einem großen Schauenster um. Darin findet ihr allerlei interessante Anspielungen auf Filme und Videospiele.

Kamerawaffen

Wenn ihr außer euren bloßen Händen nix mehr zur Gegenabwehr habt, könnt ihr eine eurer Haftkameras als Notfallwaffe verwenden. Wählt sie aus und feuert sie eurem Gegenüber auf die Wölfe, um ihn auszuknocken.

HARRY POTTER

und der Gefangene von Askaban

Kleiner Magier mit großen Zielen!

GCN

Hogwarts Express

Rons Ratte Krätze ist mal wieder ausgebüxt. Ihr folgt also Ron in den Gepäckwagen, wo euch auch schon ein Unhold in Form eines hungrigen Nachschlagewerks erwartet. Schickt dem Mistvieh gleich ein paar Flipendo entgegen. Ron stürzt sich wagemutig auf den fiesen Folianten und beruhigt diesen soweit, dass ihr euch gefahrlos im Waggon umsehen könnt. Vor der Tür eurer Wahl muss natürlich der schwerste Koffer stehen, der jemals das Innere eines Gepäckraums erblickt hat. Alleine wird Harry das kaum schaffen, also packt er rasch zu und ruft Ron zu Hilfe. Gemeinsam schaffen die beiden das Gepäckstück aus dem Weg und betreten den nächsten Raum, wo bereits ein alter Bekannter wartet. Ron stürzt sich wutschnaubend auf den fiesen Rattenkidnapper, wobei ihr ihm natürlich tunlichst helfen solltet. Duckt euch unter den Flipendo von Malfoy weg oder springt einfach zur Seite.

Sobald ihr den drei Grazien ihre Medizin verabreicht habt geschieht auf einmal etwas reichlich merkwürdiges: Der Hogwarts Express hält an. Unter der nächsten Tür quillt eiskalte Luft hervor... was das wohl zu bedeuten hat? Harry findet es nicht heraus, denn wenn ihr euch der Tür nähert bricht er leider zusammen. Ron hat nun die ehrenvolle Aufgabe, seinen Freund vor den hereinstürmenden Dementoren zu retten, indem er ihn so schnell in das Passagierabteil verfrachtet wie irgend möglich. Hat euch einer der Dementoren erst einmal gepackt, rudert ihr so schnell es geht mit dem C-Stick hin und her. Die Viecher werden eure Seele nicht bekommen! Zum Glück habt ihr ja einen neuen Lehrer für Verteidigung gegen die dunklen Künste...

Die Karte des Herumtreibers

Ron will das seltsame neue Buch natürlich direkt in Augenschein nehmen. Öffnet dazu

einfach euer Inventar und freundet euch schon mal mit der Vorstellung an, euch ein paar zusätzliche Seiten für euer "Folio Bruti" zu verdienen. Da ihr im Moment noch im Jungenschlafsaal rumgammelt, könnt ihr euch auch gleich ein wenig umsehen. Die rote Truhe wird geöffnet und die erste Sammelkarte eurer Kollektion hinzugefügt. Unten im Gemeinschaftsraum wartet schon Hermine auf euch, die euch erst einmal damit um den Bart geht, wie schlau sie ist und wie doof ihr eigentlich seid. Damit das nicht so bleibt, benutzt ihr das große Buch und memorisiert den Expelliarmus Zauberspruch. Mit diesem praktischen Schild könnt ihr Zaubersprüche, die in eure Richtung unterwegs sind einfach und effektiv wieder auf ihren Urheber zurücklenken. Yay! Damit die ganze Sache im Ernstfall auch funktioniert, geht ihr jetzt ein wenig mit Ron üben. Drückt den Knopf einen kurzen Moment, bevor euch der Zauberspruch erreichen würde, und schon liegt



Schwarzarbeit

Die kleinen Aufgaben, die ihr euch vom Schwarzen Brett im Gemeinschaftsraum holen könnt, sind nicht schwer und geben je 10 Hauptpunkte, bis auf die letzte, die euch 30 Hauptpunkte beschert. Hier die Standorte der einzelnen Gegenstände:



- 1 Vertrauensschüler-Abzeichen: Hinter dem Gryffindor Punkteglas in der Eingangshalle.
- 2 Erinnerung: In der Nähe des Steinkreises auf den Ländereien.
- 3 Zaubertranktasche: Im Korridor im zweiten Stockwerk, hinter ein paar Stühlen.
- 4 Drachenhauthandschuhe: Im Klassenraum zur Verteidigung gegen die dunklen Künste.
- 5 Eulenpaket: Im linken Gang, gleich außerhalb des Haupteingangs.
- 6 Schlüssel: Hinter der Statue im Korridor des ersten Geschosses.
- 7 Teleskop: Im Bootshaus, nahe der Stelle wo ihr die fliegenden Seepferchen fangt.
- 8 Tagesprophet: In der Krankenstation im vierten Stock.
- 9 Waage aus Messing: Im Zaubertrunk-Klassenraum im zweiten Stockwerk.
- 10 Zaubertrankfläschchen: Im Zaubertranklageraum im Kerker.

Weasley auf seinem Hintern. Macht euch nun auf den Weg in den sechsten Stock zu Fred und George. Auf eurem Weg begegnet ihr leider dem Unruhestifter Peeves, der seinen Job als Poltergeist anscheinend sehr ernst nimmt. Wenn das Zauberbuch anfängt Funken zu schlagen und wie wild in der Gegend herum zu springen, wendet ihr den Expelliarmus an und werft so die Zauberblitze zurück. Nachdem Peeves endlich abgezogen ist, setzt ihr euren Weg fort und öffnet die Kiste auf eurem Weg. Die Bücherpopulation von Hogwarts scheint wirklich einen Narren an euch gefressen zu haben... Auch diese drei selbstmörderischen Lexika werden zu Konfetti verwandelt. Endlich im Klo angekommen, wird euch die Bedeutung der bunten Bohnen erklärt. Wechselt jetzt zu Ron und durchsucht die Bücherregale, die Mäntel und schließlich das leuchtende Mauerstück. Tadaa!

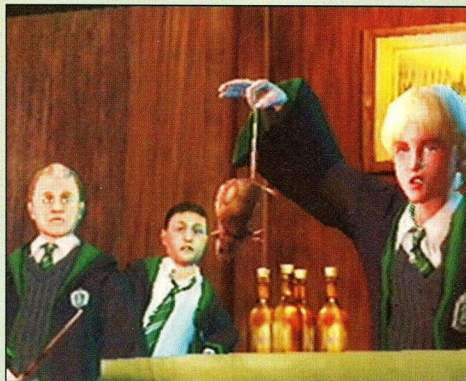
Wenn ihr durch die nächste Tür tretet, seht ihr, wie der Boden nicht weit von euch im Nichts verschwindet. Springt über die Löcher und drückt die drei grünen Schalter am anderen Ende der Halle. Um an den linken Schalter zu gelangen, drückt ihr euch an die Wand und lauft den schmalen Vorsprung entlang. Sobald alle Schalter gedrückt sind, öffnet sich die große Tür... und Ron kriegt ein Problem. Nachdem ihr die Pixies restlos von der Platte geputzt habt, wechselt ihr wieder zu Ron und öffnet mit ihm die Geheimtür am Ende des Ganges. Öffnet alle Truhen, die ihr bisher links liegen gelassen habt und tretet in den nächsten Raum. Der Koffer auf dem Boden wird zu zweit an die Wand gehievt und so eine Trittstufe geschaffen um den Lichtstrahl mit Hilfe der Spiegel in das Auge oberhalb der Tür zu leiten. Sammelt alle Schilde auf, die ihr kriegen könnt; Hauptpunkte sind sehr wichtig! In diesem Raum

wendet ihr Flipoendo auf die Maschinerie an, damit der große Block vor euch ein wenig herabgelassen wird. Sucht nun mit Ron die hintere Wand in diesem Raum ab und öffnet jede Geheimtür. Nachdem ihr hier alles geholt habt, was es zu holen gab, klettert ihr mit Harry das Seil hinauf und erledigt oben angekommen die Pixies. Klettert auf der anderen Seite wieder hinunter und setzt euren Weg fort.

Au, backe! Na ja, ihr werdet schon allein zurechtkommen. Ziemlich nobel hier! Öffnet die Kiste in der Halle und holt euch das Mäuseküchlein. Das plötzlich auftauchende Monsterbuch wehrt ihr mit Expelliarmus oder mit Flipoendo ab, wenn sein Maul offen ist. Spurtet nun die Treppen hinauf zu dem "Eulenständler" und benutzt die Kuchenmaus, um Hedwig zu rufen. So eine Eule ist nun mal ungemein praktisch, wenn man Briefe schicken oder unerreichbare Karten auf sammeln will! Fliegt deshalb mit Eule Hedwig zur Karte, krallt sie euch und ladet sie bei eurem Herrchen wieder ab. Das verschafft euch die praktische Fähigkeit, eine Minimap benutzen zu können, auf der nicht nur alle Leute im selben Raum, sondern auch Geheimgänge und Alkoven angezeigt werden. Die Karte zeigt euch, dass sich hinter dem Portrait ein Gang befindet, also sagen wir dem Bild brav unser Passwort und machen uns auf den Heimweg. Die Sichtfelder der Rüstungen solltet ihr dabei allerdings tunlichst vermeiden, genauso wie den umher schleichenden Hausmeister Filch. Sammelt die Kisten links von euch und in der Mitte des Raumes ein und lauft weiter. Wenn ihr wollt, könnt ihr nun schlafen gehen.

Der erste Schultag

Lauft erst einmal in den dritten Stock und durch das Studierzimmer. Sucht hier mit Ron die Regale nach Dungbomben, Bohnen, Tränken usw. ab. Danach geht's es flugs zum Klassenraum für Verteidigung gegen die dunklen Künste. Professor Lupin erwartet euch



bereits und gibt euch eure erste große Aufgabe: Findet das Glacius Zauberbuch. Laft los und folgt dem steinernen Gang in eine ziemlich große und ziemlich frostige Halle. Leider gibt es hier auch ziemlich viele Pixies, die ihr erst einmal kalt macht. Seht ihr den dicken

Kessel? Yep, den müsst ihr auf den runden Schalter schleppen. Damit ihr euch keinen Bruch hebt, macht ihr das besser zu dritt; ruft also mit Harry eure beiden Kumpels zu Hilfe. Im nächsten Raum werden noch mehr Pixies geröstet und der große Schalter umgelegt. Hüpfst jetzt von Spiegel zu Spiegel und leitet den Strahl wieder einmal ins Auge um einen weiteren Gang freizulegen. Mehr Pixies... Ballert auf die Zielscheiben an den mechanischen Dingsbumsen und hüpfst über die sich hebenden Plattformen. Schießt auch auf den nächsten Apparat, um eine weitere Türe zu öffnen. Schnappt euch eure Kollegen und lauft den Gang entlang, bis ihr in einen Raum mit einer Kiste und drei Schaltern auf dem Boden kommt. Wählt Harry und schiebt die Kiste an das niedrigste Bücherregal. Klettert jetzt die Regale hinauf und lauft zu der (noch) verschlossenen Steintür. Mit einem euer Zauberkumpel schiebt ihr die Kiste jetzt auf einen der Schalter am Boden und stellt eure Begleiter auf die restlichen Schalter. Voilá!

Drückt den Knopf an der Wand und plättet das böse Büchlein oben an der neu entstandenen Treppe. Ron untersucht die hintere Wand der Kammer und *schwups!* schon steckt er bis zum Hals in der %\$%#&. Zerbatzt die beiden Salamander hier und schießt auf den Mechanismus am Ende des Ganges. Die Pixies werden ebenfalls zu ihrem Schöpfer geschickt. Nach dem Kampf wählt ihr Hermine aus, da sie die einzige ist, die sich durch den engen Durchgang quetschen kann. In diesem Raum darf Hermine sich an einem netten Eisblockpuzzle versuchen. Bewegt den Block zuerst vorwärts und dann nach links, um an die beiden anderen Blöcke zu kommen. Ignoriert den Schalter auf dem Boden und bewegt einen der Blöcke zu der Felskante und holt euch die beiden Kisten. Wichtig: Wenn der Block nicht mehr weiter rutscht, müsst ihr von Hand schieben. Schubst den Block zurück und ordnet die Blöcke so an, dass einer von ihnen auf dem

Bodenschalter zum Stehen kommt (ziemlich einfach). Hüpfst wieder runter und bewegt den unteren Block so, dass ihr zum weiter führenden Gang kommt. Folgt dem Gang und holt euch das Glacius Zauberbuch! Jubel!

Damit ihr euch nicht die Füße verbrennt, benutzt ihr am besten den Glacius Zauberspruch. Laft über die Eiskruste nach vorne und zieht euch hoch. Die fliegenden Fackeln könnt ihr entweder abkühlen und dann mit dem Flipendo Zauber unschädlich machen, oder ihr lauft einfach an ihnen vorbei. Spurtet auf jeden Fall die Brüstung entlang und den offenen Gang hinab. Eisblock Puzzle! Friert die Pfütze ein und schubst den Eisblock auf die andere Seite. Achtet dabei auf das "Untergrundfeuer", das den Block schmilzt, wenn es mit ihm in Berührung kommt. Ist der Eisklumpen sicher auf der anderen Seite angekommen, schiebt ihr ihn vor den Schalter, klettert drauf und betätigt das Ding. Die Treppen hoch, die Lava vereist und eine Kletterpartie später findet ihr euch im Anfangsraum wieder, in dem Ron und Harry auch schon von vier gemeingefährlichen Feuersalamandern angegriffen werden. Löst zuerst die vier Feuer auf dem Boden der Höhle und danach die Salamander selbst. Ihr könnt sie dann ganz einfach mit eurem Flipendo umpusten. Laft zurück durch die Tür, die euch zu dem Raum mit dem großen Kessel führt.

Der Pott hat Arme und Beine bekommen und versucht euch nun mit seinem Feueratem oder seinen Fackelklauen knusprig zu braten! Doch Hermine ist nicht auf den Kopf gefallen und pustet dem titanischen Topf mit ihrem Glacius Zauberspruch in die Offenöffnung sobald dieser anfängt, Feuer zu spucken. Die hervorschnellenden Fackelarme werden ebenfalls mit Glacius eingefroren und mit Flipendo in ihre Einzelteile zerlegt. Stampft der Golem schließlich ohne Arme durch die Gegend, reicht ein weiterer beherrzter Windstoß kalter Luft aus, um das Ding endgültig in rauchende Ofenfetzen zu zerlegen. Zurück im Klassenraum wer-



det ihr von Professor Lupin mit Lob und Hauspunkten überhäuft. Sehr gut!

Eure nächste Stunde ist Zauberkünste, weshalb ihr euch nun auf den Weg in den Keller machen solltet. Die Stunde läuft bemerkenswert schlecht. Ron befördert Harry mit einem Trank ins Reich der Träume und hat selbst arge Probleme, auf den Beinen zu bleiben. Ein Megapowertrank schafft da Abhilfe! Nachdem die beiden Freunde wieder auf den Beinen sind, kommt direkt die nächste schlechte Nachricht: Die Zauberkünste müsst ihr in eurer freien Zeit sammeln gehen: Feuersamen, Billywig Stacheln, Kitzpuffel Panzer und Graphorn Horn solltet ihr bis zum nächsten Mal aufreiben. Nächster Tag!

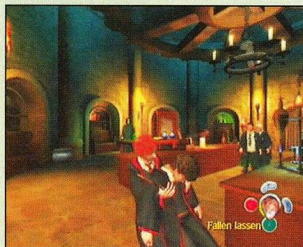
Neville und der Ghul

Neville, dieser Schussel! Sprintet in den fünften Stock, "Muggelkuche", und liefert euch einen deftigen Kampf mit dem Malfoy Jungen und seinen Schlägern. Nachdem die Störenfriede ihre Portion Magie abgekriegt haben, bewegt ihr euch durch den Korridor in den Musikraum (dass ihr sämtliche Truhen auf dem Weg öffnet, dürfte sich von selbst verstehen). Hier werdet ihr von einem Amok laufenden Ensemble von Rockinstrumenten angegriffen, die tunlichst mit einem knackigen Flipendo in ihre Schranken verwiesen werden sollten. Im nächsten Raum seht ihr Neville, wie er von einem Ghul malträtet wird. Da das Viech immun gegen euren Flipendo Zauberspruch ist, untersucht ihr einfach mit Ron die große bunte Kiste rechts vom Ghul und... ihr werdet ein Stockwerk höher befördert. Hier springen allerlei geistesgestörte Spielzeuge durch die Gegend, haltet also euren Zauberkochel bereit. Durch die nächste Tür und... ihr findet den "Lumos" Zauberspruch! Das trifft sich außerordentlich gut, denn Ron, der alte Schussel, hat leider eine Kiste mit Hinkepanks umgeklippt. Packt schnell euren Lumos Spruch aus und leuchtet die einbeinigen Mistkerle an, bis sie sichtbar werden; danach lasst ihr euren Flipendo sprechen. Die Geschöpfe kommen in zwei Wellen, wonach ihr einfach die Kristallkugel mit eurem Licht aufladet und euch so einen Weg nach draußen schafft. Auf der Balustrade warten noch mehr Spielzeuge auf ihre vorzeitige Ausmusterung; einen Balkon weiter lauert sogar

ein dicker Roboter. Dieser Geselle ist nur verwundbar, während er seine Raketenbomben vom Stapel lässt. Ein paar Flipendo mit anschließendem Expelliarmus dürften die Sache allerdings ziemlich schnell zu einem Ende bringen. Der kristallene Ball wird mit Lumos aufgeladen, so dass sich ein Weg nach unten öffnet. Treibt nun den hässlichen Typen (den Ghul, nicht Neville!) per magischem Scheinwerfer in den Hinterraum, der sich neuerdings geöffnet hat. Jetzt müsst ihr nur noch den quengelnden Neville zurück zu seinem Schlafrum bringen und ihr seid fertig!

Seidenschnabel

Lauf die gesamte Wendeltreppe herunter, durch die Eingangshalle und hinaus auf die Ländereien. Laft weiter geradeaus, bis ihr die Hütte eures großen Freundes seht. Hagrid wartet bereits auf euch, genauso wie seine neueste Errungenschaft: Seidenschnabel, der Hippogreif!



Verbeugt euch artig vor diesem edlen Geschöpf, da ihr ansonsten nicht akzeptiert und somit sehr unsanft verhackstückt werdet. Wenn ihr erst in der Luft seid, müsst ihr so viele Fledermäuse wie möglich fangen, um gut bei dieser Aufgabe abzuschneiden. Vergesst nicht abzubremesen, wenn ihr über das Ziel hinauschießt. Das Quidditch Spiel läuft nicht GANZ so gut: Harry landet blöderweise im Krankenflügel. Nachts besucht ihr Ron mit einer seltsamen Bitte, die ihm Harry nicht abschlagen kann. Peeves schleimt Ron voll und weil auch Harry das Licht auspusten; doch so leicht lasst ihr euch nicht beeindrucken. Den Vasen weicht ihr durch Seitwärtssprünge aus und ballert dem unverschämten Poltergeist gleich darauf ein Filpendo vor den Latz. Folgt Ron weiter in den Kerker, wo euch eine üble Überraschung erwarten dürfte. Zum Glück rettet euch Ron den Hintern!

Mit Ron öffnet ihr nun den Geheimgang direkt vor euch und kümmert euch um die Rotkappen. Folgt dem Korridor und klettert die Vorsprünge hinauf, um zu einem Eulenpodest zu gelangen. In den Kisten, die ihr unterwegs geöffnet habt, befand sich auch ein Eulen-Leckerli, das ihr sogleich einsetzt um mit Hedwig den ganzen Weg zurückzufliegen. Hermine kommt euch zu Hilfe. Haltet jetzt mit Ron und Harry das Gitter gleich rechts von euch oben, während ihr mit Hermine unten durch krabbelt. Der Schalter ist im Moment noch nicht zu erreichen, doch in weiter Ferne sehen wir ein paar Feuerbälle kreisen, die mit Glacius gelöscht werden. Im nächsten Raum werden die Brunnen vereist und so als Trittstufen benutzt, um nach oben zu gelangen, wo ihr ein paar weitere Rotkappen platt macht. Die Brücke bricht zusammen, nachdem ihr drüben seid, was aber nicht weiter schlimm ist. Klettert nun die Kante hinab und zerschmettert die Kisten, um an den "Reparo" Zauberspruch zu gelangen. Repariert die beiden Kisten und schiebt sie so, dass ihr bequem die Kante hinaufklettern könnt. Die Brücke wird ebenfalls repariert, genau wie die zerbrochene

Stinkbomben und Pötte

Ron kriegt die Aufgabe, von Fred und George 20 Feuerschalen in der gesamten Schule mit seinen Stinkbomben umzu kippen. Hier die Standorte von oben nach unten:

- 7. Stock:** Im Korridor der fetten Dame.
- 7. Stock:** Im Nordflügel, ziemlich hoch oben an der Wand.
- 7. Stock:** Über den Stufen zwischen dem 6. und 7. Stock im Treppenhaus.
- 6. Stock:** Unbenutzte Toilette bei Fred und George.
- 6. Stock:** Im Ostflügel.
- 5. Stock:** In einem Korridor zwischen dem ersten und dem zweiten Muggelkunde Klassenraum.
- 4. Stock:** Über der Tür des Krankenflügels.
- 4. Stock:** Über der Tür zur Geschichte der Zauberei auf den Treppen.
- 4. Stock:** Der Korridor gegenüber dieser Tür, über zwei Fenstern.
- 3. Stock:** Im Verteidigung gegen die dunklen Künste-Studierzimmer.
- 3. Stock:** Im Verteidigung gegen die dunklen Künste-Klassenraum.
- 2. Stock:** Geheimgang den man vom Korridor im zweiten Stock aus erreichen kann.
- 1. Stock:** Zwei im Klassenraum für Verwandlung, Einfach die Bücherregale hochklettern und sich umschauen.
- 1. Stock:** Im Korridor hinter der Statue. Ron muss den Geheimraum öffnen.
- Erdgeschoss:** Am Boden der großen Treppe.
- Erdgeschoss:** Nahe dem Gryffindor-Stundenglas in der Eingangshalle – schwer zu entdecken.
- Untergeschoss:** Zwei im Korridor der Verliese.
- Untergeschoss:** Im Zaubersprüche-Klassenraum.



Kiste vor dem Schalter. Wieder vereint! Repariert nun die zweite Brücke und löscht die flitzenden Feuerbälle. Ron beleuchtet und verkloppt die Hinkepans, wonach der Nebel verschwindet und die Treppe begehbar wird. Eine Horde Rotkappen später kommt ihr in den Zaubersprüche-Lageraum wo ihr die Kiste an dem zweiten Regal repariert und euch die Mega-Powertränke schnappt. Wenn der Slytherin-Vertrauensschüler von euch weg schaut, flitzt ihr schnell zum Ausgang. Im Kerker vermeidet ihr es natürlich, von den Ritterrüstungen gesehen zu werden. Ron hat euch das Graphorn Horn besorgt! Zeit, schlafen zu gehen.

Carpe Retractum

Lauft wieder zu Hagrid und lasst euch von ihm beraten. In Richtung See stehen ein paar

Tentacula Pflanzen und ein paar herumlungende Kitzpufel. Was sagt uns das...? Richtig! Lockt die magieempfindlichen Kitzpufel mit Lumos so den Tentaculas und wartet, bis die netten Pflänzchen den Panzer wieder ausspucken. Wiederholt das, bis ihr drei Panzer beisammen habt. Setzt euch nun auf Seidenschnabel und fliegt in Richtung überdachte Brücke. Dort seht ihr einen kleinen Schwarm Billywigs, den ihr nun genauso fangt, wie ihr es vorher mit den Fledermäusen geübt habt. Verbeugt euch wieder und steigt auf Seidenschnabels Rücken. Das rote Leuchten in der Nähe des Gewächshauses zeigt euch den Standort der Feuersamen an. Kühlt die heißen Fruchttchen mit Hermines Glacius Zauberspruch ab und sammelt die Ingredienzen auf. Alle Zutaten bereit! Auf zum Zaubersprüche-Unterricht!



Dunkle Mächte, lichte Momente

Hermine muss, um Einsicht in die Schriftrollen zur Verbesserung ihrer Kampfkraft zu erlangen, diverse Statuen und Büsten rund um Hogwarts besichtigen. Am besten macht ihr euch so früh wie möglich auf die Socken, denn die Vorteile, die euer Grüppchen daraus gewinnt, sind wirklich enorm.

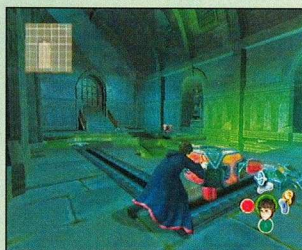
Bridget Wenlock:	Korridor im 7. Stock
Gondoline Oliphant:	Im Geheimgang zwischen dem 4. und dem 2. Stock.
Hengist von Woodcroft:	Im Korridor im 4. Stock, nahe dem Krankenflügel.
Clanmore Peaks:	Im Korridor im 6. Stock.
Beaumont Marjoribanks:	Geschichte der Zauberei-Klassenraum im 4. Stock.
Gunhilda von Gorsemoor:	In Gunhilda von Gorsemoors Gang im dritten Stock, ziemlich weit hinten.
Gregor der Dicke:	Korridor im 1. Stock. Nicht zu übersehen.
Jocunda Skyes:	In der Eingangshalle, nahe der Treppe zu den Verliesen.
Hooky der Hauself:	Hinten im Zaubertränke-Lagerraum.

Snape lässt sich leider auch dieses Mal nicht erweichen, mal etwas selber zu tun und so müsst ihr zur nächsten Stunde fliegende Seepferdchen, Libellen, Doxy Eier und Feenstaub mitbringen.

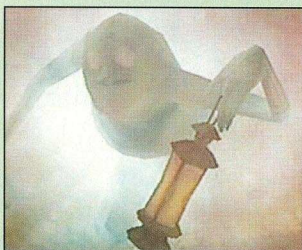
Friert die fliegenden Fackeln ein und lauft in den nächsten Raum. Hier seht ihr drei rot glühende Henkel, die erst einmal per Glacius abgekühlt werden, bevor alle drei Magierlein dran ziehen. Damit wird ein Aufzug aktiviert, auf dem ihr während eurer Fahrt hinab mit unzähligen Rotkappen zu kämpfen habt. Unten angekommen, haltet ihr mit Harry und Ron das Gatter oben so, dass Hermine sich drunter durchzwängen kann. Ihr kommt in einen großen Raum mit einem Wasserbassin in der Mitte und einigen unbrauchbaren Treppen, die sich jeder Behandlung mit Reparo widersetzen. Friert das Wasser mit Glacius ein und betätigt den Schalter gegenüber von euch. Ron und Harry kommen nach, können aber aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen nicht über gefrorenes Wasser laufen, so dass ihr alleine weitermachen müsst. Sammelt alles auf, was so auf dem Weg liegt, vor allem aber die Gegengiftflaschen. Macht die Rotkappen und Doxys lang und benutzt ein Gegengift, falls ihr von einem Doxy gebissen werdet.

Im nächsten Raum werdet ihr mit dem bisher schwierigsten

Eisblockpuzzle konfrontiert. Na, denn mal ran an den Speck! Zerstört zuerst die Kisten, die Doxys enthalten, und kilt die kleinen Störenfriede. Repariert danach die Kisten. Friert nun einen der Brunnen ein, klettert hoch und drückt den Knopf. Das Gegengift solltet ihr auch einsammeln. Klettert nun auf die Plattform mit dem Spiegel und richtet ihn richtig aus. Die entstehende Pfütze friert ihr mit Glacius ein und:



Voilà! Euer Eisblock! Jetzt wird es ein klein wenig kompliziert: Schiebt den Block zuerst in Richtung grüner Schalter. Zerstört die Kiste, die sich im Weg befindet und schiebt den Block weiter. Zerstört auch diese beiden Kisten, so dass ihr den Block neben die Tür schieben könnt, durch die ihr den Raum betreten habt. Repariert nun die Kiste, die ihr gerade erst zerstört habt, so dass sie wie eine Art Barriere wirkt. Geht zurück zum Block und zerstört die Kiste, an der er gestoppt hat. Stellt euch nun hinter das Eisklumpchen und schiebt es gegen die Kiste, die ihr gerade erst repariert habt. Schiebt die Kiste jetzt auf den Bodenschalter und klopft euch auf die Schulter. Tretet durch das sich öffnende Tor und beseitigt die Rotkappen. Ihr kommt an einem zerstörten Getriebe-Dings vorbei, welches ihr repariert und solange darauf schießt, bis die Plattform ganz unten ist. Laft rüber und benutzt den Schalter, damit Ron und Harry sich an der ganzen Sache beteiligen können. Klettert jetzt mit Harry an einem der Seile hinauf, die die Plattform heruntergelassen haben, und lauft an der Wand entlang zu einem weiteren Schalter. Ups! Pech gehabt! Ron und Hermine laufen durch die offene Tür und reparieren die Brücke, während euer Kumpan die Rotkappen in Schach hält. Die Hinkeparks am Ende sind ein Fall für Ron. Die Fontänen werden von Hermine eingefroren, so dass Ron hinaufklettern und den Kristallball ein wenig anstrahlen kann. Der Spiegel wird auf die gute alte Art ausgerichtet und die Pfütze wieder einmal gefroren. Stellt nun Ron neben das Auge an der zentralen Plattform und schubst den Eisblock gegen ihn, so dass der Strahl das Auge trifft. Rennt die Treppen hinauf und lasst die Hinkeparks verpuffen, so dass ihr an den Schalter links kommt, welcher Harry aus seiner misslichen Lage befreit. Benutzt jetzt Harry, um auf die Steinplattform zu springen und an den Seilen empor zu klettern. Schießt nun auf die Apparatur, so dass sich die Plattform hebt und ihr durch die Tür mit den Fackeln gehen könnt.



Herrlichen Glückwunsch! Euer höchstgelegener Carpe Retractum Zauberspruch! Leider sind die plötzlich auftauchenden Rotkappen davon weniger begeistert, so dass ihr sie aus dem Verkehr ziehen müsst. Hängt euch erst einmal mit Hilfe der Statue von der mittleren Plattform und benutzt dann euren neuen Spruch, um die Rotkappen von ihren Schilden zu trennen. Lauft weiter bis zur eingezogenen Brücke, die ihr ebenfalls mit Carpe Retractum ausfährt (und zwar von beiden Seiten). Geht zurück und lasst Hermine auf altbewährte Art unter dem Gitter hindurch kriechen. Dreht euch um und öffnet das Tor mit dem Schalter. Schreitet nun durch die Tür und macht euch bereit für eine saftige Schlacht. Die Rotkappen marschieren in Bataillonsstärke auf! Vergesst nicht, den Kerlchen mit den Schilden selbige zu entreißen und lauft weiter. Fast fertig... Der rüstige Ritter ist nicht so hart, wie er zuerst aussieht. Entreißt ihm seine Schilde mit Carpe Retractum wenn er still steht. Die freakigen Kreaturen, die daraus entstehen, beschießt ihr am besten, wenn

die Viecher sich aufstellen, um zu brüllen. Wiederholt das, bis der blecherne Streiter keine Schilde mehr hat. Scheint so, als würde er jetzt erst richtig wütend, hm? Weicht den Schwertern und Bomben aus und zerrt ihm die Birne von den Schultern, wenn er still steht. Sieg! Holt euch im Klassenraum zwei Truhen, indem ihr die Kiste vor dem Regal repariert und hinaufklettert und den Hebel an der Mauer mit Carpe Retractum zu euch zieht. Auch dieser Tag neigt sich damit dem Ende zu.

Der Patronus

Lauft in den vierten Stock, "Geschichte der Magie". Dieser Abschnitt ist für Harry reserviert. Schiebt zuerst den dicken Hebel, der so aussieht wie ein Tisch, in die Halterung ganz am Ende. Zieht euch nun per Carpe Retractum auf die andere Seite und wiederholt die Übung mit dem Hebel hier. Im nächsten Raum seht ihr eine Unmenge an Hangelhaken, welche sich jedoch in einem bestimmten Muster einziehen und wieder ausfahren. Besucht jede der vier Ecken des Raumes und schiebt

dort die Hebel in die Verankerungen, so dass ihr anschließend durch die Tür am anderen Ende fliehen könnt. Ab dem ersten Haken manifestiert sich der Dementor Irrwitz hinter euch. Sollte er euch zu nahe kommen, lasst ihr den C-Stick Samba tanzen! Es sollte eigentlich kein Problem sein, die Ecken zu erreichen. Im folgenden Raum erhaltet ihr euren Patronus, welchen ihr dann auch drei Mal gegen das Dementor Monstrum einsetzt.

Zurück im Klassenraum. Hermine krabbelt unter dem Gitter hindurch und schnappt sich augenblicklich das schnieke "Draconifors"-Zauberbuch. Benutzt diesen Zauber, um die Drachenstatuen Feuer spucken zu lassen und so Geheimgänge freizulegen und Hogwards Inneneinrichtung zu demolieren. Schleicht euch nach der Cutszene zur Geheimtür und verbrutzelt den dort hängenden Teppich. Schleicht durch den Geheimgang und den Studiensaal, immer darauf bedacht den Rüstungen und Vertrauensschülern auszuweichen. Auf leisen Sohlen geht es nun in den dritten Stock, an den Regalen und Vertrauensschülern vorbei. Biegt vor dem Klassenraum für Verteidigung gegen die dunklen Künste nach links ab und schlängelt euch durch die Blickfelder der Rüstungen. Schaut nun wieder nach links und benutzt die Statue



der potthässlichen Hexe, um nach Hogsmeade zu gelangen.

Malfoy und Konsorten warten natürlich bereits auf euch... und auf ihre verdiente Abreibung. Seht ihr die kaputte Drachenstatue? Die wird repariert und anschließend dazu benutzt, den Busch bis aufs Wurzelwerk niederzubrennen. Ach, du Schand! Das ist wohl etwas zu viel des Guten gewesen... Kloppt die Feen aus der Luft und friert sie anschließend ein, um die kleinen Brummer mitzunehmen. Aber es kommt noch besser... Sobald die Dementoren auftauchen, solltet ihr mit Harry und seinem Patronus nicht sparsam umgehen. Haut die Seelenfresser mit Stakkato-Treffern nach hinten, so dass eure Freunde in aller Ruhe die Tür aufbrechen können. Achtet darauf, eure Treffer zu verteilen und genau zu zielen. Nichts ist schlimmer als ein Patronus, der erst wenden muss, bevor er irgendetwas trifft! Zurück in Gunhilda von Gorsemoors Gang vermeidet ihr es, wieder gesehen zu werden (vor allem von Filch) und schleicht zurück in den Gryffindor-Turm. Leider müsst ihr durch den Nordflügel, so dass ihr euch vorher bei Fred und George mit Dumbomben eindecken solltet. Ron wirft nun einfach die stinkenden Dinger vor einen der Trolle und kann seelenruhig an ihm vorbeispazieren. Sollten euch die Bomben ausgehen - in den Regalen findet ihr sicher ein paar weitere. Schlafenszeit!

Schaler Sieg

Auf den Ländereien lauft ihr zum roten Licht in der Nähe des Baumes und killt die umherschweifenden Doxys. benutzt Carpe Retractum, um drei Doxy Eier aus den Nestern zu klauben. Lauft (oder fliegt) nun zur Anlegestelle und fischt euch ein paar Seepferdchen. Carpe Retractum wird euch hier behilflich sein, allerdings nur, wenn ihr nicht zu hart zieht (den C-Stick nicht ganz nach hinten reißen, sondern eher "sanft" anziehen). Auf eurem Weg zurück kommt ihr an einem Innenhof mit einem Springbrunnen vorbei. Benutzt hier Draconifors, um die Libellen knusprig gar zu braten, wenn sie vor das Drachenmaul schweben. Mit etwas Timing ist die ganze Chose recht einfach zu bewerkstelligen. Zurück

in den Zauberränke-Klassenraum! Neidische Niedertracht, Harry! Die Slytherins können es ganz offensichtlich nicht lassen. Rennt wie der Wind zu Seidenschnabel und landet im Vorhof der Burg. Friert die Pfütze ein, klettert auf die Stufen und benutzt Draconifors, um die Kiste herunter zu brennen. Saust nun eilgeschwind zum Quidditchstadion und landet davor, lauft auf den Eingang zu und... geschafft! Aber irgendwie will keine rechte Freude aufkommen...

Expecto Patronum!

Hoffentlich habt ihr noch einige Dumbomben, denn ihr müsst wieder an den Trollen im Nordflügel vorbei. Holt euch Nachschub aus den Regalen, falls euer Vorrat nicht reicht. Verdammt, immer dieser Weasley-Junge! Wie auch immer, ihr könnt den Rotschopf nicht dem schwarzen Hund überlassen, also hinterher. In Tunnel beeilt ihr euch und schickt Rotkappen ins Fiese-Feen-Nirvana. Der nächste Raum beinhaltet zwei Feuersalamander die gelöscht und geegekt werden. Harry zieht anschließend die Brücke zurück und Hermine spurtet ein weiteres Mal voran, um sich einigen Feuersalamandern zu stellen. Die Doxys müssen ebenfalls dran glauben, wonach Hermine in die Grube springt, die Kiste repariert und es Harry überlässt, mit den Schild-schwingenden Rotkappen fertig zu werden. Weiter oben müsst ihr

jetzt nur noch den Koffer aufheben und ihn unter den Schalter stellen. Drücken, fertig.

Endkampf in drei Akten! Zerrt Sirius das Ufer entlang und trümmert den C-Stick wie ein Geisteskranker im Kreis, sobald ihr gefangen werdet. Die Energie werdet ihr noch brauchen! Am Ufer angekommen eröffnet sich euch die ganze Breite der misslichen Lage. Haltet die

Dementoren um JEDEN PREIS von Sirius fern! Zielt genau und schießt schnell. Nach einer gewissen Zeit erkennt ihr jedoch, dass die Dinge nicht immer so sind wie sie scheinen... Auch wenn ihr nun die Möglichkeit habt, euren Patronus bis zum Erbrechen aufzuladen - tut es nicht! Haltet den Knopf ungefähr eine Sekunde gedrückt und schlagt dann mit so vielen Patronus wie möglich eine Schneise in die Dementoren. Wenn die Rinne breit genug ist, ladet ihr den Patronus voll auf (gedrückt halten, bis er von alleine losgeht) und steuert auf den Dementor direkt bei eurem anderen selbst zu. Solltet ihr mit dem voll aufgeladenen Patronus auch nur einen anderen Dementor treffen, wird der Hirsch nicht bis zu dem "Hauptdementor" vordringen. Sorgt also dafür, dass ihr zu jeder Zeit eine freie Schusslinie habt und weicht den umhergeisternden Dementoren aus. Fünf Treffer später fliegt ihr mit Seidenschnabel zu dem hell erleuchteten Turm und verhehlt eurem Paten zur Flucht. Tja, und schon ist er da...

Der letzte Schultag

Schaut euch noch einmal gründlich um, kauft euch alles, was es noch zu kaufen gibt, sucht jede Sammelkarte und geht gewissenhaft den Aufgaben vom Schwarzen Brett nach. So sollte einem Sieg Gryffindors nichts mehr im Wege stehen. Glückwunsch!



Hiermit bestelle ich das N-Games-Abonnement:

Ich abonniere

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

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

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnung-/ 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: GENODEM1 GRN)

Ich habe erworben

Ich habe den neuen Leser geworben und weiß, dass ich mich nicht selbst werben kann und dass der neue Leser weder in den letzten 24 Monaten Abonnent gewesen noch in meinem Haushalt leben darf. Als Vermittlungsprämie erhalte ich

- ☐ Tasche, Controller und Memory Card

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Land:

Unterschrift:

Leser werben Leser

Die Vorteile liegen auf der Hand: Ein Abo spart bares Geld und jede Ausgabe wird pünktlich frei Haus geliefert. Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du diese großartige Vermittlungsprämie einstreichen:

Hier kommt die Super-Vermittlungsprämie, eine unschlagbare Kombination: Drei Zubehörtteile, die wirklich jeder braucht, im Paket. Was gibt's da zu zögern?

3 Teile =
1 Prämie!



4 Gamers Soft
Touch Controller

4 Gamers 8 MB
Memory Card



Nintendo GameCube
Tasche NGC 21

Advance #3 5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash XS, ET & 34 Tests, dazu hundertweise Cheats und vieles mehr. * nur € 6,- inkl. Versand (Austral € 7,-)	Advance #4 5 Lösungen: Turko, Spider-Man, Lilo & Stich, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr. * nur € 6,- inkl. Versand (Austral € 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 (Austral € 7,-)	GameCube Lsg #1 Komplett gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007: Kreuzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race. * nur € 6,- inkl. Versand (Austral € 7,-)	GameCube Lsg #2 Komplett gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Fox, Tony Hawk 4, Harry Potter 2, 007: Nightfire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2. * nur € 6,- inkl. Versand (Austral € 7,-)	GameCube Jahrbuch 02 Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN-Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & hundertweise Zubehör & Spiele- und Service-Index. * nur € 9,- inkl. Versand (Austral € 10,-)	Ausgabe 09/2002 2 Lösungen: James Bond 007: Agent in 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 12/2002 3 Lösungen: Resident Evil, Super Mario Sunshine & Turko-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 03/2003 Lösung: Legacy of Kain: Blood Omen 2. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 06/2003 3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Waker, Teil 2. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 07-08/2003 3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter
Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Mario World. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 10/2003 2 Lösungen: PN03, 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 Lösung: Final Fantasy: Crystal Chronicles. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 04/2004

MARIO GOLF
Ihre Abenteuer werden in der Welt der Golf-Spiele fortgesetzt.

ZELDA: FOUR SWORDS
Ihre Abenteuer werden in der Welt der Zelda-Spiele fortgesetzt.

MARIO WARE INC.
Ihre Abenteuer werden in der Welt der Mario Ware-Spiele fortgesetzt.

PINKIN 2
Ihre Abenteuer werden in der Welt der Pinkin-Spiele fortgesetzt.

RESIDENT EVIL 4
Ihre Abenteuer werden in der Welt der Resident Evil-Spiele fortgesetzt.

Pokémon Colosseum
Kolossal: Test, Tipps, Lösung & Riesenposter

Lösung: Vollständiger Pokémon Colosseum-Pokédex.

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
☐ bigN 11/00 | ☐ bigN 12/00
☐ bigN 03/01
☐ bigN 04/01
☐ bigN 01/02
☐ bigN 02/02
☐ bigN 03/02
☐ bigN 04/02 | ☐ bigN 05/02
☐ bigN 06/02
☐ bigN 07-08/02
☐ bigN 09/02
☐ bigN 10/02
☐ bigN 11/02
☐ bigN 01/03
☐ bigN 02/03
☐ bigN 03/03
☐ bigN 06/03
☐ bigN 07-08/03 | ☐ bigN 09/03
☐ N-Games 10/03
☐ N-Games 11/03
☐ N-Games 12/03
☐ N-Games 01/04
☐ N-Games 02/04
☐ N-Games 03/04
☐ N-Games 04/04 |
|---|---|---|---|

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

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Zahlungsweise

- | | |
|--|---|
| ☐ Bargeld liegt bei
☐ Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschte(n) Ausgabe(n) angeben. (IBAN: DE 90 401 640 240 132 964 101); (BIC: GENODE33) | ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
Preise für N-Games/bigN: € 3,50 zzgl. € 1,- PV (Austral + € 2,-) pro Heft, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 zzgl. € 1,- PV (Austral + € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben. |
|--|---|

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

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

44867 Bochum

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für den GameCube!

WOZU DAS GANZE?

Hier haben wir für euch die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet, wobei sich die Auswahl nicht zwangsläufig nach der Wertung richtet. 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 Platz 1
1. Splinter Cell	1	6/03	94%	Amazon: 59,99 €
2. Prince of Persia	1	3/04	92%	Media Markt: 59,99 €
3. Knights of the Temple	1	4/04	90%	Video & Game: 57,95 €



ADVENTURE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. The Legend of Zelda: The Wind Waker	1	5/03	95%	Amazon: 48,99 €
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 €



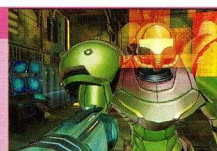
BEAT'EM UP

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Smash Bros. Melee	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 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Metroid Prime	1	4/03	97%	Amazon: 29,99 €
2. XIII	1-4	12/03	92%	Media Markt: 29,99 €
3. Time Splitters 2	1-4	12/02	84%	Video & Game: 29,00 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
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 Platz 1
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
1. Mario Kart: Double Dash!!	1-16	11/03	94%
2. F-Zero GX	1-4	11/03	93%
3. Need for Speed: Underground	1-4	12/03	88%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	52,99 €
Media Markt:	59,00 €
Video & Game:	52,00 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Pokémon Colosseum	1-4	4/04	88%
2. Gladius	1-2	12/03	88%
3. Skies of Arcadia Legends	1	5/03	88%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	55,00 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



SIMULATION

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

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	44,99 €
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. Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	4/04	83%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	57,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	44,95 €



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 Platz 1	
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!!	1-4	11/03	94%	Amazon: 52,99 €
2. Super Smash Bros.	1-4	6/02	94%	Media Markt: 59,00 €
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 NGC22	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	Simulation	=	SIM
Ego-Shooter	=	EGO	Sportspiel	=	SPS
Geschicklichkeit	=	GSK	Strategie	=	STG
Jump'n'Run	=	JNR			

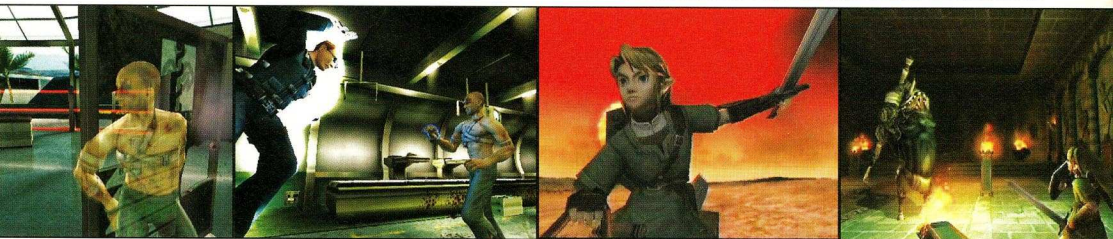
Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
1080° Avalanche	1-4	RSP	12/03	85%	Nintendo mal anders: realistisch und schnell.
18 Wheeler American Pro Truck	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger weg!
3 Engel für Charlie: Volle Power	1-2	RSP	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne 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	2/03	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%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk.
Backyard Football*	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.
Barbarian	1-4	BEU	12/03	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin*	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Beyblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.
Beyond Good & Evil	1	RPG	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 Truckers	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	75%	Verrückt Eierhatz mit spielerischen Macken.
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne*	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Road: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
Blowout*	1	ACT	4/04	65%	Mittelprächtiges Ballerspiel. Nichts, was man wirklich braucht.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traumfälle 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%	Adrenalinetriebenes 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 beugte Sepukku)
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Füßler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Carmen Sandiego	1	JNR	4/04	51%	Wer smart ist, spart das Geld.
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.
Castleween	1	JNR	5/03	36%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Conan	1-2	BEU	4/04	79%	Kloppe- und Comicfans haben ihre Freude.
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 dämmlicher KI.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Grafisch mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	12/03	82%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.
Cubivore*	1	RPG	1/03	69%	Darwin mal anders.
Dakar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.
Darkened 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 Fight for NY	1-4	BEU	5/03	85%	Auch Prügelfans dürfen zugreifen.
Defender	1-2	EGO	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 permanenter 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 Funssportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Meltemweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!
Donald Duck: Phantomias	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Donkey Konga*	1-4	GSK	3/04	77%	Trommelspaß mit kultigem Controller und Japan-Songs.
Doshin the Giant	1	RPG	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.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.
Drome Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewohnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Ego Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n Run.
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int'l 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	RPG	9/02	88%	Horrorshocker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	3/03	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 Fußball 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002*	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Final Fantasy: Crystal Chronicles	1-4	RPG	3/04	87%	Trotz ZGB-Azwang ein "Muss" für Multiplayer.
Fireblade	1	RPG	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flieger.
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.
Gol Gol Hypergrind*	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatelfans mit Hang zu derbem Humor.
Goblin Commander: Unleash the Horde	1-2	STG	4/04	80%	So muss Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	Prügelpaß mit B-Movie Flair.
Gothic Force	1-4	RPG	6/04	76%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Groove Adventure Rave*	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Fable.
Grooverider: Slot Car Thunder*	1-4	RSP	4/04	64%	Höchstwertung für die Kur, Griff ins Klot bei der Pflicht.
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%	Spalfiges Action-Adventure, nicht nur für Kinder.
Haven: Call of the King*	1	ACT	2/03	79%	Ordentlicher Genrecrossover mit Kamera-Problemen.
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 Filmereignis auf dem GameCube.
Hittman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Hobbit: Der	1	ACT	12/03	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Home Run King*	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hot Wheels: World Race*	1-4	RSP	1/04	53%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers*	1	EGO	9/03	71%	Kann Ikuraga 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.
Ikuraga	1-2	EGO	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
International Superstar Soccer 2	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.	
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Zwiel Kleinlein, 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	EGO	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	EGO	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	EGO	1/04	81%	Spaliger 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%	Gehheimtipp für Importfans!
Kirby Air Ride	1-4	RSP	4/04	63%	Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.
Knights of the Temple	1	ACT	4/04	90%	Mittelalterliche Metzelei ohne überflüssigen Ballast.
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%	Legendarität ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Looney Tunes: Back in Action	1	JNR	12/03	49%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Lost Kingdoms 2	1	RPG	6/03	84%	So müssen Fortsetzungen aussehen.
Luis's Mansion	1-4	SPS	5/02	90%	Gelungener Solokarriere 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 Kart: Roadtoad Tour	1-4	SPS	4/04	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.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Mario Party 5	1-4	GSK	1/04	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 ausgeprägtes 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!
Metrod Prime	1	EGD	4/03	97%	Der hellste Stern am Videospielhimmel.
Micro Machines	1-4	RSP	3/03	66%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Midway Arcade Treasures	1-2	ACT	3/04	66%	Teilweise gut, teilweise Müll. Der alten Zeiten wegen...
Minority Report	1	ACT	5/03	57%	Schlechte Verfilmung eines guten Films.
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	4/04	80%	Zwar ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.
MLB Slugfest 2004*	1-2	SPS	5/03	83%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monopoly Party	1-2	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel auf dem meiste 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.
Mortal Champion*	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
MVP Baseball 2004*	1-2	SPS	4/04	81%	Baseball-Fans werden sicher nicht enttäuscht sein.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	BEU	12/02	64%	Anspruchslos Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum**	1-2	RSP	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 Durchschnit.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA Street*	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3*	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003*	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004*	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Proli-Faktor.
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden?
NFL Blitz 2002*	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003*	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NFL Street	1-4	SPS	1/04	84%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
NFL Quarterback Club 2002*	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber spaßig.
NHL Hitz Pro*	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection*	1-4	GSK	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever*	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	1	JNR	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Pac-Man Vs.	2-4	GSK	4/03	80%	Uralters Spiel, aber zu viert eine Wucht!
Phantasy Star Online: Episode I & II	1-4	RPG	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Phantasy Star Online: Episode III*	1-4	STG	4/04	84%	Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Ploniers.
Pikmin	1	STG	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
Pikmin 2*	1-2	STG	4/04	91%	Toll erweitertes Pikmin, mit lahmem Multiplayer-Modus.
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!
Pokemon Channel	1	ADV	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingeeifelte Fans.
Pokemon Colosseum	1-4	RPG	4/04	88%	Pflichtkauf für alle Pokémon-Fans!
Powerful Pro Baseball 9*	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hart gesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Powerpuff Girls: Gurlenskurken	1	JNR	3/04	38%	Ein richtiger Powerpuff-Neppi!
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%	Müßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2/04	75%	Preis-Leistung eher mau, macht aber Spaß.
Racing Evolution	1-2	RSP	3/04	70%	Unauffälliges Rennspiel. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rally Championship	1-4	RSP	4/03	66%	Gut ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	89%	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	EGD	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 Neuaufgaben 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	STG	7/04	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-Nikki ist einfach besser.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	1/03	65%	Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Pharao im Grab um.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Serious Sam: The Next Encounter	1-4	ACT	4/04	70%	Brutale Brachialaction zum günstigen Preis.
Shinkisekai Evoluta*	1	RPG	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	*RULPS - 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%	Himmelsches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive*	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesentauschung! Ab in die Schrottpresse!
Smuggler's Run: Warzones	1-2	RPG	10/02	82%	Ibleufu-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%	Halbgarbes Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	2/04	86%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.
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 überzettes 08/15-Jump'n'Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchgewachsen.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	ACT	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX 3	1-4	SPS	12/03	89%	Belebend wie die kalte 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	1-4	ACT	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/03	75%	Gesandigtes Star Wars-Spiel.
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	EGO	1/03	80%	Lineare 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	1-2	SPS	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops*	1-2	RPG	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Summoner A Goddess Reborn	1	SPS	7/03	78%	Eher für Game-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 spaltig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordnentliches 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 Motorsport-Rennen mit häufigen Frustrationen.
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 Hüpfier mit katastrophaler Technik.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1-2	ACT	4/04	61%	Ideenlose Wiederbelebung eines Kultspiels.
Tennis 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	EGO	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	96%	Das ultimative Funsportspiel!
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	12/03	91%	Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
Transworld Surf: Next Wave	1-4	ACT	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	RSP	6/03	78%	Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen in 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 "erststen" Wrestling-Spielen.
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsspaark 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 Raffinesse.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebölze.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1-4	GSK	12/03	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario Ware Inc.: Mega Party Game's*	1-4	GSK	4/04	74%	Einzelspieler greifen nach Möglichkeit zur GBA-Version.
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	1-2	GSK	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzen.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich Klasse.
W-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XIII	1-4	EGO	12/03	92%	Ein rundherum toller Comic-Shooter!
XGRA	1-2	RSP	12/03	73%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	6/03	58%	Enttäuschender Serienaufkick 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: Four Swords +*	1-4	ADV	4/04	89%	Abartig geniales Multiplayer-Spiel.
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	4/03	87%	Einer 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.



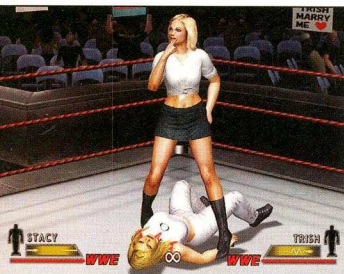
Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen unseren "Loser"-Award.

Hammermäßig!



Spider-Man 2

Alles ganz geheim: Um den Kinobesuchern keine Geheimnisse zu verraten, gibt es die Testversion von **Spider-Man 2** erst in etwa zeitgleich zum Filmstart. Dass das Spiel richtig gut wird, wissen wir bereits. Wie gut, wird der ausführliche Test in unserer nächsten Ausgabe zeigen.



WWE Day of Reckoning

Etwa 100 Euro mussten Wrestlingfans für ein einigermaßen ordentliches Ticket bei der letzten WWE-Tour berappen. Viel Geld. Da greifen wir lieber zu **Day of Reckoning** und zeigen der McMahon-Sippe, wo der Hammer wirklich hängt. In unserer nächsten Ausgabe werden wir Heavyweight Champion of the World. Und zwar undisputed. Wetten?



Digimon Rumble Arena 2

Und noch mal dürfen die Fäuste fliegen. Atari lädt zu einem Royal Rumble der etwas anderen Art und lässt euch mit über 40 Digimon in skurrilen Arenen (Eisgletscher, Feuerfelder...) antreten. Allein oder zu viert. Signature Moves und freispielfähige, geheime Digimon inklusive. Ob die wilde Rauferei sich lohnt, verraten wir in der nächsten N-Games.

Und sonst?

Auch Spider-Mans Comic-Kollegin **Catwoman** werden wir ordentlich befummeln. Anschließend treten wir bei **Lotus Extreme** aufs Gas und entspannen bei einer Runde **Paradise Pool**. Auch auf dem GBA geht's weiter rund, unter anderem rechnen wir mit Testversionen der neuen Pokémon Editionen **Flery Red** und **Leaf Green**, **Mario Golf Advance Tour**, **Spider-Man 2**, **Wer wird Millionär?** und vielen mehr. Außerdem bereiten wir uns natürlich gewissenhaft auf die im August stattfindende Games Convention vor.

Die nächste Ausgabe liegt am 25.08.2004 im Handel.

Herausgeber

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift

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

Geschäftsführer

Michel Kieselstein
E-Mail: michel@brustein.com

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

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

Textchef

Titus Funkel (TF)

Redaktion

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

Layout

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

Karikaturen

Glenn M. Bülow

Druck

Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 - 44867 Bochum

Vertrieb

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

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michel@brustein.com
Tel.: 02327 - 324669

ABO-Service

BrüSt Verlag GmbH
N-Games ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Zweijahresabo Inland (11 Ausgaben): € 38,50
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Zweijahresabo Ausland: € 43,50
Kontakt:
E-Mail: abo@brustein.com
Tel.: 02327 - 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

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

Titel:

Shrek 2: Shrek ist ein eingetragenes Warenzeichen von DreamWorks LLC. Shrek 2, Shrek Ear Design, Shrek "S" und Princess Fiona (tm) & © 2004 DreamWorks LLC. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Hero Time ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. ACADEMY AWARD® ist ein eingetragenes Warenzeichen und eine Dienstleistungsmarke der Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

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 stillen Tarnanzug erhaltet ihr, wenn ihr das Spiel einmal komplett durchzockt und Otacorn am Ende überlebt. Damit das geschieht, müsst ihr bei der Follerszene nach dem Kampf mit Sniper Wolf aufgeben.

Dog Tags der Endgegner

Die Dog Tags der Chiefgegner 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. Vulkan Raven verliert sein Dog Tag ganz von selbst, nachdem er bezwungen worden ist. Es liegt bei seiner Gatling Gun. Liquid Snakes Dog Tag einzusammeln, ist etwas komplizierter. Ihr müsst ihm im Kampf so geschickt eine vor den Lärz boxen, dass er aus dem Gleichgewicht kommt und sich am Rand des Kampfplatzes festhalten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Bei der Aktion verliert der schlimmste Finger sein Dog Tag, das ihr dann nur noch aufzusammeln braucht.

Sprengstoffe

Wenn ihr keine Claymore-Minen mehr habt, 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.

Boss-Survival-Modus

Spielt das Spiel wenigstens einmal erfolgreich durch. Dadurch wird auch ein neues Speicher-Icon freigeschaltet.

Crimson Ninja

Spielt das Spiel wenigstens zweimal erfolgreich durch. Dadurch wird auch ein neues Speicher-Icon freigeschaltet.

Neue Endsequenz

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

Mario Golf: Toadstool Tour

Pikmin auf dem Platz

Sucht euch einen Parcours aus, auf dem Blumenfelder wachsen. Feuert danach den Ball mitten rein in die Pflänzchen. Wenn ihr jetzt genau hinsieht, könnt ihr einige Pikmin erkennen, die von dem Ball durch die Gegend gekugelt werden.

Turniere freischalten

Halte auf dem Startbildschirm Z und Start gedrückt. Begebt euch zum Passwortmenü für die Turniere. Hier könnt ihr dann die folgenden Codewörter eingeben.

Passwort

9L3L9K9R
2G4L67PN
0EKW5G7U
BIG08ULZ
ELBUT3PX
GGAA241
CEUFPX1

Turnier

Bowser Badlands
Bowser Jr.'s Jumbo
Camp Hyrule
Hollywood Video
Peach's Castle Grounds course
Super Mario Open
Target Tour

One-on-One-putt-Minispiel

Wenn ihr die jeweilige Bedingung erfüllt, werden die entsprechenden Minispiele freigeschaltet.

Minispiel

One-on-One-putt (Front 9)
One-On-One-putt (Back 9)
One-On-One-putt (Alle 18 Löcher)

Bedingung

Beendet alle drei Birdie-Herausforderungen
Beendet One-On-One-putt (Front 9)
Beendet One-On-One-putt (Back 9)

Neue Greens

Auch für die neuen Greens müsst ihr die jeweiligen Bedingungen erfüllen.

Green

Blooper Bay T-Greens
Bowser Badlands T-Greens
Cheep Cheep Falls T-Greens
Lakitu Valley T-Greens
Peach's Castle Grounds T-Greens
Shifting Sands T-Greens

Bedingung

Gewinnt die Blooper Star Open
Gewinnt die Bowser Star Meisterschaft
Gewinnt das Cheep Cheep Star-Turnier
Gewinnt den Lakitu Star Cup
Gewinnt Peach's Star Invitational
Gewinnt Sands Star Classic

Freischaltbare Charaktere

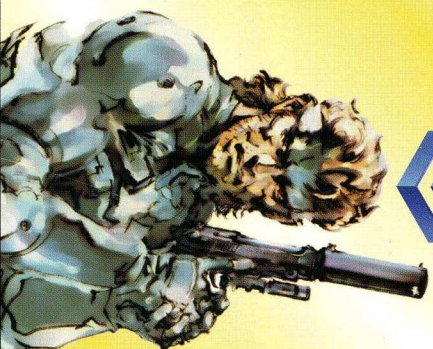
Und schließlich warten für die jeweilige Anforderung auch ein paar neue Spieler auf euch.

Spieler

Boo
Bowser Jr.
Pety Piranha
Shadow Mario

Bedingung

Holt euch 50 Best-Badges
Bewältigt die Birdie-Herausforderungen (Front 9 Back 9 und alle 18 Löcher)
Bewältigt alle Minispiele (außer der Birdie-Herausforderung) auf Anfänger, Fortgeschrittener und Profi
Bewältigt den Ringsschussmodus



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
 THE TWIN SNAKES



ACTION

ADVENTURE

BEAT'EM-UP

GESCHICKLICHKEIT

JUMP'N'RUN

RENNSPIEL

ROLLENSPIEL

SHOOT'EM-UP

SIMULATION

SPORTSPIEL

STRATEGIE