



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

6/2004 Oktober/Dezember

GAMES

100% NINTENDO

2,90 €

NINTENDO

DS

Alle Daten,
Fakten,
Spiele!

DONKEY
KONGA

Test: Nintendo haut
auf die Pauke!

PIKMIN 2

Test: Noch besser
als der erste Teil!

WARIO WARE

Test: Nintendo läßt
die Party steigen!

SECOND SIGHT

Test: Das beste
Actionspiel der Saison!

In diesem Heft:

- 34 neue Spiele im Test!
- Doppelposter:
WWE & Sonic!
- Alle News der Games
Convention 2004!
- Sämtliche GameCube-
Spiele im Kurztest!

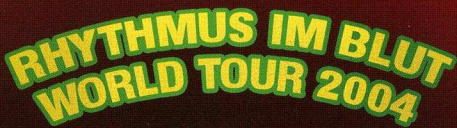


DAY OF RECKONING

44867 Bochum
alt bezahlt, Y43530

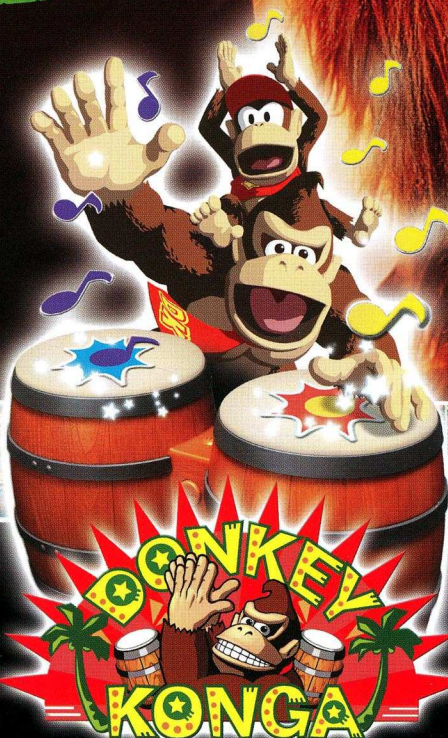
meCube ausführlich getestet.

Fight for N.Y., NHL 2005, Mario Golf:
Advance Tour, Pokémon: Blattgrün/Feuerrot und viele weitere Topspiele!



- 15. OKTOBER – ERÖFFNUNGS-SESSION LIVE IM WOHNZIMMER
- 17. OKTOBER – JAM-SESSION MIT MEINEN BESTEN FREUNDEN BEI TIM
- 21. OKTOBER – TROMMEL-PARTY IN DER UNI – AUSVERKAUFT!
- 24. OKTOBER – PAPA MACHT SICH ZUM AFFEN! (SUPERLUSTIG)
- 26. OKTOBER – OPEN-AIR-AUFTRITT AUF DER GRILLPARTY – 3 ZUGABEN!
- 2. NOVEMBER – GIG BEI LAURAS GEBURTSTAGSPARTY! (SIE MAG MICH!)
- 6. NOVEMBER – HAUSKONZERT MIT ONKEL MICHA UND TANTE LEA ALS GASTSTARS
- 12. NOVEMBER – ALS HAUPT-ACT BEIM SCHULFEST GEBUCHT! (MIT AUTOGRAMMSTUNDE!)

AB 15. OKTOBER IM HANDEL!

NINTENDO
GAMECUBE

Hier kommt der Rhythmus, bei dem jeder mitmuss!
Feiere eine wilde Donkey Konga Party, und lade
alle deine Freunde ein! Trommle die Kongas und
bring die Party zum Beben! Du bist der Star – dein
Publikum wird dich lieben!

DONKEY KONGA.
Karaoke für deine Hände!

Erlebe Donkey Konga live! Alle Infos auf www.nintendo.de

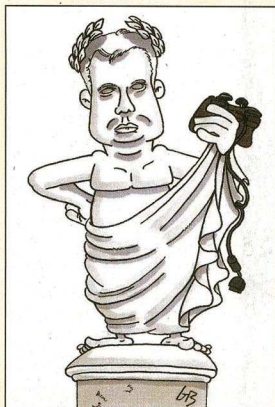
Editorial

Active Gaming

Nee, nee, man hat's nicht leicht. Schon gar nicht, wenn das bescheidene, eigene Büro direkt an den Testraum der Redaktion grenzt. Und wenn dann noch Nintendo zu Besuch kommt und unter anderem *Donkey Konga* mitbringt, wird's besonders heikel. Bongada-bongada-bong-klatzsch-klatzsch-bongada-bong-klatzsch-klatzsch. Ja, Herrschaftszeiten, wie soll man denn da noch all die Texte redigieren, Seitenpläne aktualisieren oder gar mit Publishern telefonieren? Das geht ja gar nicht. Was tun? Klar doch, selber *Donkey Konga* spielen! Selten hat uns ein Spiel so viel kollektive Freude bereitet wie dieses und die gesamte Redaktion unerbittlich an den Fernseher gefesselt. *Donkey Konga* ist ein absolutes "Muss" für alle GameCube-Besitzer, unseren begeisterten Test lest ihr auf Seite 38.

Auch sonst wurden wir für diese Ausgabe mit vielen erstklassigen Testmustern versorgt, darunter *WWE Day of Reckoning*, das bisher beste Wrestlingspiel für den Cube, der großartige Psychoschocker *Second Sight*, das innovative *Animal Crossing* und natürlich *Pikmin 2*, *Def Jam: Fight for New York* sowie *NHL 2005*, die ihre Vorgänger allesamt deutlich übertreffen. Und das ist erst der Anfang. Je näher das Weihnachtsgeschäft rückt, desto stärker kommt die Softwarelawine ins Rollen. Für alle Neueinsteiger und echten Fans bringen wir deshalb im November das große Nintendo Lösungsheft heraus. Darin findet ihr unter anderem detaillierte (Karten-) Lösungen zu den absolut besten GameCube-Spielen und die umfangreichste Sammlung an Cheats, Tipps und Tricks, die ihr euch überhaupt nur vorstellen könnt. Unbedingt vormerken!

Martin Mirbach



Super Sonic!



Ein ganz besonderes Preisausschreiben für alle Sonic-Fans veranstalten wir diesmal in Zusammenarbeit mit THQ. Als Hauptpreis gibt es einen streng limitierten **Sonic Advance 3-GBA mit Original-Autogramm von Yuji Naka**, dem Chef des Sonic Teams. Weiterhin sind drei weltweit vergriffene **Sammeleditionen zu Sonics zehnjährigem Geburtstag anno 2001 mit Dreamcastspiel Sonic Adventure 2** in der Japanversion und exklusiver Sammelschatulle mit Sonic-History auf CD, goldener Jubiläumsmünze und Booklet zu gewinnen. Als **Trostpreise gibt es fünf Sonic Advance 3 T-Shirts**. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, reicht eine Postkarte mit Stichwort "Sonic" an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum



Einsendeschluss ist der **30.11.2004**. Viel Glück!

Ein Abo lohnt doppelt!

Als besonderer Service liegt allen Abo-Exemplaren dieser Ausgabe eine kostenlose Leseprobe aus dem **Dino/Panini-Verlag** bei. In diesem Sonderheft findet ihr Auszüge der erfolgreichen Romanserie zu Videospielen, darunter **Halo: Die Invasion**, **Resident Evil: Apocalypse** und **Sacred: Engelsblut**. Ein großes **Resident Evil-Preisausschreiben** gibt's obendrein. Und da wir uns auch in Zukunft um reizvolle Extras für unsere Abonnenten bemühen werden, solltet ihr spätestens jetzt die Seite 82 aufschlagen und euch über die weiteren Vorteile eines N-Games-Abos informieren. Viel Spaß!



Rubriken

Abo-Angebot	82
Best Buy	84
Charts	26
Cheatkarten	92
Gamewatch	12
GCN-Index	86
Impressum	90
Lesertests	70
Nachbestellseite	83
News	6
Posthütte	66
Vorschau	90
Wertungssystem	27

Feature

Nintendo DS	6
Neues Design und massenweise Spiele!	
Games Convention 2004	
Tolle Fotos von der GC	11
Vom Spiel zum Film	14
Videospiele auf der Kinoleinwand	
NES Classics	60
Nintendo-Klassiker der 80er auf dem GBA!	

Tipps & Tricks

Cheats, Tipps & Tricks	72
Diesmal mit Harry Potter, Shrek und Spider-Man!	
Komplett gelöst!	74
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	

Previews

Advance Wars: Under Fire	20
Donkey Kong: Jungle Beat	22
Far Cry: Instincts	25
Killer 7	24
Mega Man X:	
Command Mission	25
The Legend of Zelda:	
Four Swords Adventures	24
The Urbz	24
Viewtiful Joe 2	25



WWE: Day of Reckoning

Vom Wrestling-Newbie zum WWE-Superstar!

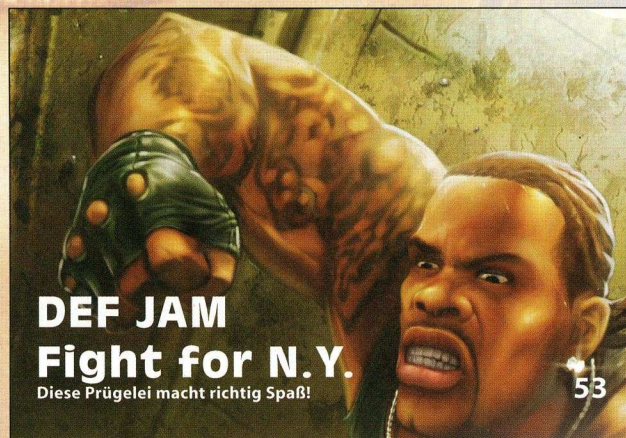
30



SECOND SIGHT

Auf den ersten Blick ein super Spiel. Und auf den zweiten?

32



DEF JAM Fight for N.Y.

Diese Prügelei macht richtig Spaß!

53



DONKEY KONGA

Party im Dschungel – das wird ein heißer Affentanz!

38



ANIMAL CROSSING

Wo sich Fuchs und Hase "Gute Nacht" sagen...

36



PIKMIN 2

Nintendo gräbt den Garten um!

40

GameCube-Tests

Animal Crossing	36
Catwoman	54
Dej Jam:	
Fight for N.Y.	53
Donkey Konga	38
Madden NFL 2005	57
Mega Man:	
Anniversary Collection	56
NCAA Football 2005	58
NHL 2005	52
Paper Mario 2	59
Pikmin 2	40
Pool Paradise	59
Ribbit King	56
Second Sight	32
Spider-Man 2	42
Tales of Symphonia	56
Terminator 3:	
The Redemption	58
Tiger Woods PGA Tour 2005	58
Wario Ware Inc.:	
Mega Party Game\$	55
WWE:	
Day of Reckoning	30

GBA-Tests

Catwoman	65
Kirby & The Amazing Mirror	65
Kühe sind los, Die	64
Mario Golf: Advance Tour	63
Pokémon Feuerrot / Blattgrün	64
Spider-Man 2	64

Gewinnspiel

Kühe sind los, Die	65
Sonic Advance 3	3



DS-Spiele in Arbeit

Atari	Atari Classics
Atlus	Caduceus
	Snowboard Kids DS
Bandai	Meteos
	Mobile Suit Gundam Seed
Capcom	Mega Man Battle Network
	Viewtiful Joe
	plus ein weiteres Spiel
Electronic Arts	GoldenEye
	Madden NFL
	Need For Speed Underground
	Tiger Woods PGA Tour Golf
	The Urbz: Sims in the City
Hudson Soft	Bomberman
Koei	Dynasty Warriors
	plus zwei weitere Spiele
Konami	Boktai
	Castlevania
	Dragon Booster
	Frogger 2005
	Survival Kids
	World Soccer Winning Eleven
	Vandal Hearts
	WINX
	Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubad.
Majesco	Moonlight Fables
	Nanostray
	plus drei weitere Spiele
Namco	New Mr. Driller
	Pac 'n Roll
	Pac-Pix
Orbital Media	Vier Spiele in den Genres
	Action-Plattform, Strategie-Rollenspiel,
	Combat Racing und Familie
SEGA	Project Rub
	Sonic DS
Square Enix	Secret of Mana
	Slime Morimori Dragon Quest
	Dragon Quest Monsters
	Egg Monster Heroes
	Final Fantasy Crystal Chronicles
Summitsoft	Air Assault 2
	Organizer Plus
Tecmo	Monster Rancher
	plus ein weiteres Spiel
Telegames	Ultimate Brain Games
	Ultimate Card Games
	Ultimate Pocket Games
THQ	SpongeBob SquarePants
	plus fünf weitere Spiele
Ubi Soft	Asphalt GT
	Rayman
	plus weitere Spiele,
	darunter eine Filmlizenz für
	Anfang 2005
Vivendi	
Universal	Robots

NINTENDO DS

Neues Design und ein ganzer Sack voll Spiele!

Sensation: Der Nintendo DS heißt ab sofort – Nintendo DS! Ha, ha, kleiner Scherz am Rande... Die Neuigkeit dahinter ist eigentlich nur, dass die Bezeichnung Nintendo DS nun kein Arbeitstitel oder Projektname mehr ist, sondern von Nintendo als offizielle Produktbezeichnung bestätigt wurde.

Interessanter ist da schon das neue Design des Handhelds, welches ihr auf diesen Seiten

der Nintendo DS auch mit Stereo-Lautsprechern ausgestattet. Irgendwo soll sich auch noch ein Schacht für den Touch-Screen-Stift befinden, aber wo genau der versteckt ist, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen.

Mittlerweile befinden sich weltweit über 120 Titel für den DS in Arbeit, neben ein paar Exoten auch schon eine ganze Reihe großer Namen. Eine Auswahl an angekündigten



bewundern könnt. Das Gerät ist nun flacher mit schwarzem Gehäuse und platinfarbener Abdeckung, um den High Tech-Charakter stärker hervorzuheben. Die Spieltasten wurden etwas vergrößert und umgestaltet, der Ein/Aus-Schalter befindet sich jetzt links über dem Steuerkreuz. Wir nehmen an, dass die Konsole durch längeres Halten dieses Knopfes ein- und ausgeschaltet wird. Wie am oberen Bildschirm

unschwer zu erkennen, ist Spielen findet ihr am linken Seitenrand; in den meisten Fällen handelt es sich allerdings noch um Arbeitstitel. Als Releasedatum des Nintendo DS wird für Europa weiterhin das erste Quartal 2005 angepeilt, während in Japan und den USA die Konsole noch in diesem Jahr erscheinen soll. Über einen Preis schweigt sich Nintendo weiterhin aus – dieser soll, zusammen mit dem genauen Datum, „zu einem späteren Zeitpunkt“ bekannt gegeben werden.



Kein Rare für Nintendo DS

Auf der Rare-Homepage antwortete die Softwarewerkstatt zweideutig auf die Frage, ob man Spiele für den DS entwickelt: "Klingt cool, aber wir machen keine DS-Spiele. Oder doch? ODER DOCH?" Mittlerweile gab Microsoft bekannt, dass keines ihrer Entwicklerstudios an Spielen für den DS arbeitet. Zwar wird es von Rare weiterhin GBA-Spiele geben, ansonsten wollte man sich bei Microsoft aber ausschließlich auf Xbox und Windows konzentrieren.



Nintendo DS für 120 Euro?

Die Gerüchteküche brodelt heiß: Der australische Spielwarenhändler "Mr. Toys Toyworld" kennt angeblich schon den Preis des Nintendo DS. Demnach soll die Konsole Ende Februar in Australien auf den Markt kommen und 199,99 Australische Dollar kosten, was umgerechnet etwa 115 bis 120 Euro wären. Die Spiele sollen angeblich 10 Australische Dollar (ca. 6 Euro) billiger sein, als GBA-Software, welche momentan ca. 70 Australische Dollar (knapp über 40 Euro) kostet. Somit würde DS-Software bei umge-

rechnet etwa 35 Euro liegen. Nintendo hat sich zu diesen Preisspekulationen noch nicht geäußert.



Infos zu The Urbz

EA ließ erste Infos zu *The Urbz* verlauten: Der untere Bildschirm des DS ist eine Art PDA (also ein Mini-Computer) für die Urbz, welches mit dem Finger oder dem Stylus bedient wird. Dort bekommt man z.B. eine Karte zu sehen oder liest Nachrichten. Außerdem wird der untere Bildschirm für soziale Kontakte (also hauptsächlich Gespräche) verwendet. Auf dem oberen Screen bewegt man seinen Urb mit dem Steuerkreuz und interagiert durch A und B mit den Objekten. Die Minispiele entsprechen denen

der GBA-Version, teilweise wird aber auch der Touchscreen zum Einsatz kommen.



**IRGENDWIE ALLES SO
GANZ ANDERS HIER.**

**ES GIBT EINEN ORT,
WO DIE GEMÜSEHÄNDLER...**



Newsflash

Atari (1) [war auf der GC mit zahlreichen Premieren vertreten. Ganz besonders viel Wert legten die Jungs und Mädels auf *Sid Meier's Pirates!*]

10tacle [das junge Entwicklerstudio präsentierte sich und seine Ideen auf der diesjährigen GC zum ersten Mal überhaupt der Öffentlichkeit]

bhw [hat auf der GC die Gründung einer haus-eigenen Division für Videospiele bekannt gegeben]

Bigben Interactive [konnte sich gleich die Zusammenarbeit mit mehreren namhaften Peripheriegerätpartnern sichern]

Codemasters (1) [dementiert das Gerücht, man würde von Ubisoft aufgekauft werden]

Codemasters (2) [arbeitet zur Promotion von *DTM Race Driver 2* mit dem Modellbauer Revell zusammen]

EA (1) [stellt für die deutschen EA-Cyber Games nicht nur Preise zur Verfügung, die Finalisten (2 für Österreich, 2 für die Schweiz, 5 für Deutschland) fliegen auch zur Cyber Games-Weltmeisterschaft nach San Francisco um dort um Preise im Gesamtwert von 420.000 Dollar anzutreten]

EA (2) [verschiebt *Medal of Honor: Pacific Assault*. Vor November wird es nun mit dem Titel garantiert nichts mehr]

GCDC [die noch junge jährliche Konferenzveranstaltung deutscher Entwickler ist bereits in ihrem zweiten Jahr die größte nationale Veranstaltung ihrer Art]

Jeffrey Lapin [der Ex-CEO von Take 2 sitzt nun im Aufsichtsrat von Mobile Scope]

JoWooD [die Macher von Söldner wollen nach dem extrem erfolgreichen ersten Geschäftshalbjahr nun auch ins Konsolenbusiness einsteigen]

Microsoft (1) [hat den europäischen X0-Presse-Event gecancelt und setzt lieber auf mehrere kleine, dafür nationale Projekte]

Microsoft (2) [Bill Gates hält auch 2005 wie gewohnt ein Vorwort zur Consumer Electronics Show in Las Vegas zum Thema „Zukunft der Unterhaltungselektronik“]

Nintendo [darf sich über umfassende Unter-

Robots

Maschinenaufstand

Hersteller: Eurocom

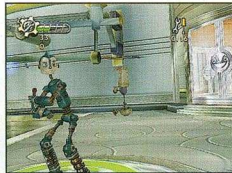
Genre: ADV

Erhältlich: 2005

Erwartung:

Passend zum Animationsfilm, den 20th Century Fox Anfang 2005 in unsere Kinos bringt, steuert ihr in *Robots* den Robo-Akteur Rodney Copperbottom durch seine voll interaktive 3D-Landschaft. Ein übler Tyrann schwingt sich in seiner mechanischen Welt zum unrechtmäßigen Herrscher über Schrauben und Muttern auf. Natürlich müsst ihr dem Schurken ausgiebig auf die Finger klopfen, um seine MACHenschaften zu vereiteln. Als vollwertiger Androide kann Rodney

Teile seines Körpers austauschen und so neue Fähigkeiten für den Kampf gegen seinen Gegner erlernen. Spiel und Film gehen, dank extrem storynaher Handlung und zahlreicher Movie-



Charaktere, eng ineinander über. Weitere Einzelheiten folgen in der nächsten Ausgabe.

◀ Zum großen Teil werden auch im Spiel **Originalanimationen** des Films zu sehen sein.

Intellivision Lives!

GCN

Oh, mein Gott! ES LEBT!

Hersteller: Realtime Assoc.

Genre: GSK

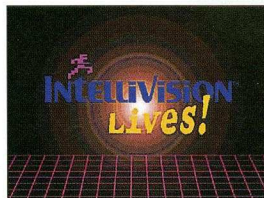
Erhältlich: 2004

Erwartung:

Ein Hoch der Nostalgie! Die 80er kommen dick und rund auf den Würfel zurück. Über 60 (!) Klassiker des Intellivision-Systems stellt Realtime auf Würfel-disc gepresst in unsere Softwareregale. Darunter sind Spiele wie *Astrosplash*, *Baseball*, *Basketball*, *Buzz Bombers*, *Football*, *Golf*, *Hockey*, *Hover Force*, *Night Stalker*, *Pinball*, *Shark!*, *Sharki*, *Skiing*, *Snafu*, *Space Armada*, *Space Battle*, *Star*

Strike, *Sub Hunt*, *Thin Ice*, *Thunder Castle*, *Tower of Doom*, *Vectron*, *Volleyball* und tonnenweise mehr.

Abgerundet von Kommentaren der Entwickler und einiger Bonus-Features wie z.B. Original-Verpackungen und zu einem echten Kampfpreis angeboten könnte *Intellivision Lives!* einige Fans finden!



◀ Wer sich selbst noch an die Originalen erinnern kann ist offiziell ein **ALTER SACK!**

Viva Football

GCN

Fußballspiel mit neuem Ansatz

Hersteller: DC Studios

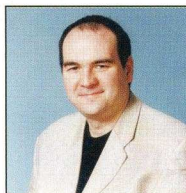
Genre: SPS

Erhältlich: n.n.b.

Erwartung:

Die DC Studios (bekannt durch Sportspiele wie *NBA Jam 2002*, *Salt Lake 2002* oder zu 8-bit/16-bit-Zeiten die *Kickoff*-Serie) und der Entwickleraltmeister Dino Dini werkeln momentan an einem neuen Fußballspiel für sämtliche Konsolen. Die große Schwachstelle, die Dini in den gegenwärtigen Games zum Thema sieht, ist der Fokus auf das Spiel selbst, anstatt den Spieler in den Mittelpunkt zu stellen. Das möchte der gute

Mann zusammen mit seinem DC-Team nun ändern und ein „völlig revolutionäres Konzept in Sachen Sportspiele“ präsentieren. Bis dahin dauert's aber wohl noch ein ganzes Stück, trotzdem klingt der Ansatz schon mal klasse! Nähere Infos findet ihr natürlich in unseren zukünftigen Ausgaben.



◀ **Dino Dini**, Mastermind hinter Spielen wie *Kickoff*, *Player Manager* oder (*Überschätzung!*) *Dino Dini's Football*.

Alien Hominid

GCN

Kult-Schlägerei auf 2D!

Hersteller: The Behemoth Genre: BEU Erhältlich: 2004 Erwartung:     

Wer sich auch mit dem Rand des Game-Universums ein wenig auskennt, kann mit dem Titel *Alien Hominid* eventuell schon etwas anfangen. Denn die frei verfügbaren Prototyp-Varianten des spaßigen Prügelspiels wurden mittlerweile aus allen Ecken der Welt immerhin über sechs Mio. Mal online heruntergeladen. Mit einer solch gewaltigen Fanbasis im Rücken ist es also

kein Wunder, dass die Jungs von The Behemoth für ihr erstes Konsolenspiel überhaupt auf das rabiate Alien mitsamt seinem Schlägertechnik- und Waffenarsenal setzen. Immerhin geht es für den kleinen Kerl um die Rückeroberung seines UFOs aus den Händen des FBI. Auf Wunsch auch zusammen mit einem Freund im Co-op-Modus.



◀ **Butterweiche, handgezeichnete Cel-Shading-Hintergründe** warten auf Würfel-Prügelfans!

Scaler

GCN

Kampf den Schuppen!

Hersteller: AZM Genre: JNR Erhältlich: 2004 Erwartung:     

Bobby „Scaler“ Johnson marschiert eines Tages nix Böses ahnend in das Häuschen seines Nachbarn. Den findet er dort zwar nicht vor, dafür liegen aber reichlich offensichtliche Pläne zur Eroberung der Weltherrschaft auf dem Tisch herum. Anscheinend will der gute Mann sämtliche Eidechsen der Erde einfangen und dann zu seiner persönlichen Privatarmee mutieren lassen.



Nee, nicht mit uns. Wir verwandeln uns selbst in eine Echse und attackieren den Feind mitten aus seinen eigenen Reihen heraus. Ihr seht schon: Ganz ernst ist das Spiel nicht. Es fesselt lieber mit sehr viel Selbstironie, Humor, Charme und Spielwitz eure Aufmerksamkeit. Charmatisches JNR rund ums Reptil!

◀ **Geniale Fähigkeiten** wie Chameleon-Tarnung oder die Gewandheit eines Geckos warten auf euch.

Die Unglaublichen

GCN

Disney und Pixar basteln mal wieder

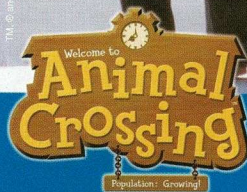
Hersteller: Heavy Iron Genre: ACT Erhältlich: 2004 Erwartung:     

Pünktlich zum Kinostart des nächsten Pixar-Animationshits *Die Unglaublichen* kommt nach *Findet Nemo* die nächste Versoffung einer Disney/Pixar-Combo in die Daddelregale. Neben Mr. Unglaublich und Elastigirl dürft ihr hier auch noch geheime Charaktere übernehmen. Bisher macht Elastigirl mit ihren dehnbaren Körperteilen am meisten Laune! Sie prügelt ihre Gegner



dank ellenlanger Arme und Beine problemlos von einem Ende des Bildschirms zum nächsten. Kleine Shooter-Elemente und Feinde, die Pixar zwar für den Film eingeplant, im Laufe dessen Entwicklung aber fallen gelassen und exklusiv für das Videospiel weiterentwickelt hat, sollen Fans des Streifens noch weiter reizen.

◀ **Mr. Unglaublich stiehlt seine Muckis.** Neben ihm dürft ihr noch drei weitere Filmhelden durchs Spiel begleiten.



IRGENDWIE ALLES SO GANZ ANDERS HIER.

...MINDESTENS SO SELTSAM SIND, WIE DIE POLIZISTEN.

AB 24.09. KANNST DU WAS ERLEBEN!

WWW.NINTENDO.DE



Newsflash

stützung der Third Parties zum DS freuen. Über 120 (!) Titel befinden sich bereits in der Entwicklung. Gebt euch unser DS-Newsfeature in dieser Ausgabe!

Raubkopierer [in Frankfurt hat die GVG zusammen mit der Frankfurter Staatsanwaltschaft mehrere Raubkopier-Server mit Spiele- und Filmdateien vom Netz genommen und beschlagnahmt]

Saitek [sah die Zeit für ein neues, moderneres Logo gekommen. Man tritt nun ganz in Blau und Weiß auf]

Sega [musste zwar im 1. Quartal ihres Geschäftsjahres einen spürbaren Umsatzrückgang hinnehmen, war aber dennoch mit dem Ergebnis sehr zufrieden]

Shigeru Miyamoto [hat sich auf einer europäischen Pressekonferenz am 18. August per Videobotschaft zum Thema Nintendo DS geäußert. News findet ihr in dieser Ausgabe!]

Sony (1) [arbeitet zwecks Promo über die GC in Leipzig mit NBC Giga, MTV und VIVA zusammen]

Sony (2) [hat in der Schweiz über Juni und Juli so viele PS2s verkauft wie sonst nur mitten im Weihnachtsgeschäft]

Sony (3) [kann sich über weitere Budget-Titel aus den Häusern Trend Verlag & Phoenix Games für PSone und PS2 freuen]

Sony (4) [die US-Abteilung von Sony hat einen Vertrag mit der Eishockey-Legende Wayne Gretzky abgeschlossen. Der Vertrag läuft zunächst drei Jahre]

Spielwaremesse [die Spielwaremesse feiert mit einem europäischen Gemeinschaftsstand auf der diesjährigen American International Toy Fair in New York Premiere]

Take 2 [wird Tim Burtons Verfilmung des Roald Dahl Romans *Charlie und die Schokoladenfabrik* versorgen]

THQ (1) [räumte auf der GC in Leipzig ebenfalls gut das Publikum ab. Immerhin elf Deutschland- und Europapremieren in Sachen Software gab es am THQ-Stand zu bestaunen]

THQ (2) [hat einen Vertrag mit den Animationsstudios Pixar (*Findet Nemo*) für weitere, exklusive Zusammenarbeit in der Zukunft abgeschlossen]

Große Haie, kleine Fische

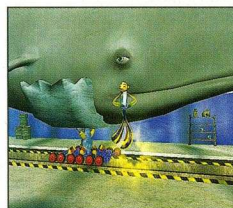
GCN

Bunte Meeresfrüchte-Platte für den Würfel

Hersteller: Edge of Reality Genre: ADV Erhältlich: 2004 Erwartung:    

Edge of Reality setzt für ihre Versetzung des Animationsfilmes *Große Haie, kleine Fische* auf einen bunten Genremix. Ihr schlüpft in die feuchte Haut des Fisches Oscar, seines Zeichens Einwohner der gewaltigen Riffstadt. Mit ihm am Controller dürft ihr dann nicht nur quer durch die Unterwassermetropole schwimmen und euch durch die Gefahren eurer Heimat kämpfen, sondern auch eure Stealth-Talente inmitten garstiger Haie und ähnlich unfreundlicher Zeitgenossen unter

Beweis stellen. Sogar einen kurzen Ausflug ins Tanzspiel-Genre unternimmt Kollege Oscar – und das, obwohl er gar keine Füße hat!



◀ Sam Fischer gleitet glitschig wie ein Aal durch die Reihen seiner Feinde!

Kid Ninja: Spirit of the Dragon

GCN

Mini-Ninja mit Style!

Hersteller: Asylum Entert. Genre: JNR Erhältlich: 2004 Erwartung:    

Mit Spielen wie *Soul Calibur* und ähnlich schlagfertigen Gesellen erwacht bei Fingersportlern konsolenweit wieder ein enormes Prüßelieber. Passend zum Thema entwickelt das britische Studio Asylum momentan *Kid Ninja: Spirit of the Dragon*. Hier dürft ihr den jungen, aber stylischen Jet Woo durch seine Comic-JNR-Welt führen. Neben den üblichen Schlägereien, Puzzles und zum Teil sehr haarigen Hüpfelagen glänzt *Kid Ninja* vor allem durch den enorm kurzweiligen Hauptcharakter und seine Tiermorph-Fähig-

keiten. Steckt ihr im Stress? Dann verwandelt euch einfach in einen Gorilla, Tiger, Schmetterling oder eine Gottesanbeterin und kämpft euch frei oder macht euch dünn!



◀ Die witzigen Animationen flutschen butterweich über den Bildschirm – genau wie euer Ninjitsu-Kämpfer selbst!

Bobobo-bo Bo-bobo

GCN

Nein, wir sind nicht auf dem Keyboard verrückt...

Hersteller: Hudson Genre: RPG Erhältlich: 2005 Erwartung:    

Also manchmal kann man sich als bodenständiger Eurozocker nur noch verwundert und mit einem treudoofen Blick im Gesicht am Kopf kratzen, wenn man die Exportware aus Japan so sieht. Gerade haben wir uns von dem *Wario Ware*-Kulturschock erholt, da rennt uns Bobobo über den Haufen. Wer sich mit Mangas ein wenig auskennt, dürfte den einzigartigen Helden aus dem legendären Shonen Jump-Magazin kennen. Genau wie auch schon in seinen PS- und GBA-Abenteuern schleudert unser Kollege hier seine überlangen

Nasenhaare seinen Gegnern entgegen, um sie ins Jenseits zu schicken. Ob das reichlich japanophile Spiel seinen Weg ins konservative Europa finden wird, bleibt noch abzuwarten. Importfans seinen vorgewarnt!



◀ Der Kollege rechts im Bild ist der angesprochene Meister der Nasenhaar-Pythons.

GAMES CONVENTION 2004

Auf Wiedersehen im nächsten Jahr!

GC 04



Auf Namcos Cyber Cycles durfte man auch ohne gültigen Führerschein Gas geben.



Resident Evil Outbreak: Längst nichts so gut wie RE 4, aber für die PS2 soll's reichen...



Für eine Runde Donkey Konga musste man schon eine ganze Weile anstehen...



Das GameCube-Rondell rotierte um die eigene Achse. Unfälle gab's trotzdem nicht.



Um die zahlreichen Give-Aways der Aussteller entstanden mitunter echte Rangeleien.

Ein voller Erfolg. So kurz und erfolgreich kann das Fazit der Games Convention 2004 ausfallen, die am 21. August dieses Jahres zu Ende ging. Es war eine Messe der Rekorde: 105.000 Besucher, 270 Aussteller und über 1.700 Journalisten aus 21 Ländern sorgten für ein unvergleichliches Erlebnis. Wegen des enormen Besucherstroms mussten die Messehallen am Samstag sogar vorübergehend geschlossen werden. Natürlich war auch Nintendo mit einem riesigen Stand vertreten, zeigte jedoch

leider nichts vom heiß erwarteten Nintendo DS, sondern in erster Linie aktuelle Versionen kommender Spiele-Highlights für GameCube und GBA SP. Einige davon (*Donkey Konga*, *Animal Crossing*, *Pikmin 2*, *Wario Ware Inc.*, *Mario Golf Advance Tour* und *Pokémon Blattgrün/Feuerrot*) testen wir bereits in dieser Ausgabe, weitere findet ihr in Previews und News. Auf dieser Seite belassen wir es bei einigen fotografischen Eindrücken und freuen uns auf die nächste Games Convention vom 18. bis 21. August 2005!



Wer unbedingt wollte, konnte sich auch mit überdimensionalen Wattebäuschen prügeln.



Das große Eröffnungskonzert: Eine ruhige Einstimmung auf hektische Tage.



Wir wollen da rein! Und wer wollte es der ungeduldierten Masse verdenken?

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

Adv. Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies
Jump'n'Run THQ 2004

Alien Hominid
Action O3 2005

Animal Crossing
Rollenspiel Nintendo 24.09.2004

Amazing Island
Simulation Sega 2004

Baten Kaitos
Rollenspiel Namco 2005

BloodRayne 2
Action Majesco n.n.b.

Bobobo-bo Bo-Bobo
Rollenspiel Hudson Soft 2005

Crash Twinsanity
Jump'n'Run Vivendi n.n.b.

Def Jam: Fight for NY
Beat'em-Up EA 07.10.2004

Digimon Rumble Arena 2
Jump'n'Run Atari 2004

Digimon World 4
Rollenspiel Atari Oktober 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 Q4/2004

Fire Emblem: Souen no Kiseki
Rollenspiel Nintendo 2005

Get On Da Floor
Geschicklichkeit Eidos 2004

Get On Da Mic
Geschicklichkeit Eidos 2004

Giftpia
Rollenspiel Nintendo 2004

GT Cube (GTC)
Rennspiel MTO n.n.b.

Harvest Moon: A Wonderful Life 2
Simulation Ubi Soft n.n.b.

Intellivision Lives!
Compilation Crave Q4/2004

Kid Ninja
Jump'n'Run Asylum 2005

King Arthur
Action Konami Q4/2004

Kleine Haie – Große Fische
Jump'n'Run Activision 2004

Legend of Golfer
Sportspiel Nintendo 2004

Lemony Snicket's: Series of Unfortunate Events
Jump'n'Run Activision 2004

Lotus Challenge
Rennspiel XiCat n.n.b.

Madden NFL 2005
Sportspiel EA 16.09.2004

Mario Party 6
Geschicklichkeit Nintendo Q4/2004

Mega Man X: Command Mission
Rollenspiel Capcom 19.11.2004

Midway Arcade Treasures
Action Konami 2004

Midway Arcade Treasures 2
Action Konami 2004

NASCAR 2005: Chase for the Cup
Rennspiel EA Q4/2004



GoldenEye: Rogue Agent

Genre: EGO

Vertrieb: EA

Erhältlich: 26.10.2004

Tendenz:



Advance Wars: Under Fire

Genre: ACT

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2005

Tendenz:



Herr der Ringe: Das 3. Zeitalter

Genre: RPG

Vertrieb: EA

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz:



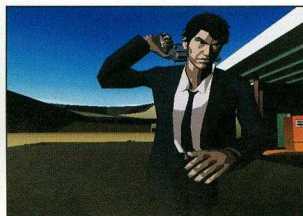
Call of Duty: Finest Hour

Genre: EGO

Vertrieb: Activision

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz:



Killer 7

Genre: ADV

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: 2005

Tendenz:



Far Cry: Instincts

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: 2004

Tendenz:



Mario Tennis

Genre: SP5

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2005

Tendenz:



Geist

Genre: EGO

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2005

Tendenz:



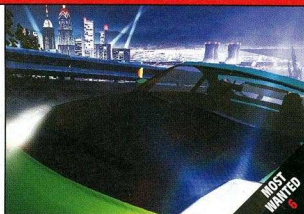
Metroid Prime 2: Echoes

Genre: ADV

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz:



Need for Speed Underground 2

Genre: RSP Vertrieb: EA
Erhältlich: Nov. 2004 Tendenz:



StarCraft: Ghost

Genre: ACT Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Prince of Persia 2

Genre: ACT Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Q4/2004 Tendenz:



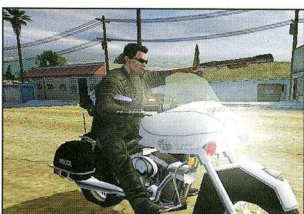
TimeSplitters: Future Perfect

Genre: EGO Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Resident Evil 4

Genre: ADV Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2005 Tendenz:



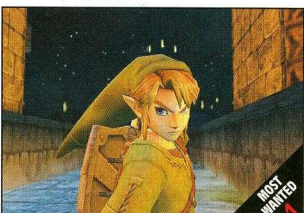
Terminator 3: The Redemption

Genre: ACT Vertrieb: Atari
Erhältlich: 16.09.2004 Tendenz:



Robots

Genre: ACT Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: März 2005 Tendenz:



Zelda GGN

Genre: ADV Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Star Fox 2

Genre: ACT Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2004 Tendenz:



Zelda: Four Swords Adventures

Genre: ADV Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:

GAMEWATCH

NBA Live 2005

Sportspiel EA 2004

NCAA March Madness 2005

Sportspiel EA 2004

NHL 2005

Sportspiel EA 23.09.2004

Odama

Geschicklichkeit Nintendo 2005

Outlaw Golf 2

Sportspiel TDK 2004

Paper Mario 2

Rollenspiel Nintendo Q4/2003

Phantasy Star Universe

Rollenspiel Atari 2005

Polar Express

Adventure THQ Q4/2004

Power Rangers: Dino Thunder

Action THQ 2004

Puyo Pop Fever

Geschicklichkeit Sega 2004

Ribbit King

Sportspiel Bandai 02.09.2004

Scaler: The Shapeshifting Chameleon

Action TDK 2004

SHOWDOWN: Legends of Wrestling

Sportspiel Acclaim 2004

Skies of Arcadia 2

Rollenspiel Sega n.n.b.

Sid Meier's Pirates

Adventure Atari Q4/2004

Splinter Cell: Chaos Theory

Action Ubi Soft 2005

SpongeBob SquarePants: The Movie

Jump'n'Run THQ Nov. 2004

Spyro: A Hero's Tail

Jump'n'Run Vivendi Nov. 2004

Starsky & Hutch 2

Action Empire 2004

Street Racing Syndicate

Rennspiel Namco Q3/2004

Tak 2: The Staff of Dreams

Jump'n'Run THQ März 2005

Tales of Symphonia

Rollenspiel Nintendo Q4/2004

Teenage Mutant Ninja Turtles 2

Action Konami 2005

Terminator 3: The Redemption

Action Atari 16.09.2004

The Incredibles

Adventure THQ Nov. 2004

The Last Job

Action Acclaim 2005

The Lord of the Rings: The Third Age

Rollenspiel EA Q4/2004

The Movies

Simulation Activision 2004

The URBZ: Sims in the City

Simulation EA Q4/2004

Tiger Woods PGA Tour 2005

Sportspiel EA 23.09.2004

True Crime 2

Action Activision 2004

Tony Hawk's Underground 2

Sportspiel Activision Q4/2004

Ty the Tasmanian Tiger 2

Jump'n'Run EA 2004

Viewtiful Joe 2

Action Capcom 2005

Virtua Quest

Rollenspiel n.n.b. 2004

Viva Football

Sportspiel n.n.b. 2005

Wario Ware Inc.

Geschicklichkeit Nintendo 03.09.2004

X-Men Legends

Action Activision 2004

Yu-Gi-Oh: Falsebound Kingdom

Rollenspiel Konami 2004

Zoids Vs. III

Beat 'em-Up Tomy 2005

FUTTER FÜR HOLLYWOOD

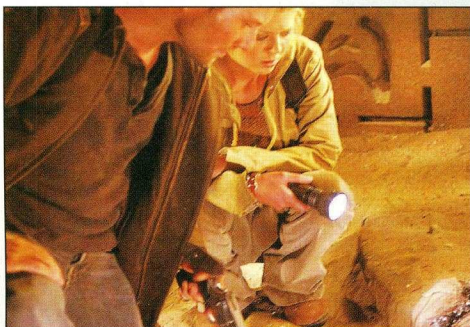
Videospiele erobern die Kinoleinwand

Lizenzen sind gefragter denn je. Lange Zeit war die Nutzung von Lizenzen im Bereich Computer- und Videospiele eine Einbahnstraße. Filme und Comics wurden zur Software, den gegensätzlichen Weg wagten nur wenige. Nachdem Anabel Jankel und Rocky

Morton 1993 *Super Mario Bros.* mit Bob Hoskins in der Hauptrolle verfilmten, galt die Floggefahr von umgesetzten Spielereizen schlicht als zu hoch.

Seit die beiden Nintendo-Recken auf der Leinwand die Prinzessin retteten, hat sich im

Medium Videospiel viel getan. Spiele bedienten sich mehr und mehr einer Erzählstruktur wie Buch und Film. Neben dem klassischen Videospiel, das meist weitergespielt wird, um eine höhere Punktzahl zu erreichen, haben sich Spiele etabliert, die den Vergleich mit großen

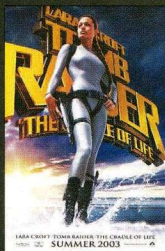


Christian Slater (vorne) und Tara Reid spielen in Bolls Film *Alone in the Dark* die Hauptrollen.



Lightgun-Action als Film? Eine freie Interpretation macht es möglich.

Die Historie Spiele, die zu Filmen wurden



Lara Croft Tomb Raider: Die Wiege des Lebens (2003)

Handlung: Lara muss die Welt retten, indem sie die Büchse der Pandora sicherstellt.

Tagline: Who is Lara Croft?

Nähe zum Spiel: Folgt keiner Story der Spiele-Serie, sondern siedelt die Tomb Raider-Thematik in einer neuen Geschichte an.



Resident Evil (2002)

Handlung: Eine Spezialeinheit muss einen außer Kontrolle geratenen Supercomputer stoppen, der durch eine Chemikalie hunderte Wissenschaftler zu hungrigen Zombies mutieren ließ.

Tagline: A secret experiment. A deadly virus. A fatal mistake.

Nähe zum Spiel: Keine Umsetzung der Serie, sondern eine freie Interpretation der Resident Evil-Idee.



Final Fantasy: The Spirits Within (2001)

Handlung: Eine Wissenschaftlerin kämpft gegen eine Invasion von außerirdischen Phantomen.

Tagline: Unleash a new reality.

Nähe zum Spiel: Nicht vorhanden. Außer dem Namen und der Produktionsfirma haben Film und Spiele nichts gemeinsam. Dennoch ein toller Film, komplett im Computer gerendert.

Filmen in Hinsicht auf Dramatik und Story nicht scheuen müssen. Punktzahlen sind unwichtig. Der Highscore hat ausgedient. Plot und Erzählstruktur werden dagegen immer wichtiger. Seite für Seite blättert der Spieler mit jedem neuen Abschnitt in einem Buch aus Einsen und Nullen weiter, gierig nach einer neuen Entwicklung der Geschichte.

Lara wird Filmstar

Die Weiterentwicklung der Hardware gibt den Spieledesignern immer neue, immer mächtigere Werkzeuge in die Hände. So näherten sich Spiel und Film durch die Einführung von Cutscenes stilistisch ein weiteres Stück an. Moderne Games kommen kaum ohne starke Charaktere aus, die Überzeugungen und ein virtuelles Leben haben. Wer heute einen Spielecharakter entwickelt, muss sich neben dem Aussehen des digitalen Gesellen auch über dessen Biografie Gedanken machen. Eine Lara Croft etwa ist nicht nur eine Cyberamazone mit zwei Kanonen, sondern auch Archäologin und Tochter. Eine Frau, die ihren berühmten Vater durch einen vermeintlichen Unfall verlor und in einem gewissen Sinne gebrochen ist. Diese Gesichts- und Geschichtsgebungen durch Designer und Plotschreiber schafften erst die Voraussetzung für verfilmbare Spiele.



Resident Evil-Regisseur **Paul W. Anderson** mit Hauptdarstellerin **Milla Jovovich**.

„Hitman! Ein junger Bruce Willis müsste es sein...“

Im Gespräch mit Dr. Uwe Boll (39), Produzent und Regisseur



N-Games: Herr Dr. Boll, wie laufen die Dreharbeiten zu *BloodRayne*? Haben Sie nun eine geeignete Hauptdarstellerin gefunden?

Uwe Boll: Nein noch nicht. Angelina Jolie will nicht in noch einer Videospielverfilmung mitspielen. Jessica Alba will es nicht spielen, weil es zu brutal ist. Wir hoffen nun das Kristanna Loken von *Terminator 3* zusagt. (Anmerk. d. Redaktion: Loken hat mittlerweile zugesagt.)

N-Games: Nach welchen Aspekten wählen Sie die Lizenzen aus, die Sie verfilmen?

Uwe Boll: Das Spiel muss nicht nur eine gute Story, sondern auch interessante Charaktere haben, wie Edward Camby bei *Alone in the Dark* oder Jack Carver bei *Far Cry*.

N-Games: Achten Sie und Ihr Team dabei stark auf die Umsetzbarkeit des Spiels oder zählt einzig der Name?

Uwe Boll: Beides ist gleich wichtig. Wir brauchen Games, die erfolgreich im Markt sind und die filmisch umsetzbar sind. Ich bleibe deswegen weg von *Halo* oder *Command and Conquer* – zu aufwändig, und Krieg und Sciencefiction sind ohnehin schon stark abgenutzte Genres.

N-Games: Ihre Kollegen John Woo und Christophe Gans haben sich die Rechte an *Metroid* und *Silent Hill* gesichert. Wären die beiden Spiele auch was für Sie gewesen?

Uwe Boll: *Metroid* sicher nicht. *Silent Hill* gehört zu meinen Top 5. Mein französischer Partner Metropolitain (Pakt der Wölfe etc.) hat die Rechte und Christophe Gans war von Anfang an beim Projectpitch dabei.

N-Games: Wie sähe denn ihr Traumprojekt aus? Welches Spiel müsste es sein und welche Schauspieler kämen zum Einsatz?

Uwe Boll: Ich will *Hitman* machen und denke, Eidos wird es mir auch geben. Ein junger Bruce Willis müsste es dann sein.

N-Games: Fast jedes größere Spiel besticht heutzutage mit einer dichten Handlung und einem charismatischen Helden. Was glauben Sie, sind Sie ein Pionier beim Verfilmen von Spielen? Wie wird sich die Sache im Business weiterentwickeln?

Uwe Boll: Pro Jahr wird es zwei bis drei Videospielverfilmungen geben. Es gab ja schon Verfilmungen vor mir, von daher bin ich kein Pionier. Ich bin höchstens der erste, der sich systematisch diesem Genre widmet.

N-Games: Was werden wir denn von *BloodRayne* und *Fear Effect* erwarten können? Halten Sie sich streng an die Vorgaben im Spiel?

Uwe Boll: Bei *BloodRayne* erzählen wir, wie sie wird, was sie im Spiel ist. Unser Film startet im 17. Jahrhundert! Bei *Fear Effect* will ich weniger Horror und mehr Spionageaction reinbringen. Wir haben auch schon eine super Idee für eine Story.

N-Games: Die Spielergemeinschaft fordert schon seit vielen Jahren einen „Doom-Film“. Warum hat sich da noch niemand herangetraut?

Uwe Boll: Weil Warner die Lizenz den falschen Leuten weitergegeben hat. Jetzt sind die Rechte wieder bei Universal, nachdem John Wells, der Produzent von *Emergency Room* den Film nie machte. Ich frage mich, wer jemals glauben konnte, dass der Produzent von *Emergency Room* gut wäre für *Doom*?

N-Games: Spielen sie denn auch selbst?

Uwe Boll: Ja, aber mittlerweile mit anderen Augen als früher. Ich achte auf andere Dinge im Game.

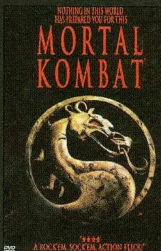
N-Games: Herr Dr. Boll, vielen Dank für das Gespräch!



Lara Croft: Tomb Raider (2001)

Handlung: Lara sucht ein antikes Artefakt und trifft in Rückblicken ihren berühmten Vater.

Tagline: Who Is Lara Croft?
Nähe zum Spiel: Simon West bringt eine moderne Lara auf die Leinwand, die sich ein ganzes Stück erwachsener gibt als in den Spielen.



Mortal Kombat (1995)

Handlung: Drei unbekannte Kämpfer werden auf eine Insel zu einem Kampfsportturnier eingeladen, das über das Schicksal der Welt entscheidet.
Tagline: Nothing In This World Has Prepared You For This.

Nähe zum Spiel: Charaktere und Plot wurden fast original umgesetzt. Der Film wirkt auf Nicht-Spieler eher abstoßend.



Street Fighter (1994)

Handlung: Col. Guile kämpft mit Hand und Fuß gegen den bösen Diktator M. Bison und seine Handlanger.
Tagline: The ultimate battle.
Nähe zum Spiel: Van Damme hat mit diesem Film sicher kein glückliches Händchen bewiesen. Mangels Plot und dessen Umsetzung als Kitsch zu bezeichnen.

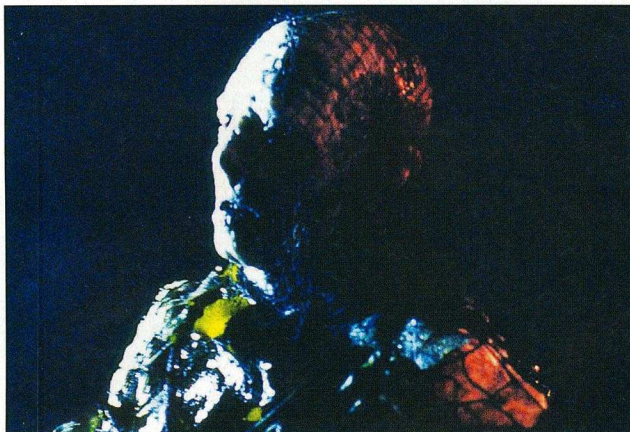
Simon West bediente sich mit seiner Verfilmung von *Tomb Raider* (2001) und der 2003 gedrehten Fortsetzung *Die Wiege des*

Lebens des Facettenreichtums der Lara Croft. *Tomb Raider* steht als Zelluloid für eine neue Herangehensweise bei der Verfilmung von

Videospielen. Während Paul W. Anderson mit *Mortal Kombat* (1995) oder Steven deSousa mit *Street Fighter* (1994) noch auf eine sehr authentische Umsetzung der Spielvorlage achteten, interpretierte Simon West den Auftritt der Lara Croft etwas freier. Clevererweise ließ er das hellblaue Top der digitalen Lara im Mottenschrank und kleidete Angelina Jolie in schlichtem Schwarz. Der völlig überzogen bunte Look der Spielvorlage stand also nicht mehr zwischen dem Film und einem nicht spielenden Publikum. Kaum auszudenken, wenn Jolie als atombusige und quietschbunte Ballerfrau in den Kinos zu sehen gewesen wäre...

Neue Helden

In seiner zweiten Videospielverfilmung ging Paul Anderson einen Mittelweg aus Authentizität und freier Interpretation. *Resident Evil* (2002) nutzt keinen Charakter aus der Serie, ist aber voller Anleihen aus den Spielen. Diese Entscheidung wurde von vielen Seiten bedauert, da *Resident Evil* sicher genug Stoff und vor allem gute Charaktere geboten hätte, eine originalgetreue Verfilmung des ersten Teils



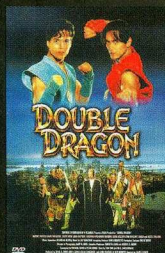
Bolls *House of the Dead* spart bei den Kosten, setzt Zombies aber schön in Szene.



Jürgen Prochnow als mürrischer Bootsmann in *House of the Dead*.



Resident Evil: Apocalypse ist näher an der Spieleserie. Jill Valentine ist klar zu erkennen.



Double Dragon (1994)

Handlung: Zwei Brüder besitzen die Hälfte eines wertvollen chinesischen Talismans. Ein böser Gangleader hat den zweiten Teil. Der Kampf entbrennt.

Tagline: Evil has just met its match.

Nähe zum Spiel: Zu nahe! Auch hier zeigen sich viele Schwachstellen, die Spielstories zu dieser Zeit noch hatten. Trash!



Super Mario Bros. (1993)

Handlung: Die beiden Nintendorecken müssen die Prinzessin befreien.

Tagline: This is no game!

Nähe zum Spiel: Viel zu groß! Da es sich quasi um Pionierarbeit auf diesem Gebiet handelt, kann man den enormen Trashfaktor entschuldigen. Nur für Hardcore-Fans!

zu wagen. Allerdings begeben sich Regisseure mit einem solchen Vorhaben auf extrem dünnes Eis. Wird der Stoff frei interpretiert, werden viele Bruchstellen umgangen.

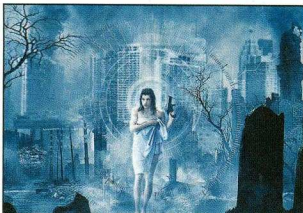
Das hat auch der deutsche Produzent und Regisseur Uwe Boll erkannt. Der 39-jährige weilt derzeit in Rumänien, um eine Verfilmung des Spiels *BloodRayne* vorzubereiten. Doch statt eine meuchelnde Halbvampirin in den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts auf die Leinwand zu bringen, startet Bolls Team die Geschichte im 17. Jahrhundert. „Wir wollen mit dem Film zeigen, wie Rayne zum dem wurde, was sie im Spiel ist“, sagt Boll.

Woo macht's möglich

Die inhaltliche Abweichung vom spielerischen Vorbild und der Erfolg in den Kinos lassen die Meldungen über demnächst verfilmte Spiele nicht abreißen. So soll sich laut dem amerikanischen Magazin „The Hollywood Reporter“ John Woo gleich zwei Projekte unter den Nagel gerissen haben. Der bekannte Actionregisseur plant das GameCube-Spiel *Metroid Prime* und die Multiplattformensätze des *Rainbow Six*-Teams auf Zelluloid zu bringen. Während letzterer Stoff schon durch diverse Tom Clancy-Filme (*Jagd auf roter Oktober* etc.) sein Potential bewiesen hat, dürfte ein Film über Samus Abenteuer ein heißer Tanz werden. Die Chance, dass *Metroid Prime* als Film in argen Kitsch ausartet, ist groß. Allerdings soll der Streifen erst im Jahr 2006 in den amerikanischen Kinos zu sehen sein.

Lizenzspiele

Garant für gute Umsätze sind hingegen Spiele zu bekannten Filmen. Bei informierten Spielern lange als „Lizenzmüll“ verschrien, scheinen Spiele mit großen Hollywoodnamen im Mainstream sehr gut anzukommen. Wer wollte die Abenteuer des Filmhelden nicht selbst erleben bzw. nachspielen? Die qualitativ mäßigen Resultate von Titeln wie *Minority Report*, *Scorpion King* oder *Shrek Super Party* sollte man aber weniger den Entwicklern ankreiden als vielmehr der Kostenpolitik. Nicht selten verschlingt der Erwerb der Lizenz den Löwenanteil des zur Verfügung stehenden Budgets. Die Entwickler programmieren den



Im September wird **Resident Evil: Apocalypse** in den USA zu sehen sein.

Lizenz gleich Müll?

Aktuell empfehlenswerte Spiele zu Filmen



Van Helsing

Saffire machten aus dem Monsterjägerfilm ein schönes Spiel, dass die Handlung teils etwas abwandelt. Technisch und inhaltlich gelungen.

System: Xbox, PS2, GBA



Spider-Man 2

Tryarch verbessern das Konzept des ersten Teils und leihen sich Elemente bei GTA aus. Hauswandklettern macht hier Spaß.

System: Xbox, PS2, GCN, GBA



Catwoman

Sexy und gerade noch erträglich. EAs Software zu Halle Berrys Film kann aber nicht mit *Spider-Man 2* konkurrieren.

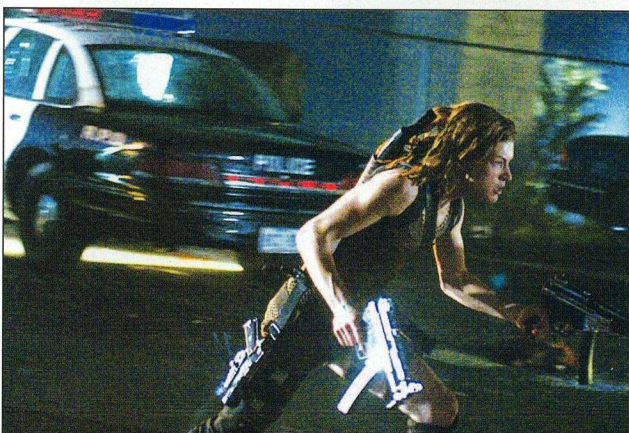
System: Xbox, PS2, GCN, GBA



Herr der Ringe-Serie

Nach der einst als unverfilmbar geltenden Trilogie funktionierte es plötzlich auch mit der Versoftung. Hack&Slay, das Spaß macht.

System: Xbox, PS2, GCN, GBA



Andersons Fortsetzung von **Resident Evil** wird erneut von **Milla Jovovich** als Alice dominiert.

Titel dann gezwungener Maßen auf Sparflamme. Die Probleme sind offensichtlich: Klappt etwa die zeitliche Abstimmung und Parallelentwicklung nicht, stehen sogar Klagen ins Haus, wie zwischen Activision und Viacom bei *Star Trek* schon einmal geschehen.

Glücklicherweise konnten sich Lizenzspiele in den letzten Jahren etwas von ihrem schlechten Image befreien. Allen voran die Spiele zum Kinoepos *Der Herr der Ringe* oder die zuletzt erschienene Software zu *Spider-Man 2* und *Shrek 2*. Eine kommerziell sehr erfolgreiche Variante betrieb Atari im letzten Jahr mit *Enter the Matrix*. Die Franzosen sprangen clever auf den Matrixzug auf und klügelten gemeinsam mit dem Entwicklerstudio Shiny eine Werbemasche aus, die besagt, man müsse, um die „Matrix“ wirklich zu verstehen, sowohl Filme als auch Spiele konsumiert haben. Es war fast abzusehen, dass ein Titel, mit einem Budget von rund 50 Millionen Dollar die Vollzeitspieler enttäuschte, den Massenmarkt aber im Sturm eroberte. Ataris Rechnung ging auf. *Enter the Matrix* wurde auch dank der Filme zu einem der meistverkauften Spiele aller Zeiten.

Dass die Strategie der Doppelvermarktung mit qualitativ hochwertigen Spielen besser funktioniert als mit halbgarer Software, veranlasst große Filmkonzerne sogar dazu, selbst die Spiele zu Filmen zu entwickeln. Warner Bros. etwa, die Filmsparte von Time Warner, stürzt sich jetzt höchstselbst auf den lukrativen Markt für Videospiele nach Filmvorbild. Eigens dafür



Racoon City ist von Zombies bewohnt. Eine Spezialeinheit muss die Folgen des Virus ausbügeln.

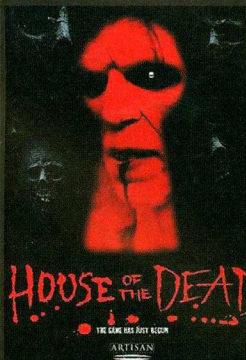
hat der Konzern die neue Abteilung Warner Bros. Interactive Entertainment Inc. (WBIE) gegründet.

Bisher hatte Warner Kinofilme nur mittels Lizenzvergabe spielreif gemacht, und das bei Titeln wie *Harry Potter* durchaus erfolgreich. „Bisher haben wir bloß an der Oberfläche der Möglichkeiten gekratzt“, meint Jason Hall, der nun neuer Geschäftsführer von (WBIE) ist.

Potenzial sieht Warner Bros. bei den jetzigen Lizenzpartnern, aber auch bei neuen Kooperationen. WBIE werde damit und mit der eigenständigen Schaffung, Produktion und Vermarktung von Spieletiteln für aktuelle und kommende Plattformen beauftragt. Die Spieleentwicklung unter eigenem Label übernimmt dabei Warner Bros. Games, eine Unterabteilung von WBIE. (BS)

Demnächst im Kino oder auf DVD

House of the Dead



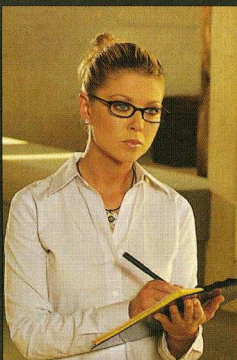
Spiel: Segas Lightgun-Serie

Regie: Uwe Boll

Mit: Jürgen Prochnow, Sonya Salomma, Erika Okuma

Handlung: Eine Gruppe junger Leute will zu einem Insel-Rave übersetzen. Doch dort erwarten sie nicht nur Raver, sondern auch eine Meute hungriger Zombies.

Alone in the Dark



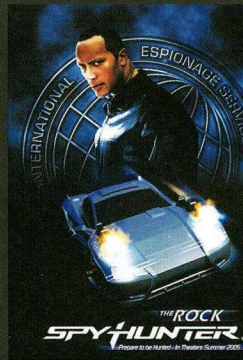
Spiel: Infogrames' Mutter aller Survival-Horror-Spiele

Regie: Uwe Boll

Mit: Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorff

Handlung: Detektiv Edward Carnby kommt auf die Spur eines mysteriösen Kultes, der die Rückkehr in die Welt des 21. Jahrhunderts plant.

Spy Hunter



Spiel: Midways neu aufgesetzter Klassiker.

Regie: John Woo

Mit: Dwayne "The Rock" Johnson u.a.

Handlung: Agent Alec Sects muss, ausgestattet mit einem futuristischen Wagen namens G-6155 Interceptor, eine fiese Organisation davon abhalten, die Welt zu dominieren.

Def Jam FIGHT FOR NY™



TROMMLE ÜBER 40 HIP HOP-STARS ZUSAMMEN
UND NIMM SIE IN MEHR ALS 90 STREETFIGHTS AUSEINANDER.
PRÜGEL DICH MIT 5 VERSCHIEDENEN KAMPFSTILEN
AN MEHR ALS 20 SCHAUPLÄTZEN - ALLES IST ERLAUBT!

HAST DU DIE KRAFT, HIER ZU BESTEHEN?



BONECRUSHER BUBBA SPARXXX
BUSTA RHYMES
CAPONE CARMEN ELECTRA
COMP CRAZY LEGS
DANNY TREJO DAVID BANNER
DJ ENUFF DJ FELLI FEL
ELEPHANT MAN ERICK SERMON
PAMLAAY FAT JOE FLAVA FLAV
FREEWAY GHOSTFACE KILLAH
HAVOC HENRY ROLLINS
ICET JOE BUDDEN
KIMOKA LEE 'LIL' FLIP 'LIL' KIM
LUDACRIS
MACK 10 MEMPHIS BLEEK
METHOD MAN
N.O.R.E OMAR EPPS PRODIGY
REDMAN SCARFACE
SEAN PAUL
SHAWNNA SUICK RICK
SHOOP DOGG
STICKY FINGAZ WARREN G
WC XZIBIT

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Def Jam® and Fight For NY™ and all associated logos and marks are used under license from DJR Holdings LLC and Simco, LLC. Phat Farm™ is used under license from Phat Fashions, LLC. Def Jam artists appear courtesy of The Island Def Jam Music Group. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



Challenge Everything

ADVANCE WARS

Under Fire

Juhu, Advance Wars für den Cube!
Aber ist es auch das, worauf wir gewartet haben?

GCN

Wenn man eine Liste von Kaufgründen für den Game Boy Advance erstellt, dann gehören die beiden Advance Wars-Spiele auf jeden Fall nach ganz oben. Wenn dann irgendwann die Nachricht auftaucht, dass es eine Umsetzung für den GameCube geben soll, wird man natürlich mehr als hellhörig. Aber erstens kommt es anders und zweitens, als man denkt...

This is war!

Bei der Umsetzung von GBA auf GC musste sich Advance Wars einige Änderungen gefallen lassen. Was dabei heraus kam bzw. kommt und den Untertitel *Under Fire* trägt, ist bislang noch nicht so ganz das, was man sich vorgestellt oder erhofft hatte. Aus dem Runden basierten Strategiespiel ist ein Echtzeit-Action-Titel geworden: Nix mehr mit putzigen Panzereinheiten, die Zug um Zug über eine Landkarte aus der Vogelperspektive flitzen. In *Advance Wars: Under Fire* übernimmt ihr direkt die Kontrolle einer einzelnen Einheit, bewegt sie in Echtzeit über das Kriegsgelände und betrachtet das Geschehen nicht mehr von oben, sondern

aus der Verfolgerperspektive.

Die restlichen eurer Truppen agieren eigenständig – sofern ihr ihnen nicht andere Befehle erteilt: Zielt auf eine eurer Einheiten und drückt den Z-Knopf, schon pfeift ihr die Kollegen herbei und lasst sie fortan an eurer Seite marschieren. Diese werden dann in Form von Symbolen am unteren Bildschirmrand aufgeführt, von wo aus sie mit dem Steuerkreuz ausgewählt und auf Knopfdruck wieder ins Gefecht geschickt werden. Bei Bedarf könnt ihr eure Kameraden auch gruppenweise rekrutieren und abkommandieren. Die kleinste Einheit ist ein Soldat samt Maschinengewehr, schnell gesellen sich Panzer, Bazooka-bewaffnete Mech-Einheiten und Luftwaffe hinzu. Mit den Schultertasten könnt ihr reihum die zu kontrollierende Einheit wechseln oder klettert mit dem Soldaten selbst in einen Panzer. Die Kämpfe laufen in der gewohnten 3D-Baller-Manier ab; sollte eine Einheit dem gegnerischen Angriff zum Opfer fallen, wechselt die Kontrolle automatisch zur nächsten noch lebenden Einheit.



Tja, was wollen die paar kleinen Flammenwerfer gegen den dicken Panzer ausrichten? Den Lack abblättern?

Krieg in Würfelform

In der Praxis stellte sich das neuartige Echtzeit-Kampfsystem als hektisch heraus. Das fängt schon mit der Übersicht an, welche aus der 3rd-Person-Perspektive trotz Radarschirm praktisch nicht vorhanden ist. Freund oder Feind sind erst dann sicher identifiziert, wenn man darauf zielt und sich die Farbe des Ziels cursors entsprechend ändert. Das macht es



Da laufen sie hin und wuseln umher. Gar nicht so leicht, die Kameraden unter Kontrolle zu halten.



Hmmm... Zeppeline sind mit Helium gefüllt, oder? Ist das nicht hochexplosiv?



So sehen also die Fahr- und Flugzeuge aus den GBA-Spielen in der Nahaufnahme aus.



Explosionen und umher fliegende Soldaten – auf dem GameCube geht es ziemlich **actionreich** zur Sache.

nicht leicht, im permanenten Kreuzfeuer den Durchblick zu behalten: Wo sind meine Panzer? Wer von meinen Soldaten lebt noch? Was machen meine Flugzeuge da oben? Die automatischen Wechsel im Verlustfall können einen mitunter in den nächsten Kugelhagel führen, und bevor man überhaupt realisiert, was passiert ist, beißt schon der nächste wackere Soldat ins Gras. Also, liebe Entwickler, da müsst ihr noch dran arbeiten, denn diese hektische und fast schon chaotische Ballerei hat uns noch nicht so ganz überzeugt.

Grafisch sieht das Spiel auch noch nicht allzu umwerfend aus – nun gut, es gab auch noch nicht viel zu sehen. Das Szenario des Demo-Levels liegt an der Meeresküste mit ein paar Dünen, Felsen, Palmen und viel Sand. Die

Füßeinheiten sehen recht witzig aus und erinnern in ihren Animationen ein bisschen an den kleinen Roboter Glitch aus *Metal Arms*. Neben den üblichen Kampfgeräuschen (Dauerfeuer, Explosionen etc.) wirft eure Ausbilderin Nell den einen oder anderen Hinweis ein, welche die Hektik aber auch nicht bremsen kann.

Was wird das?

Unser Ersteindruck von *Advance Wars: Under Fire* ist eher verhalten. Die Steuerung ist zu kompliziert, der Spielablauf zu hektisch und unübersichtlich, und taktische Elemente waren kaum zu finden. Nicht dass wir das Spiel deswegen verteufeln wollten, nur hat das Ganze nicht mehr viel mit *Advance Wars* zu tun. Aber die Umsetzung steht ja noch ganz am Anfang, und was nicht ist, kann ja noch werden. (SRÖ)



Ein paar witzige Details sind schon jetzt zu erspähen, zum Beispiel der **Tarnbewuchs** an den Helmen.

Kriegsgeschichte

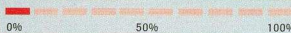
Advance Wars auf dem GBA war nicht das erste Strategiespiel dieser Machart. Bereits auf früheren Nintendo-Systemen gab es Spiele unter dem *Wars*-Titel (u.a. *Famicom Wars*, *Game Boy Wars*). Allerdings sind sie allesamt in Japan erschienen und demzufolge in Deutschland kaum bekannt. Mittlerweile ist es so gut wie unmöglich, eines dieser Spiele aufzutreiben.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Kuju Entertainment
Website:	www.nintendo.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Das soll *Advance Wars* sein? Da muss sich aber noch einiges tun!

TENDENZ



DONKEY KONG

Jungle Beat

Spezialangebot für Zocker mit Wurstfingern!

GCN

Wer nach Innovationen bei Jump'n'Runs sucht, braucht eine wirklich fette Lupe. Der letzte große Quantensprung war der gewagte Hüpfen in die 3D-Klasse. Doch die Pionierzeit von JNR-Helden wie Mario und Spyro ist schon eine ganze Weile her. Also fragten sich Nintendos Software-smiede: „Wie zum Gumba bekommen wir wieder ein bisschen mehr Geschmack in den großen, grauen Einheitshüpfen der letzten Jahre?“ Zum Sprung in die vierte Dimension fehlen uns wohl noch ein paar Dekaden Entwicklungszeit und neue Helden und Stories sind zwar nett anzusehen, bringen das Blut aber nicht so recht in Wallung. Zum Glück kamen die Jungs und Mädels bei Nintendo auf

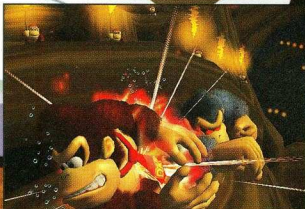
eine VÖLLIG kranke Idee, die aber letzten Endes dermaßen ungewöhnlich ist, dass man sich ihrem Reiz schon wieder nicht entziehen kann.

Eine links, eine rechts

Auf den Punkt gebracht: *Donkey Kong: Jungle Beat* ist ein Old School-Sidescroll-JNR auf grafisch höchstem Niveau. Der Clou an der Sache ist die Steuerung. Denn in *Jungle Beat* navigiert ihr den berühmten Gorilla mit einem Bongo-Controller durch die Softwarebotanik. Wer auch bei den etwas exotischeren Nintendo-Titeln zu Hause ist, kennt das Teil bereits aus dem Musik-Geschicklichkeitsspiel *Donkey Konga* (Test in dieser Ausgabe). Eine doppelläufige Bongo kombiniert mit einem eingebauten Mikrofon übermittelt euer Trommeln ins Herz des Cubes. Wer mit der Steuerung spontan nichts anfangen kann, sollte sich unseren Kasten näher ansehen. Ihr steuert euren haarigen Affen also allein mit eurem Rhythmusgefühl durch seine virtuelle Welt und springt dabei über Plattformen, rennt mit Fallen gespickte Wege entlang und kämpft



GONG! Wenn die rechte Bongo wackelt, rennen alle Affen nach rechts.



2005 ist das Spiel erst reif, dennoch beeindruckt uns bereits jetzt die **Optikpracht!**



Da es bei vielen Aktionen auf exakte Steuerung ankommt, seht ihr Donkey hier **doppelt & vergrößert**.



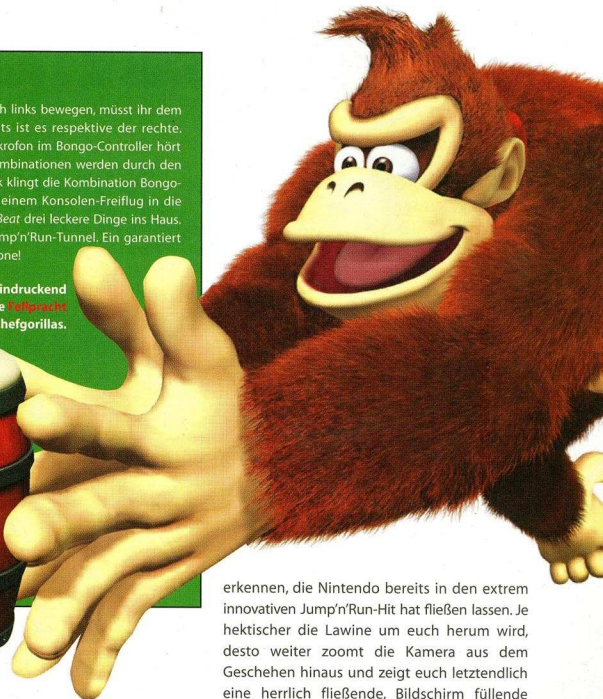
Tja, da habt ihr wohl auf die **falsche Bongo** gedrescht.

Bongo-Anabolika!

Der Bongo-Controller fordert euch im Spiel alles ab: Wollt ihr euch nach links bewegen, müsst ihr dem linken Bongo einen Gong geben. Bei einem raschen Run nach rechts ist es respektive der rechte. Gesprungen wird, indem ihr in die Hände klatscht (ein eingebautes Mikrofon im Bongo-Controller hört immer mit). Selbst die Kämpfe mit ihren rasanten Schlag- und Blockkombinationen werden durch den richtigen Beat an der Bongo bestimmt. Zugegeben: Auf den ersten Blick klingt die Kombination Bongo-Controller & Jump'n'Run nach einem riesigen Haufen Chaos, der mit einem Konsolen-Freiflug in die nächste Zimmerecke endet. Tatsächlich jedoch stehen euch mit *Jungle Beat* drei leckere Dinge ins Haus. Ein völlig frischer Wind im mittlerweile doch recht leergepusteten Jump'n'Run-Tunnel. Ein garantiert blöder Blick von jedem einzelnen eurer Freunde. Und ein Bizeps wie Stallone!

▼ Das eingebaute Mikrofon überträgt auch **Matschmusik**.

► Besonders beeindruckend finden wir die **Fähigkeit** unseres Chefgorillas.



sogar gegen fiese Affen und ähnlich unangenehmes Viechzeugs. Alles nur mit eurem musikalischen Gespür.

Hit and Run

Ein gutes Beispiel, um sich die Action auf dem Bildschirm vor Augen zu führen, ist z.B. das auf der E3 vorgestellte Erdrutsch-Level. Hier muss Donkey Kong vor einer göttlich animierten Lawine aus Schutt und Geröll flüchten. Anders als in Kämpfen oder bei kniffligen Sprungpassagen, kommt es hier nicht so sehr auf euren Rhythmus beim Trommeln an, sondern viel mehr auf die rohe Geschwindigkeit, mit der ihr auf die beiden Bongos eindreschen könnt. Ja rasanter eure Schläge, desto schneller fegt Donkey durchs Bild. Button Smashing einer ganz neuen Generation gewissermaßen, das noch dazu so richtig in die Arme geht! In diesem Spielabschnitt kommt auch

die ganze Grafikklasse von *Jungle Beat* so richtig rüber. Das Level beginnt mit Donkey Kong nah eingezoomt an der Kamera. An seinem virtuellen High-Res-Body kann man die ganze Detailpracht

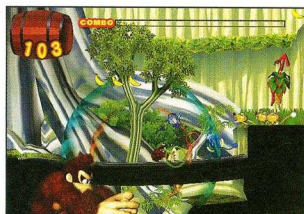
erkennen, die Nintendo bereits in den extrem innovativen Jump'n'Run-Hit hat fließen lassen. Je hektischer die Lawine um euch herum wird, desto weiter zoomt die Kamera aus dem Geschehen hinaus und zeigt euch letztendlich eine herrlich fließende, Bildschirm füllende Lawine, zusammen mit einem winzigen Gorilla auf seiner panischen Flucht. Klare Sache: *Jungle Beat* bringt Musik ins Spiel! (BK)



Eingesperrt zwischen **Lawine** und **Riesenmonster**. Jetzt solltet ihr mal so richtig in die Vollen langen!



Donkey Kong bringt seit SNES-Zeiten routiniert **frischen Schwung** ins Plattform-Genre.



Freak-Faktor hin oder her: Donkey per Bongo zu manövrieren macht einen **Affenspaß!**



Wie ihr seht, haben wir so richtig **Bock** auf *Jungle Beat*!

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Genre: JNR
Erhältlich: 2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Wir klatschen in die Hände! Und springen vor Vorfreude in die Luft!

TENDENZ

ZELDA: Four Swords Adventures

Gegenüber dem japanischen Original (*Four Swords*+) wurde in der amerikanischen und europäischen Version die Schere angesetzt: Der Spielmodus *Navi Trackers* ist rausgeflogen. Die Gründe dafür sind sprachlicher Natur: In der japanischen Version war das Spiel in der Lage, den eingegebenen Spielernamen korrekt in Sprachausgabe für einen Spielkommenta-

tor umzuwandeln. Das funktioniert, weil es in der japanischen Sprache verschiedene Alphabete gibt – unter anderem auch eins, in dem die Schriftzeichen für einzelne Silben stehen. Ein Name wie Mi-ya-mo-to besteht in dieser Schreibweise also aus vier Schriftzeichen. So etwas ist im amerikanischen und europäischen Sprachraum natürlich nicht möglich.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Website:	www.nintendo.de
Genre:	ADV
Erhältlich:	2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Auch in gekürzter Form ein Pflichttitel für Multiplayer!

TENDENZ



THE URBZ

Das Wortspiel aus "urban" (also "städtisch") und freakigem "z" am Ende beschreibt den Sims-Nachfolger schon recht genau: Unsere virtuellen WG-Bewohner zieht es in die Großstadt, um sich dort dem hippen, pulsierenden Lifestyle hinzugeben. Im Vordergrund steht nun nicht mehr das gemeinsame Wohnen unter einem Dach, sondern der Aufbau von Ansehen und Sta-

tus. In der Stadt geht halt alles etwas oberflächlicher zu: Ein Sonnenbad sorgt für knackige Bräune, verdientes Geld wird vorzugsweise in schicke Kleidung gesteckt und eure Freizeit verbringt ihr nicht zuhause vor der Glotze (wie uncool!), sondern im Fitness-Studio oder mit dem Skateboard auf der Straße – immer mit dem Ziel, der absolute Oberchecker zu werden.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Maxis
Website:	www.electronic-arts.de
Genre:	STR
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Von der Hippie-WG in die Yuppie-Großstadt: Die Sims machen Karriere!

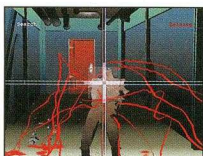
TENDENZ



KILLER 7

Haupthfigur Harman Smith ist nicht nur an den Rollstuhl gefesselt, sondern auch noch hochgradig schizophren – nicht weniger als sieben Persönlichkeiten tummeln sich in seinem Hirn. Doch Harman macht aus der Not eine Tugend und setzt übersinnliche Fähigkeiten ein, um in die Körper von sieben realen Personen schlüpfen zu können. Sinn des Ganzen ist, eine Welle

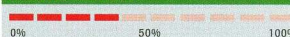
des Terrors und der Gewalt aufzuhalten. Dabei gehen die sieben Auftragskiller ziemlich schonungslos vor und sorgen mit ihren unterschiedlichen Talenten für reichlich Blutvergießen. Ebenso seltsam wie die Story ist auch die Grafik: Eine minimalistische Cel Shading-Optik, die man nie zuvor gesehen hat und die wohl als Fallbeispiel dienen soll, dass Videospiele Kunst sein können.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Website:	www.capcom-europe.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Zwischen Kunst und Gewalt – eiskaltes Blutvergießen mit Style.

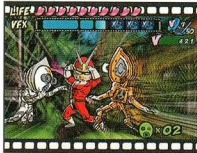
TENDENZ



VIEWTIFUL JOE 2

Mit dem Erfolg von *Viewtiful Joe* haben die Entwickler nicht einmal selbst gerechnet – da ist eine Fortsetzung keine Überraschung. Stellt sich die Frage nach den Neuerungen. Punkt 1: Joes Freundin Silvia wird als spielbarer Charakter in Erscheinung treten. Dabei ist sie sogar mit einer Knarre bewaffnet, um die Gegner zunächst ins Wachkoma zu versetzen und anschließend

ihre Schlag- und Trittkombinationen auszuführen. Punkt 2: Es gibt einen Zwei-Spieler-Modus. Joe und Silvia können nämlich Seite an Seite zusammen kämpfen, wobei die Special-Moves sich auf beide Charaktere auswirken: Wenn also Silvia beispielsweise in die Zeitlupe oder in den High-Speed-Modus wechselt, tut Joe das auch, und umgekehrt. In diesem Sinne: Henshin-a-Go-Go, Baby!



KURZ + KNAPP

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

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Typische Fortsetzung halt. Da kann nicht viel schief gehen.

TENDENZ



MEGA MAN X: Command Mission

Auf dem GBA hat Mega Man ja schon den einen oder anderen Ausflug ins Rollenspiel-Genre hinter sich. Diesen Weg soll er nun auch auf dem GameCube bestreiten. Spielerisch ist der Titel ein klassisches, japanisches RPG, wie es im Lehrbuch steht: Verwinkelte Dungeons, rundenbasierte Kämpfe, Zufallsgegner. Im Kampf zeigt eine Zeitleiste, in welcher Reihenfolge und

mit welchem Abstand X und seine Kumpanen die Gegner angreifen. Je nach ausgeführte Aktion wechselt dann die Position auf der Zeitleiste. In jeder Runde könnt ihr mit zwei Sekundärwaffen und einer Primärwaffe angreifen, deren Einsatz sich auch zu Combos verknüpfen lassen. Einige Aktionen erfordern auch etwas komplexere und präzisere Angaben, z.B. im *Street Fighter*-Stil.



KURZ + KNAPP

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

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

RPG-Frischfutter? Mit Mega Man? Immer her damit!

TENDENZ



FAR CRY

Das deutsche CryTek-Studio hat mit der PC-Version des Spiels *Far Cry* einen optimalen Zeitpunkt erwischt. Dass der GameCube mit einer Umsetzung beglückt wird, ist angesichts der ansonsten eher spärlichen Softwareversorgung schon ein kleines Wunder. Die Konsolenfassung ist allerdings kein einfacher Port, sondern setzt auf viele Neuerungen wie frische Level, Waffen und

Moves. Besonders stolz ist man auf den Editor, der es auch auf der Konsole erlauben soll, Mehrspielerkarten zu erstellen. Die aktuelle Version hat aber noch mit allerhand technischen Problemen zu kämpfen. Gerade die riesige Dschungelwelt macht der Konsole offenbar zu schaffen. Wie sich *Far Cry: Instincts* auf dem GameCube schlägt, sollten wir gegen Ende des Jahres erfahren.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Genre:	EGO
Erhältlich:	2004

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Da wird der Würfel ganz schön schufften müssen.

TENDENZ



CHARTS

Feldarbeit ist nicht mehr euer Ding. Ihr saust lieber durch die Häuserschluchten von New York City, jagt Verbrecher und liefert nebenbei Pizza aus. *Spider-Man 2* ist das Maß aller Dinge. Aber auch die *Pokémon* sind noch immer für eine hohe Platzierung gut! Mit von der Partie ist auch unsere Katzenschande von Electronic Arts. Ob der Film hierzulande ähnlich erfolgreich wird wie das Spiel? Wir geben dem süßen Kätzchen jedenfalls gerne Milch.



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

GameCube Top 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Spider-Man 2	Activision	84%
● 2	-	Pokémon Colosseum	Nintendo	88%
● 3	-	Catwoman	EA	70%
▲ 4	8	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
▲ 5	6	Final Fantasy CC	Nintendo	87%
● 6	-	Star Wars: Rebel Strike	Activision	83%
● 7	-	MGS: The Twin Snakes	Konami	89%
● 8	-	Shrek 2	Activision	79%
● 9	-	Mario Golf Toadstool Tour	Nintendo	83%
▼ 10	1	Harvest Moon: AWL	Ubi Soft	89%
▲ 11	20	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
▼ 12	-	Splinter Cell: PT	Ubi Soft	94%
▼ 13	12	Metroid Prime	Nintendo	97%
▲ 14	19	Need for Speed Underground EA	EA	88%
● 15	-	Soul Calibur 2	Nintendo	89%
● 16	-	Tony Hawk's Underground	Activision	91%
● 17	-	Viewtiful Joe	Capcom	87%
● 18	-	James Bond 007: AoN	EA	84%
● 19	-	PSO 3: C.A.R.D. Revolution	Atari	84%
● 20	-	Sphinx: Die verfluchte Mumie	THQ	86%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

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

BriStein Verlag GmbH
"Meine Alltime Favs"
 Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Banjo Tooie	Rare	N64
2	Banjo Kazeoie	Rare	N64
3	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
4	Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	GameCube
6	Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64
7	Super Mario World 2	Nintendo	SNES
8	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA
9	Diddy Kong Racing	Rare	N64
10	Super Mario 64	Nintendo	N64

Michael Adler (14) Landshut

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
▲ 1	10	Pokémon Rubin Edition	Nintendo
● 2	-	Fire Emblem	Nintendo
● 3	-	Donkey Kong Country 2	Nintendo
● 4	-	NES Classics The Legend of Zelda	Nintendo
▲ 5	7	Sword of Mana	Nintendo
▼ 6	1	Pokémon Saphir Edition	Nintendo
● 7	-	Sonic Advance 3	THQ
● 8	-	NES Classics Pacman	Nintendo
● 9	-	NES Classics Super Mario Bros.	Nintendo
● 10	-	Shrek 2	Activision

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Spider-Man 2	Treyarch	Activision
2	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
3	Animal Crossing	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
5	Zelda: Four Swords	Nintendo	Nintendo
6	Tales of Symphonia	Namco	Nintendo
7	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
8	Pop! Sands of Time	Ubi Soft	Ubi Soft
9	Catwoman	EA Games	EA
10	Pokémon Colosseum	Nintendo	Nintendo

WIE WERTEN WIR?

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

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

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

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

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

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

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

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



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

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

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

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was müsst du für das Spiel berappen?

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

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

13 Das hat uns besonders gefallen!

14 Das uns tierisch angernert!

15 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.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

11

Schwierigkeitsgrad:

</

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

13	tolle Spezialfähigkeiten
14	abwechslungsreich
15	macht Spaß
16	zweischneidige Technik

ALTERNATIVE

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

FAZIT

16 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:
1 Second Sight
2 Donkey Konga
3 Mario Golf (GBA)
Buch: Robbins: Die Manager
Film: Traumschiff Surprise
CD: Voodoo Hill: Wild Side of Mother Earth
Und sonst? Wünscht sich Die Siedler auch auf dem Cube.



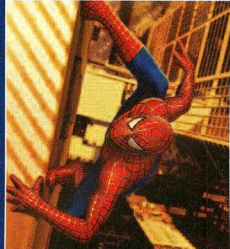
Björn Seum

Spiele Top 3:
1 Second Sight
2 Animal Crossing
3 Spider-Man 2
Buch: Stadtführer Leipzig
Film: Traumschiff Surprise
CD: diverse alte Technostücke
Und sonst? Erlebt einen musikalischen Rückfall in alte Zeiten.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:
1 Spider-Man 2
2 Donkey Konga
3 Wario Ware Inc.
Buch: Helge Schneider: Aprikose, Banane, Erdbeere
Film: I: Robot
CD: M. Lanegan: Bubblegum
Und sonst? Will ein Nintendo DS. Jetzt! Sofort!!!



Tom Gerlach

Spiele Top 3:
1 Donkey Konga
2 Wario Ware Inc.
3 Animal Crossing
Buch: DS-Presseskatolog
Film: Shrek 2
CD: Shrek 2 OST
Und sonst? Findet Oger total klasse.



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:
1 Second Sight
2 WWE Day of Reckoning
3 Rainbow Six
Buch: Seebeck: Bloody Circus, Bd. 1
Film: The Punisher
CD: Anathema: Judgement
Und sonst? Murrelt seltsame Beschwörungsformeln.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:
1 WWE Day of Reckoning
2 Spyro: Fusion (GBA)
3 PSO: Episode 3
Buch: Salvatore: Die Rückkehr der Hoffnung
Film: Shrek 2
CD: Dragonforce: Sonic Firestorm
Und sonst? Baut schon wieder sein Appartement um!



Christian Schmid

Spiele Top 3:
1 Second Sight
2 Spider-Man 2
3 Donkey Konga
Buch: Elbon: The Book of Elbon
Film: Bang Rajan (DVD)
CD: Knorkator: Ich hasse Musik
Und sonst? Wetzts schon einmal die Dolche. Das Drachenfest steht bevor... sind eine fetzige Angelegenheit!



WWE

Day of Reckoning

Jetzt wird abgerechnet!

GCN



Gezieltes Buttondrücken gibt auch körperlich unterlegenen Wrestlern eine Chance.

Man kann natürlich spekulieren, warum ein Spiel wie *WWE: Day of Reckoning* sich einsam dem Trend der schwindenden GameCube-exklusiven Drittherstellerspiele entgegen stemmt. Fühlen sich Yuke's den Nintendospielern besonders verbunden? Oder ist man gar besonders mutig? Auf jeden Fall ist es ein Zeichen! Mehr davon, und dem GameCube ginge es besser. Was die Qualität ihrer bisherigen Cube-Spiele angeht, da können die Japaner noch einen drauf setzen. Denn *WWE Wrestlemania X8* als auch *WWE Wrestlemania XIX* konnten auf dem GameCube nicht überzeugen. Dass es die Entwickler von Yuke's besser können, haben sie in der Vergangenheit bewiesen.

Neue Wege

Spielerisch ging man in Osaka diesmal einen anderen Weg und entschied man sich für einen Story-Modus, der in Kombination mit einem der umfangreichsten Create-A-Player-Modus aller Zeiten einen besonderen Reiz bekommt. Wer „Den Tag der Abrechnung“ also so richtig personalisieren möchte, lässt die rund 40 Superstars links liegen und bastelt sich einen eigenen Fleischberg. Bei dessen Erschaffung kann so ziemlich alles eingestellt werden, was einen virtuellen Menschen ausmacht. Von der Kinggröße bis zum Wadenumfang kann jede einzelne Körperpartie in drei Kategorien getunt werden. Habt ihr eure Schöpfung perfektioniert, dürft ihr in den Wrestlingzirkus einstei-



Tripel H bekommt von **The Rock** eins auf die Mütze. Dank Special ist der auch im Vorteil.



Wenn er kein Wrestler geworden wäre, wäre er sicher **in der Gosse** gelandet.



Die Action ist **dem Publikum** wohl zu langweilig, oder wieso gucken sie alle weg?

Wo kommt Wrestling her?

Wrestling, wie es in *WWE Day of Reckoning* gezeigt wird, ist eine abgewandelte Version des Ringens. In Deutschland wird es auch Catchen genannt. Im Grunde handelt es sich um Freistilringen mit besonders vielen Showelementen, die auch Schauspielerei beinhalten. Heute nennt man diese Art des Sports „Sports Entertainment“. Die Anfänge des Wrestlings liegen in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Den weltweiten Durchbruch hatte das Wrestling in den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts. Damals veranstaltete die World Wrestling Federation zum ersten Mal *Wrestlemania* und Hulk Hogan wurde zum Aushängeschild des Sports. Aufgebauscht wurde das Spektakel in den 90ern durch das Aufkommen der WCW, die aber im Jahr 2000 durch die WWF aufgekauft wurde. Aus beiden Verbänden entstand schließlich die WWE (World Wrestling Entertainment).

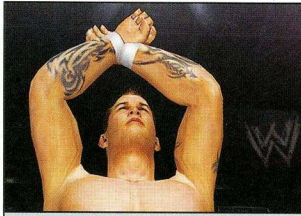


Einer der Superstars des Wrestling-Sports: **Triple H**.

gen. Einen Trainer habt ihr. Der entscheidende Vertrag für die große Kohle fehlt noch, denn auch ein Wrestler muss seine Brötchen irgendwie verdienen. Also schleppt euch euer Coach zunächst mal in diverse Klitschen, wo ihr euer Talent beweisen müsst. Diese Anfangskämpfe gegen Nobodys dienen als eine Art Tutorial. Euer Trainer will in jedem Kampf etwas anderes sehen. Mal sollt ihr ein Match nur durch einen



Die Modelle der Athleten sind hervorragend, das Publikum ist eine pixelige Meute.



Posing gehört zum **Geschäft** des Wrestlings. Das haben alle Beteiligten auch gut drauf.

Konter gewinnen, ein anderes Mal völlig ohne Specialmoves. Diese kleinen Übungseinheiten sind auch notwendig, den Yuke's hat die Steuerung gut durchdacht. Die Probleme, die es hier noch in *WWE Wrestlemania X8* und *WWE Wrestlemania XIX* gab, sind weitestgehend ausgemerzt. Das Spiel unterscheidet alle feinen Handgreiflichkeiten, die es auch im realen Wrestling zu sehen gibt. Besonders gefallen hat uns die Möglichkeit, auch dann noch reagieren zu können, wenn uns der Gegner schon gepackt hat. Bei einem Patt kommt es letztlich darauf an, wer den entsprechenden Button schneller rhythmisch drückt. Die gleiche Technik könnt ihr auch als körperlich unterlegener Wrestler anwenden. Ihr besitzt eine Powerleiste, die gefüllt sein muss, um zum Beispiel die fehlende Körpermasse von 30 Kilogramm ausgleichen zu können. Habt ihr diese ebenfalls durch rhythmische Drücken, während ihr den Kerl gepackt habt, aufgeladen, könnt ihr auch den brummigsten Kerl zu Boden schleudern.

Mit Höschen und BH

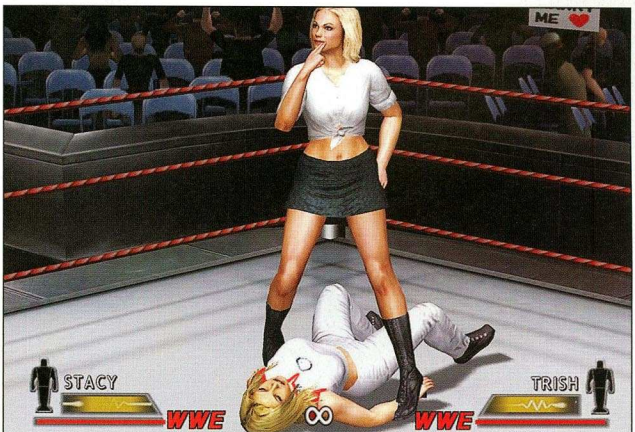
Die Kämpfe geben also keinen Anlass zur



Voll auf die Zwölf und das mit **einem Stiefel**. Wrestling ist kein Kindergeburtstag!



Haut ihr euerem Gegenüber fest auf die Schnauze, fließt schon mal **Blut**.



Was macht die Gute Stacy nun? Bald wird sie nur noch in **Unterwäsche** dastehen und der Mob jöhlt.



Auch große Jungs spielen gerne. Gedankenverknüpfungen überlassen wir euch selbst...

Kritik. Das weiterentwickelte Grappling-System präsentiert sich recht ausbalanciert. Auch der Spielumfang geht absolut in Ordnung. Neben dem Hauptmodus (Story-Modus), dürft ihr euch noch im Exhibition-Modus prügeln und in der Shop Zone aufhalten. Der Exhibition-Modus steht stellvertretend für mehrere Untermodi. Hier geht es im Einzelmatch zu Sache, dann können Tag Team-Matches als auch Triple Threat, Fatal Four Way, Handicap oder Royal Rumble ausgetragen werden. Selbst die sind nochmals einteilbar in Normal, Hardcore, TLC, Cage, Hell in a Cell, Bra & Panties, oder Ironman. Besonders die Bra & Pantie-Matches haben es uns angetan. Wer will Trish Stratus nicht mal eigenhändig an die Wäsche? Ist eines der Mädels entblößt, schleicht sie sich sichtlich unbehaglich aus der Halle.

Ein wichtiger Punkt bei Wrestling-Spielen wie auch bei Sportspielen im Allgemeinen ist die



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

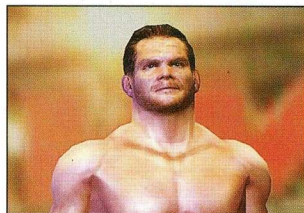
Alberne Kostüme, hohle Sprüche und eine Bombenstimmung – so etwas gibt es nicht nur beim Kölner Karneval, sondern auch beim Wrestling. Okay, die Kämpfe sind alle abgesprochen, nichts bleibt dem Zufall überlassen, aber wen kümmert's? Wrestling-Spiele haben aber ein ähnliches Problem wie alle anderen Sports Spiele: Jedes Jahr das gleiche in Grün, nur eben mit immer neuen Gesichtern. Und wenn den Machern mal gar nix Neues mehr einfällt, nimmt man halt – welch kreativer Geniestreich – einen Story-Modus. Würde mich nicht wundern, wenn man demnächst seine Wrestler auch mit eigenen Piercings, echten Waffen und individuell erstellten Signature-Moves "tunen" kann. Mark my words!

Präsentation des Titels. Yuke's setzt dabei auf die bewährte Mischung aus Rock und HipHop. Schon im Intro donnert uns der Klassiker „Bring the Noise“ von Public Enemy feat. Anthrax entgegen. Im eigentlichen Spiel geht es aber etwas ruhiger zu. Von Noise keine Spur. Einzige die Einmarschlieder der Athleten schaffen etwas Stimmung. Die Publikumssamples klingen doch arg eingespielt. Aber warum sollten die Leute besser klingen, als sie aussehen? Dass Zuschauer heute nicht mehr wie mit der Schere geschnitten aussehen müssen, haben andere Spiele in den letzten Monaten bewiesen. Die Modelle der Kämpfer hingegen sind sehr gelungen. Auch deren Animationen sehen in den meisten Fällen sehr gut aus. Teils bewegen sich die Herrschaften noch etwas hölzern, aber den Eindruck, es würden sich Roboter im Ring bewegen, hat man nicht mehr. Etwas mehr reden könnten sie dennoch.

Besser als gut

Trotz dieser Rückschläge in Sachen Präsentation ist *Day of Reckoning* das derzeit beste Wrestling-Spiel für den GameCube. Nicht nur mangels Konkurrenz, sondern weil es auch

wirklich viele Macken der Vorgänger *WWE Wrestlemania X8* und *WWE Wrestlemania XIX* ausgleicht. (BS)



Highlight des Spiels sind die **Gesichtsanimationen** nach Siegen und Niederlagen.

GENRE-CHECKER

SPS	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yuke's
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	30.09.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
USK:	1-4
Preis:	ab 16
	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:				
Sound:				
Gameplay:				
Dauerspaß:				
Multiplayer:				

- gutes Grapplingsystem
- Umfangreiche Modi
- cooler Create-a-Player-Modus
- Präsentation als Schwachpunkt

ALTERNATIVE

WWE Wrestlemania XIX	THQ
ca. 60 €	Ausgabe 10/03: 75%

FAZIT

Für Nintendo-Wrestler allererste Wahl.

BEWERTUNG **83%**



Das wird eine fiese Landung werden. Da nutzt kein **Buttondrücken** mehr.

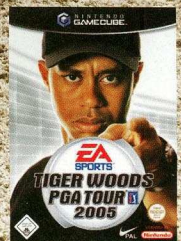
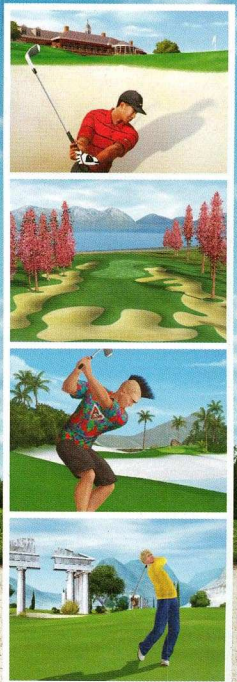
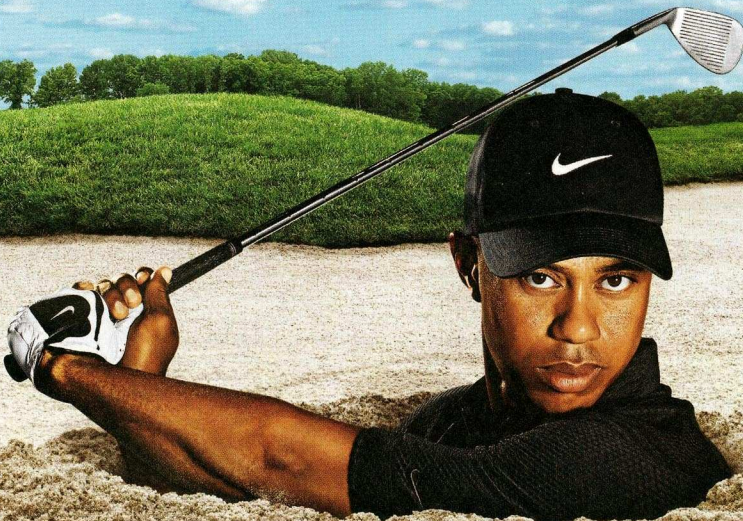


It's in the game.™

Tiger Woods ist ein richtig guter Golfer. Also lass uns seine Welt verändern. Mach die Bunker tiefer, die Fairways schmaler, die Roughs schwieriger. Lass es regnen, lass es Nacht werden. Fordere die besten Golfer der Welt mit neuen Kursen heraus. Stell deinen Kurs online* und bewaise dich als Meisterarchitekt. Und wenn du und dein Kurs Tiger Woods klegekriegt haben, dann wart an allen möglichen Doglegs noch Seve Ballesteros, Gary Player, Jack Nicklaus und ein Heer nahezu unschlagbarer Legenden auf dich. Und denk daran: Egal wie schwer du deinen Kurs machst, du musst ihn auch noch selber spielen.

TIGERPROOFING

Du beherrscht den Kurs, du beherrscht das Wetter.



www.tigerwoods2005.com
www.easports.de



PlayStation 2



TIGER WOODS



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, It's in the game, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
*INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor for PlayStation 2 and Memory Card (NBD) for PlayStation 2 (each sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.
The name "TIGERPROOFING" and the TP logo are trademarks of EA GOLF and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of EA GOLF. The name, likeness and other attributes of Tiger Woods reproduced on this product are trademarks, copyrighted designs and/or other forms of intellectual property that are the sole property of EA GOLF. EA GOLF and the EA logo are trademarks of EA GOLF and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of EA GOLF. EA GOLF, PGA TOUR, PGA TOUR and Sevens Golf design, TPC, TPC and Sevens Golf design and TPC at Sawgrass are trademarks of PGA TOUR, INC. and used by permission. Pebble Beach, Pebble Beach Golf Links, The Links Center, the Heritage logo, their distinctive images, and individual golf hole designs are trademarks, service marks, and trade dress of Pebble Beach Company. Used under license by Electronic Arts. Colonial Country Club name and logo are registered trademarks of Colonial Country Club. © 2004 Colonial Country Club. All rights reserved. Electronic Arts Inc. is the official licensee of St. Andrews Links for Tiger Woods PGA TOUR 2005. A portion of the proceeds from the sale of this product are contributed towards the preservation and maintenance of the historic golf courses at St. Andrews Links including the Old Course. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. N-Gage is a trademark or registered trademark of Nokia Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

SECOND SIGHT



Jetzt wird es telekinetisch – John Vattic sucht sein Ich!

GCN



Auch wenn es so aussieht, als täte diese Action John weh: Er heilt sich bloß.

John Vattic ist schon ein komischer Typ. Stylingtipps scheint der Wissenschaftler von Kollege Gordon Freeman (*Half-Life* dt.) zu bekommen. Unterricht im Kokettieren mit übernatürlichen Gaben nimmt er offensichtlich beim Bösewicht Darth Vader (*Star Wars*). Die hohe Kunst der Schleicherei trugen Sam Fisher (*Splinter Cell*) und Solid Snake (*Metal Gear Solid*) bei. Allerdings scheint John in der letzten Lektion nicht ganz aufgepasst zu haben. Denn Schleichen gehört eindeutig nicht zu seiner Zuckerseite. Das ist nicht so tragisch, wie es auf den ersten Blick wirkt, denn auf den zweiten Blick ist *Second Sight* weit mehr, als bloß noch ein Stealth-Spiel.

Böses Erwachen

Volgepumpt mit Beruhigungsmitteln aller Art wird der völlig verwirrte John zu Beginn

eures Abenteuers in eine geheime US-Klinik eingeliefert. Zum Ausnüchtern schnallt ihn fieses Sicherheitspersonal auf ein Bett. Als er zu sich kommt, muss er sich nur einmal kurz konzentrieren und schwups lösen sich seine eisernen Fesseln. Ein Tagtraum? Die anschließende Sicherheitstür macht euch und eurem Alter Ego aber unmissverständlich klar, dass etwas mit euch passiert ist, denn diese öffnet Herr Vattic ebenfalls mit purer Gedankenkraft. Ebenso angetan gibt sich John von seiner Fähigkeit, Dinge durch den Raum schweben zu lassen. Verrückt! Irgendwo muss die Ursache für diese neuen Kräfte zu finden sein und genau die müsst ihr in Free Radicals neuestem Spiel finden.

Doch stärker als die Neugier nach den Ursachen seiner neuen Fähigkeiten ist Johns Wunsch herauszufinden, wer er selbst ist. Ein



Wie kommen wir an den Schlüssel? Durch die sinnvolle Anwendung der PSI-Kräfte.



Im Grunde ist alles im Raum, was nicht niet- und nagelfest ist, eine Waffe für Vattic.



Jayne und John in wichtiger Mission. Noch ahnen beide nichts von ihrem Schicksal.



John zeigt einem skrupellosen Wissenschaftler, was **Friendly Fire** wirklich bedeutet!

Sicherheitsmann nannte ihn mal Doktor... Die Krankenakten müssen her, doch die Einrichtung ist gut geschützt. Sicherheitstür nach Sicherheitstür. Auch das Personal ist nicht zimperlich. Schwer bewaffnet schieben die Schergen von Wer-weiß-wem Dienst. Erspähen sie John, zögern sie nicht, auf ihn zu schießen. Glücklicherweise entdeckt ihr nach einigen Treffern eine weitere Gabe: Selbstheilung. Funktioniert ebenfalls am besten, wenn sich Jonny konzentriert. Als ihn ein Kerl gar an die Gurgel will, passiert ein echtes Unglück. Der Raum um John scheint sich zu verdichten, um dem Angreifer schließlich eine geballte Ladung PSI-Energie entgegen zu feuern. Wenig erfreulich für den Angreifer, denn der liegt kurz darauf fünf Meter weiter in seinem eigenen Blut. Scheint, als sei John eine Waffe. Geschaffen, um zu töten.

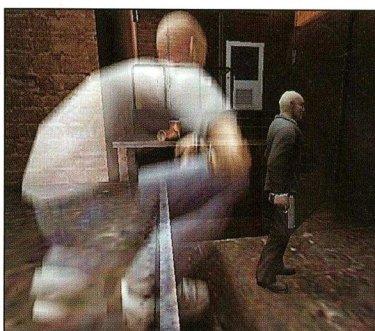
Johns Spezialfähigkeiten lassen sich allesamt bequem mit dem Digitalpad durchschalten. Auf Knopfdruck kommen sie zum Einsatz. Unbegrenzt könnt ihr sie selbstverständlich nicht abrufen. Eine blaue Leiste unter der Lebensenergie zeigt an, wie lange ihr euch der PSI-Kräfte bedienen könnt. Ist die Latte

aufgebraucht, muss sich John eine gewisse Zeit verstecken, oder mit herkömmlichen Waffen bzw. den Fäusten Abhilfe schaffen.

Akte Vattic

Als Vattic seine Akten schließlich durchstöbert, wird ihm einiges klar. Vor einigen Monaten rekrutierte ihn eine Spezialeinheit namens WinterICE. Ziel: Sibirien, Russland. Mission: Zerstörung einer Pipeline. An seiner Seite befand sich neben einem Trupp knallharter Soldaten auch ein Medium namens Jayne Wilde, die über präkognitive Fähigkeiten verfügt. Er rettete ihr mehr als einmal das Leben. Doch wo ist sie nun? Sie weiß sicher mehr. Die zurück gewonnenen Erinnerungen spielt ihr stets noch einmal als Mission nach, inklusive des möglichen Todes. Etwa die Hälfte der 17 Level besteht aus spielbaren Flashbacks. Zu Beginn gestalten sich diese als coole Ballereinsätze, da ihr noch der alte John seid, der von seinen paranormalen Kräften nichts ahnt. Als exzellenter Scharfschütze seid ihr dann hauptsächlich für die Deckung eures Teams verantwortlich.

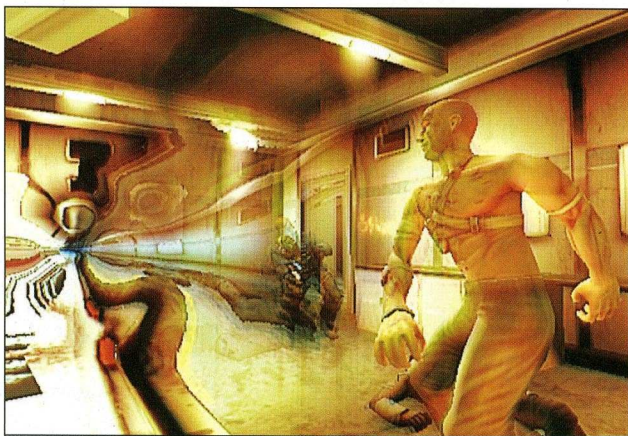
Je weiter ihr im Spiel vorankommt, desto besser lernt John mit seinen Fähigkeiten umzugehen. Darüber hinaus gesellen sich noch zwei weitere Begabungen dazu, die das Spiel etwas Stealth-lastiger machen. Einerseits die „Verwirrung“, die John für einige Zeit unsichtbar macht und andererseits die „Projektion“, mit Hilfe derer Vattic seinen Körper verlassen kann. Beide Fähigkeiten lassen etwas Taktieren zu. So kann ein „verwirrter“ John sich ungesehen an Gegner heranschleichen und diese auf Knopfdruck lautlos ausschalten und anderseits „körperlos“ Lichtschranken durchqueren und diese abschalten. Besonders gelungen ist die



So sieht ein **verwirrter John** aus. Ungesehen schleicht er sich an seine Opfer heran.



Stilles Vorgehen wird belohnt. Ihr müsst euch dazu schön konzentrieren.



John schleudert **PSI-Energie** wie andere einen Baseball. Gegen Ende kann er damit ganze Gruppen umnieten.

Geistesblitze

Was Nintendo mit *Geist* bezweckt, könnte tatsächlich neue Impulse im Action- und Adventure-Genre bringen und eine Alternative zu *Second Sight* werden. Als John Raimi wacht ihr eines Morgens körperlos auf und müsst nun zusehen, wieder in diesen zurück zukommen. Gar nicht so einfach, denn um das zu schaffen, müsst ihr erste etliche andere Menschen übernehmen. Um das wiederum zu Stande zu bringen, sind viele Rätsel zu lösen. Auch wenn ihr massig böse Jungs zur Strecke bringen müsst, liegt der Schwerpunkt des Spiels doch auf Abenteuer-Einlagen mit starkem paranormalem Aroma.



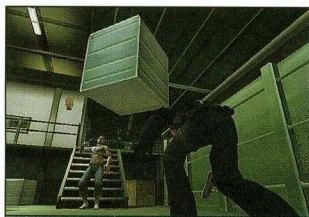
Vertrieb: Nintendo, **Entwickler:** n-Space, **Erscheinungstermin:** Q1/2005



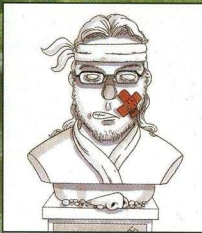
John, übernehmen Sie! Allerdings nicht das Kommando, sondern den **Körper** eines Feindes.

Idee, mit Hilfe der Projektion die Kontrolle über andere Wesen zu erlangen. Bei solchen Ausflügen ist aber stets Vorsicht angebracht, denn Vattics Körper muss dabei zurückgelassen werden und ist somit wehrlos Angriffen ausgesetzt.

Allzu übereifriges Vorgehen wird prompt mit dem Aufkreuzen etlicher Feinde quittiert, die teils harte Brocken sind. Allerdings kommt man nicht umhin, seine leicht sadistische Ader mit *Second Sight* auszuleben. Habt ihr einen Soldaten per Telekinese am Schlafittchen gepackt, könnt ihr den armen Kerl gegen Wände feuern und als menschlichen Schutzschild missbrauchen. Sicher nicht nett, aber spaßig. Neben all den Actioneinlagen kommen auch Adventure-Elemente zum



Im Laufe des Spiels kann John immer **schwerere Gegenstände** bewegen. Eine tödliche Waffe!



Christian Schmid

Die zweite Meinung

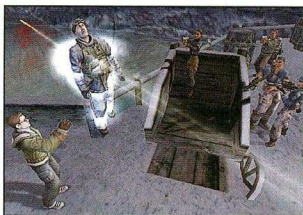
Ich bin ein großer Fan von Regierungsverschwörungen, psychokinetischen Kräften und *TimeSplitters*. Da kommt mir *Second Sight* gerade recht! Ein kurzer Wisch mit der Hand und die armen Feinde werden quer durch den Raum geschleudert, titschen mit Krachen vor die Wand und anschließend in ihre flüchtenden Kollegen. Keine "Gripsenergie" mehr? Kein Problem! Hol ich eben die Pumpgun raus! Die typische Free Radical-Optik ist für manch einen sicher gewöhnungsbedürftig, meinerer kommt damit jedoch prächtig zurecht. Wenn jetzt nur noch die umherschwebenden Objekte etwas besser zu steuern wären... Aber Mr. Vattic hat eben bisher seine Birne weniger benutzt als seinen Abzugsfinger.

Einsatz. Die erinnern atmosphärisch etwas an *Silent Hill*, laufen aber anders ab. Statt knackiger Texträtsel müsst ihr eher clever nachdenken, wann ihr welche PSI-Kraft nutzt, um an Schlüssel oder Hebel zu gelangen.

Klingt doch alles super, wieso gibt es dann keinen Award? Leider ist die Übersicht beim Schleichen nicht immer gegeben. Die Kamera lässt sich nur schwerfällig steuern. Steht ihr an einer Wand, ist es umständlich oder kaum möglich, einen Blick um die Ecke zu werfen. Auch die Kartenfunktion und die stellenweise schwammigen Missionsbeschreibungen lassen euch manchmal etwas planlos herumirren.

Freies Radikaldesign

Optisch trägt *Second Sight* eindeutig die Handschrift von Free Radical Design. Zwar sehen die Charaktere nicht ganz so Comic-haft aus wie noch in *TimeSplitters*, aber die grafische Verwandtschaft ist klar zu erkennen. Neben dem optisch unverkennbaren Stil ist es vor allem die Physik, die auffällt. Gegenstände reagieren auf jede Bewegung, allerdings scheint man es mit dem Ausbalancieren nicht so genau genommen zu haben. Berührt ihr Gasflaschen nur mit dem Knie, rollen sie teils meterweit weg. Ausgewogener ist da schon der Sound. Stimmige Musik unterstreicht die dazugehörigen Bilder sehr passend. Die Sprachausgabe erfolgt übrigens in Englisch, Untertitel sind auf Deutsch zu lesen. (BS)



Die **Kollegen** staunen, als John plötzlich ein bisschen zaubert...



In New Yorks Hinterhöfen warten einige Gangs, die gerne mal **paranormales Basketball** spielen.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Codemasters
Hersteller:	Free Radical Design
Internet:	www.codemasters.de
Erhältlich:	27.08.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- 1 fesselnde PSI-Kräfte
- 1 schöner Action-Adventure-Mix
- 1 spannender Plot
- 1 Stealth-Einlagen unausgewogen

ALTERNATIVE

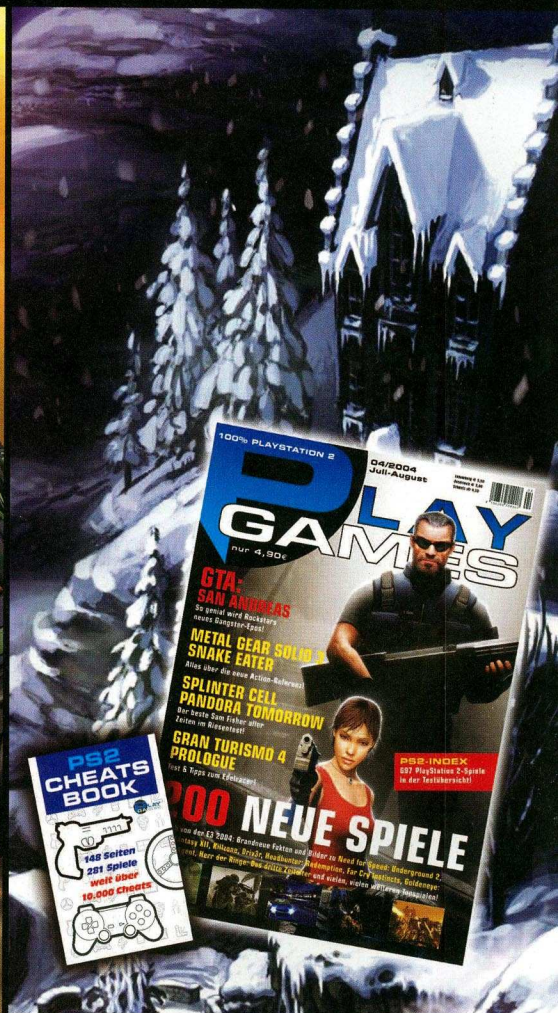
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft
ca. 60€	Ausgabe 5/04: 94%

FAZIT

Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.

BEWERTUNG 85%

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



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

**JETZT IM
HANDEL!**

ANIMAL CROSSING

Schon mal neben einem wirtschaftlichen Waschbären gewohnt?



GCN

Haben wir schon wieder Reset gedrückt? Sergeant Resetti mag das gar nicht. Der braune Kerl mit der Schaufel ist zwar kein Militär, aber gäbe es in Nintendos „Alltags-simulation“ *Animal Crossing* ein solches, wäre

Maulwurf Resetti unzweifelhaft ein geeigneter Drillsarge. Ob es in unserem richtigen Leben auch einen Resetknopf gäbe, will er wissen. Und wieso wir hier so albern rumhüpfen! Wir sollen bloß immer abspeichern, sonst verlieren wir

wichtige Spielinformationen! Kein Aber. Keine Ausrede! Ja, und waschen sollen wir uns mal wieder.

Sternis scheffeln

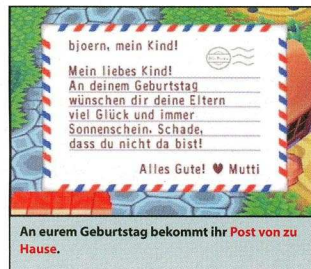
Aber lasst euch eines sagen: Resetti hat Recht. Speichert ihr in *Animal Crossing* nach mehreren Stunden Spielzeit nicht und schaltet euren Würfel einfach ab, habt ihr ein echtes Problem. Denn *Animal Crossing* simuliert den Alltag in Echtzeit. Ein bisschen wie *Sims*, bloß im Nintendo-Stil: Realismus ist doof, bunt ist gut. Als einziger Mensch in einem verrückten Städtchen, kauft ihr ein Haus und geht auf Jobsuche. Diverse Fabeltiere greifen euch dabei unter die



Am Strand gibt es eine Menge Dinge zu sammeln, die dann wieder bei Tom Nook in bare Münze umgewandelt werden können.



Wer am 31. Oktober ab 18 Uhr zockt, wird die Stadtbewohner in **Kostümen** rumlaufen sehen.



An eurem Geburtstag bekommt ihr **Post** von zu Hause.



Lust Pia auf die Schippe zu nehmen? Dann verkleckert ihr doch mal **Kirschen**.



Obermuffel **Resetti** bei seinem Job: Uns zu erklären, nicht den Resetknopf zu benutzen.



Arme und sind immer freundlich, immer gut drauf. Es ist ein bisschen wie Love Parade ohne Techno und Ecstasy. Ein Typ namens Tom Nook verschafft euch anfangs eine Arbeit und bietet später Waren feil. Er ist auch Anlaufstelle für den Ankauf gefundener Gegenstände. Wichtig! Denn ihr schuldet ihm noch rund 19.000 Sternis (so was wie Euros in *Animal Crossing*). Die müssen abbezahlt werden. An Kohle kommt ihr am besten, indem ihr euren Mitbürgern Gefallen tut, für die ihr dann entlohnt werdet.

Ein wirkliches Spielziel gibt's also nicht. Bringt Gegenstand A nach B, erhalte C, um es gegen D zu tauschen. Im Grunde folgt *Animal Crossing* den typischen RPG-Mechanismen. Es dreht sich alles um Items und Knete. Stellt euch *Skies of Arcadia* ohne Monster und wirkliches Ende vor. Wie erwähnt funktioniert das Ganze in Echtzeit, indem es mit der internen Cube-Uhr synchronisiert wird. Ist es bei euch 15.30 Uhr, ist es im Spiel ebenfalls halb vier. Feiert ihr zu

Hause Weihnachten, steht bei *Animal Crossing* auch Bescherung an. Über das ganze Jahr verteilt passiert etwas in euren Städtchen. Aushangbretter informieren euch über anstehende Ereignisse. Da kommt etwa jeden Sonntagmorgen um 10.30 Uhr ein Gitarre spielender Hund vorbei und gibt Konzerte. Und Sonntag 10.30 Uhr bedeutet auch, dass ihr um 10.30 Uhr am nächsten Sonntag zocken solltet. Es sei denn, ihr stellt die Uhr selbstständig.

Was macht man so die Woche über in *Animal Crossing*? Man pflanzt Blumen, richtet seine Wohnung ein, gräbt nach Schätzen, nimmt an Veranstaltungen teil, tut diesem einen Gefallen, freundet sich mit jenem an, schreibt Briefe, schneidert sich Klamotten, begrüßt neue Nachbarn, geht Fischen, fängt Insekten oder macht einen Ausflug in eine andere Stadt. Und genau an dieser Stelle kommt der Mehrspielerspekt ins Spiel. Bis zu vier Freunde von euch können in dieser oder

einer anderen Stadt einziehen und Gegenstände und Nachrichten für den anderen hinterlassen. Gleichzeitig spielen geht leider nicht. Auch auf die E-Card Reader-Funktion der US-Version müssen PAL-Spieler verzichten.

Durchbrecht die Mauer

Wer für Spiele ohne Zeitdruck à la *Die Sims* was übrig hat, sollte *Animal Crossing* eine Chance geben. Wen die Grafik abschreckt, den können wir gut verstehen. Die ist nicht nur völlig veraltet, sondern auch arg bunt. Ist diese optische Abschreckung aber erst durchbrochen, stößt man auf ein Spiel, das auch über Monate noch seinen Reiz behalten kann. Freunde des „etwas anderen Spiels“ sind hier genau richtig. (BS)



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Jobs suchen, Schulden abbezahlen, Einkaufen... das geht mir schon im richtigen Leben auf den Keks, das muss ich nicht auch noch in einem Videospiel haben. Okay, *Animal Crossing* ist gegenüber den *Sims* durch die bunte Knuddel-Optik deutlich mehr auf "heile Welt" getrimmt. Mir fehlen da aber ein bisschen der rote Faden und der Antrieb – in *Harvest Moon* muss man ja wenigstens noch seine Farm in Schwung halten und hungrige Kühe füttern. In *Animal Crossing* hingegen lebt man mehr so in den Tag hinein. Das ist zwar sehr entspannt und gemütlich, mir persönlich aber eine Spur zu offen gehalten. Willkommen im Gummibärchenland!

GENRE-CHECKER

SIM	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	24.09.2004
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1-4
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- :-) viel Spielfreiraum
- :-) alles friedlich, alles gut drauf
- :-) alles in Echtzeit
- :-(muss das sooo bunt sein?

ALTERNATIVE

Die Sims	Electronic Arts
ca. 60 €	Ausgabe 5/03: 86%

FAZIT

Etwas spät in Europa, aber sehr innovativ. Wäre bloß die Präsentation besser...

BEWERTUNG 85%

DONKEY KONGA

Die Affen rasen durch den Wald, der eine macht den anderen kalt!

GCN

Nintendo ist ja immer für eine Überraschung gut. So ist Donkey Kongs GameCube-Debut wider Erwarten kein Jump'n'Run, sondern ein Musikspiel. Und das Schöne daran ist: Für den Normalpreis von 60 Euro liegen ein Paar Kongas gleich mit dabei! Obwohl es streng genommen ja eher Bongos sind, denn echte Kongas sind viel größer. Was soll's, nennen wir die Dinger ganz einfach "Trommeln".

Affenparty

Das Spielprinzip ist einfach: Auf dem Bildschirm bewegen sich von rechts nach links Symbole für die beiden Trommelfässer. Sobald diese am linken Rand ein Feld passieren, muss im Takt der Musik auf die richtige Trommel geschlagen werden. Bei einem gelben Halbkreis schlägt ihr auf die linke Trommel, bei 'nem

roten Halbkreis auf die rechte. Bei einem rosa Kreis haut ihr auf beide Trommeln gleichzeitig, ein Stern erfordert das Klatschen in die Hände. Jo, das war's schon, mehr braucht man nicht zu wissen.

Die Trommeln an sich sind zwar robust und gut verarbeitet, jedoch etwas ungünstig zu handhaben. Auf den Knien abgelegt, fallen sie leicht runter, stellt man sie hingegen auf einem Tisch ab, scheppert dieser beim Trommeln gleich mit. Zwischen den Knien einklemmen ist zwar etwas unbequem, aber durchaus machbar. Naja, ihr werdet schon eine Lösung finden. Wichtig ist, mehr "nach Gehör" zu spielen, um die Trommeln im richtigen Takt zu schlagen – ein gewisses Maß an Rhythmusgefühl ist dafür unverzichtbar. In den höheren der drei Schwierigkeitsstufen lassen sich die Songs auch nur dann meistern, wenn man sie 100%ig aus-



Der Balken oben rechts zeigt an, ab wann ein Song als erfolgreiche gemeistert gilt.



Im Multiplayer-Modus ist es schon schwieriger, sich auf seine eigene Spur zu konzentrieren.



Für Profis: Die Trommelsymbole sind verschwunden, ihr müsst komplett auswendig spielen.



Bei so einem Balken müsst ihr entsprechend langen Trommelwirbel hinlegen.



Jawoll, gerade noch gerettet. Für das Geld kaufen wir uns jetzt neue Trommel-Geräusche.

Die Songs in Donkey Konga

In der japanischen Version war die Tracklist noch sehr... nun ja, japanisch. Zum Beispiel viele Titelmelodien aus japanischen TV-Sendungen und Anime-Serien, was für den westlichen Markt dann ja doch eher uninteressant ist. Nachfolgend einer Liste aller Songs, die es in der PAL-Version gibt. Die Lieder werden allerdings nicht von den Original Interpreten vorgetragen, sondern von einer Studioband nachgespielt. Also kein Blink 182, Phil Collins oder Take That.



99 Red Balloons
All The Small Things
Alright
Back For Good
Battlefield
Busy Child
Canned Heat
Cosmic Girl
Dancing In The Street
DK Rap
Donkey Konga Theme
Don't Stop Me Now
Hungarian Dance No. 5
I Want You Back
Kirby Green Greens
Lady Marmalade
Last Day
Mario Bros. Theme
Oye Como Va
Para Los Rumberos
Rainbow Cruise
Richard III
September
Sing, Sing, Sing (With A Swing)
The Impressions That I Get
The Locomotion
Tutthumping
Turkish March
Wild Thing
You Can't Hurry Love
Zelda Theme (Latin Version)



wendig kennt und sich nicht mehr auf die Schlagabfolge konzentriert, sondern nur noch auf die Musik.

Uga, uga!

Zentraler Spielmodus ist das "Straßenkonzert", in dem ihr je nach Leistung Münzen gewinnt. Eine perfekt im Takt geschlagene Trommel gibt gleich zwei Münzen, wenn es gerade noch so passt, gibt's immerhin noch eine. Das erspielte Geld kann dann in anderen Spielmodi ausgegeben werden, zum Beispiel für Mini-Spiele, weitere Songs oder Soundeffekte, so dass beim Trommeln dann Motorengeräusche, Hundegebell oder Mario-Sounds ertönen. Selbstredend ist der ganze Spaß auch für bis zu vier Spieler möglich – wahlweise als Wettkampf gegeneinander oder gemeinsam in schicker Choreografie. Die dazu notwendigen zusätzlichen Controller werden auch einzeln erhältlich sein, einen Preis dafür konnte uns Nintendo aber noch nicht nennen.

Wie bei Musikspielen oft der Fall, ist die Grafik eher zweckmäßig denn spektakulär. Vor ein paar Dschungelhintergründen trommelt Donkey Kong auf seinen Fässern herum, ab und zu grinst euch mal ein Elefant an und bei Trommelwirbeln fliegt ne Ladung Luftballons durchs Bild. Das muss aber auch reichen, denn die Grafik soll einen ja nicht zu sehr ablenken. Über die Songauswahl (siehe Kasten) kann man natürlich geteilter Meinung sein. Aber erstens kann man es nicht jedem recht machen, zweitens sind die neuen Songs gegenüber den zu japanischen Tracks der Originalfassung eine echte Spielspaßsteigerung!

King Konga

Nachdem man seine Hemmschwelle überwinden konnte, packt einen das Trommelfieber und man kommt von dem Spiel erst los, wenn einem die Hände anschwellen. Und wie so oft, wird der Spaß mit mehreren Spielern noch gesteigert. Wenn ihr also einen Tropfen musikalisches Blut in euch verspürt, dann schlagt zu! (SRÖ)



Der Trommel-Controller. In der Mitte befindet sich das (etwas übersensible) Mikrofon fürs Klatschen.

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Namco
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 15.10.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: [Icons]
Sound: [Icons]
Gameplay: [Icons]
Dauerspaß: [Icons]
Multiplayer: [Icons]

- ➔ kultiger Controller
- ➔ klasse Spielidee
- ➔ preisgünstig
- ➔ neue, bessere Songauswahl

ALTERNATIVE

Keine – etwas Vergleichbares gibt es auf dem GameCube nicht!

FAZIT

Trommelspaß mit kultigem Controller und neuer, besserer Songauswahl!

BEWERTUNG **87%**

PIKMIN 2

Alarm im Gemüsebeet:
Die Pikmin schwärmen wieder aus!

CCN



Da staunt Louie Bauklötze: Eine solche "Pflanze" hat er noch nie zuvor gesehen.

Captain Olimar kommt vom Regen in die Traufe. Zwar ist ihm im ersten Spiel die Flucht von diesem seltsamen Planeten gelungen, doch bei seiner Heimkehr erwartet ihn schon die nächste Hiobsbotschaft: Sein Arbeitgeber ist pleite. Doch der ganze Schrott, den Captain Olimar aus Versehen vom Pikmin-Planeten mitbrachte, lässt sich in bare Münze umwandeln und die Firma vor dem Konkurs bewahren. Also saust Olimar noch einmal los und nimmt noch gleich den tölpelhaften Kollegen Louie mit, um den Planeten nach weiterem, wertvollen Krempel abzusuchen.

Zehn kleine Pikmin

Statt nun Bauteile für ein Raumschiff zu suchen, sackt ihr einfach alles ein, was ihr finden könnt – irgendwas wird's schon wert sein. Erneut stehen euch die Pikmin, diese

putzigen, kleinen Zwiebelköpfe, tatkräftig zur Seite. Je nach "Haut"farbe haben die Pikmin unterschiedliche Fähigkeiten. Rote Pikmin sind resistent gegen Feuer, blaue Pikmin können im Wasser schwimmen und gelbe Pikmin sind leichter und lassen sich somit weiter werfen. Die Mini-Bomben aus dem Vorgänger gibt es in *Pikmin 2* nicht mehr. Dafür aber mit weiß und violett zwei neue Pikmin-Farben. Die violetten Pikmin sind zehnmal schwerer, als ihre normalen Artgenossen, auch deutlich stärker, dafür aber auch etwas langsamer. Die weißen Pikmin hingegen sind schneller, nicht sehr stark, können aber mit ihren großen, roten Augen Schätze im Boden aufspüren und ausgraben. Beide dieser neuen Pikmin-Arten werden erzeugt, indem ihr normale Pikmin in violette oder weiße Blumen schmeißt, wodurch die Pikmin ihre Farbe ändern. Allerdings sind



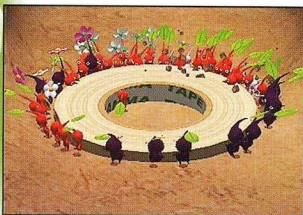
Dank der Handicap-Einstellung haben auch Neulinge gegen erfahrene Spieler eine Chance.



Ohne die extra schweren Pikmin wäre dieses 200er-Hindernis unmöglich zu überwinden.



In der Pikminpedia werden alle Gegner protokolliert, auf die ihr im Laufe des Spieles trifft.



Ein Pikmin allein ist wertlos. 50 Pikmin auf einmal hingegen können schon **einiges bewegen**.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Zeitlimits sind out! *Pikmin 2* macht da keine Ausnahme. Schon in *Tony Hawk's Underground* hab ich den Wegfall des Nervfaktors Zeit begrüßt. Letztlich bin ich aber von den weiteren Neuerungen etwas enttäuscht. Vor allem von Nintendo, die sich sonst als die Hüter des innovativen Spiels präsentieren, hätte ich da deutlich mehr erwartet. Sicher, auch *Pikmin 2* ist für sich eine Softwareperle und bietet eine Menge Spielspaß. Dass es letztlich das gleiche Spiel wie Teil eins ist, nur von allem etwas mehr, soll uns deswegen nicht weiter stören. Wir sind es von anderen Fortsetzungen auch nicht anders gewohnt. Leider.

pro Blume nur maximal fünf Verwandlungen möglich.

Eine entscheidende Änderung gegenüber dem Vorgänger ist der Wegfall des Zeitlimits. Im ersten Teil hattet ihr ja nur 30 Tage, um alle Raumschiff-Einzelteile zu finden. In *Pikmin 2* habt ihr nun alle Zeit der Welt, den Planeten zu erkunden. Dadurch wird das Spiel deutlich entspannter, deswegen aber nicht unbedingt zäh oder langwierig, da gleichzeitig der Anteil der Kämpfe etwas erhöht wurde. Vereinzelt findet ihr kleine Krater, durch die ihr ins Erdreich vordringt und dort über mehrere Ebenen einen mehr oder weniger harten Kampfmarathon absolviert. Hier könnt ihr keine neuen Pikmin finden, sondern müsst mit eurer Armee aus maximal 100 Pikmin durchhalten. Zwar könnt ihr jederzeit wieder an die Oberfläche zurückkehren, müsst dann aber wieder von der ersten Ebene starten.

Pik(min) ist Trumpf!

So, und was hat nun der Louie für

eine Aufgabe? Genau die gleiche, wie Captain Olimar – man kann nämlich jederzeit auf Knopfdruck zwischen den beiden wechseln. Dadurch lassen sich die Pikmin-Horden nun viel flexibler bewegen und einsetzen, was bei einigen Rätseln und Gegnern auch notwendig ist. Anfangs wird man dieses Feature kaum brauchen, aber je öfter man den zweiten Anführer einsetzt, desto mehr wird man seinen

Nutzen zu schätzen wissen. Schließlich wäre da noch der Zweispielers-Modus im Split-Screen. Nun ja, der ist weniger der Rede wert. Im Grunde folgt er den aus Ego-Shootern bekannten "Capture the Flag"-Regeln: Wer die Murren des Gegners kauft, hat gewonnen. Alternativ lässt sich ein Sieg auch durch das Auffinden von vier gelben, neutralen Murren erreichen. Ganz nett, aber jetzt wirklich nicht DER Grund, sich *Pikmin 2* zu kaufen.

Die Änderungen gegenüber dem Vorgänger sind zwar marginal, aber kräftig: Das Wegfallen eines

Zeitlimits ist ein dicker Pluspunkt, die neuen Pikmin-Arten sowie der zweite Anführer bringen noch etwas mehr Spieltiefe hinein. Unter dem Strich also das gleiche Spiel, wie vorher, nur besser! (SRÖ)



GENRE-CHECKER

STR 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 09.10.2004 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- :-) kein Zeitlimit mehr
- :-) neue Pikmin-Arten
- :-) mehr Spieltiefe
- :-) lahmer Zweispielersmodus

ALTERNATIVE

Goblin Commander Bigben
ca. 50 € Ausgabe 4/04: 80%

FAZIT

Dank sinnvoller Erweiterungen das bessere *Pikmin*-Spiel.

BEWERTUNG 91%



Für Zuschauer mag das Spiel **verwirrend** aussehen, aber Captain Olimar hat alles im Griff!

SPIDER-MAN 2

Merksatz für Superhelden: Aus großer Kraft folgt große Verantwortung!

GCN

Wenn man Kinogänger fragt, was sie an Spider-Man und den Filmen so fasziniert, werden meist seine Fähigkeiten und Bewegungen genannt. Wie der Bursche Wände entlang krabbelt und sich durch die Hochhäuserschluchten von Manhattan schwingt, ist an Style und Eleganz kaum noch zu überbieten. Wer hat sich nicht schon mal gewünscht, auch so cool durch die Lüfte zu schwingen, wie

Spider-Man? Voilà – mit der Konsolenumsetzung des zweiten Films geht dieser Wunsch in Erfüllung.

Vernetzt

Grundsätzlich könnt ihr euch in *Spider-Man 2* völlig frei durch Manhattan bewegen, jedoch wird euch dann und wann ein Zielsymbol angezeigt, das den Beginn einer neuen Mission

darstellt. Neben den Hauptmissionen, welche die Story weiter spinnen, gibt es noch Nebenmissionen, die quasi im Vorbeigehen auftauchen: Ihr rettet Zivilisten aus Gefahrensituationen, verknüpft ein paar Kleinkriminelle, helft der Polizei in misslichen Lagen oder verfolgt Fluchtwagen. Leider wiederholen sich diese Nebenmissionen immer und immer wieder, sind aber notwendig, um so



Beim Überqueren der Straße immer den **Zebra-streifen** benutzen. Sehr vorbildlich, Spidey!



Nein, nein, bitte nicht die **Feuerleiter!** Bremsen! Breeemseenn!! Uaaaahhhh!!!



Witzig: Weitere Moves und Spezialfähigkeiten bekommt ihr im **Spider-Man-Fanshop**.



Traumhaftes Panorama: Auf den Hochhausdächern habt ihr eine **wunderschöne Aussicht**.



Solche Fragezeichen sind in der ganzen Stadt verstreut und geben hilfreiche **Tipps**.



In der **Nacht** ist die Skyline von Manhattan noch beeindruckender als am Tage.



Was man mit den **Netzeinen** alles anstellen kann! Spidey ist da richtig einfallsreich.

genannte Heldenpunkte zu kassieren. Diese sind nicht nur Bedingung, um im Spiel voran zu kommen (geht halt erst weiter, wenn ihr soundsovielte Punkte gesammelt habt), sondern dienen auch zum "Einkauf" weiterer Spezialfähigkeiten.

Jaha, Spider-Mans Fähigkeiten... hier wird's erst so richtig spaßig. Ein Druck auf die R-Taste und ZACK schwingt Spidey in Schwindel erregender Höhe durch die Lüfte. Die Flugrichtung wird mit dem Analogstick dirigiert, auf Knopfdruck springt ihr ab und gewinnt zusätzlich an Höhe. Der nächste Druck auf die R-Taste schleudert das nächste Netz, so dass ihr euch mehr oder weniger graziös fortbewegen könnt. Allerdings erfordert die Flugkunst viel Übung, um nicht dauernd gegen Wände zu knallen oder die Orientierung zu verlieren. Aber keine Sorge: Selbst Abstürze aus großer Höhe überlebt der Spinnenmann ohne schwere Verletzungen.

Der Held von nebenan

Doch Spider-Man kann noch mehr: Wenn er nicht gerade durch die Luft schwingt,

krabbelt er an Häuserwänden entlang oder verprügelt ein paar Gauner. Hier kommen euch eure Spinnen-Sinne zugute: Auf Befehl könnt ihr in Matrix-ähnlicher Manier die Zeit verlangsamen und die Gegner geschwind auf die Matte legen, bevor diese überhaupt "Aua" schreien können. Und schließlich verrichtet das Netz auch im Kampf seine Dienste, um die Schurken kurzzeitig auszuschalten oder sie heranzuziehen und umherzuschleudern – mit wachsender Spielerfahrung kann man sich in den Kämpfen richtig kreativ austoben!

Bei solch einer Art von Spiel muss man die Grafik mit etwas anderen Augen betrachten. In Nahaufnahmen und Zwischensequenzen sehen die klobigen Objekte mit ihren verwachsenen Texturen schon ziemlich erbärmlich aus. Ein ganz anderes Bild präsentiert sich hingegen von den Dächern. Ein riesiges Manhattan liegt unter euch, gewaltige Hochhausbauten, belebter Straßenverkehr am Boden, ein paar hübsche Fensterspiegelungen am Tag und kunterbunte Lichter in der Nacht – das alles ohne Ruckler oder Nachladezeiten! Beim Sound hält sich das Spiel nahe an den Film: Die Musik besteht aus dem Movie-Soundtrack, die deutschsprachigen Synchronsprecher sind ebenfalls aus dem Film bekannt. Allerdings können hier nur Spider-Man selbst und der Tutorial-Sprecher mit seinen trockenen Gags überzeugen.

Whodoooooohoooo!

Keine Frage, Spider-Man 2 ist eine One-Man-Show. Über die Grafik kann man geteilter Meinung sein, das Missionsdesign haut einen nicht gerade um und die Sprachausgabe ist doch eher schwach. All das wird aber Null und

Die Kunst des Schwingens

Um den Spieler nicht sofort mit komplizierten Schwingtechniken zu überfordern, gibt es davon zwei verschieden schwierige Versionen. In der leichten Variante schleudert Spidey einfach auf Knopfdruck eine Netzeine nach der anderen. In der Variante für Fortgeschrittene kann er aber noch während des Schwingens ein zweites Netz schießen, wodurch er sich genauer steuern lässt.



Nichtig, wenn man mit Spidey zwischen den Hochhäusern durch den Luftraum von Manhattan schwingt. Genau das ist es, was Spider-Man-Fans wollen, und genau das macht allein schon einen solchen Spaß, dass alles andere zur Nebensache wird. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	GSK
60%	30%

KURZ + KNAPP

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

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

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

- super Spider-Man-Feeling
- beeindruckende Stadt
- sehr motivierend
- technische Schwächen

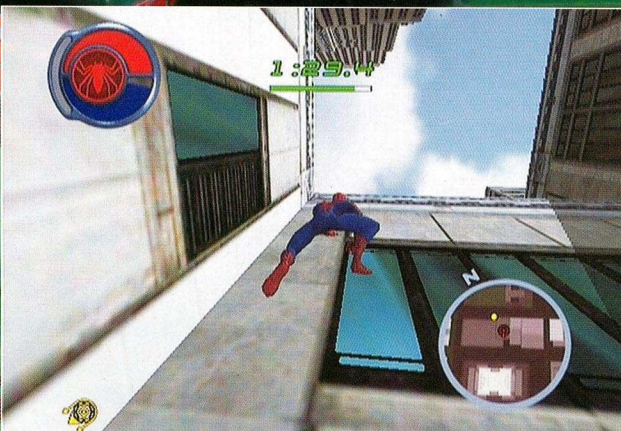
ALTERNATIVE

The Hulk	Vivendi
ca. 60 €	Ausgabe 8/03: 67%

FAZIT

Erstklassige Filmumsetzung, die trotz einiger Schwächen begeistern kann!

BEWERTUNG 84%



Natürlich wäre Spider-Man nicht Spider-Man, wenn er nicht an Wänden entlang krabbeln könnte!

NHL 2005

Bei Partymucke und Klopperei ist gute Laune vorprogrammiert.

GCN

Im Licht blitzende Schlittschuhkufen und aufgepeitschtes Stadioneis gehören ebenso zum Eishockey wie krachende Kloppereien und brutale Bodychecks. Erst wenn die Plastikhelme mit Schmackes gegen die Bande krachen, macht das Zuschauen richtig Spaß! Electronic Arts fährt auch dieses Jahr wieder sein Lizenzgeschäft auf das Schlachtfeld der Eishockeyspiele. Und wie erwartet schlägt **NHL 2005** ein wie eine Bombe!

Krieg um das schwarze Scheibchen

Die Grundregeln des Eishockeys dürften eigentlich jedem bekannt sein: Eine ganze Horde in Schutzkleidung verpackter Muskelmänner flitzt auf Schlittschuhen hinter einem kleinen, runden Scheibchen her, das in ein viel zu kleines Tor mit einem viel zu großen Torhüter davor versenkt werden muss. Damit die ganze Sache nicht zu langweilig wird, haben sich die Spieler eine ganz lustige Sache ausgedacht: Wer den Puck nicht hergeben will wird platt gewalzt. Gar keine üble Sache, wie der Spieler nach ein paar Minuten von selbst herausfindet. Die erstaunlich lebensnahen Spieler verziehen das Gesicht, wenn sie von einem rücksichtslosen Rempler unsanft gegen die Plexiglasscheibe gedrückt werden, bei einem Tor wird ausgelassen gejubelt und bei einem Foul beschwerten sich die Teamkollegen lauthals beim Schiedsrichter.

Wer nicht mit einem der vorgefertigten Teams in die Schlacht ziehen will, kann sich auch eine eigene Schlägertruppe zusammenbauen. Von Heimatstadt über Rufnamen bis hin zu Heim- und Auswärtstrikot lässt sich eine ganze Menge editieren. In dem Moment,

in dem eure Fans von der Tribüne aus euren selbst gewählten Schlachtruf erklingen lassen, stellt sich schon so etwas wie Mannschaftsstolz ein. Doch nicht nur die Soundeffekte können sich hören lassen. Die musikalische Begleitung reicht von "SUM 41" bis "Franz Ferdinand", allesamt nicht gerade für autogene Spannungsmusik bekannt. Letztendlich hat EA einen großen Schritt weg vom Simulationscharakter und der stellenweise auftretenden Unfairness ("Da ist er! Alle auf einen!!") der Computergegner getan. Leicht zugänglich, actionreich und klasse im Mehrspielermodus. Daumen hoch für EA!

(CS)



Die **Detailarbeit** an den einzelnen Spielern ist wieder einmal beeindruckend.



An mein Herz, Bruder! **Tore** werden überschwänglich gefeiert.



Eure **Fans** begrüßen euch mit eurem höchstgelegenen Schlachtruf.



Anaheim bezieht Aufstellung für das **drei zu null**. Go, Mighty Ducks!

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: 07.10.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ leichter Spieleinstieg
- ➔ tolle Stadionatmosphäre
- ➔ geniale Spielemodelle
- ➔ 1a Partymusik!

ALTERNATIVE

NHL 2004 Electronic Arts
ca. 30 € Ausgabe 10/03: 86%

FAZIT

Durch Verbesserungen im Detail noch besser als der Vorgänger.

BEWERTUNG 89%

DEF JAM Fight for New York

Harte Beats und blaue Flecken –
HipHop-Randale im Untergrund

GCN

Def Jam Fight for New York führt die Idee des Beat'em-Up-Genres konsequent fort. Statt unbekannte Kämpfer an subtropischen Stränden antreten zu lassen, setzt *Fight for New York* auf die Künstler des Plattenlabels Def Jam. Die Macho-artige Szene der HipHop-Kultur um Geld, Frauen und Gewalt eignet sich hervorragend, um den Aufstieg eines unbekannten Kämpfers zum absoluten Oberchecker nachspielen zu können. Ihr zieht von Club zu Club, wo die übelsten Gestalten darauf warten, von euch verprügelt zu werden. Dabei wird das Flair einer Discoschlägerei meisterhaft ins Spiel eingearbeitet. Die Kämpfer können sich gegen Schränke werfen, sich Bierflaschen überbraten, Billardstöcke zweckentfremden oder einfach die Zähne ausschlagen. Unterlegt mit hartem HipHop, versteht sich. Ist ein Kampf gewonnen, stattet ihr dem Musikpsychopathen Henry Rollins einen Besuch ab, der als euer Trainer fungiert. Hier könnt ihr gewonnene Punkte in neue Kampfstile, Moves oder Statuswerte eintauschen. Da in der HipHop-Szene Image alles ist, werden die Dollars beim Friseur, dem örtlichen Modeshop, dem Juwelier oder dem Tatooladen gelassen. Mit Klunkern und frischem Haarschnitt kloppt es sich eben besser.

Der Umfang der enthaltenen Moves ist beachtlich und alle sind hervorragend animiert. Ihr dürft zwischen fünf verschiedenen Kampfstilen wählen und weitere hinzuerlernen. Wer das Spiel einige Stunden spielt, wird zur echten Kampfmaschine, die ihre Gegner mit absolut coolen Specialmoves nur so durch den Raum feuert. Die sind aber erst möglich, wenn ihr eine Leiste durch mehrere Combos gefüllt

habt. So verändert sich euer Kampfstil stetig, was nicht so schnell Langeweile aufkommen lässt wie in anderen Beat'em-Ups. Vor allem Kenner der HipHop-Szene werden hier richtig Spaß haben. Ice-T mal die großmäulige Schnute zu stopfen, kann sehr nett sein. Insgesamt begegnet ihr 70 verschiedenen Charakteren im Ring oder auf der Straße. Die Geschichte ist amüsant erzählt und mit krassen Sprüchen im Gangsterjargon gewürzt. Selbst Def Jam-Unkundige werden hier schön unterhalten. Was man dem Spiel vorwerfen kann, ist das Fehlen von richtiger Geschwindigkeit. Viele der Charaktere bewegen sich zu behäbig.

Original Gangster

Die Grafikengine wurde im Gegensatz zu Teil eins komplett überarbeitet. Bleibt aber dem Comicstil treu. Optisch gibt es nichts zu meckern. Der Sound wird natürlich von einem starken Aufgebot der Def Jam-Acts bestimmt. Die Songauswahl umfasst rund zehn Jahre HipHop. Die Sprachausgabe wurde sinnvollerweise in Englisch belassen. Rundherum ein cooles Beat'em-Up. (BS)



Yeah! Björn gegen den Latino-Klopfer Cruz. In wenigen Sekunden will er Björn erledigen...

GENRE-CHECKER

BEU	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Aki
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache:	englisch USK: ab 18
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- cooler Storymodus
- 70 Charaktere
- verrückte Moves
- teils zu behäbig

ALTERNATIVE

WWE Wrestlemania XIX	THQ
ca. 60 €	Ausgabe 10/03: 75%

FAZIT

Spielerisch Spaßig und verdammt cool.

BEWERTUNG 87%



Schnittige Streetfiger und HipHopper tragen ihre Kohle zum Juwelier.



Die Kampfstätten wirken sehr lebendig und sind interaktiv. Macht Spaß, dort zu kämpfen.

CATWOMAN

Lack, Leder und Steuerungssadismus.

GCN

Wie es im Leben manchmal so ist, war auch Patience Phillips, ihres Zeichens Modedesignerin, zur falschen Zeit am falschen Ort. Hektische Bilder folgen; Schuhgeklapper, grimmige Blicke aus den Augen der bösen Schönheits-Mogule. Nach einer doch recht groben Schussfahrt durch ein Abwasserrohr hat die arme Frau die ganze Sache hinter sich und scheidet aus dieser schnöden Welt... Nur um, ob des Kusses einer ägyptischen Katze, als Catwoman wiedergeboren zu werden. Schneller, stärker, geschickter und mit einer gehörigen Portion Kleptomanie ausgestattet, gestaltet sich das neue Leben der Katze eigentlich gar nicht mal so übel... bis auf die Kleinigkeit, dass sie sich an nichts aus ihrem früheren Leben erinnern kann.

Black is beautiful

Catwoman ist im Grunde ein Jump'n'Run. Okay, die Kampfsequenzen zwischendurch sind zwar formidabel animiert und die "Capoeira Moves" (seit wann konnte Catwoman nochmal Capoeira?) in ihrer grafischen Pracht kaum zu toppen, für ein "Actionspiel" aber dennoch viel zu selten anzutreffen. Die KI der feindlichen Horden lässt ebenfalls einiges zu wünschen übrig. Mal im Ernst: Wenn der böse Polizist auch nach dem dritten Anlauf kein stehendes Ziel treffen kann, fragt man

sich langsam, aber sicher, ob man nicht lieber an die frische Luft gehen und kleine Pfadfinder-mädchen verkloppen sollte. Die würden sich wenigstens wehren. Wenn ihr dann eine Sekunde später wegen der schwammigen Steuerung und der abysssischen Kameraführung 16 Stockwerke in die Tiefe rauscht und daraufhin die ganze &#%\$* noch einmal über euch ergehen lassen müsst fliegt unter Garantie euer unschuldiger Controller mit Wucht gegen die Wand. Noch etwas: Dass Halle Berry ein verflucht feines Frauchen ist, darüber müssen wir uns nicht streiten. Wenn man jedoch ein komplettes Spiel programmiert in dem es anscheinend ausschließlich um Frau Berrys Hintern geht, frage ich mich, was zur Hölle mit unserer Entwicklerwelt los ist! So bleibt uns unterm Strich trotz viel versprechender Lizenz nur ein durchschnittliches Spiel mit falsch gesetzten Prioritäten. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Spieler:	1
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- ➔ Halle Berrys Hintern!
- ➔ klasse Moves
- ➔ miese Steuerung und Kameraführung
- ➔ unterdurchschnittliche KI

ALTERNATIVE

Spider-Man 2	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 6/04: 84%

FAZIT

Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ganz ordentliches Spiel.

BEWERTUNG 70%



Keine Ahnung was das ist, aber Catwoman scheint sich darüber zu freuen.



Da ihre Hände ganz offensichtlich aus Holz sind, können die Polizisten...



...nicht sehr gut mit ihren Knarren umgehen. Zielwasser ahoi!

WARIO WARE INC. Mega Party Game\$

Einzelspieler-Einöde,
Mehrspieler Freude und barbarische Barsche...

GCN

Partyspiele erfreuen sich auch in unseren Breitengraden einer rasant steigenden Beliebtheit. Eigentlich nicht sehr verwunderlich: Zusammen mit einem ganzen Rudel schreiender, ausgelassener und wild mit den Armen rudernder Kumpels neben euch auf der Couch kommt die ganze Sache doch gleich ein wenig motivierender rüber. Wer allerdings genug vom x-ten Aufguss einer gewissen Klempnerparty hat, darf sich auch gerne bei der Konkurrenz umschauen. Und zwar bei einem gewissen Mr. Wario.

Gehirnverstauchung

Hier werden weder eine Story, noch irgendwelche Spielfelder geboten, auf denen man zwischen den Minispielen hin und her wandert. Eigentlich sind eben "Minispiele" die alleinige Existenzberechtigung von *Wario Ware*. Wer jetzt allerdings in so komplexen Dimensionen denkt wie "hau deine Mitspieler" oder "nimm deinen Mitspielern was weg" ist gedanklich schon weit über das Ziel hinaus geschossen. Der spielerische Inhalt beschränkt sich weitgehend auf "drück den Knopf" und "drück die richtige Richtung und dann den Knopf". Dementsprechend hat *Wario Ware* den Einzelspielercharme einer ausgelassenen Partie Nasebohrers: Die Sache geht schnell, man muss sich konzentrieren und nach einem

Moment hat man dann das Ergebnis. Eigentlich nicht sonderlich aufregend...

Gäbe es nicht den gut durchdachten Mehrspielermodus. Wo die meisten Spiele des Einzelspielermodus' 1:1 aus dem GBA-Original übernommen wurden, darf man sich hier an komplett neuen Spielen versuchen, bei denen bis zu vier Spieler gleichzeitig um den ersten Platz rangeln können. Zwischendurch wird, je nach Platzierung, auf Schildkröten balanciert, dem Mitspieler im Bild herumgewuselt (bei vier Spielern die Hölle) oder fleißig den Anweisungen eines sehr verwirrt wirkenden Arztes gefolgt. Es geht also in der Regel äußerst seltsam um im Staate Wario. Dabei werden alteingesessene Nintendo Fans ("Hey, es ist Zelda!") ebenso unterhalten wie komplette Neulinge ("Was hat der Barsch da gerade zu mir gesagt?!"). Nicht das beste Partyspiel aller Zeiten, aber definitiv ein oder zwei Blicke wert. (CS)



GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-16
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: [Icons]
Sound: [Icons]
Gameplay: [Icons]
Dauerspaß: [Icons]
Multiplayer: [Icons]

- ➔ Leicht zugänglich und kurzweilig
- ➔ sehr spaßiger Mehrspielermodus
- ➔ eintöniger Einzelspielermodus
- ➔ grafisch tiefste Steinzeit

ALTERNATIVE

Mario Party 4 Nintendo
ca. 30 € Ausgabe 1/04: 77%

FAZIT

Hübsches Spiel für zwischendurch und ein Ründchen mit Freunden.

BEWERTUNG 74%



Sogar der alte Virtual Boy wurde, zwecks Minispiel, verwurstet!



Im Mehrspielermodus dürft ihr euch an brandneuen Spielen versuchen.



TALES OF SYMPHONIA

GCN

Dank englischer Texte ist das Spiel nun auch für Normalsterbliche verständlich, aber man muss immer noch genau aufpassen, um der Story folgen zu können. Im Grunde dreht sich diese um das übliche "Rettet die Welt vor dem Bösen"-Ding, wird aber stellenweise recht verzwickelt vorgetragen. In erster Linie durch viele, viele Charaktere und massenhaft Dialoge, die aber zu oft etwas platt rüberkommen. Zwar gibt es

reichlich Sprachausgabe, aber auch diese wirkt oft konstruiert und unnatürlich. Wen das Geplapper nervt, der stellt es einfach ab und kann den wundervollen Soundtrack genießen. Pluspunkte gibt es auch für die bildhübsche Cel Shading-Grafik, welche 2D-Figuren durch eine 3D-Welt bewegt. Durch den liebevollen Anime-Look besitzt die Grafik nicht nur technische, sondern auch künstlerische Qualitäten. (SRÖ)



Jetzt versteht man auch, was die Leute so erzählen. Auch wenn's nicht immer wichtig ist.



2D-Figuren in einer 3D-Umgebung – eine ungewöhnliche, aber gelungene Kombination.

GENRE-CHECKER

RPG 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Namco
Internet: www.tales.namco.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- +: tolles Kampfsystem
- +: spannende Story
- +: hübsche Cel Shading-Grafik
- +: platte Dialoge

ALTERNATIVE

Paper Mario 2 Import
ca. 70 € Ausgabe 6/04: 90%

FAZIT

Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit – Ende des Jahres auch in Deutschland!

BEWERTUNG 87%

MEGA MAN Anniversary Collection



GCN

Solche Retro-Spielesammlungen sind ja oft weniger interessant, aber das Mega Man-Paket hat es in sich. Bestehend aus Mega Man 1-8 und zwei Prügelspiel-Beilagen wurde die Kollektion mit vielen Kleinigkeiten aufgewertet. Zum Beispiel gibt es für die NES-Umsetzungen (also Teil 1-6) eine Autofeuer-Funktion, die Dreiersalven abschließt. Mit den Schultertasten könnt ihr zwischen den Waffen wechseln, der C-Stick dient zur Auswahl zwischen dem Rush Mode und den Extra Items. Grafik und Sound

können mit aktuellen Spielen natürlich nie und nimmer mithalten, obwohl die Umsetzung wirklich fabelhaft gelungen ist. Aber bei solchen Compilations geht es nicht um Technik, sondern um Charme, und davon hat Mega Man eine ganze Menge. Allein das Charakterdesign und die Animationen liegen trotz ihres Alters irgendwo zwischen "saucy" und "total süß". Die Mega Man Anniversary Collection ist nicht nur ein Nostalgie-Produkt, sondern ein Beitrag zur Allgemeinbildung eines jeden Videospielers! (SRÖ)



Okay, das ist nicht der Grafikstandard von heute. Aber ist Mega Man nicht goldig?



Zehn Mega Man-Spiele für 30 Dollar – Hallo! Nintendo! SO gehört sich das!

GENRE-CHECKER

ACT 50% JNR 30% BEU 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- +: geballte Mega Man-Ladung!
- +: exzellente Umsetzung
- +: viele Detailverbesserungen
- +: preisgünstig

ALTERNATIVE

Sonic Mega Collection Sega
ca. 30 € Ausgabe 5/03: 74%

FAZIT

Eine der besten Retro-Sammlungen überhaupt!

BEWERTUNG 82%

Ribbit King

GCN

Ribbit King basiert auf der in Japan sehr bekannten und beliebten Anime-Figur Kero Kero King. Hier muss der kleine Kerl höchstpersönlich als Golfball herhalten und sich von euch über den grünen Parcours dreschen lassen. Heraus kommt dabei die amüsante

Sportart "Froff", eine Art Mischung aus Golf und Frogger. Ihr feuert darin den Kero Kero King mit einem Schläger quer über den Froff-Kurs. Das Ziel ist dabei allerdings nicht, den lebenden Golfball 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. Das Ganze ist auch noch hübsch verpackt in eine Story um einen Treibstoff suchenden Außerirdischen, aber das tut eigentlich nichts zu Sache. Wohl aber die nach wie vor nervenden Cut-Scenes, die allein dazu dienen, den Spielumfang künstlich in die Länge zu ziehen. So bleibt unterm Strich ein eher belangloses Spiel mit durchaus interessanten Ansätzen. (KR)



In der Story geht's um frische Energie für fremde Welten.

MADDEN NFL 2005



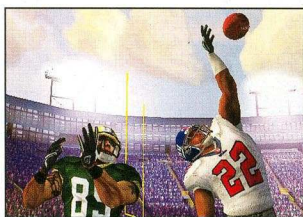
GCN

Wo 2004 hauptsächlich neue Features und Präsentationsmodelle ins Gesicht gesprungen sind, werden diesmal Gameplay-Gourmets bedient. Und zwar satt! Madden NFL 2005 ist vielleicht der gewaltigste Gameplay-Sprung in der Geschichte des Fingersport-Footballs überhaupt. Das verdankt der Titel in erster Linie zwei entscheidenden Neuerungen. Erstens: Einer enorm getunten Defence. Die macht nicht nur richtig Laune, sondern spielt zum ersten Mal in einer Football-Sim auch eine

entscheidende Rolle. Vor allem Dank neuer Spielzüge könnt ihr mit dem richtigen Timing selbst professionelle Angriffszüge aushebeln. Zweitens: Eine extrem raffinierte KI! Man muss den Hut vor Tiburon für so geniale Computergegner schon dermaßen ziehen, dass er über den Boden schleift! Das alles zusammen mit den üblichen Updates, einer sehr viel direkteren Präsentation der Managing-Werkzeuge und dem neuen Create-A-Fan-Modus ist uns einen Winner wert! (BK)



Create-A-Fan. Baut euch die Fans eurer Mannschaft bis ins letzte Detail selbst zusammen.



Leider schwächelt das Spiel ein wenig in Sachen Tastenbelegung.

TEST

GENRE-CHECKER

GSK
60%

SPS
40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ innovatives Ansätze
- ➔ Durchschnitstechnik
- ➔ nervende Cut-Scenes
- ➔ abhängig von Glück & Zufall

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Interessanter Ansatz mir unausgegorenem Gesamtergebnis.

BEWERTUNG 58%

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Tiburon
Internet: www.ea.com
Erhältlich: 16.09.2004 Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ grandioser Sprung in Sachen KI
- ➔ massive Aufwertung der Defense
- ➔ großartige, neue taktische Spielzüge
- ➔ die üblichen Updates / Upgrades

ALTERNATIVE

NCAA 2005 Import
ca. 80 € Ausgabe 6/04: 84%

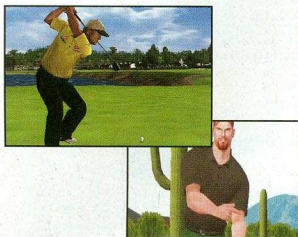
FAZIT

Zwar fehlt die Optikpracht, doch das Gameplay stimmt.

BEWERTUNG 91%

Tiger Woods PGA Tour 2005

GCN



Gewohnt gut gibt sich auch dieses Jahr wieder Tiger Woods. Das Ziel besteht immer noch darin, aus einer Entfernung von einem halben Kilometer kleine Bällchen in winzige Löcher im Boden zu versenken. Damit ihr währenddessen mit eurem exzellent animierten Golfkrieger mitfeiern könnt, hat euch EA ein verbessertes Charaktergenerierungssystem spendiert. Mit erspielter Kohle könnt ihr ein ganzes Kaufhaus voller Klamotten, Schläger und Schuhe kaufen oder eurem Golfer ein paar Nachhilfestunden im Profigolfen spendieren. Dass Tiger Woods ein leicht überdurchschnittlicher Golfspieler ist, wissen wir ja. Aber nun könnt ihr sogar regelrechte Monsterputts vom Stapel lassen, da ihr in der begrenzt einsetzbaren "Tiger Vision" die perfekte Position des Puttmarkers angezeigt bekommt. Immer noch der König der Golfspiele. Gute Arbeit, EA! (CS)

NCAA Football 2005

GCN



Den bei weitem tiefsten Einschlag landet das interaktive Publikum. Die Heimmannschaft kann in ihrer Arena versuchen, die Fans durch gutes Spiel auf ihre Seite zu ziehen. „Pump the Crowd“ nennt man das jenseits des großen Teichs. Im Spiel beeindruckt das nicht nur akustisch, sondern beeinflusst auch gewaltig das Gameplay. So beginnt euer Bildschirm und Controller zu vibrieren, wenn die Fans des Gegners Randalen machen. Das erschwert natürlich exakte Kommandoführung. Noch dazu können eure Receiver in dem Lärm das eine oder andere Kommando schlicht überhören. Zusammen mit der neuen, interaktiven Spielermoral ein sehr interessantes Paket! Leider unterscheidet sich NCAA 2005 vor allem technisch kaum von seinem Vorgänger. Trotzdem ein starkes Teil! (BK)

TERMINATOR 3 Redemption

GCN



Das Gameplay beschränkt sich aber einmal mehr auf „Suchen und Zerstören“. Da läuft der Arnie durch eine apokalyptische Umgebung, ballert aus zwei Wummen gleichzeitig, packt metallene Killer an der Gurgel und ballert ihnen die Rübe runter. Mit seinen vorgeschriebenen Pfaden erinnert Terminator 3: Redemption ein bisschen an ein Arcadespiel. Verlaufen ist eine Kunst. Alle zehn Minuten wird der Fußmarsch durch ein herumstehendes Vehikel unterbrochen. Steuern dürft ihr das Fahrzeug dann selbst. Am Gameplay ändert sich dadurch nichts. Ihr seid bloß schneller unterwegs. Mit 29,95 Euro unverbindlicher Preisempfehlung liegt man bei diesem Spiel genau richtig. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS 80% SIM 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.com
Erhältlich: 23.9.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] exzellente Animationen
- [-] Monsterputts
- [-] innovative Tiger Vision
- [-] erste Wahl im Genre

ALTERNATIVE

Outlaw Golf TDK
ca. 30 € Ausgabe 5/03: 78%

FAZIT

Noch ein Stück besser als die Vorgänger.

BEWERTUNG 88%

GENRE-CHECKER

SPS 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Tiburon
Internet: www.ea.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] interaktives Publikum...
- [-] ...beeinflusst sogar das Spiel!
- [-] neue, kleine Features
- [-] technisch ein wenig angestaubt

ALTERNATIVE

Madden NFL 2005 Import
ca. 80 € Ausgabe 6/04: 91%

FAZIT

Spaßiger, kurzweiliger College-Football, aber insgesamt kein zugkräftiges Update.

BEWERTUNG 84%

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Paradigm
Internet: www.atari.de
Erhältlich: 16.09.2004 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] folgt grob dem Film
- [-] Thomas Danneberg
- [-] spielerisch fad
- [-] technisch Mittelmäß

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Wer unbedingt ein Terminator-Spiel braucht, möge dieses nehmen.

BEWERTUNG 76%

Pool Paradise

GCN



Billard ist ja schon ein bisschen dröge. Um mal ein bisschen Pep einzubringen, wurde in *Pool Paradise* der Schauplatz buchstäblich ins Paradies verlagert: Sonne, Palmen, Strand, Meer – und ein paar Billardtische. Davon abgesehen ist es ein Pool-Spiel, wie jedes andere auch. Elf Spielvariationen, zehn Turniere, zehn Tische und ein paar versteckte Minispiele (z.B. Dart). An der Ballphysik und der Bedienung gibt es wenig zu bemängeln, wohl aber an der Technik: Trotz eher schlichter Grafik mit niedriger Polygonzahl kommt es hier und da mal zu deutlichen Slowdowns. Zudem gibt es zwischen den Stößen Animationen der Spielerhände (es gibt nur Hände, keine ganzen Spieler), die sich aber nicht überspringen lassen und den Ablauf in die Länge ziehen.

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

SIM 60% GSK 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Awesome Dev.
Internet: www.ignitionent.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- > "paradiesische" Präsentation
- > viele Spielmodi
- > träger Spielablauf
- > technische Schwächen

ALTERNATIVE

Mario Golf: Toadstool Tour Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 4/04: 83%

FAZIT

Hübsches, aber nicht ganz ausgereiftes Fun-Billard.

BEWERTUNG 77%

Paper Mario 2

GCN



In Zeiten von *Final Fantasy* in all seiner Grafikpracht erwachen in manch einem Rollenspieler nostalgische 16-Bit-Gefühle. Genau für dieser Zockersippschaft präsentiert Big.N stolz *Paper Mario 2*. Ganz im charmanten Comic-2D-Stil gehalten, steuert ihr hier Mario und seine Truppe durch eine enorm liebevoll und mit viel Tiefgang gestaltete Spielwelt. Als Einsatzbasis und leicht zugängliches Sprungbrett in die extrem variantenreichen Spielkapitel dient euch die Hauptstadt des Gumba-Königreiches. Hier gibt es auch ein Rathaus, in dem sich die Einwohner der Stadt efinden, um nach Helden für kleine, aber wichtige Mini-Quests zu suchen. Ein genial einfaches Sidestory-System mit großer Klasse – genau wie das restliche Spiel!

(BK)

GENRE-CHECKER

RPG 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Intelligent Systems
Internet: www.nintendo.co.jp
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: japanisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- > liebevoll gestaltete Charaktere
- > Spielwelt mit Herz und Seele
- > intelligentes Fähigkeitssystem
- > genial-simples Sidequest-Menü

ALTERNATIVE

Phantasy Star Online: Episode III Sega
ca. 60 € Ausgabe 5/04: 84%

FAZIT

Seele statt Show, Herz statt Hertz! Perfekte RPG-Kost für Old-School-Rollenspieler!

BEWERTUNG 90%

SEIT ÜBER 10 JAHREN - KUNDEN UND LADEN

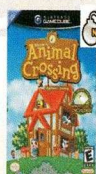
GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 ESSEN
TEL. 0201-777225

Ladepreise können abweichen

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



ANIMAL CROSSING 2
inkl. Memory 59 (arg)
nur 54,95



SECOND SIGHT
inkl. Memory 59 nur 59,95
ab 18 Jahre !!!



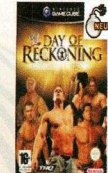
DEF JAM FIGHT FOR NY
inkl. Memory 59 nur 59,95
ab 18 Jahre !!!



PIKMIN 2 dt. 54,95
ab Okt. - Vorbestellen
PIKMIN nur 19,95



DONKEY KONGA
inkl. Drums
Okt. dt. 57,95



WWE DAY OF RECKONING
dt. 39,95

DER TOPHIT DES JAHRES - METROID PRIME 2 ab NOVEMBER JETZT VORBESTELLEN



FIFA FOOTBALL 2005
dt. 57,95
Okt. - Vorbestellen



SPIDER-MAN 2
dt. 57,95



TERMINATOR 3
dt. nur 29,95



PAPER MARIO
inkl. Memo 59
Nov. dt. 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
007 Alles oder Nichts dt. 54,95	A. REPLAY & 0199 Memo 49,95	007 NIGHTFIRE dt. 29,95
BAD BOYS 2 dt. (18) 57,95	FREELAND 19,95	Dragon Ball Z Budokai dt. 29,95
Goblin Commander dt. 47,95	MEMORY 251 arg. 29,95	FIFA 2004 dt. 29,95
HERRA.Rings Risk.A.K.A. 29,95	MEMORY 1019 24,95	ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
MARIO GOLF dt. 54,95	TIPS DES MONATS	SERIOUS SAM PAL 29,95
NHL 2005 dt. 57,95	KEEP SPEED UNDEFEAT 29,95	HUNTER PALMONT 39,95
NEED SPEED UNDEFEAT dt. 57,95	RESIDENT EVIL (14) dt. 29,95	Harry Potter Quidd. dt. 29,95
Phantasy Star Online 3 dt. 57,95	RESIDENT E. ZERO dt. 29,95	Model & Honor RISING S. 29,95
RAINBOW SIX 3 dt. 57,95	WATER RE-TAILA Lieferbar !!!	MISSIO IMPOSSIBLE 29,95
StarWars Rebel Strika dt. 29,95	GAMEBOY ADVANCE	NHL 2004 dt. 29,95
Splinter Cell Pandora T. dt. 57,95	Gameboy Player dt. 57,95	PIKMIN dt. 19,95
Tiger Woods 2005 dt. 57,95	Donkey Kong 2 dt. 39,95	PRINCE PERSIA dt. 44,95
TALES OF SYMPHONIA verb.	Fire Emblem dt. 42,95	RED FACTION 2 verb. 49,95
TRUE CRIME LA dt. (18) 29,95	POKEMON Battlefront 42,95	Sanjo Mega Collection 29,95
Unlabeled Joe PAL 29,95	POKEMON Firestorm 42,95	StarWars Adv. dt. 29,95
WARIO WARE INC. dt. 29,95	POKEMON Mystery 39,95	Super Mario S. dt. 29,95
XIII dt. 29,95	RIDIBLOCK PAL unent. 57,95	THORX Evolution (18) 19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NH Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zogis G&R, Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNAHWEIS REGISTRIEREN UND 100% SPIELE BESTELLEN !!!

WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNENT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.V. BLZ 33450000 KTO 42317701

NES CLASSICS

Nintendos Geschichtsunterricht. Heute: "Die frühen Jahre".

GBA SP



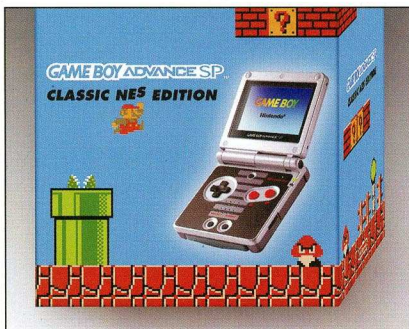
Jubiläum im Hause Nintendo: Das Nintendo Entertainment System (NES), Nintendos erste Videospielkonsole, wird 20 Jahre alt! Doch halt, da müssen wir jetzt ein bisschen genauer rechnen. Streng genommen feierte man in Japan den Geburtstag schon letztes Jahr, denn dort kam das Gerät am 15. Juli 1983 unter dem Namen Famicom (Family Computer) auf den Markt. Erst 1986 wurden auch USA und Europa mit dem NES beglückt, wodurch das Teil "für uns" streng genommen erst 18 Jahre alt ist. Aber solche Haarspaltereien sollen niemanden stören, wir wollten es nur mal erwähnt haben...

Um sich selbst zu feiern, hat Nintendo also ein bisschen in der Vergangenheit gewühlt und kommt nun mit einer ganz besonderen Produktreihe daher, den NES Classics. Und zur Feier des Tages gibt es auch noch einen neuen GBA SP im Retro-Design. Was denn, noch ein neuer GBA? Ja ganz recht – kaum haben sich die Kunden an den gerade erst erschienenen Tribal-SP mit seinen lustigen Tattoos gewöhnt, kommt schon das neue Modell daher. Auch dieses ist nichts anderes, als ein normaler GBA SP, der aber optisch dem alten NES-Controller nachempfunden wurde. Kostenpunkt 129 Euro – der Standardpreis für einen GBA SP.

Die 80er-Show

Die Spiele hingegen sind nicht etwa die üblichen Neuauflagen mit überarbeiteter Technik und vielleicht ein bisschen mehr Inhalt, sondern originalgetreue Umsetzungen der damaligen NES-Spiele – stellenweise sind die Dinge in ihrer Originalfassung über 20 Jahre alt. 19,99 Euro sind pro Spiel fällig, und da müssen wir mal ganz deutliche Kritik aussprechen. Alle acht Spiele auf einem Modul wären ja vielleicht noch okay gewesen, aber 20 Euro für ein einzelnes dieser Uralt-Spielen, das ist reine Abzocke! Wenigstens ist bei Multiplayer-tauglichen Spielen jeweils nur ein Modul erforderlich.

Trotz unumstrittener Qualitäten einiger Titel (z.B. *Super Mario Bros.*) können wir für keines der Spiele eine generelle Kaufempfehlung aussprechen. Überhaupt werden wohl nur Nostalgiker mit zuviel Geld an den alten Schinken ein wenig Gefallen finden – alle anderen sollten ihr Vermögen lieber in "richtige" GBA-Spiele investieren. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	diverse
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	englisch
USK:	ohne
Preis:	ca. 20 €

FAZIT

Alter Kram für viel Geld – teurer Ausflug in die Vergangenheit.

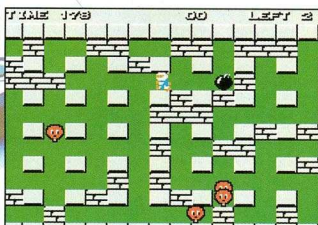
BOMBERMAN

GBA SP

Zwar bekommt auch der gute Bomberman unter seinem Helm graue Haare, konnte sich aber viele Jahre als Gollingsfigur der Multiplayer-Spiele behaupten. Auf dem Sega Saturn waren mit entsprechender Zusatz-Hardware (Multi-Tap) sogar Matches für bis zu

zehn Spieler möglich und auf der Dreamcast konnte man bereits online gegeneinander spielen. Trotz aller Variationen und Abwandlungen ist das Spielprinzip immer dasselbe geblieben: In einem einfachen Labyrinth sprengt sich Bomberman den Weg frei und findet

dadurch Power-Ups, um z.B. die Reichweite der Bomben zu erhöhen oder mehr Bomben gleichzeitig zu legen. Da das Original keinen Multiplayer-Modus hat, bleibt der größte Teil des Spielspaßes leider auf der Strecke.



KURZ + KNAPP

Hersteller:	Hudson Soft
Genre:	GSK
Spieler:	1
Eingewöhnung:	sofort

BEWERTUNG **45%**

DONKEY KONG

GBA SP

Damals hieß Mario noch Jumpman und war kein Klempner, sondern Zimmermann. Erst, als das Spiel in die USA kam, wurde die Figur nach dem damaligen Chef des Nintendo-Büros, Mario Segali, benannt. Dass Mario heute eine Mütze

trägt, hat einen plausiblen Grund: 1981 reichten die grafischen Möglichkeiten noch nicht aus, um Haare darzustellen. Bereits auf dem "alten" Schwarzweiß-Game Boy gab es ein Remake, welches auf satte 100 Level aufgestockt wurde. In der GBA-Fassung

sind nur die ursprünglichen drei (!) übrig geblieben. Und noch ein kleines Geheimnis: Im Nintendo 64-Spiel *Donkey Kong 64* ist ein *Donkey Kong*-Automat versteckt, mit dem ihr ebenfalls das Original spielen könnt.



KURZ + KNAPP

Hersteller:	Nintendo
Genre:	JNR
Spieler:	1
Eingewöhnung:	sofort

BEWERTUNG **47%**

EXCITEBIKE

GBA SP

Dexcitebike war eines der ersten Rennspiele, das einen eigenen Streckeneditor beinhaltete. Das Problem war jedoch, dass die Strecken verloren gingen, sobald man die Konsole ausschaltete. Nicht so auf dem GBA, hier werden die Strecken auf dem Modul gespeichert.

An 3D-Grafik war damals natürlich nicht zu denken, nicht einmal Rundkurse waren drin. Trotzdem kann *Excitebike* gute Ideen und eine gewisse Spieltiefe vorweisen: Gas geben allein reicht nicht, ihr müsst auch nach Sprüngen wieder sicher auf dem

Boden landen und darauf achten, dass euer Motor nicht überhitzt. Schade, dass ausgerechnet dieser Titel keinen Multiplayer-Modus hat – den gibt es erst in der N64-Version *Excitebike 64*.



KURZ + KNAPP

Hersteller:	Nintendo
Genre:	ADV
Spieler:	1
Eingewöhnung:	15 min.

BEWERTUNG **64%**

ICE CLIMBER

GBA SP

Auch so ein Spiel, welches in anderen Titeln versteckt ist: In *Super Smash Bros. Melee* (GC) tauchen die beiden Figuren auf, das ganze Spiel hingegen lässt sich in *Animal Crossing* (GC, Test in dieser Ausgabe) via Link-kabel auf einen angeschlossenen GBA übertragen. Allerdings kann man

dort nur allein spielen – für den Zweispielermodus muss das Original oder halt das NES Classic her. Durch einen zweiten Spieler bekommt das Gameplay eine ganz andere Note: Aus einem simplen Hüpfspiel, das größte Vorsicht erfordert (Achtung, Eis!), wird ein packendes Wett-

rennen an die Spitze – im wahren Sinne des Wortes. Erstaunlich, was so eine kleine Änderung ausmachen kann. Somit ist *Ice Climber* für Einzelspieler nur begrenzt spannend, erst zu zweit kommt zumindest ein wenig Freude auf.



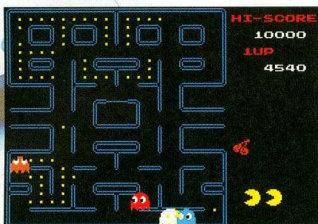
KURZ + KNAPP

Hersteller:	Nintendo
Genre:	JNR
Spieler:	1-2
Eingewöhnung:	sofort

BEWERTUNG **68%**

PAC-MAN

Das Spiel umfasst 256 Level – eine Folge der Computertechnik: Eine Speichereinheit von einem Byte besteht aus acht Bit, woraus sich im Binärsystem Zahlen von 0 bis 255 darstellen lassen. Der erste absolute Weltrekord wurde am 3. Juli 1999 erzielt. Billy



Mitchell spielte durch alle 255 Level, ohne selbst ein einziges Mal gefressen zu werden, fand alle Boni und fraß jeden blauen Geist. Sein Punktestand betrug am Ende 3333360 und gilt als "perfect game". Bis heute existiert kein Beweis, dass Level

256 lösbar ist. Er existiert zur Hälfte des Bildschirms aus wirren Zeichen – vermutlich wegen damaligem Speicherplatzmangel. Wer es schafft, möge uns ein Beweisfoto schicken...

KURZ + KNAPP

Hersteller:	Namco
Genre:	GSK
Spieler:	1-2
Eingewöhnung:	sofort

BEWERTUNG 57%

SUPER MARIO BROS.

Der ganz große Klassiker! Wenn eines der NES Classics überhaupt sein Geld wert ist, dann ist es – neben *Zelda* – dieses Spiel. Praktisch die Geburtsstunde der heutigen 2D-Jump'n'Runs. Das Spiel ist auch im SNES-Modul *Super Mario All-Stars* ent-



halten, welches man auf dem Gebrauchtmart für 'nen Appel und'n Ei hinterher geschmissen bekommt und noch drei weitere *Super Mario*-Spiele beinhaltet – unter anderem auch *Super Mario Bros. 3*, was als GBA-Vollversion wiederum 40 Euro kostet. Ein

sehr beliebter Klon für Heimcomputer (C64, Amiga etc.) trug den Namen *The Great Giana Sisters* und wurde seinerzeit von der Düsseldorfer Softwareschmiede Rainbow Arts veröffentlicht, aus der später Factor 5 entstand.

KURZ + KNAPP

Hersteller:	Nintendo
Genre:	JNR
Spieler:	1-2
Eingewöhnung:	sofort

BEWERTUNG 80%

THE LEGEND OF ZELDA

Wie alle anderen Spiele der NES Classics-Serie hinkt auch *Zelda* technisch hoffnungslos hinterher und hält einem deutlich vor Augen, wie begrenzt die Hardwarefähigkeiten damals waren. Aber gerade das macht die Faszination dieses Titels aus: Zu sehen,



wie alles begann und wie bekannte Elemente aus heutigen *Zelda*-Spielen ihren Ursprung hatten. Seien es die Waffen (Schwert, Bumerang, Bomben, Bogen), die Musik oder die Gegner – manche Sachen haben sich bis heute nicht geändert und

können immer noch begeistern. Das gleiche Rezept verfolgt ja auch die *Mario*-Serie. Über 15 Jahre immer die gleichen Bestandteile immer wieder neu und frisch wirken zu lassen – das schafft niemand so effizient wie Nintendo!

KURZ + KNAPP

Hersteller:	Nintendo
Genre:	ADV
Spieler:	1
Eingewöhnung:	15 min.

BEWERTUNG 75%

KEVIOUS

Wie bei Vertikal-Shootern damals üblich, wurde auch *Kevious* auf einem Hochformat-Bildschirm dargestellt. Die Portierung auf den 16:9-Bildschirm des GBA hat auf den Spielspaß aber keine Auswirkungen. Interessant an diesem Spiel ist, dass es auf zwei Ebenen stattfindet. Die angrei-



fenden Geschwader in der Luft lassen sich mit dem Blaster abknallen, zusätzlich müssen aber noch Geschütze am Boden mit Bomben erledigt werden. Leider kann man sich hier den Spielspaß selbst ein wenig ruinieren, indem man den B-Kopf gedrückt hält, wodurch kontinuierlich endlos viele

Bomben geschossen werden. Zudem sind die Angriffsschüsse der Gegner teilweise ziemlich unfair. Heutzutage würde man solche Spiele nicht mal mehr mit der Kneifzange anfassen, aber vor zwei Jahrzehnten galten sie als echter Motivationsgarant. Na ja, so war das damals...

KURZ + KNAPP

Hersteller:	Namco
Genre:	ACT
Spieler:	1-2
Eingewöhnung:	sofort

BEWERTUNG 61%



MARIO GOLF Advance Tour

"Nimm diesen Schläger, junger Spieler. Und gebrauche ihn weise..."

GBA



Durch geschickte Bedienung eines "Swing-Meters" richtet ihr euren Schlag aus, gebt ihm Drive und ordentlich Schmackes. Nach einem harten Tag des Golfens dürft ihr dann, wenn ihr eine ordentliche Leistung erbracht habt, ein Level aufsteigen und so eure Kraft, Genauigkeit oder eine andere Eigenschaft steigern. Witzig ist, dass ihr auch die bekannten 1UP-Pilze finden könnt, welche euch ebenfalls ein Level bescheren. Wer immer noch nicht genug vom Aufleveln und Wettrüsten hat, darf sich seine Schläger beim Schmied (!) modifizieren lassen um so noch ein wenig besser zu werden. Alles in allem sehr ungewöhnlich, aber durchaus motivierend. (CS)

Tragik pur

So in der Art gestaltet sich die Einführung in *Mario Golf*. Ihr habt es vielleicht erraten: Es handelt sich um das erste echte "Golf RPG" der Welt! Das wird spätestens dann deutlich, wenn ihr nicht wie sonst üblich sofort auf die Kurse verfrachtet werdet, sondern euch erst einmal die unendlich lange, tragische Geschichte eures Golfmeisters anhören müsst – und warum er nun wieder, nach langer Zeit des Schmerzes und der Entbehrung, zum geheiligten Schläger greifen kann. Habt ihr euch erstmal etwas eingelebt und mit den Mitgliedern des Clubhauses gesprochen, geht es auch gleich auf den ersten Kurs. Dazu tragt ihr ganz RPG typisch über eine Landkarte zu eurem Bestimmungsort, welcher ebenso gut in der Wüste wie auf einer tropischen Insel liegen kann. Das eigentliche Golfspiel unterscheidet sich nicht besonders von anderen Spielen dieser Art.

Hand aufs Herz: Eigentlich ist Golf ja ein recht langatmiger Sport, oder? Kleine weiße Bälle hauen, den Dingen hinterher rennen und dann das Ganze von vorne, bis ihr am Ende des Tages mit einer voll gekritzelten Karte und einem leeren Gefühl in der Birne wieder nach Hause trittet. Aber das muss nicht so sein! Nein, auch im Golfspiel gibt es Heldenverehrung, magische Waffen und ferne Länder, die zu bereisen sich lohnt. Seht auch ihr in euch einen ehrenhaften Krieger der Kurse, einen Bewzinger der Bunker? Dann kommt! Kommt und reicht dem Golfer aller Golfer die Hand: Mario!



Selbstverständlich wird die deutsche Version lokalisiert im Laden stehen.



Vom Wald zur Wüste ist es ein ganz ordentliches Stück Fußweg.



Auch im Gollerland hat sich das Glücksspiel auf seine Weise etabliert.



Das unten angezeigte "Swing Meter" lässt sich sehr intuitiv bedienen.

GENRE-CHECKER

SPS 60% RPG 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Camelot
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

+: Fantastisch designte Kurse!
+: Möglichkeit Doppel zu spielen
+: Ungewöhnliche RPG Geschichte...
-: ...die teilweise zäh wie Sirup verläuft

ALTERNATIVE

Tiger Woods PGA Tour 2004 EA
ca. 40 € Ausgabe 2/04: 80%

FAZIT

Nicht jedermanns Sache, aber ein gelungenes Experiment!

BEWERTUNG 90%

Spider-Man 2

GBA



Bereits zum ersten Film gab es eine GBA-Umsetzung, und der Nachfolger ist im Grunde nicht viel anders. 30 Levels, bestehend aus 2D- und 3D-Abschnitten. Die 3D-Level zwingen die GBA-Hardware gnadenlos in die Knie und sehen einfach fürchterlich aus. Die 2D-Stages sind da schon besser, hier ist allerdings oft nicht erkennbar, an welchen Wänden Spider-Man klettern kann und welche zum Hintergrund gehören. Die Aufgaben sind eher flach: Pizzas ausliefern, Menschen retten, Ganoven verprügeln – letztendlich läuft es auf Suchspiele hinaus. Vor zwei Jahren war das Ganze noch neu und gut, aber mittlerweile sind die Ansprüche gewachsen. Da darf man schon etwas mehr erwarten, und diesen Anspruch erfüllt *Spider-Man 2* leider nicht. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Digital Eclipse
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 50 €

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

- ➔ schicke Animationen
- ➔ 30 Level
- ➔ verkorkste 3D-Grafik
- ➔ nicht sehr fesselnd

ALTERNATIVE

Metroid: Zero Mission	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 4/04: 91%

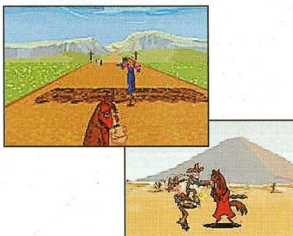
FAZIT

Nur für absolute Spider-Man-Fans zu empfehlen.

BEWERTUNG 68%

Die Kühe sind los

GBA



Das Jump'n'Run zu Disneys neuem Streifen *Die Kühe Sind Los* spielt eigentlich NACH der Story des Films. Oberbösewicht Alameda Slim ist aus dem Knast ausgebrochen und tobt nun mit seinen Kumpanen brandschatzenderweise durch die Gegend, wie es gute Banditen nun einmal zu tun pflegen. Die namensgebenden Kühe sind darüber natürlich gar nicht glücklich und schicken dem armen Räuberhauptmann den Karate-Gaul Buck und die grummelige kleine Ziege Jeb entgegen. Wo Buck mit fünf recht mau aussehenden Attacken um sich schlägt und tritt, kann Jeb sich allerlei Nahrungsmittel einverleiben und so höher springen oder kräftiger rennen. Sehr, sehr durchschnittliche Hüpfspielkost. (CS)



GENRE-CHECKER

JNR	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Buena Vista
Hersteller:	Disney Interactive
Internet:	www.disney-interactive.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

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

- ➔ schnelles Gameplay
- ➔ leicht zugänglich
- ➔ nix neues
- ➔ nach 30 Min. ziemlich langweilig

ALTERNATIVE

Donkey Kong Country 2	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 5/04: 90%

FAZIT

Fans von Pferden und Ziegen finden's toll; andere wählen die Alternative.

BEWERTUNG 65%

Pokémon: Feuerrot/Blattgrün

GBA



Die Anfänge der Serie melden sich nun in verbesserter Form auf dem GBA zurück. Wie gewohnt dürft ihr in die Rolle von Ash Ketchum schlüpfen und euch auf den insgesamt acht Inseln kräftig ans Monsterrammeln begeben. Inhaltlich sind die beiden Versionen gleich und unterscheiden sich lediglich durch ihr "Pokémon-Vorkommen" voneinander. Auf Wunsch dürft ihr euch nun auch mit dem weiblichen Gegenstück zu Ash auf die Socken machen; Gleichberechtigung für alle! Die Besonderheit an den neuen Editionen ist natürlich das mitgelieferte "Wireless GBA" System, mit dem ihr euch mit einem anderen GBA Besitzer im Umkreis von mehreren Metern verständigen könnt. Chaträume mit bis zu 30 Teilnehmern ermöglichen so eine rege Tauschbörse oder auch mal ein spontanes Duell – alles ganz ohne Link-Kabel! (CS)

GENRE-CHECKER

RPG	STG
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 50 €

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

- ➔ mehr Pokémon als vorher
- ➔ verbesserte Originalfassung
- ➔ macht absolut süchtig
- ➔ "Wireless GBA"-System

ALTERNATIVE

Pokémon: Rubin & Saphir	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 8/03: 88%

FAZIT

Motivierend wie eh und je; jetzt jedoch mit kabellosen Duellen!

BEWERTUNG 91%

Kirby & The Amazing Mirror

GBA



Zwei Dinge sind in diesem Spiel gegenüber den bisherigen Kirby-Titeln neu: Zum einen der nichtlineare Spielablauf, erzielt durch zahlreiche Teleporter, die euch kreuz und quer durch die recht umfangreiche Spielwelt schicken. Zum anderen der Multiplayer-Modus: Grundsätzlich sind vier Kirbys unterwegs, die je nach Spieleranzahl vom Computer oder von realen Spielern (samt eigenem Modul) gesteuert werden. Gerät euer eigener Kirby in Bedrängnis, zückt er auf Knopfdruck ein Handy und ruft seine drei Kollegen zur Hilfe. Eine richtig coole Idee, die zwar nicht an *Zelda: Four Swords* heranreicht, aber Spaß macht und durchaus noch ausbaufähig ist! Daneben gibt es noch ein paar Multiplayer-Minispiele, für die auch nur ein Modul erforderlich ist. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ gelungener Multiplayer-Modus
- ➔ Kirby – totaaaal süß!
- ➔ nicht-linearer Spielablauf
- ➔ alleine nicht ganz so spaßig

ALTERNATIVE

Kirby: Nightmare in Dreamland Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 10/03; 82%

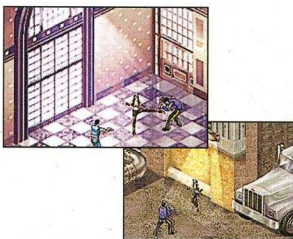
FAZIT

Gewohnt spaßiges Hüpfspiel mit gelungenem Multiplayer-Modus.

BEWERTUNG 85%

Catwoman

GBA



Nach ihrem, zugegebenermaßen eher mittelmäßigen, GameCube-Debüt dürft ihr Catwoman nun auch auf eurem Handheld auf ihrem Weg zur Rache begleiten. Erstaunlicherweise schafft es die Katzenlady hierbei ohne größere Probleme, das Würfel-Spiel in den Schatten und ein motivierendes und grafisch ansprechendes Jump'n'Run auf die Beine zu stellen. Catwoman schwingt, sprintet und peitscht sich durch größtenteils vertikale Level und vertrimmt auf der Durchreise immer mal wieder den einen oder anderen bösen Buben. Durch erbeutete Diamanten könnt ihr euer Kätzchen aufpäppeln und ihr so neue Special Moves verschaffen. Im Gegensatz zur GameCube Version lässt sich Frau Phillips jedoch hervorragend steuern. (CS)



GENRE-CHECKER

JNR
70%ACT
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ feine Grafik
- ➔ durchdachtes Leveldesign
- ➔ präzise Steuerung
- ➔ teils sehr schwer

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Besser als die GameCube Variante. Solides, aber schweres Jump'n'Run.

BEWERTUNG 77%

Fliegende Kühe!



In Zusammenarbeit mit Buena Vista Entertainment lassen wir die Kuh fliegen und verlosen drei GBA-Spiele zum aktuellen Disney-Kinofilm *Die Kühe sind los*. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur wissen, wer im Film die deutsche Stimme der preisgekrönten Show-Kuh Maggie spricht. Antwort bitte auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

**Einsendeschluss
ist der 30.11.2004.
Viel Glück!**



Posthütte

Yooahoo

Tja, da bin ich wieder! Auch dieses Jahr seid ihr mich nicht los geworden! Ich werde weiterhin als Postphantom durch die Redaktionsräume geistern, meinen trüben, glasigen 7-Uhr-Blick in den Augen, ein wenig mit meinen Ketten rasseln und dabei „Koffein... Koffein...“ stammeln! Jawoll, euer N-Games-Team meldet sich aus dem hart erkämpften Urlaub zurück. Wir sitzen wieder an den Daddelkästen und sind zu sämtlichen Schandaten bereit. Was fragt ihr? „Wie war es oben im hohen Norden, geschätzter Onkel Tom?“ Nun ja, es war ziemlich... ahem... cool. Kein Witz! Endlich mal bekam ich auf meiner Suche nach sommerlicher Abkühlung auch tatsächlich einen kühlen Ferienort angedreht! Gut, das mag daran liegen, dass es in ganz Europa diesen Sommer über eher mild war, aber das rutscht mir dann auch schon das Kreuz runter. Wusstet ihr, dass man Elch auf 318 verschiedene Arten zubereiten kann? Wusstet ihr auch, dass eine dieser Zubereitungen in Skandinavien die leckere Elchschädelplatte ist, inklusive Augen und Hirn? Nee, ich bin dann doch lieber ein Wiener Schnitzel in meiner Hotelkantine einschieben gegangen. Nix gegen andere Kulturen, so lange sich diese Kulturen WEIT von meinem Magen fernhalten. Skifahren war ebenfalls klasse! Auch wenn's bei mir eher Skifliegen war. Nachdem ich dann nach meinem letzten Abflug von der Piste mein Equipment schön verteilt in 50 Meter Radius Buschwerk wieder zusammengelaubt hatte, war schließlich ein Zwölfjähriger (der wesentlich besser fahren konnte als ich...) so nett, mir zu erklären, was diese lustigen, farbigen Linien auf der Skikarte bedeuten. Na ja. Immerhin konnte ich einen sexy Schneemann bauen, mitten im Juli. Komplet mit Rübe im Gesicht und einer N-Games unterm Arm. In diesem Sinne: Viel Spaß mit eurem Comeback-Magazin!

Euer Eismann
Onkel Tom

H TML-Onkel

Hi Tomchen,

ich fasse mich mal kurz und falle gleich mit der Tür ins Haus.

① Wieso nennst du DAS eine große Posthütte? Unser aller Lieblingsonkel hatte schon mal 4 Seiten Posthütte und einen großen Yooahoo-Kasten. Das war, als ihr noch monatlich erschienen seid. Aber dann wurde dein Yooahoo verstümmelt und du hattest nur noch 2 Seiten. Und jetzt mein Vorschlag: 8 Seiten Posthütte, 2 Briefe des Monats (für jeden Monat einen) und eine Seite Yooahoo. Na, was hältst du von meiner Idee? Ihr dürft für die Umsetzung auch gerne etwas teurer werden (da mehr Seiten).

② Ich will einen GBA-Spielexindex!!!

③ Da ihr jetzt doch mehr Zeit habt, könntet ihr doch eine Internetseite machen (ohne Schröders Bild (s. Fabians Brief)), die du (da du sowieso keine Spiele testest und deine Arbeitszeit unmöglich durch das Lesen und teilweise Beantworten von Briefen ausgefüllt sein kann) instand hältst und aktualisierst.

④ Kann der Chefmartin nicht seine Anmerkungen wieder in die Briefe schreiben? Denn wenn man weiß, was der Chef denkt, kann man ihn leichter dazu bringen, eine größere Posthütte zu befürworten. (Ha! Abgelehnt! Anm. d. Chefmartins)

⑤ Kann man die *Zelda Collector's Edition* auch auf einem 50Hz Fernseher spielen? Wenn nein, warum nicht? Was würde passieren, wenn ich es trotzdem versuchen würde?

⑥ Was für eine Prozentwertung hat *Mario Bros. Deluxe* (GBC) von euch bekommen?

Ach ja, bevor ich's vergesse. Ihr seid das beste Mag der Welt. Doch mit meinen Verbesserungsvorschlägen wäre es noch besser. Bitte drucke meinen Brief ab, da ich zu Punkt 5 unbedingt eine Antwort haben will. Das war's auch schon. Dein treuer Fan,

Daniel

Onkel Tom:

① Gierlappen! Da handle ich großzügig und unter Einsatz meines Lebens – und, noch viel schlimmer, meines Urlaubes – eine

großzügige Posterweiterung beim Cheffe raus und was bekomme ich zu hören? MEHR! Und nicht nur ein bisschen mehr, nö, gleich acht Seiten?!? Junge, wenn ich zum Boss marschiere und ihm fröhlich grinsend um acht Seiten Post inklusive Preiserhöhung der N-Games bitte, kann ich froh sein, wenn ich das Büro klaren Verstandes und im Besitz der Mehrzahl meiner Körperteile wieder verlasse. Nee du, ich glaube, das spare ich mir auf.

② Ich auch! Blöd nur, dass der entsetzlich viel Platz fressen würde. Da haben wir leider kaum eine Chance.

③ Ja, weil ich ja auch so viel Ahnung von HTML habe wie ein afrikanischer Nachtmaulwurf vom Formationsturmspringen. Wenn ich das versuchen würde, käme dabei bestenfalls eine blinkende Seite raus. Und das wahrscheinlich nicht mal absichtlich. Und um Schröders Bild abzufotografieren zu können, fehlt der Menschheit wohl noch ein Technologiesprung. Vielleicht kommt das ja noch ;)

④ Ja, Chefmartin, tu dem Daniel doch mal einen Gefallen und schreib, was du denkst! (Mmmpt. Anm. d. Chefmartins)

⑤ Nope. Die *Collector's Edition* funktioniert NUR auf 60Hz-fähigen Bildschirmgeräten. Keine Ausnahme. Hz (Hertz) gibt die Bildwiederholrate des Bildschirms an, also wie schnell Einzelbilder auf dem Screen dargestellt werden. Wenn ein 60Hz-Spiel nicht von Haus aus für einen 50Hz-Bildschirm kompatibel gemacht wird, läuft die Sache auf so einem Bildschirm also auch nicht. Punkt. Würdest du es trotzdem versuchen, würdest du (je nach Gerät) entweder gar nix oder ein wildes Geflicker zu sehen bekommen. Die meisten TV-Geräte heutzutage sind aber 60Hz-fähig. Sollte das für dein Teil nicht gelten, du aber einen PC mit TV-Karte haben, stehen die Chancen gut, dass du die *Collector's Edition* wenigstens auf deiner TV-Karte zocken kannst.

⑥ Oh, das ist lange her! Damals haben wir GBC-Spiele noch mit ein bis fünf Punkten bewertet und *Super Mario Bros. Deluxe* hat in der Ausgabe 12/1999 auch die Höchstwertung abgestaubt und den Sprung die GBC-Hall of Fame unserer damaligen Schwesterzeitschrift ADVANCE geschafft.

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

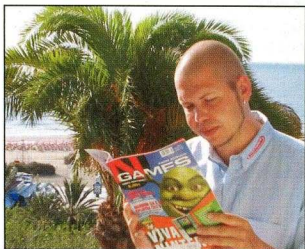
E-Mail
posthuette@bristein.com

Nasty Zone

Hai Onkel Tom!

Da Hinz und Kunz ihren Senf abgeben, dachte ich mir, ich schreibe dir auch mal. Das erste Mal überhaupt. Und damit du auch weißt, mit wem du es zu tun hast bzw. wie eure Abonnenten aussehen, gibt's gleich noch ein Urlaubsfoto von mir mit dazu. Neidisch? Du kannst dir nicht vorstellen, wie schlimm es ist, zwei Monate auf die neue Ausgabe zu warten, diese dann von der Freundin verstecken zu lassen und dann noch eine Woche warten zu müssen, nur damit man eine ordentliche Urlaubslektüre auf Gran Canaria hat. Und was muss ich dann auf der ersten Seite lesen? Ein Statement vom PR-Manager von Ubisoft, der das Cube Magazin anprangert. Und bei diesem Punkt fühle ich mich irgendwie unwohl. Einerseits finde ich es ja gut, dass ihr unseriösen Journalismus aufzeigt, andererseits erinnert mich so etwas an die Aktion der N-Zone vor einigen Jahren, als die Leute hinterhältig meine geliebte TOTAL! (Sie ruhe in Frieden!) in eine geschickt ausgelegte Falle lockten und zuschnappen ließen und diesen zweifelhaften Erfolg bis heute noch auskosten. Andere schlechter machen, um selber besser da zu stehen, kann doch nicht die Lösung sein. Außerdem habt Ihr doch so etwas gar nicht nötig! Ihr seid doch eh die Besten! So, das war's dann auch schon von mir. Zum Schluss noch das Lösungswort zum *Shrek 2* Gewinnspiel: (NA! Wer wird denn das hier verraten?!? Anm. v. Onkel Tom). Ciao und vielleicht sieht man sich ja auf der Games Convention!

Der Tino



Onkel Tom: Neidisch? Nee! Das hätte mir überhaupt zu meinem Glück gefehlt, bei dem Wetter in eine NOCH heißere Gegend zu fahren. Skandinavien for the win! Wenigstens hastest du was Geiles zum Lesen, als du es dir vor der Klimaanlage gemütlich gemacht hast ;). Nun zu unserer letzten Seite 3. Zu den Sachen, die damals mit der Nasty Zone passiert sind, spare ich mir an dieser Stelle mal jeglichen Kommentar. Die TOTAL-Jungs haben sich anno dazumal entschuldigt und fertig. Und wir haben nun

wirklich keine bössartige Falle für die Kollegen ausgelegt. Aber natürlich möchten wir unseren Lesern erklären, warum wir bei späterem Erscheinungstermin nur einen kürzeren *Pandora Tomorrow*-Test anbieten konnten, ist ja immerhin ein Spitzenspiel. Außerdem ist es ganz einfach so, dass wir mit den Übungs seit ewigen Zeiten hervorragend zusammenarbeiten und deren PR-Mannschaft auch mal den nötigen Platz für ein Statement einräumen, wenn etwas so gehörig schief läuft. Ach, und danke übrigens für dein Urlaubsfoto. Wir haben es uns neben die Eingangstüre gepinnt. Immer, wenn wir mal ablachen müssen, geben wir uns dein Profil! ;)

D S-Debatte

Halli Hallo Onkel Tom!

Was musste ich da in eurer letzten Ausgabe der N-Games lesen? Ich zitiere noch mal: „Wenn der DS ein Erfolg wird, werden wir in den Himmel kommen. Wird es ein Misserfolg, fallen wir direkt hinab in die Hölle.“ Warum sagt denn unser allseits geliebter Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi so was? Das hat doch wohl nix Gutes für uns Spieler zu bedeuten, oder sehe ich das falsch? Für mich hört sich das nämlich so an, als ob Nintendo aufhört, wenn der DS floppt. Denn was sollte er sonst mit der Hölle meinen? OK! Sie könnten dadurch noch Pleite gehen, aber das kommt dem Aufhören ja schon ziemlich gleich! Das wäre ja ein totaler Schock für mich (und sicher auch für viele andere treue Nintendo-Fans)!!! Ich bin schon von Geburt an ein treuer Nintendo-Anhänger und könnte mir nicht erlauben, in Zukunft eine GayStation oder Wibox (Sorry, wenn der Konsolenkampf bei mir noch nicht zu Ende ist) zu kaufen. Das wäre unter meinem Niveau (OK! Eine PS hatte ich mal... Aber wie gesagt: HATTE)! Und ich denke auch nicht, dass Nintendo ähnlich wie Sega auf anderen Konsolen weiter entwickeln würde! Was sollen wir also tun? Müssen sich jetzt alle den Nintendo DS kaufen, damit Nintendo überlebt? Ich denke, dass wäre ein interessantes Thema, zu dem ich gerne mal eine fachmännische Meinung Deinerseits hören würde...Bis dann irgendwann

Marcel P.

Onkel Tom: Nee Junge, mach dir deswegen mal keinen Kopf. Mr. Yamauchi hatten schon immer ein gewaltiges Faible für epische Wortwahl. Ich bin mir ziemlich sicher, dass Nintendos graue Eminenz sich am Morgen der DS-Show vor seinem Badezimmerspiegel einen besonders prächtigen Satz für die Presse zurechtgelegt hat, nur, um die Wörter „Himmel“ und „Hölle“ mal irgendwo einbauen zu können ;). Außerdem ist der

Nintendo DS ein innovatives, großartiges, völlig neuartiges Konzept basierend auf dem weltweiten Erfolg des GBA. Er ist, kurz gesagt, einfach eine Klasse Idee! Aber er ist ganz sicher nicht Nintendos „letzte Chance zum Entkommen vor einem gnadenlosen, schmerzhaften Tod in den Händen der bissigen Konkurrenz!“ Meine fachmännische Meinung zum Thema lautet also ganz einfach: Sei nicht zu grob zu anderen Konsolen, sonst beraubst du dich selbst einer Menge Spaß! *grins*

Ötzi-Zocker

Tag auch!

Und ein Grias di Gout aus Österreich, Onkel Tom. Erst einmal, wie all die anderen es auch tun, ein großes Lob an die Posthütte. Ich kann mir gar nicht vorstellen, dass du all die Briefe und E-Mails liest, die du bekommst. Aber jetzt zu meinen Fragen:

- 1 Ich habe das Action Replay und weil dort auch ein Freeloader dabei ist, wollt ich mal fragen, ob du eine Internetadresse für Importspiele kennst.
- 2 Wenn wir schon mal bei Action Replay sind, als ich einst meine unzähligen big.Ns (N-Games) durchgelesen habe, habe ich das gefunden, wo ihr das Action Replay getestet habt. Ich zitiere: „Natürlich werden Codes in den nächsten Ausgaben folgen.“ Dann hab ich die folgenden big.Ns & N-Games gelesen und nichts gefunden. Mich stört es nicht. Ich hab das Internet und kann mir auf codejunkies die Codes suchen. Aber was ist mit den OfflineSpielern? Die wissen nicht, welche Codes es gibt.
- 3 Bitte tut alles, um Nintendo ein paar Infos zum neuen *Zelda* rauszudrücken. Bis auf den einen Trailer (den ich mir 20-mal am Tag ansehen) gibt es nichts Konkretes zum neuen *Zelda*. Hoffentlich beantwortest du meine Fragen und ein Pfat di Gout aus Österreich, dein

Daniel alias MKDD

Onkel Tom: Ja, küss die Hoand, schene Frau! Es freut mich immer, wenn ich Post von unseren Nachbarn im Süden bekomme. Vor allem, weil ich in Wien selber einige richtig gute Freunde habe! Was geht so ab im Kanton?

- 1 Zufälligerweise kommt mein persönlicher Lieblingsimporteur ebenfalls aus Österreich. www.gameware.at hat mich bis jetzt noch nie hängen gelassen. Und da die Leuts ja gewissermaßen bei dir um die Haustüre wohnen, wird das Ganze sogar noch praktischer.
- 2 Asche über unser Haupt! *greift sich Karstens Kippenbecher und feuert ihn mit Schwung über Schröders Skalp.* Leider haben wir ohne separates Cheatbook (und

damit erhöhtem Preis) ums Verrecken nicht den nötigen Platz in der big.N / N-Games aufreiben können. Wir wissen aber, dass internetlose ARP-Jünger immer nach neuen Codes gieren und helfen gerne, wenn wir können. Mal sehen, vielleicht lässt sich da in Zukunft eine handfeste Alternative auftun.

③ Da kannste einen drauf lassen! Das neue *Zelda* sieht nach ganz großem Kino aus!

Indiziert!

Hallo Zocker und Hallo Tom!

Natürlich seid ihr das beste Mag, was es gibt. Ich bin 27 Jahre alt und zähle wohl schon zum älteren Zockerkaliber, aber egal. Seit ich 14 bin, spiele ich Konsolenspiele und finde, die besten Konsolen zimmert immer noch Nintendo. Da ich auch mit Fremdkonsolen gezockt habe, kann ich mir dieses Urteil wohl erlauben. Was ich immer lustig fand, sind Grabesreden, die auf Nintendo gehalten wurden, wenn andere Konsolen an den Start gingen. Na ja, was gut ist, ist eben nicht totzukriegen. Das große Plus bei big.N sind für mich kurze Ladezeiten und natürlich die Games, die oft zu Unrecht als kindlich abgestempelt wurden. Ach so! Fetten dank an euch für euren tollen Index, ist uns immer eine tolle Hilfe („Hey Schatz, bei ebay ist Dinotopia aber billig, kennst du das?“ „warte, ich guck im Index. 47%, kauf den Scheiß bloß nicht!“). Da ich auch die PS2 (nur wegen *Final Fantasy*) habe, gilt das auch für den *Play Games*-Index. Na ja, fragen hab ich leider keine, aber ich wollt nur mal zum Ausdruck bringen, dass mich Nintendo mit Mario, Zelda und Co. 13 Jahre meines Lebens begleitet hat und noch weiter begleiten wird, denn mein fünfjähriger Sohn daddelt auch schon viel zu viel. Ich find's cool, dass ihr auf die Heft-CD verzichtet, um den günstigen Preis zu halten. In diesem Sinne: Macht ruhig weiter so und bringt immer schön Poster mit. Natürlich werde ich euch meine Alltime Favourites mitteilen, in der Hoffnung, dass ihr die und meinen Brief abdruckt. In diesem Sinne,

papa lemmy und sohn lemmy

Onkel Tom: Ja, ja, die Leutenchen haben Nintendo schon totgesagt, da war ich noch nicht mal als Volontär unterwegs. Todesboten und Endzeitpropheten gibt es reichlich um uns herum. Aber das soll uns nicht vom Daddeln abhalten, gelle? Und unser Index ist mit Sicherheit eine der geilsten Rubriken unserer Mags. Deine Alltime Favs leite ich an die passende Stelle weiter *formt einen Papierflieger daraus und lässt ihn zum Chefmartin segeln.* Sag deinem Filius noch 'nen schönen Gruß! Vielleicht zockt ihr ja mal 'ne Runde *Mario Kart* zusammen!

Für die Kleinen

Hallo Onkel Tom,

obwohl eure letzte Ausgabe äußerst informativ und gut war, gibt es meiner Meinung nach viele Ideen und Verbesserungsvorschläge. Zum Beispiel hattet ihr vor vielen Jahren die Leserwards, eine Mischung aus Gewinnspiel, Meinungsumfrage und Preisverleihung. So was würde auch der N-Games mal wieder gut zu Gesicht stehen. Auch könntet ihr mal wieder eine Reportage machen, welche sich weniger mit dem Mainstream beschäftigt. Okay, so was wie die E3 braucht natürlich ihren Platz. Aber denkt doch nur mal an eure Reportagen über die Qualität der Kaufberatung bei Videospielen in Fachmärkten oder den "verlorenen Sohn", den Virtual Boy. Das sind zwei Reportagen, welche ich heute noch gerne lese! Eine Bereicherung für die N-Games wäre ein Bericht, in dem man hinter die Kulissen der N-Games blickt. Wo wir gerade beim Thema sind: Warum beauftragt ihr nicht ein paar Wissenschaftler, welche Fotoapparate entwickeln, bei denen die Linse nicht gleich bei eurem Anblick zersplittert, hm? Sicher möchten viele euer Leser mal endlich eure Fotos sehen! Was mir auch nicht ganz gefällt, ist, dass ihr Nintendos zurzeit wichtigstes Standbein geradezu vernachlässigt: Den GBA. Keine Cheatkarte, kein Gamewatch, weniger Tests als beim GCN... und das zu Zeiten, wo es die ADVANCE nicht mehr gibt! Erst schreit die ganze Welt nach Square-Enix-Spielen (vor allem nach einem weiteren *Secret of Mana*), und dann bringt ihr zu *Final Fantasy Tactics Advance* und *Sword of Mana* nur je Tests, welche eine Drittelseite beanspruchen! Zudem bin ich der Ansicht, dass ihr beide Spiele ziemlich unterbewertet habt (vor allem *Sword of Mana*, denn für einen Riesenfan von *Mystic Quest* – so wie mich – ist es das grandioseste Spiel der Welt!!!). Nennt doch bitte mal ernsthafte Gründe, wieso der GBA weniger Platz als sein großer Bruder, der GCN, hat? Zwar hat sich das in letzter Zeit etwas gebessert, aber der Platz ist noch viel zu gering. Ich gehöre zu den Leuten, die die klassischen Bitmapkarten der Polygonballerei vorziehen, auch, wenn viele Leute aus meiner Umgebung so etwas wohl nie verstehen werden. Da geht es erst um 3D, dann darum, ob es für den PC ist, es einen Onlinemodus hat, ob die Grafik stimmt und ob die Wummern lustig sind. Deswegen hole ich mir auch keine Next-Generation-Konsole. Und als GBA-Besitzer habe ich zurzeit wenig von eurem Magazin. Das mögen zwar ein paar Kritikpunkte sein, aber ihr seid trotzdem noch die Besten!

Euer Mathieu

Onkel Tom: Leserwards, hmmm? Da lässt sich mit Sicherheit was deichseln für die

Zukunft. Mich freut auch, dass ihr da draußen mit jeder Ausgabe unserer Mags schreibgeiler werdet. Mittlerweile bekommen wir hier Post säckeweise! Unsere Leser haben ihre eigenen Meinungen, Ideen, Vorschläge und Themen, die sie gerne ansprechen wollen. Eines unserer wichtigsten Redaktionsziele war schon immer, unsere Hefte zu euren Foren zu machen. Mit dem Argument habe ich vor ein paar Wochen auch dem Chefmartin den satten, neuen Platzanteil für unsere Posthütte aus den Rippen gefeilt! Wir sind auch immer auf der Jagd nach Ideen für Features, daher leite ich mit Vergnügen meine Meinung zu unserem Schreiberteam weiter. Den Virtual Boy kennt heute schon kaum mehr einer. Ist doch sainteressant, die kleinen Legendens des Videospielerbusiness ein wenig näher zu beleuchten, gell? Thema GBA: Ich hab's jetzt schon 312-mal gesagt und lasse es auch gern noch ein 313. mal von den Lippen. Der GBA zeigt wie kein anderes Spielsystem auf dem Markt, dass viele Zocker die Schnauze bis zum Anschlag VOLL haben von 3D-Grafikprachtorgien ohne Seele, wie sie heutzutage leider immer öfters auf uns losgelassen werden. In Zeiten, in denen die virtuelle Optik mit blankem Bombast daherkommt, sehnt sich eine gewaltige Spielerschar zurück in die 16-Bit-Zeiten, in denen Rendergrafik unbekannt war, dafür die Software aber mit Herz, Seele und Tiefgang daherkam. Warum das? Meiner Meinung nach weil viele Videospiel-Veteranen mittlerweile übersättigt sind von der 3D-Pracht und sich von der atemberaubenden Optik alleine nicht mehr blenden lassen. Und woosh – so wird eine kleine Handheld-Konsole zum erfolgreichsten Videospielsystem der Welt. Das Problem ist nur: Wir müssen uns für eines der Nintendo-Flagschiffe entscheiden. GCN & GBA gleichberechtigt funktioniert nicht, ansonsten haben wir eine Magazin vollgestopft mit 50% der Infos zu beiden Systemen. Nix Halbes und nix Ganzes. Und da die Xbox und die PS2 nun mal die direkte Konkurrenz zum GCN ist, beschäftigt sich unser Nintendo-Magazin in erster Linie mit dem Würfel. Dinge wie eine GBA-Cheatkarte müssten aber drin sein, wenn ihr euch das wünscht. Ich lasse es mal Ben (unsere Cheatguru) und den Chefmartin wissen. Mehr Macht für die Kleinen! Amen & ab dafür!

Luxus

Halli-Hallo Onkelchen!

Wie ich gemerkt habe, schreiben euch viel zu wenig Luxemburger, also tu ich das jetzt einfach mal! Ihr wisst ja sowieso, dass ihr die

Besten seid, doch ich sag es trotzdem noch einmal: Ihr seid die Besten! :-). Ich habe schon meine ganze Nachbarschaft dazu bewegt, euer Magazin zu kaufen (eigentlich könnte ich schon nach Gehalt fragen)! :-). Doch Spaß beiseite, hier meine Fragen:

- 1 Ist schon ein *Harvest Moon 2* in Planung?
 - 2 Ich habe gehört, dass der DS nicht unter dem Namen raus kommt! Ist das wahr? Wenn ja, ist schon bekannt unter welchem?
 - 3 Bekommt ihr noch im Laufe des Jahres Informationen über den DS?
 - 4 Warum bringt ihr überhaupt noch die Tests der schlechten Spiele? Diese Seiten wären doch besser bei der Posthütte angelegt (gell, Martin!) (*Mimmmhphfffiggr! Anm. d. Chefmartins?*)
 - 5 Warum präsentiert Nintendo jetzt schon in einem Jahr eine neue Konsole? Was soll denn das? Dann kauft sich doch niemand mehr Spiele für unseren heiß geliebten Würfel! Das ist doch taktisch nicht sehr schlau (Keine Angst, ich bleibe Nintendo immer treu!) So das war's auch schon! Ich hoffe ihr druckt diesen Brief, weil ich nicht will, dass Luxemburg ganz vergessen wird! :-). PS: Martin sei nicht so geizig! Mehr Platz für Tom!!!
- Euer treuer (luxemburger) Leser,

CÉDRIC

Onkel Tom: Europa wird immer mehr zu einem kleinen Bergkaff! Aus allen Ecken der EU tummeln sich Briefe in unserer Posthütte und wir finden das sehr erotisch, möchte ich hinzufügen! Gehaltswünsche muss ich leider an dieser Stelle ablehnen. Das kommt alles in unseren Coke-&-Döner-Fond!

- 1 Yep, allerdings. Wenn du dir die letzten N-Games noch einmal gibst und dabei vor allem auf die News achtest, wirst du da einige Infos zu aufschnappen können.
 - 2 Alle Neuigkeiten zum DS findest du vorn in den News!
 - 3 Da müssten schon Schweine zu fliegen anfangen, wenn wir zu dem Thema nicht regelmäßig mit Frischfleisch versorgt werden sollten.
 - 4 Na komm, jetzt mal ganz ehrlich: Du suchst doch in unseren Heft auch immer gern nach den 30%-Verissen, um dich ein wenig in Schadenfreude zu wälzen :-).
 - 5 Ganz einfach. Weil die Konkurrenz es genauso macht. Die PS3 wird wohl das Tempo vorgeben und Microsoft und Nintendo müssen mit.
- Und Martin: Nicht geizig sein! Mehr Platz für MICH! Cédric hat's gesagt. :)

Online offline

MAHLZEIT MEIN LIEBLINGSHOMIE =D

Jajaaaa... dein Gesicht will ich gar nicht sehen, WIDERLICH! Aber seitdem jegliche Helpline

Brief des Monats

/ rant on

HEY!

Diese scheiß BPJM hat heutzutage viel zu viel Macht. Die "bleep" und "bleep"-söhne mischen sich in alle Spiele ein und beschneiden diese bis zum geht nicht mehr! Es gibt zu viele Beispiele, aber einige sind "indiziert", "indiziert", "so was von indiziert", "indiziert", "indiziert", *Hitman*, *Resident Evil* (noch kein Opfer, aber bestimmt bald: "indiziert"). Aber da wir nicht so dumm sind, kaufen wir meistens englische Uncut-Versionen. Die PSP wird ein Stück "bleep" für 30 Euro, denn ich verwette mein Arsch, dass dieses Ding nach 2 Jahren im "bleep" ist, genauso wie Sony-Fernseher, -Kopfhörer, -Konsolen, -PCs, -Bildschirme, einfach alles von dieser billigen Polenfirma ist "bleep", genauso wie deren Rohlinge! Sie stammt meiner Meinung nach nicht aus Japan, sondern aus Russland, denn alles geht kaputt!!! Keine macht dem Sonykonzern und der 3po web invest! Sony flopps, Nintendo rocks!!!

Ich wars Snaf

Onkel Tom: ROFLMAO! Na, dir fehlen aber wirklich ein paar Fritten zu deinem Happy Meal, hm? Sieh es positiv: Wenn schon sonst nix zu deinem Gusto geschieht, biste jetzt immerhin zum Brief des Monats gemacht worden. Viel Gehalt hatte dein Schrieb zwar nicht, dafür hat sich unsere halbe Redaktion früh morgens selbst den "bleep" über deinen herzlichen Rant abgelacht (HEY! Seit wann werden hier denn die Statements des kommandierenden Postoffiziers ausgebleept?!? So eine ge"bleep"te "bleep"! Anm. v. Onkel Tom!)

von mir gesperrt wurden und es keine Nintendo-Redaktion mehr gibt, die, wenn sie meinen Namen bekommt, sich Urlaub nimmt, ist mir in dem Chaos herrschenden Raum, den ich mein Zimmer nenne, wieder deine Posthütte in die Hände gefallen! (*Glückwunsch! Der Sonderpreis für den kompliziertesten und im Grunde sinnleeren Satz seit dem letzten Rumsfeld-Zitat geht eindeutig an dich! Anm. v. Onkel Tom*) Ich habe mal so mitbekommen, dass die GCN-Version *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* weder mit Multiplayer- noch mit LAN-Funktion ausgestattet sein wird. Gegen Computer zu gamen oder allein ist nicht gerade der höchste Fun-Faktor, da macht es doch mit ein paar netten Leuten viel mehr Spaß. Es gab mal ein Interview mit Michael Ryssen, diesem Ubisoft-Dampfrohr, der begründete diesen Weg damit, dass kaum noch ein GCN-Spieler Breitband-adapter oder Modem besitzt. Ist ja auch logisch, wer sollte sich dieses zulegen, wenn es keine Games gibt, die dieses Feature unterstützen?! Das Game werde ich mir wohl nicht zulegen... Naja, mit diesen Kommi verabschiede ich mich, bis dennneeee

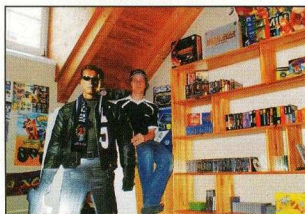
Jenny ^H^ Jinya

Onkel Tom: Tja, mal ganz abgesehen von der Thematik, ob ein Single Player-Spiel (wie etwa das absolut göttliche *Splinter Cell 1*, das du – da traue ich mich zu wetten – auch ohne Online-Modus gern gezockt hast :)) weniger taugt als ein gepflegtes Multiplayer-Daddelfest, sprichst du da ein typisches

Marketingproblem an. Man kann keine Features für einen Markt bringen, der nicht existiert. Man kann aber auch gleichzeitig keinen neuen Markt schaffen, gleich es dafür keine Features gibt. In Fachkreisen nennt man so etwas eine „beschissene Situation.“ So ein Problem lässt sich meist nur mit einem brutalen Markteinstieg mit Millionen von Euro an Marketingbudget bestreiten. Und selbst dann nur, wenn die ganze Kiste dann auch einwandfrei funzt! Das muss ganz einfach jede Firma für sich selbst entscheiden. Denn ein Markteinstieg mit der Brechstange kann immer auch als satter Griff ins Klo enden.

Noch ein Leserfoto

Arbeitszimmer



Vorbildlich! Unser Leser **Sebastian** hat extra für uns aufgeräumt...

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 ▶

T rue Crime: Streets of L.A.

GCN

Die Atmosphäre schlägt den Spieler direkt in ihren Bann: So gut wurde das Flair von L.A. noch von keinem Spiel wiedergegeben. Kampfszenen sowie Schusswechsel sind actionreich und überzeugen wie die gelungene musikalische Unterstützung auf ganzer Linie. Schade, dass die Reisen durch abwechslungsreiche Missionen teilweise von schwacher Technik getrübt werden.

Björn Seum Ausgabe 12/03, 87 %



L.A. in *True Crime* ist zwar sehr groß, aber dafür sehr trist und langweilig. Wenn man mit dem Auto fährt meint man, dass man im Kreis fährt. Die verzweigte Story ist auch ein Witz und das mit dem guten und schlechten Ende ziemlich flach. Dafür sind die Zufallsverbrechen unterhaltsam, nur leider wiederholen sie sich zu oft. *True Crime* ist nicht einmal ansatzweise ein GTA-Konkurrent und die Grafik ist "Schauder" grottenschlecht.

Thomas Dütchmann Everswinkel, 75 %

M edal of Honor: Rising Sun

GCN

Mit einer kinoreifen Anfangssequenz beginnt ein Höllentrip durch den Dschungel, der in Sachen Atmosphäre ohne Probleme mit seinen in Europa angesiedelten Kollegen mithalten kann. Das Setting ist angenehm unverbraucht und der Sound gewohnt bombastisch. Leider macht sich nach den ersten Spielstunden das Gefühl breit, alles schon einmal irgendwo gesehen zu haben.

Björn Seum Ausgabe 12/03, 84 %



Medal of Honor: Rising Sun ist eines der besten Kriegsspiele auf dem Cube. Es überzeugt durch die Story und die präzisen Details wie z.B. Ladehemmungen eines Gewehrs. Die Schauplätze tragen auch dazu bei. Die Grafik ist zwar nicht die umwerfendste aber durch den Multiplayer Modus ist alles wieder vergessen. Für mich ist es eines der besten Action Games.

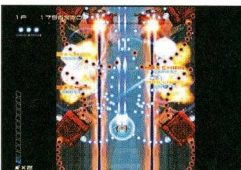
Christoph Scherer Emmerting, 89%

I karuga

GCN

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

Björn Seum Ausgabe 5/03, 90%



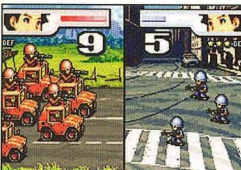
Phantastisch, was bei *Ikaruga* so alles auf dem Bildschirm abgeht! Man kann gar nicht so schnell gucken, wie einem hier die Feindeshorden und die Blaster-Schüsse um die Ohren fliegen. Ein Shooter allererster Güteklasse! Vor allem die Schwarz/Weiß Regelung sorgt für eine Highscore Jagd nach der anderen. Kaufen!

Henry Whatley Köln, 81%

A dvance Wars 2

GBA

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



Einfach, aber doch kompliziert: Das ist *Advance Wars 2*. Wo der erste Teil klasse war, trumft Teil zwei erst so richtig auf! Ob man nun zu zweit oder alleine gegen die KI spielt, man bangt um seine Einheiten, ist entsetzt, wenn einmal eine lieb gewonnene Einheit stirbt oder jubelt, wenn man dann gewonnen hat. Ein ganz klares Kultspiel!

Stefan Schröder Ausgabe 11/03, 94 %

Titus O' Halloran Gladbach, 96 %

TIPPS & TRICKS

Harry Potter & der Gefangene von Azkaban

Verloren-und-Gefunden

Hier eine Liste der Items zur VuG-Challenge.

- | | | |
|----|------------------------|--|
| 1 | Perfekter Anstecker | Eingangshalle, hinter dem Hufflepuff-Stundenglas |
| 2 | Erinnermich | Steinkreis |
| 3 | Zaubertrank-Kästchen | Studierzimmer im zweiten Stock |
| 4 | Drachenhaut-Handschuhe | Klassenzimmer der dunklen Künste |
| 5 | Eulenpost-Paket | Hof des Uhrenturms |
| 6 | Schlüssel | Korridor im ersten Stock (hinter der Statue) |
| 7 | Teleskop | Bootshaus |
| 8 | Tagespropheten-Zeitung | Krankenhausflügel |
| 9 | Kupferschuppe | Artefakt-Klassenzimmer |
| 10 | Zaubertrankfass | Studierzimmer der Zaubertränke |

Foliantenseiten

Auch hierfür haben wir eine Liste für euch.

- | ID | Gegenstand | Fundort |
|----|-------------------------|--|
| 1 | Dementoren | Kommt zusammen mit dem Buch |
| 2 | Billywig | Glaciur-Challenge |
| 3 | Chizpurfle | Zaubertrank-Klassenzimmer |
| 4 | Doxy | Carpe Retractum-Challenge |
| 5 | Libelle | Geheime Passage zwischen dem vierten & siebten Stock |
| 6 | Fee | Geheime Passage im zweiten Stock |
| 7 | Feuersamen-Busch | Studierzimmer beim Dungeon |
| 8 | Fliegendes Seepferdchen | Laden von Fred & George |
| 9 | Ghoul | Ausstellungskorridor im fünften Stock |
| 10 | Hinkypunk | Korridor im fünften Stock |
| 11 | Hippogreif | Hof von Hogwarts |
| 12 | Pixie | Marauders Map-Challenge |
| 13 | Rotkäppchen | Reparo-Challenge |
| 14 | Salamander | Glaciur-Challenge |
| 15 | Troll | Gryffindor-Versammlungszimmer |

16 Venemouse Tentacula Schlafsaal der Mädchen

Stink Pellet-Challenge

Hier die Fundorte zu dieser Challenge.

- | ID | Fundort |
|----|---|
| 1 | Laden von Fred & George |
| 2 | Korridor im vierten Stock |
| 3 | Korridor der fetten Lady |
| 4 | Korridor im dritten Stock |
| 5 | Erdgeschoss bei der großen Treppe |
| 6 | Dungeon-Korridor |
| 7 | Dungeon-Korridor |
| 8 | Transformations-Klassenzimmer |
| 9 | Transformations-Klassenzimmer |
| 10 | Korridor im vierten Stock |
| 11 | Korridor im sechsten Stock |
| 12 | Zaubertrank-Klassenzimmer |
| 13 | Korridor der Muggle-Studien |
| 14 | Klassenzimmer der dunklen Künste |
| 15 | Nordflügel des siebten Stocks |
| 16 | geheime Passage zwischen dem sechsten und siebten Stock |
| 17 | Treppenhaus im vierten Stock |
| 18 | geheime Passage im zweiten Stock |
| 19 | Korridor zum Transformations-Klassenzimmer |
| 20 | Eingangshalle, hinter dem Gryffindor-Stundenglas |

Kartenliste

Anders als noch in den Vorgängerspielen müsst ihr in Harry Potter und der Gefangene von Azkaban die Karten jeweils als Sets einsammeln, um an die Boni zu kommen. Ein Kartenset besteht dabei jeweils aus fünf einzelnen Karten, von denen ihr aber nur vier zu finden braucht. Die fünfte Sammelkarte bekommt ihr dann als kostenlosen Bonus automatisch zugesteckt.

Hexen

- | ID | Charakter | Fundort |
|----|------------------------|----------------------------------|
| 1 | Morgan le Fay | Glaciur-Challenge |
| 2 | Königin Maeve | Dungeon-Korridor |
| 3 | Ignatia Wildsmith | Glaciur-Challenge |
| 4 | Beatrix Bloxham | Klassenzimmer der dunklen Künste |
| 5 | Gunhilda von Gorsemoor | automatisch |

Belohnung: Habt ihr alle fünf Karten einkasziert, steigt zur Belohnung Hermine ausdauer.

Zauberer

- | ID | Charakter | Fundort |
|----|------------------|---|
| 1 | Merlin | Klassenzimmer für Artefaktslehre |
| 2 | Glanmore Peakes | Carpe Retractum-Challenge |
| 3 | Herpo der Faule | Versteckte Passage zwischen dem vierten & siebten Stock |
| 4 | Edgar Stroulger | Carpe Retractum-Challenge |
| 5 | Albus Dumbledore | automatisch |

Noch Fragen?

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

01908 / 29 170 14 20 (1,86 €/Minute)

Belohnung: Sobald ihr das Kartenset der Zauberei eingesammelt habt, steigt passenderweise Harrys Ausdauer.

Vampire

- | ID | Charakter | Fundort |
|----|------------------------|------------------------------|
| 1 | Lady Carmilla Sanguina | Feuerstelle der Gryffindor |
| 2 | Amarillo Lestaoat | Feuerstelle im vierten Stock |
| 3 | Sir Herbert Varney | Reparo-Challenge |
| 4 | Blodwyn Bludd | Korridor im vierten Stock |
| 5 | Graf Vlad Drakul | automatisch |

Belohnung: Für das komplette Zusammenstellen des Vampir-Sets erhaltet ihr 20 Punkte für euer Haus.

Goblins

- | ID | Charakter | Fundort |
|----|--------------------------|-------------------------|
| 1 | Eargit der Hässliche | Laden von Fred & George |
| 2 | Alguiff der Schreckliche | Glanmore-Peaks-Korridor |
| 3 | Ug der Unlesbare | Laden von Fred & George |
| 4 | Urg der Schmutzige | Laden von Fred & George |
| 5 | Gringott | automatisch |

Belohnung: Auch für das Zusammentragen der garstigen Goblincrew gibt es 20 Punkte für euer Haus.

Hags

Karten-

- | ID | Charakter | Fundort |
|----|-----------------------|--------------------------------|
| 1 | Babayaga | Lagerraum im dritten Stock |
| 2 | Melodora Grymm | Glanmore-Peaks-Korridor |
| 3 | Leticia Somnelons | Studierzimmer im vierten Stock |
| 4 | Old Mother Hubbard | Laden von Fred & George |
| 5 | Cordelia Misericordia | automatisch |

Belohnung: Wenn ihr dieses Kartendeck vervollständigt habt steigt abermals Hermine ausdauer.

Riesen

- | ID | Charakter | Fundort |
|----|-----------------------|-------------------------|
| 1 | Bran der Blutrünstige | Glanmore-Peaks-Korridor |
| 2 | Cyclops | Laden von Fred & George |

3	Goliath	Glanmore-Peaks-Korridor
4	Morholt	versteckte Passage im dritten Stock
5	Hengist vom hohen Barnton	automatisch

Belohnung: Sind die fünf Riesen wieder komplett, erhaltet ihr zur Belohnung 20 Punkte für euer Haus.

Drachen

ID	Charakter	Fundort
1	Gewöhnlicher, grüner Waliser	5 Stink-Pots
2	Schwarzer Hebridean	10 Stink-Pots
3	Ungarischer Stachelschwanz	15 Stink-Pots
4	Romanischer Langhorn	20 Stink-Pots
5	Norwegischer Stachelrücken	automatisch

Belohnung: Als echter Drachenfan steigt Rons Ausdauer, sobald ihr das Drachendeck vervollständigt habt.

Bestien

ID	Charakter	Fundort
1	Teufelchen	Geheime Passage zwischen dem zweiten & dritten Stock
2	Doxy	Geheime Passage zwischen dem zweiten & vierten Stock
3	Bowtruckle	Geheime Passage im dritten Stock
4	Billywig	Siebter Stock im Nordflügel des Hauses
5	Gnom	automatisch

Belohnung: Sobald sich die fünf Bestien wieder vereinigt haben, erhaltet ihr einen Finderlohn von 20 Hauspunkten.

Mythische Bestien

ID	Charakter	Fundort
1	Riesenkralke	Korridor im vierten Stock
2	Mantikor	Schlafsaal der Jungs
3	Einhorn	Auf dem Boden in der Nähe des Bootshauses
4	Bergtroll	Glaciuss-Challenge
5	Phoenix	automatisch

Belohnung: Genau wie schon bei den Drachen erhöhen auch die mythischen Bestien die Ausdauer des Monsterfans Ron.

Quidditch

ID	Charakter	Fundort
1	Cyprian Youdle	Spind im Schlafsaal der Jungs
2	Jocelind Wadcock	Korridor im sechsten

	Stock
3	Leopoldina Smethwyck Marauders Map-Challenge
4	Roderick Plumpton Laden von Fred & George
5	Barberus Bragge automatisch

Belohnung: Als letztes Kartenset steigern die versammelten Quidditch-AllStars noch einmal Harrys Ausdauer.

Spider-Man 2

Calyppo in der Battle-Arena

Sobald ihr das Spiel erfolgreich bewältigt habt, könnt ihr im Spidy-Shop die Battle Arena einkaufen gehen. Tut das, begeben euch in die Arena und kämpft euch dort erfolgreich je dreimal durch einen Zeitkampf und drei mal durch einen Ausdauerkampf. Dadurch sollte nun der Boss-Battle freigeschaltet werden. In diesem Spezialmodus tretet ihr nacheinander gegen die Chefgegner des Spiels an. Hier wartet auch Calypso als Gegner auf euch – obwohl der Charakter im eigentlichen Spiel gar nicht auftaucht.

FMV-Theater

Um euch in aller Ruhe die FMV-Sequenzen des Spiels noch einmal geben zu können, müsst ihr Doc Ock in die Knie zwingen.

Spezialcode

Begeben euch ins Startmenü und beginnt von dort ein neues Spiel. Gebt dort HCRAYERT als euren Spielernamen ein. Dadurch habt ihr das Spiel dann bereits zu 40% bewältigt. Vorsicht: Damit dieser Code funktioniert, dürfen keine Spider Man 2-Speicherstände vorhanden sein.

Wandlauf-Upgrade Nr.2

Um an dieses Spezialgoodie zu kommen, müsst ihr alle 150 Skyscraper-Tokens einsammeln.

Awards freischalten

Mehr für den Ruhm und die Ehre als für neue Cheats oder besondere Fähigkeiten. Trotzdem wird ein Hardcore-Fassadenkletterer nicht auf sie verzichten wollen.

Award	Bedingung
Alien Buster	Besiegt Mysterio im Story-Modus
Big Game Hunter	Besiegt Rhino im Story-Modus
Champ	Besiegt 200 Gegner
Mitarbeiter des Monats	Bewältigt alle 20 Pizza-Missionen
Kinderfreund	Bringt 25 Ballons zurück zu den jeweiligen Kids
Game Master	Erladigt ALLES im Spiel (100%-Wertung)
Hardcore Gamer	Bewältigt alle Arcade-Games

Megaheld	Sammelt 200.000 Helden-Punkte
Superheld	Sammelt 100.000 Helden-Punkte
Held	Sammelt 45.000 Helden-Punkte
Held im Training	Sammelt 15.000 Helden-Punkte
Ehren-Deputy	Helft 25 Cops
Liebhaber statt Kämpfer	Bewältigt alle MJ-Missionen
Megachamp	Besiegt 500 Gegner
Shock Absorber	Besiegt Shocker im Story-Modus
Speedfreak	Erreicht maximale Schwunggeschwindigkeit
Tentacle Wrangler	Besiegt Doc Ock im Story-Modus
Towering Explorer	Sammelt alle Skyscraper-Tokens
Watchful Explorer	Sammelt ALLE geheimen Tokens
Aggressionsmanager	Beendet 25 Road Rages
Automobile Avenger	Beendet 25 Car Jackings
Ballon Popper	Stich 25 Ballons ab
Diebesschreck	Haltet 25 Langfinger auf
Drenched Explorer	Sammelt alle 130 Bouy-Tokens ein
Goldmedaillen-Gewinner	Bewältigt die Mega-Zeiten sämtlicher Challenges
Silbermedaillen-Gewinner	Bewältigt sämtliche Challenges
Guter Samariter	Helft 250 Bürgern in Not
Rettungswagen	Bewältigt 25 medizinische Notfälle
Wissenssucher	Sammelt alle 213 Hinweis-Markierungen ein
Bademeister	Verhindert 25 Bootsunfälle
Meisterentdecker	Sammelt alle Entdeckungs-Tokens
Partycrasher	Beendet 25 Battle Royals
Wackelbug	Bewältigt alle sechs Daily Bugle-Missionen
Klebekünstler	Stoppt 25 Räuber
Vigilant Explorer	Sammelt alle Versteck-Tokens
Wachhund	Vereitelt 25 Einbrüche

Sprecherkommentare

Schwingt euch durch die Stadt und sammelt nach und nach alle 213 Hinweis-Markierungen im Spiel ein. Nachdem ihr den letzten gefunden habt, erhaltet ihr nicht nur einen neuen Award (siehe oben) sondern auch noch Bruce Campbells erweiterte Laberdienste. Sammelt nach der 213. Markierung eine weitere noch einmal ein, um Herrn Campbell jeweils ein neues Kommentar zu entlocken.

SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow

Wenn Sadonos Helfer euch an den Kragen wollen, bekommt ihr hier die beste Hilfe.

GCN

Folgt dem Steg bis zur ersten Leiter. Klettert diese hoch. Achtet auf die Tipps, die ihr bekommt. Rutscht am Ende des Stegs am Seil bis zum nächsten Steg. Der Holzbalken eignet sich wunderbar, um zur Hütte zu hangeln. Schlüpft nun in die Hütte. Dort gilt es ein Schloss zu knacken. Hinter der Tür ist ein Rohr, das ihr hochklettert.

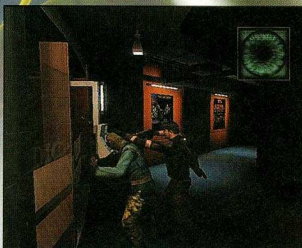
Nun gelangt ihr in ein Schlafzimmer, das im hinteren Eck eine Bodenluke hat. Die öffnet Sam und hüpf wieder einen Stock tiefer.

Es folgt eine Veranda. Unter der müsst ihr durchkriechen. Hier gibt's etwas Munition. Um durch den nächsten Durchgang zu gelangen, müsst ihr euch mit dem Rücken an den

Holzzaun drücken.

Nun müsst ihr den ersten Wächter erledigen. Zerrt ihn dann ins Dunkel. Wenn ihr weiter lauft, solltet ihr von eurer Thermalsicht gebrauch machen. Nur so erkennt ihr die Minen im Boden. Das erste Minenfeld wird mit Hilfe der Veranda umgangen, das zweite überwindet Fisher im Hangeln an dem Hüttenvorsprung. Ihr gelangt nun zu einem engen Gang, der geradezu zum Spagatsprung einlädt. Führt ihn also aus, und so gelangt ihr auch eine Etage höher. Ihr müsst nun einfach das Haus durchqueren und an dem Rohr runter zum Flussufer rutschen. Schleicht euch durch das Wasser. Achtet aber auf eure Geschwindigkeit, denn sonst schreckt ihr einen Schwarm Vögel auf. Der Wächter, der am Ufer rumlungert, wird geschnappt und verhört. Die Typen im Haus könnt ihr in Ruhe lassen. Danach geht es über die Mauer mit der brennenden Tonne in die Botchaft.

Das Baugerüst eignet sich wunderbar, um auf den Balkon zu gelangen. Achtet auf die Fenster und die davor liegenden Glasscherben. Belauscht das Gespräch und folgt dem Balkon bis zu dessen Ende. Dort seht ihr eine Dachrinne, an der ihr auf den nächsten Balkon klettert. Ihr könnt nun ins Fenster einsteigen.

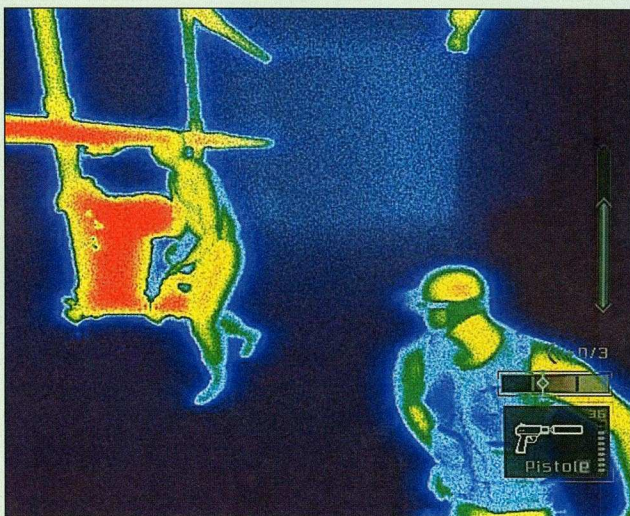


Erledigt Shetlands Bewacher und plaudert mit ihm. Danach geht ihr durch die Tür. Rechts auf dem Balkon steht eine Wache. Erledigt sie. Wer Bedarf hat, findet in der Toilette Verbandszeug. Zerschießt auf dem Weg über die Treppe nach unten sämtliche Lichter. Unten angekommen warten vier Gegner auf euch. Dunkelheit ist hier vorteilhaft. Schlägt einen Wachposten nach dem anderen nieder. Pfeifen oder Flaschen zerschlagen kann für die Jungs eine tödliche Falle sein.

In der linken, hinteren Ecke geht es hinaus auf den Hof, wo Sam etwas machen muss, was er noch nie tat. Da der Hof von einem Scharfschützen mit Nachtsichtgerät bewacht wird, müsst ihr euch die Lichtkegel zunutze machen. Das ist mitunter etwas knifflig. Am besten ihr studiert erstmal die Muster des Scheinwerfers. Dann bleibt ihr immer im Licht, bis ihr auf der anderen Seite des Hofes angekommen seid. Der rechte Balkon besitzt ein Rohr, an dem ihr nach oben klettern könnt. Nun gehört der Scharfschütze euch. Einen Raum weiter trifft ihr auf die Mannstolle Ingrid Karlthson, die einen neuen Auftrag für euch hat. Nun verlasst ihr das Gebäude. Zwei Wächter warten draußen. Ihr habt Schussfreiheit. Macht davon Gebrauch. Nun müsst ihr nur noch die zwei Türme mit den Generatoren ausschalten. Die kreuzen auch euren Weg. Danach geht ihr zum Dock und hüpf ins Schlauchboot.

Paris, Frankreich

Nun geht es in die Stadt der Liebe. Klettert die Leiter runter und überrascht den Wächter. Zerrt ihn dann in die dunkle Ecke. Klettert auf den Wagon und von dort ins Innere. Es werden zwei Wachen kommen. Achtet aber gleichzeitig auch auf die vorbeifahrenden Züge. Das Licht der Scheinwerfer kann euch sichtbar machen, andererseits überdeckt der Fahrtdärm laute Geräusche. Sind die beiden Wachen überwältigt, müsst ihr ein Feuer löschen. Dazu ballert ihr mehrmals in die Wasserrohre über den

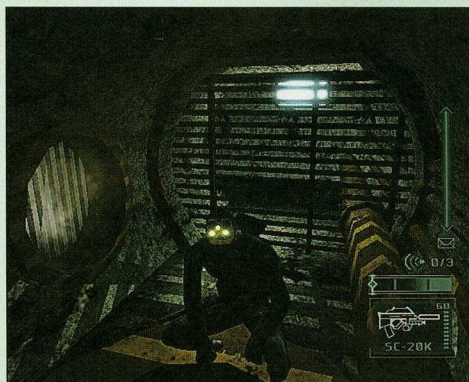
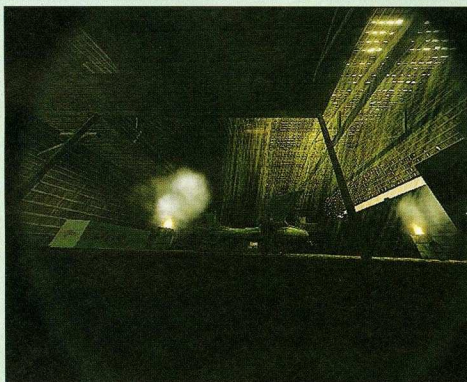


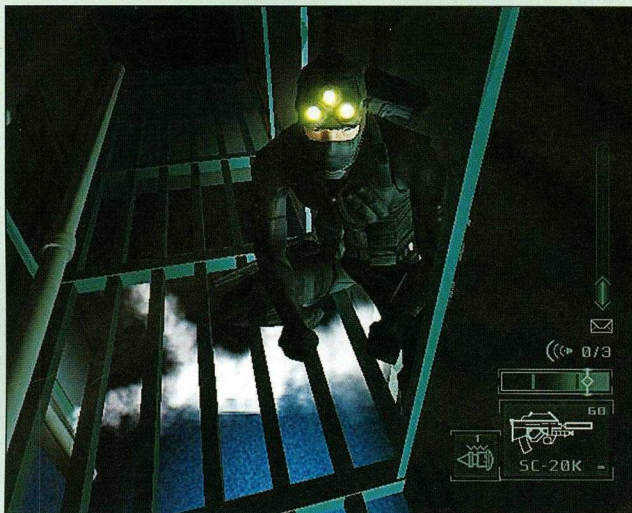
Flammen. Weiter geht es ins Archiv. Dort murkst ihr den Gegner am Computer ab. Nun könnt ihr die flexible Optik einsetzen, um im nächsten Raum nach dem Rechten zu sehen. Wartet auf einem günstigen Moment und löscht im Raum das Licht. Die Wachen werden das Licht wieder einschalten. Dann ist der Moment gekommen zuzuschlagen. Untersucht die Schergen nach dem Speicherstick. Setzt nun den Dietrich ein, um die Tür zum Umkleiraum zu betreten.

Im Untersuchungsraum angekommen, müsst ihr euch einfach ein dunkles Eckchen suchen und die Jungs wieder abziehen lassen. Die verbleibenden Wachen bringt ihr dezent ums Eck. Lauft durch die nächsten beiden Durchgänge. Nun ertappt ihr zwei Schurken, die in dem Computerraum Schaden anrichten wollen. Schießt sie nieder, bevor sie ihr

Verhaben in die Tat umsetzen können. Loggt euch dann in den Computer ein. Verlasst den Raum wieder. Nun beginnt eine Uhr zu ticken. Die zeigt an, wie lange euch bleibt, um im Heizungsraum die Bombe zu entschärfen, die die beiden anderen Bösewichte gelegt haben. Der Raum ist durch ein schwarzes Schild mit Blitz gekennzeichnet. Schießt vorher die beiden Lampen im Gang aus. So habt ihr mehr Tarnung, denn die Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden. Ist die Bombe entschärft, könnt ihr noch in dem Raum links neben dem Heizungsraum Ausrüstung abstauben. Jetzt habt ihr auch Zugang zum ersten Stock.

Geht die Treppe nach oben. Achtet auf die Bewegungssensoren an den Wänden. Die machen sich durch ein Piepen bemerkbar. An denen müsst ihr ganz langsam vorbei





schleichen. Falls eine Wache im Gang auftaucht, erledigt sie. Am Ende des Ganges befinden sich zwei Wachen im Überwachungsraum. Erledigt die. Irgendwie. Locket sie raus oder stürmt den Raum. Zerstört nun die Kameras und hackt den Computer. Geht durch die gegenüberliegende Tür. **Der Code für die Sicherheitstür lautet: 2457.**

Im Raum könnt ihr zwei Ringgeschosse abstauben. Um den Wächter im nächsten Raum herein zu locken, knipst ihr einfach das Licht aus. Wenn er kommt, ist es um ihn geschehen. Geht dann in den Wachraum. Hinter der nächsten Tür ist eine Treppe. Oben eine Überwachungskamera, gleich daneben eine Haftmine. Die könnt ihr mitnehmen oder dran vorbei sprinten. Bevor ihr die Tür öffnet, löscht noch die Lichter auf der Treppe, denn sonst können euch die Bösewichte zu gut sehen. Im folgenden Raum sind zwei Feinde. Sucht euch eine dunkle Ecke und pfeift oder lockt einen der Kerle zu euch, um sie dann beide niederzuschlagen. Einer wird zwischendurch den Raum verlassen. So habt ihr leichtes Spiel. Hackt dann den Computer und geht weiter. **Der**

Code zur Sicherheitstür lautet: 7562.

Lambert teilt euch ein neues Ziel mit. Geht in den Kühlraum und schaltet das MG ab. Dann schlägt ihr den Kerl nieder, der so gewissenhaft arbeitet und zerrt ihn aus dem Sichtfeld. Die nächste Tür öffnet ihr mit dem Dietrich. Schaltet im Kühlraum auf Thermalsicht. Locket die beiden Jungs auf dem Steg mit Pfeifen an. Hängt euch dann an den Steg, und wartet bis einer euch wieder den Rück zudreht und setzt ihn außer Gefecht. Lauft weiter und erledigt auch die zweite Wache. Im Raum mit den Versuchstieren entschärfst ihr die Haftmine und heilt euch bei Bedarf. Geht in den nächsten Raum. Dort steht ein kleiner Schrank. Über den gelangt ihr in den Lüftungsschacht. Unten stehen drei Bösewichte, die den Wachmann ausräuchern wollen. Erschießt sie und geht dann runter zu dem Wachmann. Der gibt euch sein Handy. Über den Lüftungsschacht entkommt ihr aus dem Gebäude. Au revoir, Paris.

Paris-Nizza, Frankreich

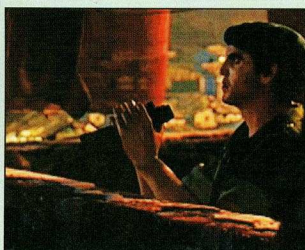
Ihr geht auf dem Zugdach bis zur ersten

Luke und lasst euch reinfallen. Lauft weiter und öffnet die erste Tür. Den Schaffner lockt ihr per Pfiff in die Falle. Nehmt den Datenstick. Die nächste Tür klemmt, weswegen ihr die Luke im Boden öffnet. Unter dem Zug hängt ihr euch bis zur nächsten Luke. Seht mit der flexiblen Optik nach, ob die Luft rein ist. Dann öffnet ihr die Luke. Nun geht es raus ins Abteil. Löscht mit dem Lichtschalter das Licht. Nach und nach werden Passagiere kommen. Versteckt euch in einer Ecke und schlägt die Kerle dann nieder. Wenn sie etwas bei sich tragen, kassiert das ruhig ein. Dann schleicht ihr euch auf leisen Sohlen durch das Abteil. Ihr belauscht nun ein Gespräch zwischen einem Schaffner und einem Passagier. Lasst den Schaffner erst verschwinden. An der offenen Tür dreht ihr euch mit einem SWAT-Turn vorbei. Hinter der dritten Tür hockt euer Kontaktmann. Ihr erkennt ihn in der Wärmebildansicht an seinem falschen Bein.

Geht in das Abteil und redet mit ihm, bis ein Telefonanruf für ihn kommt. Ihr bekommt die Anweisung, den Anruf im Speisewagen abzuhören. Schleicht Soth nach, und geht hinter der Theke in Stellung. Packt das Mikro aus, und richtet es auf Soth. Ihr bekommt Infos, die eurem Chef genügen. Sobald die Luft rein ist, lauft ihr auf der anderen Seite des Speisewagens raus. Nun könnt ihr rennen. Soth wird Alarm schlagen. Ihr erreicht eine Leiter, und geht aufs Dach. Den ballenden Helikopter ignoriert ihr und springt ans Seil der Osprey.

Jerusalem, Israel

Euer erstes Ziel ist es, das SC 20K zu besorgen. Redet mit Coen, dann geht ihr die Treppe hinauf und zerschießt alle Lampen, damit die Polizisten euch nicht sehen können. An offenen Türen solltet ihr mit einer SWAT-Drehung vorbei rotieren. Ihr gelangt auf einen Platz, dort geht ihr links. Rechts seht ihr ein Rohr, daran steigt ihr hoch. An der Hausmauer könnt ihr relativ sicher weiter kommen. Wenn ein Polizist Ärger macht, schlägt ihn nieder. Auf dem nächsten Hof schlürft einer seinen Drink. Rechts dahinter ist Sauls Laden. Geht die Treppe runter und erledigt die beiden Typen, die Saul bedrohen. Ist das passiert, schnappt ihr euch das Gewehr und folgt, wenn ihr wollt, Saul, der euch die neuen Funktionen des Gewehrs





erklären will. Ansonsten könnt ihr nun den Weg passieren, der vorher durch eine Straßensperre blockiert war.

Folgt nun der Gasse. Die Spaziergängerin solltet ihr verschonen. Für die nächste Ecke gibt es zwei Möglichkeiten. Einmal könnt ihr an dem Rohr nach oben kraxeln, und durch ein fremdes Schlafzimmer latschen, oder ihr geht einfach um die nächste Ecke. Aber vorsichtig! Ersteres ist natürlich stillvoller. In der nächsten Gasse rennen vier Polizisten rum. Am besten ist es, rechts auf dem Sims entlang zu gehen. Auf dem großen Hof biegt ihr links ab. Rechts in der kleinen Gasse ist ein weiteres Rohr, an dem ihr nach oben klettert. Vor der Kirche rutscht ihr an dem Kabel rüber zur Baustelle. Dort seilt ihr euch wieder nach unten. Hinter dem Zaun steht Dahlia. Redet mit ihr, sie wird dann die Tür des Zauns öffnen.

Nun müsst ihr Dahlia folgen. Bleibt dabei unsichtbar! Schießt sämtliche Lampen aus. Sucht euch auch ruhig den Weg über Dächer. Nach einer kurzen Besprechung geht dann ihr voran. Nun könnt ihr euch den Weg selbst aussuchen.

Am sinnvollsten ist der Weg über die Dächer. Meidet den großen hellen Platz und

biegt in die kleine Gasse ab. Am Rohr gelangt ihr in ein weiteres Schlafzimmer. Durchquert dieses und schleicht durch das Wohnzimmer. Durch ein Fenster gelangt ihr auf den Vorsprung. Hier ist ein weiteres Rohr, das euch aufs Dach bringt. Von dort könnt ihr wunderbar die Lampe unter euch zerschießen. Nun könnt ihr euch ungesehen hinabseilen und ein weiteres Mal mit Dahlia reden. Der Lift in dem Lagerhaus bringt euch in den Keller. Was ihr nun mit eurer Kontaktfrau macht, bleibt euch überlassen. Tipp von uns: Wenn ihr sie leben lasst, wird es gleich viel leichter.

Nun warten wieder einige Wachen auf euch. Eure Vorgehensweise ist euch überlassen. Ob ihr die Jungs per Waffe oder lautlos ausschaltet, schlägt sich lediglich in der Zeit nieder, die ihr dafür benötigt. Ihr gelangt in einen größeren Raum mit vier Ausgängen. Lauft am besten auf der linken Seite entlang, um in die Lagerhalle zu gelangen. Die Kerle im Käfig haben ihr letztes Gebet gesprochen und werden von Sam niedergemacht. Sammelt alles an Munition und Granaten ein, was ihr findet. Das Zeug könnt ihr wunderbar gebrauchen, um im Keller aufzuräumen. Im mittleren Raum findet ihr den medizinischen Behälter, den ihr einsackt. Jetzt

fahrt ihr mit dem Lift wieder nach oben.

Auf der Straße angekommen, dürft ihr wieder niemanden töten. Agiert, wie gehabt. Licht aus und Polizisten in die Falle locken. Ist die Luft rein, kann Coen flüchten.

Kundang, Indonesien

Willkommen im neuen, exklusiven Level, den es nur auf der PS2 und dem GameCube gibt. Geht anfangs ins Wasser und lauft zu der Kante an der linken Seite. Auf Geräusche müsst ihr nun nicht wirklich achten. Es sind keine Wachen hier. Klettert dann auf die Palme. Nun nutzt ihr das Seil. Klettert hoch und lauft um die rechte Ecke.

Lauft nun einfach weiter, bis ihr an die Stelle kommt, wo wieder zwei Wachen patrouillieren. Springt nun leise den Absatz runter und wartet in der Dunkelheit auf die beiden. Steht der erste vor euch, bratet ihr ihm eins über. Nun ist der zweite dran. Schleicht euch hinter ihn und schickt ihn ins Land der Träume. Nun klettert ihr weiter hoch, und auf der anderen Seite wieder runter.

Das Bellen, das ihr nun hört, gibt ein Hund von sich, den ihr mit dem Scharfschützengewehr erledigt, sobald die Wache weiter





gegangen ist. Jetzt könnt ihr weiter runter klettern. Geht zu der Stelle mit dem toten Hund. Geht dann in den Tunnel. Zerschießt das Licht. Wenn ihr an der kleinen Brücke angekommen seid, springt ihr leise ins Wasser. Tut das aber auf der linken Seite. Von dort könnt ihr die Wache durch ein Pfeifen anlocken. Erledigt ihn irgendwie. Auf der anderen Seite ist eine weitere Wache, die ihr auf dieselbe Art und Weise alle macht. Geht dann weiter durch den Tunnel bis zu dessen Ende. Vor dem Ende wartet noch eine Wache, die ihr wiederum mit einem Pfeifen ins die tödliche Falle lockt. Seit ihr draußen, achtet auf den Holzpfehl auf der linken Seite. Dort könnt ihr hinaufklettern.

Nun folgt ihr dem Pfad, bis ihr mit Shetland gesprochen habt. Seilt euch dann runter zum Camp. Der Zaun bietet erstmal Schutz. Drückt euch an ihn. Euer erstes Opfer befindet sich im Zelt in eurer Nähe. Der zweite Gegner befindet sich in dem Wachhaus. Dort findet ihr noch ein paar Ringgeschosse. In diesem Dschungellevel habt ihr einen Vorteil: Der Boden federt Schritte schön ab, so dass ihr euch auch recht flott

fortbewegen könnt. Dummerweise müsst ihr aber auf die Pflanzen achten, die immer mal rascheln und so Wachen aufmerksam machen können.

Achtet auf die umgeknickte Palme. Dort wird es gefährlich, da die Söldner dort Stolperfallen mit Sprengsätzen angebracht haben. Bevor ihr euch ans Entschärfen der Fallen macht, schaltet ihr die Patrouille aus. Teils übernehmen das die Jungs selbst, den Rest erledigt ihr mit eurem Gewehr. Die Drähte könnt ihr bestens mit der Thermalsicht ausmachen. Ist die Gefahr gebannt, folgt ihr dem Pfad zum Flugzeugschuppen. Rechts ist eine Leiter, die ihr nach oben klettert. Den Sicherungskasten himmelt ihr, denn so habt ihr den Schutz der Dunkelheit, da sogleich zwei Bösewichte auftauchen, die was aufs Dach brauchen. Auf der Werkbank ist übrigens noch ein Taser, den ihr einsteckt. Nun bringt ihr den Sprengsatz am Flugzeug an.

Ein Söldner ist so freundlich die Hintertür zu öffnen. Als Dank schlägt ihr ihn nieder und verlässt den Schuppen wieder. Nun stehen

euch die Torposten im Weg: Streckt sie nieder und betätigt den Schrankenschalter.

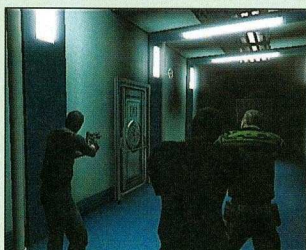
Dem anrückenden Hund samt Besitzer spendiert ihr eine Ladung Blei. Schleicht weiter, bis ihr den Wachturm in der Nähe des Dorfes seht. Den Wachposten erledigt ihr mit dem Gewehr aus einiger Entfernung. Nun pirscht ihr auf den Turm zu. Achtet auf Söldner und weitere Sprengfallen im Gras. Klettert dann selbst auf den Turm. Sackt hier alles ein und gelangt vom Turm in den nächsten Bereich.

Nun müsst ihr Sadono verfolgen. Die beiden Wachen auf der Treppe müssen dran glauben. Versteckt die Körper und schnappt euch die Munition. Der Holzsteg eignet sich wunderbar um drunter durchzukriechen und so unerkannt Sadono zu folgen. Ihr kommt nun zum Waschplatz. Dort gibt es eine Haftkamera. In der Hütte findet ihr Munition und einen Wächter, der Fernsehen guckt. Weg mit ihm, da er euch am Verlassen der Hütte hindern wollen. Also ab durch den Hinterausgang. Um das nächste Haus zu überwinden, könnt ihr hindurchgehen oder euch zwischen Zaun und Wand entlang drücken.

Fein, dass ihr eine Haftkamera habt! Die feuert ihr hinter die sprechenden Personen. Auf diese Art könnt ihr das Gespräch belauschen. Wenn der Obermütz weg ist, räumt ihr mit allen Zwei- und Vierbeinern im Gebäude auf. Samt nun wieder die Haftkamera ein. Geht durch die Tür und benutzt wieder die Haftkamera. So erfährt ihr den **Code 1492**, den Sadono benutzt. Der Guerillaboss verschwindet im Keller. Ihr hingegen räumt erstmal mit den verbliebenen Wachen auf. Dann geht es ab in den Keller.

Die Wachen in der Nähe der Becken sind eurer erstes Ziel. Die Treppe führt euch ins Drogenlabor. Dort schaltet ihr erstmal das Licht aus. Juhu, nun kann der Geist Sam mit den Herstellern des Teufelszeugs aufräumen. Weiter geht es in den Lagerraum. Zerschießt erstmal die Lichter. Nun widmet ihr euch den Wachen, die den Piloten in Schach halten. Redet mit dem Befreiten und verlasst den Raum durch die **Tür mit dem Code 0623**.

Wieder draußen steigt ihr die Leiter nach oben auf die Hütte. Sackt alle Ausrüstungsgegenstände ein, zerschießt alle Lichter und





steigt in die Luke ein. Nun könnt ihr euch ganz cool an das Rohr hängen und die Wachen am Schießstand und im Trainingsraum abballern. Auch hier kassiert ihr wieder alles ein. Jetzt dürft ihr wieder ein Pfeifkonzert veranstalten, um die Wachen vor der Tür in die Falle zu lotsen. Sind alle Söldner über den Jordan, schleicht ihr euch am Zaun hinüber zum Wachhaus. Dort neutralisiert ihr das automatische Gewehr. Im Haus findet ihr wieder Munition.

Euer nächstes Ziel ist die Villa. Vor dieser ist Schleiarbeit angesagt, da sich der Suchscheinwerfer einfach nicht zerstören lässt. Zum Glück stehen hier genug Kisten und anderes Zeug, das genug Schutz bietet. Die Gegner lockt ihr in ein dunkles Eckchen oder schaltet sie aus der Ferne aus. Ist der Weg frei, dringt ihr mit dem **Code 1492** in die Villa ein. Belauscht nun Sadono in seinem Büro. Die SWAT-Drehung leistet euch hier gute Dienste. Ist Sadono weg, löscht ihr das Licht und werft einen Blick in den Computer des Mistkerls. Geht dann auf die Veranda und lauft einmal ums Haus. Nun kommt es zu schweren Gefechten. Shetlands Leute helfen euch aber. Nun dürft ihr euch den Weg zur Landezone mit schwerem Gerät freikämpfen.

Komodo, Indonesien

Den ersten Gegner lockt ihr mit Hilfe der Vögel in die Falle. Scheucht den Schwarm auf

und macht den neugierigen Kerl zur Schnecke. Schleicht nun um das Autowrack. Achtet dabei aber auf den Laserstrahl. Lauft nun weiter bis zur demolierten Hütte. Deaktiviert die Kanone und folgt dem Gang schaltet dabei in kurzen Abständen in die Thermalsicht, um Sprengfallen zu sehen. Ihr gelangt in einen Hof, wo ihr flugs alle Laternen zerschießt. Schleicht nun zum Turm. Nun wird es wieder sportlich. Mit mehreren Spagatsprüngen gelangt ihr auf den Turm. Die Tür führt in einen Raum, in dem zwei Söldner an einem Tisch beisammen hocken. Erledigt die beiden oder schleicht euch hinter dem Rolli vorbei.

Ein weiterer Spagatsprung bringt euch in die verschlossene Hütte. Der Guerilla vor dem Fernseher ist nun reif. Er trägt auch einen Datenstick bei sich. Versteckt euch nun vor dem schießwütigen Söldner. Wenn der auf hört zu ballern, schnappt ihr ihn auch und deaktiviert die Kanone. Jetzt bloß noch den Hebel neben dem Generator umlegen.

In der Hütte wechselt ihr in die Thermalsicht. Auf diese Weise könnt ihr die Lasersperren umgehen. Steigt dann in die Keller runter und fahrt mit dem Fahrstuhl in das Kontrollzentrum. Auch hier schießt ihr alle Lichter aus, um die beiden Wachen zu erledigen. Geht dann in den Kontrollraum und überzeugt den Techniker per Pistole zur Kooperation.

Verlasst den Raum durch den Flur an der Seite zu den Docks. Die Wache an der Tür könnt ihr einfach erledigen und aus dem Sichtfeld ziehen. Die restlichen Wachen auf den Docks schaltet ihr mit dem Gewehr aus. Die Lichter an deren Helme machen sie zu leichten Zielen. Eine Gondel bringt euch in den vorderen Bereich der Docks. Das Pack, das euch hierbei beharkt, bringt ihr mit dem Gewehr zur Vernunft. Ist die Gondel samt euch angekommen, biegt ihr rechts in den Wachraum ein. Dort sind Munition und eine Rauchgranate zu finden. Die Treppe führt euch dann zum U-Boot.

Im U-Boot sind tödliche Angriffe wieder untersagt. Steigt eine Etage herab und erledigt die Wache. Nun geht es lautlos durch die Schlafabteilung. Eine weitere Leiter führt hinunter. Bevor ihr die Messe erreicht, bringt euch eine SWAT-Drehung auf die andere Seite des Schotts. Drückt den Lichtschalter und überrascht die anrückenden Feinde. Geht ein paar Schritte, und wartet auf den Techniker, der die Anzeigen kontrollieren möchte. Schnappt ihn und überredet ihn, den Retina-Scanner zu benutzen. Den Kaffee-Söldner schnappt ihr euch ebenfalls. Die verbleibende Wache könnt ihr umschleichen oder auch außer Gefecht setzen. Das Sissixs ist im hinteren Bereich des Raums.

Auf geht's in den nächsten Raum. Dort ist eine Leiter, die ihr benutzt. Biegt oben auf den





linken Metallsteg ab. Die Munition sackt ihr wieder ein. Es folgen ein paar Gegner, die ihr ausschaltet. Vor dem Ausgang geht ihr in Deckung. In der Nähe der anrückenden Gegner stehen Fässer, die bei Beschuss eine nette Explosion auslösen und euch den Weg zum Schlauchboot freimachen.

Djakarta, Indonesien

Ihr seilt euch in eine Straße ab, auf der einige Zivilisten und Wachen herumlaufen. Pfiffe und Dosenwurf locken einen nach dem anderen in die Falle. Wer mag darf auch ein wenig klettern und die Dächer als Weg benutzen. In der kleinen Gasse gibt es wieder einige Lampen zu zerschießen und eine Wache auszuschalten. Übrigens übertönt der Regen laute Schritte. Ihr gelangt auf einen Platz mit einem Bus. Dort zerschießt ihr die Lampe und klettert auf das Baugerüst. An dem Seil oben hangelt ihr euch zum nächsten Balkon. Von dort aus gleitet ihr ins Erdgeschoss. Hier gibt es eine Hintertür, die euch wieder nach draußen führt. Die Lampen sind natürlich nicht schick

und werden zerschossen. Wenn ihr euch nun dem Kontrollposten nähert, sind die Blitze des Gewitters eurer ärgster Feind. Die machen euch sofort sichtbar! In dem Wachhaus wurden drei Ringgeschosse für euch hinterlegt. Die Kanone wird am besten durch eine Fackel abgelenkt. Dann sprintet ihr an der vorbei. Die drei Wachen an dem Transporter gehören nun euch. Attacke! Nun steigt ihr in die Kanalisation hinab.

In der Kanalisation angekommen, solltet ihr die Augen trotz Dunkelheit offen halten. Die Durchgänge sind leicht zu übersehen. Um an der Kamera vorbei zu kommen, achtet ihr auch den richtigen Moment. Die Leiter auf der anderen Seite bringt euch wieder an die frische Luft.

Dort angekommen, macht ihr zuerst den Bereich in der Nähe des Zauns aus, den der Suchscheinwerfer nicht ausleuchtet. Von dort könnt ihr wunderbar den Scharfschützen auf dem Turm ausschalten. Allerdings müsst ihr auf den richtigen Augenblick warten, da der Feind meist hinter einem schützenden Zaun steht. Ist

er in der Lücke, drückt ihr ab. Die nun vor euch liegenden Mienen stöbert ihr mit der Thermalsicht auf.

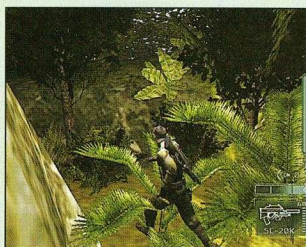
Durch den Zaun gelangt ihr durch die Lücke. Das nächste Schloss muss geknackt werden. So gelangt ihr in das Wachhaus. Die Söldner im Hof wollen allesamt schlafen geschickt werden. Sackt alle Ausrüstungsgegenstände ein und geht weiter. Euer nächstes Ziel ist das Dach neben der Neonreklame. Klettert dort hoch und geht durch das kaputte Fenster. Dort seilt ihr euch ins Vorzimmer ab und macht die Rebellen alle.

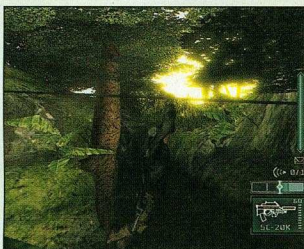
Ein Lift bringt euch nach oben. Leider werden sämtliche Wege von Selbstschussanlagen überwacht. Also wählt ihr den Lüftungsschacht links. Gegner, die unterwegs auftauchen, murkst ihr ab. Im Fernsehstudio angekommen, schaltet ihr erstmal die unvorteilhafte Beleuchtung aus.

Arbeitet euch durch das Studio zur Hintertür vor. Geht hindurch auf einen Flur. Der hat drei Türen. Macht alle Feinde in diesen Räumen fertig. Dabei findet ihr weitere Munition und Agentin Ingrid. Die angrenzenden Feinde und Kanonen müsst ihr noch ausschalten. Nun muss Ingrid den Retina-Scanner benutzen. Doch gleich beim ersten Mal kommt es zu Problemen. Nun müsst ihr Ingrid mit euren Waffen verteidigen. Nach dem nächsten Scanner geht es links weiter. In der Bar räumt ihr mit den Schergen auf. Dann geht es in den Lüftungsschacht. Der führt wieder zum Fernsehstudio. Hier ist Sadono mit Untergehenden zu Gange. Erledigt all seine Leibwächter und schnappt euch dann den Chef persönlich. Der muss auch gleich den Retina-Scanner benutzen und wird von euch aufs Dach verschleppt.

Los Angeles, Kalifornien

In der Stadt der Engel angekommen, klettert ihr erstmal über den Zaun. Die Ladefläche des Lasters bietet ein optimales Versteck mit Transportmöglichkeit. In der Tiefgarage eingetroffen, versteckt ihr euch hinter dem parkenden Auto und wartet, bis der Typ mit den Hunden weg ist. Schnappt euch dann den Wachmann im Häuschen und plaudert etwas mit ihm.





Okay, es befinden sich also Terroristen unter dem Wachpersonal. Die könnt ihr am besten mit Hilfe des Wärmebildes erkennen. Viele der Jungs scheinen stark zu schwitzen. Wegen der Aufregung haben sie zumindest eine höhere Körpertemperatur als das andere Personal.

Geht nun zum Warteraum. Dort macht ihr den ersten Gegner alle. Im Raum zerschießt ihr das Licht und legt die Putzfrau schlafen. Nun steht der Wachmann im Büro auf eurer Liste. Lockt den Gesellen zu euch und knockt auch ihn aus. Sprintet dann flugs durch die offene Tür. Ihr gelangt ins Gepäcklager. Leider sind die Arbeiter zu aufmerksam. Also müssen sie ausgeschaltet werden. Dann sind die Söldner an der Reihe. Die Ringgeschosse und das Ablenkungssystem nehmt ihr mit.

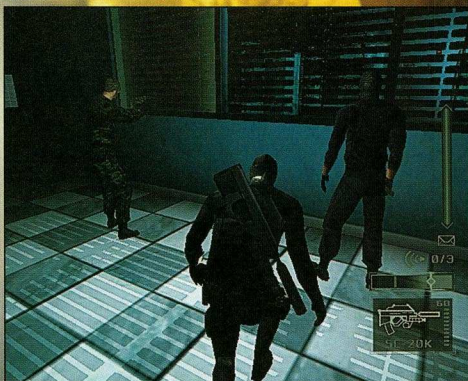
Geht nun über die Treppe in den zweiten Bereich des Gepäcklagers. Rechts am Metallsteg ist eine Leiste. Die eignet sich hervorragend, daran hinauf zuklettern. So umgeht ihr einige unangenehme Zeitgenossen. Den zweiten Kontrolleur macht ihr durch das Fenster hindurch alle. Gas oder der Taser sind gut geeignet. Lauft auf dem Band weiter. An dessen Ende gibt's weitere Munition zu holen. Nun wartet die Wartehalle auf euch. Die müsst ihr unerkannt durchqueren. Drückt euch an die Wand und meistert Durchgänge mit der SWAT-Drehung. Ihr gelangt zu einem Codeblock. Wenn der Wächter sich ablösen lässt, und zur

verschlossenen Tür geht, schnappt ihr ihn euch. Lasst ihn aber erst die Tür öffnen. Dann drückt ihr ihm die Kanone an den Kopf und lasst ihn auspacken. Hat der Knabe alles gesagt, schlägt ihr ihn nieder. Der Datenstick in seiner Tasche ist auch eurer. So habt ihr auch den nächsten Türcode.

Im nächsten Flur müsst ihr die Lichter besser löschen. So könnt ihr wieder die Kamera überlisten. Kriecht so eng an der Wand lang wie möglich. Dann geht's in den Büroraum. Dort ist wieder ein Terrorist zu Gange, den Sam niedermacht. Wieder draußen auf dem Gang spielt ihr weiterhin Nachtwächter und löscht alle Lichter. Die Zivilisten könnt ihr schlafen schicken.

Geht nun mit Sam weiter zum Balkon, der sich unterhalb der Rolltreppe befindet. So, wo ist denn nun Soth? Schaltet in die Thermalsicht und nutzt das Fernglas. Ah, da isser ja, in der Abfertigungshalle! Bevor ihr nun den rechten Aufzug benutzt, verwendet ihr eine EMP-Granate. Dann geht es nach oben. Wenn der Lift stehen bleibt, kommt euch der Notausstieg gerade recht. Über die Seile geht es weiter. Vor der Luke könnt ihr noch weitere Ausrüstungsgegenstände abstauben. Klar, dass als nächstes wieder Lichtausmachen auf dem Programm steht. Zack! Dunkel. Die Zivilisten solltet ihr "sanft" aus dem Weg räumen, da es hier gleich mächtig knallen wird. Die übrigen Terroristen können nur über die Leiter erreicht werden. Da nun ein wirklich knappes Zeitlimit von einer Minute läuft, ist keine Zeit für Experimente. Packt schweres Geschütz aus und nietet die Typen um. Dann schnappt ihr euch die ND133-Behälter.

Bis zum nächsten Mal, Sam!



► 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 Abo Service, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

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

Ich habe geworben

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:

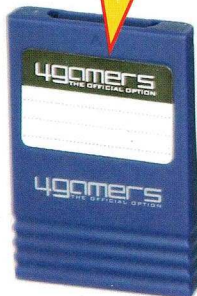
Unterschrift:

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:

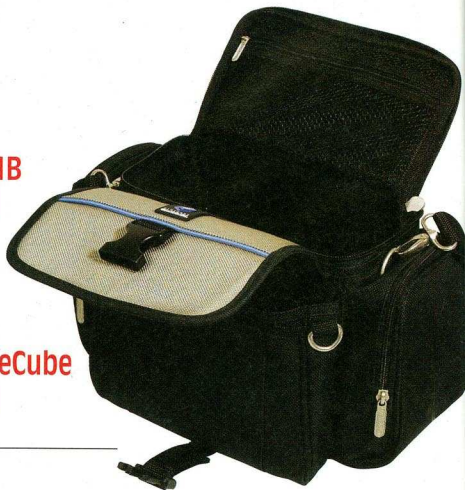
Hier kommt die Super-Vermittlungsprämie, eine unschlagbare Kombination: Drei Zubehöre, die wirklich jeder braucht, im Paket. Was gibt's da zu zögern?

**3 Teile =
1 Prämie!**



► **4 Gamers Soft
Touch Controller**

► **4 Gamers 8 MB
Memory Card**



► **Nintendo GameCube
Tasche NGC 21**

44867 Bochum

BEST BUY

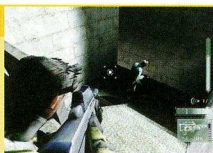
Die umfassende Kaufberatung für den GameCube!

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: Pandora Tomorrow	1	6/03	94%	Amazon: 54,95 €
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: 54,99 €
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: 27,99 €
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: 27,99 €
2. XIII	1-4	12/03	92%	Media Markt: 29,99 €
3. Rainbow Six 3	1-2	5/04	84%	Amazon: 27,99 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Monkey Ball 2	1-4	3/02	89%	Amazon: n.v.
2. Super Monkey Ball	1-4	5/02	86%	Media Markt: 59,99 €
3. Donkey Konga	1-4	6/04	87%	Video & Game: 57,95 €



JUMP'N'RUN

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Mario Sunshine	1	11/02	94 %	Amazon: 27,99 €
2. Sonic Heroes	1-2	2/04	90 %	Media Markt: 29,99 €
3. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	2/03	88 %	Video & Game: 29,00 €



RENNSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Mario Kart: Double Dash!!	1-16	11/03	94%	Amazon: 52,99 €
2. F-Zero GX	1-4	11/03	93%	Media Markt: 59,00 €
3. Need for Speed: Underground	1-4	12/03	88%	Video & Game: 52,00 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Pokémon Colosseum	1-4	4/04	88%	Amazon: 57,99 €
2. Gladius	1-2	12/03	88%	Media Markt: 59,99 €
3. Skies of Arcadia Legends	1	5/03	88%	Video & Game: 49,95 €



SIMULATION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Harvest Moon: A Wonderful Life	1	3/04	89%	Amazon: 47,99 €
2. Die Sims brechen aus	1-2	1/04	87%	Media Markt: 49,99 €
3. Animal Crossing	1-4	6/04	85%	Video & Game: 47,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Tony Hawk's Underground	1-4	12/03	91%	Amazon: 35,99 €
2. NFL 2K3	1-4	4/03	90%	Media Markt: 49,99 €
3. Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	4/04	83%	Video & Game: 39,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Pikmin 2	1-2	6/04	91%	Amazon: 52,99 €
2. Worms 3D	1-4	11/03	89%	Media Markt: n.v.
3. Goblin Commander	1-2	4/04	80%	Video & Game: 54,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Starfox Adventures	1	12/02	87%	Amazon: n.v.
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. Donkey Konga	1-4	6/04	85%	Media Markt: 39,99 €
3. Super Monkey B. 2	1-4	3/03	89%	Video&Game: 52,00 €

ZUBEHÖR

Produkt	Vertrieb	UVP*	Wertung
Controller			
1. Soft Touch Pad	Bigben	14,99 €	★★★★
2. GTV 90 Controller	Saitek	14,99 €	★★★★
3. Cube Controller	Bigben	24,99 €	★★★★
Funkcontroller			
1. Wavebird	Nintendo	49,00 €	★★★★
2. FunkY Controller	Bigben	49,99 €	★★★★
3. RF Cube Pad	Jöllenbeck	49,99 €	★★★★
Lenkräder			
1. Booster 5000	Vidis	59,99 €	★★★★
2. MC2 MicroCon	NBG	39,99 €	★★★★
3. Challenge 2 Racing Wheel	Guillemot	34,99 €	★★★★
Soundanlagen			
1. Creative Inspire 2.1 Console 2400	NBG	49,99 €	★★★★
2. Logitech Z 680	Logitech	499,99 €	★★★★
3. SoundStation 3	Ubi Soft	79,99 €	★★★★
Taschen			
1. GC-Tasche NGC22	Bigben	29,99 €	★★★★
2. GC-Tasche NGC21	Bigben	39,99 €	★★★★
3. Backpack NGC122	Bigben	39,99 €	★★★★

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Simulation	=	SIM
Ego-Shooter	=	EGO	Sportspiel	=	SPS
Geschichte	=	GSK	Strategie	=	STG
Jump'n'Run	=	JNR			

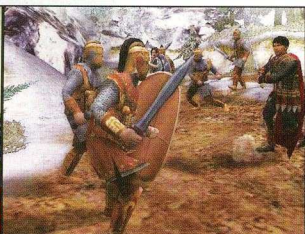
GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

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%	Sauwaser und furchtbar öde – Finger weg!
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.
Aggressive Inline	1-4	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk.
All-Star Baseball 2002*	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher KI.
All-Star Baseball 2003*	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.
All-Star Baseball 2004*	1-4	SPS	4/03	81%	Etwas besser als der Vorgänger.
Animal Crossing*	1	RPG	1/03	85%	Innovativ, aber zweifelhaft präsentiert.
Animal Leader	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.
Anschlag, Der	1	ACT	12/02	66%	Entweder zu leicht oder unfair.
Aquaman: Battle for Atlantis*	1	ACT	11/03	19%	Kein Spiel erkennbar.
Army Men Air Combat: Elite Missions*	1-2	ACT	6/03	28%	Blöf! kein Geld für sowas ausgeben!
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	5/04	68%	Gasz lustig, aber wenig anspruchsvoll.
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasant und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!
Auto Modellista*	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins Kilo.
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	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Übersetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin*	1	ACT	5/02	77%	Artenreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspl., auf Mehrspieler ausgerichtet.
Beysblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.
Beyond Good & Evil	1	BEU	4/04	90%	Knallunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Murtha Truckers*	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kamera Problemen.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne*	1	BEU	12/02	76%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: 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 Traummaße reicht es leider nicht.
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.
Bombberman Jetters*	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!
Buffy: Chaos Bleeds	1-4	ACT	11/03	82%	Buffy, wie sie liebt, 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%	Aaargh! (Redakteur beging Sepuku)
Caspin vs. SNK 2: EO	1-2	RSP	7/02	79%	3D-Prügel-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%	Jehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!
Cell Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Conan	1-2	ACT	4/04	79%	Klopp- und Comic-Fans 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 dümmlicher KI.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortez	1	JNR	10/02	81%	Grafisch malige 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.
Custom Robo: Battle Revolution*	1-4	ACT	5/04	71%	Update des N64-Klassikers ohne neue Reize.
Dakar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.
Darkened Skye*	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasanten 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	1-4	BEU	5/03	85%	Auch Prügefans 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	3/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Mellenweit 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 Kong*	1-4	GSK	3/04	77%	Trommelpaß mit kultigem Controller und Japan-Songs.
Doshin the Giant	1	BEU	10/02	70%	Ansehen vom Design sehr innovativ.
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	12/03	74%	Für Fans die Erfüllung, für andere OK.
Dragon's Lair 3D SE	1	RPG	4/03	70%	Auch ein Ritter wird mal älter.
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.
Drone Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
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 Filmversoffenungen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS Extra Time 2002*	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	BEU	8/02	88%	Horroschäcker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	5/02	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.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Findet Nemo	1	ADV	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002*	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Final Fantasy: Crystal Chronicles	1-4	RPG	3/04	87%	Trotz ZGBA-Zwingen ein "Muss" für Multiplayer.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Breakly Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.
FreeStyle	1-2	RSP	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	1-4	GSK	6/03	65%	Kein Pflichtspiel, aber ein ganz gutes Retro-Spielchen.
Future Tactics: The Uprising *	1-2	TIC	5/04	69%	Für Einsteiger ins Strategie-RPG-Genre einen Blick wert.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Gladius	1-4	RPG	12/03	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts
Go! Go! Hypergrind*	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatfans mit Hang zu derbem Humor.
Goblin Commander: Unleash the Horde	1-2	RSP	9/03	80%	So muss Echtzeitspiel auf Konsolen aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	Prügelspaß mit B-Movie Flair.
Gotcha Force	1-4	ACT	2/04	67%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Groove Adventure Rave*	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Grooverider: Slot Car Thunder*	1-4	RSP	4/04	64%	Höchstwertung für die Kür, Griff ins Klo bei der Pflicht.
Harry Potter: Askaban	1-4	ADV	5/04	83%	Sehr gutes Adventure mit Potter-Charme.
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%	Spädfishes Action-Adventure, nicht nur für Kinder.
Haven: Call of the King*	1	ACT	2/03	79%	Ordentliches Genrecocktail mit Kameraproblemen.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	RSP	12/02	83%	Würdige Umsetzung des Kinosfilms.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	4/03	84%	Überaus gelungenes Filmerebnis auf dem GameCube.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Hobbit: Der	1	RSP	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	9/03	80%	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	EGD	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 Nini*	1	ACT	1/04	80%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
Ikuraga	1-2	RPG	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Zuviel Kleinklein, der Abschluss fehlt.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
James Bond: Agent Im Kreuzfeuer	1-4	EGD	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	EGD	1/03	80%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1	JNR	4/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Jimmy Neutron: Jet Fusion*	1	JNR	11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4	ACT	1/04	81%	Spädfishes Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Altkannte Qualität in neuer Verpackung.
Kinniku Man 2*	1-2	BEU	3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Kirby Air Ride	1-4	RSP	4/04	63%	Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.
Knights of the Temple	1	ACT	2/04	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%	Legendar ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
LooneyTunes: Back in Action	1-4	JNR	9/03	49%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Lost Kingdoms	1	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Lost Kingdoms 2	1	RPG	6/03	84%	So müssen Fortsetzungen aussehen!
Luigi's Mansion	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz.
Madden NFL 2002*	1-4	SPS	6/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2003	1	SPS	12/02	89%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Madden NFL 2004	1-4	SPS	10/03	80%	Die ultimative Football-Sim.
Mario Golf: Toadstool 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.
Mario Party 5	1-4	GSK	10/04	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 durchwachsener Optik.
Mega Man Network Transmission	1	JNR	8/03	73%	Effektvolles, aber nicht ausgereiztes Action-JNR.
Men in Black II: Alien Escape	1	ACT	2/03	59%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	12/03	83%	Spätfishes Baller-Action mit viel Humor.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	1	ACT	3/04	89%	Snake infiltriert den GameCube. Pflichttitel!
Metroid Prime	1	EGD	4/03	97%	Der hellste Stern am Videospielmilieu!
Micro Machines	1-4	RSP	2/03	66%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Midway Arcade Treasures	1-2	ACT	3/04	66%	Teilweise gut, teilweise Müll. Der alten Zeiten wegen...
Minority Report	1	ACT	5/03	73%	Schlechte Verfassung 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	1-4	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Monster 4x4: Masters of Metal*	1-2	RSP	2/04	50%	Entweder live oder im TV, aber bitte nicht auf Konsole!
Monster Ball: Monster Ball	1-4	SPS	5/03	68%	Für Meispieler und Brennballfans okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	82%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Monty Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land*	1-4	GSK	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion*	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
NVP Baseball 2004*	1-4	SPS	4/04	81%	Baseball-Fans werden sicher nicht enttäuscht sein.
NK Superfly	1-2	SPS	11/02	82%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsvolles Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum*	1-2	GSK	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona*	1-4	RSP	1/03	77%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA 2K2*	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA 2K3	1-4	SPS	4/03	84%	Wer Basketball mag, braucht dieses Spiel!
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Street*	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3*	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
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%	Hält ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	SPS	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Prott-Faktor.
NFL 2K3	1-4	SPS	9/03	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 Blitz Pro *	1-2	SPS	5/04	76%	Übergangstitel von Arcade zu Simulation.
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%	Unrichtig, 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	2-4	GSK	9/03	89%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n Run-Freunde.
Pac-Man Vs.	2-4	GSK	4/03	89%	Uraltres 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...	STG	5/04	84%	Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers.
Pikmin	1-4	STG	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
Pikmin 2 *	1-2	STG	4/04	91%	Toll erweitertes Pikmin, mit lahmenden Multiplayer-Modus.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	3/04	81%	Der Dschungel-Charmeur weiß immer noch zu überzeugen.
PM 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Braut!
Pokémon Channel	1	ADV	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingeleichtete Fans.
Pokémon 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: Gurlenschenkurken	1	JNR	3/04	38%	Ein richtiges Powerpuff-Keppl!
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 World Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2/04	75%	Perfekte Leistung eher mau, macht aber Spaß.
Racing Evolution	1-2	RSP	7/04	70%	Unauffälliges Rennspiel. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rainbow Six 3	1-2	EGO	5/04	84%	Einen besseren Taktikshooter gibt es auf dem Cube nicht.
Rally Championship	1-4	RSP	4/03	66%	Ganz ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Red Faction 2	1-4	EGO	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.
Ribbit King*	1-4	GSK	5/04	58%	Interessanter Ansatz mit unausgegorenem Gesamtergebnis.
Road Kill*	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witze! Action!
Robotect: Battletory	1-2	ACT	5/03	76%	Gute Lizenz, seichtes Gameplay und viel Hektik.
Rogue Ops	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit kleinen Macken.
Samurai Jack: The Shadow of Aku	1	ACT	2/04	80%	Das Warten hat sich gelohnt. Die PAL-Nikki ist einfach besser.
Scoby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	5/04	62%	Nicht überall wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin.
Scorpion King: Aufstieg des Akkaders	1	ACT	11/02	58%	Belangloses Jump'n Run für zwischendurch.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Serious Sam: The Next Encounter	1-4	ACT	4/04	70%	Brutale Brachialaction zum günstigen Preis.
Shinkisekai Evolutia*	1	RPG	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Shrek 2	1-4	ACT	5/04	79%	Gelungene und witzige Filmumsetzung.
Shrek Super Party	1-4	ACT	9/03	29%	*RULPS* - Tschuldigung... war irgendwas?
Simpsons: Hit & Run	1-2	RSP	11/03	77%	Für Fans die beste Wahl, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons: Road Rage	1	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 Riesentäuschung! Ab in die Schrottprassel!
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifus-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%	Eintauschende 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.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	ACT	5/04	94%	Ein fast perfektes Agentenspiel.
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	9/03	69%	Liebe den Schwamm... oder hasse ihn!
Sponge Bob: Square Pants	1	JNR	5/03	57%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchgewachsen.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n Run für die jüngere Generation.
SSX 3	1-4	SPS	12/03	89%	Beliebend wie die kühle Winterluft, aber recht schwer.
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1-2	ACT	12/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Starsky & Hutch	1-2	RSP	12/03	70%	Für Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Bounty Hunter	1	RCG	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	RCG	1/03	80%	Lineares Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars: Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslingen.
Star Wars: Rogue Leader	1	RCG	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops*	1-2	SPS	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Summoner: A Goddess Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop*	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch spaßig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordentliches Debüt des "Man of Steel".
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler!
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorross-Rennen mit häufigen Frustrationsmomenten.
Tale of Symphonia*	1-4	RPG	11/03	86%	Lustiges und buntes Jump'n/Run für Liebhaber.
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit. Leider nur in Japan!
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1-2	RCG	4/04	61%	Guter Hüpper mit katastrophaler Technik.
Tetris Worlds	1-4	GSK	11/02	49%	Ideenlos. Wiederbelebung eines Kultspiels.
Tiger Woods: PGA Tour 2003	1-4	SPS	2/03	83%	Die Umsetzung ging daneben.
Tiger Woods: PGA Tour 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profis.
Time Splitters 2	1-4	RCG	12/02	84%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	RCG	4/03	58%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Das ultimative Funsportspiel!
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	12/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.
Transworld Surf: Next Wave	1-4	SPS	5/03	79%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
True Crime: Streets of L.A.	1	RCG	12/03	87%	Kann einem THPS 4 nicht das Wasser reichen.
Tube Slinger*	1-4	RSP	7/03	78%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	1/03	63%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	08/15-Jump'n/Run ohne Besonderheiten.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG*	1-4	SPS	11/03	71%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Universal Studios	1-2	RCG	6/02	38%	Nette Alternative zu "ersten" Wrestling-Spielen.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	3/04	68%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Ahne Obsess, dafür mit mauer Präsentation.
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Sehr gutes Jump'n/Run mit tollem Soundtrack.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	BEU	12/03	66%	Eigenwilliges Arcade-Geboze.
Wario Ware Inc.: Mega Party Games*	1-4	GSK	4/04	74%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario World	1	JNR	8/03	85%	Einzelspieler greifen nach Möglichkeit zur GBA-Version.
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debüt.
Whirl Tour	1-2	SPS	4/03	62%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Winning Eleven 6 FE*	1-4	SPS	5/03	81%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
World Racing	1-4	RSP	3/04	63%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
Worms 3D	1-4	STG	11/03	89%	Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein klasse Partyspiel.
WWE Crush Hour	1-5	SPS	5/03	61%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Wrestling-Debüt mit Patzen.
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.
XIII	1-4	RCG	12/03	92%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XGRA	1-4	RSP	12/03	73%	Ein rundherum toller Comic-Shooter!
X-Men: Next Dimension	1-2	JNR	2/03	58%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	6/03	80%	Enttäuschender Serienuftakt in 3D.
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom*	1	RPG	1/04	49%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
Zelda: Collector's Edition	1	ADV	1/04	86%	Eine Enttäuschung, selbst für Fans.
Zelda: Four Swords +*	1-4	ADV	4/04	89%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	4/03	87%	Abartig geniales Multiplayer-Spiel!
Zelda: The Wind Walker	1	ADV	5/03	95%	Eines der besten Spiele überhaupt.
Zapper	1-4	JNR	4/03	60%	Spielerisch einfach ungeschlagen!
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	Trotz kleiner Macken ein schönes Kinderspiel.
					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 70% bekommen unseren "Loser"-Award.



Hitzewallung!



Metroid Prime: Echoes

Besonders auf die beiden Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler sind wir gespannt, genauso wie auf den unberechenbaren Samus-Zwilling der dunklen Seite, das Revival der SNES-Screw Attack und, und, und... Mann, wird das ein Fest!



Tony Hawk's Underground 2

Für seinen zweiten Abstecher in den Untergrund hat Tony sich viel vorgenommen, unter anderem lädt er zu einer World Destruction Tour, bietet ganz neues Teamplay und auf allem skaten, was rollen hat – bis hin zum mobilen Hotdog-Stand. Wir sind dabei!



Große Haie, kleine Fische

Na, da haben sich unsere Freunde von Activision ja wieder eine viel versprechende Filmlicenz gesichert. Deshalb freuen wir uns auch schon auf den lustigen Adventure-/Rennspiel-/Beat 'em-Up-Genremix.

Und sonst?

Ganz besonders freuen wir uns auf den Test von **Spyro: A Hero's Tail**. Ebenfalls im Test: **FIFA Football 2004**, **Golden Eye: Rogue Agent** und **Lord of the Rings: The Third Age**. Auch EAs mit **Need for Speed Underground** wird mit Vollgas in die nächste Teststrecke fahren. Und, wer weiß, vielleicht bekommen wir ja einen japanischen Nintendo DS in die flinken Finger...

Die nächste Ausgabe liegt am 01.12.2004 im Handel.

Herausgeber

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift

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

Geschäftsführer

Michel Kieselstein
E-Mail: michel@bristein.com

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

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

Textchef

Titus Funkel (TF)

Redaktion

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

LAYOUT

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

Karikaturen

Glenn M. Bülow

Druck

Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Vertrieb

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

Anzeigenberatung

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

ABO-Service

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

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

BS BriStein

Titel:

WWE Day of Reckoning ©THQ 2004.
All rights reserved.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Prince of Persia

Auch in Pandora Tomorrow greift Ubi Soft gradenlos 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.

Atemloser Schuss

Begebt euch mit dem SC-20K-Sniper-Rifle in den Zoom-Modus. Halte 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 marschiert, 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 verlassene 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 Schaufenster

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 Schaufenster um. Darin findet ihr allerlei interessante Anspielungen auf Filme und Videospiele.

Kamerawaffen

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

Spider-Man 2

Calypso in der Battle-Arena

Sobald ihr das Spiel erfolgreich bewältigt habt, könnt ihr im Spidey-Shop die Battle Arena einkaufen gehen. Tut das, begebt euch in die Arena und kämpft euch dort erfolgreich je dreimal durch einen Zeitkampf und dreimal durch einen Ausdauer-Kampf. Dadurch sollte nun der Boss-Battle freigeschaltet werden. In diesem Spezialmodus treten ihr nacheinander gegen die Chefgegner des Spiels an. Hier wartet auch Calypso als Gegner auf euch – obwohl der Charakter im eigentlichen Spiel gar nicht auftaucht.

FMV-Theater

Um euch in aller Ruhe die FMV-Sequenzen des Spiels noch einmal geben zu können, müsst ihr Doc Ock in die Knie zwingen.

Spezialcode

Begebt euch ins Startmenü und beginnt von dort ein neues Spiel. Gebt dort HCBAYERT als euren Spielernamen ein. Dadurch habt ihr das Spiel dann bereits zu 40% bewältigt. Vorsicht: Damit dieser Code funktioniert, dürfen keine *Spider-Man 2*-Speicherstände vorhanden sein.

Wandlauf-Upgrade Nr.2

Um an dieses Spezialgoodie zu kommen, müsst ihr alle 150 Skyscraper-Tokens einsammeln.

Awards freischalten

Award

Allen Buster
Big Game Hunter
Champ
Mitarbeiter des Monats
Kinderfreund
Game Master
Hardcore Gamer
Megaheld
Superheld
Held
Held im Training
Ehren-Deputy
Liebhaber statt Kämpfer
Megachamp
Shock Absorber
Speedfreak
Tentacle Wrangler
Towering Explorer
Watchful Explorer

Bedingung

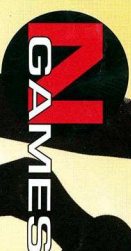
Besiegt Mystero im Story-Modus
Besiegt Rhino im Story-Modus
Besiegt 200 Gegner
Bewältigt alle 20 Pizza-Missionen
Bringt 25 Ballons zurück zu den jeweiligen Kids
Erledigt ALLES im Spiel (100%-Wertung)
Bewältigt alle Arcade-Games
Sammelt 200.000 Helden-Punkte
Sammelt 100.000 Helden-Punkte
Sammelt 45.000 Helden-Punkte
Sammelt 15.000 Helden-Punkte
Helft 25 Cops
Bewältigt alle MJ-Missionen
Besiegt 500 Gegner
Besiegt Shocker im Story-Modus
Erreicht maximale Schwingungsgeschwindigkeit
Besiegt Doc Ock im Story-Modus
Sammelt alle Skyscraper-Tokens
Sammelt ALLE geheimen Tokens



SPIDER-MAN 2



SPLINTER
CELL
PANDORA TOMORROW



ACTION
ADVENTURE

BEAT'EM-UP
GESCHICKLICHKEIT

JUMP'N'RUN
RENNSPIEL

ROLLENSPIEL
SHOOT'EM-UP

SIMULATION
SPORTSPIEL

STRATEGIE