

90 €
Luxemburg € 5,90
Österreich € 5,60
Schweiz sfr 9,50



01/2005
Januar - März 2005

GAMES

100% NINTENDO

4,90 €

METROID PRIME 2 ECHOES

Test und Lösung
zum Spiel des Jahres!

GOLDENEYE ROGUE AGENT

Test: Ist EA so
gut wie Rare?

SPYRO A HERO'S TAIL

Wirklich wahr:
Der beste Spyro
für den Cube!

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Genial! Noch viel
besser als Teil 1!

SUPER SPIELE

Festival der Tests: Zelda, Die Unglaublichen, Tales of Symphonia, Der Polar-express, Paper Mario, King Arthur, Need for Speed Underground 2, Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter und viele, viele mehr! Plus: Die besten Spiele in 2005!

TALES OF SYMPHONIA™



Eine Mission voller Gefahren in der nur das Überleben zählt.

Die Welt Sylvarant ist dem Untergang geweiht. Doch der Legende nach wird eines Tages eine Auserwählte kommen, um das Land von seinem Schicksal zu befreien.

Nachdem mysteriöse Feinde die Stadt in Schutt und Asche gelegt haben, tritt die Auserwählte mit ihren Freunden eine gefährliche Reise an, um die Siegel zwischen zwei miteinander verbundenen Welten zu brechen und das rettende Mana zu ernten, das zwischen ihnen fließt.

Eines der actiongeladesten Kampfsysteme aller Zeiten kommt in TALES OF SYMPHONIA zum Einsatz. Mit der eigens entwickelten Echtzeit-3D-Engine stehen dir für die letzte große Schlacht hunderte von Spezialattacken, Zaubersprüchen und Combos zur Verfügung. Erlebe ein gewaltiges RPG mit über 80 Stunden Spielspaß und atemberaubenden Anime-Zwischensequenzen sowie Charakteren, die von dem weltbekannten Künstler Kosuke Fujishima gestaltet wurden.



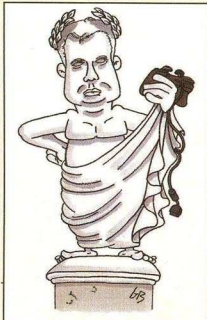
Editorial

Premierenfieber

In englischen Boulevardblättern ist es gute Tradition, dem Auge des Lesers auf der dritten Seite mit einem hübschen Girl zu schmeicheln. Viele Seite 3-Girls haben es sogar zu internationalen Modelkarrieren gebracht. Diesem schönen Brauch wollen wir uns gerne anschließen, machen es jedoch genau umgekehrt: Ab sofort erwartet euch auf der dritten Seite jeder **N-Games** ein Seite 3-Girl aus der Welt der Videospiele, das den Durchbruch bereits geschafft hat. Natürlich verraten wir auch alle relevanten Infos – nur die Telefonnummer behalten wir für uns!

Und noch eine Premiere. Nach längerer Unterbrechung erscheint die **N-Games** nun wieder mit einem beigelegten Taschenbuch. Stammleser werden sich noch an die prall gefüllten Paperbacks aus dem Jahr 2000 erinnern (damals hieß die **N-Games** noch **big.N**), leider mussten wir dieses Konzept seinerzeit wegen des immensen Arbeitsaufwandes aufgeben. Dank unserer jetzigen Erscheinungsweise können wir die regelmäßigen Paperbacks nun reaktivieren und starten furios mit einem prall gefüllten **Nintendo Jahrbuch**. Ganz besonders freuen wir uns darüber, euch das 148-seitige Taschenbuch für einen Mehrpreis von nur 2 Euro anbieten zu können. So etwas gibt es sonst nirgendwo! Natürlich sind wir sehr gespannt, ob diese Idee genau so gut bei euch ankommt wie noch vor ein paar Jahren – und welche Inhalte ihr euch für die nächsten Paperbacks wünscht. Lösungen? Cheats? Specials zu bestimmten Themen? Was auch immer, schreibt uns und die besten Ideen werden von uns umgesetzt! Bis dahin viel Spaß mit der neuen **N-Games** wünscht

euer
Martin Mirbach



Mein Name: Shadee
Meine Herkunft: Insel der Zeit
Mein Charakter: Böse, böse
Treffpunkt: Pop: Warrior Within

Zu meiner Person:
Ich wurde als ein Abbild der Herrscherin der Zeit erschaffen und diene dieser als "rechte Hand". Die Herrscherin ist jedoch nicht die angeheime Meisterin und so musste auch ich Jahre der Mühsandlung über mich ergehen lassen. Nun hege ich heimlich den Gedanken, entweder von der Insel zu fliehen oder die Herrscherin zu vernichten. Ich warte nur noch auf den richtigen Zeitpunkt...

Doppel-Fusion!

In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Interactive verlosen wir ein super Paket mit GBA SP Tribal Edition, den GBA-Spielen **Crash Bandicoot Fusion** und **Spyro Fusion** sowie einem Link-Kabel aus dem Hause Bigben. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen müsst ihr nur wissen, in welchem Spiel **Spyro** gerade auf den Cube zurückgekehrt ist. Aufmerksame Leser finden die Lösung natürlich in dieser Ausgabe. Antwort bitte per Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
Doppel-Fusion
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Oder per E-Mail an feedback@bristein.com
Einsendeschluss ist der **28.02.2005**. Viel Glück!



Rubriken

Abo-Angebot	86
Best Buy	88
Charts	24
Gamewatch	10
Impressum	90
Lesertests	74
Nachbestellseite	87
News	6
Posthütte	72
Vorschau	90
Wertungssystem	25



TALES OF SYMPHONIA

Ein Freudenfest für Rollenspieler!

30

Feature

Endspurt 2005	12
Im Jahr vor der neuen Konsolengeneration legt Nintendo richtig los!	

Gewinnspiel

Crash & Spyro Fusion	3
Tron 2.0	73

Tipps & Tricks

Cheats, Tipps & Tricks	76
Diesmal mit Tales of Symphonia, Donkey Konga, WWE Day of Reckoning und vielen mehr!	
Komplett gelöst!	78
Metroid Prime 2: Echoes	

Previews

Böse Nachbarn	22
Call of Duty: Finest Hour	22
Fire Emblem	22
Geist	23
Mortal Kombat: Deception	23
Splinter Cell: Chaos Theory	20
StarCraft: Ghost	23
Starfox Assault	18



DIE UNGLAUBLICHEN

Was taugt diese Filmversoftung?

57



PAPER MARIO Die Legende vom Äonentor

Genial! Mehr Spielspaß geht kaum noch!

40



METROID PRIME 2 Echoes

Das Spiel des Jahres ausführlich getestet!

26



PRINCE OF PERSIA Warrior Within

An diesem Prinzen kommt keiner vorbei...

34



GOLDENEYE Rogue Agent

Macht's EA so gut wie Rare?

38

GameCube-Tests

Bad Boys 2	60
Digimon Rumble Arena 2	62
FIFA Football 2005	61
Future Tactics: The Uprising	63
Goldeneye: Rogue Agent	38
Grosse Haie, kleine Fische	62
Herr der Ringe:	
Das dritte Zeitalter	42
Kao the Kangaroo: Round 2	63
King Arthur	59
Mega Man X: Command Mission	62
Metroid Prime 2: Echoes	26
NBA Live 2005	61
Need for Speed Underground 2	52
Paper Mario:	
Die Legende vom Äonentor	40
Polarexpress, Der	58
Prince of Persia: Warrior Within	34
Spyro: A Hero's Tail	54
Tales of Symphonia	30
Ty the Tasmanian Tiger 2	63
Unglaublichen, Die	57
Urbz: Sims in the City	56
X-Men Legends	60

GBA-Tests

Action-Man: Robot Atak	70
Dragon Ball Z:	
Supersonic Warriors	69
FIFA Football 2005	68
GTA	71
Herr der Ringe:	
Das dritte Zeitalter	69
In 80 Tagen um die Welt	68
LEGO Knights' Kingdom	68
Mario vs. Donkey Kong	65
Mega Man Battle Network 4	67
Mega Man Zero 3	67
Metal Slug Advance	67
Need for Speed Underground 2	71
Nemo:	
Das Abenteuer geht weiter	65
Polarexpress, Der	71
Star Wars Trilogy:	
Apprentice of the Force	69
THUG 2	66
Thunderbirds	70
Tron 2.0	66
Urbz: Sims in the City	65
WWE Survivor Series	70
Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	66
Zelda: The Minish Cap	64

Newsflash

Bandai [verlost zum Japan-Start von *Gundam vs. Z Gundam* 1.000 spezialgefertigte Wavebird-Controller]

Capcom [plant eine Collector's Edition zu *Resident Evil 4*. Inhalt und Preis sind noch unbekannt]

Capcom (2) [wird auch *Resident Evil 4* auf zwei Discs veröffentlichen]

Def Jam 3 [ist schon in Vorbereitung. Auf der offiziellen Homepage wird schon nach Mitarbeitern gesucht]

Doom [wird verfilmt. Die Besetzung wird immer konkreter. Dwayne "The Rock" Johnson, Karl Urban und Rosamund Pike werden die Hauptrollen übernehmen]

Electronic Arts [erwartet den Start der nächsten Konsolengeneration offenbar erst Ende 2006 und damit ein Jahr später als bisher angenommen]

Electronic Arts (2) [bringt bereits im Frühjahr *UEFA Champions League 2004/2005* auf den Cube]

Microsoft [entwickelt Spiele für das Gizmondo-Handheld, plant jedoch auf absehbare Zeit nicht, eine eigene portable Konsole zu veröffentlichen]

Far Cry [wird durch den deutschen Regisseur und Produzenten Uwe Boll auf Zelluloid gebracht]

Midway [hat nach eigenen Angaben rund eine Millionen *Mortal Kombat Deception* an den nordamerikanischen Markt ausgeliefert]

Milestone [bringt im Februar mit *Chaos Field* eine Ego-Shooter im *Ikaruga*-Stil auf den Cube – vorerst leider nur in Japan]

Nintendo [arbeitet offenbar an einem Adapter, mit dem N64-Spiele auch auf dem GameCube laufen sollen]

Nintendo (2) [feierte den US-Start seines neuen Handhelds Nintendo DS mit einer großen Mega-Promi-Party]

Nintendo (3) [verschenkte zum Start von *Zelda: The Minish Cap* sieben 24 Karat vergoldete GBA SP – allerdings nur in Großbritannien]

Nintendo (4) [hat seine Verkaufsprognose für den Nintendo DS wegen der vielen Vorbestellungen deutlich angehoben]

RE 4 auf PS2

GCN

Nackenschlag für Nintendo

Vertrieb: Capcom

Hersteller: Capcom

Genre: ADV

Erhältlich: Q4/2005

Der vierte Teil der *Resident Evil*-Serie sollte eigentlich GameCube-exklusiv erscheinen und ein "System Seller" werden – ein Kaufgrund für Nintendos Würfel also. Doch nun hat Capcom angekündigt, dass *Resident Evil 4* auch für die PS2 erscheinen wird. Zwar erst Ende 2005 und somit mit fast einem Jahr Verspätung gegenüber der GCN-Version, aber immerhin. Über die Gründe wird viel spekuliert, letztendlich dürften aber die hervorragenden Verkaufsaussichten eine entscheidende Rolle gespielt haben. In unserer nächsten Ausgabe werden wir euch mit einem großen Preview auf den allerneuesten Stand bringen.



▲ Trotz der PS2-Version sind GameCube-Spieler ganz klar im Zeitvorteil.

King Kong

GCN

Spiel zur Neuverfilmung mit dem Riesenaffen

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Ubi Soft

Genre: n.b.b

Erhältlich: Q4/2005

Nach dem *Herr der Ringe*-Erfolg könnte Peter Jackson auch das Paarungsverhalten von Tiefseefischen im Winter verfilmen, ein riesiges Medieninteresse wäre ihm gewiss. So aber hat er sich für *King Kong* entschieden und Ubi Soft war zur Stelle, um die Spielrechte an dem Streifen zu erwerben. Wie das Spiel letztlich aussieht, weiß man bei den Franzosen selbst noch nicht. Verantwortlich für die Entwicklung des Spiels, das zeitgleich mit dem Film erhältlich sein soll, sind parallel das *Beyond Good & Evil*-Team in Montpellier und die Studios in Montreal.



▲ Peter Jackson und das Ubi Soft-Team. Für das Spiel will man eng zusammenarbeiten.

FIFA Street

GCN

Rasen ist für Luschen

Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Genre: SPS

Erhältlich: 2005

Jede Bewegung hat eine Gegenbewegung. In Zeiten, in denen wahre Sporttempel aus dem Boden gestampft werden, kehren viele Sportarten auf die Straße zurück. So wie der Fußball und EA programmiert das Unvermeidliche: *FIFA Street*. Die FIFA-Serie wird mit diesem Seitenprojekt von Simulationselementen befreit und konzentriert sich dabei mehr auf Arcade-Action. Dabei sind Eins-gegen-Eins-Spiele ein wichtiger Bestandteil. Um hier erfolgreich zu sein, müssen viele Tricks angewandt werden. So wird Fußball zum HipHop-Sport. Ihr braucht also genug Skills und Special Moves. Yo, kick the ball, man!



▲ Fußball auf Rasen wie hier in *FIFA Football* wird es in der Street-Version nicht geben.

Medal of Honor Dogs of War

GCN

EA zieht wieder in den Krieg

Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Genre: EGO

Erhältlich: Q1/2005

Europa 1942. Die Wehrmacht scheint auf ihrem Siegeszug nicht mehr aufzuhalten, die Sommeroffensive gegen Russland ist gestartet. Großbritannien bereitet die britisch-amerikanischen Luftangriffe und Montgomerys Gegenoffensive in Afrika vor. Vor diesem Hintergrund versucht ihr als OSS-Offizier William Holt allein oder mit eurer Einheit das Blatt in vier entscheidenden Schlachten zu wenden. Unterwegs seid ihr dabei in einem Geheimauftrag des amerikanischen Präsidenten, und das schon im nächsten Frühjahr. Denn so schnell erscheint EAs neues MoH, das auf den klassischen Stärken der Reihe aufbauen soll.



▲ PC-Spieler können sich die Wartezeit mit MoH: Pacific Assault vertreiben

Virtua Quest

GCN

Sega schlägt sich wacker

Vertrieb: Sega

Hersteller: Sega

Genre: ACT

Erhältlich: Q2/2005

Als Spieler schlüpft ihr in die Rolle des jungen Sei, der die Welt auf der Suche nach verloren gegangenen Datenblöcken durchstreift. Auf jedem dieser Blöcke sind Fähigkeiten der legendären Virtua Fighter-Charaktere gespeichert, mit denen ihr Sei RPG-mäßig aufleveln könnt. Seid ihr stark genug, wartet mit dem Verbrechersyndikat "Judgement 6" ein ebenso gefährlicher wie verschlagener Gegner auf euch. Sega bringt das viel versprechende Action-RPG bereits Ende 2004 in den Staaten auf den Markt, wir Europäer müssen uns noch bis zum Sommer 2005 gedulden.



▲ Ihr werdet über 45 komplexe Moves der Virtua Fighter-Figuren sammeln können.

Batman Begins

GCN

EA sichert sich die Filmlizenz

Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Genre: ACT

Erhältlich: Q3/2005

Es soll das Kinoereignis des Sommers werden. Batman Begins ergründet Bruce Waynes Vergangenheit, der nach dem Mord an seinen Eltern die Welt durchstreift, um zu lernen, wie man das Böse bekämpft – und der schließlich als Batman in Gotham City nach dem Rechten sieht. Für die Hauptrolle konnte Christian Bale verpflichtet werden und für die erste Versoftung eines Batman-Films Electronic Arts. Und wenn die ihren Job ein wenig besser erledigen als zuletzt bei Catwoman und Goldeneye: Rogue Agent (Test in dieser Ausgabe), steht einem faszinierenden Spiel nichts mehr im Wege.



▲ Auch er hat eine dunkle Seite – und die wollen Film und Spiel ergründen.

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nahe BURGER KING und der B 224
TEL. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen

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

CALL OF DUTY Finest Hour
engl. uncut - nur 57,95
ab 18 JAHRE!!!
deutsch nur 57,95

METROID PRIME 2 dt.
deutsch 57,95

GOLDEN EYE ROGUE AGENT
deutsch nur 57,95
ab 16 JAHRE!!!

NEED SPEED UNDERG. 2
deutsch nur 57,95

PAPER MARIO
engl. uncut (18) 62,95
deutsch 57,95 inkl. Memo59 deutsch 57,95

TALES OF SYMPHONIA
inkl. Memo59 deutsch 57,95

RESIDENT EVIL 4 KOMMT 2005 - JETZT VORBESTELLEN UND SICHER GEHEN!!!

FIFA Football 2005
dt. 57,95

Halo 2
engl. uncut (18) 62,95
deutsch 57,95

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
deutsch 57,95

PRINCE OF PERSIA
deutsch 57,95

DONKEY KONGA
inkl. Memo59 deutsch 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
ANIMAL CROSSING - Memo54, 95A, REPLAY & 1099 Memo 49,95		007 NIGHTFIRE dt. 29,95
DIGIMON Rumble Arena 29,95	FREELOADER 19,95	Dragon Ball Z Budokai dt. 29,95
DEF JAM Fight N.Y. (18) 59,95	MEMORY 251 wsg. 29,95	FIFA 2004 dt. 29,95
DIE URZB SIMS City dt. 57,95	MEMORY 1019 24,95	ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
Future Tactics dt. 39,95	TIPS DES MONATS	SOUL CALIBUR 2 29,95
F-ZERO dt. 39,95	HWAY DAY RECKONING 39,95	TRUE CRIME LA(18) 29,95
KING ARTHUR dt. 57,95	ZELDA inkl. Lösung 42,95	HUNTER PALANCO 29,95
MARIO GOLF dt. 54,95	Call of Duty inkl. Lösung 42,95	Harry Potter Quidd. dt. 29,95
MEGAMAN Xcommand M.44,95	Real! RE Zero jr 29,95	Model a.Honor RISING S. 29,95
Phantasy Star Online 3 dt. 57,95	waiter RE Teile lieferbar!!!	MetroidPrime dt. 29,95
PIXIMIN 2 dt. 54,95	GAMEBOY ADVANCE SP 99,95	NEED SPEED UNDERG. 29,95
SECOND SIGHT dt. 57,95	ZELDA Miniit Cap dt. 39,95	NHL 2004 dt. 19,95
SPYRO A Hero's Tail dt. 57,95	Timofeyev 1+1 dt. 39,95	PIXIMIN dt. 29,95
TONY HAWKS UNDERG. 2 57,95	Pokemon Battlegr 42,95	RED FACTION 2 uncut 29,95
Ty The Tasmanian tigerZdt. 29,95	Pokemon Tournet 42,95	Starline Mega Collection 29,95
X-MEN LEGENDS dt. 57,95	Super Mario Ball 39,95	LEGO WARRIORS 29,95
YU-GI-OH Königreich dt. 57,95	WORTAL KOMBAT DEC. 57,95	
WWWE DAY RECKONING 39,95	HALO2 dt. 57,95	
	PRO Evtl. 3000ER 4 dt. 57,95	
	WWE Day Reckon 2 57,95	

BESTELLANNAME: 0201-777235
Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl. 2,00EURO Rn Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro, Inbegr. Zugslo G&H-Lieferung UPS/POST
JETZT MIT AFTERNACHWEIS REGISTRIEREN UND 1000 SPIELE BESTELLEN!!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBUNDUNG: SPARKASSE HILDE- R.-V. GLZ 33450000 10 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

Newsflash

Nintendo (5) [entwickelt entgegen anders lautender Gerüchte keinen iPod-Konkurrenten und will auch den Nintendo DS nicht entsprechend vermarkten]

Nintendo (6) [wird den Nintendo DS in Europa vermutlich für etwa 185 Euro anbieten]

Nintendo (7) [hat mit dem GBA SP einen Rekord zu feiern. Die Preissenkung des GBA SP auf 99,99 Euro war ein voller Erfolg. Von den beiden Pokémon-Editionen Feuerrot und Blattgrün wurden außerdem am ersten Wochenende 50.000 Einheiten verkauft]

Nintendo (8) [lässt den Nintendo DS wegen der enorm hohen Nachfrage zusätzlich auch in China fertigen]

Pac-Man [als Film? Die Japaner von Crystal Sky Entertainment lassen sich auf dieses irre Unternehmen ein. Das Resultat soll ein „lebendes Fantasy-Adventure“ werden]

Rare [möchte angeblich für den Nintendo DS entwickeln]

Sonic Heroes [über eine Millionen Spiele wurden plattformübergreifend allein in Europa verkauft]

Starbreeze [gab bekannt, dass die hoch gelobte Starbreeze-Engine auch für Spiele der nächsten Konsolengeneration zum Einsatz käme. Sie werde konsequent weiter entwickelt]

Starbreeze (2) [entwickelt für Majesco mehrere Next Generation-Konsolenspiele]

Tekken 5 [kommt entgegen anders lautender Gerüchte auf den Cube]

THQ [hat das Entwicklerstudio Blue Tongue (Der Polarexpress) aufgekauft]

Ubi Soft [hat mit *Rayman DS*, *Sprung* (Arbeitstitel) und *Asphalt Urban GT* gleich drei Starttitel für den Nintendo DS angekündigt]

Viewtiful Joe 2 [soll bei Erscheinen dieser Ausgabe in den USA bereits erhältlich sein. Auch die deutsche Version soll vorgezogen werden]

Walk of Game [in San Francisco? Im Unterhaltungszentrum Sony Metreon in San Francisco sollen die beliebtesten Spieledesigner und -charaktere geehrt werden. Welche Designer ihren Stern bekommen, sollen die Spieler entscheiden]

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

GCN

Diese Kröte schlucken wir doch gern!

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: BEU

Erhältlich: Q1/2005

Raphael, Donatello, Michelangelo und Leonardo kehren in einem Vier-Spieler-Action-Titel auf den Cube zurück. Basierend auf Motiven der zweiten Staffel, wird es fünf große Welten geben, in denen ihr euch in der Rolle eines Turtles eurer Wahl mit mächtigen Gegnern kloppen müsst. Der namensgebende Battle Nexus-Modus ist dabei exklusiv auf Multiplayer ausgerichtet und kommt mit Endgegnern daher, von denen einige die gesamte Mattscheibe ausfüllen. Selbstredend wurde für die Grafik wiederum der Cel Shading-Stiel gewählt – so langsam wird sich auch der letzte Nörgler daran gewöhnt haben.



▲ Zu den freischaltbaren Extras gehört auch das **TMNT-Arcadespiel** der frühen 90er Jahre!

Jimmy Neutron: Twonkie

GCN

Es wird Zeit für eine neue Erfindung!

Vertrieb: THQ

Hersteller: n.n.b.

Genre: ACT

Erhältlich: n.n.b.

Es ist mal wieder soweit. Wie jedes Jahr streift der Komet Twonkus 3 die Umlaufbahn der Erde. Natürlich setzen sich die Bewohner des Kometen, die so genannten Twonkies, sofort in Jimmy Neutrons Heimatstadt Retroville ab. Und immer wenn sie Musik hören, vermehren sich die Aliens und mutieren zu bedrohlichen Riesenmonstern. Jetzt ist es an Jimmy, aus alltäglichen Gegenständen Abwehrwaffen zu bauen und seine Stadt zu retten. Ihr braucht aber nicht zu basteln, sondern werdet ganz allein mit GameCube und Controller in die Schlacht ziehen können. Nur wann das sein wird, ist noch nicht bekannt.



▲ Jimmy wird elf Erfindungen und vier **Supererfindungen** schaffen müssen.

Winnie Puuh: Rumbly Tumbly Adv.

GCN

Milchzahnträger aufgepasst! Winnie kommt zurück!

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Ubi Soft

Genre: ADV

Erhältlich: Q1/2005

Ubi Soft gräbt die Winnie Puuh-Lizenz wieder aus. Nach *Tiggers Honigjagd* für das N64 und den *Abenteuern im 100 Morgen Wald* (GBC) kommen der knubbelige Teddybär und seine Freunde im nächsten Frühjahr auch auf den Cube. Zeitgleich zum Release von Disneys neuem Winnie Puuh-Kinofilm erwartet euch spielerisch (außer der filmexklusiven Figur Lumphy) wohl wenig Neues: Honig suchen, Honig suchen und... Honig suchen. Na ja, der Winter steht vor der Tür und Bären wollen eben immer einen Vorrat in ihrer Höhle haben. Die junge Zielgruppe wird sich trotzdem freuen.

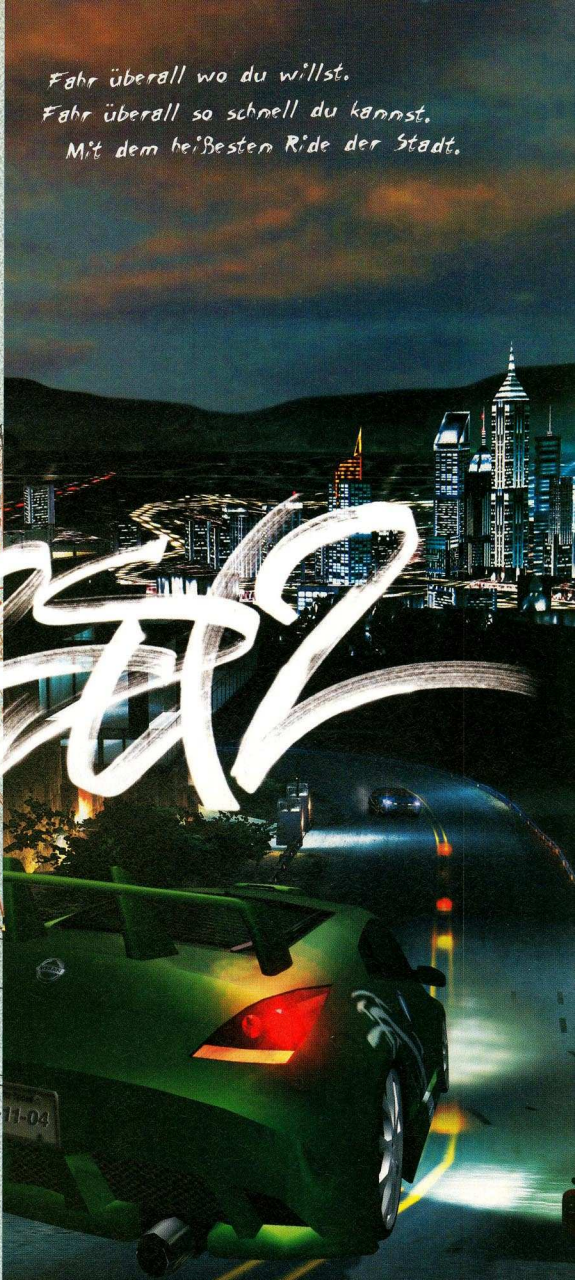


▲ Nicht nur auf der Leinwand, auch im Spiel sind **Winnie und Tigger** sehr populär.

needforspeed.de



**AUGEN AUF
UND FUSS AUF'S GAS.**



*Fahr überall wo du willst.
Fahr überall so schnell du kannst.
Mit dem heißesten Ride der Stadt.*



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor for PlayStation 2 and Memory Card (sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product packs for details.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "Mazda" and the names, logos, marks and designs of the Mazda products are trademarks and/or intellectual property rights of ROSSIGNOL MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.



Challenge Everything™

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

Adv. of Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies
Jump'n'Run THQ Q1/2005

Alien Hominid
Action O3 2005

Amazing Island
Simulation Sega 2004

Baten Kaitos
Rollenspiel Namco 2005

Batman Begins
Action Ubi Soft Q3/2005

Bobobo-bo Bo-Bobo
Rollenspiel Hudson Soft 2005

Böse Nachbarn
Adventure JoWood 11.02.2005

Charlie & die Schokoladenfabrik
Jump'n'Run Take 2 Q1/2005

Cosmo & Wanda
THQ Jump'n'Run März 2005

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

Def Jam: Fight 3
EA Beat'em-Up 2005

Digimon World 4
Rollenspiel Atari Q1/2005

Fire Emblem: Souen no Kiseki
Rollenspiel Nintendo 2005

Get On Da Floor
Geschicklichkeit Eidos 2005

Get On Da Mic
Geschicklichkeit Eidos 2005

Ghost Recon 2
Action Ubi Soft Q1/2005

Giftpia
Rollenspiel Nintendo Q3/2005

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

Intellivision Lives!
Compilation Crave Q1/2005

Kid Ninja
Jump'n'Run Asylum 2005

King
Sportspiel Bandai n.n.b.

King Kong
n.n.b. Ubi Soft Q4/2005

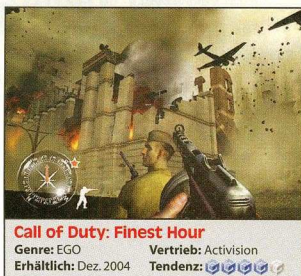
Legend of Golfer
Sportspiel Nintendo 2005

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
Jump'n'Run Activision 2005



Advance Wars: Under Fire

Genre: ACT Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Call of Duty: Finest Hour

Genre: EGO Vertrieb: Activision
Erhältlich: Dez. 2004 Tendenz:



Donkey Kong Jungle Beat

Genre: EGO Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 04.02.2005 Tendenz:



Far Cry: Instincts

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



Geist

Genre: EGO Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 01.03.2005 Tendenz:



Killer 7

Genre: ADV Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2005 Tendenz:



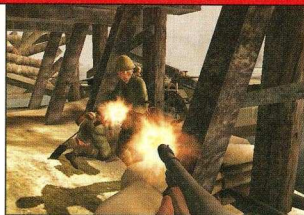
Mario Party 6

Genre: GSK Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 18.03.2005 Tendenz:



Mario Power Tennis

Genre: SP5 Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 25.02.2005 Tendenz:



Medal of Honor: Dogs of War

Genre: ACT Vertrieb: EA
Erhältlich: Q1/2005 Tendenz:



Starfox Assault

Genre: ACT Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Feb. 2005 Tendenz:



Mortal Kombat: Deception

Genre: BEU Vertrieb: Konami
Erhältlich: März 2005 Tendenz:



StarCraft: Ghost

Genre: ACT Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Resident Evil 4

Genre: ADV Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2005 Tendenz:



TimeSplitters: Future Perfect

Genre: EGO Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005 Tendenz:



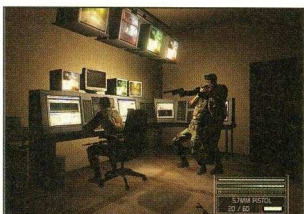
Robots

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



Zelda GCN

Genre: ADV Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Splinter Cell: Chaos Theory

Genre: ACT Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: März 2005 Tendenz:



Zelda: Four Swords Adventures

Genre: ADV Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:

Midway Arcade Treasures	Action	Konami	2005
Midway Arcade Treasures 2	Action	Konami	2005
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Rennspiel	EA	Q1/2005
NCAA March Madness 2005	Sportspiel	EA	2005
Odama	Geschicklichkeit	Nintendo	2005
Outlaw Golf 2	Sportspiel	TDK	2005
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	Atari	2005
Power Rangers: Dino Thunder	Action	THQ	Q2/2005
Scaler: The Shapeshifting Chameleon	Action	TDK	Q4/2004
SHOWDOWN: Legends of Wrestling	Sportspiel	Acclaim	2005
Sid Meier's Pirates	Adventure	Atari	Q1/2005
SpongeBob SquarePants: Der Film	Jump'n'Run	THQ	Dez. 2004
Street Racing Syndicate	Rennspiel	Namco	Q4/2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Jump'n'Run	THQ	März 2005
The Last Job	Action	Acclaim	2005
The Movies	Simulation	Activision	2005
True Crime 2	Action	Activision	2005
Turtles 2: Battle Nexus	Action	Konami	Q1/2005
UEFA Champions League 2004/2005	Sportspiel	EA	Q1/2005
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	2005
Viva Football	Sportspiel	n.n.b.	2005
Winnie Puuh: Rumbly Tumbly Adventure	Adventure	Ubi Soft	Q1/2005
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	Rollenspiel	Konami	Q4/2004
Zelds Vs. III	Beat 'em-Up	Tomy	2005



ENDSPURT 2005

Nintendo im Jahr 2005:
Spiele, Chancen, Aussichten



Steuern mit Bongos: **Donkey Kong: Jungle Beat.**



Ein falscher **Schlag** und Donkey landet im Graben.



Das Spiel ist zwar **kein Musiktitel**, doch ihr solltet dennoch gefühlvoll zuschlagen.



Die Vorgänger waren weniger innovativ. Doch Teil 6 verspricht **einige Neuerungen**.

Es geschieht nur alle drei bis vier Jahre. Dann, wenn sich der Lebenszyklus einer Konsolengeneration dem Ende neigt, kommt es zu den finalen Duellen. 2005 wetzen sowohl Sony, Microsoft als auch Nintendo die Marketingmesser schärfer als zuvor. Xbox Next, PlayStation 3 und Nintendo Revolution warten darauf, die aktuellen Gladiatoren abzulösen, doch zuerst müssen die "Großen Drei" ihren Endsprint hinlegen. Ein Ziellauf, der die Ausgangssituation im nächsten Kampf um die Spielergunst enorm beeinflussen wird.

Nintendo schickt 2005 nicht viele Läufer ins Rennen, doch die, die starten, sind schnell. Sony wird man kaum mehr einholen können; Microsoft hingegen ist erreichbar. Auf dem Gebiet der stationären Konsolen liefert man sich also auch 2005 ein packendes Rennen mit dem Riesen aus Redmond. Im Bereich der mobilen Konsolen wird Nintendo im nächsten

Jahr hingegen erstmalig richtig herausgefordert. Der GBA SP gibt dem Nintendo DS das Stöckchen in die Hand, um dem PSP davonzulaufen. Dass Sony aber flitzen kann, zeigte man schon einmal: Damals, als der Außenseiter "PlayStation" einen Wettkampf anzettelte, dessen Ausgang bekannt ist. Welche Starter Big.N also auf die Piste schickt, um nicht als Letzter durchs Ziel zu gehen, wollen wir auf den nächsten Seiten genauer erklären.

Die Startnummern im Einzelnen

Gleich am 7. Januar 2005 startet der erste Kandidat. Er trägt einen großen Namen und möchte vor allem spielerisch zeigen, was in ihm steckt. *The Legend of Zelda: Four Swords Adventure* ist allerdings kein reinrassiges GameCube-Produkt. Um das Action-Adventure komplett spielen zu können, wird ein GBA benötigt. Das Remake des Klassikers ist mit bis zu vier Leuten spielbar. Als Solospieler spielt man per Controller normal am GameCube, im Multiplayer wird allerdings von jedem Spieler ein GBA benötigt, über den dann die vier Charaktere gesteuert werden können. *Four Swords*



Party garantiert ohne Kater: **Mario Party 6**.



Minispiele-Galorie: auch Mario Party 6 bietet die gewohnte Dosis **Partyspaß**.



Promis für den Erfolg

Am 17. November lud Nintendo eine Schar amerikanischer Promis zum DS-Probespielen nach Hollywood. Die Schauspieler und Musiker waren sichtlich angetan von Big.Ns Innovationswunder.

"Das sieht super aus. Klein genug, um damit zu verreisen und sich die Zeit zu vertreiben, wenn ich auf Tour bin. Vor allem auf Busreisen."

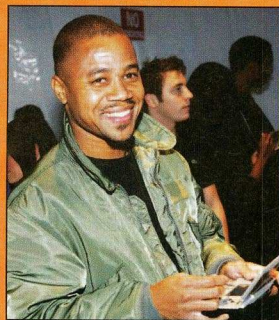
Pink, Sängerin

"Ich bin stolz als einer der ersten das Nintendo DS zu bekommen."

Nelly, Rapper

"Yo, das ist die abgefahrenste Sache, die ich in meinem Leben gesehen habe."

Donald Faison, Schauspieler



Schauspieler **Cuba Gooding Jr.** testet den DS an und posiert für die Presse.



Rachel Hunter macht einen doch etwas überforderten Eindruck beim Spielen.



Innovativ, aber Retro: **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures.**



Ohne GBA und drei Freunde werdet ihr mit Zelda nur halben Spielspaß haben.

Adventure wird wegen der etwas veralteten Technik vor allem bei Retro-Spielern ankommen, im großen Rennen um die Silbermedaille aber kaum entscheidend sein. Deutlich gewichtiger und ein echter Sprinter ist *Donkey Kong Jungle Beat*. Nintendos Antwort auf Sonys *EyeToy* ist ein Produkt, das eine wenig erschlossene Zielgruppe ansprechen soll: den Gelegenheitsspieler. Ob der jedoch die Idee, ein Jump'n'Run per Bongos statt mit dem Controller zu steuern, annehmen wird, bleibt abzuwarten. Das Ganze ist vielleicht nicht ganz so intuitiv wie der Trommelspaß *Donkey Konga*, doch dessen Nachfolger soll ebenfalls noch im Jahr 2005 erscheinen. Ein echtes Ass in Nintendos Ärmel ist *Mario Power Tennis*. Der Titel wird genau das bieten, was man von ihm erwartet: Buntes Tennis in der Nintendowelt. Wenn Mario, Luigi, Donkey Kong oder Bowser

sich mit Spezialschlägen die Bälle um die Ohren kloppen, will jeder mal eine Runde mitspielen. Neue Umgebungen wie die Insel aus *Super Mario Sunshine* und das Geisterhaus aus *Luigi's Mansion* sind gute Ideen, die alten GameCube-Spielern sehr bekannt vorkommen sollten. *Mario Power Tennis* ist in Nintendos Starterfeld sicher ein echter Leistungsträger. Ähnlich schnell ist auch *StarFox Assault* (ehemals *StarFox 2*) unterwegs, das wir auf Seite 22 und 23 eingehender vorstellen.

Frühlingserwachen

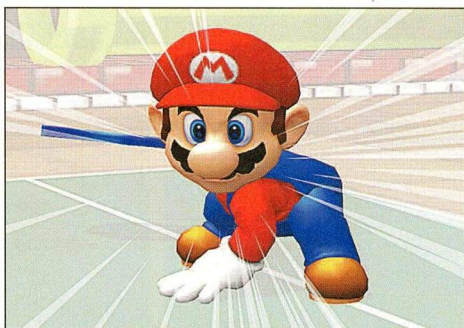
Pünktlich zum Frühlingsbeginn will Nintendo Party machen. Mit Mario, versteht sich. Der sechste Teil der bekannten Partyreihe soll das Gameplay auf ein neues Niveau heben – mit mehr als 80 neuen Minispielen, sechs neuen Spielbrettern und noch schnelleren Spielverläufen. Die wohl zugkräftigste Neuerung ist der Einsatz eines Mikrofons, das zur Steuerung der Minispiele eingesetzt werden kann. Wie dieses Feature funktioniert, werden wir euch natürlich sofort in einem Test verraten.

Nach dieser ausschweifenden Sause geht der wohl beste Läufer ins Feld. Wenn *Resident Evil 4* topt ist, wird der Titel einiges an Boden gutmachen können. Zwar wurde der als "System Seller" eingestufte Titel durch die Meldung geschwächt, *Resident Evil 4* käme auch für die PlayStation 2, gilt aber dennoch als absoluter Toptitel für den Würfel. Wenn die Spieler wirklich Raccoon City, Zombies und den legendären Virus vergessen können, steht Capcom und Nintendo ein wirklich dickes Geschäft bevor. Auch wenn der Titel seinen Exklusivstatus verloren hat, technisch ebenbürtig wird die PlayStation 2-Fassung diesem optisch richtungsweisenden GameCube-Titel kaum werden.

Capcom unterstreicht mit *Megaman X Command Mission* als auch mit *Viewtiful Joe 2*, dass man auch 2005 einer der wichtigsten Dritthersteller für den GameCube bleibt. Die Fortsetzung des spielerisch überzeugenden *Viewtiful Joe* will dem Stil treu bleiben. Allerdings wird nun auch Joes Freundin spielbar sein. Außerdem kündigte Capcom an, 40 neue Feinde ins Spiel zu integrieren. 2005 soll auch für *Killer 7* endlich alles gut werden. Das immer wieder verschobene Spiel mit Blut und Cel-Shading soll im März in deutschen Läden stehen. Allerdings ist nicht erst nach *XIII* kommerziell Vorsicht geboten, was Actionspiele im



Verspricht Spielspaß pur: **Mario Power Tennis.**



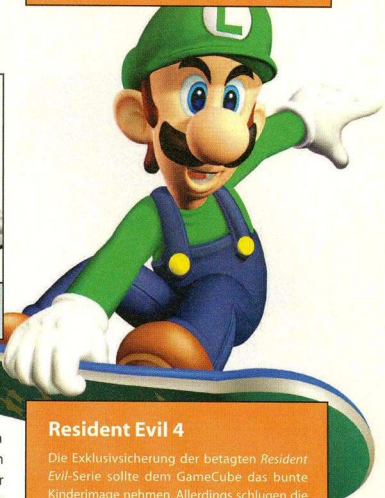
So wird er gern gesehen: Mario beim **fiesen Spezialaufschlag.**



Amerikanische DS-Käufer dürfen bereits eine beigelegte **Metroid Hunter-Demo** spielen.



Der Stift (Stylus) soll **viele Funktionen** erfüllen: Steuerung und auch Schreibgerät.



Cel-Shading Gewand angeht, Freundlicher geht es da in THQs *Tak 2: Stab der Träume* zu. Tak ist zwar älter und erfahrener geworden, doch im zweiten Teil wartet mit dem Auffinden eines Alpträum-Zephters und dem fieschen Schamanen Tlaloc ein hartes Stück Arbeit auf euch. Warum das Spiel in Europa erst derart spät erscheint, bleibt ein Rätsel. Die amerikanischen GameCube-Spieler lassen das zweite Jump'n'Run-Abenteuer schon in ihren Konsolen rotieren.

Wer's wiederum aufwändiger und düsterer mag, freut sich schon auf *Splinter Cell Chaos Theory*. Sam Fishers drittes Abenteuer beleuchten wir auf Seite 20 und 21 in einem Preview näher. Selbst eine *Ghost Recon 2*-Fassung soll es im nächsten Jahr noch geben. Den stärksten Läufer hebt man sich traditionell für den Schluss auf. So auch Nintendo. *The Legend of Zelda* in realistischem Grafikgewand soll Ende 2005 ein bombastisches Finish hinlegen. Leider ist

noch nicht mehr bekannt, als dass Link einmal mehr mit der Action-Adventure-Konkurrenz den Boden wischen soll. Eines ist somit sicher: Diesen Titel haben sich Spieler auf der ganzen Welt zum Start des GameCube gewünscht. Schade, dass er nun erst so spät loslaufen darf. Weitere Spiele, die noch im Jahr 2005 für den GameCube erscheinen sollen, stellen wir euch übrigens in unserem Preview-Status ab Seite 24 vor.

Der mobile Markt

Die wohl interessanteste Schlacht der letzten Jahre wird aber auf dem Markt für mobile Konsolen ausgetragen werden. Platzhirsch Nintendo bekommt Konkurrenz von Sony. Der PlayStation-Konzern setzt mit der PSP (PlayStation Portable) gezielt auf eine Multimediaplattform, die von Sony-Chef Kutaragi höchstselbst als Walkman des 21. Jahrhunderts bezeichnet wird. Nintendo beauftragte hingegen Würfel-Designer Satoru Iwata die Antwort zu formulieren. Die Doppelstrategie mit zwei Prozessoren und zwei Bildschirmen wurde erst sehr kritisch beäugt. So stand zur E3 2004 zwar das Design fest, doch den Nutzen erkannten zunächst Entwickler, Spieler als auch Nintendo selbst nicht. Mit der ersten echten Vorstellung des Gerätes in Seattle in diesem Jahr nimmt das DS aber Gestalt an.

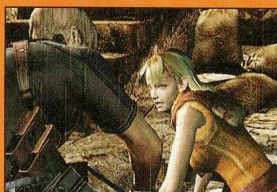
Die einstige "Zweiter-Bildschirm-als-Karte-Enttäuschung" wurde durch Titel wie *Advance Wars DS* wettgemacht. Das Strategiespiel nutzt konsequent alle neuen Features der Konsole. Gesteuert wird mit dem mitgelieferten Stylus

Resident Evil 4

Die Exklusivsicherung der betagten *Resident Evil*-Serie sollte dem GameCube das bunte Kinderimage nehmen. Allerdings schlugen die Neuauflage des Originals und auch *Resident Evil Zero* nicht so ein, wie von Nintendo erhofft. Erst Teil 4 sorgt für großes Aufsehen und hat das Potential des Hardware-sellers.



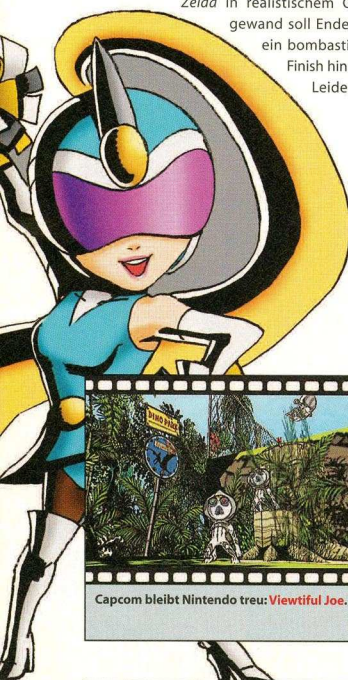
Der bekannte Raccoon-Cop Leon sucht diesmal die **Präsidententochter** in Rumänien.



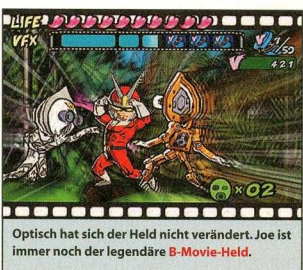
Im Spiel übernehmt ihr auch die Präsidententochter, mit der ihr die **Umgebung erkundet**.



Auf dicke **Bosskämpfe** muss nicht verzichtet werden, wie ihr seht.



Capcom bleibt Nintendo treu: **Viewtiful Joe**.



Optisch hat sich der Held nicht verändert. Joe ist immer noch der legendäre **B-Movie-Held**.



Metroid Prime Hunters auf dem DS. Der eine Screen wird als Karte genutzt, der Stylus dient zur Steuerung.



(Plastikstift) auf dem Touchscreen, was einem Strategiespiel sehr zu gute kommt. Der obere Bildschirm wird mehrfach genutzt. Einmal zur Darstellung der Kampfanimationen und zum anderen etwa, wenn es Luftenheiten zu befehligen gilt. Allerdings bietet nicht jedes Spiel solche Verwendungsmöglichkeiten und so

muss mit verrückten Experimenten gerechnet werden, die sicherlich sehr gewagt sind. *Ridge Racer DS* etwa zeigt im Touchscreen ein Lenkrad, dessen Einschlag man durch Berührung festlegt. In der Praxis gestaltet sich diese Steuerung als völlig unausgereift. Namco kündigte nach den ersten Eindrücken der Fachpresse sofort eine normale Kreuzsteuerung an. Selbst Nintendo nimmt von solchen Abenteuern Abstand und nutzt bei *Mario Kart DS* den zweiten Screen bloß als Karte.

Kreativer ist man da schon bei *Yoshi's Touch & Go*. Im oberen Bildschirm sieht ihr stets einen Nintendo-Charakter nach unten schweben, im Touchscreen malt ihr per Stylus Barrieren, die die Flugbahn des Charakters beeinflussen, so dass er möglichst viele Sterne erwischt. Für den Erfolg der Konsole mindestens genauso wichtig wird die Preisgestaltung von Hardware und Software sein. Bei Redaktionsschluss sollte der DS zum US-Start rund 150 Dollar kosten. Die Software sollte

sich auf GBA-Niveau bewegen. Die große Frage ist nun, inwiefern sich Sony am DS-Preis orientiert. Die deutlich teurer herzustellende PSP würde bei einer DS-Orientierung für Sony zunächst ein Verlustgeschäft bedeuten, doch um den von Nintendo zementierten Handheldmarkt aufzubrechen, wird Kutaragi Einbußen in Kauf nehmen müssen. Denn auch eine dicke Mauer kann bröckeln. Der Rammbock mit den PlayStation-Initialen ist stark. 2005 wird also spannend. Mal wieder.

(BS)

GBA als DS-Stütze

Der Handheld-Markt wird für Nintendo auch 2005 eine große Stütze sein. Der Nintendo DS besitzt einen Slot, um auch GBA-Spiele auf dem DS laufen zu lassen. So hat man sich quasi ein Hintertürchen offen gelassen. Wir erinnern uns: Der GBA SP war anfangs auch kaum billiger und verkaufte sich blendend. Warum das DS bei einem eventuellen Scheitern nicht als "neuen GBA" nutzen?

Diese GBA-Spiele werden 2005 auch auf dem DS laufen:

Titel	Hersteller	Release
Metroid (NES Classics)	Nintendo	7. Januar 2005
Zelda II: The Adventure of Link (NES Classics)	Nintendo	7. Januar 2005
Dr. Mario	Nintendo (NES Classics)	7. Januar 2005
Castlevania	Nintendo (NES Classics)	7. Januar 2005
It's Mr. Pants	THQ	Januar
Banjo-Pilot	THQ	Februar
Jimmy Neutron	THQ	Februar
Attack of the Twonkies	ZOO Digital	1. März
Smashing Drive		
Kingdom Hearts: Chain of Memories	Disney/Square Enix	März
Bionicle 2	THQ/Lego	März
Tak 2: Stab der Träume	THQ	März
Advance Guardian Heroes	Ubi Soft	1. Quartal
Disney's Winnie Puuh: Rumbly Tumbly Adventure	Ubi Soft	1. Quartal



Wichtiger GameCube-Verbündeter und auf Seite 62 bereits getestet: **Mega Man**.



Zwar gibt es keine neuen Charaktere, aber frische Umgebungen zum **Filzballschlagen**.



Kostenloses Chatprogramm **Pikto Chat**. Hoffentlich auch bald online!





Große Abenteuer brauchen kleine Helden.



Der größte Held von Hyrule ist auf einmal ganz klein. In seinem neuesten Abenteuer muss Link das zerbrochene Schwert in der Miniaturwelt der Minish People wieder zusammensetzen. Erlebe mit Link ein gigantisches Abenteuer, nutze die magische Minish Cap und schrumpfe auf die Größe deiner kleinen Freunde. Riesig! Im Zelda Limited Edition Pak gibts das Spiel zusammen mit dem Game Boy Advance SP im edlen Gold-Look.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP™
www.nintendo.de

STARFOX

Assault

Der Phönix aus der Weltraumasche!

GCN

Soooo, wir versuchen es jetzt also mit einer Namensänderung, hm? Tja, Pech gehabt Jungs, wir erinnern uns nach wie vor gut an das Spiel, das uns zu seinen Anfangstagen noch als *Starfox: Armada* vorgestellt wurde. Wer schon länger den Weisheiten unserer Zeilen lauscht, wird sich noch an unser erstes Preview erinnern können: Nachdem Rare mit *Starfox Adventures* als letztem Großprojekt für Nintendo vor dem Verkauf an den grünen Klassenfeind noch einmal so richtig den Larry hat raushängen lassen, zog sich big N nach Rares Abgang Namco als Entwickler des nächsten *Starfox*-Titels an Bord. Eine extrem heftige Nachfolge, die Namco da antreten sollte. Und in der Tat waren wir bei der ersten Präsentation von *Armada* schon beinahe geschockt von der erbarmungslosen Unterdurchschnittlichkeit des Titels. Eines war klar: Nintendo konnte es sich nicht erlauben, eine ihrer Kronfiguren in einem dermaßen vor Mittelpracht strotzenden Titel zu präsentieren. Man würde ganz enorm nachlegen müssen!

Mission Complete

Wir nehmen es gleich mal vorneweg: Namco hat es hinbekommen. Es hat zwar eine ganze Zeit lang gedauert, aber mittlerweile



Whoa, whoa! General Pepper könnte ja glatt in *Resident Evil* mitspielen!



Kitsune-Fans dürfen sich freuen: Auch Krystal ist wieder mit von der Partie.



Now featuring: Der Froschkönig und sein junger Prinz, der wie üblich konstant in *Schwierigkeiten* fliegt!

Flügelmann achtern!

Wer erinnert sich hier noch an StarFox? Lylat Wars für das N64? Na? Keine falsche Scheu, jeder endet irgendwann mal als alter Sack. Schaut euch nur mal unseren Posthüttenonkel an, har! Nun, für all diejenigen, die zu Zeiten des absolut erstklassigen Actionspiels für das Nintendo 64 (R.I.P.) noch mit dem Abwerfen ihrer Milchzähne beschäftigt waren: Bereits in *Lylat Wars* konntet ihr mit bis zu vier Zockern aus Fleisch und Blut gegeneinander wilde Deathmatches ausrichten. Zur Wahl standen Arwing, Panzer und (damals allerdings nur als freischaltbares Extra) der Abmarsch zu Fuß mit einem Laserwerfer über der Schulter. Sagen wir's wie es ist: Der *Lylat Wars* Multiplayer-Modus hat kaum jemanden vom Sitz gerissen. Ekelhaft flache und grottenleere 2D-Kampfarenen mit einem viel zu laschen Spielmodus brachten einfach kein echtes Feuer in die Duelle. In *StarFox: Assault* sieht das Ganze schon ein wenig anders aus! Satte Dschungelgebiete für Guerillakämpfe zu Fuß, gewaltige, technische Komplexanlagen für spannende Dogfights in der Luft und zerbombte Wüstenlandschaften für epische Tankgefechte erwarten euch. Als besonderen Bonus gibt es in *Assault* auch einige Co-Op-Modi. So könnt ihr z.B. die Missionen per Spitscreen zu zweit zocken oder die Arwings und Panzer des Hauptspielers als Bordschütze besteigen.



Zu Fuß stehen euch Laserraketen, Blaster, Scharschützengewehre und etliche andere Waffen zur Verfügung.



Im Co-Op-Modus könnt ihr nun endlich mit einem Freund zusammen das Lylat-System unsicher machen!



Im Deathmatch könnt ihr auswählen, ob ihr ein Fahrzeug oder Handfeuerwaffen verwenden wollt.

befindet sich der neueste *StarFox*-Titel in einem erstklassigen Zustand. Die Grafik, anno dazumal noch einer unserer größten Kritikpunkte, kommt jetzt richtig klasse und dem GCN mehr als würdig rüber. Auch Sound und Gameplay können sich endlich sehen lassen. Namco hat sich offenbar gewaltig ein Beispiel an *Lylat Wars* genommen (siehe Box). Eine gute Entscheidung, denn der N64-Titel gehört zum besten, was für die Vorgängerkonsole des Würfels jemals erschienen ist. Wer *Lylat Wars* noch kennt, wird sich in *Assault* sofort zu Hause fühlen. Steuerung und Feeling sind praktisch direkt übernommen worden. Gleiches gilt auch für die Figuren und deren Equipment. General Pepper ist immer noch der Oberbefehlshaber der Streitkräfte des Lylat-Sektors (auch, wenn der gute Hund mittlerweile aussieht wie Ende 80). Viele Jahre sind nach den Vorfällen auf Dinosaur Planet ins Ländle gegangen und die Crew um Fox ist wieder zu ihrem alten Business zurückgekehrt. Der General berichtet dem Starfox-Team um Fox, Peppy, Slippy und Falco von einer merkwürdigen Anomalie in einem weit entfernten Sektor des Lylat-Systems. Nichts bedrohliches,

so hat es den Anschein, aber dennoch zu auffällig, um einfach ignoriert zu werden.

Nun, wir wollen euch an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Sagen wir einfach mal, dass aus der "kleinen Anomalie" ratzfatz eine Bedrohung kosmischen Ausmaßes wird, die nicht nur Lylat, sondern das komplette Universum bedroht! Fox und seinen Mannen bleibt keine andere Wahl, sie müssen sich den Streitkräften der Lylat-Space-Armee anschließen und sich gemeinsam der neuen Bedrohung stellen. Immerhin sind die Jungs

gut ausgestattet. Neben den klassischen Arwings feiert auch der Landmaster-Panzer sein Comeback. Zu Fuß dürft ihr mit euren Fell-Kollegen ebenfalls die Gegend unsicher machen. Namco: Unseren Glückwunsch! Nach einem herzhaften Griff ins Klo doch noch so sehr die Kurve zu packen und ein echtes Spitzenspiel daraus zu stricken zeugt von echter Programmiererklasse. Wir sind schon sehr gespannt auf das fertige Ergebnis! (BK)



Je mehr Gegner ihr in Feuercombos zu Trümmern schießt desto höher fällt euer Highscore aus.



Mit dem C-Stick lassen sich Saltos und Rollen mit Fahrzeugen ausführen.



Bereits *Lylat Wars* konnte auf dem N64 mit einem erstklassigen Lock-On-System aufwarten.



Die Screenshots werden der neuen Grafik nicht gerecht, man muss das Spiel in Bewegung sehen!

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Namco
Internet: www.nintendo.de
Genre: ACT
Erhältlich: Februar 2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Schaut schon sehr viel besser aus als bei seiner Erstvorstellung.

TENDENZ

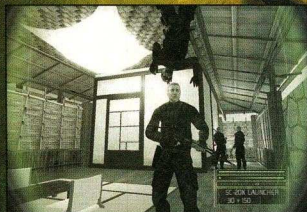


SPLINTER CELL

Chaos Theory

Das nennen wir Arbeitsmoral! Splinter Cell mal drei und trotzdem immer besser.

GCN



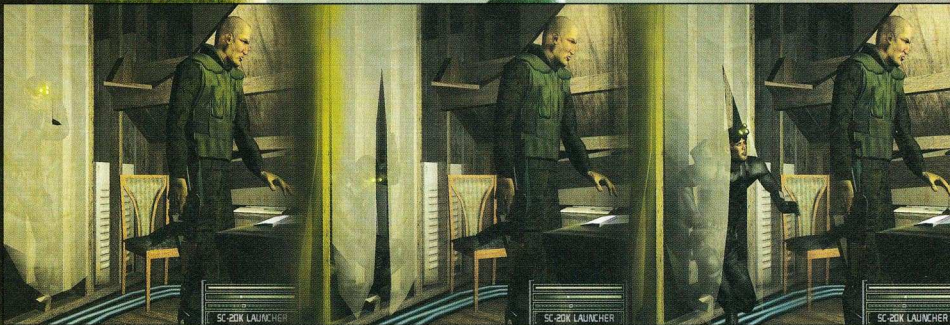
Restlichtverstärker und neue Moves lassen Sam zur absolut tödlichen Waffe werden.

In scheinbar völlig unregelmäßigen Mustern doch etwas Gesetzmäßiges entdecken – damit beschäftigt sich die Chaostheorie. Der nunmehr dritte Teil mit Charaktermime Sam Fisher trägt diesen Titel nicht grundlos. Denn was sich in *Chaos Theory* inhaltlich abspielt, ist zwar typisch Clancy, aber auch sehr verworren. Man stelle sich vor, die Japaner handeln ein bisschen amerikanisch. Sie gründen also eine Spionageabweereinheit, um Bedrohungen gegen das eigene Land abzuwenden. Mit der japanischen Nachkriegsverfassung geht diese Aktion aber nicht

konform. Schnell entfacht zunächst ein Datenkrieg, dann kocht der Ferne Osten. Dass die USA laut Artikel 9 der japanischen Verfassung in einem solchen Fall zur Intervention gezwungen sind, ist nur noch Kosmetik. Fisher ist schon längst auf dem Weg um einen weiteren Weltkrieg zu verhindern...

Hübscher geht's kaum

Wer sich nun wundert, wie Ubi Montreal so fix ein weiteres *Splinter Cell*-Spiel aus dem Hut zaubern können, dem sei gesagt, dass Teil eins und zwei parallel entwickelt wurden, und die



Sam schneidet sich **mucksmäuschenstill** durch eine Plastikfolie um den Bösewicht zu überraschen. Die physikalische und optische Darstellung des Plastiks ist bereits jetzt unglaublich.

Splinter Cell – ein Phänomen

Tom Clancy's *Splinter Cell* kann wohl als die „Marke“ der letzten zwei Jahre bezeichnet werden. Ursprünglich als „ein weiteres Clancy-Spiel“ abgetan, konnte Agent Sam Fisher bei Veröffentlichung auch die härtesten Skeptiker überzeugen. Erstmals bot ein Spiel eine überzeugende „Schleichatmosphäre“, ohne allzu große Schwächen beim ständigen Kampf zwischen Spielbarkeit und Realismus zu zeigen. Der Nachfolger *Pandora Tomorrow* bot zwar wenig Änderungen, konnte aber viele Kritikpunkte verbessern. *Chaos Theory* liegt zeitlich noch näher am Vorgänger, konnte aber auf der E3 2004 schon im Vorfeld mehrere Preise (Best PC-Graphics, Game of the Show, Best Action Adventure Game, Best PC Game und Best Graphics) gewinnen.



Arbeit an Teil drei gleich nach der Fertigstellung von Teil eins begann. Das Gesetz der Serie müsste nun drauf schließen lassen, dass Teil vier schon in Arbeit ist. Doch zuvor wollen wir uns an den viel versprechenden Neuerungen von *Chaos Theory* erfreuen.

Wer den Titel in Bewegung sieht, wird kaum Zweifel dran haben, dass diese Engine *Doom 3* und auch *Half-Life 2* optisch auf die Plätze verweisen wird. Allerdings sind bisherige Präsentationen mit Vorsicht zu genießen. Die liefern allesamt auf Highend-PCs. Die brillanten (das ist ernst gemeint) Lichteffekte sind erschreckend

realistisch. Eben lief Fisher noch über trockene Steine, dann beginnt es plötzlich zu regnen und die Steine schimmern und glänzen – ja, es ist kaum von einer Filmszene zu unterscheiden. Diese neuartigen Grafikeffekte sollen nicht nur protzen, sondern wurden auch sinnvoll ins Gameplay eingearbeitet. Da steht etwa ein Wächter hinter einer japanischen Papierwand. Sam sieht dessen Schattenbild, schleicht heran und bricht mit den Fäusten durch das Pergament, um den Schergen zu packen.

Fisher kann in *Chaos Theory* aber auch anders: Nun tritt er etwa Türen ein. Bevorzugt

natürlich, wenn sich dahinter eine Wache aufhält. Im nächsten Moment wird aus dem Schleichgott ein waschechter Rambo. In einem Innenhof stehen Sam mehrere Gegner gegenüber. Nummer eins schaltet er mit dem neuen Messer aus, springt dann hinter einen Fels und wirft eine Granate, die einen weiteren Kontrahenten erledigt. Die zwei verbliebenen Gauner erledigt Sam mit der Pistole. Solche Szenen sind möglich, da ihr von nun an eure Waffen über eine Einblendung in der Bildschirmitte wählen könnt. Ihr kennt das schon aus dem MP-Modus von *Pandora Tomorrow*. Absolut unerreichbar sind bisweilen die Szenen, in denen Fisher eine Wache von einem Turm über das Gelände zert und in die Tiefe stürzen lässt. Ein erweitertes Ragdoll-System macht so etwas möglich.

Messer-Sam

Das erwähnte Messer kann Sam im Übrigen nutzen, um Folien und Papierwände aufzuschlitzen. Neu ist auch das „Lärm-O-Meter“, das anzeigt, ob sich euer Agent lautlos bewegt. Spielerischer Höhepunkt dürfte der neue Ko-Op-Modus werden. Die Einzelspielerkampagne darf dann auch zu zweit geockt werden. Dabei rennt ihr nicht nur nebeneinander her, sondern helft euch aktiv. Räuberleiten an Mauern sind dabei nur eine abgefahrne Sache, die Ubi uns verspricht. In Bezug auf *Splinter Cell: Chaos Theory* haben wir aber kaum Sorge. Schaut man sich die Verbesserungen an und vor allem die famosen Vorgänger des Spiels, ist ein Megahit eigentlich vorprogrammiert. Auf Sam Fisher ist eben Verlass.

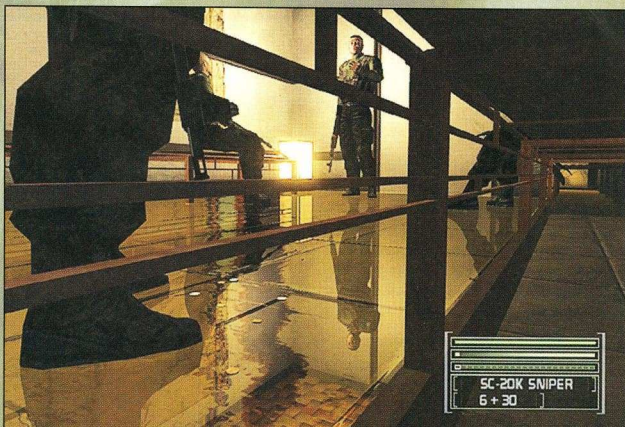
(BS)



Fisher hat im dritten Teil sogar eine neue Frisur. Sehr schick und cool.



Bei Regen verändert sich die Umgebung optisch völlig! Alles glänzt und reflektiert.



Man achte auf Details wie die Münzen unten im Bild. *Splinter Cell* wird wieder zur Grafikmacht.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft Montreal
Internet:	www.splintercell.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q1/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Sam Fisher spricht für sich selbst. Super!

TENDENZ



Böse Nachbarn

Nachbarschaftsstreit, live im TV-Sessel ansäßen, die Toilette verstopfen oder das Haustier quälen – alles, was den Nachbarn seine gute Kinderstube vergessen lässt, ist erlaubt und bringt Quote. Die gilt es nämlich als nach Rache-düstender Nachbar Woody in JoWoods Comic-Spiel zu erreichen. Alles, was ihr tut, wird für eine Show gefilmt. Tolle Idee, seinen persönlichen

Grimm umzusetzen, nicht wahr. Koch Media bringt das ehemalige PC-Spiel als die "erste interaktive Reality-TV-Show" auf die Konsole. Erfreulich ist der angepeilte Preis von knapp 20 Euro. Damit zeigt Koch Fairness, statt den Titel zum Vollpreis in die Läden zu stellen, denn *Böse Nachbarn* wird sicher kein richtungsweisendes Spiel, sondern eher ein leckerer Snack für Cube-Spieler. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Koch Media
Hersteller:	JoWood
Website:	www.kochmedia.de
Genre:	GSK
Erhältlich:	11.02.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Lustiges Ex-PC-Spiel zum Budgetpreis.

TENDENZ



Fire Emblem

Was für ein Glück, dass wir GameCube-Besitzer nun auch in den Genuss des Bombast-Rollenspiels gelangen werden! Das Skill-basierte Levelsystem wurde aus den alten Originalen übernommen, was für euch eine Auswahl aus verschiedenen Charakterfähigkeiten und einer „Überfertigkeit“ bedeutet. In der Theorie dürfte so also auch beim zweiten

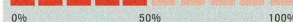
Durchspielen für ausreichend Abwechslung gesorgt sein. Neuerdings dürfen manche eurer Einheiten sogar „transformieren“ oder gegen-erischen Einheiten knappe Befehle geben. Das hört sich alles sehr chaotisch an, verspricht aber auch einige Schlachten, die vor strategischem Denken nur so brummen. Ihr dürft euch also freuen. (CS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Intelligent Systems
Website:	www.nintendo.de
Genre:	RP
Erhältlich:	01.06.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Nicht schlecht, aber noch ziemlich gewöhnungsbedürftig.

TENDENZ



Geist

Im Körper einer „Geister-Kommandoeinheit“ düst ihr in *Geist* durch die verwinkelten Gänge eines unterirdischen Komplexes und erschreckt jeden, der euch begegnet bis zum Rande des Exitus. Das ist notwendig, damit ihr die Körper der Lebewesen, die euch auf eurem Weg begegnen, in Besitz nehmen könnt. Wachen öffnen euch mit ihren Keycards Türen, Ratten krie-

chen durch abgeschottete Plastiklabyrinth und Mechaniker reparieren Aufzüge – denn durch Wände schweben könnt ihr trotz eures körperlosen Zustandes leider nicht. Das extrem Rätsel-lastige Actionspiel weist immer noch kleine Fehler wie eine unnötig tappige KI auf, doch Nintendo zeigt sich zuversichtlich, diese Probleme bis zum Release restlos behoben zu haben. (CS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	n-Space
Website:	www.nintendo.com
Genre:	EGO
Erhältlich:	01.03.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Innovative Idee mit Gruselfaktor... für euren Gegner!

TENDENZ



Mortal Kombat: Deception

Wohl *Mortal Kombat: Deception* kommt mit einem Story-Modus, einem Schachspiel, einem Tetris-Verschnitt, interaktiven Arenen und wir sind ziemlich sicher, dass es auch eure Schuhe polieren kann. Mal abgesehen davon, bekommt ihr natürlich noch eure Lieblingekämpfer und einige alte Favoriten, die die Fans der Serie schon verschollen geglaubt haben. Neben den neuen

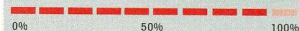
Kämpfern sind natürlich auch die interaktiven Arenen eines der Highlights des Spiels. Zerstört ihr in einem Museum einen Glaskasten mit einem Schwert darin, könnt ihr eben dieses aufheben und damit ordentlich austeilen. Die bereits erhältliche PS2-Version wurde übrigens in unserem Schwestermagazin *Play Games* mit stolzen 85% bewertet. (CS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Midway
Website:	www.midway.com
Genre:	BEU
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Unzählige Schmankerl, Fäuste und fliegendes Blut. Was will man mehr?

TENDENZ



Call of Duty: Finest Hour

Authentizität – bei *Call of Duty* das A und O. Mit der Umsetzung der namhaften PC-Franchise haben sich Spark Unlimited eine harte Bürde auferlegt, die nach unseren Ersteindrücken etwas zu schwer war. Wir spielten den Titel in London Probe und empfanden ihn als etwas hektisch. Dennoch präsentiert sich die Rundreise durch den Zweiten Weltkrieg als sehr solide und

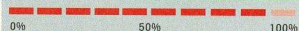
schnell. Leider verkommt die einst so intensive Action auf der Konsole zur Schießbudenübung. Sehr interessant sind aber die zu spielenden Charaktere. Mit einem farbigen Panzerfahrer des farnosen "Black Panther Bataillon" wird inhaltlich ein sehr innovatives Thema für ein Spiel aufgegriffen. Ein Award-Kandidat wird *Call of Duty* sicher nicht mehr werden. Trotzdem: Stiiilll gestanden! (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Unlimited Spark
Website:	www.callofduty.com
Genre:	EGO
Erhältlich:	Dezember 2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Harter Weltkriegs-Shooter mit leichtem Schießbudencharme.

TENDENZ



StarCraft: Ghost

StarCraft: Ghost könnte nach *Duke Nukem 4 Ever* und *Daikatana* die Bronzemedaille im "Sich-ständig-verschieben" gewinnen. Nach Bill Ropers Weggang von Blizzard wurde es um StarCraft: Ghost recht ruhig. Geplant war, mit der attraktiven Nova eine echte Alternative zu erhältlichen Schleichspielen zu veröffentlichen. Die bisher gezeigten Szenen waren auch mehr als

viel versprechend. Die Actionwerdung der Strategieserie hat viel Potential und mit Nova hat Blizzard ein echtes Wahrzeichen geschaffen. Wir können nur hoffen, dass das PC-Spiel *World of Warcraft* bald fertig ist und die dann frei verwendete Energie der Softwareschmiede an der Küste Kaliforniens wieder komplett in StarCraft: Ghost investieren werden kann. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Blizzard
Website:	www.blizzard.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Ein echter Hit in spe. Wenn er denn bloß fertig würde!

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 Nintendo und Electronic Arts sind derzeit die uneingeschränkten Herrscher über den GameCube. Übrigens scheint Nintendos Konga-Experiment geglückt zu sein. Zwar ist die Trommelei kein Verkaufshit wie Sonys EyeToy oder SingStar, doch angenommen wurde das ungewöhnliche Musikspiel allemal. Also, viel Spaß beim Weitertrommeln!



GameCube Top 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
1	-	NFS Underground 2	EA	90%
2	-	Paper Mario: Äonentor	Nintendo	92%
3	-	Donkey Konga	Nintendo	87%
4	-	HdR: Das dritte Zeitalter	EA	84%
5	-	Tony Hawk's Underground 2	Activision	91%
6	-	WWE: Day of Reckoning	THQ	83%
7	-	FIFA Football 2005	EA	84%
8	4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%
9	-	The Urbz: Sims in the City	EA	81%
10	-	Animal Crossing inkl. MK 59	Nintendo	85%
11	-	Beyond Good & Evil	Ubi Soft	90%
12	-	Mario Party 5 (Players Choice)	Nintendo	77%
13	-	NBA Live 2005	EA	86%
14	-	Sonic Mega Collection	Sega	74%
15	-	Digimon Rumble Arena 2	Atari	63%
16	-	Sonic Heroes	Sega	90%
17	-	Terminator 3: Redemption	Atari	76%
18	-	FF Crystal Chronicles	Nintendo	87%
19	-	S. Mario Sunshine (Player's C.)	Nintendo	94%
20	-	Soul Calibur 2 (Player's C.)	EA	89%

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	Zelda: Collector's Edition	Nintendo	GameCube
2	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
3	FF: Crystal Chronicles	Square Enix	GameCube
4	Harvest Moon: Wonderful	Natsume	GameCube
5	Spyro: A Hero's Tail	Eurocom	GameCube
6	Super Bust a Move	Taito	GameCube
7	Zoo Cube	Flying Tiger	GameCube
8	Tak und die Macht des Juju	Eurocom	GameCube
9	Super Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
10	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GameCube

Lutz und Bärbel Röhle (44 u. 46) Herdorf

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
1	-	Legend of Zela: The Minish Cap	Nintendo
2	-	Pokémon Blatgrün	Nintendo
3	-	Pokémon Feuerrot	Nintendo
4	10	Shrek 2	Activision
5	-	Findet Nemo	THQ
6	-	Spider-Man 2	Activision
7	1	Pokémon Rubin	Nintendo
8	6	Pokémon Spahr	Nintendo
9	4	NES Classics The Legend of Zelda	Nintendo
10	5	Sword of Mana	Nintendo

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Paper Mario: Thousand	Nintendo	Nintendo
2	Metroid Prime 2: Echoes	Retro Studios	Nintendo
3	Donkey Konga	Nintendo	Nintendo
4	The Incredibles	Heavy Iron	THQ
5	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
6	Mario Power Tennis	Nintendo	Nintendo
7	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
8	Pikmin 2	Nintendo	Nintendo
9	Tak 2: The Staff of Dreams	Avalanche S.	THQ
10	Mario Kart: Double Dash!!	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 Text lesen!

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

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

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

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

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

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

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 angereizt!

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:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

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

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 €	Ausgabe 8/02: 73%

FAZIT

16 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

17 **BEWERTUNG 87%**

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 Prince of Persia: Warrior Within

- 2 Metroid Prime 2: Echoes

- 3 Spyro: A Hero's Tail

Buch: Videospiele Jahrbuch

Film: Traffic

CD: Velvet Revolver: Contraband

Und sonst? Hat jetzt drei

Regionalprogramme.



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Prince of Persia: Warrior Within

- 2 Metroid Prime 2: Echoes

- 3 Tales of Symphonia

Buch: Sinn: Ist Deutschland noch zu retten?

Film: Tricks

CD: Green Day: American Idiot

Und sonst? Belegt das triste

Novemberwetter mit einem Fluch.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Paper Mario 2

- 2 Prince of Persia: Warrior Within

- 3 Metroid Prime 2: Echoes

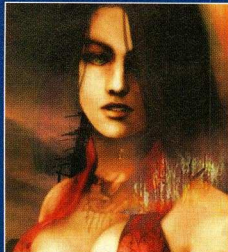
Buch: A. Kipp: Fröhliches Weihnachtsbasteln

Film: Die Vergessenen

CD: Social Distortion: Sex, Love & Rock'n'Roll

Und sonst? Wartet sehnsüchtig auf sein

Nintendo DS.



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Große Haie, kleine Fische

- 2 Spyro: A Hero's Tail

- 3 Tales of Symphonia

Buch: Das Sommerhaus

Film: Mulan 2

CD: Der Zwergermarsch

Und sonst? Wechselt von Halb- zu

Vollmilch!



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 Goldeneye: Rogue Agent

- 2 Prince of Persia: Warrior Within

- 3 Herr der Ringe: DDZ

Buch: Resident Evil Apocalypse

Film: Die Vergessenen

CD: Nigredo: Diary of Dreams

Und sonst? Will zurück nach Japan.

Jetzt.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Metroid Prime 2: Echoes

- 2 THUG 2

- 3 Herr der Ringe: DDZ

Buch: Resident Evil Apocalypse

Film: Die Vergessenen

CD: Rhapsody: The Dark Secret

Und sonst? Streicht schon mal seine

neue Bude.



Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 Prince of Persia: Warrior Within

- 2 Herr der Ringe: DDZ

- 3 Metroid Prime 2: Echoes

Buch: David Ferring: Konrad der Krieger

Film: Body Melt

CD: Feindflug: Himschlicht

Und sonst? Wurde mit dem Begriff des

"Kniesackens" bekannt gemacht.



METROID PRIME 2

Echoes

Samus Aran in neuer Mission! Wie schlägt sich das Spiel gegen den Vorgänger?

GCN



Die eigentümliche **Steuerung** ist zwar ungewöhnlich, funktioniert hier aber wirklich gut.



Solche **Half-Pipe**-ähnlichen Strukturen kommt man nur als rasender Morph Ball hinauf.



Mehrere Ziele auf einmal **anvisieren** – das kann Link mit seinem Bumerang auch!



Die **Farbe** der Türen gibt an, welche Waffe nötig ist, um sie zu öffnen.



In der Dunklen Welt gibt es als Gegner eine **Dunkle Samus** – na, wer hätte das gedacht...

Es ist bestimmt nicht leicht, den Nachfolger zu einem der brilliantesten Videospiele aller Zeiten aus dem Hut zu zaubern. Kann man ein Spiel wie *Metroid Prime* überhaupt toppen? Und wenn ja, wie? Nun, die Entwickler von Retro Studios gingen da eher auf Nummer sicher: Auf irgendwelche heiklen Experimente oder Verschlimmbesserungen wurde verzichtet, stattdessen setzte man auf bewährte Qualitäten. Somit ist *Metroid Prime 2: Echoes* seinem Vorgänger sehr ähnlich, ja nahezu identisch. Was den Nachfolger natürlich automatisch zu einem exzellenten Spiel macht.

Gut bleibt gut

Also alles wie gehabt: Aus der Ego-Perspektive betrachtet, läuft ihr mit Samus Aran durch fremde Welten. Die bei Konsolen-Shootern übliche Steuerung mit den zwei Analogsticks gibt es hier nicht: Samus wird mit dem linken Stick gesteuert, mit Druck auf L heftet sich der Zielcursor an die Gegner. Der C-

Stick hingegen wird zur Auswahl von Waffen verwendet. Oder genauer gesagt, für die verschiedenen Variationen der Standard-Kanone. Zudem kann sich Samus zu einer Kugel zusammenrollen und in dieser Gestalt nicht nur durch enge Tunnel rollen, sondern auch Bomben legen oder springen. Den größten Teil der Bewaffnung müsst ihr allerdings erst noch finden. Und daraus ergibt sich der Spielablauf – bestimmte Bereiche könnt ihr erst betreten, wenn ihr die dazu notwendige Ausrüstung gefunden habt. Somit ist also viel Suchen und Erforschen angesagt. Apropos, Erforschen: Zu diesem Zweck stehen Samus mehrere Visoren zur Verfügung, mit der sie die Umgebung absuchen kann. Ein Scanner liefert Informationen für die

Datenbank und aktiviert Schalter, weitere Sensoren und gar ein Echolot zeigen euch mehr, als man mit bloßem Auge sehen kann.

So weit also nichts Neues – in diesen Punkten unterscheidet sich *Metroid Prime 2: Echoes* vom Vorgänger nur durch Kleinigkeiten. Es gibt die eine oder andere neue Waffe, neue Visoren (wie eben das erwähnte Echolot, welches auf Schallwellen und deren Reflexion basiert), ansonsten blieb im



Aus zwei mach drei!

Der Umstieg von 2D auf 3D gelingt nicht immer reibungslos. Denn die dritte Dimension ist mehr als nur ein Grafikeffekt, es ergeben sich auch ganz neue, spielerische Möglichkeiten. Die Kunst liegt darin, diese neuen Möglichkeiten zu nutzen, dem 2D-Original aber möglichst treu zu bleiben. Kein einfaches Unterfangen, aber es gibt ein paar Spiele – neben *Metroid Prime* natürlich –, die den Sprung in die dritte Dimension inhaltlich und spielerisch perfekt gemeistert haben.



Für den Morph Ball gibt es wieder viele pfiffige **2D-Abschnitte** mit ein paar Rätselen.



Das Tor des Tempels steht im festen Schutz dreier Schlösser. Die Schlüssel zu den Schlössern liegen in dieser Region der Finsternis verborgen.

Erst waren es die Chozo, jetzt die **Luminoth**, die auf Samus' Hilfe angewiesen sind.



Um den Eingang zum Tempel zu öffnen, müssen erst drei **Schlüssel** gefunden werden.



Super Mario 64
(1996, N64)



Zelda: Ocarina of Time
(1998, N64)



Prince of Persia: The Sands of Time
(2003, GC / PS2 / Xbox)



Ninja Gaiden
(2004, Xbox)



Scannen von Objekten und Lebensformen füllt eure Datenbank mit Infos und Hintergründen.



Solche **Hologramme** haben verschiedene Auswirkung. Da sind wirkliche Überraschungen dabei!



Solche "Kuppeln" sind sichere **Schutzzonen**. Außerhalb dieser Grenzen wird euch Energie abgezogen!



Platsch! Wer den schleimigen Wesen in der Dunklen Welt zu nahe kommt, braucht einen Scheibenwischer.

Grunde alles beim Alten. Den größten Umbruch gab es im Leveldesign. So gibt es nun zwei parallele Welten, eine Lichtwelt und eine Schattenwelt. Beide sind zumindest vom Aufbau her zum großen Teil identisch, der Wechsel zwischen ihnen erfolgt über hier und da platzierte Dimensionstore. Wie man sich schon denken kann, sind die beiden Welten auch spielerisch miteinander verstrickt: Wenn ihr beispielsweise in der Dunklen Welt etwas ändert, hat das auch Auswirkungen auf die Helle Welt. Auch die Waffen sind von der jeweiligen Umgebung betroffen: Der Light Beam ist gegen Kreaturen der Dunklen Welt natürlich ungleich wirksamer als der Dark Beam. So wird euer Orientierungssinn stark gefordert, wenn zum Beispiel das nächste Ziel nicht erreichbar ist und ihr erst in die Dunkle Welt wechseln müsst, um dann am Zielort wieder in die Helle Welt zurückzukehren.

Perfect Dark

Das Gemeine an der Dunklen Welt ist, dass ihre Atmosphäre äußerst tödlich ist und euch Energie raubt. Nur innerhalb von Schutzzonen – leuchtende Sphären mit ein paar Metern Durchmesser – seid ihr sicher und könnt wieder Energie tanken. Einige dieser Schutzzonen sind permanent aktiv, andere werden durch Beschuss aktiviert und verschwinden nach einiger Zeit wieder. So hechtet ihr also von einer Schutzzone zur anderen, was aber mitnichten in einen hektischen Spießbratenlauf ausartet, sondern wirklich für Spannung sorgt.

Aus technischer Sicht kann man vor *Metroid Prime 2: Echoes* nur auf die Knie fallen. Im direkten Vergleich zum Vorgänger sieht es noch einen Tick besser aus, dank hochwertigerer Texturen, detaillierteren Charaktermodellen und ausgefeilteren Effekten. Nicht ganz so superb ist das Leveldesign, denn hier gab es im Vorgänger mehr optische Abwechslung. Insbesondere die Dunkle Welt sieht über weite Strecken immer gleich aus, nämlich dunkel. Die Helle Welt hat da

schon mehr zu bieten, aber auch hier hätte ein etwas größeres Farbspektrum für mehr Variation gesorgt. Kein Gemecker hingegen für den Sound: Die Musik passt wieder perfekt zum Spiel und sorgt für eine einzigartige, beklemmende Atmosphäre. Auch die Soundeffekte sind wieder Spitzenklasse und rieseln bei entsprechender Soundanlage in feinstem Dolby Pro Logic II-Sound aus den Boxen. Ein wichtiger Hinweis noch: Das Spiel läuft ausschließlich im 60 Hz-Modus! Zwar sollten die meisten Fernseher damit keine Probleme haben, aber bei einigen älteren Modellen kann es zu bösen Überraschungen kommen.

Pflichtkauf!

Metroid Prime 2: Echoes hat es etwas schwer, da es sich gegen einen übermächtigen

Multiplayer

Viele Spieler haben ihn gefordert, nun ist auch ein Multiplayer-Modus drin. Allerdings kein sehr aufwändiger: Weder Online- noch LAN-Modus sind vorhanden, lediglich ein Split-screen für bis zu vier Spieler. Zwar hat man sich um Einbindung der *Metroid*-typischen Spielelemente bemüht, im Kern ist es aber doch nicht mehr als einfaches Deathmatch. Somit erfüllt der Multiplayer-Modus lediglich den Anspruch der Vollständigkeit, aber eine wirkliche Bereicherung stellt er nicht dar. Wobei sich die Frage stellt, ob ein Spiel wie *Metroid* überhaupt einen Multiplayer-Modus braucht...



Vorgänger behaupten muss. Der "Wow!"-Effekt, die Überraschung und die Faszination des Neuen sind beim zweiten Teil nicht mehr vorhanden, so dass es einen nicht mehr so aus den Latschen haut, wie seinerzeit *Metroid Prime*. Ganz oben wird die Luft halt dünn, doch für sich genommen ist auch *Metroid Prime 2: Echoes* ein fantastisches Spiel, das die restliche Softwarepalette in die Schranken weist und ganz oben auf den Wunschzettel gehört! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

EGO	ADV
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Retro Studios
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- ➔ riesiger Umfang
- ➔ neue Gimmicks, neue Visoren
- ➔ verbesserte Grafik
- ➔ läuft nur bei 60 Hz

ALTERNATIVE

Goldeneye: Rogue Agent	EA
ca. 60 €	Ausgabe 1/05: 77%

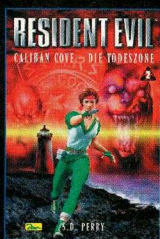
FAZIT

Würdiger Nachfolger des Über-Spiels. Wer's nicht kauft, ist selbst Schuld!

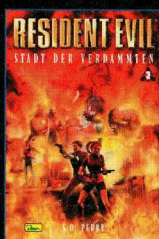
BEWERTUNG 93%



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



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



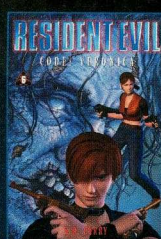
S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 3:
Die Stadt der Verdammten, € 9,95, ISBN 3-89748-669-5



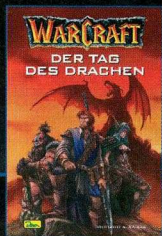
S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 4:
Das Tor zur Unterwelt, € 9,95, ISBN 3-89748-692-X



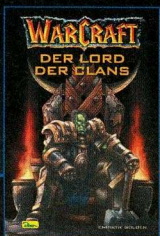
S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 5:
Nemesis, € 9,95, ISBN 3-89748-693-8



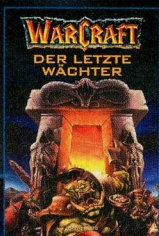
S.D. Perry: RESIDENT EVIL Band 6:
Code: Veronica, € 9,95, ISBN 3-89748-694-6



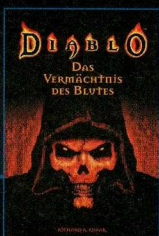
Richard A. Knaak: WARCRAFT
Band 1: Der Tag des Drachen, € 9,95, ISBN 3-89748-700-4



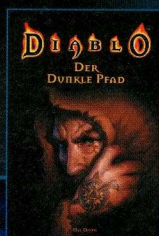
Christie Golden: WARCRAFT Band
2: Der Lord der Clans, € 9,95, ISBN 3-89748-701-2



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



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

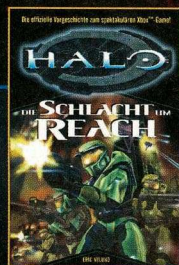


Mel Odom: DIABLO Band 2:
Der Dunkle Pfad, € 9,95, ISBN 3-89748-704-7

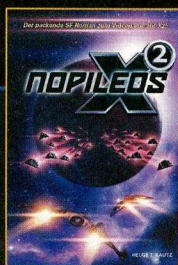


Richard A. Knaak: DIABLO Band
3: Das Schattenreich, € 9,95, ISBN 3-8332-1042-7

SPEKTAKULÄRE ROMANE ZU VIDEOGAME-BESTSELLERN



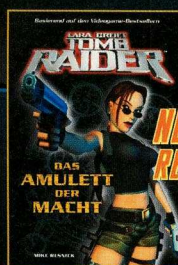
Eric Nylund: HALO Band 1:
Die Schlacht um Reach, € 9,95, ISBN 3-89748-820-5



Helge Kautz:
X2 - Nipileos, € 9,95, ISBN 3-8332-1041-9



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



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

ÜBERALL IM BUCHHANDEL



TALES OF SYMPHONIA

Endlos-RPG-Saga im Anime-Look!

GCN

Eigentlich beginnt der Tag für Chefheld Lloyd ganz harmlos. Aufgestanden, Zähne geputzt, Schwertgürtel angeschallt, kurz noch ein Sandwich zwischen die Kiemen gesetzt (siehe Kasten) und ab geht's in die Dorfschule. Da Lloyd nicht unbedingt der

aufmerksamste aller Studenten ist, hat er dort die Deppenecke praktisch gepachtet. Auch heute darf er der Lektion des Tages wieder stehend beiwohnen: Offenbar befindet sich die Welt Sylvarant im Wandel. Die Heimat von Lloyd und seinen Mitdörflern leidet immer mehr

unter dem stetig geringer werdenden Fluss an Mana aus dem Zentrum der Erde. Mana ist nicht nur die mystische Energie, aus der die Magier und Heiler Sylvarants ihre optisch atemberaubend spektakulären Zaubereien weben, sondern auch das Lebensblut der Natur. Ohne einen



Hack and Slay!

Im typischen RPG teilen die guten Jungs der Zockerparty für gewöhnlich ordentlich was auf die Göschen von Ork, Drache, Dämon & Co. aus. Kein Wunder also, dass ein gutes Kampfsystem ein absolutes Muss für ein klasse Rollenspiel ist. *Tales Of Symphonia* hat gerade in diesem Gebiet ordentlich Saft im Bizeps! Wann immer ihr euch in ein Duell stürzt, wechselt das Spielgeschehen auf ein flaches 3D-Kampffeld, in dem ihr euch völlig frei bewegen könnt. In bester Beat'em-Up-Manier attackiert ihr dann mit euren Klingen in Echtzeit eure Feinde, während sich entweder der Computer oder ein weiterer Mitspieler um die Kontrolle der restlichen Charaktere kümmert. Zur Wahl stehen euch neben etlichen Angriffskombinationen und Defensivmanövern auch einzelne Spezialattacken bis hin zu planetenbrechenden Compound-Teamattacken. Wer sauber kämpft, wird belohnt: Pariert ihr anständig, kämpft mit Taktik, Verstand und Vorsicht und lasst zünftige Fleischfetzercosmos am Stück sehen, erhaltet ihr Grade-Punkte. Die lassen sich im Laufe des Spiels immer wieder gegen extrem nützliche Items eintauschen. Spart ihr sie fleißig auf, könnt ihr damit nach dem ersten Durchspielen sogar einige Cheats einkaufen! Doch Obacht: Wer dann Hink in der Faust einen all zu derben Kampfbrei zusammenschustert wird auch schon mal mit Grade-Abzügen bestraft!



Lloyd rockt die Hütte mit einem heftigen Tempest-Überkopf-Spezialmanöver.



Sollte eure Attacke gar zu sehr als ein deftiger Griff ins Klo enden, hat Raine ein paar Klasse Heilsprüche in petto!



Compound-Teamattacken gehen ab wie ein Zäpfchen! Unser Redaktionsfavorit ist die Tigerklinge / Blitz-Combo.



Zu Beginn des Spiels tippeln wir noch von A nach B. Alle Gegner sind dabei immer sichtbar.

konstant-üppigen Strom der arkanen Kraft würde Sylvarant über kurz oder lang verwitern und absterben. Keine besonders tollen Zukunftsaussichten also. Doch glücklicherweise hockt die Lösung des Dilemmas nur einen Sitz weit entfernt: Colette. Ein junges, naives aber herzensgutes Mädchen und Dorfkollegin von Lloyd und seiner Gang. Ihres Zeichens die Auserwählte Sylvarants, jenes legendäre Geschöpf, das durch eine heilige Reise durch die Welt nicht nur die Form eines Engels annehmen, sondern dabei auch noch die Regeneration der nach Mana flehenden Erde einleiten soll. Und natürlich wird Lloyd sie nicht alleine ziehen lassen!

Mana Tour 2004

Wir haben uns nebeneinander auf unsere Zockercouch gepflanzt, uns mit Controllern bewaffnet und uns einen Wolf gedaddelt. Doch so sehr wir uns auch gegenseitig in die Story reingesteigert haben... sie wollte einfach nicht so recht beißen. Klar, sie

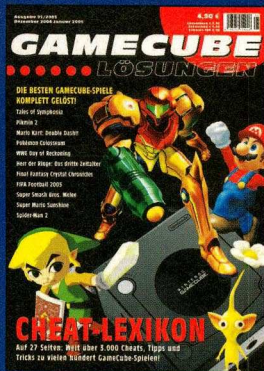


Bis ihr dieses Bild zu sehen bekommt, sind gute 150 Stunden fällig!

TEST

Probleme?

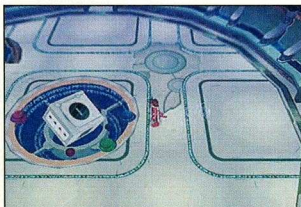
Wer unserer Kaufempfehlung folgt und *Tales of Symphonia* in seine Sammlung einreicht, könnte schon bald in Schwierigkeiten stecken. Doch keine Angst, wir helfen euch da raus! Ein ausführliche Komplettlösung und nützliche Cheats erwarten euch in der aktuellen **GameCube Lösungen**. Ab sofort im Handel!





Lloyd ist ein Held mit einer tragisch-mysteriösen Vergangenheit...

wartet mit einigen netten Twists und Turns auf. Sie hält auch das Spiel zur Genüge am Leben. Aber trotzdem haut sie einfach nicht so rein, wie man es von einem RPG-Meisterwerk erwartet. Viele der Dialoge wirken ganz einfach hölzern und verwirrend. Obwohl das Spiel ein herrlich warmes, lebendiges Flair hat, mag es den ausführenden Fingersportler ganz einfach



Ein paar Insidergags müssen natürlich auch im Hause Namco drin sein!

nicht so recht in seinen Bann ziehen. Die Atmosphäre von ToS erinnert uns an einen sanften Kirschblütenommer im japanischen Hochland. Exkursionen in andere Stimmungen unternimmt das Rollenspiel nur sehr selten. Kein Wunder also, dass Freunde des fernöstlichen Zockvergnügens hier nicht nur aufgrund des weich gezeichneten Anime-Gravikstils voll auf ihre Kosten kommen. Und das reichlich! Ein dermaßen umfangreiches RPG ist uns schon lange nicht mehr unter die Augen gekommen. Sollten ihr nicht komplett durchrennen und jede einzelne der 17 Quadrillionen Sidequests lösen wollen, kommt ihr locker über die 150 Stunden raus!

Farben-Pracht!

Es steckt ordentlich Mühe und Herz in *Tales of Symphonia*. Das kann man an jeder Ecke erkennen. Sei es nun die weiche, warme Optik, die passend-anschmiegsame Soundkulisse oder das hochgeniale Echtzeit-Beat'em-Up-Kampfsystem (siehe Kästen). Mit jeder Stunde, die ihr spielt, werdet ihr neue Kampffähigkeiten, Titel, Items, Kochrezepte und Spezialattacken für eure Charaktere entdecken. Die Möglichkeiten – gerade für Zocker mit ausgeprägtem Forscherdrang – sind absolut endlos. Schade nur, dass eben der Gehalt der Story keinen RPG-Feinschmecker mehr vom Sitz reißen kann. Aber deswegen rutscht uns nicht das Brötchen vom Burger. *Tales of Symphonia* wird euch wochenlang vor den Würfel fesseln! Ein tolles RPG und eine echte Bereicherung für das GCN-Lineup. (BK)



Lloyd ist zwar ein Teenager, doch dank der Kugelrune bereits ein mächtiger Krieger.

Ruhr-Pott

Kochutensilien helfen nicht nur bei vor Hunger revoltierenden Zockredakteuren sondern machen sich auch im Rucksack patrouillierender Abenteurer gerne breit. Und das aus gutem Grund. Denn gerade zu Beginn des Spiels, wenn Kohle noch knapp ist, werdet ihr gerne einen Bogen um die noch teuren Heil-Äpfel-Gels machen. Da es mit weißer Magie zum Start allerdings ebenfalls dünn aussieht, bleibt euch nur das effektive Schwingen des Kochlöffels. Zutaten wie Brot, Reis, Hühnerfleisch oder Salz und Pfeffer sind günstig und können leicht zu Sandwiches, Risotto, Fleischplatten & Co. verarbeitet werden. Das bringt für wenig Kohle HP für die gesamte Party. Allerdings haben unsere Jungs und Mädels kein Interesse daran, bei den Weight Watchers zu landen: Gefüttert werden kann immer nur ein Mal pro ausgefochtenem Kampf.



Wenn irgendwo eine Sau dampft oder ein Fisch röstet, ist der Wunderkoch mit frischen Rezepten nicht fern!

Ausgelatscht

In *Tales of Symphonia* werdet ihr gewaltig durch die Botanik wandern. Gerade gegen Ende des Spiels stehen öfters mal ganze Welttourneen eurer Party an. Doch es gibt gute Nachrichten für alle lauffaulen Spieler! Es stehen euch reichlich Fahrzeuge zur Verfügung. Wo euch zu Beginn eures Abenteuers lediglich euer treues Haus/Reittier Noishe durch die Gegend schleppt (und das auch nur dann, wenn ihr zuvor für das Gebiet einen Wegweiser entdeckt habt), kommen später noch ein Katamaran mit erheblich beschleunigten Drifteigenschaften und schließlich ein Flugbike für jeden Charakter dazu.



Ein Haushund groß wie ein Rennpferd, da hat problemlos die komplette Party Platz.



Mit Flugbikes steht eurem Forscherdrang nix mehr im Weg!

GENRE-CHECKER

RPG	ADV	BEU
50%	30%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Namco
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- warmer, farbenprächtiger Grafikstil
- brutal fesselndes BEU-Kampfsystem
- enorm lange Spielzeit
- flacher Story- und Textflow

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Anschmiegsames Pracht-RPG mit brachialem Kampfsystem.

BEWERTUNG 88%

DEIN MUT MAG DICH VERLASSEN. DEINE FREUNDE NICHT.



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

Harry Potter
UND DER CHANCEN
VON ASHLAN™

www.harrypotter.ea.com www.harrypotter.com
www.eagames.de



Sei Ron und erforsche
Hogwarts' spide Streiche
und überliste die
Slytherins.



Spiele Hermine und steuere
feuerspeieende Drachen,
beschwore Eis herauf und decke
Geheimnisse auf.



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



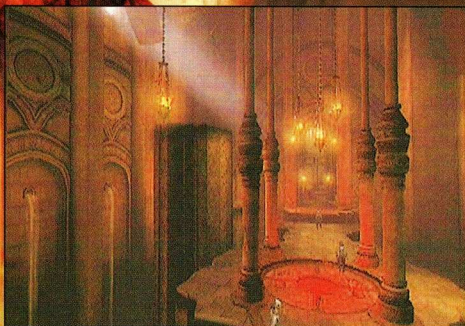
Challenge Everything™

PRINCE OF PERSIA

Warrior Within

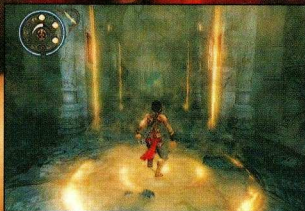
Niemand kann seinem Schicksal entkommen. Wehe dem, der es trotzdem versucht...

GCN



Vor jeder Szene bekommt ihr einen **Überblick** über die Umgebung. Damit ihr wisst, wo ihr hin müsst.

Warrior Within – der Krieger in dir. Treffender könnte der Titel nicht sein, denn mit dem zynischen Sonnyboy aus *The Sands of Time* hat der heutige Prinz nicht mehr viel zu tun. Kann man irgendwo auch verstehen: Wenn man ein bisschen an der Zeitlinie herumblüht, dadurch sein eigenes Schicksal verärgert und daraufhin Jahre lang von dem Dämonen Dahaka gejagt wurde, schlägt sich das irgendwann in der Persönlichkeitsentwicklung nieder. In seiner misslichen Lage sieht der Prinz nur einen Ausweg: Um die ganzen Zeitspielereien aus *The Sands of Time* ungeschehen zu machen, muss er die Erschaffung des Sandes der Zeit komplett verhindern – und dazu in die Vergangenheit reisen. Ob das so funktionieren wird?



Solche Portale schicken euch **mehrere hundert Jahre** durch die Zeit. In beiden Richtungen.



Höhenangst ist hier fehl am Platze. Aber einen Fehltritt kann der Prinz noch abfangen.



In der **Gegenwart** sieht alles sehr düster und ruiniert aus.



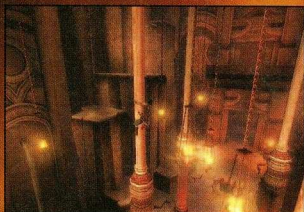
Die Gegner tauchen jetzt in **kleineren Gruppen**, dafür aber **häufiger** auf. Eine gute Entscheidung.

Zeitreisen sind ungesund

Dass ein Nachfolger qualitativ besser wird, ist keine Selbstverständlichkeit. Doch bei *Warrior Within* wurde dieser Anspruch erfüllt, und zwar auf die einzig richtige Art und Weise: Beseitigung der Kritikpunkte des Vorgängers, spielerische Weiterentwicklung, dabei aber die Haupt-Qualitätsmerkmale beibehalten, und schließlich technischer Fortschritt. Gehen wir der Reihe nach durch: Was bei *The Sands of Time* am meisten nervte, waren die Kämpfe. Das Kampfsystem war zwar an sich gut und die Fights sahen auch sehr stylisch aus, aber immer nur in Horden von zig Gegnern angegriffen zu werden, wurde irgendwann eher lästig denn motivierend. Anders nun in *Warrior Within*: Die Gegner kreuzen häufiger euren Weg, dafür aber nicht mehr ganz so zahlreich. Das kommt dem Spielfluss zugute und macht das Spielerlebnis ausgeglichener. Statt frustiger Durststrecken ("Mann, wie viele kommen da denn noch?") wird mehr Spannung erzeugt, weil hinter jeder Ecke wieder ein paar Dämonen stecken können. Eine kleine, aber wichtige Änderung wurde auch beim Speichersystem vollzogen: Ge-

speichert wird nun an den Wasserbecken, an denen ihr auch eure Energie auffüllt. Das hat den unschätzbaren Vorteil, dass man beim Neuladen kerngesund ist.

Spielerische Weiterentwicklung: Neben dem modifizierten Spielablauf wurde das Kampfsystem deutlich erweitert. Eure Möglichkeiten, die Diener der Finsternis zur Strecke zu bringen, sind ebenso zahlreich wie vielfältig. Allein der Gebrauch von einer oder zwei Waffen birgt unzählige Angriffsformen in sich, für Fernattacken könnt ihr auch mit eurer Sekundär-



Wie schon im ersten Teil ist der Prinz ein **zuverlässiger Akrobat**.



Kopf ab, die erste: Solche Szenen dürften die **Alterfreigabe** durch die USK erklären.



Kopf ab, die Zweite: Mit **zwei Säbeln** köpft es sich doch viel besser als mit nur einem.

Waffe werfen. Ersatz gibt es von den Gegnern: Entweder steht ihr die Waffe im Kampf oder sammelt sie einfach vom Boden auf. Gerne lässt sich auch die Umgebung mit in die Kämpfe einbeziehen: Ihr stoßt euch von Wänden ab, wirbelt um Stangen herum und aktiviert gezielt tödliche Fallen. Köpfen, werfen, K.o. schlagen, aufspeßen, erwürgen, zerteilen – selbst nach Stunden langem Spielen probiert ihr neue Variationen aus, eure Feinde zu beseitigen.

Prince of Darkness

Qualitätsmerkmale beibehalten: Jau, damit sind natürlich die vielen Rätsel gemeint, die euer Gehirn und eure Fingerfertigkeit gleichermaßen fordern. Nachdem ihr euch in der Näheren Umgebung orientiert habt, geht die Grubelei los. Wo muss ich hin? Wie komm ich da hin? Wo geht es jetzt weiter? Und im gleichen Augenblick springt euch die Lösung entgegen. Ihr lauft an Wänden entlang (teilweise unter Zuhilfenahme eines Seils), klettert Felsen hinauf, balanciert über hohe Abgründe, schwingt von einer Stange zur nächsten und betätigt hier und da einen Schalter. Zwischendurch weicht ihr tödlichen Fallen wie aus dem Boden hervor schießenden Dolchen oder rotierenden Sägeblättern aus. Sollte mal etwas schief gehen, könnt ihr die Zeit ein paar Sekunden zurück-

Die deutsche Version

Für die deutsche Lokalisierung wurden als Synchronsprecher unter anderem Judith Brand und David Nathan ins Studio geholt. Judith Brand ist die deutsche Stimme von Monica Belucci, welche wiederum in der englischen Fassung die Rolle der Kaileena spricht. David Nathan übernimmt den Part des Prinzen und ist u.a. als Synchronstimme von Johnny Depp bekannt.



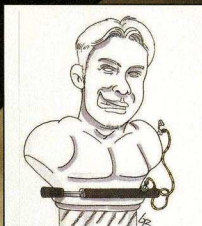
MITHILFE DES SANDES BIN ICH DURCH DIE ZEIT GERIST UND HABE VERHINDERT, DASS DIE SANDURH GÖFFNET WIRD.



Sich zum Angriff von der Wand abzustößen ist **zuverlässig**, aber **nicht sehr effektiv**.



Jeder Mann hätte bei dieser Frau nur **EINEN Gedanken**.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Adel verpflichtet noch immer, war mein erster Gedanke, als ich *Prince of Persia: Warrior Within* spielte. Da springe ich mit einer kinderleichtesten Steuerung durch grandios aussehende Gewölbe, laufe fiesen Gegnern an der Brust empor, um ihnen schließlich stilvoll hinterrücks den Wanst aufzuschlitzen. Und noch etwas beeindruckt mich: Jump'n'Run-Elemente müssen nicht unweigerlich ein buntes Spiel zur Folge haben. Es macht also richtig Spaß mit dem neuen Prinzen durch die Jahrhunderte zu hüpfen. Trotz des geringen Zeitabstandes hat es das Ubi-Team in Montreal geschafft, nicht bloß einem lauwarmen Aufguss des ersten Teils zu programmieren, sondern eine heiße Fortsetzung.

spulen und es noch mal versuchen. Wieder erweist sich die Steuerung als Hochgenuss. Um Entfernungen, Perspektiven und pixelgenaue Positionierungen braucht ihr euch keine Gedanken machen: Einfach Joystick in die grobe Richtung drücken und springen – passt schon!



Gestatten: Dahaka, Kopfgeldjäger im Auftrag der Zeit. Hat es auf den Prinzen abgesehen.

Technischer Fortschritt: Dieser ist in erster Linie im Leveldesign zu beobachten. Die Texturen sind viel abwechslungsreicher und detaillierter, was der geheimnisvollen Atmosphäre zugute kommt. Damit einher geht die stilistische Entwicklung: *Warrior Within* ist deutlich martialischer und düsterer als *The Sands of Time*. Während des Spiels durchläuft ihr zwei Zeitepochen mit ein paar hundert Jahren Distanz. In der Vergangenheit erstrahlt noch alles in orientalischem Glanz mit stimmungsvoller Beleuchtung, in der Gegenwart schlägt ihr euch durch vergammelte und pflanzenüberwucherte Ruinen, die durch den verdreckten Himmel in unheimliches Grau getaucht sind. Die musikalische Untermalung stammt übrigens von der Metal-Band Godsmack, die in den Kämpfen und Zwischensequenzen ihre orientalisches angehauchten Gitarrenriffs erklingen lässt.

Zugegeben, richtig neue Gameplay-Elemente findet man bei *Warrior Within* nicht. Es wurde halt hier und da viel verbessert, verfeinert und nachbearbeitet. Wie ein ungeschliffener Diamant, der jetzt in neuem, aber anderem Glanz erstrahlt. Denn wie auch *The*

Sands of Time ist *Prince of Persia: Warrior Within* eine wahre Softwareperle und ein Schmuckstück in jeder Sammlung! **(SRÖ)**



Mit einem **gezielten Wurf** lassen sich auch weiter entfernt stehende Gegner töten.

GENRE-CHECKER

ACT	JNR	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.princeofpersiagame.com
Erhältlich:	02.12.2004
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- stark verbessertes Kampfsystem
- sehr dichte Atmosphäre
- exzellentes Leveldesign
- perfekte Steuerung

ALTERNATIVE

PoP: The Sands of Time	Ubi Soft
ca. 50 €	Ausgabe 3/04: 92%

FAZIT

Die Rache des Prinzen: böser, düsterer, brutaler – und besser!

BEWERTUNG 93%



Solche Truhen enthalten meistens **Artwork** für die **Galerie**, manchmal aber auch nützliche Sachen.



DIE ZEIT IST REIF, KÄMPFER DES LICHTS!

Ein in Finsternis gehülltes Land braucht dringend deine Hilfe. Erkunde die dunklen Weiten des Landes und setze all deine Macht und Magie ein, um die grausamen Feinde zu bezwingen. Erlebe diese zwei gigantischen Final Fantasy Abenteuer erstmals auf dem Game Boy Advance – zusammen auf einem Spielmodul. Bist du der Held, auf den die Welt wartet?

FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

Rogue Agent GOLDENEYE

Hier wird nicht gerührt und auch nicht geschüttelt.
Ballern ist angesagt!

GCN



Verdutzte Gegner lassen sich auf Knopfdruck als menschliche Schutzschilde missbrauchen.



Dr. No versteckt sich gerne in Hong Kong. Optisch sind die Level recht ansprechend ausgefallen.



Bei seiner Majestät wird man meist zum außer-gewöhnlichen Scharfschützen ausgebildet.



Mit dem Sturmgewehr sind wir in Hong Kong unterwegs, um Dr. No dingfest zu machen.



Die Waffe rechts verschießt Betäubungspfeile. Ideal, um Wachen als Geiseln zu nehmen.



Die Triaden sind zähe Gegner, haben unserer überlegenen Feuerkraft nichts entgegen zu setzen.

Der Multiplayer-Modus

Goldeneye und Mehrspieler – auf diese klangvolle Kombination setzt auch Electronic Arts. Die über 20 Mehrspielerkarten sind allesamt eine Hommage an James Bond-Filme. Also bekriegt ihr euch beispielsweise an bekannten Orten wie Scaramangas Ferienhaus. Auch Abschnitte, in denen ihr gezwungen seid, bestimmte Waffen zu benutzen, sind enthalten. An Spielmodi wird jede aktuelle Variante geboten.



Herren dieser Sorte wollen euch öfters "Guten Tag" sagen. Wir schlagen vor: Seid nicht allzu höflich!

Gefeuer! Wer sich der fahrlässigen Tötung eines MI6-Agenten schuldig macht, darf gehen. Da kennt M keine Gnade. Weil die Arbeitsmarktsituation für in Ungnade gefallene Ex-Agenten nicht gerade rosig aussieht, macht sich euer zukünftiges Alter Ego "Goldeneye" über Alternativen Gedanken. Da war doch was. Ach ja, der Wisch von Bösewicht Goldfinger. "Das Angebot steht noch", stand darauf. Nur wenige Minuten später befindet sich der ehemalige Kollege von James Bond im Dienste von Gerd Fröbes Polygonpendant.

Goldene Trümpfe

Electronic Arts zieht mit *Goldeneye: Rogue Agent* gleich zwei Trumpfkarten. Zum einen verführt man den potentiellen Kunden mit dem klangvollen Namen eines berühmten N64-Shooters und zum anderen lockt man damit, einmal als Bösewicht gegen die ewig Guten vom schnöselhaften britischen Geheimdienst zu kämpfen. Doch vorerst gilt es, auf Goldfingers Seite gegen den psychisch mindestens ebenso gestörten Dr. No anzutreten. Stille ist eure Pilotchauffeurin dabei die unnachahmliche Pussy Galore. Überhaupt kann *Goldeneye* mit einer Rundreise durch etliche James Bond-Filme begeistern. Ihr spielt aber nicht deren Story nach, sondern trifft immer wieder auf bekannte Gesichter wie Scaramanga oder Odd Job. Electronic Arts hat die schrägen Typen inhaltlich alle miteinander verknüpft. Der Plot riecht also schon nach Bond, schmeckt aber nach einem strengen Shooter.

Dass hier nicht jeder Bissen eine Delikatesse sein würde, war abzusehen. Ob es eine Ironie des Schicksals ist, dass Electronic Arts' *Goldeneye* dort die größte Schwäche aufweist, wo Rares' gleichnamiges Spiel seinerzeit eine der größten Stärken aufwies? Gemeint ist die Steuerung. Trotz maximaler Sensitivity in den Steuerungsoptionen waren wir mit dem Handling nicht zufrieden. Auf Bewegungen reagiert die Steuerung zeitverzögert und darüber hinaus etwas grobmotorisch. Wer einmal *Halo*, *TimeSplitters* oder *Medal of Honor* gespielt hat, wird schnell merken, dass es deutlich besser geht, als es in *Goldeneye* gezeigt wird. Exakte Zielerfassung sind nur schwer möglich. Wer Headshots verteilen will muss ein motorisches Genie sein. Ohne automatische Zielerfassung seid ihr gegen des Doktors Schergen hilflos. Auto-Aiming hilft euch zwar, die in Massen auftretenden Gegner niederzumähen, doch bewegliche Objekte wie etwa Helikopter mit Raketenwerfern vom Himmel zu pusten, wird zur Geduldssprobe.

Doppelt ballert besser

Ebenso gestört haben uns einige Schnitzer im Leveldesign. Kleine Trümmer, die einen Durchgang versperren, da er einfach von den Designern nicht zur Benutzung gedacht wurde, fügen sich nicht wirklich förderlich ins Gameplay

ein. Wo normalerweise ein kleiner Hopser genügen würde läuft eurer Recke gegen eine unsichtbare Wand.

Dafür geht *Goldeneye* richtig in die Offensive. Minütlich könnt ihr die Waffen tauschen, sekundlich Gegner niedermähen. Besonders cool: *Goldeneye* kann zwei Waffen gleichzeitig verwenden. Sicher nicht neu, aber auf jeden Fall mächtig elegant. Leider klappt dieses Feature nur bei recht leichten Kalibern. Raketenwerfer und Gatling-Gun werden zusammen nicht glücklich, schließlich ist euer Ex-Agent kein Terminator.

Bleibe noch die Frage, warum euer Polygonfreund eigentlich *Goldeneye* heißt. Ganz einfach, im Einsatz wurde ihm ein Auge weggeballert und seitdem trägt er einen Millionen teures Ersatzauge. Dieses hat im Spiel auch einen Sinn und wird des Öfteren auferüstet. So könnt ihr mit dem Bionic-Auge etwa Gegner durch Wände hindurch sehen, Schutzschilde um euch aufbauen oder elektronische Geräte hacken. Zwar gehen diese Spionanleihen im Kugelhagel des Spiels etwas unter, sind aber ordentliche Spielelemente, die das Ganze etwas auflockern. Grafisch ist der Titel aufgrund seiner Multiplattformbestimmung weit von einer Referenz entfernt, sieht aber gut aus. Lob hingegen für den Sound. Oakenfolds Soundtrack pusht, und die Akustik der Waffen macht einfach Lust zu ballern. (BS)

GENRE-CHECKER

EGO
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache:	englisch USK: ab 16
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	4
Sound:	4
Gameplay:	4
Dauerspaß:	4
Multiplayer:	4

- Dualwaffensystem
- treibende Musik
- mal als Böser spielen
- schlechte Steuerung

ALTERNATIVE

TimeSplitters 2	Eidos
ca. 30 €	Ausgabe 12/02: 92%

FAZIT

Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze zufrieden geben.

BEWERTUNG 77%

PAPER MARIO

Die Legende vom Äonentor

Nintendos Philosophie: Grafik ist zweitrangig, Spielspaß das Wichtigste!

GCN

Es gibt Spiele, bei denen sitzt man mit offenem Mund da, glotzt mit großen Augen auf den Fernseher und denkt sich "Boah!!" Es gibt aber auch Spiele, bei denen sitzt man mit einem breiten Grinsen vor dem Fernseher und denkt sich "Haa-haal!" *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* gehört zur zweiten Gruppe.

Scherenschnitt

Bei der Story können wir uns kurz fassen: Prinzessin Peach ist auf ihren Reisen zufällig an eine Schatzkarte gekommen, kann damit aber nichts anfangen und schickt sie Mario. Damit dieser an den Schatz gelangen kann, muss er aber erst sieben Sternjuwelen finden, um damit das Äonentor zu öffnen und den Weg zum Schatz freizugeben. Ganz so einfach ist das nicht: Peach wird von anderen Schatzjägern entführt, kurz darauf mischt sich auch noch Bowser ein und möchte ein Wörtchen mitreden.

Was *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* so besonders macht, ist natürlich in erster Linie der einzigartige Grafikstil, der schon im N64-Vorgänger für Freude sorgte. Mario und alle anderen Charaktere sind reine 2D-Figuren, die aussehen, wie aus Papier ausgeschnitten. Die Umgebungsgrafik ist zwar größtenteils in 3D gehalten, wirkt aber ebenfalls wie aus einem Bastelbogen. Allein dieser Papier-Look birgt mehr Überraschungen als eine Palette Ü-Eier-Gebäude werden beim Betreten aufgeklappt, Mario rollt sich beim Abtauchen in eine Röhre zusammen, faltet sich gar zu einem Papierflieger, ganze Hintergründe werden förmlich weggerissen und geben neue Geheimnisse frei – ein kreativer Geniestreich jagt den nächsten!

Bühne frei!

Doch der Ideenreichtum umfasst nicht nur die Optik: Die rundenbasierten Kämpfe finden auf einer Theaterbühne statt – mit Zuschauern! Diese wollen natürlich unterhalten werden und äußern ihren Jubel in Sternchenpunkten, die ihr wiederum für Spezialmanöver verwenden könnt. Eure Angriffe erfordern jedoch ein wenig Geschick und Timing am Controller, um möglichst hohen Schaden zu erzielen oder feindliche Angriffe wirksam abzuwehren. Auch die Angriffsart an sich will gut gewählt sein: Auf Pickelhauben-Gumbas oder Piranha-Pflanzen solltet ihr lieber nicht springen. Ab und zu



Nein! Schon wieder gefangen! Na ja, langsam müsste sich Prinzessin Peach daran gewöhnen.



F...sch. Hm, was mag das für ein Tier sein? Kleiner Tipp: "Fisch" ist es nicht!



Sieh an, Bowser meldet sich auch zu Wort. Was führt er diesmal im Schilde?



Leckere Schweißfüße... ja, nee, ist klar. Wohl die eigenen Socken geroacht, was?

schmeißt euch auch mal ein Zuschauer einen Hammer an den Kopf. Solche Wüstlinge solltet ihr also vorher lieber aus dem Saal verweisen. Es gibt übrigens keine Zufallskämpfe. Die Gegner laufen frei herum und schon vor Kampfbeginn könnt ihr euch mit einem gezielten Sprung oder Hammerschlag einen Vorteil erhaschen.

Der Spaß nimmt auch zwischen den Kämpfen nicht ab: Anstatt euch von einem Fight zum

anderen zu quälen, seid ihr mit pfliffigen Rätselen beschäftigt, die sich ohne weiteres auch in einem Zelda-Titel gut machen würden. Die Story ist jetzt zwar nicht besonders anspruchsvoll, aber mit einer ordentlichen Portion inhaltlichem und sprachlichem Witz versehen. Gags und Anekdoten am laufenden Band, die nicht nur Mario-Fans köstlich unterhalten. Großes Lob auch an die Übersetzer, die für die deutsche Version wirklich hervorragende Arbeit geleistet haben.

Innere Werte

Kritikpunkte? Also, wenn ihr schon so danach fragt, dann fällt uns nur das begrenzte Inventar ein. Zehn freie Plätze sind schneller voll, als ihr "Mama Mia" rufen könnt. Da stört es dann auch nicht weiter, dass ihr in Shops nicht mehrere Artikel auf einmal kaufen könnt, sondern jeden einzeln erwerben müsst. Ansonsten ist *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* eine Lehrstunde für alle anderen Entwickler, die spielerische Mängel durch Effekthascherei vertuschen wollen: Was hier für ein Feuerwerk an Ideen, Gags und Design-Kunstgriffen abgepackelt wird, lässt selbst einem Glatzköpfigen die Haare zu Berge stehen! (SRÖ)

Die zweite Geige

Tja, der arme Luigi spielt in *Marios Abenteuer* ja immer nur eine Nebenrolle. Dieser Umstand wurde im GBA-Spiel *Mario & Luigi* in einem Running Gag aufgegriffen: Keine Sau kennt ihn, selbst Bowser nennt ihn nur "Grünkäppchen". Passend dazu konnte ein Kandidat bei "Wer wird Millionär?" die 64.000 Euro-Frage "Die Videospielhelden Super Mario Bros. sind Mario und...?" auch nach Zuhilfenahme des 50/50-Jokers nicht beantworten. In *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* durchlebt Luigi schließlich sein eigenes Abenteuer. Zwar nur in Form einer mündlichen Erzählung, dafür aber mit witzigen Parallelen zu *Marios* Handlung.



Ist Mario aus dem Haus, darf Luigi auch mal Prinzessinnen befreien.



Liebe zum Detail: Ab und zu passieren auch im Hintergrund interessante Dinge.

GENRE-CHECKER

RPG	JNR
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ einzigartiger Grafikstil
- ➔ voller genialer Ideen
- ➔ super deutsche Übersetzung
- ➔ zu knappes Inventar

ALTERNATIVE

Tales of Symphonia	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 7/04: 88%

FAZIT

Langeweile gibt's woanders, aber nicht hier!

BEWERTUNG 92%



D...d...die Stachel! D...a oben! J...j...jetzt aber nnnnn wie r...raus hier!



Berethor, **Wächter der Zitadelle** von Minas Tirith, ist euer Hauptcharakter im Spiel.



Waldläufer Elegast ist ein sehr guter Schütze und pusht sich **magisch** auf für den Kampf mit Orks.



Die **Elbe Idrial** ist immer klar bei Verstand und weiß auf alles eine Antwort.

DER HERR DER RINGE

Das dritte Zeitalter

EA zeigt, was Tolkien verschweigt...

GCN

Es gibt eine modifizierte Geschichte, frische Charaktere und ein brandneues Spielsystem in Mittelerde. Wie das in etwa aussieht, können sich *Final Fantasy*-Freunde am besten vorstellen. Feinde teleportieren sich nicht aus dem heiteren Himmel vor eure Nase, sondern werden durch ein „Auge Saurons“ am Bildschirmrand angekündigt. Das hat den Vorteil, seine Party darauf vorbereiten zu können. Denn was die Ausrüstung der Meute

angeht, hat *Das dritte Zeitalter* noch viele westliche Elemente beibehalten, die man etwa aus *Baldur's Gate* kennt. Neu gefundene Armschienen, Helme, Rüstungen und Waffen muss man manuell anlegen.

Auch eine Aufstockung der Gesundheits- und Angriffspunkte ist vor einem nahenden Scharmützel ratsam. Denn Kämpfe folgen, wie erwähnt, den Square'schen Gesetzen. Wer wann angreifen darf, ist in Reihenfolge

festgelegt. Über ein Menü navigiert ihr euch durch die jeweiligen Angriffsmöglichkeiten des gewählten Charakters, die sich auf herkömmliche Angriffe (Schwerter, Bögen etc) und Magie aufteilen. Dass hier einiges an Effekten abgepackt wird, versteht sich von selbst. Doch keine Angriffsart ist den Charakteren verschlossen. Durch gewonnene Kämpfe erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr selbstständig auf die Werte Stärke, Geist, Konstitution, Tempo und



In Moria greifen ständig von Trolle und Orks an, **Attacken** werden aber angekündigt.



Schattenmodus: Nun kämpfen wir als Ringest gegen die Guten. Kein leichtes Unterfangen.



Der **Höhle troll** kann einiges wegstecken. Da ist schon eine geballte Kraft notwendig.



Der nette Ork greift gerade mit den **Klingen des Todes** an. Idrial muss in die Defensive.



Vor dem Eingang **nach Moria** kommt es zu einem Kampf mit einem Wasserungeheuer.

Geschick verteilen könnt. Wieder eine Anleihe aus westlichen RPGs. Diese Freiheit macht es möglich, bestimmte Charaktere zu echten Nahkampfberserkern oder Zaubermeistern zu erziehen. Deshalb sollte man möglichst ein ausgewogenes Ensemble um sich scharen. Es kann nämlich vorkommen, dass euch vier Orks an den Kragen wollen, wobei einer mit Pfeil und Bogen auf einer Erhöhung steht. Wer nun keinen guten Fernwaffenkämpfer in seinen Reihen wähnt, guckt dumm aus der Wäsche.

Ost trifft West

Es kämpft sich also recht entspannt in Mittelerde. Hektische Balgereien mit Orkmeuten sucht ihr vergeblich. Je länger ihr durch die faszinierende Welt reist, desto taktischer werden die Kämpfe. Wenn ihr einem Balrog in die feurigen Augen blickt, sollte das Interesse gezielten Attacken gelten. Aus diesem Grund

existieren Unmengen Verstärkungszauber, Heilzauber und Spezialattacken.

Ist eure Party komplett, gibt es trotzdem dem Ansporn weiterzuspielen. Denn im weiteren Spielverlauf trifft ihr auf Charaktere der Originalgeschichte, die sich euch dann für kurze Zeit anschließen. Einen Wechsel der Perspektive erlaubt der Schattenmodus. Leider ist der nicht so umfangreich wie erhofft. Was die Präsentation und die Technik des Spiels angeht, kann EA das Level der bisherigen *Herr der Ringe*-Spiele locker halten. Allerdings müsst ihr auf dem GameCube leichte Grafikabstriche machen. Unerklärlicherweise ist die Würfel-Version optisch etwas schlechter ausgefallen und weist auch längere Ladezeiten auf.

Offen für Neues

Wer *Das dritte Zeitalter* also kauft, muss sich darüber bewusst sein, einen kulturellen Spagat

Titelinfo

In Tolkiens Mittelerde existieren vier Zeitalter. Das dritte, das dem Spiel zugrunde liegt, ist identisch mit denen der Bücher und der Filme. Das dritte Zeitalter erzählt die Ereignisse, die unmittelbar vor dem großen Ringkrieg stattfinden. Wer weder Bücher noch Filme gesehen hat, dem empfehlen wir dies schnelligst nachzuholen.



vor sich zu haben. Allerdings würden wir uns für nächste Mal weniger Beschränkungen von New Line Cinema wünschen. Warum Mittelerde nicht mal mit den Mächten des Bösen den Erdboden gleich machen? Als ob das Tolkien heute noch interessieren würde... (BS)

GENRE-CHECKER

RPG	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

starke Lizenz
perfekte Präsentation
schöne Ost-West-Mischung
viele inhaltliche Beschränkungen

ALTERNATIVE

Skies of Arcadia Legends	Sega
ca. 30 €	Ausgabe 5/03: 88 %

FAZIT

Rundenbasiertes Abenteuer in Mittelerde. Tolle Mischung.

BEWERTUNG 84%



Christian Schmid

Die zweite Meinung

Nordische Troll-Fantasy in japanischem Rundenrollenspiel? Schmeckt irgendwie nach Jägerschnitzel mit süß-saurer Sauce... und dann auch noch Tolkien! Nach dem ersten Schock beginnt man allerdings schnell damit, sein kleines *Herr der Ringe*-Männchen nach altem Schema aufzuleveln, immer neue, spektakuläre Attacken freizuspielen und nach dickeren Waffen Ausschau zu halten. Solange "Breitschwert" und "Ork" draufsteht kann man mir eigentlich alles versetzen, aber *Das dritte Zeitalter* macht sich da besonders gut. Die typische *Herr der Ringe*-Optik wurde super getroffen, die Synchronstimmen sind okay und die Zwerge schnell bei der Axt. Was will man mehr?



Hokuspukusfidibus – **einen Zauberer** dabei zu haben, ist nie verkehrt.



Der Zwerg ist erstaunlicherweise **magisch begabt** und schleudert einiges an Feuer um sich.

NEED FOR SPEED

Underground 2

Zu später Stunde geht's auf
den Straßen erst so richtig rund!

GCN



Heiße Reifen, heiße Fackeln, **heiße Miezén** – bei solchen Straßenrennen ist immer was los.

Die deutlichsten Änderungen gegenüber dem Vorgänger wurden beim Spielablauf vorgenommen: Ihr klappert nun nicht mehr über ein simples Menü ein Rennen nach dem anderen ab, sondern fahrt mit einem eurer Wagen durch die Stadt und werdet per SMS von eurer knackigen Agentin Rachel über anstehende Events informiert. Diese erscheinen auch flugs innerhalb der Stadt als leuchtende Symbole. Fahrt ihr hindurch, könnt ihr mit dem Handy entscheiden, ob ihr teilnehmen wollt. Die Art des Rennens ist dabei von verschiedenen Faktoren abhängig, zum Beispiel mit welchem Wagentyp ihr unterwegs seid, was eure Karre überhaup

leistet und wie es um euren Ruf innerhalb der Szene steht. Was zur Folge hat, dass der Spielverlauf absolut nicht vorhersehbar ist – kein Spieldurchgang ist wie der andere.

Zurück auf die Straße

Neben den Renn-Events werden auch Autohändler, Lackierungs- und Tuning-Shops auf der Karte angezeigt. Und auch hier ist die Auswahl von der Spielsituation abhängig – ohne harte Währung geht gar nichts, ohne einen bekannten Namen auch nicht. Also erstmal schön die "kleineren" Rennen fahren, bevor ihr euch an die größeren Autos wagt. So klettert ihr also die Erfolgsleiter des



Die Straße **spiegelt** nicht mehr so stark, sieht aber immer noch aus wie frisch lackiert.

Schaufenster



Unser Wagen hat es auf das **Titelbild** eines Magazins geschafft. Jetzt werden wir reich!



Das **Wetter** ist wechselhaft: Von einer Sekunde auf die andere geht ein Wolkenbruch nieder.

Untergrunds hinauf: Siegpriämien und Sponsorengelder steckt ihr in das bekannte optische und technische Tuning (Turbo, Lackierung, Spoiler, Vinyl, Hydraulik- und Adiuo-Elemente u.v.m.), was euer Ansehen in der Szene steigert und den Zugang zu lukrativeren Rennen verschafft.

Die neuen Rennen

Rundkurse, Sprints, Drag- und Driftenrennen sind ja schon aus dem Vorgänger bekannt. In Teil zwei sind weitere Renntypen hinzu gekommen.

Street X: Sehr kurze und enge Rundkurse auf kleiner Grundfläche mit sehr engen Kurven und "Ecken". Erinnern ein bisschen an Kart-Rennen, nur halt mit richtigen Autos.



Underground Racing League: Die URL-Rennen finden auf abgegrenzten Rennstrecken (GT-Kurse oder Flughafen) statt. Nur die besten Fahrer werden eingeladen, dementsprechend sind die Rennen auch anspruchsvoller als "normale" Events.



Outrun: Fordert Gegner heraus, indem ihr sie auf der Straße anrenpelt, ihr fahrt dann ein Rennen kreuz und quer durch die Stadt und müsst zum Sieg einen Vorsprung von 300 Metern herausfahren.



Auf der Piste selbst macht sich das überarbeitete Fahrverhalten der Wägelchen bemerkbar, welches ein bisschen mehr in Richtung Realismus geschoben wurde. Eure Karossen fühlen sich schwerer und träger an, ein Simulator ist NFSU 2 deswegen aber noch lange nicht. Nach wie vor regiert hier der Bleifuß, doch ab und an sollte er auch mal den Weg auf die Bremse finden. Nicht, dass irgendwelche schwerwiegenden Folgen zu befürchten sind – ein Schadensmodell gibt es nicht. Ihr könnt gegen Autos und Wände krachen, wie ihr wollt, dürft euch dann aber nicht über eine schlechte Platzierung wundern.

Nachtschwärmer

Noch immer braust ihr zu nächtlicher Stunde durch ein grellbuntes Lichtermeer und noch immer sieht die gesamte Grafik nicht so richtig kristallklar aus. Die Sache relativiert sich aber, wenn man bedenkt, dass man hier während des Rennens durch dieselbe Stadt fährt, die man auch zwischen den Events erkundet und Kilometer weit entfernte Gebäude sieht, an denen man vor zehn Minuten noch vorbei gefahren ist. Das ist nicht nur eine beachtliche technische Leistung, sondern trägt auch zur Atmosphäre bei, da man die Strecken nicht einfach vorgesetzt bekommt, sondern wirklich durch eine zusammenhängendes Gebiet braust und dieses mit weiterem Spielverlauf immer besser kennen lernt. Meine Stadt, mein Viertel, meine Gegend, meine Straße, mein Block! Einziges Problem: Die Namen der Stadtteile sind nicht auf der Karte eingetragen. Wenn ihr also die Meldung "In Beacon Hill steigt ein Rennen" erhaltet, müsst ihr anhand der Verlehrschilder schon selbst suchen, wo das ist.

Der Soundtrack ist etwas überraschend, da er sich nicht auf ein Genre beschränkt, sondern viele Stile abdeckt. Über HipHop, House, Techno bis Rock und Industrial sind hier mehr oder weniger bekannte Acts wie Helmet, Paul van Dyk, Ministry oder Mudvayne enthalten. Ach ja, falls Snoop Dogg mitliest: Wenn du es noch einmal wagst, ein Stück von The Doors zu verunzeln, schicken wir mal ein paar Ruhrpott-Homies vorbei! (SRÖ)



Mit dem optionalen GPS-Navigationssystem führt euch ein Pfeil zum nächsten wichtigen Event.



Bei Crashes und Sprüngen gibt es eine Zeitlupe-Wiederholung, die aber wenig spektakulär ist.

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- [-] wunderschöne Stadtkulisse
- [-] dichte Atmosphäre
- [-] "offener" Spielablauf
- [+] u. U. Orientierungsprobleme

ALTERNATIVE

Burnout 2: Point of Impact Acclaim
ca. 30 € Ausgabe 6/03: 90%

FAZIT

Kritiken beherzigt, Fehler beseitigt, neue Features – so muss ein Nachfolger aussehen!

BEWERTUNG 90%

SPYRO

A Hero's Tail

Wer mit dem Feuer spielt, ist meist leichtsinnig. Oder ein Drache.

GCN

Spyro hatte bisher eigentlich recht wenig Sorgen. Nette Freundin, duftende Kumpels und ein wunderhübsches Fleckchen Erde, an dem man super ausspannen, Feuer speien und durch die Gegend fliegen kann: Wer träumt nicht von so einem Leben? Blöd nur, wenn dann auf einmal der Fiesling Nasty Gnorc dabei gestapft kommt und einem per üblem Überkristall das quietschbunte Land einfach so unterm Hintern wegsaugt. Als wäre das noch nicht genug mischt sich auch noch Rot ein, der verstoßene Drachenälteste. Das geht so natürlich nicht an, weshalb sich Spyro und seine Freunde auf die Socken machen, die Lebenskraft des Landes wiederherzustellen und, ganz nebenbei, den Übelwichten ordentlich eins auf die Nuss zu geben.

Pinguine mit Raketenwerfern

Spyro hat es wahrlich nicht leicht in dieser Welt. Erst werden diese unpraktischen Kristalle aufgestellt und dann will euer Händler-Freund, der auf den klangvollen Namen "Geldsack" hört, auch noch Kohle für die Rettung der Welt von euch! Zum Glück gibt es aber außer dunklen Kristallen auch noch einen Riesenhaufen bunt glitzernder Edelsteine, die sich in Truhen, Körben und dem ganzen Rest der Szenerie verbergen. Einmal aufgesammelt, können diese wertvollen Kleinodien dem schächernden Bären in den Rachen geworfen und gegen so nützliche Dinge wie Dietriche, Teleportschrittlrollen oder Angriffsverstärkungen eingetauscht werden. In Sachen Angriff ist der kleine Drache, gerade zu Anfang nicht gerade wählerisch: Feinde werden



Ei, der Daus! Garstige Gnorcs mit kruden Kristallen in ihren Klauen! Das kann nur Ärger bedeuten.



WAS!? Heiliger Kahuna, ich werde nie wieder in einem Spiel **speichern**! Nie!!



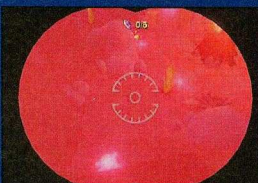
Klar, du raffgieriger, fetter **Bär**! Ich gehe dann mal eben die Welt retten!



Schafe leben hier gefährlich... Dienen sie dem kleinen Drachen doch als **Nahrung**.

Ein Freund, ein echter Freund...

Solltet ihr einmal einer Herausforderung gegenüberstehen, die selbst Spyro nicht ohne größere Schwierigkeiten in Angriff nehmen könnte, seid ihr gut damit beraten, einen eurer zahlreichen Freunde um Hilfe zu bitten. Blink, der Maulwurf, erkennt zum Beispiel mithilfe seiner Spezialbrille poröse Flächen im Gestein ansonsten undurchdringlicher Höhlen. Mit Hilfe seiner Tunnelklauen wird schnell ein Gang ausgehoben und mit seinen Laserhandschuhen werden weit entfernte Feinde verbrutzelt. Sergeant Byrd dagegen zieht es schon eher in luftigere Gefilde, wo der todesmutige Pinguin mit seinem Kampffietpack feindliche Geier in flammende Wolken taucht und Bodenziele bombardiert.



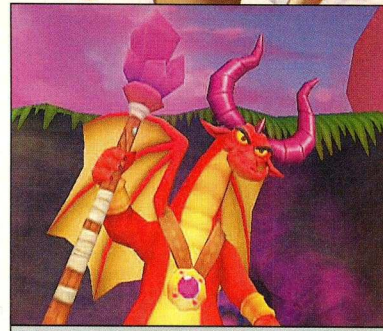
entweder umgerannt oder in Brand gesteckt! Damit Spyros Attacken nicht auf Dauer so einseitig bleiben gibt es zum Glück die alten und weisen Drachenältesten. Von diesen tatterigen Lehrmeistern lernt der Jungspund wie er längere Strecken fliegt, Feinden aufs Dach steigt oder sich an aus der Wand ragenden Holzpollern nach oben hangelt. Mit der Zeit sammelt der Möchtegerndrache so ein stattliches Arsenal an Fortbewegungs- und Angriffsmethoden an, so dass auch die Erkundung der ausgedehnten Welt etwas leichter fällt. Dunkle Wälder, unterirdische Kavernen, Sümpfe, Felder, Steppen und sogar die Lüfte sind für unseren Helden kein fremdes Terrain. Habt ihr schließlich genügend dunkle Kristalle um ihr glitzerndes Leben gebracht, öffnet sich das Portal zum Endgegner der jeweiligen Welt.

Adios, Gehirnzellen!

Gleich zu Beginn fällt einem die erstaunlich ohrenfreundliche deutsche Synchronisation auf. Spyro und seine Kumpels klingen angenehm normal und nicht, wie leider so oft bei deutschen Übersetzungen, wie ein verschnupfter Azubi aus der Buchhaltung. Außerdem, man höre und lache, sind die Witze, die man so von Spyro und seinen Compadres zu hören bekommt, tatsächlich witzig! Die Grafik an sich ist Jump'n'Run-Durchschnitt. Bunte Farben, minimale Texturen und pummelige Gegner sind eben das Markenzeichen der Drachenspiele. Das sieht nicht unbedingt hübsch aus, vermittelt aber den gewollten Stil und geht deshalb, wenn auch knapp, in Ordnung. Soundtechnisch bekommt man, die schon angesprochene Synchronüberaschung mit eingeschlossen, ebenfalls solide Arbeit zu hören. Nicht so erfreulich sind dagegen die etwas zu klein geratenen Areale. Die einzelnen Zonen müssen nicht unbedingt so eng und linear sein, dass in meinem Unterbewusstsein die Klaustrophobie fröhliche Umstände feiert. Springspielfans sollten sich von meiner Schwarzmalerei trotzdem nicht beirren lassen. Durch viele Verbesserungen im Detail, super Synchronisation und eine ordentliche Spieldauer schafft Spyro nun endlich den Sprung in die höheren Wertungsweihen. Wollen wir nur hoffen, dass diese Tradition fortgeführt wird. (CS)



TEST



GENRE-CHECKER

JNR 90% GSK 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Eurocom
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

:-) SEHR erfreuliche Synchronsprecher!
:-) gutes Leveldesign...
:-) ...bei viel zu kleinen Zonen
:-) zu leicht

ALTERNATIVE

Sonic Heroes Sega
ca. 30 € Ausgabe 2/04: 90%

FAZIT

Nettes Drachensmärchen mit guten Synchronsprechern.

BEWERTUNG 80%

THE URBZ Sims in the City

Wer braucht schon feste Jobs,
wenn er Kohle, Kumpels und Klamotten hat?

GCN

Euer unscheinbarer, grauenhaft geschmacklos gekleideter Urb ist zu allem bereit. Je nachdem, in welchem Viertel ihr startet, präsentiert sich auch euer erster Ausflug auf die Straße. Die "Gasoline Row" etwa beherbergt einen Motorradschuppen, einen Haufen Biker und einen ziemlich rauen Umgangston. Wem das Wort "Umgangston" völlig fremd ist, der wählt gleich die "Central Station". Dort versteht man sich eher dadurch, seinem Gegenüber eine Bierdose am Schädel platt zu drücken oder eine Runde im "Kampf-Käfig" zu absolvieren. Im krassen Gegensatz dazu steht beispielsweise die Cosmo Street. Gut gekleidete Hip-Hop Künstler der alten Schule geben hier ihre Verse zum Besten und machen es sich vor Plasmabildschirmen und in verrauchten Clubs gemütlich.

Damit ihr von den jeweiligen Bewohnern akzeptiert, werdet müsst ihr euch dem Zwang des jeweiligen Styles unterwerfen. Eine Nietens beslagene Lederjacke wirkt in "Diamond Heights" ebenso fehl am Platz wie ein Armani

Anzug unter den Punks der Central Station. Damit ihr euch ein derartiges Outfit erst einmal leisten könnt, braucht es einen Job. Die High Society bietet Arbeit als Barkeeper an, Rocker wollen Motorradteile kaufen und Punks sind ganz wild nach Piercings. Anders als in vorherigen Sims Spielen jedoch, arbeitet ihr hier richtig für euer Geld! Je schneller und präziser ihr verschiedene Tastenkombinationen eingibt, desto höher steigt eure Produktivität.

City Lights

Nachdem ihr bei den zahmen Land-Sims eigentlich nur euer Leben gelebt und Sachen gekauft habt, spielt sich *The Urbz* erheblich schneller und irgendwie ein wenig lebhafter. Auch Grafik, Sound und Gesichtsanimationen haben einen ordentlichen Satz nach vorne gemacht – vor allem im Techno Viertel "Neon East" freut man sich über hübsche Glow-Effekte! Schade nur, dass sich die Urbz immer noch gegenseitig blockieren. Ich meine, wie viel Mühe macht es denn mal eben einen Schritt zur Seite zu tun? Wenn ich verhungern muss, weil ein Bekannter vor dem Kühlschrank in Flammen aufgeht, ist das gelinde gesagt ein wenig ärgerlich. Alles in allem jedoch eine sehr solider Auftakt der *Urbz*. Und jetzt entschuldigt mich, ich muss noch eine Stereoanlage für mein Penthouse kaufen. Daumen hoch! (CS)



Party! Wer viele Tanzmoves drauf hat, der kann hier ordentlich Reputation abstauben.



Geile Party, Geile Mucke - Da darf man doch auch mal den ein oder anderen Drink kippen, oder?



Die Motoren heulen auf, die Zuschauer werden aufmerksam: Straßenrennen in Sim City!



Die Anlage Boomt, die Beats fließen: Unsere "Zweitfreundin" tanzt mindestens so gut Street wie wir.

GENRE-CHECKER

SIM	GSK
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Maxis
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

[-] stilvolle Grafik
[-] sehr viele gute Ideen
[-] geniale Gesichtsanimationen
[-] Urbz stehen einander im Weg.

ALTERNATIVE

Die Sims brechen aus	EA
ca. 30 €	Ausgabe 1/04: 87%

FAZIT

Citylife, wie es sein könnte. Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel!

BEWERTUNG 88%

DIE UNGLAUBLICHEN

Pixar hat mit Lizenzspielen einfach kein Glück...

Mit so einem Titel kann man eine Menge Wortspiele anfangen: Unglaublich schlecht, unglaublich toll und so weiter. Aber so extrem ist *Die Unglaublichen* nun auch wieder nicht, als dass irgendetwas daran unglaublich wäre. Ein recht durchschnittliches Action-Spielchen, das aufgrund der bunten Charaktere theoretisch viel Abwechslung bietet, diese aber nicht in Motivation umwandeln kann. Ein bisschen Jump'n'Run, ein bisschen Kämpfen – nichts Halbes und nichts Ganzes. Und ob der Film gut aufs Spiel übertragen wurde, können wir schlecht beurteilen, denn der Streifen kommt ja erst nach Erscheinen dieser Ausgabe in deutsche Kinos. In jedem Fall wird die Storyline der Software aber von direkt aus dem Film ausgeborgten Szenen vorangetrieben. Das allein funktioniert erfahrungsgemäß eher schlecht als recht und dient mehr der Verwirrung als der Geschichte. Und so konnte man in einem kalten Novembertag Schröder und mich gemeinsam mit einem gewaltigen „Was zum F...?“-Gesichtsausdruck vor dem Würfel sitzen sehen. Wir glauben einfach mal daran, dass die Logik des Spiels nach Genuss der Kinovorlage schon deutlich klarer rüberkommt.

Familienbande

Die Unglaublichen sind eine Familie von Superhelden, die sich aber mittlerweile nach einigen Rechtsstreitigkeiten zur Ruhe gesetzt hat. Undank ist nun mal der Welten Lohn und so genießt die

unglaubliche Familie ein geruhsames Spielerleben. Als ein neuer Erzbösewicht aus der Versenkung auftaucht, ist es damit allerdings vorbei. Und nachdem der betagte Familienvorstand seine Fettröllchen doch wieder in die alten Strumpfhosen gepackt hat, dürft ihr euch ins Abenteuer stürzen. Wie gesagt schlüpft ihr in die Haut der verschiedenen Familienmitglieder. Mr. Unglaublich verfügt z.B. über enorme Körperkräfte. Daher spielen sich seine Passagen sehr Beat'em-Up-lastig. Seine Frau Elastigirl darf mit ihren extrem dehnbaren Körperteilen Rätsel lösen. Violet übernimmt dank Unsichtbarkeit kleine Stealth-Missionen. Und Dashiell zeigt



Wieder einmal fährt ein Pixar-Spiel voll mit dem Strom.

seine unglaubliche Geschwindigkeit in kleinen Geschicklichkeitseinlagen. Unterm Strich wieder mal ein typisches Pixar-Lizenzspiel. Ein müder Aufguss des Filmvaters, der an jeder Ecke „Durchschnitt“ brüllt. (SRÖ/BK)

GENRE-CHECKER

ACT	JNR
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Heavy Iron Studios
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Grafik & Sound ordentlich
- recht abwechslungsreich
- unausgereifte Steuerung
- nicht sehr fesselnd

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Action-Hüper von der Stange mit Filmlizenz und ohne Höhepunkte.

BEWERTUNG 64%



Für einen **Kopffüßler** ist Dashiell verflucht schnell auf den Beinen.



Elastigirl dehnt ihre Kämpfe gegen die lokale Unterwelt schon mal aus.

DER POLAREXPRESS

Da läuft es uns eiskalt den Rücken runter...

GCN

Genau wie auch zu den *Unglaublichen* landet aus dem Hause THQ für den schwer weihnachtlich anmutenden, animierten Kinofilm *Der Polarexpress* eine passende Versoffung in unseren Regalen. Und genau wie auch für die *Unglaublichen* können wir nicht sagen, wie gut sich das Spiel denn nun dem Film anschließt, da auch hier die Software noch vor der Zelluloid-Alternative erscheint. Was wir allerdings sagen können, ist, dass wir den Streifen qualitativ ähnlich inspirierend ist wie unsere Würfel-disc, aus humanitären Gründen eine Notschlachtung des Filmmaterials empfehlen würden.

Schwupps... schon vorbei

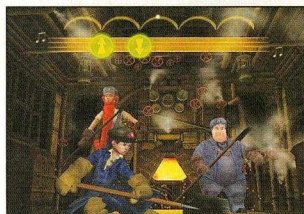
Erkenne ich da in den letzten Jahren einen eindeutigen und schmerzhaften Trend im uns umgebenden Softversum? Kommen wirklich immer mehr lizenzierte Filmumsetzungen für unsere um Gnade bettelnden Konsolen heraus, bei denen es sich um komplett fadenlose, mühsam zusammengeschusterte Spielesammlungen handelt? *Die Schöne und das Biest-Spielesammlung*. *Der Glöckner von Notre Dame-Spielesammlung*. *Die Shrek 2-Spielesammlung*. Hallo, was geht? Sind wir mittlerweile wirklich schon so weit, dass vielen Softwareschmieden da draußen zu einer Filmlicenz nix mehr einfällt als ein paar Gesellschaftsspiele zusammenzutackern und ein Filmplakat drüberzuleisten? Auch im Polarexpress sehen wir nix von echter Zockerleidenschaft. Sicher, das Ganze soll ein Kinderspiel sein, aber muss es sich dabei deswegen um eine farblose Ansammlung von Jump'n'Run, leichtem

Adventure, belangloser Geschicklichkeit und flachsten A-nach-B-Rätseln handeln? Eine Ansammlung, die selbst bei großzügigem Daddeln bereits nach gerade mal drei Stunden schon wieder gelaufen ist?

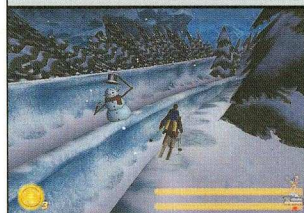
Müheles

Wenn die Abenteuer des kleinen Jungen, in dessen Haut ihr während des Spiels mit seinen kurzen Ausflügen in die Genrewelten der Videospiele schlüpfte, nun wenigstens anständig zusammengebaut wären. Aber leider sieht es auch in dem Abteil ziemlich frostig aus an Bord

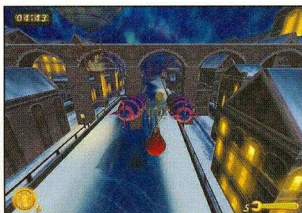
des Polarexpress. Grafik, Präsentation und, wie gesagt, das Gameplay kommen allesamt nicht an GCN-Standards heran. Richtig böse danebengegangen ist außerdem der Sound. Wo die Musik noch erträglich ist, tun Effekte und Sprachausgabe schon fast körperlich weh. **(BK)**



Yupp, richtig erkannt Auch ein „Tanzspiel“ ist inklusive. **Dampf, Dampf, Repollution!**



Immerhin strahlt der Polarexpress den passenden **Charme zur Jahreszeit** aus.



Grafik und Akustik bleiben das ganze Spiel über gleich... **schlecht**.

GENRE-CHECKER

ACT
70%

JNR
30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht ■■■■■ normal ■■■■■ schwer ■■■■■

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

[-] halbwegs spaßige Einzelteile
[-] 20 Euro pro Spielstunde...
[-] ...und die auch noch schlecht investiert
[-] für jedermann ab 8 Jahren untauglich

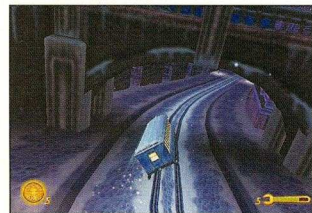
ALTERNATIVE

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

FAZIT

Wenige witzige Einzelspielen bewahren den Zug vorm Entgleisen.

BEWERTUNG 42%



Whoa, whoa! Wer so tief in die **Filmlicenz-Klischee** greift, kommt schnell ins Schlittren.



Die Ausflüge in die verschiedenen **Genretypen** sind allesamt recht belanglos.

KING ARTHUR

König Artus lädt zu Testrunde. Eine runde Sache?

GCN

Disney und Bruckheimer verfilmen eine der größten europäischen Legenden: Man hätte es wissen sollen. Der Kinogang war größtenteils enttäuschend. Gesichtlose Charaktere, theatralisches Gut-Böse-Bild und eine kritische Liebesgeschichte. Das Lizenzspiel zum Hollywoodstreifen hat also eine denkbar schlechte Ausgangslage. Zum Glück gab es da die *Herr der Ringe*-Spiele von Electronic Arts, die so etwas wie ein Referenzmuster für die Versoftung von Ritter/Fantasiefilmen geschaffen haben. *King Arthur* verfolgt diese Ansätze konsequent. Auf eine Einleitung pfeift Kromes Spiel. Gleich zu Beginn verteidigt ihr Bischof Germanicus gegen keltische Pikten. Die greifen in Scharen an und lassen sich durch einen Bogen oder diversen Schwerthiebe niederstrecken.

Immer wieder eilen neue Wellen der Ureinwohner Britanniens an. Nach wenigen Minuten ist klar: *King Arthur* ist ein Hack'n'Slay zwischen dessen Leveln ihr erkämpfte Erfahrungspunkte auf fünf Eigenschaften (Stärke, Ausdauer etc.) verteilen könnt.

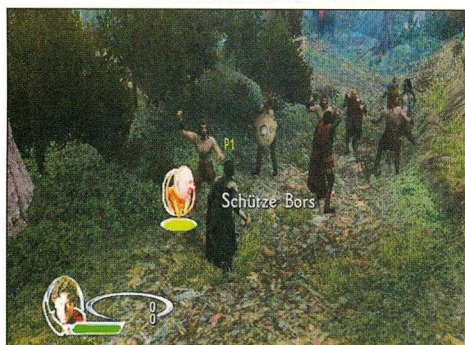
Massenschlächterei

Dabei folgt das Spiel strikt den Vorgaben des Films. Nachdem die Kutsche mit dem Mann Roms gerettet wurde, brecht ihr mit der Tafelrunde Richtung Norden, hinter den Hadrianswall auf. Vor jedem Abschnitt habt ihr die Wahl zwischen zwei Rittern der Tafelrunde. Jeder Kämpfer hat unterschiedlich animierte Angriffe und trägt auch andere Waffen bei sich. Im Laufe des Spiels kämpft ihr mal als Lancelot, Arthur, Bors, Tristan oder Guinevere. Der sowieso recht träge Plot des Films dient im Spiel nur als Zugpferd für immer und immer wiederkehrende Metzereien mit Pikten und Sachsen, bis es am Wall zum finalen Showdown zwischen euch und dem Obersachsen kommt. Zwischendurch kämpft ihr übrigens immer mal wieder gegen Bossgegner, die aber



Als Lancelot zu Pferde gegen böse Sachsen aus Mitteleuropa! Eine heldenhafte Aufgabe.

allesamt einfach ins Polygonnirwana zu schicken sind. Die Präsentation, die Technik als auch das Gameplay bewegen sich im Bereich der Mittelmäßigkeit. Einziges Highlight ist der Co-Op-Modus. Ein *Herr der Ringe*-Titel zum Budgetpreis ist spielerisch die bessere Alternative. (BS)



Durchs wilde England. Überall im Wald lauern die Krieger Merlins. Zu hunderten macht ihr sie nieder.



Der Bogen visiert die Feinde automatisch an. Eure Fähigkeiten könnt ihr verbessern.



Auf der Seite der Römer schlägt ihr euch zu Beginn zum Schutze Bischof Germanicus.

GENRE-CHECKER

ACT 90% RPG 10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

➔ Charaktere unterscheiden sich
➔ Kinoplot
➔ spielerisch ohne Gehalt
➔ gesichtslos

ALTERNATIVE

Herr der Ringe: Die zwei Türme EA
ca. 30 € Ausgabe 4/03: 84%

FAZIT

Gleiche Qualität wie der Film. Wer den mochte, wird das Spiel auch mögen.

BEWERTUNG 70%

X-MEN LEGENDS

GCN

Der Tag der X-Men beginnt mit einer Reihe feuriger Explosionen. Unser aller Lieblingsberserker Wolverine muss mit ansehen, wie eine Gruppe böser Mutanten die junge Frau verschleppt. In bester Baldurs Gate: Dark Alliance-

Manier machen wir uns nun also auf, die bösen Buben in Streifen zu schneiden. Zwischen den Missionen dürft ihr euch mit der kleinen Magma im Anwesen von Professor X umsehen, allerlei Rätsel lösen und mit euren Kumpels plaudern.

Der Sound und die Synchronstimmen pendeln dabei zwischen "unangenehm" und "gar nicht so übel". Die Grafik ist eher ein zweischneidiges Schwert. Zwar passen der minimale Textureinsatz und Cel Shading-Look ganz vorzüglich zum Comic Ambiente, aber hey: Klotzmännchen mit Ofenhandschuhen als Hände sind eben nicht jedermanns Geschmack. Auch die KI eurer Mitstreiter ist manchmal störend. Trotzdem können alle Fans der X-Men aufatmen und ruhig mal einen Blick riskieren. (CS)



Zwischen den Missionen dürfen wir uns auch mal in den (unaufgeräumten) Zimmern des Anwesens umsehen.

BAD BOYS 2

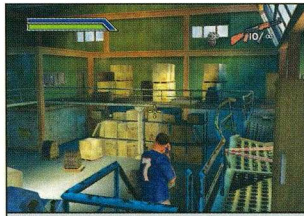
GCN

Mitsamt offizieller Lizenz bewegt sich die ziemlich blutige Filmversion durch insgesamt 15 Level. In denen dürft ihr nicht nur reichlich Gegner dezimieren, sondern auch Kisten, Fenster, Lampen, explosive Fässer und ähnliches Gedöns um euch herum in Einzelteile zerlegen. Besonderheiten oder gar Innovationen gibt es in Sachen Gameplay nicht zu vermelden, dafür wurden bekannte Elemente und Ideen ordentlich miteinander kombiniert. Grafisch und akustisch stoßen die beiden

Hauptdarsteller zwar nicht in neue Dimensionen vor, bekommen aber genau wie ihr brutales Equipment den Job erledigt. Bis auf einige kleine Bonus-Dreingaben wie nähere Infos zu Waffen und Charakteren gibt es nach dem ersten Durchspielen nix zu sehen. Auch ein Zwei-Spieler-Koop-Modus hätte viel Potenzial gehabt. So bleibt ein kurzweiliges Actionspiel mit merklichem Brutalitätsfaktor, das für Freunde des Films dennoch zu empfehlen ist. (BK)



Die Jungs in den grauen Anzügen achten sind nicht zum verhandeln gekommen.



Die Atmosphäre des Films kommt bei solchen Locations besonders zum Tragen.

GENRE-CHECKER

ACT
60%RPG
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Raven Software
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

- interaktive Umgebung
- ausgefeilte Charakterfertigkeiten
- sehr schöner Mehrspielermodus
- ❌ Kumpel KI = feuchtes Brötchen

ALTERNATIVE

Baldur's Gate: DA Vivendi
ca. 50 € Ausgabe 4/03: 81%

FAZIT

Gutes Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI Schwächen.

BEWERTUNG 82%

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Empire Interactive
Hersteller: Blitz Games
Internet: www.empireinteractive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer: nicht vorhanden

- geschickte Ideenkombi
- gut genutzte Lizenz
- ❌ technischer Durchschnitt
- ❌ kein Multiplayer

ALTERNATIVE

Mission Impossible: Operation Surma Atari
ca. 30 € Ausgabe 4/04: 80%

FAZIT

Hart, ehrlich und intensiv.

BEWERTUNG 78%

NBA LIVE 2005

GCN

B-Ball, lasst euch sagen: Was für *FIFA Football 2005* die Off the Ball-Control ist, ist für *NBA Live 2005* die Freestyle-Control. Die macht den ohnehin Show-lastigen Charakter des Basketballs auch virtuell um einiges spektakulärer.

Mit genug Fachwissen kann man diese neue Möglichkeit gut umsetzen. Strategen dürfen sich so über eine bessere Raumaufteilung freuen. Ein Ableger der Freestyle-Control ist der Freestyle Air, der nun unzählige Dunks und Alley-Oops möglich macht. Dennoch wird der Pfad der Simulation nicht verlassen. Sicher, ein wenig Arcade war der Serie immer zu Eigen, doch die Mischung stimmt auch dieses Mal. Schwächen hat die Serie noch immer im schnellen Spiel. Da die Spieler Probleme haben, im Rennen

Pässe richtig zu fangen, sind Fastbreaks nur schwer möglich. Wer in einem der höheren Schwierigkeitsgrade spielt, wird ebenso feststellen müssen, dass die Verteidigung des Computers verflucht sicher steht. (BS)



Freiwurf: Die Kameraperspektiven bieten eine Vielzahl unterschiedlicher Ansichten.

FIFA FOOTBALL 2005

GCN

Dribbelte man in den letzten beiden Teilen noch mit einer Extraportion Realismus am alteingesessenen Gameplay vorbei, ist man 2005 wieder zum Feintuning zurückgekehrt. Neben der totalen TV-Präsentation ist sicher die noch stärkere Fokussierung auf Starspieler wie Zidane, Beckham, Ballack oder Henry zu erwähnen. *FIFA Football 2005* besitzt eine Datenbank, die die verschiedenen Stärken, Schwächen und das Ballgefühl der einzelnen Akteure auf das Pad überträgt. Ein Jan Koller (heißt plötzlich Kohler) etwa, schafft im Spiel durch seine Stärke deutlich mehr Freiräume, ein Oliver Neuville hingegen saust mangels Körpergröße schon mal an einem hohen Ball vorbei. Somit bietet *FIFA 2005* alles, um erneut

ein Verkaufsschlager zu werden: Es spielt sich gut, es bietet ordentliche Grafik und einen tollen Sound, es ist online spielbar und inhaltlich voll auf der Höhe. Wäre da bloß nicht immer dieses „Updategefühl“, dass wir Spielereakteure bei EAs Sportreihe mit uns mitschleppen. (BS)



Freistöße können in FIFA 2005 so genau wie noch nie getreten werden. Macht was draus.

GENRE-CHECKER

SPS 60% SIM 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ Freestyle-Steuerung
- ➔ dicker Sound
- ➔ Dynasty-Modus umfangreich
- ➔ Probleme beim Fastbreak

ALTERNATIVE

NBA Street Vol. 2 EA
ca. 30 € Ausgabe 6/03: 88%

FAZIT

Kleine Verbesserungen, leider ohne Online-Unterstützung.

BEWERTUNG 86%

GENRE-CHECKER

SPS 80% SIM 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ One Touch-Control
- ➔ aktuell
- ➔ totale TV-Präsentation
- ➔ bloß Detailverbesserungen

ALTERNATIVE

FIFA Football 2004 EA
ca. 30 € Ausgabe 12/03: 80%

FAZIT

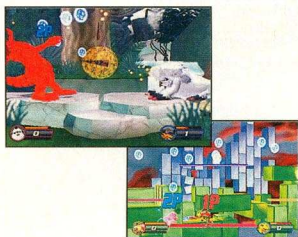
Detailverbessertes FIFA 2004 mit Aktualitätsbonus.

BEWERTUNG 84%

Digimon

Rumble Arena 2

GCN



Los! Kloppe Palmon nieder“, ruft Kollege Schröder ironisch als wir Palmon schon die begehrten Digi-Up-Kugeln aus dem quietschbunten Leib geprügelt haben. Unser Digimeter ist voll und wir dürfen nun „digitieren“ – zu einem mächtigeren Digimon. Wer sich nach diesen Worten nachdenklich am Kopf kratzt, sollte davon absehen, *Digimon Rumble Arena 2* käuflich zu erwerben. Man muss schon – auch als Videospieler – eine gewisse Resistenz besitzen, um mit diesem Digi-Overkill fertig zu werden. Die *Pokémon*-Konkurrenz ist so etwas wie eine Mischung aus *Beat'em-Up*, Rollenspiel und Adventure, ohne jedoch von einem Spieler jenseits der 13 Jahre wahrgenommen zu werden. Von den präpubertären Käufern dafür umso mehr. *Beat'em-Ups* gibt's deutlich bessere, nicht wahr? (BS)

GENRE-CHECKER

BEU 80%	RPG ADV 10% 10%
------------	-----------------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Bandai
Internet:	www.atari.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	schnell Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ 45 verrückte Figuren
- ➔ überall wird "digitiert"
- ➔ kitschig-infantil
- ➔ Digimon-Delirium

ALTERNATIVE

Dragon Ball Z: Budokai	Atari
ca. 30 €	Ausgabe 12/03: 74%

FAZIT

Es ist ein Phänomen, aber der Konsole aber nur ein Hardcore-Fanprodukt.

BEWERTUNG 63%

Mega Man X

CM

GCN



Ein alter Hase wie *Mega Man* ist es auch mal leid, nur hüpfend und ballernnd durch die Gegend zu wetzen. Im Rollenspiel-Genre fühlt sich der Held im blauen Kampfanzug genauso wohl und greift hier auf ein ausgeklügeltes und motivierendes Kampfsystem zurück. Was lediglich ein bisschen nervt, ist die pervers hohe Encounter-Rate. Serien-Fans freuen sich vor allem über die vielen bekannten Charaktere, Waffen und sonstigen Inhalte, alteingesessene Rollenspieler rümpfen eventuell über die eher flache Story und den nicht besonders hohen Schwierigkeitsgrad die Nase. Beide Gruppierungen sollten aber an der hübschen Comic-Grafik gefallen finden, die zwar keine spektakulären Höchstleistungen auf den Bildschirm zaubert, aber prima ins *Mega Man*-Universum passt. Schönes Spiel, mal was Anderes! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

RPG 80%	ACT 20%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ schicke Comic-Grafik
- ➔ ausgeklügeltes Kampfsystem
- ➔ viel *Mega Man*-Stoff
- ➔ 'ne Spur zu leicht

ALTERNATIVE

Yu-Gi-Oh! Falsebaound Kingdom	Import
ca. 50 €	Ausgabe 1/04: 49%

FAZIT

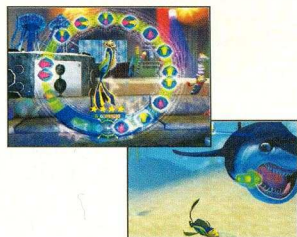
Gelungener Ausflug in Rollenspiel-Gefilde. Daran könnte man sich gewöhnen!

BEWERTUNG 80%

Grosse Haie –

Kleine Fische

GCN



Inhaltlich überrascht der Titel mit seiner spielerischen Vielfalt: Schon mal einen Fisch mit seinen Schwanzflossen kämpfen sehen? An anderer Stelle nimmt ihr an Wettrennen teil, in denen er einer vorgegebenen Spur aus Luftblasen folgt. Die Tanzmatten-Unterstützung der PS2-Version macht auf dem Cube natürlich wenig Sinn – hier be-helft ihr euch mit dem Controller. Als Filmumsetzung betrachtet, kann man dem Spiel nur Respekt zollen: Die grafische Leistung ist ordentlich, sämtliche Original-Synchronsprecher sind auch vorhanden. Der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig, lediglich zum Ende wird's teilweise etwas happiger. Geübte Spieler haben das Teil aber in ein paar Stunden durch. Na ja, schieben wir das mal wieder auf die angepeilte Zielgruppe. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT 50%	GSK 30%	RSP 20%
------------	------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Edge of Reality
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	schnell Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ kurzweilig und abwechslungsreich
- ➔ gute Filmumsetzung
- ➔ geringer Umfang
- ➔ gegen Ende teilweise frustig

ALTERNATIVE

Shrek 2	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 5/04: 79%

FAZIT

Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings recht kurz ausgefallen.

BEWERTUNG 70%

Kao The Kangaroo Round 2

GCN



Gut geklaut ist halb gewonnen: Doppelsprung, Stampfattacke, hier ein Schalter, dort ein Minispielchen – das ist zwar alles weder innovativ noch in irgendeiner Weise originell, aber ganz ordentlich zusammengebastelt. Die Steuerung geht absolut in Ordnung, die Grafik läuft zwar butterweich und ziemlich fehlerfrei, hat aber ansonsten nicht viel zu bieten. Effekte und Texturen aus der frühen Dreamcast-Ära, halt alles eher schlicht und zweckmäßig gehalten – aber hübsch. Ebenso die dezente Musik und die deutsche Sprachausgabe. Vor ein paar Jahren wäre das Spiel in dieser Form vielleicht sogar ein Hitkandidat gewesen, aber die Welt dreht sich halt weiter und Kao 2 ist nicht mehr so auf der Höhe der Zeit. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
Hersteller: JoWood
Internet: www.kochmedia.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ solide Jump'n'Run-Kost
- ➔ hübsches Leveldesign
- ➔ nichts wirklich Neues
- ➔ 'ne Spur zu leicht

ALTERNATIVE

Ty 2: Die Bumerang-Gang EA
ca. 30 € Ausgabe 1/05: 71%

FAZIT

Lustiges und simples Jump'n'Run für die jüngere Generation.

BEWERTUNG 70%

Future Tactics The Uprising

GCN



Zugegeben: Gute Ideen sind vorhanden. Bei Schusswaffen wechselt das rundenbasierte Kampfsystem in die Ego-Perspektive und zwei Linien müssen so positioniert werden, dass ihr Schnittpunkt das Ziel trifft. Grafik und Sound sind technisch allerhöchstens Mittelmaß, vom Stil her aber ganz lustig. Der Rest des Spiels weist allerdings Mängel auf. So gibt es oft Probleme mit der Übersicht und der ganze Spielablauf wirkt doch überflüssige Eingaben etwas träge. Vor allem aber erhält man als Spieler nicht genug Informationen, z.B. über feindliche Einheiten oder die Wirkungen von Waffentypen. Wenn dann auch noch laufend neue Gegner aus dem Nichts ins Spiel gebeamt werden, hat das Ganze nicht mehr viel mit Taktik und Strategie zu tun. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ACT 40% STG 40% RPG 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
Hersteller: JoWood
Internet: www.kochmedia.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ lustiger Grafikstil
- ➔ interessante Ideen im Kampfsystem
- ➔ oft sehr unübersichtlich
- ➔ träger Spielablauf

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Buntes und lustiges Strategiespiel für Einsteiger.

BEWERTUNG 70%

Ty 2

GCN



Die übliche Helden-Story: Irgendein alberner Bösewicht will die Welt beherrschen und ein paar Superfreunde wollen ihn daran hindern. Beim tasmannischen Tiger Ty gibt es aber noch eine Menge sonstigen Kram zu erledigen: Hier ein entlaufendes Kind nach Hause bringen, dort eine Ladung Dynamit mit einem Hubli transportieren. Auf einer recht großflächigen Oberwelt klappert ihr mit dem Auto in freier Reihenfolge die Aufträge ab, zur Gegenüberkämpfung dienen in der Regel zwei Bumerangs. Technisch hat das Spiel nix zu melden: Polygonzahl und Texturen liegen weit unter den Fähigkeiten der Hardware und auch der Sound haut einen nicht vom Hocker. Aber wenigstens läuft alles schön flüssig. Kann man sich kaufen, muss man aber nicht. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR 70% ACT 20% RSP 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: Krome Studios
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ sehr großes Spielareal
- ➔ zum Teil witzige Dialoge
- ➔ abwechslungsreich
- ➔ technisch nichts Aufregendes

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.

BEWERTUNG 71%



THE LEGEND OF ZELDA

The Minish Cap

Winzige Weltenretter und eine Kiste voller Chaos. Link ist wieder unterwegs!

GBA

Damals, als die Welt noch jung war, hatte das Königreich Hyrule mit einer Monsterplage ohnegleichen zu kämpfen. Nur die winzige Rasse der Minish, die vom Himmel herab stiegen und einem mutigen Jungen ein magisches Schwert und das goldene Licht brachten, war in der Lage, das Land vor dem Untergang zu bewahren. Um den Sieg der Minish und des Jungen zu feiern, wurde fortan einmal im Jahr das Minish-Fest veranstaltet. Gerade zum hundertsten Minish-Fest bringt Link das Schwert, das dem Gewinner des Schwertkampfturniers überreicht werden soll, nach Schloss Hyrule. Wenn das mal gut geht...

Wow...!!

Natürlich gibt es einige kleinere Komplikationen bei der Übergabe, was zu einem nicht unerheblichen Teil an Vaati, dem Gewinner des Turniers liegt. Wie dem auch sei, Link hat in jedem Fall die Aufgabe die Prinzessin, das Königreich und den angebrochenen Tag zu retten. Auf seiner Reise bekommt er jedoch unerwartete Hilfe, die in Gestalt von Ezelo, der sprechenden Mütze auf den Plan tritt. Zu Anfang läuft unser kleiner Link nämlich noch ohne seine stilvolle Kopfbedeckung durch den Busch. Glücklicherweise hat Ezelo neben bissigen Kommentaren auch nützliche Fähigkeiten auf Lager. Mit Hilfe der Kappe könnt ihr nämlich an bestimmten Stellen auf Minish-Größe schrumpfen und so Orte erreichen, die euch sonst unzugänglich wären. Schnecken werden so allerdings zu unerbittlichen Gegnern, Bucheckern zu riesigen Hindernissen und Pflützen zu unüberwindbaren Seen. Dass diese Idee die ohnehin schon gewaltige

Spielwelt praktisch verdoppelt, sei nur nebenbei gesagt. Und Grafiken sind, wie könnte es anders sein, allererste Güteklasse. Besonders die Endgegner und 3D Effekte entlocken dem geneigten Spieler immer wieder mal ein anerkennendes Nicken. Doch *Zelda*-Spiele wurden seit jeher nicht durch ihre Grafik oder den Sound berühmt (okay, die Musik mal außen vor), sondern durch ihre Rätseldichte, die vielen Sammelgegenstände und die phantastische Story. Was rede ich hier noch groß herum und verschwende eure Zeit? Geht lieber und kauft euch das Spiel!

(CS)



Seht ihr den kleinen Punkt mit der Sprechblase? Das ist Link.



Hehehe... Das passiert allen, die sich mir in den Weg stellen.

Oh, Scheibenkleister. Die Preisverleihung scheint irgendwie schief zu laufen.



So ein Schild ist weder schön noch kleidsam!

Zelda erspielt bei der Tombola einen äußerst kleidsamen Schild für uns.



Noch hat der kleine Link die magische Mütze nicht gefunden.

GENRE-CHECKER

ADV
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Flagship
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

ZELDA!!!

- unglaublich durchdachte Rätsel
- dichte und spannende Geschichte
- Unmengen an Langzeitmotivatorn

ALTERNATIVE

Legend of Zelda: A Link to the Past Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 5/03: 98%

FAZIT

Wow!! Nintendo landet wieder einmal einen zeitlosen Hammer. Kaufen gehen!

BEWERTUNG 98%

Mario vs. Donkey Kong

GBA



Einnert ihr euch noch an den legendären ersten Game Boy? Jawoll, wir sprechen von dem Uralt-Klumpenteil, das man mit vier Mignonzellen im Hintern dank Uralt-LCD-Display eigentlich nur direkt unter einer Flutlichtanlage zocken konnte. 1994 kam für Nintendos altherwürdigen Kleinsten eine Neuauflage zu *Donkey Kong* heraus. Hier durftet ihr in Marios Blaumann durch ein endloses Arsenal an Levels hüpfen und Tonnen von Puzzles und Geschicklichkeitstests lösen. Mit *Mario vs. Donkey Kong* bekommen wir jetzt das nächste Update des extrem spaßigen Gameplays ab. Dank neuer Technologie farbenprächtig und mit einem Mario, der noch in keinem JNR mehr Moves drauf hatte. Er rollt, schlägt Saltos, Flik-Flaks, Wurfattacken... Klasse Spiel mit enormem Faktork, leider ein wenig zu kurz. (BK)

Nemo: Das Abenteuer geht weiter

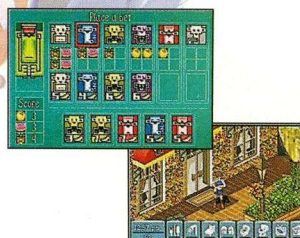
GBA



Jeder, der den Pixar Film gesehen hat, wird den kleinen Clownfisch Nemo sicher noch kennen. Dummerweise folgt auf einen guten Film meistens ein Grauen erregendes Spiel. So auch hier. Zur Story: Nachdem die gepieinigten Aquariumsfische ihr Dasein als Dekoration einer Zahnarztpraxis hinter sich gebracht haben, wartet das große, weite Meer auf sie. Um aber zum rettenden Riff zu gelangen, müssen die Flossenträger erst einmal eine Flut aus belanglosen Minispielen über sich ergehen lassen, die grafisch und soundtechnisch am unteren Rand der Wahrnehmung rangieren. Der Hauptteil der Spiele ist entweder fies schwer, oder so simpel, dass die ganze Sache kaum als Spiel zu identifizieren ist (ohne den Charme eines *Wario Ware* wohlgermerkt). Sich mit seinem Goldfisch zu unterhalten, ist spannend. (CS)

Die Urbz - Sims in the City

GBA



Da schlägt es euch schon in eine fremde Stadt, dann bekommt ihr einen lausigen Job als Hausmeister und schließlich werden euch auch noch Wohnung und Job gekündigt. Das Leben stinkt! Zu allem Überfluss ist auch noch der milliarden schwere G. Roßekluppe an eurer bescheidenen Situation Schuld; die Sache mit der Rache muss also erst einmal warten. In der Zwischenzeit freundet ihr euch mit den Einwohnern von Miniopolis an, verdient euch ein paar Simoleons dazu und richtet eure gammelige Bude ein. Grafisch und soundtechnisch nicht schlecht, motivieren vor allem die kleine Story im Hintergrund und die verschiedenen Persönlichkeiten der Urbz zum weiter-spielen. Die Minispielen zum Geldscheffeln sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, erfüllen ihren Zweck aber tadellos. Für Spieler mit Geduld sicher einen Blick wert. Oder auch zwei. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR	GSK
70%	30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

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

- [-] Nostalgiebonus
- [-] enorm bewegliche Spielfigur
- [-] perfekte Schwierigkeitskurve
- [-] mehr Umfang wäre klasse gewesen

ALTERNATIVE

Donkey Kong Country 2	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 5/04: 90%

FAZIT

Kurzweiliger Puzzle-J'n'R-Mix!

BEWERTUNG 87%

GENRE-CHECKER

GSK	100%
-----	------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	THQ
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

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

- [-] Grafik schleift am Meeresgrund
- [-] Sound versinkt knapp hinter Grafik
- [-] schizophrener Schwierigkeitsgrad
- [-] unterhaltsam wie eine Minenräumung

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Erleidet durch Motivationsmangel Havarie. SOS!

BEWERTUNG 65%

GENRE-CHECKER

SIM	RPG	ADV
40%	10%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

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

- [-] motivierendes Spielprinzip
- [-] viele Einrichtungsmöglichkeiten
- [-] ausgearbeitete Charaktere
- [-] von Zeit zu Zeit etwas zu leicht

ALTERNATIVE

Die Sims brechen aus	EA
ca. 40 €	Ausgabe 2/04: 80%

FAZIT

Gut umgesetztes City-Life für geduldige Naturen.

BEWERTUNG 81%

Tony Hawk's Underground 2

GBA



Der GBA ist auch in Sachen Tony Hawk das Maß aller Dinge. Nintendos mobile Konsole ist die einzige Hardware, die fünf Folgen der Funsportsreihe besitzt. Für den Spieler ist das etwas unnütz, denn die frischen Ideen der stationären Systeme in *THUG 2* kommen auf dem GBA kaum zur Geltung. Was hingegen extrem auffällt ist die nunmehr zum x-ten Male verwendete Engine. Klar, auch heute sieht die auf dem GBA noch gut aus, doch welchen Teil der Serie ihr nun auf dem GBA spielt, ist recht egal. In Anbetracht der meist billigeren, älteren Teile raten wir zum Vorgänger *Tony Hawk's Underground*. Der Spielspaß ist identisch, doch das Portemonnaie bleibt voller. (BS)



GENRE-CHECKER

SPS 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ gute Technik
- ➔ Soundloops in feiner Qualität
- ➔ frische Level
- ➔ Unterschätzte zum Vorgänger kaum da

ALTERNATIVE

Tony Hawk's Underground Activision
ca. 40 € Ausgabe 1/04: 93%

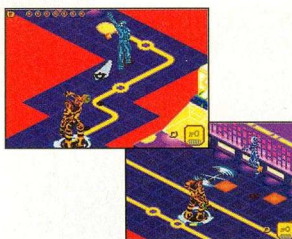
FAZIT

Spielerisch noch immer top, aber mit Vorgänger nahezu identisch.

BEWERTUNG 82%

Tron 2.0

GBA



Zwölf Jahre ist es her, dass Jeff Bridges (alias Kevin Flynn) im Film *Tron* im Inneren eines Computers Böses von der Welt fernhalten musste. Nachdem die PC-Version des Spiels schon länger in den Läden steht, ziehen nun die Konsolen nach. Als *Tron* oder *Mercury* erlebt ihr in den 30 Levels des Spiels teils unterschiedliche Geschichten. Auf der Reise durch den Rechner könnt ihr Upgrades sammeln, Minispiele zocken und sogar die beiden originalen *Tron*-Arcadespiele entdecken. Ein großer Pluspunkt des Spiels ist die Möglichkeit, mit vier Freunden per Linkkabel Mehrspielerduelle in drei Modi austragen zu können. Insgesamt ist *Tron 2.0* auf dem GBA eine charmante Umsetzung des Filmklassikers, die aber etwas an einer halbgaren Technik krant. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Buena Vista Interactive
Hersteller: Digital Eclipse
Internet: www.tron20.net
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ zwei Charaktere
- ➔ zwei Geschichten
- ➔ Sound klingt sehr dumpf
- ➔ verlässt sich auf die simple Filmoptik

ALTERNATIVE

Minority Report Activision
ca. 30 € Ausgabe 1/03: 67%

FAZIT

Tron ist Geschmackssache. Mögt ihr den Film, mögt ihr das Spiel.

BEWERTUNG 78%

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer

GBA



Genau so wie in *Yu Gi Oh! Die heiligen Karten* lauft ihr hier mit eurem Kartenhalter durch die Gegend und kämpft gegen allerlei Welten vernichtendes Kroppteuch und üble Kultisten. Das Dumme daran: Anfänger werden mit keinem Wort auf das vorbereitet, was sie denn nun genau erwartet. Wer keine Ahnung hat, was das Puzzle mit dem Geist ist, warum Yu Gi Pupillen manchmal die Größe und sein Gehirn die Persönlichkeit wechseln, wird sich von Zeit zu Zeit fragen, was zur Hölle eigentlich gerade abgeht. Genauso verhält es sich mit den Kämpfen. Wer sich nicht im Yu-gischen Kartenschungel auskennt und/oder den Vorgänger gespielt hat, wird das Spiel nach zwei Minuten frustriert aus dem GBA reißen und mit harten Gegenstände danach werfen. Liebe Entwickler. Spiele für Zielgruppen sind schön. Wir „Uneingeweihten“ fühlen uns dadurch aber ab und zu etwas ausgeschlossen. (CS)

GENRE-CHECKER

RPG 60% STG 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 60 Min Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ höchst strategische Kämpfe
- ➔ dichte Story...
- ➔ ...für die man die Serie kennen muss
- ➔ für Neueinsteiger wertlos

ALTERNATIVE

Pokémon: Feuerrot/Blattgrün Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 6/04: 91%

FAZIT

Verständlich wie eine schlechte Bedienungsanleitung. Für Fans sicher toll.

BEWERTUNG 55%

Metal Slug Advance

GBA



Bravo, SNK! Soviel Schneid, ein GBA-Spiel unabhängig von den stationären Versionen zu programmieren muss man heute erstmal haben. Demzufolge werden auch gleich zwei neue Charaktere vorgestellt: Walter, ein Soldat, und Tyra, eine Kampfamazone. Das Gameplay bleibt der Serie treu. Tutorial ist unnötig, der Spieleinstieg leicht und die Figuren sind sehr stylisch. Was dann kommt, ist Arcade-Action von links nach rechts in 2D. Die Optik ist sehr cool, was sicher auch einen Teil des Sonderstatus ausmacht, den sich *Metal Slug* über die Jahre erspielt hat. Aber genau hier liegt auch die Schwäche: Von Weiterentwicklung und Abwechslung keine Spur. *Metal Slug* ist und bleibt ein klasse Shooter, nicht mehr. (BS)



GENRE-CHECKER

ACT	JNR
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Flashpoint
Hersteller:	SNK
Internet:	www.flashpoint.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	ab 16
Preis:	ca. 50 €

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

- ➔ neue Charaktere
- ➔ schneller Einstieg
- ➔ coole Optik
- ➔ kein Multiplayer

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Es ist und bleibt Metal Slug. Cooles Geballere in 2D.

BEWERTUNG 80%

Mega Man BN Blue/Red

GBA



Kaum haben Lan und Mega Man die Welt vor der letzten Katastrophe bewahrt, droht schon wieder neues Unheil über unsere beiden Helden hereinzubrechen. Die Mischung aus Action, Strategie und Rollenspiel kommt auch in *Mega Man Battle Network 4: Blue Moon/Red Sun* zum Einsatz. Als Computernerd Lan erkundet ihr die reale Welt, als Mega Man kämpft ihr im Cyberspace gegen diverse Bösewichte. Capcom spendierte dem Titel einige Innovationen, die aber nicht jedem Fan der Serie gefallen werden. Die Suche nach Chips, die Mega Man neue Fähigkeiten verleihen, gestaltet sich sehr zäh und nötig zum dreimaligen Durchspielen, bis man alle hat. Zwischen den Versionen, die einen leicht unterschiedlichen Handlungsverlauf bieten, könnt ihr übrigens per Link Gegenstände tauschen. (BS)



GENRE-CHECKER

ACT	STG	RPG
50%	30%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	ohne
Preis:	ca. 50 €

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

- ➔ gewohnt Mega Man-Style
- ➔ neue Spielinhalte
- ➔ Story etwas langwierig
- ➔ zwei Versionen für alle Gegenstände

ALTERNATIVE

Mega Man Battle Network 2	Capcom
ca. 30 €	Ausgabe 2/03: 82%

FAZIT

Hey, ihr Netzwerkämpfer. Hier bekommt ihr gewohnten Mega Man-Stuff.

BEWERTUNG 80%

Mega Man Zero 3

GBA



Tja, so viele Spiele kann der gute Mega Man allein gar nicht bewältigen, also muss mal wieder sein Kollege Zero ran. In bester Capcom-Manier bekommt ihr hier die bekannten Qualitäten aufgetischt: Rasante Hüpfund Baller-Action, grellbunte 2D-Grafik, schweißtreibende Bosskämpfe. Okay, ein paar Erweiterungen gibt es doch: Neue Waffen, neue Combos, eine Link-Funktion zu *Battle Network 4*. Ansonsten bleibt alles wie gehabt und Serien-Neulinge werden wohl kaum merken, welches der drei Zero-Spiele sie in der Hand halten. Normalerweise müsste man für solches Recycling pauschal ein paar Prozente abziehen, aber in Teil drei wurde merklich am Schwierigkeitsgrad geschraubt, was den Frustrationsfaktor senkt und den Spielspaß hebt. So gleicht sich alles wieder aus. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	JNR
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

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

- ➔ deutlich leichter als die Vorgänger
- ➔ cleveres Leveldesign
- ➔ schnell, laut, bunt
- ➔ nichts wirklich Neues

ALTERNATIVE

Metal Slug Advance	Flashpoint
ca. 50 €	Ausgabe 1/05: 80%

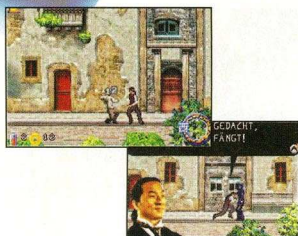
FAZIT

Seit Jahren das gleiche Spiel, aber es rockt mehr denn je!

BEWERTUNG 83%

In 80 Tagen um die Welt

GBA



Jackie Chan, warum tust du uns das nur an? Was haben wir dir je getan, dass du deine Finger nicht verdammt noch mal vom Videospieler Markt lassen kannst? 80 Tage ist einer der Gründe, warum man Herrn Chan mit sofortiger Wirkung die Erlaubnis entziehen sollte, jemals wieder eine Konsole oder ein Handheld anzupacken. Sprites, die aussehen als wären sie im Dunkeln gezeichnet worden, hauen sich gegenseitig auf die Nase, wonach kleine Ziffern gen Himmel schweben. Was das zu bedeuten hat? Keine Ahnung! Das Spiel schweigt sich darüber aus. Gelbe Scheiben muss der liebe Jackie nebenbei auch einsammeln, damit er sich durch das nächste der grauenhaft monotonen Levels schwingen darf. Dass die Hintergrundmusik sich während des gesamten Spiels nicht einmal ändert, fällt da schon gar nicht mehr auf. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Saffire
Internet: www.flashpoint.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :- Sprites wirken ölverschmiert
- :- Levelaufbau leidet an Ideenarmut
- :- eine Sekunde zu leicht, dann viel zu schwer
- :- nur EIN POPELIGER Musiktrack!

ALTERNATIVE

Catwoman EA
ca. 40 € Ausgabe 6/04: 77%

FAZIT

Jack, warum hasst du uns nur? Haben wir was Falsches gesagt?

BEWERTUNG 37%

FIFA Football 2005

GBA



Im Vergleich zum letzten Jahr hat sich kaum etwas geändert. Der Ball ist immer noch rund, die Spieler-KI immer noch auf Zack und ein Spiel dauert immer noch vier Minuten. Ein Karrieremodus, Meisterschaften, Freundschaftsspiele und ein sehr gut gelungener Mehrspielermodus können alleine oder zu zweit in Angriff genommen werden. Dabei fällt immer noch die sehr klein geratene grafische Darstellung auf, die aber durch nette Animationen und schnieke Replays punkten kann. Ohne Taktik kommt allerdings auch der beste Baller nicht weiter, da der Computergegner jeden Fehler gnadenlos ausnützt. Soundtechnisch wird ebenfalls einiges geboten: Wer zum ersten Mal die Sprechchöre aus der Fankurve hört, fühlt sich gleich richtig heimisch auf dem Rasen. (CS)

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :- die gute, alte FIFA-Lizenz
- :- „Oleoleoleoleeeee!“-Sound
- :- sehr übersichtlich und flüssig
- :- praktisch keine Neuerungen

ALTERNATIVE

FIFA Football 2004 EA
ca. 50 € Ausgabe 2/03: 89%

FAZIT

Fußball, wie er gespielt werden sollte.

BEWERTUNG 89%

Lego Knight's Kingdom

GBA



Meine Fresse... was einem auf dem GBA an drittklassiger Software aufgetischt wird, ist echt nicht mehr feierlich. Da stapft ihr als Ritter im Schneckentempo durch die Gegend, ärgert euch mit furchtbar platten Schalter-Suchrätselein rum und kloppt ab und zu mal andere Ritter oder sonstiges Getier zu Brei. Das Ganze sieht auf dem GBA auch noch ziemlich lächerlich aus und ist so aufregend wie 24 Stunden lang Füße waschen. Das einzig halbwegs Positive an dem Spiel wäre die Musik, wenn sie sich nicht alle Nase lang wiederholen würde. Das strunzdoofe Leveldesign wurde wohl während eines Volkshochschul-Kurses entworfen, das Kampfsystem ist für Lebewesen mit nur einer Gehirnhälfte konzipiert. Bloß weg damit! Gaaaaanz weit weg! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT
90%

ADV
10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Razorblade Developments
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :- übelst einfallsloses Leveldesign
- :- strunzdoofe Schalter"rätsel"
- :- Ritter schläft beim Laufen ein
- :- Spieler auch

ALTERNATIVE

Zelda: The Minish Cap Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 1/05: 98%

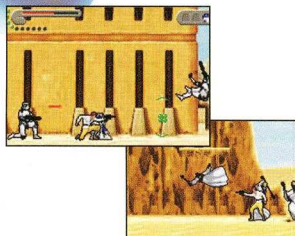
FAZIT

Auf den Scheiterhaufen! Verbrannt es!

BEWERTUNG 35%

Star Wars Trilogy A.o.t.F

GBA



Alle Jahre wieder werden wir GBA-Spieler mit einem mittelmäßigen Star Wars-Spielchen beschenkt. Die Story brauche ich an dieser Stelle wohl nicht zu wiederholen. Für alle Interessierten hier noch mal die Kurzfassung: Todesstern, Jedi Ritter, BUMM, alle glücklich. Erstaunlicherweise schafft es *Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force*, die Geschichte tatsächlich in dieser "gekürzten" Fassung wiederzugeben. Fitzele, farbarme und abfotografierte Filmbilder begleiten euch durch die meist viel zu langatmigen Jump'n'Run Sequenzen. Am Ende einer Episode dürft ihr dann einen mageren Shooter spielen. Und dann ist das Spiel vorbei. Einfach so. Liebe UBI-Softler: Die *Prince of Persia*-Engine zu nehmen und einfach mal *Star Wars* drauf zu schreiben ist nicht nur einfallslos, sondern schlicht und einfach dreist. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR

90%

ACT

10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
 Hersteller: Ubi Soft
 Internet: www.ubisoft.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Klasse Animationen...
- ➔ ...die wir beim Prinzen gesehen haben...
- ➔ ...genau wie die „Jedi Zeitlupe“...
- ➔ ...und die Animationsphasen der Gegner.

ALTERNATIVE

Prince of Persia: The Sands of Time Ubi Soft
 ca. 40 € Ausgabe 12/03: 70%

FAZIT

Star Wars-Hüpfspiel. Nicht gut. Nicht kaufen.

BEWERTUNG 50%

HdR: Die Rückkehr des Königs

GBA



Lust, mal ein paar Orks unterwegs abzumursen? *Die Rückkehr des Königs* für den GBA macht's möglich. Im *Diablo*-Stil zieht ihr entweder als Aragorn, Gandalf, Eowyn, Legolas, Gimli oder Frodo durch Mittelerde, metzelt Saurons Lakaien, verbessert eure Attribute und kauft euch neue Ausrüstungsgegenstände. Auf Dauer doch recht eintönig. Etwas Langzeitmotivation garantieren die leicht unterschiedlichen Wege und Geschichten der Charaktere. Positiv: Das Ganze kann auch zu zweit im Coop-Modus gespielt werden. Grafisch ist das Spiel ordentlich. Wasserspiegelungen und schöne Modelle machen *Die Rückkehr des Königs* streckenweise zum Hingucker. (BS)

GENRE-CHECKER

STG

80%

RPG

20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
 Hersteller: GRIPTONITE Games
 Internet: www.electronic-arts.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
 Sprache: deutsch USK: ab 6
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Klasse Kampfanimationen
- ➔ sehr taktische Kämpfe...
- ➔ ...die oft gräuselig schwierig sind
- ➔ seltsame Kommandoregelung

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Nichts für Pausenzocker, für hochkarätige Strategen aber sicher nicht übel.

BEWERTUNG 77%

Dragon Ball Z Supersonic

GBA



Wer einen Piccolo möchte, muss nicht unbedingt Sekt trinken. Man kann auch *Dragon Ball Z* spielen. In unserem Falle auf dem GBA mit *Supersonic Warriors*. Der Titel bietet alles, was man von einem *Dragon Ball*-Spiel erwartet. Hier prügeln sich alle Charaktere der erfolgreichen Serie in 2D und sparen nicht an Gepose und den typischen Sprüchen. Woran das Beat 'em-Up aber leidet, ist die vermannte Steuerung. Der Begriff Button-Smashing bekommt hier eine völlig neue Dimension. Die Spielmodi unterscheiden sich auch nicht wirklich voneinander. Die begrenzten Kapazitäten des GBA machen einem variablen Gameplay einen Strich durch die Rechnung. Tipp: Noch einen DBZ-Kumpel suchen und per Link-Funktion kloppen. Dann macht es wirklich großen Spaß. (BS)

GENRE-CHECKER

BEU

70%

ACT

30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
 Hersteller: Bandal
 Internet: www.atari.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ab 12
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ alle DBZ-Charaktere
- ➔ DBZ-Feeling
- ➔ Button-Smashing
- ➔ wenig Variation

ALTERNATIVE

Street Fighter Alpha 3 Ubi Soft
 ca. 30 € Ausgabe 1/03: 91%

FAZIT

Dragon Ball-Klopper, wie man sie gewohnt ist.

BEWERTUNG 72%

Action Man: Robot Atak

GBA



A Iso abgesehen davon, dass wir als Journalisten mal gar nicht die Ver*****ung unserer Sprache schätzen, erwarten euch für ein Spiel mit dem Namen „Robot Atak“ im Titel atemberaubend wenig Roboter auf der Insel des bösen Dr. X. Schon gar keine attackierenden. Dafür schlagen sich Action Man und seine beiden Kameraden mit ihren jeweils ganz speziellen Eigenschaften durch ein wildes Territorium voller Dschungelbestien und zischender Dinosaurier. Farbenprächtigt inszenierte JNR-Einlagen mit den üblichen Suche-und-Finde-Puzzles lockern die actionlastige Stimmung zwischen Raketenwerfer und Motocross-Bike deutlich auf. *Robot Atak* ist ein Spiel Marke Lizenzware für Fans, sicher, doch man kann der Software deutlich die Mühe der Programmierer anmerken. Einzig das Passwortsystem nervt.

(BK)

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ drei Spielfiguren
- ➔ deutliche Mühe der Programmierer
- ➔ prunzhimmel einfach
- ➔ Ein Modulspeicher wäre ihr Preis gewesen

ALTERNATIVE

Asterix & Obelix XXL Atari
ca. 60 € Ausgabe 5/04: 70%

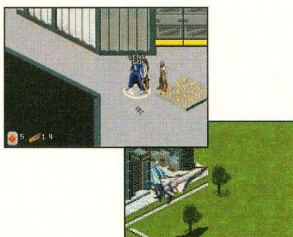
FAZIT

Netter Action-Sidescroller, leicht über Stangendurchschnitt.

BEWERTUNG 74%

Thunderbirds

GBA



C ommander Ryker vom Raumschiff Enterprise fliegt nicht nur durchs All, sondern dreht unter seinem bürgerlichen Namen Jonathan Frakes auch Filme. Einer davon war letzten Sommer *Thunderbirds*. Vivendi und Saffire brachten nun das unweigerliche Spiel dazu heraus. Das mit drei unterschiedlichen Charakteren ausgestattete Spielchen setzt auf Shooter-Abschnitte und Rätsleinlagen. Die Teile des Spiels, in denen ihr mit euren Schiffen durch die Gegend fliegt und ballert, würde man am liebsten totschweigen: Spielerisch belanglos und technisch unheimlich schlecht. *Thunderbirds* kommt optisch und akustisch ein paar Jahre zu spät. Die Rätselsei erinnert etwas an *Lost Vikings* und rettet das Spiel vorm Totalausfall. Dennoch: Wer es nicht spielt, verpasst nicht wirklich viel.

(BS)

GENRE-CHECKER

ACT
50%

ADV
30%

JNR
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Saffire
Internet: www.vu-games.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ nette Rätsleinlagen
- ➔ Sound altbacken
- ➔ grafisch unterdurchschnittlich
- ➔ Shooter-Abschnitte belanglos

ALTERNATIVE

Iridion II Vivendi
ca. 20 € Ausgabe 6/03: 84%

FAZIT

Filmflanzenspiel, das im GBA-Dschungel sang und klanglos untergeht.

BEWERTUNG 51%

WWE Survivor Series

GBA



H ey, es ist ein Wrestling-Spiel! Was haben wir in der Vergangenheit über Wrestling-Spiele gelernt? Richtig! Sie sind entweder absolute Party-Bomben, die *Crème de la Crème* der Prügelspiele... oder mittelmäßige Machwerke, die maue Muskelmänner und ihre müden Muckis zur Schau stellen. Leider bleibt auch der GBA nicht von letzterer Kategorie verschont. Zwar sieht die ganze Sache dank der etwas eigenwilligen Animationstechnik recht gut aus, kann aber durch akute Move-Armut und chronische Unschärfe trotzdem nicht überzeugen. Das ganze wirkt nicht nur wie ein *Wrestlemania X8* mit anderen Wrestlern, es IST TATSÄCHLICH ein *Wrestlemania X8* mit anderen Wrestlern! Sogar die groben KI Fehler aus dem Vorgänger wurden mit übernommen – wer weiß wie, kann ein Match in drei Sekunden beenden. Gar nicht gut.

(CS)

GENRE-CHECKER

BEU
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Natsume
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ hübsche Animationen...
- ➔ ...aber verschwommene Wrestler
- ➔ grauselige KI-Bugs
- ➔ genau DASSELBE SPIEL WIE VORHER!!

ALTERNATIVE

WWE *Wrestlemania X8* THQ
ca. 40 € Ausgabe 12/02: 64%

FAZIT

Gleiches Spiel, gleiche Schwächen, andere Wrestler. Pfu!l

BEWERTUNG 59%

Der Polarexpress

GBA



Hört ihr, ihr Leser, es weihnachtet sehr! Zumindest im Kopf eines kleinen Jungen, der sich damit schwer tut, an den Weihnachtsmann zu glauben. Glücklicherweise hält jedoch der Polarexpress direkt vor seiner Haustür. Nächster Stop: Nordpol. In Jump'n'Run-Begriffen äußert sich die ganze Sache so, dass ihr mit eurem Hosenmatz durch die verschiedenen Waggon der Bahn hüpfet, Kakao schlürft, schwingenden Schranktüren ausweicht und Glöckchen einsammelt. Hört sich nicht sehr spannend an, oder? Glaubt mir, einfache Worte können nicht die Ohnmachtsanfälle beschreiben, die den gequälten Spieler vor blanker Langeweile überkommen. Dass sich euer kleiner Rotzlöffel auch noch bewegt, als würde ihm eine Pleuelstange im Hintern stecken macht die ganze Sache nicht besser. Wirklich nicht. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Tantalus
 Internet: www.thq.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- (-) Glöckchen einsammeln. Action pur.
- (-) keine Gegner. Außer den Schranktüren.
- (-) Nur ein Musiktrack
- (-) brüllende, ohrenbetäubende Langeweile

ALTERNATIVE

Kirby & The Amazing Mirror Nintendo
 ca. 40 € Ausgabe 6/04: 85%

FAZIT

Eines der wenigen GBA Spiele, die sich auch als Schlafmittel eignen.

BEWERTUNG 38%

GTA

GBA



Einnert sich noch jemand an die Anfänge der Serie? Das ganz alte Zeug? Ihr wisst schon, so in 2D? An alle GBA-Besitzer, die bereits dabei sind, die Laola zu machen: Macht ruhig weiter! Ihr habt es euch verdient! Endlich kommt GTA auch auf den GBA. Ganz wie in alten Zeiten ist hier (fast) alles in 2D gehalten. Von Zeit zu Zeit bekommt ihr auch mal einen netten Effekt geboten, wenn sich eure Karre z. B. in Kurven zur Seite neigt. Die Missionsstruktur, Fahrzeugnamen und Waffen wurden dagegen von den großen Brüdern in übernommen, sorgen also mit Katana, Pumpgun und ausgearbeiteten Charakteren für frischen Wind und eine durchaus tiefgründige Story. Alles in allem ein klarer Treffer von Rockstar. Baut auch ihr euch euer Verbrecherimperium auf! (CS)



GENRE-CHECKER

RSP 50% ACT 30% ADV 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- (-) GTA!! Hell, Yeah!
- (-) fast vollkommene Handlungsfreiheit
- (-) Tonnen an Langzeitmotivation
- (-) spannende Story

ALTERNATIVE

Need for Speed: Underground 2 EA
 ca. 40 € Ausgabe 1/05: 79%

FAZIT

GTA auf dem GBA! Haben! Holen! Kaufen! JETZT!!

BEWERTUNG 92%

Need for Speed Underground 2

GBA



Aufgemöbelte Schlitten, Unterbodenlicht, Lachgaseinspritzung, Bass Booster... Jeder von uns ist ganz tief in seinem Herzen ein kleiner Pimp. Und das ist Fakt, meine Freunde! Um diesem tief verwurzelten Urinstinkt zu frönen, steht euch nun der neueste Spross der Need for Speed-Reihe zur Verfügung. Trotz der auf dem Handheld etwas eingeschränkten Grafik, steht der Racer seinem Konsolenbruder, zumindest was die Auswahl angeht, in nichts nach. In Underground-Rennen erspielt ihr euch Tuning-Teile, neue Karren, Motoren und Punkte, die ihr gegen eure erspielten Goodies eintauschen könnt. Fahrzeugund Streckengrafik machen dabei eine durchaus solide Figur; vor allem die Spiegeleffekte sind ein nettes Augenschmankerl. Soundtechnisch könnte man allerdings noch das ein oder andere verbessern. Wer auf qualmende Reifen und Heckspoiler steht, kann eigentlich nix falsch machen. (CS)

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
 Hersteller: Pocketeers
 Internet: www.electronic-arts.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- (-) gute Grafik
- (-) unzählige Tuningmöglichkeiten
- (-) gelungene Steuerung
- (-) Sounds sind eher zum lachen als realistisch

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Sehr solider, aber immer noch verbesserungswürdiger Racer.

BEWERTUNG 79%

Posthütte

Yooahoo

Meine Fresse, unsere N-Games platzt diesmal ja aus allen Nähten. Da hat mir unser Chefmartin doch tatsächlich höflich nahegelegt (mit seinem Finger auf der Urteilsliste), mein Yahoo möglichst knapp zu halten. Insofern sage ich euch an dieser Stelle nur mal kurz „Servus J“ und überlasse den Rest des diesmal sehr begrenzten Posthüttenplatzes ganz euch, unseren Lesern!

Euer Stenograph
Onkel Tom

1 00% Zelda

Moinen, Onkel Tom!

Wisst ihr eigentlich was euer Geheimrezept ist? Also ich hab mir mal die anderen Magazine gekauft und im Vergleich seid ihr einfach die Besten! Denn ich denke immer, das Mag ist nur für mich geschrieben und ihr seid einfach persönlicher als die anderen! So nun zu meine Fragen:

- ① Könnte das neue Zelda das erste 100% Spiel werden?
- ② Warum gibt es keine Japan-Charts?
- ③ Könntet ihr unter den Charts auch den Standpunkt hinschreiben? Weil man weiß dann nicht, welcher Monat damit gemeint ist.
- ④ Könntet ihr mal Spiele als Abo-Prämie mit reinbringen? So, das war's von mir macht immer schön weiter so!

Curry Van Geight (Spitzname)

Onkel Tom (echter Name): Hehe, danke für die Blumen! Freut uns, dass du dich durch unsere Hefte angesprochen fühlst. Immerhin schreiben da ja Zocker für Zocker, da kann auch ruhig ein bisschen Kumpelstimmung aufkommen.

① Nein. So genial es auch wird, ein 100%-Spiel können wir uns nicht vorstellen. Den Wert gibt es wirklich nur theoretisch. Denn was wäre denn schon das „perfekte Spiel?“ Ein perfektes Spiel müsste für immer Spaß machen ohne dabei jemals langweilig zu werden, sich ständig verbessern, keinen einzigen Fehler, Bug oder ein sonstiges Problem haben und noch dazu Grafik, Sound und Gameplay revolutionieren. Nee du, kann ich mir echt nicht vorstellen.

② Japan unterscheidet sich von uns ganz einfach kulturell dermaßen, dass die Nippon-Charts hierzulande null Aussagekraft

haben. Aber falls noch mehr Leser deinen Wunsch teilen...

③ Den... Standpunkt hinschreiben? Linkes Bein oder rechtes Bein oder... was? Falls du den Zeitpunkt meinst: Wir bekommen die Charts jeweils unmittelbar vor Drucklegung von unserem Chartpartner www.amazon.de mitgeteilt.

④ Mal schauen, was sich da machen lässt...

E rwischt!

HA!

Jetzt hab ich euch... oder soll ich besser sagen DICH? Endlich weiß ich warum ihr keine Fotos reinstellen wollt (könnt)... und das hat einen ganz plausiblen Grund: Die ganze Redaktion wurde gekidnappt! Ich weiß zwar nicht, wer du bist, aber dass du alle Spiele testen kannst, Berichte schreiben kannst und nebenbei noch die Posthütte verwalten kannst ist schon was (deswegen das zweimonatige Erscheinen, damit du mich Zeit hast). Die Fotos konnten deshalb nie im Heft erscheinen weil du die Redaktion verschleppt hast und sie wohl schlecht in Fesseln ablichten kannst. Aber mir kommst du nicht davon. Ich hab dich durchschaut. Und sobald ich Beweise habe werde ich mich mit den anderen N-Games-Lesern zusammentun und diese Verschwörung hier aufklären! Und dann bist du dran, wer du auch immer bist... DU KANNST NICHT DAVONLAUFEN! ... *hust* so, das ist mein Bild von der ganzen Sache. Wer sich mir anschließt, kann mit mir gleich mal zum Posthüttenchen fahren und schauen, ob wirklich ein Onkel Tom drinhockt ;). O.K., das war's dann schon, danke dass ihr so ein geiles Mag macht, ist echt gelungen und es fasziniert mich doch immer wieder ;). Liebe Grüße aus Neckargemünd!

Bones

Onkel Tom: Tsk, tsk. Wärs du schlaue gewesen, hättest du deinen Absender nicht an deinen Brief drangehängt. So darfst du nun Ausschau halten nach einem schwarzen Helikopter, harhar! Es gibt kein Entkommen!

W restlingfeind

Hi Onkelchen!

Erst einmal die übliche Schleimerei: Ihr seid klasse und euer Mag ist das beste, was mir an Zeitschriften bisher unter die Nase kam. So, und jetzt mein Anliegen: Wäre es denn nicht besser gewesen, Feuerrot/ Blattgrün als Titelthema zu benutzen, anstatt irgend so 'nen No Name-Prügler wie WWE? Jetzt mal ehrlich: Welcher noch nicht ganz durchgedrehte Psychopath interessiert sich für ein paar Mucki-Männer, die nichts anderes tun, als ihrem Gegenüber die Fresse zu polieren? FR/ BG sind da schon etwas anderes: Man prügelt mit Köpfchen. Übrigens, sag mal Schmid, dass doch ein bisschen mehr anders ist; weißt du, wie schwer es ist, für Bisafior die Evs zusammen zu bekommen. So, ich verabschied' mich mal. Vielleicht hörst du noch von mir?!

Martin

Onkel Tom: Weißt du, Martin, mit den Pokémon als Cover wären Briefe wie dieser eingetrudelt: „Hallo, du Briefmarkenfetischist! Sag mal, könnt ihr nicht mal etwas anderes als ständig Niedlichspielchen zeigen? Wie soll denn Nintendo jemals sein Kiddie-Image ablegen, wenn wir immer nur mir Taschenmonstern zugespäckt werden? Außerdem hattet ihr auf der Ausgabe 4/2004 erst ein Pokémon-Cover!“ Übrigens ist der „No Name-Prügler“ von null auf eins in die Charts eingestiegen und stand bei Redaktionsschluss noch immer auf Platz sechs...

A usgelastet

Hallo,

du unser aller Lieblingsonkel! Natürlich seid ihr so ganz nebenbei das beste Nintendo-Magazin in Deutschland, denn der Preis und die Qualität von euch sind spitze! Nun zu meinen Fragen und Vorschlägen:

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

E-Mail
posthuette@bristein.com

- 1 Es ist schade, dass ihr nun nicht einmal mehr zweimonatlich erscheint, wird sich das bald wieder ändern?
- 2 Wurde eurer Meinung nach der GameCube bereits grafisch voll ausgenutzt? Wenn ja von welchem Spiel?
- 3 Ist der Chefmartin wirklich so unbarmherzig?
- 4 Deine Yoohoo-Box soll wieder größer werden! Ist das, was darin steht, erfunden, oder ist dein Leben manchmal wirklich so besch... äh, witzig?
- 5 Hast du schon mal *Secret of Evermore* gespielt?
- 6 Könntet ihr nicht mal ein Special über die Geschichte eures Hefts und des BriStein Verlags machen, würde mich sehr interessieren! Tschau Onkel Tom, und vergiss nicht, dass ich dich unterstützen werde, wenn dich der BriStein Verlag mal nicht mehr will (Was hoffentlich nie vorkommt!!!).

Dein treuer Fan Jan

Onkel Tom: Danke für deine Unterstützung! Es tut gut zu wissen, dass man Freunde hat. *schnüff*

- 1 Wenn der GameCube-Markt mal wieder richtig brummt, brummen wir mit!
- 2 Also, meiner bescheidenen Meinung nach sind wir mit dem Würfel bei etwa 80% Leistung angekommen. Und ich würde sagen, den ersten Platz veranschlagt Lady Aran für sich.
- 3 *guckt links* *guckt rechts* Ich... ähem... kein Kommentar!
- 4 Da hast du dir aber wirklich den dümmsten Zeitpunkt ausgesucht für diesen Kommentar. Mach dir mal keine Sorgen, die nächste Posthütte sollte wieder phat werden!
- 5 Natürlich. Ich stand auf den Robohund und den gigantischen Markt.
- 6 Du bist jetzt schon der dritte, der diese Bitte in einem Brief abfeuert. Ich denke, ich werde unseren Cheffe dazu doch mal nachdrücklicher anhauen müssen.

Brief des Monats

Hirnaufsatz

Hi,

Als ich neulich wieder mal über Gott, die Welt und die Zukunft der Videospielindustrie nachdachte, kam ich bei letzterem zu einigen sehr interessanten Überlegungen, die ich mal kurz zusammenfasse: Da die Grafik sich unaufhaltsam der Fotorealität nähert, wäre der nächste logische Schritt, das Userinterface weiterzuentwickeln. Man stelle sich mal folgende Konsole vor: Videoanschluss an den normalen Fernseher oder alternativ zu einer Videobrille – diese reagiert auf die Kopfbewegungen (integrierter Sensor oder mittels Infrarotreflektoren) und ermöglicht so vollkommen freie Sicht im 3D-Spiel – außerdem können beide Augen getrennt angesprochen und somit echtes 3D erzeugt werden, so real wie die Realität. Der (Funk-) Controller kann konventionell zum normalen Spielen verwendet, oder in der Mitte getrennt werden. Dann hat man in jeder Hand eine „Hälfte“, die natürlich über Bewegungssensoren verfügt. Man stelle sich vor: Freies Zielen mit beiden Händen in Shootern, Schwertkampf mit Schild in *Zelda* – zusammen mit der 3D-Sicht ein noch nie da gewesenes Spielgefühl.

Abgerundet mit 3D-Sound würde dieses System sowohl den gewöhnlichen Spieler am Fernseher, als auch den Hi-Tech-Begeisterten mit Videobrille und Sensoren ansprechen. Es wäre nicht nur das Traum-System für Gamer, sondern auch technisch in naher Zukunft realisierbar. Was haltet ihr in der Redaktion bzw. eure Leser von diesen Prognosen/Gedankenspielen? Sonst noch alles Gute und viel Spaß bei der Arbeit wünscht,

Franz Petritsch

Onkel Tom: Yep, das ist mit Sicherheit ein verdammt interessanter Ansatz. Innovation muss ja nicht immer nur in der Software selbst stattfinden, auch die Eingabe und Ausgabe hat da noch reichlich Platz für neue Ideen. Übrigens sind deine Einfälle in sanften Ansätzen auch schon vorhanden. Denk doch nur mal an die *Eye Toy*-Software drüben in Sonyland. Oder an *Dance Dance Revolution* mit seiner Tanzmatte und die *Doney Konga*-Controller. Oder meinetwegen auch an den zarten Ansatz der Spielebrillen mit dem Virtual Boy. Wir können uns sehr gut vorstellen, dass die nächste Nintendo-Konsole diesen Ansatz sehr viel stärker ausbauen wird...

Holt euch Tron 2.0!

In Zusammenarbeit mit Buena Vista Interactive verlosen wir drei Pakete mit je einem GBA-Spiel *Tron 2.0 Killer App* und einer Tron-Figur. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, wer bei dem 1982 erschienenen Disney-Kinofilm *Tron* Regie geführt hat. Die Antwort bitte per Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
Tron 2.0
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Oder per E-Mail an
feedback@bristein.com

Einsendeschluss ist der
28.02.2005.

Viel Glück!



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 ▶

F -Zero GX

GCN

So wahnsinnig schnell, halsbrecherisch turbulent und neon-leuchtend abgefahren wie *F-Zero* ist sonst kein anderes Rennspiel auf dem Würfel. Die verschlungenen Streckendesigns, die super Grafik und der phantastische Sound werden nur von dem trümmerscharfen Schwierigkeitsgrad überschattet. Trotzdem: geniales Rennspiel!

Stefan Schröder Ausgabe 11/03, 93 %



F-Zero GX ist meiner Meinung nach eines der besten Rennspiele für den GameCube. Die Grafik ist der Hammer und der Story Modus ist echt super gelungen. Leider bringt der Fuhrpark nicht oft gute Gleiter hervor. *F-Zero GX* lässt Profifahrer höher schlagen und treibt Anfänger an ihre nervlichen Grenzen. Man sollte sich dieses Highspeed Spektakel nicht entgehen lassen.

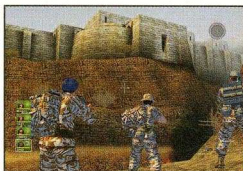
Markus Wagner Ratheim 96 %

C onflict Desert Storm 2

GCN

Das Ambiente des Wüstenkrieges misst sich leicht mit Titeln wie *Splinter Cell*. Die Grafik eher nicht. Es ist trotzdem immer wieder ein Fest, die schweren Stiefel der irakischen Soldaten zu hören, sich über knisternde Funkgeräte hinweg zu verständigen und mit dem Jeep durch die feindliche Basis zu heizen.

Christian Schmid Ausgabe 12/03, 80 %



Die Grafik ist erheblich verbessert worden. Auf die Details wurde auch mehr geachtet, aber leider ist die Story wieder die alte – man rennt mit einer vierköpfigen britischen oder amerikanischen Spezialeinheit in Kuwait und Umgebung rum, schießt Panzer ab und entschärft Bomben. Dieses Spiel kann man kaufen, muss man aber nicht.

Simon Scherer Emmerting, 82%

W WE: Day of Reckoning

GCN

Day of Reckoning schlägt bei allen Wrestling Fans ein wie ein Piledriver. Das exzellente Kampfsystem ist eingängig, die umfangreichen, schwerst modifizierbaren Spielmodi und die Crate-A-Wrestler-Option sprechen ebenfalls für sich. Schade nur, dass die Präsentation etwas hinterher hinkt.

Björn Seum Ausgabe 6/04, 83%



HA! Nimm das, Undertaker! Es ist einfach genial mit seinem eigenen Ringer die Größen der Wrestling-Welt in die Knie zu zwingen. Die absolut geniale Musikauswahl (Public Enemy!) und die saftigen Schlagsounds zaubern ein Lächeln des Triumphes auf das Gesicht des siegreichen Spielers. So muss das aussehen!

Willi Sastard Köln, 87%

S econd Sight

GBA

John Vattic hat ein Problem. Zum Glück hat er aber auch einen Haufen cooler PSI-Kräfte, um sich selbigem zu entledigen! Der gut gelungene Action-Adventure Mix zieht den Spieler vom ersten Augenblick an mit seinem spannenden Plot in den Bann. Schade nur, dass die vielen Stealth-Einlagen so unausgewogen überkommen.

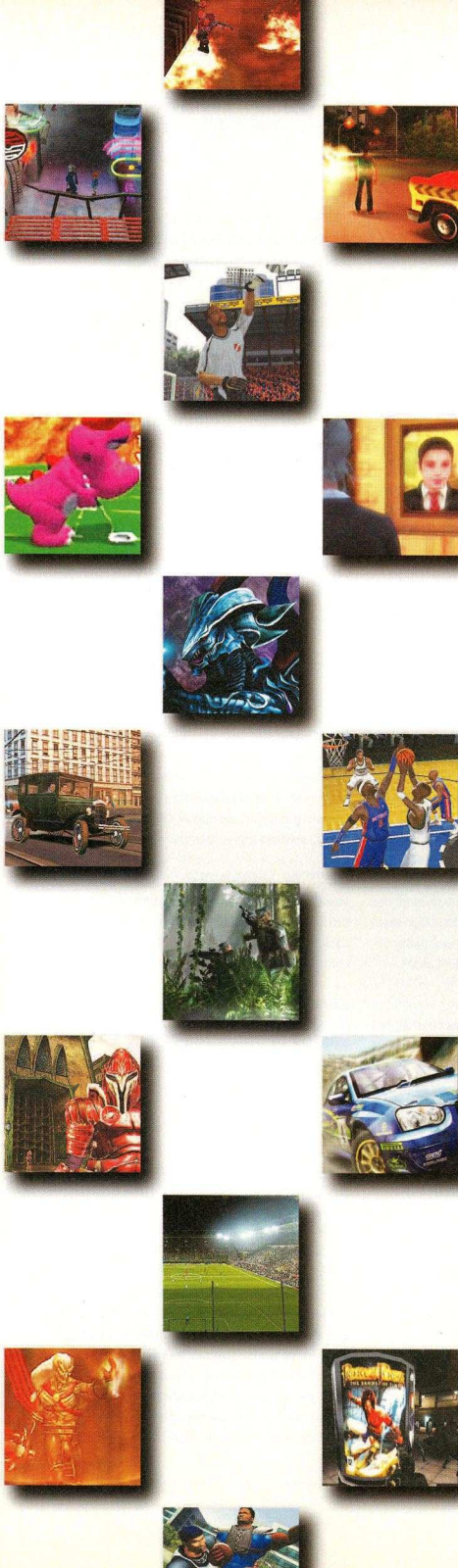
Björn Seum Ausgabe 6/04, 85 %



Soldaten kloppen ihre eigenen Kumpel um, Sachen fliegen wie von der Tarantel gezwiebelt durch den Raum; das muss John Vattic sein, der da die Kuh (oder den Wachmann...) fliegen lässt! Die PSI Fähigkeiten schießen in Sachen Fetzigkeit wirklich das Gummihuhn vom Baum: Nichts ist cooler als einen armen Agenten schwebenderweise mit einer Maschinenpistole zu beharken! Klarer Tipp für Action-Fanatiker!

Pia Mankopf Erkrath, 90 %

JETZT IM HANDEL



Über **200 Tests** aller PS2-, Xbox- und GameCube-Spiele dieses Jahres!

Außerdem:

Alle deutschen Videospiele (über 1.000!) der aktuellen Konsolengeneration als Testübersicht, das beste Konsolenzubehör aus 2004, übersichtlicher Genre-Finder, Ausblick: Das kommt 2005 und vieles mehr!

Plus:

Großes Gewinnspiel mit sagenhaften Preisen!

Jetzt bestellen und ratz-fatz im Briefkasten haben. Versand- und portokostenfrei für € 6,50!

Bestellcoupon

Bitte ausfüllen

und einsenden an:

Name: _____

BriStein Verlag GmbH

Straße: _____

VSJB

PLZ/Ort: _____

Kantstr. 5-13

Land: _____

44867 Bochum

Zahlungsweise (nur diese drei Möglichkeiten)

☐ Bargeld liegt bei

☐ V-Scheck liegt bei

☐ Vorausüberweisung an MediaPro,

Konto 132 964 101, BLZ 401 640 24 bei der Volksbank Gronau

(IBAN: DE90401640240132964101 - BIC GENODEM1GRN).

Bei Vorausüberweisung bitte Ihren Namen und VSJB angeben.

TIPPS & TRICKS

Donkey Konga

Freischaltbare Minigames

Um die nun folgenden Minigames freizuschalten müsst ihr die entsprechende Anzahl von Münzen im Street Performance-Modus einsammeln. Sobald ihr das erledigt habt, könnt ihr die Minispiele auf dem DK Town / Monkey Shines-Bildschirm freischalten und dann in Ape Arcade abspielen lassen.

Minispiel nötige Münzen

100m Vine Climb	
(ein oder zwei Spieler)	4800 Münzen
Banana Juggle (ein Spieler)	5800 Münzen
Bash K. Rool (ein Spieler)	5800 Münzen

Freischaltbare Musiksets

Um an die verschiedenen Musikstile der Bongos zu kommen müsst ihr abermals die passende Anzahl an Münzen im Street Performance-Modus einsammeln. Die neuen Soundsets könnt ihr dann auf dem DK Town / Bongos A Go Go-Bildschirm freischalten lassen.

Soundset nötige Münzen

Dogs	11 Münzen
Country	49 Münzen
Konga Crew	64 Münzen
Car	66 Münzen
Laser Space	77 Münzen
Big Band	88 Münzen
Jingle	333 Münzen
Cold	460 Münzen
Whip It	707 Münzen
Quiz	912 Münzen
Barnyard	1050 Münzen
Latin Percussion	1900 Münzen
Classical Orchestra	2220 Münzen
Kirby	2599 Münzen
Mario	4599 Münzen
Zelda	4599 Münzen
Toy	14900 Münzen
Electrical Drum	25000 Münzen

Rainbow Six 3

Wenn ihr euch innerhalb eines schwer bewachten Gebäudes aufhaltet und ihr hinter einer Tür Gegner vermutet, euch aber eben nicht sicher seid, dann haben wir hier einen kleinen Trick für euch: Greift euch eine Blendgranate und werft sie auf den Boden vor der noch verschlossenen Tür. Stellt euch mitten rein in den Nebel und öffnet erst dann die Tür. Pflanzt nun die Infrarotbrille auf euren Schädel und betrachtet euch die Umgebung durch den Nebel. Selbst bei geöffneter Tür können euch eventuelle Feinde nun nicht ausmachen. Vorsicht: Durch einen kleinen Grafikglitch sehen hin und wieder einzelne Gegner die Explosion der Granate, obwohl ihr euch noch nicht in deren Raum befindet.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Alarm umgehen

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

Prince of Persia

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

Licht aus!

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

Laseraufschaltung

Wenn ihr eine Pistole in Händen haltet und 80 betätigt, schaltet ihr das Laservisier auf. Dadurch lässt sich klasse zielen, vor allem, wenn man ultrapräzise Headshots anbringen möchte. Seid aber vorsichtig mit euren Tools, denn wenn ihr mitten im Dunkeln steht, wird der knallrote Laserpunkt auffallen wie ein Hecht im Karpfenteich und jede zweite Wache des gesamten Levels auf eure Hacken loslassen. Am besten benutzt ihr das Laservisier in hellen Gegenden oder bei einzelnen Wachen, die euch nicht im Blick haben und denen ihr einen reibungslosen Tötungsschuss verpassen möchtet.

Atemloser Schuss

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

Levelanwahl

Nachdem ihr das Spiel auf der normalen oder

schwierigen Stufe bewältigt habt, könnt ihr über „Levelanwahl“ wieder zurück ins Spiel und euch ein Level eurer Wahl aussuchen. Passt aber auf, dass ihr nicht aus Versehen über „Checkpoints“ zurück in die Action 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 Zäufel, um ihn auszuknocken.

Tales of Symphonia

Mania-Schwierigkeitsgrad

Um diesen neuen Schwierigkeitsgrad freizuzocken, müsst ihr lediglich das Spiel einmal komplett durchspielen.

Game Record

Um diese neue Option aus den Tiefen der Software zu locken, müsst ihr das Spiel ebenfalls einmal komplett durchzocken. Die neue Option erwartet euch dann im Startmenü.

Alle Skits betrachten

Um euch die Skits im Spiel näher ansehen zu können, müsst ihr ebenfalls das Game zu einem erfolgreichen Ende bringen.

Grade Shop

Mit Sicherheit der beste Bonus des Spiels ist der Grade Shop. Zunächst einmal müsst ihr Tales of Symphonia einmal erfolgreich durchzocken. Ladet jetzt den Speicherstand des gelösten Spiels und beginnt von vorne. Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm und ihr werdet schließlich im Grade Shop landen. Hier könnt ihr jetzt eure im Lauf des Spiels einkassierten Grade-Tokens gegen neue Fähigkeiten für das nächsten Durchspielen eintauschen. Für das Bezwingen

des Bosses im letzten Spiel solltet ihr übrigens 1000 zusätzliche Tokens bekommen haben. Einige dieser Fähigkeits-Upgrades haben es in sich, wählt also weise aus, wofür ihr eure Tokens auf den Kopf haut. Zur besseren Übersicht gönnen wir euch auch eine Liste:

Fähigkeit	Bedingung
Bis zu 30 Items im Inventar	Zahlt 500 Tokens
EXP x 1	Zahlt 10 Tokens
EXP x 2	Zahlt 1000 Tokens
EXP x 10	Zahlt 3000 Tokens
Mehr Bonus-EXP durch das Ausführen von Combos	Zahlt 50 Tokens
Tension erhöhen	Zahlt 100 Tokens
Beziehungen verbessern (Charaktere im Spiel haben euch beim erneuten Zocken lieber)	Zahlt 100 Tokens
Mehr Tokens nach einem Kampf erhalten	Zahlt 100 Tokens
Startet das neue Spiel mit 500 zusätzlichen HP	Zahlt 250 Tokens
Mit 160 HP in die Kämpfe starten	Zahlt 10 Tokens
Die Daten der Sammler-Enzyklopädie übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Die Daten der Weltkarte übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Alle Zaubersprüche und Techniken übernehmen	Zahlt 1000 Tokens
Die Daten der Kampf-Strategien übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Die Charakter-Figuren aus der Sammlung übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Eure Kochtalente übernehmen (Das Talent regelt das Zusammenstellen von Mahlzeiten)	Zahlt 10 Tokens
Die EX-Juwelen aus eurem Inventar übernehmen	Zahlt 600 Tokens
Die EX-Skills aus eurem aktiv ausgerüsteten Menü übernehmen	Zahlt 400 Tokens
Die Gald übernehmen	Zahlt 1000 Tokens
Die Erinnerungssteine übernehmen	Zahlt 20 Tokens
Die Daten der Minigames übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Die Daten der Monster-Enzyklopädie übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Die Spielzeit übernehmen	Zahlt 10 Tokens
Die Daten der Rezepte übernehmen	Zahlt 50 Tokens
Die Beziehungen übernehmen (nicht zu verwechseln mit "Beziehungen verbessern")	Zahlt 10 Tokens
Die Statistik zur verwendeten Anzahl eurer Zaubersprüche und Techniken übernehmen	Zahlt 25 Tokens
Die Titel im Spiel übernehmen	Zahlt 1000 Tokens

Kämpfe mit Tales-Charakteren

Zockt euch durch das „Party Advanced“-Level. Sobald ihr das geschafft habt, lauft ihr einem

Arenakampf mit Garr, Farah Oersted und Meredy über den Weg. Insider wissen, dass es sich bei diesen Kameraden um Charaktere aus anderen Tales-Spielen handelt.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Alle Skills freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmmenü ein: NIGHTGOLFER.

Arnold Palmer freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmmenü ein: THEKING.

Jack Nicklaus freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmmenü ein: GOLDENBEAR.

Justin Timberlake freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmmenü ein: THETENNESSEKID.

Alle Kurse und Golfer freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmmenü ein: THEGIANTOYSTER.

WWE Day of Reckoning

Zusätzliche Attributpunkte für CAS

CAS steht für Create-A-Superstar (nur, um sämtliche Klarheiten zu beseitigen). Um einen neuen Wrestler zu gestalten müsst ihr nicht nur seine Optik und seine Moves festlegen, sondern auch seine Talente in bestimmten Eigenschaftswerten bestimmen. Den Treibstoff für diese Werte bilden die CAS-Punkte. Im Laufe des Story-Modus könnt ihr euch mehr CAS-Punkte freischalten. Denkt aber daran, dass ein von euch kreierter Superstar, der am Story-Modus teilnehmen möchte, nicht mehr als 250 CAS-Punkte auf seinem Eigenschaftskonto haben darf. Zur Not könnt ihr die CAS-Punkte eures Schützlings im Nachhinein immer nach unten setzen.

400 CAS-Punkte

Die ersten dicken CAS-Punkte erhaltet ihr, nachdem ihr den WWE Development-Mode im Story-Modus erfolgreich abgeschlossen habt.

600 CAS-Punkte

Immerhin 600 Punkte erhaltet ihr, wenn ihr die Matches bei Sunday Night Heat im Story-Modus erfolgreich abschließen könnt.

800 CAS-Punkte

Nachdem ihr zum ersten Mal den Story-Modus durchgezockt habt, landen 800 CAS-Punkte auf eurem Konto.

1000 CAS-Punkte

Und satte 1000 CAS-Punkte erhaltet ihr, wenn ihr den Story-Modus noch ein zweites Mal zu Ende spielt.

Neue Arenaauftritte

Wenn ihr bereits alle Wrestlerauftritte in der Arena zur Genüge gesehen habt und es euch nach Show-Frischfleisch verlangt, solltet ihr mal

den Story-Modus durchzocken. Dafür werdet ihr nämlich mit den neuen Auftritten "Buggy" und "Motorcycle" belohnt.

Neun-Schlag-Combo

Für diese brutale Movekombination müsst ihr schon was leisten. Zunächst einmal müssen alle Lektionen mit allen entsprechenden Prüfungen abgeschlossen sein. Sobald ihr dieses Training abgeschlossen habt, geht es weiter zur Move-Auswahl. Hier könnt ihr euch nun Neun-Schlag-Kombinationen gönnen und zum krönenden Abschluss euren Finisher als zehnten Move bringen.

Andre the Giant

Den gewaltigen Hünen der 80er-Jahre könnt ihr freispielen, indem ihr den WWE-Development-Mode im Story-Modus durchspielt. Eine kleine Hommage an einen einmaligen und mittlerweile verstorbenen Wrestler!

Bret "The Hitman" Hart

Vinces persönlichen Liebling könnt ihr aus den Tiefen der Software locken, indem ihr den Story-Mode komplett zu Ende zockt.

Brutus "The Barber" Beefcake

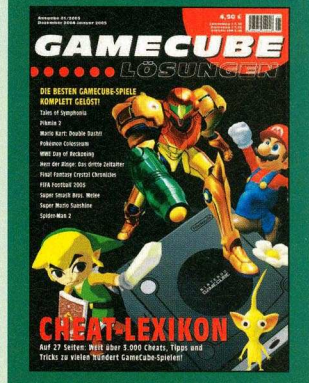
Brutus gibt's für das erfolgreiche Durchzocken der Sunday Night Heat-Matches im Story-Modus.

Greg "The Hammer" Valentine

Und Greg gesellt sich nach dem Durchspielen der Sunday Night Heat-Matches im Story-Modus ebenfalls zu seinen Kollegen.

Cheats ohne Ende

Weit über 3.000 Cheats auf 27 Seiten findet ihr in der brandneuen GameCube-Lösungen – das mit Abstand umfangreichste Cheat-Lexikon auf dem Markt! Außerdem im Heft: Ausführliche Komplettlösungen zu den besten GameCube-Spielen, darunter Tales of Symphonia, Pikmin 2, WWE Day of Reckoning, Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter und viele, viele mehr...



METROID PRIME 2

Echoes



Tempelanlagen

Vom Schiff aus schießt ihr euch gleich geradeaus den Weg frei, folgt dem Tunnel und geht und er Gabelung rechts nach unten. Scant den Schalter neben der Tür und zerstört die beiden Schösser. Im Tunnel scant ihr rechts den Schalter, der das Tor öffnet. Nehmt den Ausgang, folgt dem Tunnel und rollt im nächsten Raum als Morph Ball weiter in eine kleine Röhre. An deren Ende rollt ihr um die Anlage herum und "hüpft" mit Hilfe einer Bombe in die Bombenmulde auf der Rückseite, in die ihr eine Bombe legt. Zurück in den vorigen Raum, um die gezeigte Bedien-tafel zu scannen, wodurch der Ausgang frei wird. Nach ein paar Schritten erreicht ihr das Portal.

Wieder zurück schießt ihr das Gemüse von der Wand weg und rollt durch das Loch. Schießt euch den Ausgang zum Speicherpunkt frei und geht weiter durch den anderen Ausgang. Scant den Schalter und tretet ins Hologramm. Links herum, durch die Tür, die Schösser zerstört und ab nach draußen. Geht etwas geradeaus und scant den Schalter für den Kran. Im nun neuen, freien Bereich klettert ihr an der Wand nach oben und zerstört die Schösser, um die Brücke abzu-senken und den Ausgang zu erreichen.

Bei der nächsten Lichtung folgt ihr den Platten auf dem Boden, scant den Schalter und zerschießt das Kransel, so dass ihr über den Container laufen könnt. Im Tunnel scant ihr links

die Kontrolltafel und draußen den Schalter hinter dem Gitter. Weiter in den nächsten Tunnel, dort am Ende als Morph Ball nach rechts und unter das Gitter hindurch. Sprengt den großen Container für Raketen. Betretet das Schiff und holt euch aus dem Frachtraum die Karte. Springt durch das Loch in der Hülle, folgt dem Weg und scant den Schalter. Als Kugel werdet ihr nach oben geschleudert und könnt die rote Tür mit Raketen öffnen.

Dahinter rollt ihr rechts durch das Loch, schaut nach, scant den Schalter und passiert die Tür. Das gleiche Spielchen wiederholt ihr draußen, verstärkt den Riss in der Wand mit einer Rakete und könnt euch letztendlich als Kugel hindurch schießen. Geht durch die Tür, scant den Schalter und fahrt nach oben.

Erhabener Tempel

Macht als Kugel einen Abstecher zur Spei-cherstation und passiert die Tür in den Tempel. In der Mitte trifft ihr auf etwas Kleinvieh und einen dicken Bug. Weicht seinen Attacken mit Sprüngen aus und kontert mit Charge Beams. Auch nach seiner Verwandlung macht ihr mit Charge Beams und normalen Schnellschüssen weiter. Ihr erhaltet dafür... etwas Unbekanntes. Verlasst den Bereich und fahrt nach oben.

Zurück eine Etage tiefer, wendet ihr euch nach rechts und scannt das Hologramm. Ihr folgt dem Weg, fahrt mit einem weiteren Transporter tiefer und gelangt nach draußen. Unten öffnet ihr eine rote Tür und schnappt euch den Energietank. Rollt durch den Tunnel zurück zur industriellen Stätte (schaut auf eure Karte), wo ihr nun die Ü-Tür mit dem violetten Hologramm öffnen könnt. Fahrt mit dem Aufzug runter und geht durch die Tür.

Ödland von Agon

Sucht zuerst die rote Tür auf und speichert. Wieder zurück, geht ihr etwas schräg rechts, dann geradeaus. Klettert an der Wand rechts nach oben. Schmeißt den hohen Felsen mit einer Rakete um, ein paar Meter weiter macht ihr das noch mal. Geht weiter hinauf und vor der Tür links herum in Richtung Mitte. Geht unter den Solarlinsen entlang, durch die Tür, rollt ein Stück und geht durch eine weitere Tür. Klettert an der Wand hoch, nehmt aber nicht die erste Tür links, sondern geht weiter, springt über die Plattformen und arbeitet euch über dem Treibband bis zur roten Tür voran. Es folgen ein Tempel und der nächste Bosskampf.

Der Wurm ist am Schwanz empfindlich. Beschießt ihn dort mit mehreren Charge Beams, bis er sich aufrichtet. Nun ballert ihr auf seine Schwachstelle im Maul. Wiederholt das ein paar Mal und ihr erhaltet eure Bomben. Mit denen könnt ihr auch gleich die Türen aufsprengen und den Tempel am anderen Ende verlassen. Legt eine Bombe in die Mulde, geht weiter, scannt im nächsten größeren Bereich das Objekt in der Mitte und den kleinen Holo-Projektor dahinter.

Keht durch den Tempel zurück zur Förderanlage und nehmt diesmal jene Tür, an der ihr vorhin vorbei gelaufen seid. Rollt ins Kugel-Hologramm und oben ein Stück nach rechts, so dass ihr hinter der Scheibe herunterfallt und einen Raketen-Container erhaltet. Wieder hinauf und durch den kleinen Tunnel, so dass ihr auf der anderen Seite hinaus könnt.

Bekämpft die Aliens mit Charge Beams und nach ihrer Transformation mit Raketen. Lauft die Rampe hinauf (zuvor scannt ihr links das Bernstein-Hologramm) und benutzt die Bombenmulde. Nehmt das Förderband, bombt euch den Weg frei, springt zur anderen Seite, benutzt auch dort das Förderband. Im dritten Abschnitt gibt es kein Förderband, hier behelft ihr euch mit Bomben. Kehrt nach der Aktivierung der Linsen zur Förderanlage zurück und scannt die Bernstein-Tür. Geht in Richtung des Großen Förderhofes und sprengt unterwegs den Weg zum Kugel-Hologramm frei, um einen Energietank zu erhalten.

Vom Speicherpunkt des Großen Förderhofes aus geht ihr direkt geradeaus und scannt die Bernstein-Tür. Sprengt euch den Weg frei, nehmt die Karte mit und rollt wieder zurück. Geht dann wieder zu den vorhin errichteten Sonnenlinsen und scannt das Portal.

Dunkle Welt

Innerhalb der Schutzzonen seid ihr sicher, einige müsst ihr jedoch erst durch einen Schuss aktivieren. Aktiviert die Bombenmulde und bewegt euch vorsichtig vorwärts. Durch die Schutzzonen ist euer Weg definiert. Irgendwann werdet ihr von dem Jump-Wächter empfangen. Bekämpft ihn mit allem, was ihr habt. Seinen Schüssen ist nur schwer auszuweichen, über seine Bodenattacken könnt ihr jedoch hinweg springen. Für den Sieg gibt es die Space Jump Boots. Mit diesen kehrt durch das Portal in die helle Welt zurück.

Geht durch den linken Ausgang und benutzt die Bombenmulde für weitere Raketen. Dann sucht ihr die Förderanlage auf, klettert dort nach oben und springt auf die kniende Statue, um weiter oben einen Schalter im Gang zu finden. Benutzt den nun neuen Ausgang und folgt dem Weg. Nach dem Kampf geht ihr durch den neuen Ausgang. Im Boden findet ihr eine kaputte Platte, die ihr mit einer Bombe beseitigt und durch ein Labyrinth rollt. Fahrt mit dem Transporter hoch, geht durch die neue Tür und ihr stoßt auf euer



dunkles Abbild. Rechts herum gibt es eine rote Tür. Dahinter scannt ihr die Terminals, um die Panzertür unten zu öffnen. Geht hindurch und rollt an den Lichtschranken vorbei. Hinter der Tür fahrt ihr mit dem Lift hoch, lauft an den Metroids vorbei und durch die Tür dahinter. Bombenmulde aktivieren und weiter. Nach dem Kampf scannt ihr den Schalter und anschließend die Terminals auf der anderen Seite, um eine Treppe zu erzeugen. So gelangt ihr einerseits an den Energietank und andererseits zum Ausgang. Nach der 2D-Passage gelangt ihr in eine Sackgasse. Schießt die Scheiben links vor der Wand mit einer Rakete auf. Ein paar Schritte später trifft ihr auf die Dunkle Samus

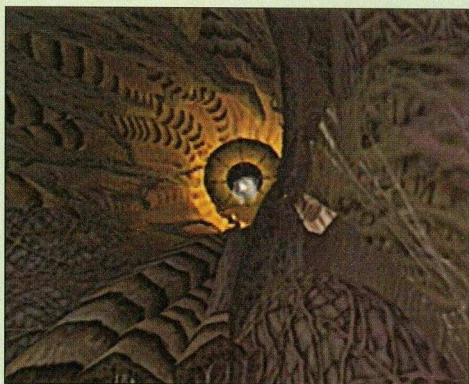
Dunkle Samus

Die erste Hälfte des Kampfes ist kein Problem. Die zweite schon eher: Gegen ihr Schutzschild sind eure Waffen nutzlos. Kurz nach ihrem Kometen-Angriff ist sie aber verwundbar. Bleibt bei normalen und aufgeladenen Beams. Fahrt nach dem Kampf mit dem Transporter hoch und nehmt den Dark Beam an euch. Folgt den schwarzen Türen zurück in die Kommandozentrale. Schießt auf das Portal und geht hindurch

Schießt mit Raketen die "Löcher" im mittleren Objekt auf und anschließend mit dem Dark Beam hinein. Oben geht ihr durch die schwarze Tür. Folgt den Türen, die ihr betreten könnt, bis zu



Es war das Ende von Frieden und Einklang, ob einer neuen Rasse, die an diesem Tage die Finsternis der dunklen Welt erblickte... erfüllt von Hass und unbändiger Zerstörungskraft — mit dem Namen Ing.



einem Block. Schießt mit dem Dark Beam auf ein kleines Symbol oben, springt auf den Block und weiter hoch, durch die rote Tür zum Speicherpunkt. Nehmt den anderen Ausgang, rollt durch die Röhre und tretet ins Hologramm. Lauft rechts entlang, scannt den Schalter und springt die beweglichen Plattformen hinauf. Scannt den zweiten Schalter. Der dritte Schalter befindet sich unterhalb der grauen Tür. Geht durch den nun offenen Ausgang, springt am Alien an der Wand vorbei und geht durch die rote Tür. Beseitigt im nächsten Raum die kleinen Flugviecher und schießt mit dem Dark Beam auf die Kristalle an den Pfeilern. Springt die Pfeiler hinauf, so dass ihr hinter der schwarzen Tür den Light Beam erhalten.

Passiert die weiße Tür und schießt euch mit dem Light Beam den Weg frei. Nehmt vom verdamnten Eingang aus den oberen Weg durch die schwarze Tür, die direkt über der weißen liegt. Nach einem Kampf gegen ein paar Wächter erhaltet ihr einen Schlüssel. Sucht danach das nächstgelegene Portal auf (hinter der weißen Tür im gleichen Raum befindet sich übrigens ein Munitionsdepot). Schießt mit dem Light Beam drauf, um hindurchzugehen. Marschierst in der hellen Welt zum Portalterminal (der Sonnenbündler), um gleich wieder in die Dunkle Welt zu tauchen. Nehmt diesmal den rechten Ausgang und macht euch auf zum großen Tempel vom Dunklen Agon. Nehmt dort die vom Eingang aus linke Tür, wo es einen weiteren Schlüssel gibt.

Dark Suit

Geht ins Tempelinnere und kämpft gegen drei riesige Sanwürmer. Zunächst erscheint nur einer: Schießt auf ihn, bis seine Panzerung weg ist. Der Light Beam ist am wirksamsten, setzt ihn aber sparsam und gezielt ein. Raketen und Charge Bems sind auch okay. Irgendwann kommt der Wurm in die Mitte raus. Schießt ein paar Mal auf sein Maul, bis er herunter fällt. Dann lasst ihr euch als Kugel einsaugen und legt Bomben. Nun wird das Spielchen wiederholt, allerdings mit

zwei Würmern! Gefährlich sind ihre Lasergriffe: Haltet euch in der Nähe der Lichter auf und weicht den Beams aus. Passt aber auf, die Fackeln können erlöschen! Wiederholt die Prozedur, bis das Untier besiegt ist und ihr den Dark Suit erhaltet.

Hinter der Tür vor euch benutzt ihr die Bombenmulde. Geht weiter geradeaus und benutzt den Energieregulator. Danach geht es zur Quellstätte und durch die schwarze Tür am Ende des schmalen Ganges. Im Raum dahinter erreicht ihr unter der Tür als Ball einen Satz Raketen. Kehrt in die Helle Welt zurück und dort zum Tempel von Agon. Marschierst geradeaus durch, passiert die Bombenmulde und aktiviert den Energieregulator. Jetzt macht ihr euch auf den Rückweg zum Transporter in die Tempelanlagen (am großen Förderhof vorbei). Dort begeht ihr euch zur Tempelbaustelle und schießt kurz nach der Eingangstür rechts mit dem Light Beam auf den Kristall. Geht aber nicht durch das Portal, sondern benutzt den Transporter ins Tempel-Heiligtum und fährt von dort noch eine Etage höher in den erhabenen Tempel.

Nach der Dankesrede fährt ihr mit Tempeltransporter B wieder hinab und klettert in der Tempelbaustelle noch etwas weiter nach oben, um als Ball ein Raketen-Pack zu finden. Nun geht's in die zentrale Förderanlage. Besetzt einen Geschützturm und zerstört die Windseil, die Objekte vor der linken Wand und den kleinen "Kasten" links neben der großen roten Tür in der Ferne. Dahinter gibt's ein Munitions-Udgrade. Kehrt ins Heiligtum des Tempels zurück, Scannt die Bernstein-Tür und schießt etwas weiter einen Light Beam auf den Kristall. Geht weiter, durch eine Half Pipe, bis ihr an eine verschlossene Tür gelangt. Benutzt das Portal hinter euch und nehmt die beste Tür. Folgt dem Weg durch die Schlucht, bis ihr in einen runden Raum mit einem Sandberg gelangt. Klettert am hinteren Bereich hoch und fährt als Ball mit den Aufzügen links und rechts hoch, um Bomben in die dafür vorgesehenen Schalter zu legen. Nun könnt ihr

mit dem Kran zum Portal fahren. Haltet in der hellen Welt Ausschau nach blauen Kristallen, um sie mit dem Light Beam zu beschließen. So erreicht ihr den Transporter in die Sümpfe.

Sumpf von Torvus

Folgt dem Weg bis zur Lagune. Taucht ins Wasser und sucht die schwarze Tür. Folgt dem Weg und nehmt bei der nächsten Lichtung die rote Tür. Nach einer kleinen Roll-Passage aktiviert ihr die Brücke und geht hinüber. Klettert zum Portal hinauf und



benutzt in der dunklen Welt die Bombenmulde. Kehrt in die Lichtwelt zurück, überquert die Brücke, rollt ein Stückchen als Ball und scannt den Schalter. Rollt in das neu erschaffene Hologramm und geht über die Brücke durch die schwarze Tür. Im Boden des schmalen Ganges sprengt ihr ein Loch, um einen Energietank zu erhalten. Geht weiter und kämpft gegen ein paar Ings – Dark Beams und Raketen halten euch Ärger vom Hals. Danach gibt es endlich die Super Missiles. Fahrt mit dem Transporter rauf und folgt dem Weg durch die Drehschleuse bis ins Energiezentrum, wo ihr den Holoprojektor aktiviert.

Geht wieder zurück und scannt in der Mitte der großen Halle das Hologramm in der Mitte. Fahrt hinunter, scannt die Tür mit dem Hologramm und folgt dem Weg. Nach weiteren Kämpfen erreicht ihr ein Portal.

Boost-Wächter

Klettert in der Schattenwelt den Baum hinauf zur schwarzen Tür. Am Speicherpunkt vorbei, folgt ihr dem Weg und sieht einen Wächter davon flitzen – hinterher! Beschießt den Wächter mit Light Beams. Wenn diese keine Wirkung mehr zeigen sollten, rollt er sich zur Kugel zusammen. Tut es

ihm gleich und versucht, seinen Angriffen auszuweichen. Das ist die größte Schwierigkeit des Kampfes, denn Kollisionen mit dem gekugelten Wächter kosten massiv Energie. Wenn er sich zu Schleim verflüssigt, legt ihr ihm möglichst viele Bomben in den Weg. Bombt auch seine kleinen Helfer weg, da sie Power-Ups hinterlassen. Irgendwann nimmt der Wächter seine ursprüngliche Gestalt an und das Spielchen geht von vorne los. Nach dem Sieg gibt es den Boost Ball. Rollt einen Raum zurück und mit dem Boost die Half-Pipe hoch, um einen Schlüssel zu erlangen.

Lauft wieder zurück, am Speicherpunkt vorbei zum Portal. In der hellen Welt kehrt ihr zur großen Brücke zurück (unterwegs findet ihr im Abwasserkanal unter dem Gitter ein Raketenpack) und scannt rechts die Tür hinter dem Ball-Hologramm, um das Kartenterminal zu finden. Macht euch zurück zum Transporter und verlasst die Sumpfe. Wieder in der Tempelanlage macht ihr euch auf dem Weg zum Transporter C. Unterwegs passiert ihr eine Half-Pipe. Rollt mit dem Boost hinauf und durch den kleinen Tunnel zur Halle der ehrwürdigen Toten. Aktiviert mit dem Boost die Gyro-Generatoren und setzt so das Puzzle in der Mitte von außen nach innen zusammen. Dafür gibt es die Zielverfolgung. Diese probiert ihr auch gleich an der blauen Tür aus, indem ihr die Energieknoten am Bogen davor anvisiert.

Danach geht es ins Ödland von Agon, dort zum großen Förderhof. Hinter dem nahen Speicherpunkt ist eine Half-Pipe, die ihr hinauf rollt. Auf der einen Seite ist hinter einer blauen Tür ein Transporter in die Sumpfe, auf der anderen Seite ein Portal, das zu einem Raketenpack führt. Sucht in der hellen Welt den Hain von Torvus auf. Vor der weißen Tür gibt es eine Half-Pipe, mit deren Hilfe ihr oben die schwarze Tür erreicht. Folgt dem Weg und aktiviert den Gyro-Generator. Geht nicht durch das offene Gitter, sondern durch die rote Tür. Die folgende 2D-Sektion "löst" ihr mit den Bombenmulden. Wenn ihr das Loch in der Mitte nehmt, erreicht ihr ein Raketenpack. Danach geht es zurück durch das eben geöffnete Gitter, wodurch ihr das Portal erreicht. In der dunklen Welt schießt ihr die grüne Tür auf und folgt dem Weg. Schießt mit dem Light Beam auf die Pflanze im Wasser. Geht im Giftweiher durch die schwarze Tür, durch eine 2D-Sektion und anschließend durch die blaue

Tür, um ein Munitions-Upgrade zu bekommen. Wieder zurück und diesmal durch die weiße Tür, welche in den Tempel führt. Dort gibt es hinter einer weißen Tür (unter einer Wurzel hindurch) ein Munitionslager. Hinter den drei Säulen erreicht ihr noch einen Energietank. Wieder im Giftweiher nehmt ihr nun die rote Tür.

Darkburst

Euer nächstes Ziel ist der Tempel von Agon. Dort geht ihr durch die schwarze Tür und erreicht nach einer 2D-Sektion eine blaue Tür, welche ja nun kein Hindernis mehr ist. Dahinter scannt ihr den Schalter und sucht die Half-Pipe auf. Scannt auch dort den Schalter und rollt NICHT ins Hologramm. Rollt stattdessen in die Mitte und aktiviert die Bombenmulde. Jetzt schnell wieder zur Half-Pipe und in das Hologramm. Oben aktiviert ihr erneut eine Bombenmulde, so dass der drehende Bohrer sich hebt und das Portal freigibt. Benutzt nun die Half-Pipe, um eine Bahn für den Morph Ball zu erreichen. In der dunklen Welt rollt ihr durch den Spalt und klettert die Wand hoch, bis ihr den Ausgang erreicht. Folgt dem Weg zum nächsten Portal. Wieder in der hellen Welt rollt ihr den gleichen Weg zurück und erhaltet den Darkburst.

Geht in Torvus zum Tempel zurück, lauft am Aufzug vorbei und rollt im Kellergeschoss durch die Röhre zur grünen Tür, hinter der ihr einen Aufzug findet. Klettert zunächst die drehenden Arme hoch, um eine Speicherstation zu finden. Dann lasst ihr euch ins Wasser fallen, bis auf den Grund. Fahrt als Kugel mit der Röhre ein Stück hoch. Rollt noch nicht ins Hologramm, sondern lauft über eine schmale Brücke zu einer Art Röhre. Scannt sie von der anderen Seite und rollt dann ins Hologramm. Lasst euch sogleich wieder ins Wasser fallen und sucht die ausgefahrene Plattform, um einen Missile Container zu erhalten. Geht durch die blaue Tür und folgt dem Licht. Aktiviert den Gyro-Generator, um die Platte in der Mitte zu drehen. Einigen wir uns auf rot. Rollt als Ball in die leuchtende "Schleife" und geht durch die schwarze Tür. Rollt in das Hologramm und durch eine 2D-Sektion. Den nächsten Raum verlasst ihr durch die schwarze Tür, folgt dem Gang und scannt im Zentrum den Schalter. Kehrt in den Raum mit dem Bodenpuzzle zurück und stellt die andere Farbe ein. Den Rest kennt ihr



Dein Übersetzungsmodul ist nun erweitert. Vorrichtungen wie Türen, die mit smaragdgrünem Hologramm verschlüsselt sind, stehen zu deiner Verfügung. Beschreite die Regionen, die sich die nun erschließen.

ja: Als Kugel hinein, ins Hologramm, durch die 2D-Passage. Im nächsten Raum beschießt ihr die stacheligen Inseln von unten mit dem Dark Beam. So könnt ihr eine Bombenmulde erreichen, welche ein Portal freigibt.

In der dunklen Welt benutzt ihr den Gyro, wodurch ihr in der hellen Welt das erreichen könnt. Geht durch die Tür und den Gang dahinter. Am Ende scannt ihr NICHT den Schalter, sondern sucht vorher unbedingt die Speicherstation auf. Dann macht ihr euch erneut auf den Weg zum besagten Schalter und scannt ihn, woraufhin unten ein neuer Ausgang erscheint. Geht hindurch und arbeitet euch bis ganz nach unten durch. Sorgt unterwegs dafür, dass euer Vorrat an schwarzer Munition voll ist (Gegner mit Light Beam abschießen). Unten erhaltet ihr den Gravity Boost, kurz darauf erwartet euch der nächste Endboss.

Alpha Blogg

Generelle Taktik: Haltet Abstand und schießt mit einer Rakete auf das Monster. Daraufhin kommt es auf euch zu gerast. Bleibt weit entfernt und schießt ihm ins Maul, denn das ist seine Schwachstelle. Weicht

schnell mit einem seitlichen Sprung aus, woraufhin der Fisch in die Wand kracht. Ladet euren Darkburst und schießt ihn ab, sobald der Fisch auf euch zukommt. Stimmt das Timing, ist das Monster nach zwei Darkburst-Treffern erledigt.

Lauf auf die Stelle mit dem Fischschwarm zurück und benutzt das dortige Portal, um einen Schlüssel zu finden und sofort wieder in die helle Welt zurückzukehren. Sucht den Speicherpunkt auf und lasst euch wieder in den Tank fallen. Nehmt den Gang hinter der schwarzen Tür. Unterhalb des Portals befindet sich eine Bombenmulde für ein Portal. In der dunklen Welt killt ihr die beiden Monster mit dem Light Beam und geht durch die Tür zu einer 2D-Passage. Hinter der folgenden schwarzen Tür gibt es nichts besonderes, also weiter in das nächste 2D-Labyrinth, durch das ihr euch teilweise blind bomben müsst. Am Ende schießt ihr mit dem Dark Beam auf den Kristall. Bevor es aber weiter geht, benutzt ihr das Portal unter euch und sucht den Speicherpunkt auf. Kehrt dann zu genau dieser Stelle zurück und springt über die beweglichen Plattformen zum Ausgang. Folgt

dem Gang und lasst euch im Zentrum nach unten fallen. Klettert wieder etwas hoch und benutzt das Hologramm in der Mitte. Speichert hinter der roten Tür. Klettert wieder runter, aktiviert die Bombenmulde in der Mitte und geht durch den Ausgang. Eilt durch den Gang und ihr trefft auf den nächsten Obermütz.

Grapple-Wächter

Scannt ihn, um seinen Schwachpunkt ausfindig zu machen. Schießt gezielte Light Beam-Schüsse in sein Auge (möglichst von vorn), bis er kurz inne hält. Dann lasst ihr euch grapplen und gebt ihm eine Rakete oder einen Light Beam zu fressen. Danach ist er kurzzeitig benommen, so dass ihr schnell um ihn herum lauft, und ihn von hinten angreift. Ist sein Panzer weg, macht ihr so weiter, braucht aber nicht mehr um ihn herumzulaufen, sondern schießt in seinen Pausen direkt auf ihn. Falls euch der Light Beam ausgeht, macht mit Raketen weiter.

lertet die Hand hoch und schwingt euch zum Ausgang rüber. Im Zentrum schwingt ihr euch zur weißen Tür und macht euch auf den Weg zum Portal. In der hellen Welt sucht ihr den Hain von Torvus auf und benutzt dort das Portal. In der dunklen Welt begeben ihr euch in die Giftgrube und könnt dank des Grapple Beam den dritten Schlüssel erreichen. Zufällig ist der Tempel ja gleich nebenan, doch zuvor sucht ihr noch den nahen Speicherpunkt auf. Im Tempel geht ihr auch noch nicht in die Mitte, sondern besucht vorher das Munitionslager. Nun seid ihr bereit für den nächsten Bosskampf. Schießt mit eurer Zielerfassung auf die vier Punkte, so dass Chykka sich zeigt.

Chykka

Scannt euren Gegner so früh wie möglich. Die Larve schwimmt um euch herum und kommt ab und zu mal herausgesprungen. Das ist der Moment, sie mit dem Light Beam anzugreifen. Springt über die Flutwelle hinweg und haltet euch um Himmels willen auf der Plattform. Kümmert euch nicht um das Kleinvieh,



sammelt nur die Überreste ein. Später kommt euer Gegner auch auf die Plattform gekrochen. Schießt auf den Kopf und sobald die Larve sich aufrichtet, auf den Bauch.

Aus der Larve wird ein Schmetterling. Schießt mit dem Dark Beam, bis das Vieh betäubt ist. Dann begeben ihr euch mit dem Grapple Beam hinter den Schmetterling und greift mit eurer Zielverfolgung die Flügel an. Den Angriffen weicht ihr durch Schwingen auf die anderen Inseln aus. Nach ein paar Treffern stürzt das Vieh ab. Scannt es erneut und schießt mit dem Light Beam auf das untere Ende. Die Sprösslinge zerschießt ihr mit normalem Beam, sie hinterlassen Power-Ups. Nach dem Sieg erhaltet ihr den Dark Visor.

Geheiligte Festung

Schaltet den Dark Visor ein und springt die Plattformen hinauf, um oben eine Bombenmulde zu erreichen. Zapft den Energiereaktor an und sucht das nächst beste Portal auf. In der hellen Welt geht ihr zum Tempel und versorgt ihn mit Energie. Anschließend macht ihr euch zu den Tempelanlagen zum geheiligten Tempel, um einen neuen Auftrag zu bekommen. Benutzt Transporter A und geht zur geheiligten Brücke. Dort könnt ihr mit dem Dark Visor und der Zielerfassung das Tor öffnen. Vom GFMC-Lager aus habt ihr nun Zugang zur geheiligten Festung. Nach dem Transport kämpft ihr gegen ein paar Ing und geht dann durch die Tür. Im Reaktor schaltet ihr euren Dark Visor ein, um die Steuereinheit zu aktivieren. Die kleine Drohne bekämpft ihr mit Dark Boost, Raketen und Zielverfolgung. Beim Roboter zerstört ihr zu nächst seinen "Kopf" und greift anschließend mit dem Boost-Ball an. Speichern hinter der roten Tür. Klettert in der Mitte die Wand hoch, durch die Tür und scannt den Schalter für den Farbcode. Rollt dann als Ball in die Mitte und aktiviert in der richtigen Reihenfolge die Bombenmulden. Rollt dann weiter zum Portal. In der dunklen Welt nehmt ihr die nächste Tür rechts, schießt die

Drohnen mit aufgeladenen Light Beams weg und erhaltet ein Raketenpack. Laft zurück, am Portal und an der schwarzen Tür vorbei zum Ausgang am Ende des Ganges. Springt mit dem Dark Visor über die Plattform. Lasst euch im nächsten Raum nach unten fallen und sucht hinter der roten Tür den Speicherpunkt auf. Am anderen Ende des Ganges befindet sich ein Munitionsdetop.

Laft wieder in Richtung Portal zurück durch die schwarze Tür und benutzt den Transporter. Schwingt euch mit dem Grapple Beam über den Abgrund, dreht euch um und benutzt eure Zielverfolgung, um das Portal freizugeben. Geht in der hellen Welt durch die schwarze Tür und rollt in den Boden. Im nächsten Raum rollt ihr durch die Öffnung in der Wand und benutzt die Bombenmulde. Rote Tür – speichern. Löst das Puzzle durch Beschuss, so dass sich entsprechend der Energieleitungen drei Farbreihen bilden. Betätigt die nächste Bombenmulde, was den Reaktor teilweise stoppt. Springt auf den Ring zum nächsten Raum und rollt auch dort durch die Wand. Öffnet mit dem Gyro-Generator die Tür und fährt mit dem Transporter nach oben. Geht durch die Tür, schaltet euren Dark Visor ein und schießt auf die vier Schlösser. Bekämpft die Drohne und geht in den nächsten Raum. Lasst euch von den Gegnern nicht stören und klettert bzw. schwingt zum oberen Ausgang. Die anschließende Prozedur kennt ihr ja.

Spider-Woman

Wieder zurück im Tempel könnt ihr die Tür mit dem kobaltfarbenen Hologramm öffnen. Draußen springt ihr zur zweiten Plattform, dreht euch um und scannt den Schalter. Rollt ins Hologramm, springt zum Ausgang und rollt in die Röhre. Der Kampf gegen den Spider-Wächter ist cool: Weicht seinen Patrouillen aus und legt ihm Bomben in den Weg, bis die Bombenmulde aktiviert wird. Betätigt diese und wiederholt die Prozedur. Der letzte Screen ist schwer: Stoppt den Wächter in der rechten unteren Ecke und klappert die Bombenmulden nacheinander ab.

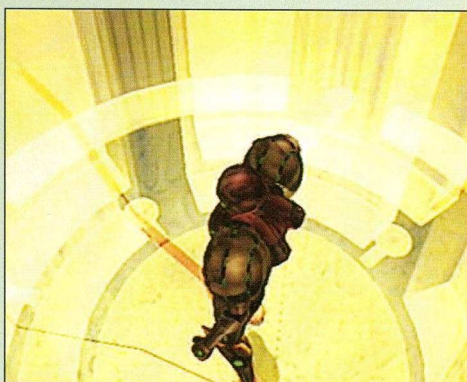
Ihr müsst schnell sein, könnt den Wächter aber unterwegs mit Bomben stoppen.

Mit dem Spider Ball macht ihr euch auf den Rückweg, scannt unterwegs den Schalter unter den runden Plattformen und sucht das Portal in der Dynamoanlage auf. Fahrt in der dunklen Welt den Lift hinab und rollt die Spider-Schiene entlang, um einen Schlüssel zu erhalten. Benutzt das nächst beste Portal und sucht in der hellen Welt die Spider-Schiene zum Eingang des Labyrinths. Hier solltet ihr allein klar kommen, unterwegs gibt es Raketen. Kehrt zum Ausgang der Festung zurück. Im Reaktorraum scannt ihr die große Tür und holt euch die Karte.

Power-Bomben

Euer nächstes Ziel ist Torvus, dort der tiefste Punkt, die zentrale Hydrokammer. Rollt dort die Bahn hoch zum Portal. Der Power-Bomben-Wächter ist relativ einfach: Ihr müsst "nur" die vier Bombenmulden über die Spider-Schienen erreichen. Arbeitet euch nach oben zum Speicherstand durch und geht anschließend im Schacht etwas tiefer durch die weiße Tür zum Portal. In der hellen Welt geht ihr in die Ausbildungshalle, rollt die Schiene hoch und sprengt die gelbe Tür auf. Etwas weiter gelangt ihr zu einem Transporter zur geheiligten Festung. Im zentralen Forschungsbereich erreicht ihr durch das Schienenlabyrinth einen Satz Raketen. Verlasst den Raum und sprengt im nächsten mit einer Power-Bomb die rissige Scheibe kaputt. Macht Zwischenstation beim nahen Speicherpunkt, geht durchs Portal und durchs nächste gleich wieder zurück. Rollt durch die Wand und geht ins nächste Portal. Roll die Schiene entlang und wieder ins Portal, um eine Upgrade zu finden.

Geht in die Halle der Kampfkunst und in Richtung Portal. In der dunklen Welt geht ihr durch die schwarze Tür und fährt hoch. Geht ins nächste Portal und sucht die Dynamoanlage auf (wo es den Spider-Antrieb gab). Sprengt die Tür auf und geht durchs Portal. Springt als Ball von der Wand über die schwebenden Kugeln.



Zerstört das Objekt auf der anderen Seite für einen Schlüssel.

Nächste Station: Großes Gyro-System in der hellen Welt. Nahe dem Aufzug sprengt ihr mit einer Power-Bombe die Fässer weg und benutzt die Bombenmulde. Das Spielchen kennt ihr ja. Den zweiten Ring kommt ihr als Spider Ball hoch. Am Ende springt ihr mit einem Boost Ball durch die Scheibe und bombt durch die Tür. Am Ende des Ganges trifft ihr wieder auf die dunkle Samus.

Echo Visor

Fangt mit dem Light Beam an. Wenn sie ihr Schutzschild aufbaut, macht mit Raketen weiter. Wenn sie verschwindet, schaltet auf den Dark Visor um. Wenn ihr nix mehr seht, schaltet wieder auf normale Sicht. Wenn euch die Raketen ausgehen, macht mit Light Beams weiter. Ansonsten gilt: Gezielt schießen und ihren Angriffen schnell ausweichen. Lasst euch am Rand runter fallen und lauft auf dem Vorsprung zum Portal. In der dunklen Welt aktiviert ihr vor dem Tor den Gyro, rollt die Schienen rauf und aktiviert das Portal. In der Lichtwelt gibt's dann den Echo Visor.

Schaltet ihn ein, springt runter und schießt auf die Schallquellen. Fahrt runter und schießt im nächsten Raum ebenfalls auf die Schallquelle. Macht euch auf dem Weg zum Tempel. Im Tempelzugang schaltet ihr den Echo Visor ein, schießt auf die Schallquelle und lasst euch als Ball hochschießen zum Raketenpack. Nehmt das Portal bei der Halle der Kampfkunst und fahrt in der dunklen Welt hoch. Geht durch die weiße Tür, und schießt mit Hilfe des Echo Visors auf die Schallquellen. Im Gyro-System gibt's hinter der roten Tür einen Speicherpunkt. Fahrt am Gyro-System als Spider Ball hoch zu einem Schlüssel. Die oberen beiden Ausgänge führen zum Tempel (dort hin geht's später) und zu einem Munitionslager.

Screw Attack

Geht in der hellen Welt in den zentralen Forschungsbereich und öffnet die Schalltür. Dasselbe in der dunklen Welt und durch das

untere Portal. Rollt die Schiene hoch, zerstört den Roboter durch Boost-Sprünge und geht durch die Tür. Schießt mit einer Rakete auf die Schallquelle und rollt ins Hologramm. (Im Labyrinth gibt es ein Raketenpack: links, rechts, rechts). In der Wachstation klettert ihr nach ganz oben und springt an die Spider-Schiene. Arbeitet euch voran, bis ihr über dem Portal eine Bombenmulde findet und diese aktiviert. In der dunklen Welt nehmt ihr den einzig erreichbaren Ausgang, schwingt euch über den Abgrund und geht durchs Portal. Folgt dem Gang, geht beim Upgrade runter und scannt den Schalter. Geht wieder durchs Portal. Schwingt euch auf die andere Seite, geht durchs Portal und springt in der hellen Welt von einer Plattform zur anderen, um vier Gyros zu aktivieren. Dann schwingt ihr euch in der dunklen Welt wieder zurück und geht in der hellen Welt in die Mitte, wo ihr eine Bombe in die Mulde platziert und den Screw Attack erhaltet.

Springt zur Wachstation zurück, geht in die dunkle Welt und springt am Portal mit dem Screw Attack die Wand zu einem Raketenpack hoch. Dann geht ihr in der hellen Welt im unteren Bereich in die zentrale Forschungsstation, geht durchs Portal und in der dunklen Welt durch den oberen Ausgang. Den Liftschacht kommt ihr mit dem Screw Attack hoch und findet oben einen Schlüssel.

Kleinkram

Bevor ihr aber den Tempel aufsucht, gibt es noch Arbeit zu erledigen. Im Torvus-Sumpf geht ihr in die Versammlungshalle, sprengt das Bodenglas mit einer Power Bombe und den Stöpsel darunter ebenfalls. Benutzt das Becken als Half-Pipe, so erreicht ihr die Spider-Schienen, die beiden Bombenmulden und schließlich die Raketen. Im östlichen Transittunnel könnt ihr durch geschicktes Bomben, Ausnutzen der Strömung und zweier Bombenmulden einen Energietank erreichen. Weiter oben in Torvus: Bei der großen Brücke sprengt ihr an einem Ende die Wand weg und findet ein Power Bomben-Upgrade. Ganz in der

Nähe die Verlassene Arbeitsstätte: Mit Grapple Beam zu den Raketen. Hofplatz von Torvus: Mit der Half-Pipe zur Spider-Bahn hoch und einen Energietank finden. Dann ab in die dunkle Welt (Brücke der vergessenen Finsternis), in die Portalkammer, dort etwas hochklettern und als Ball zum Portal fahren: Raketen in der hellen Welt.

Sunburst

In der hellen Welt den Transporter zum großen Tempel nehmen und in der Allee der Augen den "Seitenausgang" nehmen. Als Kugel rüber schießen lassen und mit Grapple Beam zum Energietank. Tür aufsprengen und durch das Portal. Die Gyros so bedienen, dass alle vier Scheiben in derselben Farbe leuchten. Die blauen Punkte mit Zielerfassung beschießen und die Prozedur mit der anderen Farbe wiederholen. Dann wieder in die Lichtwelt und zum Ball-Hologramm springen, um den Sunburst zu erhalten.

Begebt euch in Richtung eures Schiffes zurück. Im Zugang zur Nestkammer springt ihr runter, besiegt den Gegner und erhaltet dafür Raketen. In der Nestkammer B sprengt ihr ein Rohr frei und findet dort weitere Raketen. Nächster Halt: Agon. Geht durch den Tempel Richtung Förderanlage B. Im 2D-Minenschachtsystem könnt ihr durch geschicktes Bomben-Hüpfen einen Energietank erreichen. In der Förderanlage sprengt ihr mit einer Power Bombe die weiße Tür frei und erhaltet weitere Raketen.

Annihilator

So, jetzt ist es Zeit, zur heiligen Festung zurückzukehren und in der dunklen Welt den Tempel aufzusuchen. Nachdem die drei Schlösser den Zugang geöffnet haben, trifft ihr auf den nächsten Endgegner. Quadaxis ist riesig, aber gar nicht mal sooo hart. Sammelt während des Kampfes JEDES Power-Up ein, denn das rettet euch das Leben. Legt ihm zunächst ein paar Bomben unter jeden Fuß. Sobald seine Füße weg sind, nehmt ihr euch eines seiner Knie vor. Light



Beam klappt gut, ihr müsst allerdings im richtigen Winkel treffen. Wiederholt das Spielchen, bis seine Beine hinüber sind. Dann schaltet ihr den Echo Visor ein und nehmt die Antenne in der Mitte mit zwei oder drei Super Missiles aufs Korn. Anschließend zerstört ihr die Antennen an Quadraxis' Kopf. Schaltet wieder auf normale Sicht um und gebt ihm zwei Super Missiles ins Gesicht, bis er benommen umher kreist. Rollt schnell eine der Beine hoch und springt mit dem Boost Ball auf den Kopf. Jeweils eine Bombe in die beiden Gehirnöffnungen, schon ist dieser Gigant ein Haufen Schrott.

Rollt die Schiene hinauf, schießt die Tür auf... Na ja, den Rest kennt ihr ja. Schnell zurück in die Lichtwelt und die Energie entladen. Vom Tempel aus gibt es noch einen Seitenarm, der noch nicht erkundet ist. Beschießt die Tür im Gang mit eingeschaltetem Echo Visor mit dem Annihilator und merkt euch die Melodie. Schießt dann auf die Schlüsselsymbole in der richtigen Reihenfolge. Dahinter gibt's ein Raketenpack. Geht zum großen Gyro-Generator und lasst euch nach unten fallen. Hier gibt es das gleiche Rätsel für ein Power Bomben-Upgrade. Macht euch auf in die Tempelanlagen. Im großen Förderhof löst ihr das Schall-Rätsel und erhaltet einen Energietank. Begebt euch zum erhabenen Tempel, wo ihr den Light Suit erhaltet. Mit diesem könnt ihr

gefahrlos durch die dunkle Welt gehen! Im erweiterten Pfad (Tempelanlagen, dunkle Welt) gibt es ein Sound-Rätsel und einen Satz Beam-Munition dafür.

Neun Schlüssel

Nun ist eure Aufgabe, neun Schlüssel zu finden. Einen davon solltet ihr ja schon haben. Wenn ihr unterwegs alles gescannt habt, könnt ihr die Fundorte in eurer Datenbank unter den Luminoth-Aufzeichnungen nachlesen. Die rot markierten Begriffe sind ein Hinweis auf den Fundort in der Lichtwelt, die Schlüssel selbst befinden sich an exakt der gleichen Lokalität, nur in der Schattenwelt. Sucht nach den schwebenden Lebewesen, die die Schlüssel halten. Hier die Fundorte:

Tempelanlagen:

Lagerhof (Requilar der Ing)
Industrielle Stätte (Pfuhl der Verdammnis)
Landepplatz (Besudelter Schrein)

Ödland von Agon:

Hauptreaktor (Oase der Dunkelheit)
Zentrale Förderanlage (Schlachtfeld)

Sumpf vom Torvus:

Torvus-Lagune (Vergifteter Sumpf)
Katakomben (Verlies)

Gehelligte Festung:

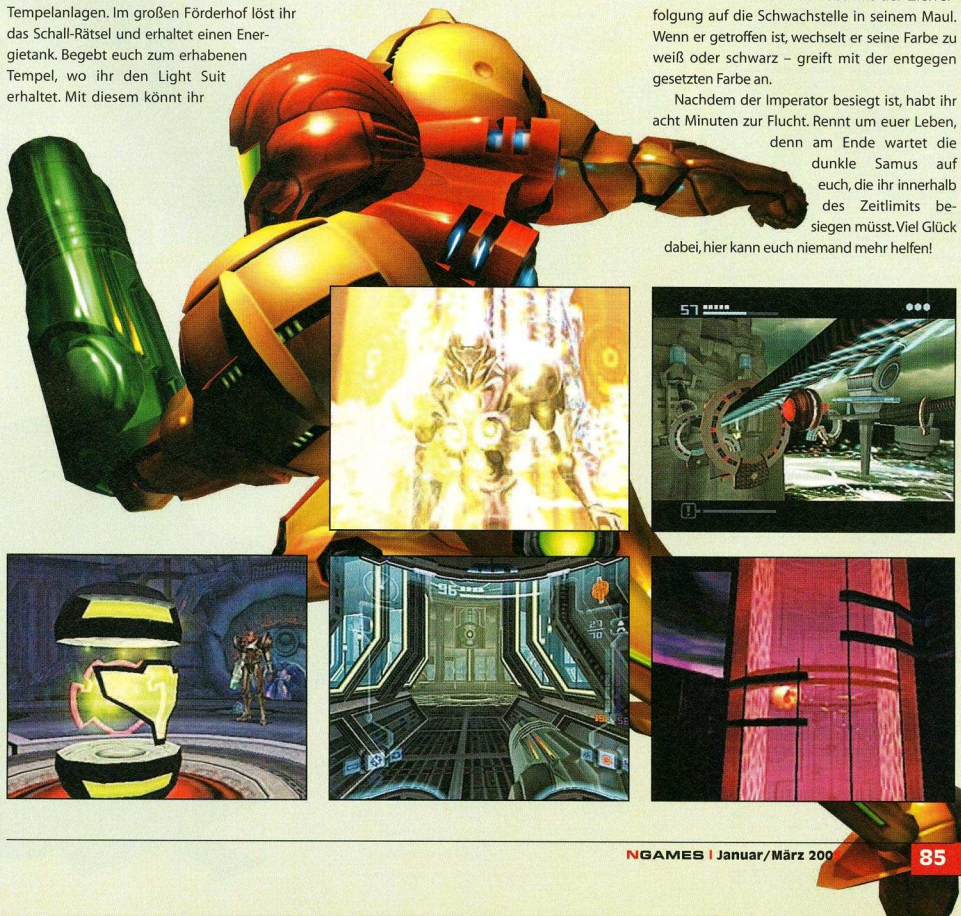
Eingang der Festung (Eingang des Nestes)
Dynamoanlage (Dynamoanlage des Nestes)

Mit den neun Schlüsseln geht ihr in der dunklen Welt in den Tempelanlagen zum Tempel in der Mitte und könnt den Himmelstempel betreten. Nach einem Speicherpunkt und einem kurzen Weg steht ihr dem vorletzten Endboss gegenüber.

Finale

Der Ing-Imperator ist hart und zäh. Außerdem gibt es überall Phazon, also passt auf, wo ihr hin springt. In seiner ersten Gestalt malträtiert ihr seine Tentakel und anschließend sein Inneres mit dem Light Beam. In seiner zweiten Form kämpft ihr als Ball. Ihr könnt an ihm mit dem Spider-Antrieb hinauf fahren und müsst elf Schwachpunkte angreifen: Aus den gelben Löchern kommen Ranken, die ihr mit Power Bomben zerstört. In seiner dritten Form kommen eure Raketen zum Einsatz. Schießt mit der Zielverfolgung auf die Schwachstelle in seinem Maul. Wenn er getroffen ist, wechselt er seine Farbe zu weiß oder schwarz – greift mit der entgegengesetzten Farbe an.

Nachdem der Imperator besiegt ist, habt ihr acht Minuten zur Flucht. Rennt um euer Leben, denn am Ende wartet die dunkle Samus auf euch, die ihr innerhalb des Zeitlimits besiegen müsst. Viel Glück dabei, hier kann euch niemand mehr helfen!



► Hiermit bestelle ich das N-Games-Abonnement:

Ich abonniere

Ich erhalte 6 Ausgaben der N-Games frei Haus zum Preis von 29,40 €, Ausland 34,40 €. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um weitere 6 Ausgaben. 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 gewonnen

Ich habe den neuen Leser gewonnen 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

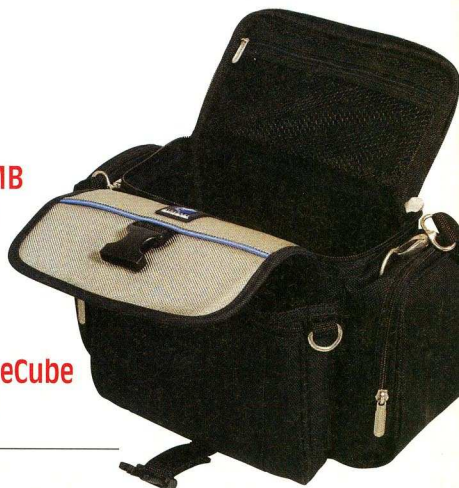
Die Vorteile liegen auf der Hand: Ein Abo spart bares Geld und jede Ausgabe wird pünktlich frei Haus geliefert. Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du diese großartige Vermittlungsprämie einstreichen:

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

**3 Teile =
1 Prämie!**



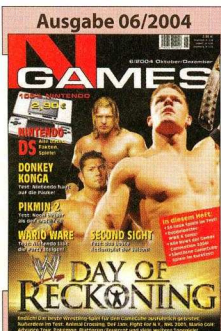
► **4 Gamers Soft Touch Controller**



► **4 Gamers 8 MB Memory Card**

► **Nintendo GameCube Tasche NGC 21**

Advance #3 5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of the Ice, Sonic Advance, Crash X5, ET & 34 Tests, dazu halberweise Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Aussand € 7,-)	Advance #4 5 Lösungen: Turko, Spider-Man, Lilo & Stich, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Aussand € 7,-)	Advance #5 5 Lösungen: HDR: Die zwei Türme, Spyro: Season of Flame, Tomb Raider, Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Aussand € 7,-)	GameCube Lsg #1 Komplet gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007 Kreutzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race. * nur € 6,- inkl. Versand (Aussand € 7,-)	GameCube Lsg #2 Komplet gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Turko, Tony Hawk 4, Harry Potter 2, 007: NightFire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2. * nur € 6,- inkl. Versand (Aussand € 7,-)	GameCube Jahrbuch 02 Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GGN- Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & halberweise Zubehör & Spiele- und Service-Index. * nur € 9,- inkl. Versand (Aussand € 10,-)	Ausgabe 12/2002 3 Lösungen: Resident Evil, Super Mario Sunshine & Turko: Evolution, Teil 1 Die besten GameCube-Cheats * Mit Tipps- und Lösungsteil
Ausgabe 01/2003 2 Lösungen: Harry Potter: Die Kammer des Schreckens, Time Splitters 2 * Mit riesigem Posterkalender	Ausgabe 02/2003 3 Lösungen: Metal of Honor, Frontline, Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007: Nightfire * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 03/2003 Lösung: Legacy of Kain: Blood Omen 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 06/2003 3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Waker, Teil 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 07-08/2003 3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Wario World Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 10/2003 2 Lösungen: PAL03, Soul Calibur 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter
Ausgabe 11/2003 Lösung: Soul Calibur 2, Teil 2 Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 12/2003 Lösung: True Crime: Streets of LA Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter & Games Kalender 2004	Ausgabe 01/2004 Lösung: XIII Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter & Games Kalender 2004	Ausgabe 02/2004 Lösung: Sonic Heroes Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 03/2004 Lösung: Final Fantasy: Crystal Chronicles Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 04/2004 Lösung: Vollständiger Pokémon Colosseum-Pokédex Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 05/2004 Lösung: Harry Potter und der Gefangene von Azkaban Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter



Lösung: Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Die besten GameCube-Cheats.

★ Mit riesigem Doppelposter

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

- | | |
|---|-------------------------------------|
| ☐ Advance #3 | ☐ bigN 03/01 |
| ☐ Advance #4 | ☐ bigN 04/01 |
| ☐ Advance #5 | ☐ bigN 01/02 |
| ☐ GameCube Lsg #1 | ☐ bigN 02/02 |
| ☐ GameCube Lsg #2 | ☐ bigN 03/02 |
| ☐ GC Jahrbuch 2002 | ☐ bigN 04/02 |
| ☐ bigN 11/00 | ☐ bigN 05/02 |
| ☐ bigN 12/00 | ☐ bigN 06/02 |

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name:

Strasse:

PLZ/Ort:

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

- ☐ N-Games 11/03
- ☐ N-Games 12/03
- ☐ N-Games 01/04
- ☐ N-Games 02/04
- ☐ N-Games 03/04
- ☐ N-Games 04/04
- ☐ N-Games 05/04
- ☐ N-Games 06/04

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

Telefon*:

E-Mail*:

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Zahlungsweise

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

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

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

44867 Bochum

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für den GameCube!

WOZU DAS GANZE?

Hier haben wir für euch die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet, wobei sich die Auswahl nicht zwangsläufig nach der Wertung richtet. Für die jeweilige Nummer eins gibt es auch einen Preisvergleich. Außerdem haben wir die besten Spiele in den Einzelwertungen Grafik, Sound und Multiplayer ebenso hier gelistet wie das beste Zubehör – so habt ihr auf dieser Doppelseite eine komplette Kaufberatung!

ACTION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	6/03	94%	Amazon: 44,99 €
2. Prince of Persia 2: Warrior Within	1	1/05	93%	Media Markt: 49,99 €
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: 29,99 €
2. Resident Evil	1	10/02	91%	Media Markt: 29,99 €
3. Sphinx und die verfluchte Mumie	1	2/04	86%	Video & Game: 28,95 €



BEAT'EM UP

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



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Metroid Prime 2: Echoes	1-4	1/05	93%	Amazon: 54,99 €
2. XIII	1-4	12/03	92%	Media Markt: 59,99 €
3. Rainbow Six 3	1-2	5/04	84%	Video & Game: 49,95 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Monkey Ball 2	1-4	3/02	89%	Amazon: 48,99 €
2. Super Monkey Ball	1-4	5/02	86%	Media Markt: 59,99 €
3. Donkey Konga	1-4	6/04	85%	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
1. Mario Kart: Double Dash!!	1-16	11/03	94%
2. F-Zero GX	1-4	11/03	93%
3. Need for Speed: Underground 2	1-4	1/05	90%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	52,99 €
Media Markt:	59,00 €
Video & Game:	29,95 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	1	1/05	92%
2. Tales of Symphonia	1	1/05	88%
3. Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	1/05	84%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	54,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €



SIMULATION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Harvest Moon: A Wonderful Life	1	3/04	89%
2. Die Sims brechen aus	1-2	1/04	87%
3. Animal Crossing	1-4	6/04	85%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	39,99 €
Media Markt:	49,99 €
Video & Game:	47,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Tony Hawk's Underground 2	1-4	1/05	91%
2. NBA Live 2005	1-4	1/05	86%
3. Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	4/04	83%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	44,95 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Pikmin 2	1-2	6/04	91%
2. Worms 3D	1-4	11/03	89%
3. Goblin Commander	1-2	4/04	80%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	49,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Metroid Prime 2	1-4	1/05	93%	Amazon: 54,99 €
2. Starfox Adventures	1	12/02	87%	Media Markt: 59,99 €
3. Resident Evil	1	10/02	91%	Video&Game: 49,95 €

SOUND

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Eternal Darkness	1	9/02	88%	Amazon: 54,99 €
2. Metroid Prime 2	1	1/05	94%	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: 59,00 €
3. Super Monkey B. 2	1-4	3/03	89%	Video&Game: 29,95 €

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

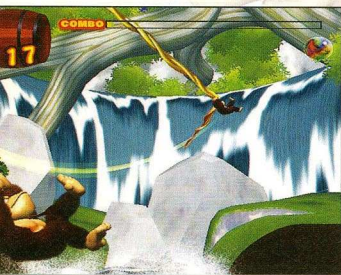
Sektempfang!

The Legend of Zelda: The Four Swords Adventure



Endlich mal wieder ein Spiel, zu dessen Test wir die halbe Redaktion vor dem Bildschirm versammeln müssen. Einzelne und zu viert werden wir uns daran machen, Prinzessin Zelda zu befreien. Wir zücken also schon jetzt unsere GBAs und erkunden die wunderbare Welt von Hyrule.

Donkey Kong Jungle Beat



Draußen stürmt und schneit es, drinnen bei der N-Games werden heiße Bongorhythmen getrommelt. Und das alles nur, damit sich unser affiger Freund Donkey Kong bewegt. Was die Steuerung per Trommel so taugt, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe.

Mario Power Tennis



Sport ist kein Mord. Schon gar nicht an der Konsole. Das beweisen wir mit einem umfangreichen Mario Power Tennis-Test. Der einst weiße Sport wird hier sehr bunt und richtig Spaßig. Wir freuen uns wahnsinnig auf den Titel und laden euch herzlich ein zu lesen, was Mario und seine Schläger schwingende Bande so taugen.

Und sonst?

Auch die Dritthersteller feiern Neujahr auf dem GameCube. Zunächst gratuliert Ubi Soft mit **Splinter Cell Chaos Theory** und **Ghost Recon 2**. Bei THQ muss sich **Jimmy Neutron in Attack of the Twonkies** mit verrückten Biestern herumschlagen. Wir schauen uns das gerne mal an. Wer es noch bunter und kindlicher mag, freut sich auf **Disney's Winnie the Pooh Rumbly Tumbly Adventure**. Und natürlich testen wir den Nintendo DS und das gesamte Start-Line Up auf Herz und Nieren!

Die nächste Ausgabe liegt am **10.03.2005** im Handel.

Herausgeber
Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

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

Geschäftsführer
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef
Titus Funkel (TF)

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

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

Karikaturen
Glenn M. Bülow

Druck
Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

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

Anzeigenberatung
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 - 324669

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

Abonnement (6 Ausgaben): 29,40 €
Auslandsabo (6 Ausgaben): 34,40 €
(jeweils inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

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

BS BriStein

Titel:
Spyro: A Hero's Tail, © Vivendi Universal Interactive 2004. All rights reserved.

FÜR ALLE HANDY'S
MIT FARB-DISPLAY

FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER

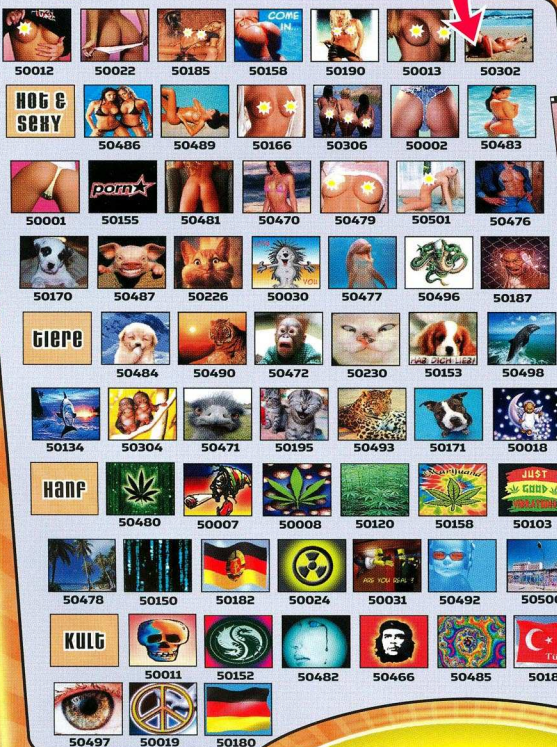


» 8 33 45 *

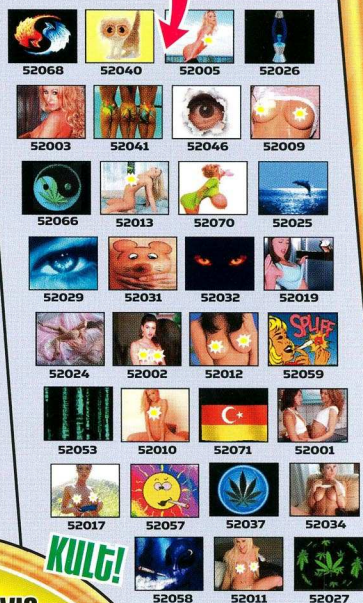
Einfach eine SMS mit
"AME" und Best.-Nr.
an die 83345*
(Bestellbeispiel: AME 52026)

(01 90)
8 66 28 31

Oder bestelle direkt per Telefon:
(09 01) 59 99 98 (4,20 €/min)
(09 00) 51 51 68 (2,38 €/min)



MEGA-GEILE
DISPLAY-MOVIES



* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2 SMS 5,98 €

die nächste Power für Dein Handy!
WORLD.DE

... TOP-MOVIE ...



mega auswahl!

überfett!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyachen
- 87007 Lauter Rülps
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 87039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplaus
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehirsirene
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehern



- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterlache
- 87017 Ein Esel gibt alas
- 87001 Sirene mit Explosion
- 87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE
GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON
ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN
HANDY'S. SIEHE DEINE
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende SMS mit
"AME 55000"
an die 8 33 45*

LOGO-KILLER



Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

für dieses
Movie

sende AME 52014
an die 8 33 45

Chatten,
flirten,
verlieben...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die 8 46 40

LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN



... SMS LIVE-CHAT

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

Sende eine SMS mit MOVIE an die 8 22 22 und wir schicken Dir
regelmäßig geile Movies aufs Handy ODER sende eine SMS mit BILD
an die 8 22 22 und wir überraschen Dich regelmäßig mit coolen Bildern!
SUPER-SPAR-ABO: Bild/Movie 1,99 € (davon 12ct. VF-D2 Leistung)
schicke „STOP BILD“ oder „STOP MOVIE“, um Dein Abo zu stoppen, max. 2 SMS/Tag

Für Sounds, Movies & Farbbilder muss der Standard Wap-Verbindungstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



**MIT
JAHRBUCH**

N GAMES

100% NINTENDO

4,90 €

METROID PRIME 2 ECHOES

Test und Lösung
zum Spiel des Jahres!

STARFOX ASSAULT

Neue Bilder, Fakten,
Hintergründe!

RESIDENT EVIL 4

Schock! Doch nicht
GameCube-exklusiv?

HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER

Das wollten wir sehen: Tolle Story,
Spitzengrafik, Klasse Gameplay!

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Spannend, schick und besser
denn je! Dieser Prinz ist nicht
zu schlagen!

