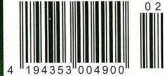


8 Jahre N-Games: Riesen-Gewinnspiel!

4,90 €
Luxemburg € 5,90
Österreich € 5,60
Schweiz sfr 9,50



02/2005
April - Juni 2005

GAMES

100%

RESIDENT EVIL 4

Der Superschocker
im großen Test!

STAR FOX ASSAULT

Test: Wirklich so
ein Überflieger?

RAYMAN DS

& alle deutschen
DS-Spiele im Test!

REKORD!
72 frische Tests!

MARIO PARTY 6

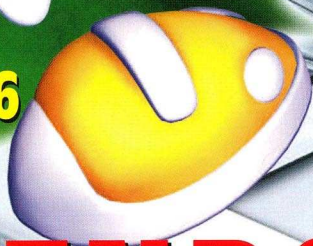
Grandios! Der Rätselspaß
geht endlich weiter!

NINTENDO DS

Jetzt geht die Party richtig los: Alle deutschen Spiele
getestet! Plus: Alle Infos, Fakten, Preise, das neueste
Zubehör und über 80 neue Spiele als große Vorschau!

SPIELEFLUT!

Der GameCube rockt!
Shrek 3,
Die Unglaublichen 2,
James Bond: Liebesgrüße
aus Moskau,
Matrix: Path of Neo,
Madagascar, Tales of...
und noch viel mehr
neue Spiele!



CENTRE COURT CHAOS



CRAZY GIMMICKS – FUN TOTAL

Nach der fantastischen Action in Mario Kart: Double Dash!! bringen Mario und seine Freunde nun den Wahnsinn auf den Centre Court! Abgefahrene Tennisplätze, unglaubliche Power-Shots und nervenaufreibende Ballwechsel machen MARIO POWER TENNIS zu einem verrückten Erlebnis mit Spaßgarantie für bis zu vier Spieler! Ein irres Spiel, das du so schnell nicht vergisst! Vorteil: Mario!

MARIO POWER TENNIS

Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE

MARIO
POWER
TENNIS

Editorial

Rappelvoll!

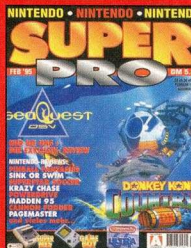
Da macht sie sich mal wieder bezahlt, unsere dreimonatliche Erscheinungsweise: 17 GameCube-, 28 GBA- und sämtliche DS-Startspiele in einer Ausgabe getestet. Dazu je einen GameWatch für den Cube und Nintendos jüngsten Spross DS, die zusammen eine so vollständige Übersicht zukünftiger Spiele bieten, wie ihr sie sonst nirgends findet. GameCube-Index, Best Buy und die beliebten Zubehörtests sind natürlich auch wieder mit an Bord, dazu gibt es ein Lösungsbuch, in dem wir ausschließlich absolute Topspiele ausführlich sezieren haben. So eine N-Games macht Spaß – uns, bei der Herstellung, und hoffentlich auch euch, beim Lesen.

Und unsere nächste Ausgabe wird noch fetter, das können wir jetzt schon versprechen. Werft nur mal einen Blick auf unsere Vorschau (Seite 90), dann ahnt ihr, was da auf euch zukommt. Außerdem werden wir bis zur nächsten N-Games alles über den GameCube-Nachfolger "Revolution" wissen und hoffentlich die ersten Spiele dafür schon mal angespielt haben. Auch über die neuen Konkurrenzsysteme werden wir euch detailliert informieren: Ist der Cell-Chip aus Sonys PS3 wirklich so stark? Kommt die Xbox 2 noch in diesem Jahr? Und welche NextGen-Konsole hat das stärkste Marktpotential? Ach ja: Wie schlägt sich überhaupt Sonys PSP im direkten Zweikampf mit dem Nintendo DS? All das und noch viel, viel mehr erfahrt ihr in der nächsten N-Games. Wir sehen uns! Euer

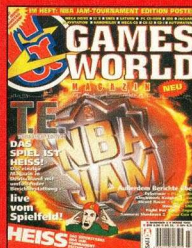
Martin Mirbach

Happy Birthday!

Zack – und wieder ein Jahr älter! Vor acht Jahren starteten wir das nunmehr älteste, noch immer existierende Nintendo-Magazin Deutschlands. Übrigens rechnen wir nur die Jahre, in denen die *N-Games* ununterbrochen als Nintendo-only Magazin erschienen ist. Schon viel früher haben wir uns mit dem Multiformatheft *GamesWorld* (dazu gab's auch eine ziemlich schlechte TV-Show, immer samstags Vormittag auf SAT 1) und dem SNES-Mag *SuperPro* mit Nintendo-Konsolen beschäftigt, uns anschließend jedoch kurzzeitig anderen Plattformen gewidmet. Nun, nach 96 Monaten, unzähligen Tests und zwei Namensänderungen (wäre ja auch zu blöd, wenn ein GameCube-Magazin noch immer 64 *Power* hieße), feiern wir also Geburtstag und ihr bekommt die Preise – unser großes Jubiläums-Gewinnspiel startet ab Seite 12! Welche Nintendo-Magazine wir in den letzten Jahren insgesamt veröffentlicht haben, lassen wir aus diesem Anlass ebenfalls noch einmal Revue passieren. Ihr seht: Mehr Kompetenz und Tradition in Sachen Nintendo bekommt ihr nirgendwo in Deutschland!



Vor zehn Jahren widmete sich die *SuperPro* ganz dem SNES.



Unser Multiformatheft wurde von einer (schlechten) TV-Show begleitet.



Die erste 64 *Power* ist längst ein begehrtes Sammlerobjekt.



Ausschließlich Lösungen, Tipps und Cheats fürs N64 gab's in den *Specials*.



Ganz im Zeichen von GB und GBC stand die *Pocket Power*.



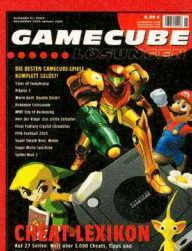
Alles über den GBA und seine Spiele konntet ihr in der *Advance* nachlesen.



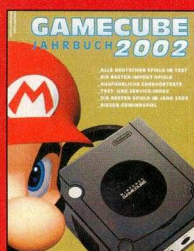
8 Jahre alt und seit 2005 mit Taschenbuch: die *N-Games*.



Umgetauft: Mit dem GameCube-Start hieß die 64 *Power* nun *big.N*.



Der Titel spricht für sich: *GameCube Lösungen*.



Alle Spiele des ersten GameCube-Jahres findet ihr im *Jahrbuch 2002*.

Rubriken

Abo-Angebot	82
Best Buy	84
Charts	30
Gamewatch	10
GCN-Index	86
Impressum	90
Lesertests	78
Nachbestellseite	83
News	6
Posthütte	76
Vorschau	90
Wertungssystem	31

Feature

8 Jahre N-Games!	12
Was? Schon wieder Geburtstag?	
Zeit für eine Verlosung!	
Nintendo DS: Der Deutschland-	
start & Gamewatch DS	16

Gewinnspiel

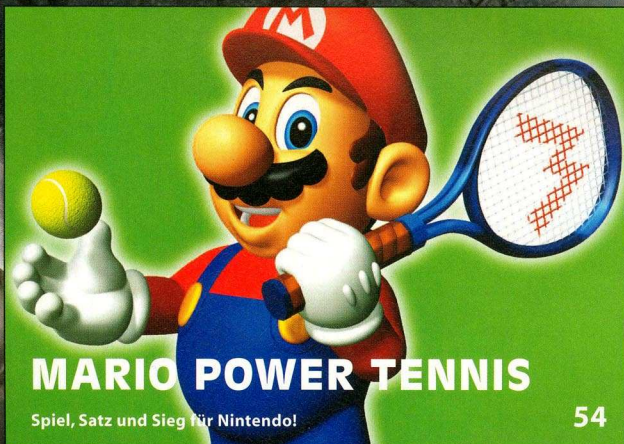
8 Jahre N-Games	12
-----------------	----

Previews

Medal of Honor: European Assault	24
Batman Begins	26
Killer 7	27
Baten Kaitos	28
Dance Dance Revolution with Mario	28
Dragon Ball Z Sagas	28
Donkey Konga 3	29
Harvest Moon	29
Another Wonderful Life	29
Odama	29

DS Tests

Asphalt Urban GT	19
Mr. Driller: Drill Spirits	18
Ping Pals	21
Pokémon Dash	19
Polarium	18
Project Rub	18
Rayman	19
Retro Atari Classics	20
Robots	21
Spider-Man 2	20
Super Mario 64 DS	17
The Urbz: Sims in the City	17
Tiger Woods PGA Tour	21
Wario Ware Touched	17
Zoo Keeper	20



MARIO POWER TENNIS

Spiel, Satz und Sieg für Nintendo!

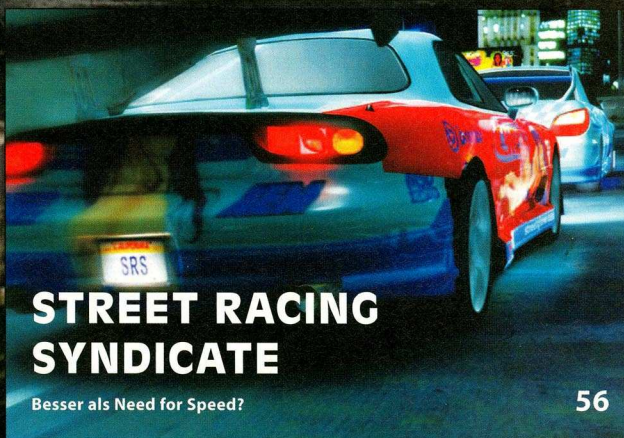
54



MARIO PARTY 6

Fun-Spektakel für Multiplayer!

42



STREET RACING SYNDICATE

Besser als Need for Speed?

56

GameCube-Tests

Böse Nachbarn	68
Call of Duty: Finest Hour	68
DK Jungle Beat	62
Dragon Ball Z: Budokai 2	69
Fight Night Round 2	66
Ghost Recon 2	58
Lemony Snicket:	
Rätselhafte Ereignisse	68
Mario Party 6	42
Mario Power Tennis	54
NBA Street V3	64
Resident Evil 4	32
Spongebob: Der Film	69
Star Fox Assault	36
Street Racing Syndicate	56
Tak 2: Der Stab der Träume	60
Teenage Mutant Ninja Turtles:	
Battle Nexus 2	67
Time Splitters 3: Future Perfect	40
UEFA Champions League	
2004/2005	67
Viewtiful Joe 2	65
Winnie Pooh:	
Kunterbunte Abenteuer	69
Zelda: Four Swords Adventures	52

GBA-Tests

Biene Maja: Süßes Gold	70
Castlevania	71
Cosmo & Wanda:	
Wenn Elfen helfen	75
Dead to Rights	74
Defender of the Crown	75
Donkey Kong: King of Swing	73
Dr. Mario	72
Final Fantasy I & II: Dawn of Souls	75
Hamtaro: Rainbow Rescue	75
It's Mr. Pants	72
Kill Switch	75
Lilo & Stitch 2	75
Monopoly	74
Ms. Pac-Man: Maze Madness	74
Pac-Man World	74
Payback	71
Pferd und Pony: Mein Pferdehof	74
Premier Manager 2004-2005	74
Racing Gears Advance	71
R-Type III	74
Spongebob: Der Film	75
Spongebob: Fotofieber	74
Street Jam Basketball	74
Tak 2: Der Stab der Träume	72
Unglaublichen, Die	75
Wade Hixton's Counter Punch	73
Wings	75
Zelda 2: The Adventure of Link	73

Zubehör

Diesmal im Test: Die neueste Hardware für GameCube & Nintendo DS	73
--	----



RESIDENT EVIL 4

Besser kann Horror kaum werden!

32



STAR FOX ASSAULT

Kommt hier ein neuer Überflieger?

36



GHOST RECON 2

Wir testen den Ernstfall!

58

Newsflash

Alone in the Dark [-Film scheint in den Vereinigten Staaten zu floppen. Nur wenige Zuschauer wollten Uwe Boll's-Werk in den ersten Wochen sehen]

Atari (1) [hat seinen Deal mit FUNimation um fünf Jahre verlängert und beliefert uns somit weiterhin fleißig mit Dragon Balls]

Atari (2) [hat nach bekannt werden der letzten Geschäftszahlen mit einem Umsatz- und Gewinnrückgang zu kämpfen. Erste Konsequenzen sind die Schließungen zweier Studios in den USA]

Capcom [möchte sein Engagement in Europa deutlich stärken]

China [das Mutterland der Softwarepiraterie geht schärfer gegen Raubkopierer vor, eine Reaktion auf den zunehmenden Wirtschaftsdruck durch die Unterhaltungsindustrie]

Commodore 64 [der legendäre Home-Computer lebt weiter! Ein britischer Hersteller hat ein ganzes Rudel von C64-Klassikern inklusive Emulator in einen Joystick integriert, so dass sie vom Fleck weg am Heim-TV gezockt werden können. Ein deutscher Release ist noch ungewiss]

CryTek [darf sich als einziges deutsches Unternehmen Hoffnungen auf den Choice Award des US-Spieleentwicklerverbands IGDA machen]

Ed Fries [Ex-Chef der Microsoft Games Studios wechselte zu Sony]

Eidos [steckt in Finanznöten. Nicht nur sucht man nach wie vor nach Investoren, man erwartet Anfang dieses Jahres außerdem noch herbe Verluste]

Eidos (2) [stockt das Personal von Crystal Dynamics in San Francisco auf]

Eidos (3) [hat das renommierte Studio Ion Storm (*Deux Ex*) geschlossen]

Electronic Arts (1) [investierte an der University of Southern California acht Millionen Dollar, um einen Lehrstuhl für elektronische Spiele zu finanzieren]

Electronic Arts (2) [plant laut Gerüchten eine Umsetzung des Strategieklassikers *Command & Conquer* für den Nintendo DS. Die Steuerung per Stylus würde dem Spielprinzip sehr entgegen kommen]

Die Unglaublichen 2

GCN

Glaubt's ruhig!

Vertrieb: THQ

Hersteller: Heavy Iron

Genre: ACT

Erhältlich: Q3/2005

Pixars Superheldensippe soll im Herbst auf dem GameCube einen weiteren Einsatz erleben. Diesmal aber ohne Kinovorlage. Was genau zu tun sein wird, steht noch in den Sternen. Sicher ist aber, dass der Titel wieder auf die bewährte Mischung aus Action und Jump'n'Run setzen wird. Bei, laut THQ, 2,6 Millionen verkauften Einheiten des Vorgängers kommerziell auch nicht die schlechteste Idee, Altbewährtes beizubehalten. Neben der GameCube-Version dürfte auch eine Game Boy Advance- und eine Nintendo DS-Fassung für den Nintendo-Freund interessant sein.



▲ Der Inhalt ist noch unbekannt, aber spielerisch rechnen wir mit **spürbaren Erweiterungen**.

Madagascar

GCN

Der Duft der Freiheit

Vertrieb: Activision

Hersteller: Toys for Bob

Genre: ACT

Erhältlich: Q2/2005

Die Lizenz des Animationsfilms *Madagascar* haben sich die Kalifornier von Activision geschnappt und wollen die Geschichte des Quartetts (ein Löwe, eine Giraffe, ein Nilpferd und ein Zebra) in ein Action-Adventure verpacken. Vom New Yorker Central Park aus führt die Reise über den Hafen auf ein Schiff, das Richtung Madagaskar unterwegs ist. An der Küste der afrikanischen Insel angekommen, erfahren die in Gefangenschaft aufgewachsenen Tiere zum ersten Mal, was es bedeutet, in der Wildnis zu leben. Das Spiel soll Ende Juni erscheinen. Der Kinofilm aber wird am 7. Juli anlaufen.



▲ Der **Duft der Freiheit** kann auch übel riechen. Der neue Animationsfilm ist recht tiefgründig.

Bond: Liebesgrüße aus Moskau

GCN

Oh, Cherry, noch ein Bond-Spiel!

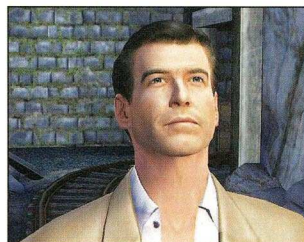
Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Genre: ACT

Erhältlich: Q3/2005

Kürzlich kündigten die Nordamerikaner einen weiteren Titel mit dem britischen Doppelnull-Agenten an, der den Filmmamen *From Russia with Love* trägt. In Deutschland besser bekannt als *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*. Nach dem deutlich unter Erwartung gebliebenen *GoldenEye* setzt man nun wieder auf einen filmischen Hintergrund, ohne diesen aber 1:1 kopieren zu wollen. Einen Teil des Spiels werdet ihr als Sean Connery bestreiten, einen weiteren aber als Pierce Brosnan. Die Hoffnung, dass es je wieder ein Bond-Spiel mit dem bekannten indizierten Rare-Shooter aufnehmen kann, sollte man nicht begraben.



▲ Neben dem smarten **Pierce Brosnan** wird Sean Connery zum ersten Mal digital auftreten.

Shrek 3

GCN

Newsflash

Ein neuer Digi-Oger noch vor dem Film?

Vertrieb: Activision

Hersteller: n.n.b.

Genre: JNR

Erhältlich: n.n.b.

Partnerschaften zwischen Filmgesellschaften und Spielevertrieben werden immer wichtiger für das wirtschaftliche Fortbestehen beider Branchen. Activision hat sich nun auch die Lizenz an *Shrek 3* gesichert. Der dazugehörige Film soll laut DreamWorks aber nicht vor Sommer 2007 im Kino zu sehen sein. Dennoch möchte Activision noch *Shrek 3* für die aktuelle Konsolengeneration auf den Markt bringen. Wie das im Zeitalter der "Wir verklagen euch, wenn ihr durch das Spiel Hinweise auf unsere supergeheime Story gebt"-Verträge funktionieren soll? Bisher schweigt man sich darüber aus.



▲ Schon *Shrek 2* hatte einiges an Potential, kranke aber an Kleinigkeiten. Wir bitten um Ausbesserung.

Scooby-Doo Unmasked!

GCN

Jed ist unschuldig. Wirklich!

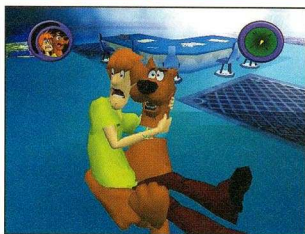
Vertrieb: THQ

Hersteller: AM & M

Genre: ACT

Erhältlich: 2005

Da ist doch was faul. Dieser Gedanke kommt Scooby und seinen Kumpels schnell, als sie ihren alten Freund Jed besuchen. Freds Cousin ist Designer für Monsterpuppen an einem Filmset. Doch die scheinen plötzlich lebendig geworden zu sein und machen Jagd auf unschuldige Menschen. Scooby-Doos Aufgabe wird es sein, Jeds Unschuld zu beweisen und natürlich den echten Täter dingfest zu machen. Spielerisch rechnen wir nicht mit dem Übertitel, doch unterhaltsam könnte das Spiel werden.



▲ Von *Scooby-Doo* erwarten wir schlicht und einfach Spaß. Nicht mehr, nicht weniger.

Matrix: Path of Neo

GCN

Die teure Lizenz muss es noch mal richten

Vertrieb: Atari

Hersteller: Shiny Entert.

Genre: ACT

Erhältlich: Q3/2005

Atari ist *Matrix*. Und *Matrix* ist Atari. Zumindest war es 2002 so. Schnell verbreitete sich das Gerücht *Enter the Matrix* würde in der Produktion rund 40 Millionen Dollar verschlingen. Dabei machten der Lizenzkauf und das renommierte Studio selbst rund zwei Drittel der horrenden Summe aus. *Enter the Matrix* war verbesserungsfähig, verkaufte sich aber dank geschickter PR bestens. Nun werkelt das Team um Dave Perry an *Matrix: Path of Neo*, in dem ihr endlich die Titelhelden Neo, Trinity und Morpheus spielen könnt. Erneut sollen Filmausschnitte aus den Kinotiteln und der Animatrix das Spielvergnügen ergänzen.



▲ In *Enter the Matrix* mussten wir uns mit zwei Nebencharakteren begnügen. Nun soll es Neo sein.

Gameplan [1.5 - Spielkonsolen und Heimcomputer 1972-2005 ist ab jetzt erhältlich]

Games Convention [weiter auf Wachstumskurs. Schon im Februar 2005 wurden rund 2000 Quadratmeter mehr Fläche gebucht als im letzten Jahr]

Gizmondo [das neue Handheld durfte auf der Consumer Electronics Show 2004 in Las Vegas bestaunt werden, Ende März ist der Europa-Release geplant]

GTA 2 [den PC-Klassiker gibt es ab sofort unter www.rockstargames.com kostenlos zum Download]

John Romero [äußerte sich sehr respektvoll über die Nintendo-Revolutionpläne und traut den Japanern eine wirklich innovative Sache zu]

KOEI [hat ein neues Entwicklerstudio in Singapur gegründet. Das erste Projekt soll *Romance of Three Kingdoms* sein]

Konami (1) [denkt angeblich über eine Umsetzung des Strategieklassikers *Age of Empires* für den DS nach. Die Pocket PC-Version des Spiels funktioniert per Stylus tadellos]

Konami (2) [entwickelt ein weiteres Turtles-Spiel. *Teenage Mutant Hero Turtles 2: Battle Nexus* soll noch im ersten Quartal 2005 erscheinen]

Namco [entwickelt ein neues *Tales of*-Spiel. Die Plattform ist derzeit noch nicht bekannt]

Nintendo (1) [plant weitere Pokémon-Spiele für den GameCube]

Nintendo (2) [diskutiert derzeit über das Revolution-Konzept, das auf der E3 enthüllt werden soll]

Nintendo (3) [hat laut Gerüchten eine Palm OS basierende Software lizenziert. Auf der E3 sollen die ersten Organizationaltools für den DS gezeigt werden]

Nintendo (4) [hat Sega, Capcom, Namco und nun auch THQ die Lizenz erteilt, um Spiele mit Nintendo-Charakteren zu entwickeln]

Nintendo (5) [entwickelt ein Spiel mit dem Titel *Metroid Pinball* für den Nintendo DS]

Nintendo (6) [plant in diesem Jahr keine Hausmesse. Schlechte Karten also für die Spaceworld 2005]

Newsflash

Nintendo (7) [hat Ende 2004 über 2,8 Mio. Nintendo DS allein in die USA und Japan ausgeliefert]

Nintendo (8) [of Canada hat aktuell eine TV-Kapagne unter dem Motto: "Too much Fun" laufen, die sehr gut ankommt. Sie zeigen die Auswirkungen des Videospieles auf das Leben der Menschen in einer sarkastischen Art]

Resident Evil 4 [ist in den USA im Augenblick der absolute Topseller. Es hat sich in den ersten 4 Wochen des Jahres unglaubliche 319.197 Mal verkauft]

Rockstar [hat sich die Namen *GTA Sin City* und *GTA Bogota* gesichert]

Sam Fisher [verkauft sich auch als Romanfigur gut. Die literarischen Abenteuer des *Splinter Cell*-Hauptdarstellers gehen in den USA weg wie warme Semmeln]

Satoru Iwata [der Präsident von Nintendo sieht seinen Konzern 2005 hauptsächlich in der Rolle des Herausforderers]

Sega [gründet in Europa ein neues Studio speziell für NextGen-Spiele. Ein neues *Crazy Taxi* soll schon in Entwicklung sein]

Sega (2) [kündigte an, auf der diesjährigen E3 ein neues Sonic-Spiel für den GameCube zu präsentieren]

Sony (1) [entwickelt laut der japanischen Wirtschaftszeitung *Nihon Keizai Shimbun* ein 30% leistungsfähigeren Akku für PSP]

Sony (2) [plant direkt zum Start des PSP den Film *Spider-Man 2* auf den firmeneigenen UMD-Datenträgern anzubieten. Es sollen dann monatlich vier bis fünf Filme folgen]

Take 2 [arbeitet gerüchteweise an einer Filmidee zu *GTA San Andreas*]

Ubisoft (1) [macht es EA nach. In Montreal möchten die Franzosen eine Privatuni gründen, die mit 12,8 Millionen Dollar kosten Designer, Programmierer und Grafiker für das ortansässige Studio ausbildet]

Ubisoft (2) [möchte auch *Splinter Cell Chaos Theory* für den Nintendo DS umsetzen]

Vivendi [hat ein neues Spiel zum Unglaublichen Hulk in der Mache. Es soll noch in diesem Jahr erscheinen]

The Saw is the Law

GCN

Kettensägen-Controller für Resident Evil 4

Unser heutiger Heimwerker-Gruß geht an Capcom. Wem die *Resident Evil*-Serie an sich nicht schon geschmacklos genug ist, der dürfte sich über dieses lustige Schmankerl "freuen": Ein GameCube-Controller im Kettensägen-Format. Stilecht mit Blutspritzern lackiert und mit sämtlichen Buttons des Standard-Controllers ausgestattet. Auf Bildern sieht das Ding allerdings größer aus, als es ist. Die Gesamtlänge beträgt etwa 20 Zentimeter. Unser allseits beliebter deutscher Jugendschutz macht uns aber mal wieder einen Strich durch die Rechnung, so dass der Kettensägen-Controller nicht in Deutschland erhältlich sein wird. Interessenten müssen also

auf Importversionen aus Japan, USA oder England zurückgreifen, sollten sich aber nicht wundern, wenn sie bei der Abholung am Zollamt in Erklärungsnot kommen...



▲ **Sorgt mehr für Gelächter als für Schrecken: Kettensäge im Miniformat.**

EA vs. Ubisoft, Round 2

GCN

Gipfeltreffen der beiden Softwareriesen

Nach EAs Kauf von 19,9 Prozent Aktienanteil an Ubisoft im Dezember witterte der französische Publisher eine feindliche Übernahme der Nordamerikaner. Fast sah es so aus, als forme sich eine französische Anti-Übernahme-Koalition aus Infogrames, Vivendi, Ubisoft und der französischen Regierung. Doch aktuell verhandeln Ubisoft und EA auf höchster Ebene. Der Wert der Ubi-Aktien schoss nach dem Kauf von EA zwischenzeitlich auf ein Rekordhoch. Wirtschaftlich würde sich eine Übernahme von Ubi durch EA für den Spielerriesen aus Kanada lohnen. Das Markenportfolio würde sich durch *Splinter Cell*, *Prince of Persia*, *Rayman* etc. enorm vergrößern. Inzwischen hat die Übernahme ab-

lehende Guillemot-Familie (u.a. Gameloft) ihre Ubi-Aktien als Abwehrmaßnahme gebündelt.



▲ **Fürchtet aktuell massiv um seine Unabhängigkeit: Der französische Publisher Ubisoft.**

Games Convention 2005

GCN

Die Megamesse wartet mit Veränderungen auf

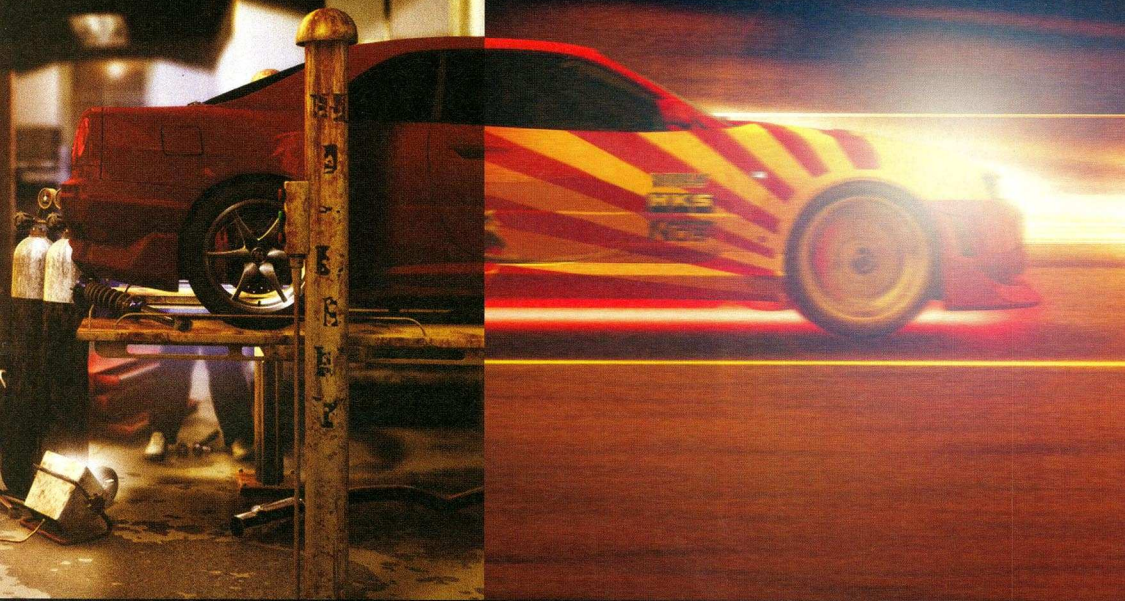
Die Games Convention auf dem Leipziger Messegelände wächst und wächst. Schon jetzt haben die Veranstalter die Ausstellungsfläche für dieses Jahr um rund 2000 Quadratmeter erweitern müssen. Außerdem hat man auf die Kritik von Presse und Händlern reagiert und am Mittwoch, dem 17. August, einen reinen Fachbesuchertag eingerichtet. Für den Endverbraucher wird die Messe wie gehabt von Donnerstag bis Sonntag geöffnet sein, allerdings schon ab 9 Uhr täglich. Verschärft werden sollen hingegen die Jugendschutzbestimmungen. Zum einen wird der Lautstärkepegel eingedämmt werden und zum anderen wird es im U18-Bereich keine Veranstaltungen mehr geben, die den Charakter einer "Erwachsenenshow" haben.

Der Jugendschutz hat zu dem schon starke Kontrollen angekündigt.



▲ **Messehostessen in Leipzig: Moralisch desorientierend oder verkaufsfördernd?**

Extremes Tuning, heiße Girls und schnelle Schlitten



In diesem Racer dreht sich alles um schnelle Autos,
heiße Girls und halsbrecherische Straßenrennen.
Wähle aus über 40 Original-Fahrzeugen, tune sie,
und lass in Rennen auf dem Asphalt von L.A.,
Miami und Philadelphia die Reifen quietschen.
Hol dir den Respekt der Straße, und die Ladies
werden auf dich abfahren.



NINTENDO
GAMECUBE

SRSTTM STREET RACING SYNDICATETM



www.nintendo.de

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

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

Alien Hominid
Action Zoo Digital n.n.b.

Amazing Island
Simulation Sega 2005

Bobobo-bo Bo-Bobobo
Rollenspiel Hudson Soft 2005

Chaos Field
Ego-Shooter Milestone n.n.b.

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

Cosmo & Wanda
THQ Jump'n'Run 2005

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

Gumby
n.n.b. Namco n.n.b.

Dance Dance Revolution with Mario
Geschicklichkeit Konami 2005

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

Die Unglaublichen 2
Actionspiel THQ 2005

Digimon World 4
Rollenspiel Atari Q1/2005

Ed, Edd, 'n Eddy
Adventure Midway Q3/2005

Fantastic Four
Actionspiel Activision 2005

Fire Emblem: Souen no Kiseki
Rollenspiel Nintendo 2005

Get On Da Floor
Geschicklichkeit Eidos 2005

Get On Da Mic
Geschicklichkeit Eidos 2005

Giftpia
Rollenspiel Nintendo Q3/2005

Homeland
Rollenspiel Chumsoft n.n.b.

Hulk 2
Actionspiel Vivendi 2005

Intellivision Lives!
Compilation Crave Q1/2005

James Bond: Liebegröße aus Moskau
Ego-Shooter EA 2005

Kid Ninja
Jump'n'Run Asylum 2005



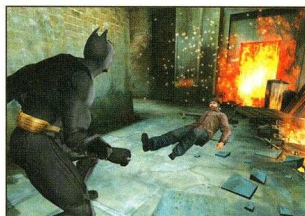
Advance Wars: Under Fire

Genre: STG Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Baten Kaitos

Genre: RPG Vertrieb: Namco
Erhältlich: 01.04.2005 Tendenz:



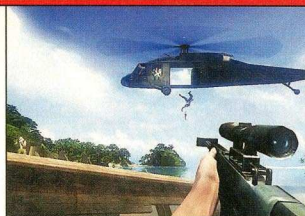
Batman Begins

Genre: ACT Vertrieb: EA
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz:



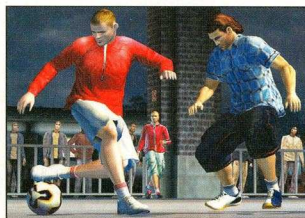
Donkey Konga 3

Genre: GSK Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Far Cry: Instincts

Genre: EGO Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: 2005 Tendenz:



FIFA Street

Genre: SPS Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Geist

Genre: EGO Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005 Tendenz:



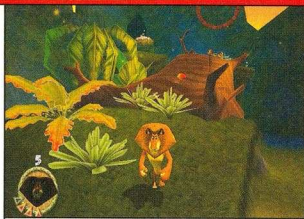
Harvest Moon: Another Wonderful Life

Genre: SIM Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Killer 7

Genre: ACT Vertrieb: Capcom
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz:



Madagascar

Genre: JNR

Vertrieb: Activision

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz:



StarCraft Ghost

Genre: ACT

Vertrieb: Vivendi

Erhältlich: n.n.b.

Tendenz:



Medal of Honor: Dogs of War

Genre: ACT

Vertrieb: EA

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz:



Splinter Cell: Chaos Theory

Genre: ACT

Vertrieb: Ubisoft

Erhältlich: März 2005

Tendenz:



Mortal Kombat: Deception

Genre: BEU

Vertrieb: Konami

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz:



Teenage M.Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Genre: ACT

Vertrieb: Konami

Erhältlich: 2005

Tendenz:



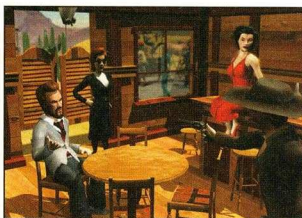
Odama

Genre: STG

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz:



The Movies

Genre: SIM

Vertrieb: Activision

Erhältlich: 2005

Tendenz:



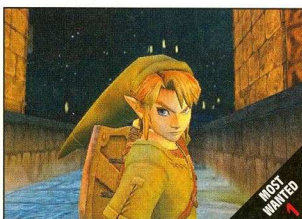
Pokémon Box

Genre: GSK

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: n.n.b.

Tendenz:



Zelda GCN

Genre: ADV

Vertrieb: Nintendo

Erhältlich: 2005

Tendenz:



King Sportspiel	Bandai	n.n.b.
King Kong n.n.b.	Ubisoft	Q4/2005
Legend of Golfer Sportspiel	Nintendo	2005
Marvel Nemesis: The Imperfects Action	EA	n.n.b.
Midway Arcade Treasures 3 Action	Midway	Q3/2005
NASCAR 2005: Chase for the Cup Rennspiel	EA	Q1/2005
NCAA March Madness 2005 Sportspiel	EA	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	n.n.b.
Scooby Doo Unmasked Actionspiel	THQ	2005
SHOWDOWN: Legends of Wrestling Sportspiel	Acclaim	2005
Shrek 3 Jump'n'Run	Activision	2007
Sid Meier's Pirates Adventure	Atari	Q1/2005
SSX 4 Sportspiel	EA	2005
Street Racing Syndicate Rennspiel	Namco	Q4/2005
The Berenstein Bears Prowl Games Action	Namco	2005
The Last Job Action	Acclaim	2005
True Crime 2 Action	Activision	2005
Virtua Quest Action	Sega	Q2/2005
Viva Football Sportspiel	n.n.b.	2005
World Poker Tour Simulation	Take 2	2005
Zoids Vs. III Beat 'em-Up	Tomy	2005

Happy Birthday!

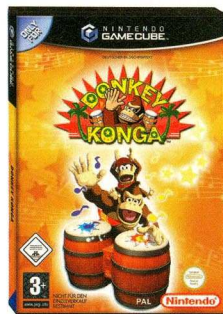
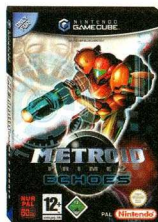
8 Jahre N-Games!

Wir feiern Geburtstag und ihr bekommt die Geschenke!

Um an unserer Geburtstagsverlosung teilzunehmen, bitte einfach eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) mit Kennwort "Happy Birthday" an den BriStein Verlag, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum senden oder E-Mail an feedback@bristein.com. Einsendeschluss ist der 15. Juni 2005. Viel Glück!

Nintendo

- 1x *The Legend of Zelda - The Minish Cap Limited Edition Adventure Set* mit goldenem GBA SP im Zelda-Look, T-Shirt, Mütze sowie einem Zertifikat mit der Fertigungsnummer (Europa-Version limitiert auf 300 Stück!) in einer hochwertigen großen Box.
- 2x Je ein Paket mit *Donkey Konga* (GCN) & *Donkey Kong Jungle Beat* (GCN, mit Bonga)
- 2x *Metroid Prime 2: Echoes* (GCN) & T-Shirt
- 2x *Tales of Symponia* (GCN)

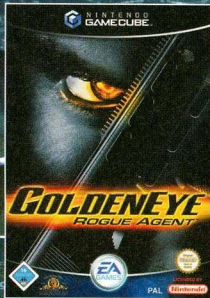


Electronic Arts

5x je ein Paket mit dem GCN-Spiel *Goldeneye: Rogue Agent* & *Goldeneye T-Shirt*, LED-Taschenlampe, Notizbuch und Reisewecker

5x je ein Paket mit dem GCN-Spiel *Need for Speed: Underground 2* & *NFS: U2 T-Shirt*, Soccer Trikot und Baseball Cap.

Als Trostpreise gibt es haufenweise Fanprodukte zu *Goldeneye* und *Need for Speed: Underground 2*



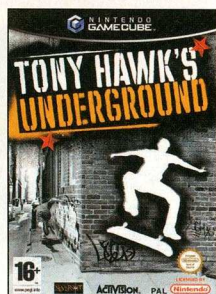
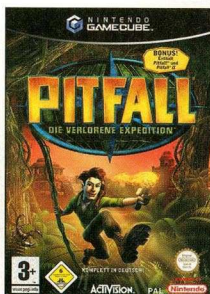
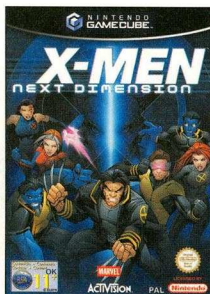
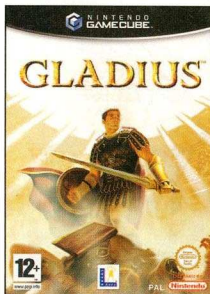
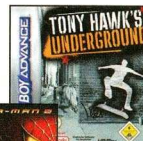
Activision

1x GameCube-Paket mit den Spielen *X-Men: Next Dimension*, *Gladius* & *Tony Hawk's Underground*.

1x GameCube-Paket mit den Spielen *X-Men: Next Dimension*, *Gladius* & *Pitfall: Die verlorene Expedition*

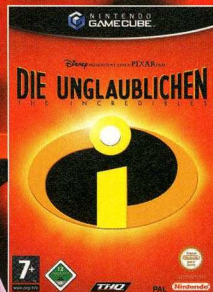
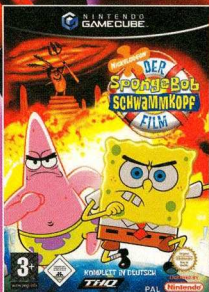
3x GBA-Paket mit den Spielen *Spider-Man 2*, *Tony Hawk's Underground*, *Pitfall: Die verlorene Expedition* & *X-Men: Wolverine's Revenge*.

7x je ein GCN-Spiel *X-Men: Next Dimension*



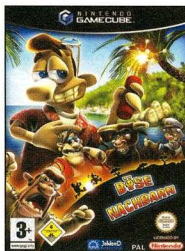
THQ

- 2x Die Unglaublichen (GCN) & Skateboard & Jack-Jack-Puppe
- 2x Spongebob: Der Film (GCN) & sprechende Spongebob-Puppe
- 2x Disney Pixar Pack 2 Games in 1 (GBA)
- 2x Hot Wheels Pack 2 Games in 1 (GBA)



JoWood

- 3x je ein GCN-Spiel
Böse Nachbarn
- 3x je ein GCN-Spiel
Future Tactics:
The Uprising
- 3x je ein GCN-Spiel
Kao the Kangaroo:
Round 2



Capcom

- 8x je ein GameCube-Paket mit
Viewtiful Joe 2 und
MegaMan-1-Shirt



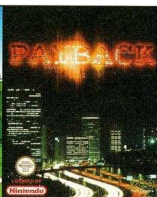
Vivendi

8 x je GCN-Spiel
Robots



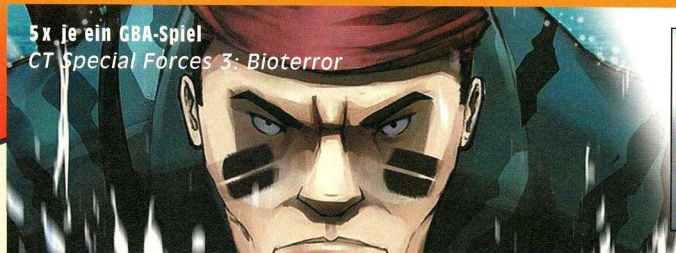
Midway

- 3x Biene Maja:
Süßes Gold (GBA)
- 3x Payback (GBA)
- 3x Defender
of the Crown (GBA)
- 3x Wings (GBA)



Flashpoint

5 x je ein GBA-Spiel
CT Special Forces 3: Bioterror



Ubisoft

- 5x Prince of Persia-Paket
mit Longsleeve-Shirt,
Räuscherstäbchen, Poster &
Magneten
- 5x Ghost Recon 2-Paket mit
T-Shirt, USB-Memory Stick &
Ubisoft Gürtel



NINTENDO DS

Europapremiere für das doppelte Lottchen!

Nun ist er also da, der DS. Rund vier Monate nach der Veröffentlichung in Japan dürfen wir das Gerät bestaunen, das die Welt des mobilen Spielens revolutionieren soll. Für knapp 150 Euro gibt's das System, dem der Stylus (Bedienstift), das Chatprogramm PictoChat (ca. 25 Meter Reichweite) und für eine kurze Zeit nach dem Start auch die kosten-

lose Demo des technisch beeindruckenden Ego-Shooters *Metroid Prime Hunters*.

Voll ins Schwarze

Die Hardware konnte uns im Test überzeugen. Der DS liegt gut in der Hand. Alle Tasten sind problemlos zu erreichen und habt ihr euch erstmal an die Touch Screen-Bedienung per Stylus gewöhnt, werden euch die großen Möglichkeiten des Systems erst richtig bewusst. Für Aufsehen sorgt auch die laufende Werbeoffensive Nintendos. Eine 35 Millionen Euro schwere Marketingkampagne boxt den DS auch ins Gehör derer, die bisher nichts mit Videospielen am Hut hatten. Die männlichen, jungen Erwachsenen will Nintendo nicht vergessen, doch erste Absatzanalysen aus Japan und den USA verraten, dass der dort bereits seit einiger Zeit erhältliche DS in erster Linie von jungen Mädchen gekauft wurde.

Mit Action-, Renn- und Prügelspielen kaum zu begeistern, könnten Spiele wie *Wario Ware Touched*, *Project Rub* oder das angekündigte *Nintendogs* das Zünglein an der Waage sein, um die eher Spiele-skeptischen Mädels auch weiterhin voll zu überzeugen. Leicht zugänglich und von problematischer Steuerung befreit, sollen diese neuartigen Ideen Nintendos "drittes Standbein im Markt" festigen. Da wird gepustet, gerubbelt, gesprochen und kleinen Hündchen mit dem Stift über den Bauch gestreichelt – Touch Screen und eingebautes Mikrofon machen es möglich. In Japan startete die Konsole sehr überzeugend in den Markt. Die Nachfrage war so groß, dass Nintendo kaum mit dem Produzieren nachkam, Sonys dort ebenfalls erhältliches Handheld PSP wurde klar deklariert. Ein ähnliches Bild auch in Nordamerika. In den USA und Kanada standen die Kunden vor leeren Regalen. Wer nicht vorbestellte musste erstmal auf das silberne Gerät verzichten – zum Glück wurde die Erstauslieferung für den Euromarkt auf stolze 650.000 Geräte erhöht!

Mehrwert

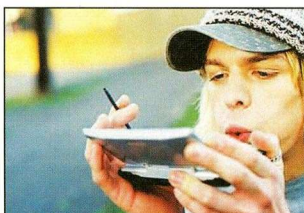
Dass der DS noch mehr können wird, als nur hervorragende Spiel zu liefern, wird sich eventuell auf der E3 zeigen. Schon jetzt berichten wir in den News dieser Ausgabe von angeblichen Palmfähigkeiten, die den DS zum Poket PC machen sollen. Da sich Nintendo bereits die Namensrechte an einer "vPocket" genannten Erweiterung gesichert hat, ist dieses Gerücht wirklich ernst zu nehmen. (BS)



Innovativ: Wer möchte, kann ganze Spiele nur mit dem Finger steuern.



Im DS steckt ein vollwertiger GBA. Ein passen-der Slot für die Module ist vorhanden.



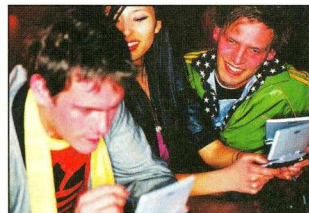
Pustekuchen: Spiele wie *Wario Ware Touched* fordern lustige Steuerungsmechanismen.



Kabellose Multiplayer-Partien und ein Chatprogramm werben das System deutlich auf.

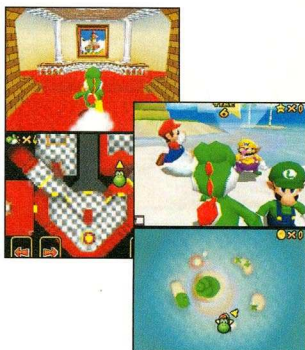


Bisher oft vernachlässigt: Mädchen und junge Frauen spielen gerne anders als Männer.



Spaß immer und überall verspricht der DS. Wir glauben an ihn und empfehlen das Prachtstück.

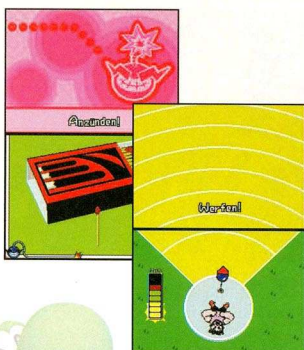
SUPER MARIO 64 DS



Eines der besten Videospiel aller Zeiten als DS-Starttitel – da kann doch nichts mehr schiefgehen, oder? Nun ja, ein wenig. *Super Mario 64* war damals so auf den Analog-Controller des N64 optimiert, dass selbst die drei Steuerungsmethoden des DS allesamt nur Notlösungen sind. Das Spiel wurde dieser Problematik aber angepasst: Ein paar Planken sind breiter, ein paar Gegner kleiner etc. Inhaltlich gibt es nicht nur drei weitere Charaktere und viele neue, versteckte Level, sondern auch ein paar Minispiele, die von den DS-Features regen Gebrauch machen. Auch wenn die Steuerung nicht so optimal ist – das "Grundgerüst" von *Super Mario 64* ist so zeitlos brillant, dass kleinere Problemchen kaum noch ins Gewicht fallen.

(SRÖ)

WARIO WARE Touched!



Ah, Wario Ware! Ein Spiel, bei dem sich die Geister scheiden. Dem einen ist es zu kurz, zu wenig gehaltvoll und zu geistlos. Der andere erfreut sich an der einfachen Spielmechanik, der Zugänglichkeit und dem schmackhaftig-psychedelischen, drogentripartigen Chaos. Ihr benutzt euren Stylus, um die verschiedensten, blitzschnell aufeinander folgenden Minispielen zu bewältigen, die von dem Auffangen eines Lineals, über das Zeichnen einer Brücke, bis hin zum Lackieren von Fingernägeln eigentlich alles beinhalten können, was unsinnig, seltsam und spaßig ist. Mit der Zeit wird das Spiel schneller und schneller, so dass ihr über kurz oder lang entweder einen epileptischen Anfall oder einen Lachflash bekommt. Daumen hoch, Nintendo!

(CS)

THE URBZ Sims in the City



Electronic Arts' *Urbz* haben ein ähnliches Problem wie Activisions *Spider-Man 2*. Beide Spiele gibt es eigentlich schon auf dem GBA. Lediglich die neuen Touch Screen-Bedienungen lassen einen Unterschied erkennen. Bei den urbanen Sims kommen diese vor allem in den Nintendo DS exklusiven Minispielen (meist die Ausübung eines Berufs) zum Einsatz. Nicht schlecht, doch die innovative Grundidee des Dual Screen wird auch hier nicht ansatzweise angeschnitten. Darüber hinaus kommt das bekannte Sims-Prinzip zum Einsatz. Ihr begleitet eure selbst erstellte Figur durch den städtischen Alltag, sucht euch Jobs und müsst Beziehungen aufrechterhalten. Das Spiel macht also wirklich Spaß, enttäuscht aber durch die nicht vorhandene Weiterentwicklung.

(BS)

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 45 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- zeitlos genial
- inhaltlich erweitert
- lustige Mini-Spiele
- Steuerung "nur" ein Kompromiss

ALTERNATIVE

Rayman DS Ubisoft
ca. 40 € Ausgabe 2/2005: 75%

FAZIT

Trotz kleinerer Problem nach wie vor ein echtes "Super" Mario.

BEWERTUNG 88%

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 11.03.05 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- schnell und eingängig
- sehr phantasievolle Spiele
- sammelbare Stylus-Gimmicks
- für manch einen zu hirnlos

ALTERNATIVE

Project Rub Sega
ca. 40 € Ausgabe 2/05: 78%

FAZIT

Wario-Chaos in seiner bisherigen Höchstform.

BEWERTUNG 80%

GENRE-CHECKER

SPS
80%

SIM
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: 17.03.2005 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- das beliebte Sims-Konzept
- spaßige Minispiele...
- ... die die einzige DS-Neuheit sind
- mit dem GBA-Spiel inhaltsgleich

ALTERNATIVE

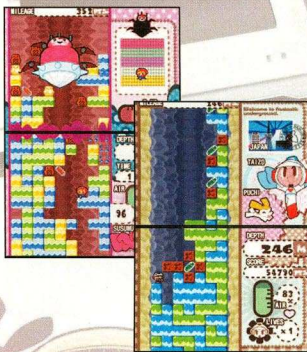
Ping Pals THQ
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 29%

FAZIT

Halbherzig aufgetzte Fassung der GBA-Version.

BEWERTUNG 65%

MR. DRILLER Drill Spirits



Mr. Driller bohrt sich in einem senkrechten Schacht durch bunte Gesteinsschichten, wodurch große, zusammenhängende Blöcke auf einen Schlag verschwinden und weitere von oben nachrutschen. Im Idealfall entstehen dadurch die erhofften Kettenreaktionen, zudem müsst ihr unterwegs stets Kapseln mit Atemluft einsammeln. Die Steuerung kann nicht nur mit dem Steuerkreuz, sondern auch mit dem Stylus erfolgen, was sich aber als ziemlich untauglich herausstellt. Der zweite, obere Bildschirm erweist sich als sehr praktisch. Mehrere Spielmodi stehen zur Wahl, wobei "Pressure Driller" am meisten Spaß macht, denn hier verfolgt euch ein gigantischer Bohrer von oben. Schwach: Für den Multiplayer-Modus braucht jeder Spieler sein eigenes Exemplar. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Namco
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ bekanntes, gutes Spielprinzip
- ➔ zweiter Screen hilfreich
- ➔ Stylus Steuerung untauglich
- ➔ zwei Module für Multiplayer

ALTERNATIVE

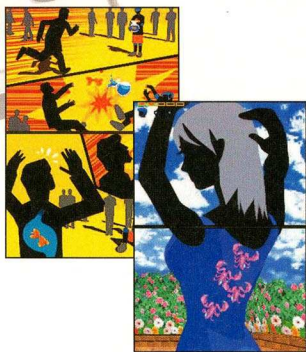
Polarium Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 2/2005: 82%

FAZIT

Gewohnt gutes Spielchen, das die DS-Fähigkeiten nur begrenzt nutzt.

BEWERTUNG 71%

PROJECT RUB



Was würdet ihr tun, wenn ihr auf einmal eurer Traumfrau begegnen würdet? Hm? Dem armen, namenlosen Protagonisten aus Project Rub stellt sich diese Frage erst gar nicht, denn seine Angebetete rasselt von einer Katastrophe in die nächste. Mit eurem Stylus bewaffnet müsst ihr deren Händchen halten und gleichzeitig lästige Bienen verschrecken, wilde Stiere verknoppen und während eines Fallschirmsprungs Zahlenkombinationen eingeben. Besonders lustig: Eurer Flamme per eingebautem Mikro zuzurufen, dass ihr sie liebt, während sie von einem Orchester vollgedröhrt wird. Das kommt vor allem in der Bahn sehr gut, wenn sich die anderen Fahrgäste fragen warum ihr dem kleinen silbernen Kasten dauernd eure Liebesbekundungen zukreicht. (CS)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega
Hersteller: Sonic Team
Internet: www.sega.de
Erhältlich: 11.03.05 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Einfallsreichtum ohne Ende
- ➔ schult die Konzentration
- ➔ extrem stylische 3D Grafik
- ➔ etwas kurz geraten

ALTERNATIVE

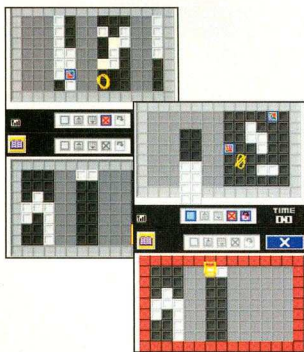
Wario Ware Touched Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 2/05: 80%

FAZIT

Zwar kurzes, aber verdammt gut gelungenes Minispielfest.

BEWERTUNG 78%

POLARIUM



Auch im Zeitalter der Grafikcocktails schmeckt ein Denksportspiel nach Tetris-Rezeptur immer noch erfrischend. Per Stylus müssen unter Zeitdruck möglichst viele fallende Steinblöcke horizontal eingefärbt werden, um diese aufzulösen. Dabei könnt ihr schwarze in weiße Steine umfärben und umgekehrt. Einfarbige Reihen, gleich welcher Farbe, lösen sich auf. Von oben kommen derweil weitere Blöcke ins Spielfeld geplumpst. Im Taktik-Modus dürft ihr euch an immer kniffligeren Anordnungen versuchen, die ihr in einem Zug auflösen müsst. Alles auch zu zweit. Klingt simpel, ist aber echter Hirnsport mit erstklassiger Steuerung und Kultpotential. (MM)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Mitchell
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ fesselnd
- ➔ günstig
- ➔ sorgt für lange Unterhaltung
- ➔ nervige Musik

ALTERNATIVE

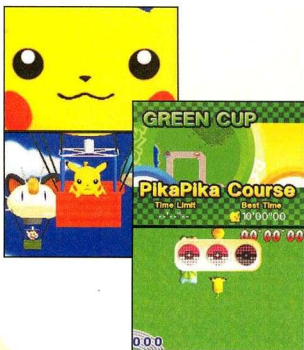
Mr. Driller: Drill Spirits Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 71%

FAZIT

Knobeln, Kniffeln, Denken – es muss nicht immer Action sein!

BEWERTUNG 82%

POKÉMON DASH



Wir haben ihn fast schon vermisst, den kleinen gelben Kerl. Nachdem ihr Pikachu im Hauptmenü ein bisschen genekelt habt, geht's auf eine der 29 Pisten. Die berühmten Nippon-Monster sind aber nicht in einem Gefährt unterwegs, sondern rennen zu Fuß von Checkpoint zu Checkpoint. Im Multiplayer auch mit sechs Mitspielern. Anfangs noch auf simplen Asphaltwegen; später sind dann auch mal Ballonflüge angesagt, um alle nötigen Markierungen, zwischen denen auch mal tiefes Wasser liegt, zu passieren. Gesteuert wird per Stift, den ihr auf dem Touchpad in die entsprechende Laufrichtung bewegt. Der Clou: Jedes Monster der GBA-Editionen *Blattgrün* und *Feuerrot* schaltet eine weitere Strecke frei. Insgesamt habt ihr so also bis zu 380 Extra-Strecken. **(BS)**

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- Pika ist wieder da
- sehr viele Strecken
- recht schnell ausgereizt
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

ALTERNATIVE

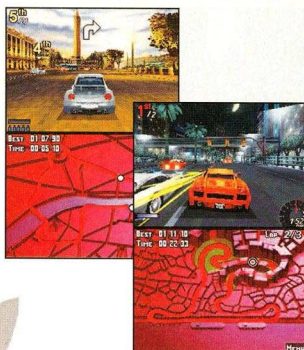
Asphalt Urban GT Ubisoft
ca. 30 € Ausgabe 02/05: 70%

FAZIT

Sehr simples Rennspiel mit dem beliebten Pikachu.

BEWERTUNG 68%

ASPHALT URBAN GT



Da drückt Ubisoft auf Gas. Mit *Asphalt Urban GT* liefern die Franzosen ein sehr gut aussehendes Rennspiel. 20 Vehikel reißen sich hier mit röhrenden Motoren darum, Gummi auf dem Asphalt lassen zu dürfen. Der Spielinhalt lehnt sich an die *Need for Speed*-Formel an: Rennen gewinnen, Geld verdienen, Auto aufmotzen. Die Motzerei macht aber weniger Sinn, sitzt man erstmal im virtuellen Cockpit. Das Streckendesign ist gespickt mit Kurven und anderem Geschnörkel. Was bringt denn da eine Nitroflasche unterm Sitz? Doch genau auf solche Objekte ist das Gameplay ausgelegt. Setzt man das Tuning dennoch ein, werden schnell die Schwächen der Steuerung auffällig. *Asphalt Urban GT* ist auf dem Nintendo DS in erster Linie ein Optikblender und keine Spieleperle. **(BS)**

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft
Hersteller: Gameloft
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- 20 reale und Fantasiewagen
- feine Grafik
- Tuning oft sinnlos
- Steuerungsprobleme

ALTERNATIVE

Pokémon Dash Nintendo
ca. 30 € Ausgabe 02/05: 68%

FAZIT

Viel PS unter der Haube aber eine fatale Straßengelage.

BEWERTUNG 70%

RAYMAN DS



Manche nennen ihn den "Franzosen-Mario". Wir kennen ihn als einen der bekanntesten Jump'n'Run-Stars der Welt. Um seinen Namen in Ehre zu halten, schickt Ubi ihn zum Start des DS in den Kampf gegen Piraten, die Raymans Gefolge versklaven wollen. Um dieser Bedrohung Herr zu werden, hüpfst ihr in 3D durch 45 Level. Auf dem Touchpad kann alternativ per Stylus gesteuert werden. Im Vergleich zwischen *Rayman DS* und *Mario DS* wird deutlich, wie groß die Unterschiede zwischen zwei Jump'n'Runs zum DS Start schon sein können. Bei Nintendos Neuauflage funktioniert alles etwas besser. Ob es nun die Steuerung ist, das Gameplay oder die Grafik – Mario steckt den Konkurrenten mal wieder in den Sack. **(BS)**

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- Rayman ist sympathisch
- versuch einer Analogsteuerung...
- ...die nicht funktioniert
- Gameplay klar hinter Mario DS

ALTERNATIVE

Super Mario 64 DS Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 88%

FAZIT

Rayman wagt den Sprung in 3D, verschätzt sich aber leicht.

BEWERTUNG 75%

ZOO KEEPER



In einem 8 x 8 Einheiten großen Feld müssen zwei benachbarte Tiere so getauscht werden, dass mindestens drei Tiere neben- oder übereinander liegen. Dadurch verschwinden diese Tiere und von oben rutschen neue nach, wodurch auch Kettenreaktionen entstehen können. Die Steuerung mit dem Touch Screen ist wunderbar, der obere Bildschirm hat außer Punktestandsanzeige aber keinen spielerischen Nutzen. Der Zweispieler-Modus ist eine schöne Idee, jedoch zu sehr von Zufall und Glück abhängig. Nichtsdestotrotz ist *Zoo Keeper* ein kurzweiliges und einsteigerfreundliches Spielchen, das es in einer etwas abgespeckten (und schwereren) Version auch im Internet (www.shockwave.com/jp/games/puzzles/zookeeper/) zu spielen gibt. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ supersimples Spielprinzip
- ➔ auf DS prima spielbar
- ➔ Musik nervt nach fünf Minuten
- ➔ Multiplayer zu glücksabhängig

ALTERNATIVE

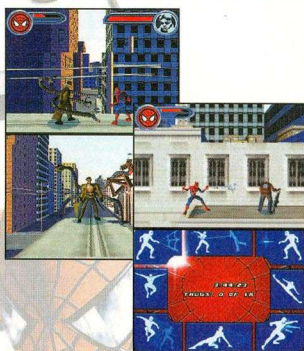
Polarium Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 2/2005: 82%

FAZIT

Lustiges Knobelspiel, das auf dem DS gut funktioniert.

BEWERTUNG 77%

SPIDER-MAN 2



Activision macht mit *Spider-Man 2* das, was wir in Zukunft auf dem Nintendo DS nicht mehr sehen wollen. Das Spiel ist quasi mit der GBA-Variante identisch, besitzt lediglich ein paar Touch Screen-Kommandos für die Steuerung. Auch die Pseudo-3D-Umgebung ist für DS-Verhältnisse einfach zu schwach. Da erwarten wir bei solch einem großen Namen mehr. Spielerisch wäre sicher deutlich mehr möglich gewesen, doch Vicarious Visions hat sich mit GBA-Qualität zufrieden gegeben und die war unserer Meinung nach nicht mal dort angemessen. Vor allem technisch lässt *Spider-Man 2* wirklich zu wünschen übrig. Inhaltlich beschränkt sich das Spiel aufs Altbekannte: Pizzas ausliefern, Menschen retten, Ganoven verprügeln – letztendlich läuft es bloß auf Suchspiele hinaus. (BS)

GENRE-CHECKER

JNR
70%

ACT
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ teils schicke Animationen
- ➔ Pseudo - D
- ➔ technisch kein DS-Niveau
- ➔ kaum Spielspaß

ALTERNATIVE

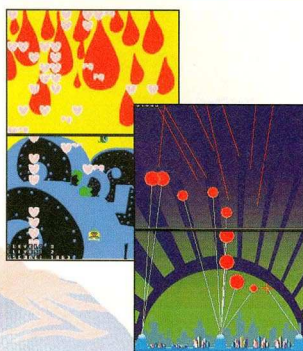
Mario DS Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 88%

FAZIT

Halbgare Lizenzgeschichte, die auf dem DS nichts zu suchen hat.

BEWERTUNG 50%

RETRO ATARI CLASSICS



Da schmeißt Nintendo ein neues Handheld mit einzigartigen Features auf den Markt, und was macht Atari? Bringt zum Start 'ne Oldie-Sammlung... Bestehend aus zehn Spielen (u.a. *Breakout*, *Pong*, *Lunar Lander*), wobei jedes Spiel im Original-Look und in einer grafisch aufgeböhrt Version vorhanden ist. Die Neuauflagen beinhalten Werke von mehr oder weniger bekannten Graffiti-Künstlern und sehen teilweise auch gar nicht mal so schlecht aus. Außerdem muss man gestehen, dass Atari sich zumindest bemüht hat, die Fähigkeiten des DS zu nutzen. Ein Spiel wie *Breakout* schreit ja geradezu danach, mit dem Stylus gespielt zu werden. Letztendlich bleiben es aber alte Schinken, die heutzutage keinen Hund mehr hinterm Ofen hervor locken. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Taniko
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ schicke grafische Neuauflagen
- ➔ DS-Features z. T. sinnvoll eingebunden
- ➔ trotzdem uralte Spiele
- ➔ nur zehn Stück?

ALTERNATIVE

Wario Ware Touched! Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 2/05: 80%

FAZIT

Nett gemachte Retro-Sammlung. Kann man kaufen, muss man aber nicht.

BEWERTUNG 63%

PING PALS



Ping Pals ist ein Chat-Programm, mit dem ihr Freunden kurze Textnachrichten und kleine Bildchen schicken könnt. Also quasi dasselbe wie PictoChat, nur mit kleineren Textboxen und umständlicher in der Bedienung. Fleißige Chatter können sich diverse Extras "kaufen", zum Beispiel Kleidungsstücke oder Accessoires, und damit eigene Figuren ausstatten. Mitunter leidet aber die Lesbarkeit unter ebenfalls erworbenen Hintergründen, was bei einem Chat-Programm nicht so gut kommt. Sogar ein paar Minispiele sind dabei, die aber der Erwähnung kaum wert sind. Zudem könnt ihr nur entweder eine Textnachricht oder ein Bild schicken, eine Kombination aus beidem ist nicht möglich. 40 Euro für eine Software, die praktisch schon auf jedem DS vorinstalliert ist – ja, nee, is' klar...

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

SIM
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Way Forward
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-16
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ nur ein "Spiel" pro Session nötig
- ➔ blödsinnige Features
- ➔ unkomfortable Bedienung
- ➔ absolut überflüssig

ALTERNATIVE

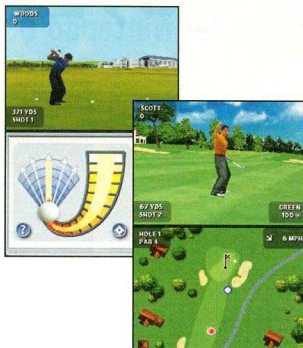
PictoChat Nintendo
Gratis keine Wertung

FAZIT

Herzhafter Schenkelklopfer zum Europa-Start des DS.

BEWERTUNG 29%

TIGER WOODS PGA TOUR



Golf ist sozusagen für Handheld-Systeme entwickelt worden. Es ist ein entspanntes Spiel. Keine Echtzeithektik, keine pausenlose Aufmerksamkeit gefordert. Tiger Woods PGA Tour hat auf dem Nintendo DS also beste Abschlachschancen. Auf dem oberen Screen wird das eigentliche Spiel in ordentlicher 3D-Grafik gezeigt. Im Touch Screen seht ihr die Werte eines Schläges. Mit dem Stylus bestimmt ihr etwa, wie viel Schrackes hinter dem entsprechenden Schlag sein soll. Dennoch hätte man diese Features noch besser umsetzen können. Wir sind sicher, hätte Tiger Woods PGA Tour etwas mehr Entwicklungszeit gehabt, wäre ein wunderbares Golf-Spiel herausgekommen. So aber hakt es teilweise arg an der Bedienung. Das Feine ist das kabellose Spielen mit bis zu sechs Teilnehmern.

(BS)

GENRE-CHECKER

SPS
80%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Klasse Ansätze
- ➔ Steuerung innovativ...
- ➔ ...aber nicht ausgereift
- ➔ Sound sehr schwach

ALTERNATIVE

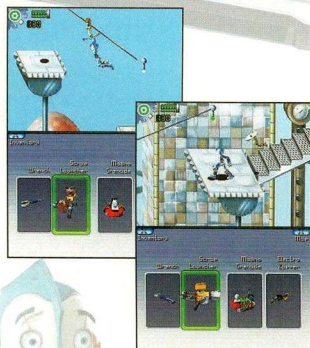
Polarium Nintendo
ca. 30 € Ausgabe 02/05: 82%

FAZIT

Gutes Golfspiel, das leider noch etwas unausgereift wirkt.

BEWERTUNG 73%

ROBOTS



Wir werden uns wohl daran gewöhnen müssen, dass viele DS-Spiele die Features des Handhelds nicht wirklich sinnvoll nutzen. Bei Robots findet das Spielgeschehen auf dem oberen Bildschirm statt, der untere dient hauptsächlich zur Auswahl und Konstruktion von Waffen sowie dem einen oder anderen Minispiel. Der Rest ist eher lahm: Ein Jump'n'Run-Adventure mit Standard-elementen (Schalter, bewegliche Plattformen), trägem Spielablauf, untauglichem Kampfsystem und ödem Leveldesign. Auch grafisch gibt es außer ein paar wenigen 3D-Objekten nichts, was der GBA nicht auch hinkriegen würde. Leider (?) konnte uns Vivendi für die vorliegende Version keine Testfreigabe erteilen.

(SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR
70%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Eurocom
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Filmlienz
- ➔ Standard-Elemente
- ➔ träger Spielablauf
- ➔ größtenteils auf GBA-Niveau

ALTERNATIVE

Super Mario DS Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 88%

ERSTEINDRUCK

Wie so viele Filmumsetzungen: Großer Name, nix dahinter.

BEWERTUNG ???%

GAMEWATCH DS

Ein umfassendes Verzeichnis der Nintendo DS-Spiele von morgen.

Another Code	Jinx	2005
Baten Kaitos DS		
Adventure	Konami	n.n.b.
Caduceus		
Simulation	Atlus	n.n.b.
Carving		
Actionspiel	n.n.b.	n.n.b.
Castlevania DS		
Adventure	Konami	Q4/ 2005
Choro Q DS		
Rennspiel	Atlus	n.n.b.
Deep Labyrinth		
Actionspiel	Interactive Brains	2005
Devilish		
Actionspiel	n.n.b.	n.n.b.
Dragon Ball Z		
Beat'em-Up	Banpresto	2005
Dragon Booster		
Actionspiel	Konami	2005
Dynasty Warriors		
Actionspiel	EA	2005
Egg Monster Hero		
Actionspiel	Square Enix	2005
Eye Shield 21		
Adventure	Nintendo	2005
Final Fantasy III		
Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Final Fantasy Chrystal Chronicles		
Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Frogger: Helmet Havoc		
Actionspiel	Konami	Q4/ 2005
Ganbare Goemon		
Actionspiel	Konami	n.n.b.
GoldenEye: Rogue Agent		
Ego-Shooter	EA	n.n.b.
GT Racing		
Rennspiel	MTO	n.n.b.
Guru Guru Nage-to		
Actionspiel	Success	n.n.b.
Gyakuten Saiban DS		
Adventure	Capcom	Q4/ 2005
Harvest Moon DS		
Rollenspiel	Natsume	2005
Jam With The Band		
Geschicklichkeit	Nintendo	2005
Jissen Pachislo Hisshohoku! Fist of the North Star		
Geschicklichkeit	Sammy	2005
Jump Superstars		
Beat'em-Up	Nintendo	n.n.b.
Kaido Racing Battle		
Rennspiel	Genki	n.n.b.
Kero Kero King		
Actionspiel	Bandai	n.n.b.
Legend of Zelda DS		
Actionspiel	Nintendo	n.n.b.
Livin High Kill Low		
Actionspiel	Genki	n.n.b.
Lost in Blue		
Adventure	Konami	Q3/ 2005
Lunar		
Rollenspiel	Marvelous	n.n.b.
Madagascar		
Actionspiel	Activision	Q2/ 2005
Magical Vacation		
Rollenspiel	Nintendo	n.n.b.
Mahjong Taikai		
Geschicklichkeit	KOEI	n.n.b.



Advance Wars DS

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



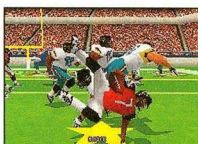
Animal Crossing DS

Genre: ADV
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Bomberman DS

Genre: ACT
Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: Q3/ 2005
Tendenz:



Madden NFL 2005

Genre: SPS
Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005
Tendenz:



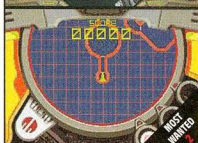
Mario Face

Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Mario Kart DS

Genre: RSP
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:



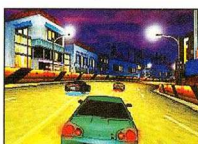
Metroid Prime: Hunters

Genre: EGO
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q2/ 2005
Tendenz:



Mobile Suit Gundam Seed

Genre: ACT
Vertrieb: Atari
Erhältlich: 2005
Tendenz:



NFS Underground 2

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



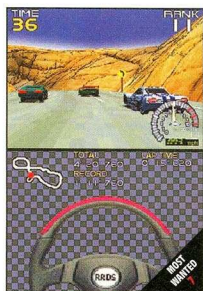
Nintendogs
Genre: SIM
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Super Mario Bros.
Genre: JNR
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Pac & Roll
Genre: GSK
Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005
Tendenz:



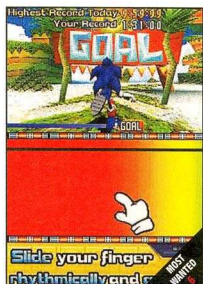
Ridge Racer DS
Genre: RSP
Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005
Tendenz:



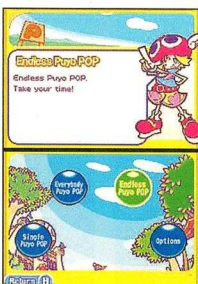
Table Hockey
Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Pac Pix
Genre: GSK
Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Sonic
Genre: JNR
Vertrieb: Sega
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Puyo Pop Fever
Genre: GSK
Vertrieb: Sega
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Yoshi's Touch & Go
Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2005
Tendenz:

Mahou Touch	Bandai	n.n.b.
Mega Man Battle Network	Capcom	2005
Meteos	Bandai	2005
Monster Summoner	Nintendo	2005
Moonlight Fables	Majesco	2005
Nanostray	Majesco	2005
Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu	Tommy	2005
One Piece	Bandai	2005
Pokémon Diamant	Nintendo	2005
Pokémon Perle	Nintendo	2005
Project DA	n.n.b.	n.n.b.
Puzzle Bobble	Taito	2005
Scoby-Doo! Unmasked	THQ	Q3/ 2005
Snowboard Kids DS	Atlus	2005
SpongeBob Squarepants	THQ	2005
Spyro DS	Vivendi	2005
Star Wars: Revenge of the Sith	LucasArts	Q3/ 2005
Submarine	n.n.b.	n.n.b.
Super Black Bass	Starfish	n.n.b.
Super Princess Peach	Nintendo	2005
Super Robot Wars	Banpresto	2005
Tak	THQ	2005
Tendo Dokuta	n.n.b.	n.n.b.
Tennis 2005 Crystal Drive	Konami	n.n.b.
Touch! Kirby's Magic Paintbrush	Nintendo	2005
Toy Heads World	Interactive Brains	2005
Ultimate Brain Games	Telegames	2005
Unglaublichen, Die	THQ	2005
Vandal Hearts	Konami	n.n.b.
Viewtiful Joe	Capcom	n.n.b.
World Championship Poker: Deluxe Series	Crave	Q2/ 2005
World Soccer Winning Eleven	Konami	2005
Yakuman DS	Nintendo	2005
Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour	Konami	n.n.b.

MEDAL OF HONOR

European Assault

Hunde, wollt ihr ewig leben?

GCN



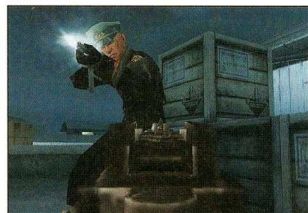
Attacke auf die **deutsche Werft** in St. Nazaire. Bomben schafften es nicht, nun muss ein Kommando ran.



Die Havoc-Engine für **realistisches Kriegsgefühl**. Dächer explodieren physikalisch korrekt.



Ihr seid nie alleine unterwegs. **Eurer Trupp** reagiert auf Befehle, agiert aber auch alleine clever.



Dieser Herr ist sehr zäh. Hinterlässt nach seinem Ableben eine **begehrte Karte**, die ihr sammelt.



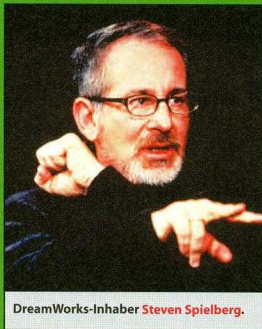
Das Laufen über **ungeschütztes Feld** ist seit jeher ein gefährliches Unterfangen.

Auch wenn es der Titel anders vermuten lässt: Hier bellen nur die Gewehre. Die Tonlage der Bleikläffer unterscheidet sich aber nur wenig vom Gebell der weltkriegerischen Kollegen. Doch einen Unterschied möchte sich EA's *European Assault* vorbehalten. Produzent Chris Cross ist der Meinung, die Konkurrenz von Ubisoft (*Brothers in Arms*) und Activision (*Call of Duty*) verschweige einen wichtigen Teil des Zweiten Weltkriegs: "Die Zeit des Krieges, in der Großbritannien sich der Wehrmacht alleine gegenüber sah wollen wir mit *European Assault* stärker beleuchten." Dieses Vorhaben geht man in Los Angeles wacker an. Als US Army Lieutenant (ganz ohne Amerikaner geht es scheinbar doch nicht) William Holt wohnt ihr dem Versuch bei, den deutschen Marine Stützpunkt St. Nazaire 1942 im besetzten Frankreich zu zerstören. Als Teil eines historisch 600 Mann umfassenden

britischen Spezialkommandos lernt ihr auch sofort die neuen Teamfähigkeiten der *European Assault*-KI kennen. Ihr dürft entscheiden, ob ihr euren Recken Befehle geben wollt oder nicht. Die KI soll aber in soweit clever genug sein, auch eigenständig sinnvolle Aktionen auszuführen. Sowohl eure Truppe, als auch die Feindes soll Squad-basiert agieren. Dadurch sollen sich realistische Gefechte entwickeln. Bisher war es in Spielen meist so, dass der Feind sich gezielt die Figur des Spielers vorknöpfte und dessen Kameraden weitgehend ignorierte. Insgesamt will man auch viel Freiraum beim Lösen der gestellten Aufgaben lassen. Vor einer Mission wählt ihr, wie ihr den Auftrag in etwa angehen wollt. Während des Einsatzes dürft ihr die Planung zwar noch geringfügig ändern, doch fürs "gute Gelingen" solltet ihr euch zumindest grob an das Programm halten.

Der Orden und seine Herkunft

Wer es noch nicht wusste: Hinter der *Medal of Honor*-Reihe steckt kein geringerer als Steven Spielberg. Nach dem Erfolg des Kinofilms *Der Soldat James Ryan* wollte der Regisseur auch dem jüngeren Publikum etwas über die "Greatest Generation", wie US-Patrioten jene Männer des Zweiten Weltkriegs nennen, erzählen. So gebar DreamWorks die *Medal of Honor*-Serie. Mal ein Spiel auf deutscher Seite zu programmieren kommt für DreamWorks nicht in Frage. Man arbeitet mit dem Medal of Honor-Kongress eng zusammen und würde es als unsensibel gegenüber dem Veteranenverband ansehen.



DreamWorks-Inhaber Steven Spielberg.

Heldenhaft

Interessant klingt auch die Möglichkeit, entscheiden zu dürfen, welchen Truppenteilen ihr euch anschließen wollt. Auf dem Schlachtfeld wuseln Scharfschützen, Pioniere und Artilleristen. Entsprechend gestaltet sich dann auch der Kampf. Hier kommt übrigens die viel gerühmte Havoc-Physikengine zum Einsatz. Allerdings nicht, um allerhand Gerümpel herumfliegen zu lassen, sondern um noch mehr Authentizität ins Spiel zu bringen. Fahrzeuge sollen realistisch bremsen und Granaten glaubhafte Krater sprengen. Doch bei all dem Realismus bleibt *Medal of Honor: European Assault* noch immer Videospiel. Ja sogar mehr Videospiel als die Konkurrenz. Im Spiel dürft ihr eure Heldenhaftigkeit entfesseln. Das so genannte Rally-O-Meter zeigt euch an, wann ihr besonders kühn und tapfer wart. Ist diese Anzeige gefüllt, seid ihr für eine Zeitlang nahezu unverwundbar und könnt außerordentlich heroisch den Abzug eurer Waffe ziehen. Wie dieses interessante Feature genau aussehen wird, wollte Cross nicht verraten. Das zweite zutiefst videospielelerische Element werden richtige Bosskämpfe sein. Dabei müsst ihr gegen die Anführer berühmter deutscher Eliteverbände antreten. Ein jeder niedergemachter Strolch hinterlässt eine Nemesis-Karte. 36 Stück sollen es



Dicke Explosionen beeindrucken doch so ein wackeres, **britisches Kommando** nicht.



Die Grafikengine versucht, **Licht und Schatten** stimmungsvoll umzusetzen. Das Resultat ist sehenswert.

letztlich sein. Habt ihr alle gesammelt, soll es dafür eine noch geheime Überraschung geben.

Salut, Manon!

Bevor wir es vergessen: Ihr trefft im Spiel auch auf alte Bekannte. Wer schon die indizierten Teile auf der alten PlayStation gespielt hat, wird die kurvige Französin Manon noch kennen. Sie wird euch im Laufe eurer Mission begegnen und begleiten. Grafisch ist zum Ende der aktuellen Konsolengeneration kein Riesenschritt mehr zu erwarten. *Medal of Honor: European Assault* sieht solide aus. Nicht mehr, nicht weniger. Mehr kann und sollte man von einem Multiplattformtitel auch nicht erwarten.

(BS)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Website:	www.electronic-arts.de
Genre:	EGO
Erhältlich:	2005

PERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Dogs of War dürfte das eher müde **Rising Sun** deutlich überflügeln.

TENDENZ



BATMAN BEGINS

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Niemand wird zum Superhelden geboren. Okay, außer Superman vielleicht, der kommt bekanntlich vom Planeten Krypton. Aber ein Batman muss erst einmal mit seiner Rolle als schwarzer Ritter zurechtkommen. Vor allem in der Anfangsphase geht noch einiges schief, sowohl was Ausrüstung und Kampftechnik als auch die Selbstdisziplin betrifft. Batmans mächtigste Waffe ist aber eine ganz andere: Angst.

Normalerweise soll ja der Spieler Angst vor seinen virtuellen Feinden bekommen. In

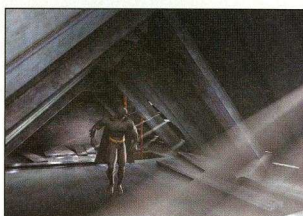
Batman Begins hingegen haben die Computergegner Angst vor euch! Wenn da plötzlich ein Fledermausmann aus dem Schatten schreitet und seine Flügel ausbreitet, rutscht so manchem Kriminellen das Herz in die Hose. Mit zittrigen Händen kann er dann nicht mehr richtig zielen und verhält sich auch sonst eher panisch denn konzentriert. Taktischer Vorteil für euch, denn so könnt ihr die Gauner leichter K.O. schlagen (denn merke:

Batman tötet nicht!) und sie zwecks Informationsgewinnung nach Batman-Manier verhören.

Die Handlung wird dabei den Schlüsselpunkten des Films folgen, im Spiel aber noch weiter in die Tiefe gehen und z.B. eine ausgiebige Erkundung Gotham Citys ermöglichen.



Wenn der Knabe sich gleich **umdreht**, wird er sein schwarzes Wunder erleben, hihi!



Ein bisschen Klischee gefällig? Fledermäuse halten sich doch gern auf **Dachböden** auf, oder?



Fliegen kann Batman zwar nicht, aber immerhin galant von einem Dach zum anderen gleiten.



Buh! Ich bin's, die **Fledermäuse**! Und wenn du nicht ganz schnell verschwindest, gibst's **Haut**!



Um an Informationen zu kommen, hat Batman so seine eigenen **Verhörmethoden**.



Schwarze Wolken, schwarze Häuser, schwarzer Mann. Ist Batman etwa ein Gruftie?

Dark City

Apropos: Batmans Heimatstadt ist selbst am Tage stellenweise sehr dunkel, und dass Mr. Wayne ein schwarzes Kostüm trägt, hat natürlich auch seinen Grund. Denn lange, bevor der Begriff "Stealth" überhaupt erfunden wurde, huschte Batman schon von einer dunklen Ecke zur anderen. Bei den Entwicklern von Eurocom sitzen für diese Batman-Filmumsetzung auch die richtigen Leute an den Hebeln: Autor und Produzent gaben früher bei Ubisofts *Splinter Cell* den Ton an, weitere Mitarbeiter wirkten u.a. bei *Die Rückkehr des Königs* und *Chronicles of Riddick* (Xbox) mit. Die Action soll aber auch nicht zu kurz kommen: Bruce Wayne ist bekanntlich Nahkampfspezialist, seine Ausrüstung (Batarangs, Batcape, Grappling Hook etc.) gibt ihm Bewegungsmöglichkeiten, die seine Gegner nicht haben. Ob und in welcher Form auch das neue, alte Batmobil zum Einsatz kommt, werden wir dann im Sommer sehen, wenn *Batman Begins* zeitgleich zum Kinostart in die Läden kommen soll. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Eurocom
Website:	www.electronic-arts.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q3/2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Dunkel, kalt und Angst einflößend – so wollen wir Batman sehen!

TENDENZ



KILLER 7

Schneewittchen und die sieben X-Men... oder so ähnlich.

GCN

Selten wurde um einen Titel so viel Geheimniskrämerei betrieben wie um *Killer 7*. Spielbar war und ist bislang noch nichts, brauchbare Infos sind rar gesät. Stattdessen sackt ab und an mal ein neuer Trailer durch, der eher für noch mehr Verwirrung sorgt. Nur eines ist klar: *Killer 7* ist so dermaßen stylisch, dagegen ist selbst ein *Viewtiful Joe* die reinste Massenmarktware.

The Smiths

Zur Story: Die Regierung sieht sich durch die "Heaven's Smiles" bedroht – ein unerklärbares Phänomen, durch das sich normale Menschen in wandelnde Zeitbomben verwandeln und aus heiterem Himmel einfach so explodieren. Mit der Bekämpfung dieses Problems wird Harman Smith beauftragt. Ein Mann, der im Rollstuhl sitzt und sieben Persönlichkeiten in sich trägt. Diese existieren jedoch nicht nur in seinem Kopf, sondern können physische Form annehmen, namentlich in Gestalt von Con Smith, Coyote Smith, Dan Smith, Garcian Smith, Kaede Smith, Kevin Smith und Mask de Smith. Garcian Smith fungiert dabei als Medium zwischen Harman und den anderen: Durch Einschalten eines Fernsehers kann Harman die Kontrolle über eine der sieben Personen übernehmen. Ein Wechsel untereinander ist nur

an bestimmten Orten möglich. Jeder der sieben Charaktere hat spezielle Fähigkeiten, was Kampftechniken und den Umgang mit der Umgebung betrifft. Dan Smith zum Beispiel kann allein durch die Kraft seiner Gedanken mit Kugeln schießen. Zum Gebrauch solcher Spezialfähigkeiten ist es nötig, das Blut getöteter Heaven's Smiles aufzusaugen. Je nach Situation (Kampf, Rätsel, Gespräch) kann dabei zwischen Ego-Perspektive und Verfolgeransicht gewechselt werden.

Gerne ist man geneigt, *Killer 7* beim Anblick der Bilder und Videos als abstrakte, moderne Kunst zu bezeichnen. Doch damit gesteht man sich nur sein Unvermögen ein, das Spiel irgendwo einordnen zu können. Science Fiction? Psycho-Thriller? Adventure? Ego-Shooter? *Killer 7* ist von allem etwas und von allem nichts. Oder anders gesagt: Wir wissen noch nicht genau, was da auf uns zukommt, aber es sieht verdammt cool aus! (SRÖ)



Mask de Smith benutzt einen doppelten Granatenwerfer – nicht nur für Brandgranaten.



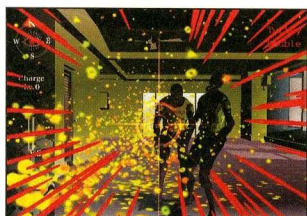
Coyote Smith ist Einbruchskünstler und Top-Athlet. Lichtschranken sind kein Problem für ihn.



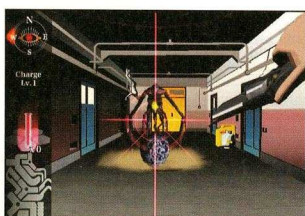
Blinde Menschen hören bekanntlich besser. Con Smith kann Geräusche förmlich "sehen".



Dan Smith (rechts) kann seine Magnum blitzschnell nachladen. Praktisch im Nahkampf.



Trotz der Cel Shading Grafik ist *Killer 7* sehr brutales Spiel und ziemlich blutig.



Man beachte die Haltung der Schusswaffe. John Woo-Style ist nichts dagegen!

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.co.jp/killer7
Genre: ACT
Erhältlich: Q3/2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Was... ist... das? Egal, wir wollen es haben!

TENDENZ



Baten Kaitos

Im Rollenspiel *Baten Kaitos* dreht sich alles um Spielkarten, wobei diese die "Essenz" verschiedenster Objekte darstellen. Waffen, Ausrüstung, Zaubersprüche – alles Mögliche und Unmögliche kann die Gestalt von Karten annehmen und bei Bedarf eingesetzt werden. Und zwar nicht nur im Kampf, sondern auch zum Handeln oder Erfüllen von Aufgaben. Manche Karten verändern

sich auch mit der Zeit: Eine Weintraube zum Beispiel verfault irgendwann, verwandelt sich dann in Wein und schließlich in Essig. Je nach Zustand hat die Karte dann unterschiedliche Wirkungen. In den Kämpfen werden die Karten nach dem üblichen Schema eingesetzt, indem ihr z.B. für einen Angriff eine Waffen-Karte oder für die Verteidigung eine Rüstungs-Karte spielt. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Namco
Website: www.nintendo.de
Genre: RPG
Erhältlich: 01.04.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Nach *Tales of Symphonia* gleich der nächste RPG-Kracher. Her damit!

TENDENZ



Dance Dance Revolution with Mario

Nintendo hat eine neue Strategie: Etwas, auf dem Mario steht, muss nicht länger von Nintendo kommen. Ganz wohl ist dem Traditionsunternehmen aus Japan dabei sicher auch nicht, doch die Vergabe von Nintendo-Charakteren an Dritthersteller, um den GameCube bei deren Produkten nicht ständig außen vor zu lassen, macht es nötig. *Dance Dance Revolution*

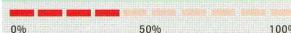
with *Mario* spielt sich wie das Original ist aber völlig in *Mario*-Optik gehalten. Die Hintergründe kennen wir aus *Mario*-Spielen, selbst die Musik ist Fans bestens bekannt. Unter anderem dürft ihr zu den Themes von *Super Mario Brothers 1* und 2 auf der Matte herumtanzen. Also, ihr Tanzbären, fordert den Klempner zum Konami-Tanz auf. Es könnte wirklich lustig werden. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com
Genre: GSK
Erhältlich: 2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Mario ändert nichts am Spiel, ist aber ein schöner Bonus.

TENDENZ



Dragon Ball Z Sagas

Im Gegensatz zu den Budokai-Spielen werdet ihr euch in Sagas mit eurem Charakter frei durch die 19 Level bewegen können. Die Charakterauswahl umfasst Gohan, Goku, Piccolo, Trunks und Vegeta plus fünf weitere, versteckte Charaktere. Jede Figur kann verschiedene Formen annehmen (inklusive Super Saiyan), wodurch sich Gestalt und Kampfkraft deutlich

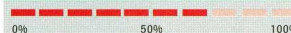
verändern. Die Wahl eures Helden wird euch durch den Handlungsverlauf vorgeschrieben. In den einzelnen Kapiteln gibt es diverse Aufgaben zu erledigen, meist müsst ihr Gegenstände einsammeln und bestimmte Gegner besiegen. Das Gameplay wird aber größtenteils darin bestehen, die Umgebung kurz und klein zu kloppen und Horden von Feinden zu verhauen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Avalanche
Website: www.atari.de
Genre: ACT
Erhältlich: Q2/2004

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Typisches Fan-Produkt, das von seiner Lizenz lebt.

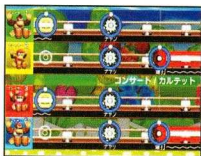
TENDENZ



Donkey Konga 3

In PALI-Land ist noch nicht einmal *Donkey Konga 2* in Sichtweite, da fliegt in Japan schon Teil 3 des Trommelspaßes seine Warteschleifen. Und zwar unter dem hübschen Titel *Donkey Konga 3: Tabehoudail Haru Mogitate 50 Kyoku*. Keine Ahnung, was dieses Kauderwelsch bedeuten soll, aber die Zahl 50 können wir erklären. Diese steht für die Songanzahl, so dass

Donkey Konga 3 nicht weniger als 50 Titel beinhalten wird. Außerdem gibt es einen neuen Charakter, nämlich Funky Kong. Ihr wisst schon, dieser coole Typ mit dem Surfbrett, der in den *Donkey Kong Country*-Spielen ein Reiseunternehmen leitete. Ob und wann *Donkey Konga 3* allerdings außerhalb Japans erscheint, steht noch in den Sternen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

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

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Neuer Charaktere und neue Mini-Spiele – das macht neugierig!

TENDENZ

Harvest Moon: Another Wonderful Life

Um eine gute Ernte einzufahren, müssen brachliegende Felder bestellt werden. Das tägliche Wirtschaftsleben nichts anderes ist, als eine komplexe Form der *Harvest Moon*-Spiele, nimmt man sich das Spiel zu Herzen. Mit *Harvest Moon: Another Wonderful Life* bringt man nicht etwa die Fortsetzung der Bauern-Simulation in die Läden, sondern möchte die brachliegende

Zielgruppe der holden Weiblichkeit aberten. Bloß nicht zuviel ändern, dachte man sich bei Natsume. Und so tauschte man lediglich den männlichen Hauptcharakter gegen einen weiblichen aus und verstärkte im Spiel die romantischen Momente. Beziehungen und Freundschaften bekommen eine stärkere Gewichtung als ohnehin schon. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft
Hersteller: Natsume
Website: www.ubisoft.de
Genre: SIM
Erhältlich: 2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

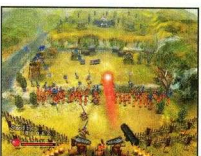
Es ist nicht rosarot, aber eine gewagte Idee.

TENDENZ

Odama

Mit *Odama* will man den Nintendofans ein strategisches Pinball-Spiel beschenken. Auf den ersten Blick sieht *Odama* wie ein Echtzeitstrategiespiel vor dem Hintergrund der japanischen Feudalkriege aus. Samurai, Reiterei und Infanterie drängen sich zwischen Hügeln und Tälern. Doch die Schlacht wird nicht mit Schwertern entschieden, sondern mit einer

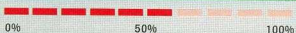
riesigen Flipperkugel. Die muss so geschickt in die Reihen des Gegners gespielt werden, dass es möglichst viele Feinde erwischt und entsprechend wenige eurer Mannen niedermächt. Eure Truppen sind dafür zuständig, feindliche Blockaden aus dem Weg zu kämpfen, denn letztlich müsst ihr die Festung des Feindes platt walzen. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Vivarium Inc.
Website: www.nintendo.de
Genre: SIM
Erhältlich: Q3/2005

FERTIG GESTELLT



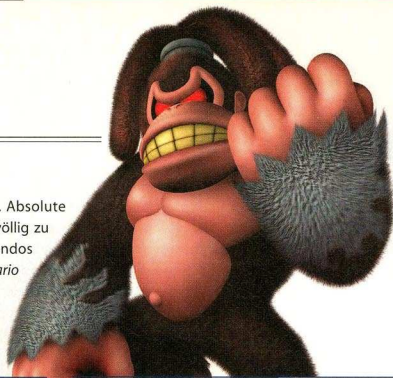
ERSTEINDRUCK

Mal was Neues. Kommerziell aber sehr gewagt.

TENDENZ

CHARTS

Der Preis ist heiß, die Player's Choice-Reihe günstig wie nie. Absolute Topspiele wie *Super Smash Bros. Melee* stehen deswegen auch völlig zu Recht an der Spitze der Verkaufscharts. Gleiches gilt für Nintendos zeitlose Klassiker *Wind Waker*, *Metroid Prime*, *F-Zero* und *Super Mario Sunshine*. Frohes Spielen!



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

GameCube Top 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
▲ 1	8	S. Smash Bros. Melee (Player's C.) Nintendo		94%
● 2	-	Tales of Symphonia Nintendo		88%
● 3	-	Zelda: Four Swords Adv. Nintendo		89%
▲ 4	19	S. Mario Sunshine (Player's C.) Nintendo		94%
● 5	-	Spongebob: Der Film THQ		78%
▼ 6	2	Paper Mario: Aonensor Nintendo		92%
▼ 7	1	NFS Underground 2 EA		90%
● 8	-	Zelda: Wind Waker (Player's C.) Nintendo		95%
● 9	-	Mario Golf Toadstool Tour Nintendo		83%
● 10	-	Metroid Prime 2: Echoes Nintendo		93%
▲ 11	16	Sonic Heroes Atari		90%
▲ 12	15	Digimon Rumble Arena 2 Atari		63%
▼ 13	3	Donkey Konga inkl. Bongoc. Nintendo		92%
● 14	-	F-Zero (Player's Choice) Nintendo		93%
▲ 15	20	Soul Calibur 2 (Player's C.) Nintendo		89%
▼ 16	6	WWE: Day of Reckoning THQ		83%
▼ 17	14	Sonic Mega Collection Atari		74%
● 18	-	Viewtiful Joe Capcom		87%
● 19	-	Metroid Prime (Player's C.) Nintendo		97%
▼ 20	5	FIFA Football 2005 EA		86%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

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

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	GameCube
2	Banjo Kazooie	Rare	N64
3	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GameCube
4	Metroid Prime	Retro Studios	GameCube
5	Pikmin	Nintendo	GameCube
6	Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64
7	Golden Sun 2	Camelot	GBA
8	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA
9	Diddy Kong Racing	Rare	N64
10	StarFox Adventures	Rare	N64

Lucien Mahler (15) Grosswallstadt

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	The Legend of Zelda: The Minish Cap Nintendo	
● 2	-	Die Unglaublichen THQ	
● 3	-	SpongeBob Schwammkopf: Der Film THQ	
● 4	-	Pokémon Feuerrot & Wireless Adapter Nintendo	
● 5	-	S. Mario Advance 4: S. Mario Bros. 3 Nintendo	
● 6	-	Legend of Zelda: A Link to the Past Nintendo	
▼ 7	-	NES Classics The Legend of Zelda Nintendo	
● 8	-	FIFA Football 2005 EA	
● 9	-	Final Fantasy I & II Nintendo	
● 10	-	Pokémon Blattgrün & Wireless Adapter Nintendo	

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
2	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
3	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
5	Zelda: Four Swords	Nintendo	Nintendo
6	Tales of Symphonia	Namco	Nintendo
7	Mario Party 6	Nintendo	Nintendo
8	Animal Crossing	Nintendo	Nintendo
9	Luigi's Mansion	Nintendo	Nintendo
10	MGS: The Twin Snakes	Konami	Konami

WIE WERTEN WIR?

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

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

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

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

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

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

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

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



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

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

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

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was musst du für das Spiel herapppen?

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

ACT	BEU	JNR
60%	30%	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 €

08
09
10

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 Resident Evil 4
- 2 Time Splitters 3
- 3 Mario Power Tennis

Buch: Brown: The Da Vinci Code

Film: Constantine

CD: Mando Dia: Hurricane Bar

Und sonst? Freut sich auf die Revolution.



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil 4
- 2 Polarium
- 3 NBA Street Vol. 2

Buch: Peter Scholl-Latour: Fluch des neuen Jahrtausends

Film: The Saw

CD: American Head Charge: Feeding

Und sonst? War Ende Februar tatsächlich sprachlos.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil 4
- 2 Wario Ware: Touched
- 3 Prince of Persia: SoT

Buch: W.Moers: Die Stadt der träumenden Bücher

Film: Constantine

CD: The Mars Volta: Frances the Mute

Und sonst? Hat die Tochter des Präsidenten entführt.



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Mario Power Tennis
- 2 Mario Party 6
- 3 Winnie Puh

Buch: Walters: Der Außenseiter

Film: Felix der Hase

CD: Kaminfleur und 101 andere Geräusche

Und sonst? Ist auch im Winter gerne Soft-Is.



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil 4
- 2 Fight Night, Round 2
- 3 Böse Nachbarn

Buch: Resident Evil Apocalypse

Film: Constantine

CD: Diary of Dreams: Menschenfeind

Und sonst? Will Tattoos nur noch in schwarz.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil 4
- 2 Resident Evil
- 3 Resident Evil Zero

Buch: Doom: Knee Deep in the Dead

Film: Constantine

CD: Haggard: Live

Und sonst? Gibt sich noch mal die ganze Resi-Saga.



Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil 4
- 2 Hunter: The Reckoning
- 3 Eternal Darkness

Buch: Leben unter Untoten: Der Zombie-Überlebensguide

Film: Braindead

CD: Bad Butcher: More Fresh Meat

Und sonst? Zeit, mal wieder den Rasenmäher anzuwerfen! "Party's over!"



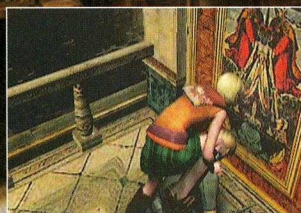
RESIDENT EVIL 4

Die neue Definition von "Survival Horror" übertrifft alle Erwartungen!

CCN



Praktische Helfer: Die **Brandgranaten** setzen gleich mehrere Gegner auf einmal in Flammen.



Leon und Ashley arbeiten als **Team** wunderbar zusammen... meistens jedenfalls.



Leon versucht sich als Kammerjäger und pustet schleimige **Insektenwesen** mit der Shotgun weg.



Habt ihr den ersten Resident Evil-Kinofilm gesehen? Dann wisst ihr ja, was solche **Laser** anrichten können.



Es gibt noch andere, die das Gebiet umstellt haben.

Anleihen an Metal Gear Solid: Über **Funkgerät** kommuniziert Leon (nicht nur) mit seinen Kollegen.

ein, es gibt keine Zombies. Keinen einzigen. Und kein Raccoon City. Und auch kein S.T.A.R.S.-Team. Vergesst alles, was ihr bisher über *Resident Evil* wusst. Bei *Resident Evil 4* ist alles anders. Doch das Schöne daran ist: Es ist alles besser.

Lesen auf eigene Gefahr

Resident Evil 4 stellt uns vor ein Problem. Wollte man all die Höhepunkte und Sternstunden dieses Wonnnetils gebührend feiern, käme man nicht darum herum, massig zu spoilern und euch den Spaß zu verderben. Denn *Resident Evil 4* ist so brillant inszeniert und steckt so voller Überraschungen, dass es eine Todsünde wäre, sie hier zu verraten. Was auch immer ihr an Informationen aus diesem Test entnehmen könnt – es kommt nicht mal annähernd an das eigene Spielerlebnis heran. Wie sehr wir uns auch um Geheimhaltung bemühen – jedes einzelne Wort stellt eine Gefahr für die eigene Spielfreude dar. Trotzdem habt ihr natürlich Anspruch auf einen fundierten und ausführlichen Test, und genau das bringt uns jetzt in die Bedrouille. Worüber soll man schreiben, ohne dem Leser zuviel vorweg zu nehmen?

Man könnte zum Beispiel über die Story schreiben. Und zwar mit aller gebotenen Vorsicht. Sechs Jahre nach den Ereignissen in

Raccoon City ist Leon Scott Kennedy – bekannt aus dem (indizierten) zweiten Teil – kein einfacher Polizist mehr, sondern Special Agent der amerikanischen Regierung. Sein neuester Auftrag führt ihn in die tiefsten ländlichen Regionen Spaniens, um dort die entführte Tochter des Präsidenten, Ashley Graham, zu finden und zu befreien. Das war's, mehr Infos gibt es nicht! Spart euch die Fragen nach Umbrella und deren Experimenten. Nach irgendwelchen bekannten Charakteren oder Monstern aus früheren Titeln. Ihr werdet Antworten bekommen, aber nicht von uns. Spielt es selbst, dann soll euer Wissensdurst gestillt werden. Und tut euch einen Gefallen: Schaut euch nicht die Videosequenzen an, die

im Hauptmenü ab und zu mal eingespielt werden. Darin wird mehr verraten, als euch lieb ist.

Village People

Man könnte über die Gegner schreiben. Nun, hier wurde ja schon lange im Vorfeld verraten, dass es keine Zombies mehr gibt. Zumindest nicht in der Form, wie ihr sie aus früheren Titeln kennt. Doch was euch in *Resident Evil 4* vor die Flinte läuft, ist auch nicht mehr so richtig lebendig. Angefangen bei besessenen Dorfbewohnern über schleimige Tentakelviecher bis zu bildschirmgroßen, abscheulichen Mutantenwesen wird einem hier wieder der übelste Abschaum menschlicher Alpträumen vorgesetzt. Und zwar in Mas-



Ein gezielter Schuss auf ein explosives Fass setzt das Katapult fachgerecht außer Betrieb.



Leon ist zwar kein Ringträger, aber diese Höhlentroll-Variation will ihm trotzdem ein Leder.

Lucky Luke... äh, Leon

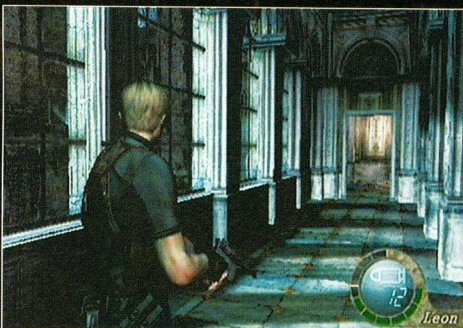
Dreamcast-Besitzer kennen sie als Quick Time Events aus *Shenmue*: Reaktionstests, bei denen schnell die eingeblendeten Tasten gedrückt werden müssen, um eine (meist tödliche) Gefahr abzuwenden. Oft kommen auch gleich mehrere solcher Tests hintereinander. Das Tückische daran: Die zu drückenden Tasten werden mit jedem Mal zufällig ausgewählt. Zwar gibt es als mögliche Kombination nur A+B und L+R, aber auswendig lernen kann man solche Szenen trotzdem nicht, sondern muss sich immer wieder neu der Herausforderung stellen.



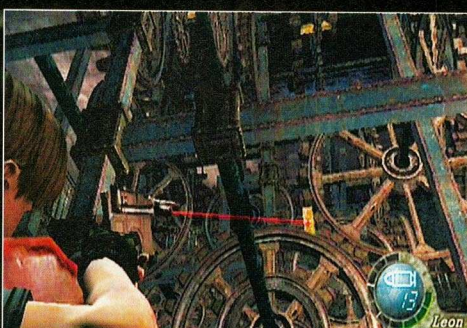
Hämmert auf die angezeigte Taste, um dem Felsbrocken zu entkommen.



Alles im Blick: Die exzellente und übersichtliche Karte ist oft ein unverzichtbares Utensil.



Solche Grafiken kennen wir ja schon aus dem ersten *Resident Evil*. Nur ist es dieses Mal alles **Echtzeit!**



Die Rätsel sind nach wie vor nicht sehr anspruchsvoll. Hier blockieren ein paar Holzkeile die Zahnräder.



sen. Vorbei die Zeiten, in denen ab und zu mal ein Zombie mit Spatzenhirn im Schnecken-tempo auf euch zu geschlurft kam. Hier werdet ihr nicht selten gleich von 10 bis 20 Feinden auf einmal angegriffen. Intelligente Feinde: Sie ducken sich, klettern Leitern hinauf, kommen durchs Fenster, schmeißen mit Äxten, tragen Schutzschilde – herje, sogar die Hunde sind schlauer als das gesamte frühere Zombie-Gesocks!

Man könnte über das Gameplay schreiben. Das ist ungefährlich, denn es ändert sich im Laufe des Spiels ja nicht.

Wie sich vielleicht schon rumgesprochen hat

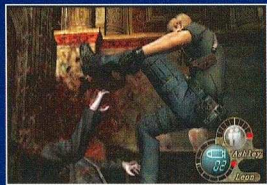
(und wie aufmerksame N-Games-Leser natürlich längst wissen), wurde das Gameplay völlig umgekrempelt. Es gibt keine starren Hintergründe und feste Kameraperspektiven mehr, sondern das ganze Spiel wird jetzt komplett mit 3D-Echtzeitgrafik in Verfolgerperspektive dargestellt. Die Kamera bleibt dabei stets hinter Leon – auf Knopfdruck zieht er seine Waffe, bleibt stehen und visiert mit einem Laserpointer die Gegner an, wodurch die Kamera etwas näher an seine Schulter rückt. Zusammen mit der deutlich höheren Gegnerzahl ist der Action-Anteil in *Resident Evil 4* sehr viel höher als in den Vorgängern. Zwar gibt es auch ein paar Rätsel, aber die sind immer noch flach wie eh und je. Gänzlich verschwunden sind hingegen die Kisten, in denen man seine Waffen und sonstigen Krempel ablegen konnte. Stattdessen belegt die Ausrüstung nun je nach Größe verschieden viel Platz im Inventar, wodurch das Inventar selbst im Laufe des Spiels vergrößert werden kann. Die Spielzeit ist für *Resident Evil*-Verhältnisse sehr lang: Wenn ihr nicht gerade durch das Spiel hastet, könnt ihr für den ersten Durchmarsch etwa 25 Stunden einplanen. Gegenüber der US-Version gibt es übrigens noch einen zweiten, leichteren Schwierigkeitsgrad.

Wunderwerk

Man könnte über die Grafik schreiben. Zweifellos eine der ganz großen Stärken von *Resident Evil 4*, denn die Grafik gehört mit zu

Killerspiel

Ein Aufschrei der Empörung ging durch die Videospielszene, als die ZDF-Sendung "Frontal 21" im November letzten Jahres die ach so bösen "Killerspiele" anprangerte und mal wieder mit dem Erfurt-Massaker in Verbindung brachte. *Resident Evil 4* dürfte die Jugendschützer erneut alarmieren: Platzen Köpfe, Enthauptungen durch Kettensägen, Verbrennungen, Verätzungen, Zermalmungen – die Todesdarstellungen sind vielfältig. Allen Splatter-Fans sei gesagt, dass die PAL-Version gegenüber der US-Fassung ungeschnitten ist und mit der USK-Einstufung "keine Jugendfreigabe" in den Regalen steht. (Besagte Sendung als Text und Video im Internet: <http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/19/0,1872,2211475,00.html>)



Solche Szenen erfreuen **Gore-Fans** und erzürnen Mächtigen-Jugendschützer.



Diese beiden **Kuttenträger** wollen Leon sicher nicht die Beichte abnehmen. Eher den Kopf.



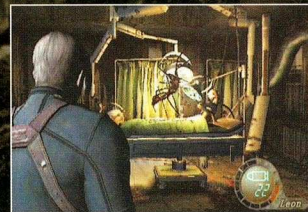
So ist's recht! Die Olle ackert sich an der **Kurbel** ab und Leon schaut ihr dabei zu. Welch ein Held!



Wir wissen genau, was ihr jetzt denkt! Nein, die Kamera lässt sich **nicht** frei bewegen!



Ashley folgt euch auf Schritt und Tritt oder bleibt auf Kommando stehen. **Braves Mädel!**



Was sind hier wieder für grässliche **Experimente** im Gange? Wir wollen es gar nicht wissen...

dem Besten, was man je auf einer Konsole zu Gesicht bekommen hat. Stellt euch einfach *Resident Evil 0* oder *1* mit frei bewegbarer 3D-Grafik vor. Mit einer beinhardt Framerate, unglaublichen Details, geschmeidigen Animationen, teilweise extrem hoher Sichtweite und äußerst stimmungsvollen Lichteffekten. Und auch hier weigern wir uns, einzelne Szenen speziell zu erwähnen, um euch kein "Boah!"-Erlebnis zu zerstören. Nur eins: Wer den Lavaraum in *Resident Evil 4* sieht, wird sein Traumszenario für das nächste *Zelda* erblicken! Und weil es ja irgendwie dazu gehört, handeln wir den Sound auch gleich mit ab: Wie gewohnt gibt es englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Wobei die Dialoge teilweise schon etwas witzig sind, weil Leon ein paar wirklich trockene Kommentare auf Lager hat. Die Musik trägt wieder wunderbar zur Atmosphäre bei und trifft die jeweilige Situation auf den Punkt genau: Im einen Moment schleicht ihr zu düsteren Sphärenklängen durch noch düstere Gänge, im nächsten Augenblick versetzen euch hektische, schräge Geigenklänge in Panik. *Resident Evil* eben!

Man könnte über die Fehler schreiben. Ja, auch *Resident Evil 4* hat einige Punkte, die zumindest sehr fragwürdig sind. So muss man zum Beispiel zum Waffenwechsel immer umständlich ins Inventar, was im Widerspruch zum hohen Action-Anteil des Spiels steht. Warum gibt es keine Quickchange-Funktion auf dem Steuerkreuz? Stattdessen dient das Steuerkreuz, genau wie der Analogstick, zum

Laufen. Hallo, wer macht denn das heute noch? Atmosphärisch ist *Resident Evil 4* zwar sehr stark, nur etwas anders als bisher. So richtig gruselig ist es selten, auch wirklich heftige Schockmomente sind eher Mangelware. Überspitzt könnte man sogar sagen, dass *Resident Evil 4* eigentlich kein "richtiges" *Resident Evil* mehr ist.

Amen, Bruder!

Man könnte noch eine ganze Menge über *Resident Evil 4* schreiben. Kann man aber auch sein lassen, denn letztendlich ist *Resident Evil 4* ein Titel, bei dem – so abgedroschen es klingt – Worte einfach nicht mehr ausreichen und der nur durch das eigene Spielerlebnis erfasst werden kann. Und um eure letzte Frage zu beantworten: Ja, dieses Spiel hat das Zeug zum Systemseller. Hoffentlich wird es auch einer, es hat's verdient! Das beste Ding seit *Metroid Prime*. Mindestens! (SRÖ)



Der reisende Händler taucht an vielen Orten auf und hat stets nützliches Spielzeug im Gepäck.



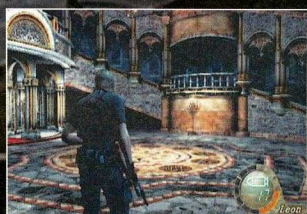
Dieser Bruder hier scheint eine böse Krankheit zu haben. Wir befreien ihn von seiner Qual...



Entschuldigen Sie, Sir, haben sie zufällig meinen Kopf gesehen? Er muss hier irgendwo sein...



Bei einem solchen Waffenarsenal wird der Platz im Inventar irgendwann ganz schön knapp.



Bei solch prachtvollen Locations starrt man nur noch mit offenem Mund auf den Bildschirm.

16:9-Mogelei

Normalerweise wird bei Spielen mit 16:9-Modus auf entsprechenden TV-Geräten die gesamte Bildschirmfläche mit maximaler Auflösung genutzt. Der Fachmann nennt das dann "anamorph". Nicht so bei *Resident Evil 4*: Die schwarzen Balken oben und unten dienen vielmehr dazu, die Hardware zu entlasten (einfach, um weniger Bildzeilen berechnen zu müssen). Auf einem 16:9-Gerät hat man die Balken immer noch – und im 4:3-Modus dann sogar einen gesamten schwarzen Rahmen. Einige 16:9-Fernseher haben eine Zoom-Funktion. Dadurch sind die schwarzen Flächen zwar weg, das Bild wird jedoch bei gleich bleibender Auflösung gestreckt, was zu Lasten der Bildqualität geht.



So sieht das Spiel auf einem 16:9-Fernseher im 4:3-Modus ohne Zoom-Funktion aus.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	18.03.2005
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
Spieler:	1
USK:	ab 18
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Wahnsinnsgrafik
- nie langweilig, packend bis zuletzt
- brillant inszeniert
- ein Höhepunkt nach dem anderen

ALTERNATIVE

Eternal Darkness	Nintendo
ca. 30 €	Ausgabe 9/02: 88%

FAZIT

Umwerfend! Fantastisch! Grandios! Dieses Spiel muss man haben!

BEWERTUNG 97%

STARFOX ASSAULT

Ein neuer Feind bedroht Corneria auf altbekannte Weise.
Einsatz für die Fox-Brigade!

GCN

Der friedliche Planet Corneria im Tylat System musste schon so einiges über sich ergehen lassen, Invasionen von großwahn-sinnigen Affen, weitere Invasionen von großwahn-sinnigen Affen und... Ihr könnt es euch vermutlich denken. Ein Glück, dass das Starfox-Team den beschaulichen kleinen Planeten sein Zuhause nennt. Bestehend aus Anführer Fox McCloud, Techniker Slippy Toad, Fliegerass Falco Lombardi und Telepathin Krystal sorgt die schlagkräftige Truppe dafür, dass sich kein Schurke auch nur in die Nähe ihrer Heimat wagt. Wer Peppy Hare vermisst, der sei beruhigt: Der alte Hase (Scherz!) steht inzwischen kurz vor der Rente und versorgt die Truppe vom Flaggschiff "Great Fox" aus mit Informationen.

Unglücklicherweise versucht Oikonny, der Neffe des großen Imperators Andross, zum wiederholten Male das Sonnensystem in seine gierigen kleinen Griffel zu bekommen. Während des Kampfes mit dem durchgedrehten Affen schaltet sich jedoch unverhofft eine dritte Partei ein. Die maschinenartigen Apparoiden sind ganz offensichtlich aus ihrem Jahrzehnte langen Schlummer erwacht und versuchen nun, alles und jeden in ihr "kollektiv" zu "assimilieren". Nachtigall, ich hör dir trapsen...

Die gute alte Zeit

Da die Apparoiden sich nicht mit Geld und schönen Worten von der absoluten Herrschaft

abbringen lassen wollen, muss natürlich mal wieder das Starfox-Team ran und alles in Stücke schießen, was nicht nach knuddeligen Tierchen aussieht. Im Storymode wird auch gleich voll aufgedreht: Oikonny's Flotte ist im Begriff durch den Verteidigungsring Fortunas zu brechen und den Planeten in Besitz zu nehmen. Kein Problem für Fox McCloud! Mit seinem treuen Arwing unter den Pobacken wird der Fuchs sofort ins Geschehen geworfen und sein weiteres Schicksal euren erfahrenen Händen überantwortet. Das gestaltet sich erstaunlich einfach, da die Steuerung in den typischen "vorwärts scrollenden" Levels zum Glück exzellent gelungen ist. Ausweichmanöver, Saltos und die markanten



Tarnbomber! Der Tarneneffekt besteht darin, dass die Dinge langsamer sind als andere Feinde. Yeah.



Aufgetankt, starbereit und so cool, dass die Cockpitscheibe beschlägt: **Fox McCloud.**

Seitwärtsrollen lassen sich einfach und intuitiv ausführen. Seitwärtsrollen reflektieren wieder einmal Schüsse, Ringe beschären euch zusätzliche Lebensenergie...

Alles fühlt sich vertraut und irgendwie "griffig" an. Mit einem guten Gefühl in der Magengegend ballert man sich nun also durch raue Mengen von Feinden, bestaunt die gelungenen Weltraumschlachten im Hintergrund und freut sich über die stabilen 60 Bilder pro Sekunde. Unten auf Fortuna beschleicht einen zum ersten Mal das Gefühl, dass all das ein wenig zu vertraut ist; irgendwo hat man alles schon einmal gesehen. Egal. Es wird weitergeballert, bis der Daumen schmerzt, Felsbrücken ausgewichen und Feindesbasen gesprengt. Dann der erste Endgegner, nach dem der zweite wie im Fluge folgt. Beide sind sehr gut gelungen, einfallsreich animiert und durchlaufen die verschiedenen "Stadien" die Starfox-Bosse so berühmt gemacht haben. Das Design stimmt, die Action ist fett – was kann da noch schief gehen?

Grand Theft Arwing



Für viele Fans steht immer noch die Frage im Raum, ob ein Starfox-Spiel überhaupt einen Multiplayermodus braucht. Den Umständen entsprechend hat Namco jedoch gar keine so üble Arbeit geliefert und beschert uns mit den kurzweiligen Kämpfen zwar keinen anhaltenden Zeitreib, aber zumindest ein nettes Gimmick für zwischendurch. Ihr sucht euch zuerst aus ob ihr per Arwing, per Pedes, oder per Panzer in die Schlacht zieht und dürft währenddessen auch eifrig wechseln. Es ist jedes Mal eine diebische Freude, wenn man seinem nur kurz eine Waffe aufsammlenden Kumpel den mühsam erbeuteten Arwing unterm Hintern wegkaut. Feuer frei!



Laser! Feuer! Schiffel! Schlacht! Der erste Level verspricht furiose Feuertagefichte.



Krieg der Welten? Dieser Apparoid ist DERARTIG verflucht groß...



...dass wir auf seinen Rücken springen müssen, um ihn zu verletzen. Wow!



Oh, Fortuna! Der **Dschungelplanet** ist eigentlich ein recht malerisches Örtchen.



Von dem **Flügel eines Arwings** aus ballert Fox mit der Plasmakanone. Yeahaw!



Uhm... Dem armen **Pigma** scheinen die Apparoiden überhaupt nicht bekommen zu sein.



Auch der Planet **Sauria aus Starfox Adventures** wurde nicht von den Apparoiden verschont.



Auch **Corneria** wurde nicht von der Apparoiden-Invasion verschont.

Schlüpfrige Angelegenheit

Eine ganze Menge, wie sich kurz darauf zeigt! Da man natürlich mit der Zeit gehen wollte, hat man dem aktuellen Aufguss von *Starfox* die eine oder andere Neuerung spendiert. Die Möglichkeit, in gewissen Leveln praktisch frei in der Gegen umher zu fliegen, ist (genauso wie der "Landmaster"-Panzer) bereits aus *Lylat Wars* auf dem N64 bekannt. Neu ist, dass ihr nun auch mit dem Panzer frei in der Gegend umherfahren dürft und sogar zu Fuß laufen könnt... wenn ihr denn wollt. Denn in praktisch allen frei begehbaren Stages kann Fox nach Belieben zwischen dem Landmaster, dem Arwing und seinen eigenen zwei Beinen

wechseln. Leider gestaltet sich das umständlicher, als es wahrscheinlich gedacht war. Zwar steuert sich die ganze Sache erheblich besser als in den vorhergegangenen Versionen, ist aber immer noch meilenweit vom Prädikat "präzise" entfernt. Dank des gruseligen Leveldesigns kommt es alle Nas lang vor, dass ihr einen falschen Schritt macht und diverse Stockwerke an euch vorbeirauschen seht, die ihr in den letzten fünf Minuten mühsam erklimmen habt. Ärgerlich.

Sobald ihr dann zum Panzer wechselt, fühlt sich auf einmal jede Oberfläche an, als wäre sie urplötzlich einer Tiefenbehandlung mit Schmierseife zum Opfer gefallen. Das gilt vor allem für Flächen, die nahe an einem Abgrund liegen. Es ist jedes Mal wieder ein ganz besonderer Anblick, wenn ein zwölf Tonnen schwerer Stahlkoloss mit Düsenantrieb auf einmal eine Treppe hinabschlittert, als würde es sich um eine Rutsche im Freibad handeln. Abwechslungsreiche Missionsziele sucht man ebenfalls vergebens – jedes Mal müssen Monsterfabriken ausgeschaltet oder wichtige Sachen zerbombt werden. "Gäh". Trotzdem: Der Sound ist erstklassig, die (englischen) Synchronsprecher begabt und der Stil unbürokratisch. Fans der Serie werden mich jetzt sicher verfluchen und sich das Spiel so oder so

holen. Ich eine: Tut euch keinen Zwang an! Die klassischen Flugmissionen sind zwar in der Unterzahl, aber immer noch genial aufgebaut und die Bodenmissionen kann man mit etwas Toleranz sicher ebenfalls bewältigen. Neulinge greifen lieber zur Alternative, die ist sowohl spielerisch als auch grafisch ausgereifter. Letztendlich werden beide Zielgruppen nicht lange daran zu knacken haben, denn nach etwa fünf Stunden ist der Spaß auch schon wieder vorbei. Bleiben noch der Multiplayermodus und einige Runden mit euren Freunden. Na ja. (CS)

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Namco		
Internet:	www.nintendo.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-4
Sprache:	englisch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

Gute Zeiten, katastrophale Zeiten

Drama! Comedy! Action! Die Story um die Apparoiden, den Verräter Pigma und das Starwolf-Team kann tatsächlich nach einiger Zeit begeistern. Netter Fakt am Rande: In keinem anderen *Starfox*-Spiel kratzen so viele Figuren ab oder sind zumindest kurz davor.



INKLUSIVE
MIKROFON



**PARTY DEN GANZEN TAG
UND JEDE NACHT!**

DIE GRÖSSTE MARIO-PARTY ALLER ZEITEN

Warne deine Nachbarn: Eine Party wie MARIO PARTY 6 gab es noch nie! Spiele über 80 durchgeknallte Minigames gegen bis zu 3 andere Mitspieler! Die Party steigt auf neun riesigen Spielfeldern – und immer dann, wenn der Tag zur Nacht wird, ändert sich das Spielfeld! Mit neuen Figuren und Features, neuen Herausforderungen und Minigames, die es zu feiern gilt! Schließ das völlig neue Nintendo GameCube Mikrofon an und lass es in ausgewählten Minigames krachen!

Bist du bereit für die härteste Feier aller Zeiten?

MARIO PARTY 6
Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE

Ab 18. März im Handel.

TIME SPLITTERS

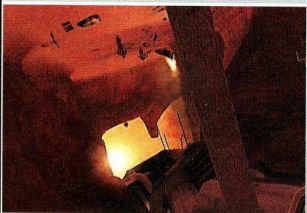
Future Perfect

Wer Außerirdischen ein Wurmloch gräbt, sollte sich vor der Zukunft in Acht nehmen. Oder so...

GCN



Die **Timesplitters** sind ein fieser Haufen Hooligans mit SEHR spitzen Zähnen.



Erst mit meiner Schüssel vor die Wand und dann auch noch **kopfüber** aus dem Wrack klatschen.

Sergeant Cortez hat ein Problem. Genauer gesagt, hat die gesamte Menschheit ein Problem, nur Cortez muss die ganze Sache wieder gerade bügeln. Die Time Splitters, eine aggressive außerirdische Rasse, hat den Bewohnern des Planeten Erde den Kampf angesagt. Zwar liegt es in der Natur des Menschen, den Krieg zu einer Art morbider Kunst erhoben zu haben, doch was die Invasoren da abziehen, dagegen ist selbst der abgebrühteste Menschensoldat hilflos: Die Time Splitters reisen mit Hilfe so genannter Zeitkristalle in die Vergangenheit unseres höchstgelegenen Planeten und sabotieren dort den Fortschritt und die Weiterentwicklung der hilflosen menschlichen Rasse. Zum Glück hat der tapfere Recke selbst ein paar Zeitkristalle mitgehen lassen... Was auch gleich zur Rettung der Menschheit, des Planeten und Cortez' anstehenden Urlaubs ausgenutzt wird.

Gestern war heute noch morgen

Das Spiel fängt fulminant an: Cortez muss sich in der Gegenwart (weit entfernte Zukunft) mit den Zeitkristallen zum Hauptquartier vorankämpfen. Schon die ersten Videosequenzen und die anschließenden Kämpfe zeigen, dass sich der dritte Teil der Serie nicht mehr mit los



Heli + Bahnwaggon = **Blammo!** Bitte gehen Sie in Deckung vor fliegendem Restmüll.



So eine dämliche Waffel! Cortez motzt über die Kampftauglichkeit von **Signalpistolen**.



Große **Raumschiffe** geben große Explosionen ab! Wie eigentlich alles in diesem Spiel.



Ein **Wurmloch!** Wir machen uns auf, unserem früheren Selbst zu helfen...



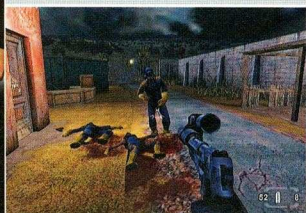
Es ist keine wirklich gute Idee, mit einem **Artilleriesignal** auf Feinde zu schießen.



Die Insel wird schnell zu **Todesfalle**. Hätte ich die Signalpistole doch nicht angerührt!



„Hey – **It's Time to Split!**!“ *kopfklatz* „Alter, das ist NICHT cool, man!“



Tanz, Scherge! Eigentlich sollten wir auf **leisen Sohlen** durchs Level schleichen. Egal!



Oh, Mann – **Die Jugend von heute**. Wir konzentrieren uns lieber wieder auf den Scanner.



Yeah, nimm DAS, Bernd! **Keinen Kopf** mehr, hä? DAS tut mir aber leid!

aneinander gereihten Episoden zufrieden gibt. Alles, von den Synchronstimmen bis hin zu den Hintergründen, scheint eher auf filmreife Unterhaltung als auf reines „Spray-and-pray“-Geballer ausgelegt zu sein. Blasterschüsse pfeifen uns um die Ohren, das Gebrüll unserer Mitstreiter weist uns den Weg. Da! Ein feindliches Großkampfschiff stürzt ab und pflügt eine gigantische Schneise in die Canyon-Landschaft. Das Raumschiff explodiert mit einer derartigen Wucht und mit wunderschönen Verzerrungseffekten, dass wir erst eine Sekunde staunend und mit immer noch brummendem Controller auf das Wrack glotzen, während uns auch schon die ersten Schüsse ins Kreuz schlagen.

In diesem Stil geht es weiter durch die Geschichte: Mal rückwärts bis hin zur Zeit des ersten Weltkriegs, wo wir mit einem britischen Major eine unter Beschuss stehende Inselfestung angreifen, über die sechziger Jahre, in denen wir die Abenteuer eines leicht verschrobene Spions begleiten, bis hin zur utopischen Zukunft, wo wir Gefangenenskolonien auf anderen Planeten ausräubern. Wer jetzt denkt, dass *Time Splitters: Future Perfect* ausnahmslos auf knallharte Daueraction setzt, hat nur zum Teil Recht. Sicher, die Action ist schnell, hart und laut – aber von Zeit zu Zeit werdet ihr vor Probleme gestellt, welche ihr nicht mit Waffengewalt allein lösen könnt. Wenn ihr mal wieder einen Schalter auf der anderen Seite einer Panzerglasscheibe erreichen müsst oder euch fragt, warum ihr die tonnenschwere Artilleriegranate nicht tragen könnt, lauscht ihr am besten auf die sonore Stimme eurer Beraterin. Das freundliche Mädel sitzt zwar immer noch zuhause in der Gegenwart, versteht es aber nichtsdestotrotz, euch in die richtige Richtung zu lenken und euch die Nutzung des Peilgeräts zu erklären. Mit diesem praktischen Mitbringsel könnt ihr nämlich nicht nur den momentanen Standort eures Zielobjekts erkennen, sondern auch per Kraftfeld schwere Dinge heben und eure Umgebung manipulieren. Warum immer nur ballern? Eine geschleuderte Metallkiste tut es doch auch!

Frau im Ohr

Verbesserte Grafik, verbesserter Sound, verbesserte Synchronisierung, verbessertes Level-design und ein verbesserter Mehrspielermodus. Müssen wir noch mehr sagen? Free Radical ist hier ein regelrecht inspirierender Action-Kracher gelungen. Vor allem die Dialoge der Figuren sollten einen Preis bekommen! Es ist lange, lange her, seit wir das letzte Mal wirklich über ein Spiel lachen konnte und danach nicht eine einstellende Wertung darunter setzen musste. Wenn Cortez sich mit sich selbst unterhält (Wurm Löcher sind ganz was Tolles!) oder krampfhaft versucht, einen geeigneten Superheldenspruch zu finden, darf geschmunzelt werden. So etwas wollen wir sehen: Ein Spiel mit Witz, Action und jeder Menge Melonen! Yeah! (CS)

Zeit zu Fragen!

Besonders online spielt *Time Splitters: Future Perfect* seine Stärken gekonnt aus: Einfallsreiche Arenen, faire Waffenstärke und ein verflucht schnelles Spieltempo. Durch beliebig justierbare Spieleinstellungen kommen auch Skill-hungrige Clans auf ihre Kosten; aber mal ganz im Ernst... Es geht doch nichts über einen zufälligen „Instant-Kill“ mit einem gut geworfenen Ziegelstein, oder?



GENRE-CHECKER

EGO
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Free Radical Design
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1-4
USK:	ab 18
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- Atmosphäre OHNE ENDE!
- Stil in rauen Mengen
- witzige Wortgefechte
- so ziemlich alles wurde verbessert

ALTERNATIVE

Time Splitters 2	Eidos
ca. 60 €	Ausgabe 12/2002: 84%

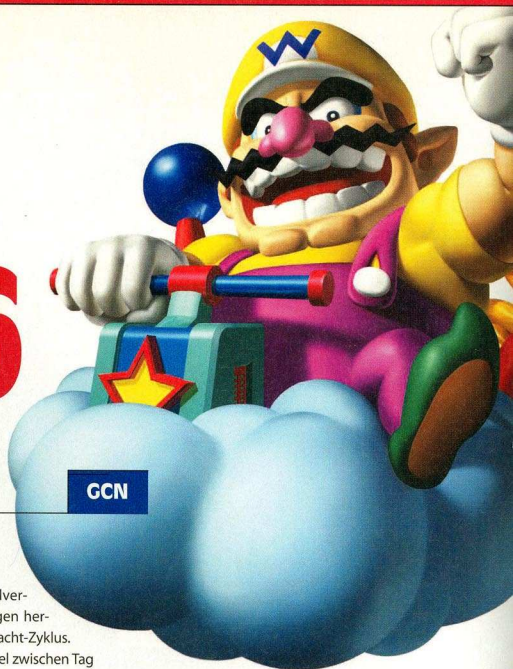
FAZIT

Stil ohne Ende und Wortgefechte mit Witz. Daumen hoch!

BEWERTUNG 92%

MARIO PARTY 6

Wann wird das Spiel in "Mario Birthday Party" umbenannt?



Hach, schon wieder ein neues *Mario Party* – wie schnell doch so ein Jahr vergeht! Ja, es läuft im Prinzip wieder alles genauso ab wie in den bisherigen Spielen. Warum sollte sich auch großartig etwas ändern? So lauft ihr also erneut mit vier Teilnehmern gemäß gewürfelter Augenzahl über ein Spielbrett, jagt Sterne und fordert euch gegenseitig zu Minispielen heraus. Glück ist hier oft entscheidender als Können, aber das war

ja schon immer so.

Neben den üblichen Detailveränderungen sind zwei Neuerungen hervorzuheben. Zum einen ein Tag-Nacht-Zyklus. Alle drei Runden wechselt das Spiel zwischen Tag und Nacht, was nicht nur optische Auswirkungen hat. Neue Wege tun sich auf oder werden blockiert, Gespenster klauen euch die Münzen, sogar die Mini-Spiele verändern sich ein wenig.



Spiel im Spiel: In einem kurzen Jump'n'Run-Ab-schnitt hüpf und springt ihr zu viert um die Wette.

Party on, Mario!

Zum anderen liegt dem Spiel als besonderes Gimmick ein Mikrofon bei, das bei einigen (wenigen) Minispielen zum Einsatz kommt, wobei dann ein Spieler mit dem Mikro gegen drei andere mit dem Controller (oder halt Computergegner) spielt. Je nach Spielart gebt ihr eurer Figur Mikro-Kommandos zum Laufen, Springen, Schießen etc. Und siehe da, das klappt sogar richtig gut. Im Gegensatz zur US-Version erschien uns die deutsche Spracherkennung auch deutlich zuverlässiger. Sogar ähnlich klingende Kommandos wie "eins", "zwei" und "drei"

werden bei deutlicher Aussprache tadellos erkannt. Erstaunlich und erfreulich, wenn man bedenkt, dass das Mikro jetzt nicht unbedingt wie ein High-Tech-Produkt aussieht, *Mario Party* auch keine spezielle Spracherkennungssoftware und das Ganze eigentlich nur ein Zusatz-Gag ist.

Ob das Mikro-Feature aber einen Kaufgrund für *Mario Party 6* darstellt, ist eher zweifelhaft. Denn letztendlich ist *Mario Party 6* ein *Mario Party* wie jedes andere auch, was man je nach Vorlieben positiv oder negativ auslegen kann. Wer dem Spiel bisher nichts abgewinnen konnte, wird auch mit Teil sechs nicht warm. Fans der Serie wissen aber, was sie erwartet und bekommen auch genau das geliefert. Und wie üblich der abschließende Hinweis: Alleine macht's nur halb soviel Spaß. (SRÖ)



In den Händen der Frau: Daisy bewegt die Kiste, in der ihr den Stachelpanzern ausweichen müsst.



Nachts müsst ihr die Maulwürfe von oben in die Röhre stopfen, am Tage ist es umgekehrt.



"Raketen"! Per Sprachkommando lasst ihr euer Kampfflugzeug verschiedene Waffen abfeuern.

"Ich kann schon gar nicht mehr schlafen!"

Im Gespräch mit Game Director Syuichirou Nishiya (l.) und Producer Hiroshi Sato.



N-Games: Erzählen Sie uns über Ihre tägliche Arbeit. Was waren Ihre Aufgaben während der Entwicklung von Mario Party 6?

Nishiya: Meine tägliche Aufgabe besteht darin, zu überwachen, dass die Entwicklung planmäßig verläuft. Wann immer mir ein neues Spiel vorgestellt wird, bestimme ich, ob es interessant ist. Wenn es nicht gut genug ist, wird über mögliche Verbesserungen diskutiert.

Sato: In der Anfangsphase unterlag mir die Entscheidung, welches die Hauptinhalte und -konzepte des Spiels sein sollen. Bei der weiteren Entwicklung, also was z.B. die Auswahl der Minispiele betrifft, war ich nicht so sehr beteiligt. Aufgrund unserer Erfahrungen mit früheren Mario Party-Titeln vertraue ich da ganz Mr. Nishiya und seinem Team.

N-Games: Jedes Jahr ein neues Mario Party – haben Sie keine Angst, dass die Spieler das irgendwann langweilig finden?

Nishiya: Darüber grübele ich andauernd!

Sato: Ich kann schon gar nicht mehr schlafen! (Gelächter von beiden)

Nishiya: Also, da haben Sie schon nicht ganz Unrecht. Letztendlich sehen wir den Erfolg der Mario Party-Serie aber unter anderem darin, dass sich bestimmte Dinge eben nicht verändern und die Spieler dem Titel vertrauen können. Da müssen wir Erwartungen erfüllen. Andererseits darf es natürlich auch nicht immer exakt dasselbe sein, sonst verlieren die Spieler das Interesse. Diese Balance müssen wir finden.

N-Games: Warum gibt es noch kein Mario Party für den GBA? Das Gerät ist doch ideal dafür!

Sato: Wir arbeiten derzeit an einem Mario Party für den GBA und werden es in naher Zukunft auch in Europa veröffentlichen.

N-Games: Multiplayer-Spaß, Unnügen von Minispielen – passt doch auch prima zum Nintendo DS, oder?

Sato: Klar, der Nintendo DS hat Touch Screen, Funkverbindung und Mikrofon gleich eingebaut und ist somit die perfekte Plattform für Mario Party. Unsere Teams freuen sich schon darauf, für den Nintendo DS zu entwickeln.

N-Games: Wie sind Sie auf die Idee mit dem Mikrofon gekommen?

Sato: In der Anfangsphase der Entwicklung gab es mehrere "Kandidaten" an neuen Ideen und Features. Wir sind zu dem Schluss gekommen, dass vor allem die Steuerung sehr einfach sein muss, damit möglichst viele Spieler Spaß an Mario Party 6 haben können. Das Mikrofon war eine von vielen Möglichkeiten, dieses Ziel zu erreichen – also haben wir es einfach ausprobiert.

N-Games: Ist das der Grund, weshalb das Mikro nur in wenigen Minispielen genutzt wird? Ist es nur ein Experiment?

Nishiya: Mario Party 6 hat ja sehr, sehr viele Minispiele. Aber nicht für alle ist auch das Mikrofon als Eingabegerät geeignet. Bei einigen macht es Sinn, bei anderen überhaupt nicht. Es hat sich aber gezeigt, dass das Mikrofon bei Spielern sehr gut ankommt, so dass wir dieses Feature in zukünftigen Mario Party-Spielen verstärkt einsetzen werden.

N-Games: Erst die Bongos, jetzt das Mikrofon – sieht so die Zukunft der Videospiele aus? Lustige Controller?

Sato: Wie gesagt, unser Ziel mit dem Mikrofon war, dass jeder, vom Anfänger bis zum Fortgeschrittenen, Mario Party 6 sofort spielen kann. Das kann eine Richtung sein, in die sich Spiele entwickeln, aber natürlich nicht die einzige.

N-Games: Vielen Dank für das Gespräch!



Windrädern ist es egal, ob es hell oder dunkel ist. Also dann, auf zur Nachtschicht!

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ & KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Hudson Soft
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	18. März 2005
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ Mikrofon-Feature
- ➔ Tag-Nacht-Wechsel
- ➔ erhöhtes Spieltempo
- ➔ ansonsten bleibt alles beim Alten

ALTERNATIVE

Zelda: Four Swords Adventures Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 2/05: 90%

FAZIT

Gewohnter Multiplayer-Spaß mit ein paar neuen, witzigen Ideen.

BEWERTUNG **79%**

THE LEGEND OF ZELDA

Four Swords Adventures

Link mal vier = vierfacher
Spielspaß? Aber hallo!

GCN

Die Veröffentlichungsstrategien von Nintendo sind manchmal eine Wissenschaft für sich. Warum die PAL-Umsetzung der JP-Version von *Four Swords Adventures*

knapp sieben Monate auf sich warten ließ, weiß wohl nur Nintendo selbst. In diesem Fall hat sich die Wartezeit aber wirklich gelohnt!

Die fantastischen Vier

Four Swords Adventures ist kein herkömmliches *Zelda*, wie wir es kennen. Vielmehr ähnelt es dem Zusatzspiel *Four Swords* aus dem GBA-Modul *A Link to the Past*. Auch die GameCube-Version ist primär auf

Multiplayer ausgelegt. Egal, ob ihr allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert spielt – in jedem Fall bewegt ihr vier Link-Figuren über den Bildschirm. Als Einzelspieler können die vier auf Knopfdruck verschiedene Formationen einnehmen: In einer Reihe hintereinander, untereinander, in einer 2x2-Box oder in einem Kreuz (siehe Lösung im beiliegenden Taschenbuch). Außerdem könnt ihr jeden einzelnen Link kurzzeitig "abstellen", um ihn z.B. auf einen Schalter zu positionieren.

Die Besonderheit von *Four Swords Adventures* ist das "Connectivity"-Feature, also die Verbindung von GBA und GCN. Für Multiplayer-Runden ist nämlich pro Spieler ein angeschlossener GBA zwingend erforderlich (ein Linkkabel liegt jedem Spiel bei). Das hat folgenden Grund: Die vier Links bewegen sich in einem abgegrenzten



Als Einzelspieler braucht ihr keinen GBA. Es wird ein GBA-Screen auf dem Fernseher angezeigt.



Hühott! Hoch zu Ross und mit gezogenem Schwert reiten die vier Helden glorreichen Taten entgegen!



"Massenschlachten" wie diese gibt es häufiger. Nicht immer gehen dabei nur Gegner zu Boden.

Areal, wobei die Kamera je nach Entfernung der Links untereinander hinein- oder hinauszoomt. Ein Wechsel ins nächste Areal ist nur mit allen vier zusammen möglich. Wenn einer jedoch ein Haus oder eine Höhle betreten will, wird diese Innenansicht auf seinem GBA-Screen angezeigt, um die anderen Spieler auf dem TV-Bildschirm nicht zu stören. Jener Spieler ist dann also kurzzeitig vom Fernseher verschwunden und spielt auf seinem GBA weiter, bis er wieder ins Freie tritt.

Teurer Spaß

Was auf den ersten Blick wie eine dreiste Abzocke aussieht, entpuppt sich als absolut geniale Spielidee, die perfekt umgesetzt ist und den Ärger über den GBA-Kaufzwang in Nullkommanix vergessen lässt. Wie bei vielen Multiplayer-Titeln steigt der Spielspaß mit der Anzahl der Spieler. Allein ist *Four Swords Adventures* ein recht nettes, ziemlich lineares Spielchen, aber mit mehreren Leuten ist es eine Macht! Wie schon auf dem GBA müsst ihr einerseits zusammenarbeiten, um Gegner zu bekämpfen und die *Zelda*-typischen Rätsel zu lösen, andererseits macht ihr permanent Jagd auf Rubine. Denn wer am Ende des Levels die meiste Kohle abstauben konnte, hat gewonnen. Da hält euch dann nichts mehr auf den Sitzen: Wenn ihr euch gegenseitig die 1000er-Rubine vor der Nase wegschnappt ("Ey, das war meiner!"), den anderen einfach hochhebt und wegschmeißt ("Waaaaääh! Lass mich runter!"), euch gegenseitig mit Fackeln anzündet und brennend herumsaust ("Aaaah, ich brenneeeee!") oder mit Hilfe eines Hüh-

chens euren Kollegen das Geld kauft ("Nicht das Hühnchen! Bitte, nicht das Hühnchen!!!"), bleibt kein Auge trocken.

Ebenso einzigartig wie das Gameplay ist auch die grafische Darstellung. *Four Swords Adventures* ist im Grunde ein 2D-*Zelda*, wie man es vom GBA oder SNES her kennt. Allerdings dank GC-Power mit ein paar hübschen Effekten aufgewertet, die zum Teil aus *The Wind Waker* bekannt sind. Eine gelungene Kombination, die aber stellenweise ruhig etwas mehr Schärfe hätte vertragen können. Gerade bei nahe herangezogenem Bild sieht es doch recht unscharf aus. Das Leveldesign ist an sich recht gradlinig, aber teilweise schon etwas knifflig, so dass man sich durchaus mal verlaufen kann.

Vier gewinnt

Man kann es nicht oft genug betonen: *Four Swords Adventures* ist hauptsächlich ein Multiplayer-Spiel! Allein ist es zwar auch ganz witzig, macht aber längst nicht so viel Spaß. Einzelspieler können von unserer Wertung also

Schattenschlacht

Dieser zusätzliche Spielmodus ist im Grunde ein reines Deathmatch. Ihr bekriegt euch mit allem, was ihr finden könnt: Schwert, Pfeile, Bomben, Feuer, Bumerang – das übliche *Zelda*-Waffenlager halt. Sogar Hühner und Pferde kommen zum Einsatz. Sieger ist, wer als Letzter überlebt. In der japanischen Version gibt es noch den Spielmodus "Navi Trackers". Dieser hat es weder in die US- noch in die PAL-Version geschafft.



Midi-Gedudel und viele Texttafeln – dir Präsentation ist schlicht und wirkt veraltet.

mal locker 10-15 Prozentpunkte abziehen. Wer aber mindestens einen Mitspieler und genügend GBA-Geräte aufreiben kann, dem offenbart sich ein unvergleichliches und wirklich mal innovatives Spielerlebnis! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ADV	ACT
70%	30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- innovatives Spielprinzip
- perfekte Einbindung des GBA
- DAS Partyspiel schlechthin
- alleine nur begrenzt Spaß

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Abartig geniales Multiplayer-Spiel, trotz (oder gerade wegen) des GBA-Zwangs!

BEWERTUNG 90%



Infiltration des Schlosses: Lasst euch nicht vom Suchscheinwerfer erwischen! Tauchen hilft!



Der Turm des Feuers hat seinen Namen nicht ohne Grund. Jetzt bloß keinen falschen Schritt!



In dieser Querformation ist der Gang dicht. Gandalf würde sagen: "Du kannst nicht vorbeil!"



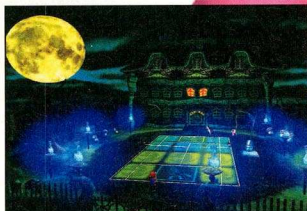
SP2 am Boden -88 Force-Kristalle!
Spieler 2 ist K.O.! Jetzt können die anderen ihm schnell sein Geld klauen, harhar!

MARIO POWER TENNIS

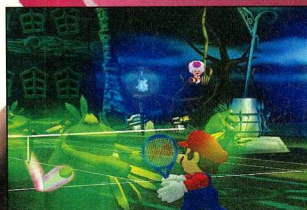


Mario hat den grünen Punkt, sorgt aber erneut für Spaß!

GCN



Luigi's Villa ist ein sehr dunkler Ort. Wenn ihr dort spielt, gesellen sich **Geister** zu euch.



Wenn ihr spielt, werfen die Geister mit **Bananen**. Habt ihr Pech, rutscht ihr darauf aus.



Mario Power Tennis lässt **Erinnerungen** an den letzten Urlaub aufkommen.

Nie war der weiße Sport bunter als heute. Daran sind Mario und seine Recken nicht ganz unschuldig. Seit Ende Februar beschreiten die bekannten Figuren den gelben Filz kraftvoll auch über europäische Netze. Wenn es Power-Bälle regnet und der blau-rote Mario in seinem Pseudo-Italienisch jubelt oder flucht, dann weiß der Nintendo-Fan: Es ist Spaß-Tenniszeit. Neues bekommt ihr allerdings kaum zu sehen. Es sind die bekannten Charaktere, die hier spielen. Selbst die Plätze sind aus älteren Nintendo-Titeln bekannt. Kritiker werden sofort den Vorwurf des ständigen Aufkochens alter Mario-Ideen erheben. Diesen Schreihälsen legen wir aber nahe, das Spiel erstmal zu daddeln, statt gleich zu mosern. *Mario Power Tennis* mag zwar nicht die Innovationsbombe

sein, detoniert durch den Spielspaß aber hörbar laut. Vor allem im Mehrspielermodus kracht es bombastisch.

Willkommen im Pilzkönigreich

Wie in allen Nintendospielen hat Realismus auch in *Mario Power Tennis* nichts verloren. Demzufolge lässt er sich auch nicht blicken und überlässt das Feld ganz dem bunten Nintendo-Charme. Mehr als 15 Bewohner des Mushroom Kingdom stehen zur Wahl, um entweder im Einzel oder im Doppel gegeneinander anzutreten. Die Plätze lehnen sich ausnahmslos an Orte an, die man aus Großkalibern wie *Super Mario Sunshine* oder älteren *Mario Bros.*-Spielen kennt. Steht ihr erstmal auf dem Platz, zündet das Spaßfeuerwerk. Es wäre



Minispiele sind auch gleichzeitig **das Training**. Die Schläge müssen genau sitzen.



Mario gegen Luigi: Immer ein **großes Duell**. Daran ändern auch die Geister nichts.



Ein Gefühl der Nostalgie: In den **Klassik-Stages** spielt ihr mit dem Flair eines NES-Spiels.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Es ist schon erstaunlich, wie Nintendo es schafft, die eigenen Konzepte in jedem *Mario*-Spiel immer und immer wieder zu verworsten, aber trotzdem jeden neuen Titel frisch und einzigartig zu halten. Eigentlich könnte man meinen, man bräuchte über ein neues *Mario*-Game nichts mehr zu berichten – weil man ja sowieso weiß, was einen erwartet. Und doch steckt jedes (na ja, fast jedes) Spiel mit dem *Mario*-Stempel voller Überraschungen und neuer Ideen. Da fällt es schwer, sich über den einen oder anderen spielerischen Mangel zu beklagen. Knuddelgrafik hin, Extreme-Recycling her – letztendlich zählt unterm Strich immer noch der Spielspaß.

nicht Nintendo, würden all die putzigen Athleten fair spielen. Alle Figuren haben besondere Eigenschaften, die es im Laufe eines Spiels einzusetzen gilt. Die zierliche Daisy etwa ist die typische Technikerin. Sie spielt grazil und ist schnell. Allerdings mangelt es dem Püppchen an Kraft. Ganz anders Donkey Kong. Der bullige Affe ballert die Bälle nur so übers Netz, dass es raucht. Ob die Schläge allerdings immer dort ankommen, wo sie sollen, steht auf einem anderen Blatt. Doch eines haben die beiden gemeinsam: Sie dürfen bei vollen Energiebalken einen Power-Ball schlagen. Der gestaltet sich in seiner Ausführung aber sehr unterschiedlich. Daisy verwandelt ihren Schläger dabei beispielsweise in eine große Blume. Der so gespielte Ball ist für einen Gegner kaum zu verwerten. Donkey Kong setzt sich beim Power-Ball in eine Kanone und schießt auf den eintreffenden Ball. Der so entstehende Schlag hat eine solche Wucht, dass der Gegner sozusagen angeschossen wird, ohne eine Reaktion zu zeigen. Ähnliche Fähigkeiten haben die Spieler auch in der Defensive.

Viele, viele bunte Items

Neben den Power-Bällen sind es vor allem die vielen Items, die ihr im Match aufammelt und verwerten könnt. Meist hängen die Gegenstände über dem Netz und lassen sich verwerten, wenn ihr sie mit dem Ball trefft. Ob es nun Bananen sind, die den Gegner zum Ausrutschen bringen oder Schildkrötenpanzer, die sich aufteilen und den Widersacher zum Stolpern verleiten – es macht hämisch Spaß. Vor allem zu viert.



Yoshi punktet gegen den schlaksigen Waluigi. Ein gewagter Power-Ball macht es möglich.

Mario Power Tennis bietet fünf Schwierigkeitsstufen. Trotz dieser ungewohnt hohen Zahl ist der Unterschied zur Spielweise der KI deutlich spürbar. Zieht ihr im einfachsten Modus die Konkurrenz spielerisch durch den Kakao, bekommt ihr im schwersten bei zu wenig Übung ordentlich was auf die Mütze. Neben dem Tennis gibt's noch Minispiele, die aber wider Erwarten nicht völlig sinnentleert sind, sondern meist zum Einstudieren verschiedener Steuerungsmechanismen dienen. Auf diese Weise kann man ein Tutorial auch sehr unterhaltsam gestalten. Spielerisch kann man also sagen, dass *Mario Power Tennis* genau das bietet, was man von ihm erwartet. Fehlende Innovationen hin oder her. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS 80% GSK 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- im Mehrspielermodus unschlagbar
- putzig wie eh und je
- fein animiert
- das Meiste kennen wir schon

ALTERNATIVE

Mario Kart: Double Dash Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 11/03: 94%

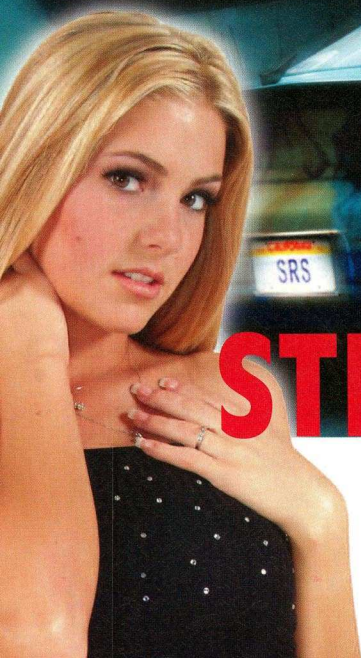
FAZIT

Schlimmer als eine Katze: Mario hat tausend Leben!

BEWERTUNG 86%



Knallpeng! Mit einem dicken Hammer ausgestattet, wuchtet Mario den Ball übers Netz.



STREET RACING SYNDICATE

Juhu, schon wieder eine Frau gewonnen!

GCN



Blaue Unterbodenbeleuchtung ist der krönende Abschluss eurer Verschönerungen am Wagen.

Theoretisch könnten wir jetzt unseren Test von *Need for Speed Underground 2* nehmen, ihn ein wenig umschreiben und nochmal verwenden. Das wäre zwar wenig originell, entspräche aber voll dem Spiel. Denn *Street Racing Syndicate* macht den Eindruck, als hätte Namco bei EA ein bisschen in den Kisten gewühlt und all das weiterverwendet, was es für *NFSU2* nicht durch die Qualitätskontrolle geschafft hat.

Gesetze der Straße

Also, es geht mal wieder um Straßenrennen. Als Neuling in der "Szene" nehmt ihr zunächst in



Das Rennen ist gewonnen und ihr erntet die Bewunderung der **knapp bekleideten Mädels**.



Nicht alle Rennen finden bei **tiefeschwarzer Nacht** statt. Im Arcade-Modus seid ihr auch tagsüber unterwegs.



Der **Nitro-Boost** (siehe gelbe Skala am Tacho) kommt vorzugsweise auf langen, geraden Straßen zum Einsatz.



Die Weitsicht ist meist sehr schön, wird aber durch einige **üble Pop-Ups** gestört.

einem Leihwagen an einem Einstiegsrennen teil und kauft euch von der Siegpriämie eure eigene Kiste. 50 lizenzierte Wagen umfasst das Spiel, von Herstellern wie Mitsubishi, Volkswagen oder Mazda. In nächtlicher Kulisse düst ihr nach GTA-Manier durch die Straßen einer Großstadt und sucht die verschiedensten Locations auf – hauptsächlich Renn-Events oder eure Garage, wo ihr an eurem Wägelchen herumerschraubt. Um euch die Kurverei zu ersparen, könnt ihr die Locations auf einer Karte auswählen und direkt dorthin springen. Dadurch verpasst ihr allerdings die Möglichkeit, unterwegs andere, gewillte Fahrer zu einem spontanen Rennen herauszufordern.

Eure Untergrund-Karriere beruht auf drei Eckpfeilern: Geld, Respekt und Frauen. Geld ist nötig, um neue Wagen zu kaufen und bestehende zu bearbeiten, Respekt ist nötig, um an weiteren Rennen teilnehmen zu dürfen, und Frauen sind nötig, um... na, ihr wisst schon. Um etwas mehr Kohle fließen zu lassen, könnt ihr vorher mit euren Konkurrenten Wetten abschließen, dabei aber natürlich auch Geld verlieren. Der Tuning-Part bietet die üblichen Features: Angefangen bei technischen Verbesserungen mit Turbos, neuen Reifen und Nitro-Boosts bis zu optischen Spielereien wie Vinyl-Aufklebern und schicken Felgen könnt ihr eure Fließbandautos in wahre Straßenmonster

verwandeln. Auf der Rennstrecke regiert der Bleifuß, so dass auch Anfänger keine Einstiegsprobleme haben und nicht mit zu viel Realismus überfordert werden. Ein bisschen mehr Speed hätte einem solchen Arcade Racer aber gut getan – die Ridge Racer-Serie zeigt, dass Namco es auch besser kann. Das Schadensmodell hat kaum fahrerische Auswirkungen und äußert sich in erster Linie in Form von Reparaturkosten.

Lichtermeer

Auch grafisch sieht Street Racing Syndicate nach NFSU-Resteverwertung aus: Eine große, detaillierte und klirrbunte Stadtkulisse mit Epilepsie-Gefahr, stark spiegelnde Straßen der Marke "Hallenfußboden" und eine insgesamt etwas verwaschene und verschwommene Gesamtopik. Die hohe Sichtweite hat ihren Preis, mitunter tauchen ganze Hochhauskomplexe auf einen Schlag in der Ferne auf. Die meiste Zeit über läuft das Spiel flüssig, der eine oder andere Ruckler ist aber nicht zu übersehen. Die Wagenmodelle sind hingegen ganz ordentlich gelungen. Der Soundtrack entspricht der gesamten Thematik und wird von Hip Hop- und Elektro-Musik dominiert. Die deutsche Version, die wir zwar testen, aber von der wir leider keine eigenen Screenshots machen durften, beinhaltet deutsche Bildschirmtexte und deutsche Sprachausgabe.

Fragwürdige Veröffentlichungstaktik: Während Street Racing Syndicate in den USA vor NFSU2 erschien, ist EAs zweiter Untergrund-Straßenracer hier schon lange auf dem Markt. Mit der Konsequenz, dass Street Racing Syndicate nun den Vergleich über sich ergehen lassen muss und ihm nicht standhält. Für sich genommen, ist Street Racing Syndicate ein ordentliches Rennspiel – nur hat die Konkurrenz schon ein besseres vorgelegt. (SRÖ)

Trophäensammlung

Frauen werden in Street Racing Syndicate zur reinen Handelsware degradiert: Trefft ihr beim Cruisen durch die City auf eine der Bordsteinschwalben, könnt ihr sie durch ein Check-point-Rennen beeindrucken und buchstäblich "gewinnen". Eure neue Perle schlafst ihr dann als Begleitung mit zu den Renn-Events oder schaut euch ihre Videos an, in denen eine menschliche Darstellerin in figurbetonten Outfits lasziv für euch tanzt. Bis zu 18 Mädels kann euer Harem umfassen – wer auf stark geschminkte Silikonpüppchen steht, kann aus diesem "Feature" durchaus so etwas wie Motivation ziehen. Ewig treu bleiben euch die Schlam... äh, Damen aber nicht, denn wenn ihr in den Rennen keine Erfolge vorzuweisen habt, ziehen die Weiber mit anderen Kerlen davon. Ha, da mutiert Street Racing Syndicate ja glatt zur Real Life-Simulation...



Wettsschulden sind Ehrenschulden. Ich hab das Rennen gewonnen, also her mit der Kohle!

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Namco
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ schnörkelloses Bleifuß-Gameplay
- ➔ ausgereifter Tuning-Part
- ➔ könnte ruhig schneller sein
- ➔ plumper Sexismus

ALTERNATIVE

Need for Speed Underground 2 EA
ca. 60 € Ausgabe 1/05: 90%

FAZIT

Akzeptabler Nightlife-Straßenracer im Windschatten von NFSU2.

BEWERTUNG 72%

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Taktikfutter für den Würfel

GCN

Der Taktik-Shooter *Ghost Recon 2* findet seinen Weg tatsächlich noch auf den GameCube. Nun ja, es hat wohl nicht unbedingt mit göttlicher Fügung zu tun, dass auch Nintendofans diesen Titel spielen dürfen, sondern eher mit einem finanziellen Ausgleich, den sich Ubi vom Verkauf einer zusätzlichen GameCube-Version erwartet. Sei's drum. Wir GameCube-Spieler haben ja ansonsten nicht die größte Auswahl, was Spiele mit Militärthematik angeht.

So wirklich jubeln können wir aber nicht. Ubi Shanghai hat sich beim GameCube-Port leider die PS2-Version zum Vorbild genommen. Die Xbox-Version ist nicht nur inhalts exklusiv, sondern auch technisch deutlich besser. Der GameCube wird hier also einmal mehr deutlich

unterfordert. Doch abseits der Technologie, was tut sich so im Spiel?

Putsch im Norden

Wir befinden uns im Jahr 2007. Die heute schon in den Nachrichten diskutierte Situation in Nordkorea eskaliert. Ein General namens Yung putscht sich in dem vor Armut schreienden Staat an die Staatsspitze. Seit Jahr und Tag flossen Entwicklungshilfen und Steuergelder der kleinen Diktatur in die Rüstung. Yung will das angestaute Equipment endlich einmal abfackeln und ehe sich die Amerikaner versehen, säuft ein US Schiff im japanischen Meer ab. Ratlos schicken die Amis erstmal die Ghosts nach Nordkorea. Die Spezial-einheit soll diesen Krieg gewinnen, bevor er

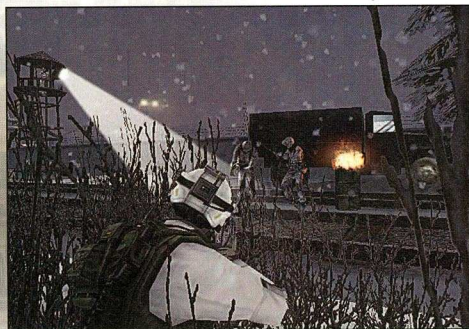


Ihr kämpft oftmals mit südkoreanischen Truppen zusammen gegen die bösen Nordkoreaner.



Skript-Autor
William R. Trotter

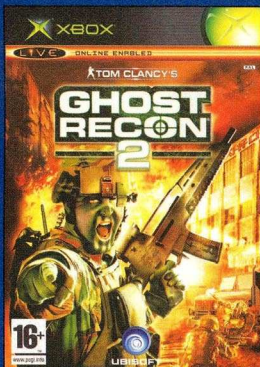
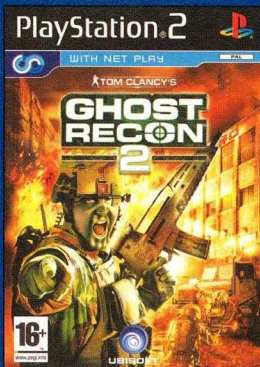
Der Präsident muss die Entscheidung treffen: Ghosts einsetzen oder nicht? Er sagt ja.



Mit einem Schneetarnanzug begeben wir uns als einsamer Wolf in eine neues Abenteuer.

Drei Spiele, zwei Versionen

Schade, dass sich Ubi nicht die Mühe machte, auch die Cube-Fassung inhaltlich etwas zu ändern. Die PS2 bzw. Cube-Version bilden den Anfang. Die Xbox-Variante spielt einige Zeit später. Doch hier wie dort spielt ihr den Helden Scott Mitchell.



überhaupt losgeht.

Alte *Ghost Recon*-Spieler werden sich umgucken. Wo ist die Ego-Ansicht? Wo der taktische Schnickschnack? Auf dem GameCube ist *Ghost Recon 2* mehr Arcade-Shooter als je zuvor. Leider haben die Mannen in Shanghai die mangelhafte Gegner-KI der PlayStation 2-Fassung auf den GameCube übertragen. Nun gut, die nordkoreanische Armee macht schon auf der Xbox keine besonders versierte Figur, auf dem Cube und der PS2 bekommt sie die Haltungsnote ungenügend. Der einzige wirkliche Gegner ist die oftmals matschige Optik. Das hat sich auf dem GameCube leider nur minimal zum Besseren verändert. Erst nach einigen Treffern ist der emsige Koreaner auszumachen. An dessen "toller" Tarnkleidung liegt dieser Umstand sicher nicht. Das Dumme daran: Ihr selbst vermagt die Treffer sehr schlecht. Nur allzu schnell hat es sich ausgegeistert.

Der Einsatz des Teams klappt auf dem GameCube nicht wirklich besser. Ihr könnt die bekannten Befehle per Menü geben. Entweder kann das Team an eine bestimmte Position vorrücken, den Feind mit Feuer eindecken, Granaten auf ein Ziel werfen, sich neu formieren und die Position halten. Im Prinzip brauchbare Taktiken, doch deren Ausführung hakt vor allem an technischen Malheurs. Wer allzu sehr taktiert, ist schnell sein halbes Team los, da die Jungs und Mädels mit Vorliebe in koreanische Kugeln flitzen. Den Job alleine zu machen, ist und bleibt meist die bessere Wahl. *Ghost Recon 2* verliert damit auf dem GameCube einen Großteil des einstigen taktischen Anspruchs.

Einsamer Wolf

Richtig fetzig sind die Einsätze als einsamer Wolf. In diesen Missionen seid ihr alleine unterwegs und bekommt die neueste Militärausrüstung des Jahres 2007 ausgehändigt. Eurer Captain ähnelt dann schon mehr einem Supersoldaten, als einem normalen Marineinfanteristen. Mit dem



Die Missionen spielen sich ähnlich. Entweder ihr sabotiert etwas oder müsst Gegner ausschalten.

Supergewehr M29 in der Hand könnt ihr sogar dank eines montierten Bildschirms um die Ecken feuern. Bei einer Affinität zum Militärischen sicher ein echter Spielgenuss.

Glücklicherweise sind die kleinen Ruckel-einheiten, die die PS2-Version noch erfuhr, wenn es auf dem Schirm mal ordentlich klawummt, der leistungsfähigeren Cube-Hardware zum Opfer gefallen. Dafür gibt es auf dem GameCube ein neues Problem: Der GameCube-Controller wurde leider nicht im Hinblick auf komplexere Shooter konzipiert. Die beiden Analogsticks verfügen beide über keine Drückfunktionen, die hier sehr gut getan hätten. Ärgerlich. Außerdem müsst ihr auf einen Onlinemodus verzichten, der die älteren *Ghost Recon*-Spiele bisher länger am Leben hielt als die Solokampagne. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT	STG
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	31.03.2005
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Spieler:	1
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- flotter als früher
- realistisch spielbar
- technische Mängel
- taktisch nicht viel drin

ALTERNATIVE

Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft
ca. 30 €	Ausgabe 4/03: 58 %

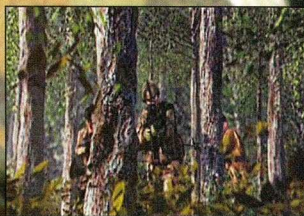
FAZIT

1:1-Umsetzung der PS2-Version. Schade!

BEWERTUNG 69%



Die Kommandos sind recht einfach zu handhaben. Leider sind sie nicht so wirksam.



In schicken Rendersequenzen werden Schlüsselereignisse dargestellt.



Nehmen Sie Platz. Ich werde sie nun darüber aufklären, warum Sie solch einen **Stuss träumen**.



Wie einst Moses aus der Bibel: Tak treibt in einem **Holzzeimer** einem neuen Abenteuer entgegen.



In seinem Träumen muss Tak sehr **merkwürdige Wesen** bekämpfen. Wirklich stark ist keines.



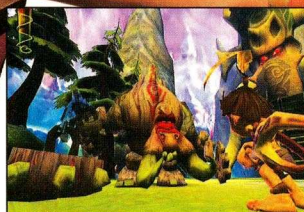
TAK 2

Der Stab der Träume

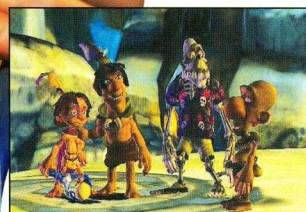
Träume sind nicht nur Schäume, sondern manchmal eine echte Bedrohung... GCN



Hokuspokus macht auch unser Tak gerne. Im Laufe des Spiels baut er die **Stammesmagie** noch aus.



Das riecht nach einem spannenden Endkampf. **Bossgegner** sind aber meist einfach zu besiegen.



Jibolba (ganz rechts) ist **Taks Mentor** und gleichzeitig der Dorfälteste. Er mag keinen Ärger.



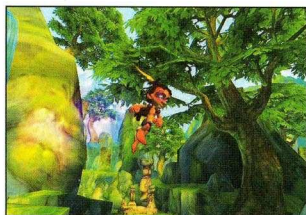
Jetzt heißt es Luft anhalten. In einer Sequenz werden wir in unserem Eimer **unter Wasser** gezogen.



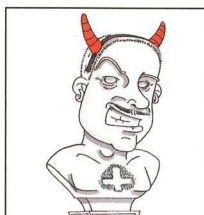
Als **Eichhörnchen** hat Tak Chancen auch die kleinsten Winkel zu erkunden. Erinnert an Ice Age, oder?



Ein guter **Doppelsprung** will gelernt sein. Die Abstände sind aber stets fair gewählt.



Tak ist ein sehr sympathischer kleiner Held. "Auch kleine Leute können großes leisten".



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Ganz klar: *Tak 2: Der Stab der Träume* richtet sich an die jungen Spieler. Zwar wurde dem Spiel ein USK-Rating "ab 6" erteilt, doch viel älter sollten die Spieler auch nicht sein. Für mich ist der Titel nichts. Ich bin in knapp zehn Stunden durch die Geschichte gehüpft, ohne auch nur einmal richtig gefordert worden zu sein. Von daher auch mein Rat: Macht nicht den Fehler, *Tak 2* auf eine Stufe mit Spielen wie *Super Mario Sunshine* zu stellen. Beide Spiele mögen bunt sein. Sie mögen auch jeweils niedliche Charaktere bieten, doch der Anspruch der beiden Titel ist ähnlich unterschiedlich wie Grundrechnen und Algebra.

Da hat der ehrenwerte Stamm der Pupanunu aber Glück gehabt. Einst war es der böse Schamane Tlaloc, der die ach so wichtigen Juju-Mondsteine mopste. Tak, der kleinste der Pupanunu, war der einzige, der in der Lage war, die Klunker zurückzuholen. Denn der knubbelnäsige Indianer war von Tlalocs Schafszauber verschont worden. Während seine Stammesgenossen blöckend in der Gegend herumstanden, hüpfte Tak durch ein buntes Jump'n'Run. Tak und die Macht des Juju endete natürlich standesgemäß mit dem Sieg über den hinterhältigen Tlaloc, doch Taks Abenteuer gehen weiter...

Die Rückkehr des Bösen

Wie könnte es anders sein. Nur kurze Zeit später bereitet Oberbösewicht Tlaloc seine Rückkehr vor. Klar, dass der Herr den Stab der Träume an sich reißen möchte. Keiner ahnt die Gefahr. Keiner, bis auf Jibolba, der Dorfälteste. Der Priester kann auch die komischen Träume Taks deuten, die den kleinen Krieger schon seit einiger Zeit plagten. Und genau hier beginnt auch euer Einstieg. Ihr dürft zu Beginn in Taks Träumen herumhüpfen, um euch mit der Steuerung vertraut zu machen und schließlich den Auftrag zu erhalten, eine geheimnisvolle Prinzessin aus den Fängen eines noch geheimnisvolleren Entführers zu retten. Kaum wieder erwacht, erzählt ihr Jibolba von den Ereignissen, der euch zu seinem Bruder JB schleppt. Was euch aber sicher auffallen wird, ist der Umstand, dass die Geschichte etwas halbherzig erzählt wird. Die Vermutung, dass es lediglich einen Plot gibt, um

die Level zu wechseln drängt sich geradezu auf. Diese gestalten sich übrigens sehr verrückt und surreal. Die Traumsequenzen mehr als die realen Landschaften (Waldland, Bergland, Flusswelt, Vulkanregion, Mangrovensumpf, Planetarium, Traumtempel und das Innere Heiligtum). Insgesamt wird aber mehr Abwechslung geboten als in *Tak und die Macht des Juju*. Was ältere Spieler noch immer stören wird, ist die Einfachheit des Leveldesigns. *Tak 2: Der Stab der Träume* zielt klar auf eine sehr junge Käuferschicht ab. Echte Herausforderungen gibt es im Spiel nicht. Die Sprungabschnitte sind sehr leicht zu meistern. Der Titel ist also völlig frustfrei. Wirklich freuen, einen schweren Abschnitt gemeistert zu haben, könnt ihr euch aber ebenso wenig.

Rätsel leicht gemacht

Die Fortsetzung beinhaltet auffällig viele Rätsel und Puzzles. Die haben aber auch nicht mehr zu bieten, als sehr offensichtliche Lösungen. Eine sehr interessante Sache ist hingegen die Tiermagie, die ihr mit Tak im Laufe des Spiels entdecken könnt. Mit Hilfe dieser kann sich der Dreikäsehoch in bestimmten Momenten in ein Tier verwandeln, um die Situation mit Hilfe der speziellen Fähigkeiten des Tiers zu meistern. Im ersten Teil musste unser kleiner Freund noch den passenden Helfer für sich gewinnen. Als Eichhörnchen könnt ihr in kleine Zwischenräume vordringen. Als Bär eure Kraft entsprechend einsetzen. Aber ihr seht: Auch hier wird das Rad nicht neu erfunden.

Das hat *Tak 2: Der Stab der Träume* auch nicht nötig. Das Spiel will weder innovativ noch sonderlich originell sein. Auch technisch kann der Titel natürlich nicht mit den Größen des Genres mithalten, wobei Grafik und Synchronisation durchaus zu punkten wissen. Das Programm möchte der Nickelodeon-Generation eine sinnvolle Spielerfahrung geben und dieses Ziel hat Entwickler Avalanche auch erreicht. Ältere Jump'n'Run-Freunde sollten dem Titel also seine Leichtigkeit nachsehen. Während des Spiels könnt ihr übrigens noch diverse Minispiele freischalten, die ihr dann auch im Mehrspielermodus spielen könnt. Dinge, wie der Hühnerkampf machen das Spiel aber auch nicht wirklich interessanter. (BS)

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Avalanche
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	25.03.2005
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	schnell
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Humor
- leicht zugänglich
- Alter 12+ ist unterfordert
- Geschichte wirkt halbherzig

ALTERNATIVE

Tak und die Macht des Juju	THQ
ca. 40 €	Ausgabe 3/04: 77%

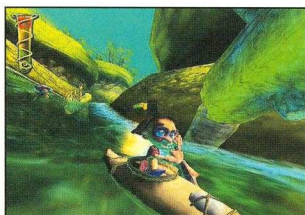
FAZIT

Die Nickelodeon-Generation wird es lieben. Ältere Spieler sind unterfordert.

BEWERTUNG 78%



Den kennen wir doch. Tipp: Der führt nichts Gutes im Schilde. Nieder mit ihm!



Im Flusswelt-Level seid ihr mit allerhand Wasserfahrzeugen unterwegs.

DONKEY KONG Jungle Beat

Bongo-Power im 2D-Urwald!



Das hat was von einem **Prügelspiel**: Der Affe gegen das fette Wildschwein. Trommelt es nieder!



Das hat gegessen. Unser **Monsterelefant** gibt den Löffel ab. Diese Bosskämpfe sind Spielhöhepunkte.

Während ihr diese Zeilen lest, werden schon tausende *Jungle Beat*-Spieler mit roten und pochenden Handflächen zu kämpfen haben. Wer einmal auf Nintendos Bongos geklopft hat, weiß, wovon wir schreiben. Geschwindigkeit ist nämlich keine Hexerei und hier braucht ihr eine Menge davon. Es darf also wieder getrommelt werden. Doch diesmal müsst ihr nicht bestimmte Rhythmen klopfen, sondern ein klassisches 2D-Jump'n'Run per Bongocontroller steuern.

Gib dem Affen Zucker

Donkey Kong Jungle Beat erinnert spielerisch an die *Donkey Kong Country*-Spiele. Ihr lauft von links nach rechts, hüpfet Gegnern auf den Kopf, kämpft gegen Bosse und sammelt Bananen. Es piepst, klimpert und dudelt. Dazu natürlich Kongs affiges Gebrüll. Die Spielmechanik ist bewusst

einfach gehalten. Mit Schlägen auf die rechte Bongo rennt ihr nach rechts. Mit Schlägen auf die linke Bongo lauft ihr nach links. Das Trommeln auf beide Bongos lässt euch Springen. Wenn ihr in die Hände klatscht, interagiert ihr durch das eingebaute Mikrophon mit der Umwelt. So entstehen teils sehr raffinierte Spielsituationen, die euch trotz des einfachen Gameplays anfangs etwas verwirren werden. Überall im Spiel gibt es Gegenstände, die euch schleudern, werfen oder in die Lüfte hochziehen. Um diese Situationen zu meistern, müsst ihr richtige Combos trommeln. Besonders die Kämpfe gegen die Bossgegner sind schön umgesetzt. Mal versucht ihr euch in einer Art Beat'em-Up, ein anderes Mal im Staktoboxen. Insgesamt ist die Trommelei aber nach gut vier Stunden beendet. Kurze Pausen aufgrund der starken Beanspruchung der Handflächen eingerechnet.

Schick, aber einfach

Technisch ist *Jungle Beat* natürlich alles andere als eine Offenbarung. Doch die Grafik ist schick und hält ein paar putzige Effekte parat. Trotz des unabstreitbar hohen Spielspaßes wirkt der Titel aber ein bisschen wie ein Verlegenheitsprodukt für den Bongocontroller, der ohne eine solche Software wohl auf dem Schrank verstauben würde. Das Spiel gibt es mit und ohne Bongo zu kaufen. Aber Vorsicht: Mit einem normalen Controller macht's nur wenig Spaß.

(BS)



Ihr müsst trommeln **wie der Teufel**, um dem Riesenfisch zu entkommen.

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ wirklich eine neue Steuerung
- ➔ fesselnde Spielszenen
- ➔ anstrengend zu spielen
- ➔ sehr kurz

ALTERNATIVE

Donkey Konga	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 6/04: 87%

FAZIT

Mutig und innovativ, aber leider viel zu kurz.

BEWERTUNG 84%

Erwecke die Macht in dir!

BATEN KAITOS™ Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean. ©2003 NAMCO LTD. - ALL RIGHTS RESERVED. www.nintendo.de



In einer Zeit, in der die Erde und die Ozeane nur noch märchenhaft erscheinen und die Welt aus schwebenden Inseln im Himmel besteht, entdecken zwei junge Helden ihre schicksalhafte Verbindung, im Kampf um die Rettung ihrer Welt. Auf deiner abenteuerlichen Reise durch wundersame Landschaften steuerst du eine Truppe von Kämpfern und trittst mit einem neuartigen und blitzschnellen Kampfsystem gegen gigantische Kreaturen an.

BATEN KAITOS™

Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean
Exklusiv für Nintendo GameCube

BATEN KAITOS™
Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean

Ab 1. April im Handel!

namco®



NINTENDO
GAMECUBE

VIEWTIFUL JOE 2

Und wieder einmal heit es:
Henshin a go-go, Baby!

GCN

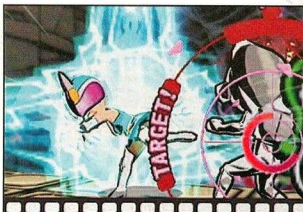
Capcom ist schon ein komischer Laden: Einerseits offenbaren sie sich mit dem ersten *Viewtiful Joe* und dem vierten *Resident Evil* als Retter der Videospielkultur, andererseits fallen sie auch immer wieder auf ihr bliches Recycling-Schema zurck. *Viewtiful Joe 2* ist seinem Vorgnger so hnlich, dass man es auf einen flchtigen Blick exakt fr den gleichen Titel halten knnte.

Ist es natrlich nicht, obwohl nahezu das gesamte Spiel unverndert bernommen wurde. Wie zuvor huft ihr mit eurem Superhelden Joe durch 2D-Level mit 3D-Grafik, verkloppt massenweise Fieslinge und setzt eure VFX-Superkrfte ein: Zeitlupe, Mach Speed und Zoom sind auch in Teil zwei unverndert mit von der Partie. Neu im Bunde ist Joes Freundin Sylvia, die – man mag es kaum glauben – ihre eigenen Fhigkeiten mitbringt. Nicht nur, dass sie eine Schusswaffe trgt, die im Laufe des Spiels aufgewertet werden kann, nein, sie hat auch ihre eigene VFX-Kraft: Repeat. Eine Art Aufnahme-funktion, mit der ein Move dreimal wiederholt werden kann. Mit dreifacher Wirkung, wie immer die auch aussehen mag. Mal ist dieser Dreierangriff fr bestimmte Rtsel ntig, mal fr Endbosse. Wenn ihr allerdings genau whrend der "Aufzeichnung" angegriffen werdet, kriegst

ihr auch dreifach eins auf die Glocke.

Der grne Punkt

Als Preis dafr hat Sylvia keine Mach-Geschwindigkeit. Jedoch knnt ihr jederzeit auf Knopfdruck zwischen Joe und Sylvia wechseln, was an vielen Stellen hilfreich, aber auch gefhrlich ist. So kann Joe zum Beispiel durch Mach-Speed Flammen lschen – solltet ihr ausgerechnet in dem Moment zu Sylvia wechseln, wird der Dame mangels Mach-Fhigkeit ganz schn warm. Der Rtsel-Anteil ist etwas hher als beim Erstling, teilweise muss man schon mehr als zweimal berlegen, um auf die Lsung zu kommen. berhaupt ist inhaltlich und spielerisch mehr Variation drin. Insgesamt ist *Viewtiful Joe 2* seinem Vorgnger aber zum Verwechseln hnlich. Wer mit dem ersten Teil nichts anfangen konnte, kann den Nachfolger gleich vergessen, aber Fans von Joe knnen blind zugreifen! (SR)



Sylvia bei Ausbung ihrer speziellen VFX-Kraft. Wer sich mit ihr anlegt, hat nichts zu Lachen.



Typisch Weibsvolk! Hat in jeder Situation was zu meckern. Joe ist sichtlich angegrvnt.



Ganz wichtig bei japanischen Superkmpfern: Der extra lange Schal. Ohne den geht gar nichts.

GENRE-CHECKER

ACT	BEU	JNR
60%	20%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Clover
Internet:	www.capcom-europe.de
Erhltlich:	31.03.2005
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspa:	10 icons
Multiplayer:	nicht vorhanden

- Sylvia als zweiter Charakter
- hherer Rtsel-Anteil
- mehr Abwechslung
- ansonsten aber alles beim Alten

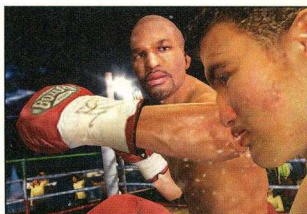
ALTERNATIVE

Viewtiful Joe	Capcom
ca. 30 €	Ausgabe 11/03: 87%

FAZIT

Raider heit jetzt Twix – sonst ndert sich nix.

BEWERTUNG 88%



Grafisch tadellos. Die **Gesichtsverformungen** bei Schlägen sind sehr realistisch.



Bei Treffern fliegt der **Schweiß** der Kontrahenten durch den Ring.



Im Staples Center ist immer was los. **Gute Boxkämpfe** sind hier gern gesehen.



Verrückt: Evander Holyfield gegen einen **blutjungen Ali**. Wenn das nicht Gänsehaut pur ist.



Ali: Immer locker auf den Beinen und **gnadenlos** beim Angriff.

FIGHT NIGHT Round 2

Keiner boxt besser!
Der neue Spielgewichtchampion!

GCN

Evander Holyfield gegen Muhammad Ali. Geht nicht? Geht doch! Mit *Fight Night Round 2*. In EAs Ausnahmeboxspiel stehen sich wieder die Größen aus 30 Jahren Boxsport gegenüber und ihr seid mittendrin. Welche Figur ihr dabei macht, liegt an euch. Dank Editor bastelt ihr einen netten Prügelknaben und haut euch durch die Weltrangliste. Alternativ geht's auch per Schnelleinstieg oder im Mehrspielermodus, doch angesichts eines wirklich gelungenen Karrieremodus ist dieser Umstand bloß schmückendes Beiwerk.

Keine Schmerzen!

Stillecht beginnt jede Boxkarriere mit einem knallharten Training. Denn wie gehabt kommen auch in *Fight Night Round 2* Rollenspielelemente zum Einsatz. Gewichtheben verbessert eure Kraftwerte, Training am Sandsack eure Schlagfähigkeiten und Sparring eure Kondition. Das Feine an *Fight Night Round 2* ist, dass kaum ein Kampf dem anderen gleicht. Ob ihr nun gegen Joe Frazier oder Sonny Liston boxt, alle Boxer müssen in der ersten Runde analysiert werden. Zäh und hart oder eher Glaskinn, aber flink? Ihr müsst euch auf viele Stile einstellen und entsprechend reagieren. Während euch Schläger mit Treffern schwer zusetzen, versuchen die Flinken, euch müde zu tänzeln. Dennoch gibt es für alle Situationen die richtige Taktik. Wildes Tastendrücken führt binnen kürzester Zeit zum eigenen K.O. Ihr solltet auf eure Energie und Ausdauer achten. Wer dennoch kurz davor ist, schlapp zu machen,

kann den Gegner nun Klammern, um Zeit zu gewinnen.

Die Steuerung kennen wir vom Vorgänger. Mit dem linken Stick wird der Boxer bewegt. Mit dem rechten werden die Schläge ausgeteilt. Dabei versucht man, mit dem Stick die Bewegungen des Arms zu imitieren. Der rechte Stick des Cube-Controllers ist dafür zwar nicht ideal, *FNR 2* bleibt aber gut spielbar. Ist die Strategie richtig, klappt es auch mit dem Siegen. Dann winken Preisgelder und Sponsoren. Solltet ihr den Aufstieg ins Profiflager wagen, gilt es wiederum Moneten zu investieren. Dafür leistet ihr euch dann neue Trainer, die euren Stil verbessern. Neue Bikinigirls und eine Einmarschymne haben darüber hinaus auch Einfluss auf eure Boxfähigkeiten – wenn auch nur marginal. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS	BEU	SIM
50%	30%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Sports
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

:-) simuliert den Boxsport perfekt
:-) beste Präsentation
:-) Toptechnik
:-) Steuerung auf dem Cube nicht optimal

ALTERNATIVE

Def Jam: Fight for NY	EA
ca. 60 €	Ausgabe 6/04: 87%

FAZIT

Voll auf die Zwölf – nie war Boxsport besser.

BEWERTUNG 89%



Mittelgewicht gegen Fliegengewicht ist unfair? Nicht unbedingt.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

GCN

Es gibt tatsächlich neue Elemente im virtuellen UEFA-Land. Da wäre zum einen der Story-Modus, der euch als Spieler, Manager oder Trainer eine echte Geschichte rund um die Teilnahme an der Champions League erleben lässt. Gleich zu Beginn des Modus müsst ihr euch im finalen Qualifikationsspiel behaupten. Habt ihr das Match gewonnen, wird die Geschichte

weitergesponnen. Verliert ihr, bekommt ihr die Häme von Fans und Presse zu lesen. Zwischen den Spielen vernehmen eure Ohren das EA Talkradio. Diese fiktive Sendung handelt immer über das aktuelle Spiel, in der der Moderator seine Hörer fragt, was sie denn so von dem Spiel halten oder gehalten haben. Ansonsten ist der Titel *FIFA 2005* gleichwertig. (BS)



Die Wiederholung verrät, warum unsere Dortmunder Recke bei diesem Tor **geschlafen hat**.



Platzordner, Fotografen und Fans tummeln sich hinter dem Tor. Das **Stadion** lebt.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: Battle Nexus 2

GCN

Man will es fast nicht wahr haben, aber es scheint, als wolle Konami kein gutes *Turtles*-Spiel programmieren. Am Vorgänger kritisierten wir in Ausgabe 04/04 den fehlenden Vier-Spieler-Modus. Der ist nun vorhanden, doch im Gegenzug verschlechtert sich das Spiel in nahezu jeder anderen Hinsicht. Das Gute voran: Die Cel-Shading-Grafik ist auf gewohnt gutem Niveau geblieben. Der Stil passt einfach zu den kloppenden Reptilien. Vor jeder Mission gibt's Ausschnitte der neuesten *Turtles*-Staffel. Die Präsentation ist also bestens. *Turtles*-Fans werden sich freuen. Doch was ist mit der KI und der Steuerung passiert? Zwei, wie jeder weiß, nicht unerhebliche Punkte, die ein Spiel aufsteigen oder abstürzen lassen können. Schon extrem ärgerlich, wenn man sich von brotdummen

Gegnern aufgrund der hakeligen Steuerung ständig Wurfsterne in die Schnauze hauen lassen muss. Ein *Battle Nexus 3* ist nicht unmöglich und vielleicht klappt es dann, dass alle Komponenten des Spiels harmonieren. So könnten die vier Kröten-Ninjas auch für Nicht-Fans interessant werden. (BS)



Gute Sache: Zu viert spielen macht Spaß. Alle **Kröten** haben unterschiedliche Fähigkeiten.

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: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ Story-Modus sehr unterhaltsam
- ➔ neue Standardmöglichkeiten
- ➔ super Präsentation
- ➔ Fußball und kein Ende

ALTERNATIVE

FIFA 2005 EA
ca. 60 € Ausgabe 01/05: 84%

FAZIT

Ein leicht verbessertes FIFA 2005 mit Vereinsmannschaften.

BEWERTUNG 84%

GENRE-CHECKER

 ACT
70%

 BEU
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ endlich ein Vier-Spieler-Modus
- ➔ gute Grafik
- ➔ brotlose KI
- ➔ üble Steuerung

ALTERNATIVE

Teenage Mutant Ninja Turtles Konami
ca. 40 € Ausgabe 4/04: 61%

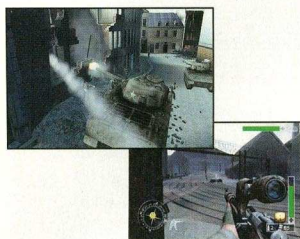
FAZIT

Leider nur minimal besser als der Vorgänger.

BEWERTUNG 64%

Call of Duty: Finest Hour

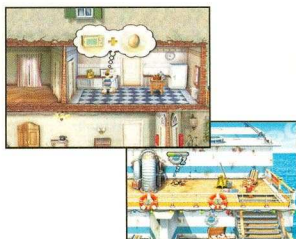
GCN



Platzschuss auf dem GameCube! Die Weltkriegsballerei von Spark Unlimited ist zwar immer noch authentisch und bietet mit Stalingrad, Nord-Afrika und diversen Kämpfen an der Westgrenze des Deutschen Reichs auch Schlüsselgefechte des zweiten Weltkriegs, doch spielerische Höhepunkte sind rar gesät. Ihr werdet von einer Mission zur nächsten geschickt und bekommt Unmengen an Feinden für die Flinte gekarrt. Ein spannendes Missionsdesign taucht dabei aber nur selten auf. Zuerst spielt ihr auf russischer, dann auf britischer und schließlich auf amerikanischer Seite. Eine Identifikation mit den Charakteren bleibt aber aus. Mehr Fließbandaction als Kriegsatmosphäre. Wer die PC-Version nicht kennt, wird vielleicht mit diesen Kritikpunkten leben können, doch auch *Call of Duty: Finest Hour* muss sich an aktuellen Ego-Shooter-Standards messen lassen. (BS)

Böse Nachbarn

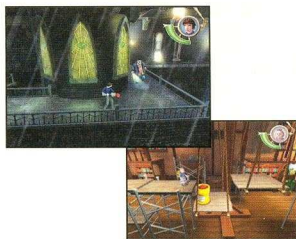
GCN



Woody hat ein Problem, denn sein Nebenbewohner Herr Rottweiler ist dieser Typ Nachbar, der in Unterhose vor dem offenen Fenster steht. In der Reality-TV-Show *Böse Nachbarn* schleicht sich Woody in Rottweilers Haus und sorgt ein bisschen für Chaos: Das Deospray wird mit einem Haarwuchsmittel vertauscht, der Essstisch mit einer Säge bearbeitet und die Geburtstags-torte mit Knallfröschen präpariert. Während Rottweiler seinem Tagesablauf nachgeht, geht ihr ihm aus dem Weg und müsst euch in brenzligen Situationen gar in Schränken oder Fässern verstecken. Technisch hat das Spiel nichts zu melden, die träge Steuerung ist nicht so das Gelbe vom Ei, aber die Animationen sind schon ganz lustig und die Streiche teilweise auch recht clever ausgetüftelt. (SRÖ)

Lemony Snicket: Rätselhafte...

GCN



Die Geschwister Violet, Klaus und Sunny werden im Haus ihres mürrischen Onkels zu diversen Hausarbeiten verdonnert: Spinnen verjagen, Essen kochen, Bücher einsortieren... nicht gerade das, was Kinder in ihrer Freizeit am liebsten tun. In der Regel läuft ein Szenario so ab, dass zunächst diverse Gegenstände eingesammelt werden müssen. Mit denen bastelt Erfindergenie Violet dann eine seltsame Maschine oder eine Waffe für Klaus. Mit Baby Sunny gibt es ein paar lustige Jump'n/Run-Passagen, in denen das Gör so richtig aufdreht und sich beispielsweise durch Hindernisse mit ihren vier Zähnen hindurch beißt. Für erfahrenere Spieler ist der Titel definitiv zu leicht und zu kurz, aber Kinder, Junggebliebene und Potter-Fans können mal einen Blick drauf werfen. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

EGO 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Spark Unlimited
Internet: www.call-of-duty.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) verschiedene Fronten
- :-) voller Live-Support
- :-) spielerisch unter Möglichkeiten
- :-) teils sehr frustig

ALTERNATIVE

Medal of Honor: Frontline EA
ca. 30 € 01/03: 84%

FAZIT

Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter den Möglichkeiten.

BEWERTUNG 75%

GENRE-CHECKER

GSK 80% ADV 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
Hersteller: JoWood
Internet: www.boese-nachbarn.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) lustige Gags
- :-) günstiger Preis
- :-) technisch hinterm Mond
- :-) auf Dauer monoton

ALTERNATIVE

The Urbz: Sims in the City EA
ca. 60 € Ausgabe 1/05: 88%

FAZIT

Späßiger und kurzweiliger Software-Kleinkrieg zum Schnäppchenpreis.

BEWERTUNG 70%

GENRE-CHECKER

ADV 50% JNR 30% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Amaze
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) gute Präsentation
- :-) abwechslungsreich
- :-) sehr kurz
- :-) sehr einfach

ALTERNATIVE

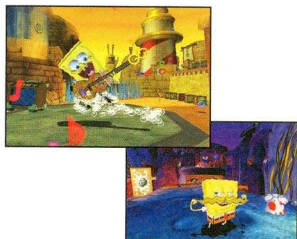
Harry Potter: Askaban EA
ca. 60 € Ausgabe 5/04 83%

FAZIT

Kurzes, aber unterhaltsames Abenteuer für jüngere Spieler.

BEWERTUNG 70%

Spongebob: Der Film

GCN


Videospielumsetzungen zu Cartoon-Serien oder Kinofilmen gehen ja gerne mal in die Hose. Die Versoftung des *SpongeBob*-Filmes gehört zum Glück nicht dazu, sondern ist ein grundsolides Jump'nRun, das das Genre zwar nicht revolutioniert, aber das Meiste richtig macht. Um nicht in der Belanglosigkeit zu versinken, gibt es Rennspielabschnitte – und siehe da, die machen teilweise sogar mehr Spaß als der restliche Hüpfspielkram. In beiden Fällen haben die Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht und leisten bei Steuerung und Kameraführung saubere Arbeit. Ganz wichtig bei einem *SpongeBob*-Produkt ist natürlich der Humor. Der ist zwar Geschmackssache, wurde in diesem Fall aber gut ins Spiel übertragen. Viel mehr kann man von einer Filmumsetzung auch nicht verlangen.

(SRÖ)

Winnie Puuh: Kunterbunte...

GCN


Au, Mann... wie soll man ein Spiel bewerten, dass knapp über Teletubbies-Niveau liegt und jeden, der Orangensaft von Domestos unterscheiden kann, hoffnungslos unterfordert? Da redet Winnie Puuh nicht von seinem Bauch, sondern von seinem "Bäuchlein" und lässt so Klopfer wie "Ferkel wird sich riesig über den Besen freuen, um sein Haus fegen zu können" vom Stapel. Klar, nichts rockt mehr als Fegen! Der spielerische Anspruch ist dem geistigen angepasst: Ein weniger als simples Abenteuerspielchen in fünf kurzen Kapiteln und eine Sammlung Mini-Games, für die ein *Mario Party* sich schämen würde. Keine Ahnung, ob Achtjährige daran Spaß haben könnten, aber für die 30 Euro Kaufpreis empfehlen wir lieber einen Ausflug ins Phantasialand...

(SRÖ)

Dragonball Z: Budokai 2

GCN


Schon der Vorgänger hatte uns angenehm überrascht: Keine Spur von unmotivierter Lizenzverwertung, sondern ein solides Prügelspiel mit zusätzlichem Fan-Appeal. Das war vor über einem Jahr, und nun haben die Entwickler noch eine Schuppe draufgelegt. Alle Modi des ersten Teils wurden auch in *Budokai 2* integriert – bis auf den ohnehin schwachen Story-Modus, der durch einen deutlich besseren Dragon World-Modus mit intelligenten Strategie-Elementen und einigen Überraschungen ersetzt wurde. Den größten Sprung hat aber eindeutig die Grafik gemacht, der typische Cel Shading-Look sieht auf dem Cube sogar deutlich besser aus als auf der PS2. Abstriche gibt es wieder mal bei der Steuerung. So imposant die fliegenden Kämpfer auch sind, wann lernen sie endlich, sich auch mal wegzuducken?

(KR)

GENRE-CHECKER

JNR 70% RSP 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Heavy Iron Studios
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ sehr nah am Film
- ➔ typischer *SpongeBob*-Humor
- ➔ technisch nur Durchschnitt
- ➔ sehr leicht

ALTERNATIVE

Die Unglaublichen THQ
ca. 50 € Ausgabe 1/05: 64%

FAZIT

Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!

BEWERTUNG 78%

GENRE-CHECKER

ACT 60% USK 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft
Hersteller: Phoenix Studios
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ preisgünstig *hüstel*
- ➔ kindgerecht *röchel*
- ➔ laaaaaangweilig *gähn*
- ➔ knapp über Teletubbies-Niveau *schnarch*

ALTERNATIVE

Spyro: A Hero's Tail Vivendi
ca. 60 € Ausgabe 1/05: 80%

FAZIT

Wer das hier lesen kann, ist schon zu alt.

BEWERTUNG 43%

GENRE-CHECKER

BEU 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Dimps
Internet: www.atari.de
Erhältlich: 27.03.2005 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ klasse Cel Shading-Grafik
- ➔ guter Dragon World-Modus
- ➔ für Fans die Offenbarung
- ➔ noch immer Steuerungsprobleme

ALTERNATIVE

Dragon Ball Z: Budokai 2 Atari
ca. 30 € Ausgabe 12/03: 74%

FAZIT

Besser als der Vorgänger und für Fans ein Pflichtkauf.

BEWERTUNG 76%

DIE BIENE MAJA Süßes Gold

Wir treffen heute unsere
Freundin Biene Maja...

GBA

Die Biene Maja kennt keine Zeit und keine Trends. Schon im Jahre 1912 durften die ersten Leseratten in die Welt des putzigen Insekts eintauchen. Damals erschienen die ersten Abenteuerbücher der Biene und ihres Kollegen Willi. 1976 lief dann der erste Maja-Zeichentrickfilm im Fernsehen. Die logische Fortsetzung ist die Verwendung der Figur im Videospiel. Der neueste Auftritt dieser Biene, die wir meinen, hört auf den Titel *Die Biene Maja: Süßes Gold*.

Alle lieben Honig

In einem unbekannten Land ist folglich auch auf dem GBA ein schöner Spätsommertag. Doch für unsere Titelheldin gibt es etwas zu tun. Den Grund, durch 60 abwechslungsreiche Level zu hüpfen, liefern die gemeinen Hornissen, indem sie die Lehrerin Cassandra entführen. Maja ist zwar klein und frech, doch dank Karel Gott wissen wir auch, dass sie schlau ist. Sie schnappt sich also ihrem Freund Willi und will die Forderungen der Hornissen erfüllen. Die dicken Brummer fordern fünf randvolle Honigtöpfe. Bevor uns Maja von

sich erzählt, müsst ihr euch zwischen Maja und Willi als spielbarem Charakter entscheiden. Beide Bienen hüpfen aber identisch, man kann also seinen Geschmack entscheiden lassen. Spielerisch wird natürlich das Genre nicht neu erfunden. Experimente gibt's hier keine, dafür aber ein technisch beeindruckendes Hüpfspiel für die jüngeren Spieler.

Die sieben Grafiksets des Titels bieten unter anderem sommerliche Wiesen, verschneite Abschnitte und nächtliche Umgebungen mit niedlichen Details, wie einem schlafenden Halbmond. *Die Biene Maja* kommt ohne Frustmomente aus, bietet kindgerechte Rätsel und vermeidet jegliche Gewaltdarstellung. Trotz des "Kinder-Images" des Game Boy Advance gibt es auf dem System vielleicht viel zu wenig Spiele dieser Art. Umso erfreulicher ist es, dass *Die Biene Maja* keinen wirklichen Anlass für negative Kritik gibt. Das ewig milde lächelnde Bienenchen kann man also getrost dem Nachwuchs in die Hand drücken, ohne sich Gedanken über einen eventuell problematischen Inhalt zu machen. Kassandras Befreiung kann und will auch nicht mit *Mario*-Titeln konkurrieren, obwohl natürlich Sprungmechanik und Aufgabenstellung ähnlich sind. Maja legt sich eher mit Titeln, wie *THQs Tak 2* an und nimmt sticht diese klar aus. Midways Spiel bietet einfach die zielgruppengerechtere Unterhaltung. (BS)



Aufgepasst Freunde: **Spinnen** bekommen der Honigbiene gar nicht gut.



Der Mond hält ein **Nickerchen**, die Glühwürmchen leuchten und Maja lächelt. Süß!



Lebende: Seht ihr Maja Antlitz auf dem Display, ist wieder ein Abschnitt gemeistert.



Willi überwindet mit einem Apfel eine **stachelige Hecke**. Cleveres Bienenchen.

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Midway
Hersteller: Shin'en Multimedia
Internet: www.midway.com
Erhältlich: 18.03.2005 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

→ kindgerecht...
→ ...in jeder Hinsicht
→ technisch sehr solide
→ problematisch für über 10jährige

ALTERNATIVE

Tak 2: Der Stab der Träume THQ
ca. 40 € Ausgabe 2/2005: 55%

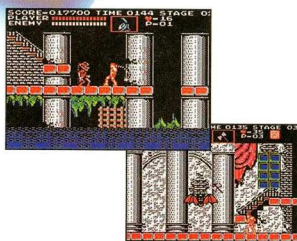
FAZIT

Kindgerechtes Hüpfspiel mit ausgefeilt schöner Optik.

BEWERTUNG 80%

Castlevania

GBA



Simon Belmont, der Held unserer frühen Konsolentage! Mit der Peitsche in der Hand, dem 80er-Pudelschnitt auf der Birne und dem berühmten „Kreuzbumerang“ im Anschlag macht sich der Transylvanier auf, den bitterbösen Grafen Dracula vom feudalen Thron zu dreschen. Dabei ärgerte einen damals noch die %*#-Speicherregelung, nach der man jedes Mal nach Ausschalten des Systems komplett von vorne beginnen durfte. Zum Glück leben wir in den Zeiten des GBA! Die Grafik ist zwar nicht wirklich die Bombe, aber dafür kann das Spielprinzip den Retro-Fan mal wieder restlos begeistern. Monster verkloppen, Endgegner in die Hölle peitschen und Punkte sammeln ohne Ende. Yay! Neulinge, die das Originalabenteuer noch nie zuvor gespielt haben, sollten sich trotzdem nicht abwenden, denn *Castlevania* ist und bleibt ein gutes Spiel. (CS)

Payback

GBA



Ihr spielt einen Mafioso, der sich in einer fremden Stadt einen Namen machen will. Dazu werden Autos gekapert, Aufträge von Telefonen aus angenommen und die Fahndungsliste der Polizei möglichst niedrig gehalten. Kommt euch irgendwie bekannt vor, oder? Im Gegensatz zum großen Vorbild GTA ist hierbei allerdings nicht die Auftragsarbeit der Sinn eurer Existenz. Getreu dem Titel ist es euch mit Hilfe von Fahrzeugen, Waffen und jeder Menge Einfallsreichtum möglich schlicht und ergreifend so viel fremdes Eigentum dem Erdboden gleichzumachen, dass ihr die Punkte zum Levelwechsel auch auf diese Weise zusammenraffen könnt. Die 3D Grafik ist relativ flüssig, die Explosionen elefantös und die Fahrzeuge fliegen physikalisch korrekt durch die Luft. Schade nur, dass die Fußgänger aussehen wie Dreck-Knibbel auf dem Display. (CS)

Racing Gears Advance

GBA



Realismus ade! Orbital Media lässt euch in getunten Kisten Platz nehmen, die noch mehr unter der Haube haben, als nur ein paar Flaschen Nitro. Neben den bekannten Aufrüstmaßnahmen an Fahrwerk, Karosserie und Motor müsst ihr eure Vehikel noch panzern und mit Waffen ausrüsten bevor ihr euch auf die 25 Strecken des Spiels trauen dürft. Der Gegner ist nicht zimperlich. Fahrt aber auch etwas KI-los durch die Gegend. Das größte Problem des Titels ist aber die Ansicht. Rennspiele aus der Vogelperspektive verlieren schnell an Rasanzen. Grafisch könnte ein Spiel dieser Generation auch einiges mehr bieten. Mit bis zu vier Spielern macht *Racing Gears Advance* dennoch 'ne Menge Spaß. (BS)



GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Konami
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 20 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ durchdachter Levelaufbau
- ➔ hat das Genre mit definiert
- ➔ Dracula kriegt eine aufs Maul
- ➔ etwas seltsame Speicherregelung

ALTERNATIVE

Castlevania: Aria of Sorrow Konami
ca. 40 € Ausgabe 6/03: 91%

FAZIT

Guter Plattformer mit Peitsche und seltsamer Speicherfunktion.

BEWERTUNG 75%

GENRE-CHECKER

ACT
70%RSP
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: f & f publishing
Hersteller: apex designs
Internet: www.apex-designs.net
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ feine 3D Grafik
- ➔ WIRKLICH feine Explosionen!
- ➔ Passanten sehen aus wie Dreck
- ➔ Übersicht geht oft zum Teufel

ALTERNATIVE

GTA Take 2
ca. 40 € Ausgabe 1/05: 92%

FAZIT

Kein Ersatz für GTA, für Choleriker aber bestens geeignet.

BEWERTUNG 79%

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: f & f publishing
Hersteller: Orbital Media
Internet: www.zoodigitalpublishing.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ 25 Strecken, 12 Fahrzeuge
- ➔ Perspektive schlecht
- ➔ Rasanzen fehlt
- ➔ grafisch mau

ALTERNATIVE

Need for Speed: Underground EA Games
ca. 40 € Ausgabe 3/04: 79%

FAZIT

Könnte schneller unterwegs sein. Ist aber lustig.

BEWERTUNG 70%

Dr. Mario

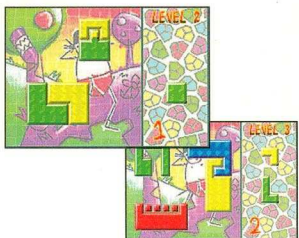
GBA



Ah, Nostalgie! Das Wort sollte einen Preis gewinnen, weil man damit auch vollkommen überholte Spiele auf einmal wieder attraktiv machen kann. Im Fall von Dr. Mario ist das jedoch eigentlich gar nicht nötig. Als frisch gebackener Doktor der Virenforschungsanlage des Pilzkönigreichs (okaaaay...) muss unser Lieblingsklempner mit seinen bombigen Vitaminpräparaten der mikrobiologischen Bedrohung Herr werden. Um das zu bewerkstelligen, ordnet ihr vier gleichfarbige Pillensegmente/Viren in einer Reihe an und *schwups* verschwinden die kleinen Mistkerle spurlos. Das Spiel kommt zwar zeitlos motivierend, aber mit nur einem einzigen Spielmodus etwas mager daher. Knobelfans greifen zu, alle anderen überlegen, ob sie mit ihrer Kohle nicht etwas anderes anfangen. (CS)

It's Mr. Pants

GBA



Hallo! Und willkommen in meiner Unterhosenwelt." Na, wenn das nicht die Hölle von einem Begrüßungssatz ist! Mal ganz abgesehen vom etwas unheimlichen Drumherum ist Mr. Pants eigentlich gar keine so üble Idee. Etwas simpel vielleicht, aber durchaus motivierend: Die über das Spielfeld verteilten Blöcke und Teile müssen mit den zur Verfügung stehenden Ersatzteilen in viereckige Form gebracht werden. Dann gibt es Punkte und der Block verschwindet. Das Trickreiche bei der Sache ist, dass nur Blöcke gleicher Farbe verschwinden, was besonders in den höheren Levels zu einiger Gehirn-akrobatik führen kann. Um Zweifler ein wenig zu beruhigen: Das Spielprinzip ist weit genug von Tetris entfernt um auch Hardcore-Blöckebastlern etwas Neues bieten zu können. (CS)

Tak2: Der Stab der Träume

GBA



Jump'n'Run-Spiele auf dem GBA – über mangelnde Auswahl kann man sich hier wahrlich nicht beschweren. Allerdings ist ja nicht die Quantität entscheidend, sondern die Qualität. Leider gehört Tak 2: Der Stab der Träume zur ersten Kategorie: Die Geschichte um den kleinen Pupanunu-Krieger reiht sich in die gesichtslose Riege der mobilen Hüpfspiele ein. Zwar bietet das Spiel die gleichen Features wie auf dem GameCube, doch zur Geltung kommen sie auf der mobilen Konsole nicht. Tak 2: Der Stab der Träume entwickelt auf dem GBA keine Individualität und ist komischerweise deutlich schwerer als auf dem GameCube. Manche Abschnitte sind sogar richtig fies. Definitiv kein Muss-man-haben-Titel. Da gibt es auf dem GBA deutlich besser Konkurrenten. (BS)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 20 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ höchst motivierendes Knobelfest
- ➔ schmackofatziges Spielprinzip...
- ➔ ...mit einem mageren Spielmodus
- ➔ auf höheren Levels irre schwer

ALTERNATIVE

Super Puzzle Fighter II Turbo Capcom
ca. 40 € Ausgabe 4/03: 81%

FAZIT

Motivierende Medikation mit Multitalent Mario!

BEWERTUNG 70%

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Rare
Internet: www.thq.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ motivierend ohne Ende!
- ➔ sehr leicht zugänglich
- ➔ sehr fordernde Level...
- ➔ ...die später abartig schwierig werden

ALTERNATIVE

Super Puzzle Fighter II Turbo Capcom
ca. 40 € Ausgabe 4/03: 81%

FAZIT

Gut gelungenes Puzzle für die qualmende Hirnrinde zwischendurch.

BEWERTUNG 80%

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Avalanche
Internet: www.thq.de
Erhältlich: 31.03.2005 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ nette Features
- ➔ 0815-Gameplay
- ➔ teils unfair
- ➔ erstickt an Konkurrenz

ALTERNATIVE

Tak und die Macht des Juju THQ
ca. 40 € Ausgabe 3/04: 76%

FAZIT

Deutlich schlechter als auf dem GameCube.

BEWERTUNG 55%

Donkey Kong King of Swing

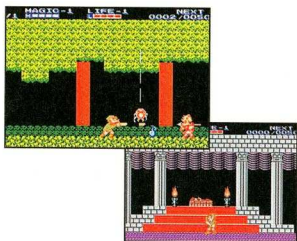
GBA



Donkey Kong ist der King of Swing, aber der GBA ist nicht der König der Ergonomie – weder der „alte“ GBA noch der SP. So innovativ die Spielidee auch sein mag – die ganze Zeit über nur die Schultertasten zu bedienen, führt irgendwann zu schmerzenden Händen. Das Level-design schwankt zwischen pfiffig, einfallslos, originell und gnadenlos unfair. Die Comic-Grafik sieht mit ihren witzigen Animationen aber ganz süß aus, auch die locker-flockige Dschungel-Musik geht ins Ohr. Neben dem Haupt-Abenteuer gibt es noch ein paar Minispiele für vier Spieler, in denen ihr um die Wette klettert oder möglichst viele Fässer zerschlägt. Der große Pluspunkt von *DK: King of Swing* ist sicher die originelle Spielidee, die Steuerung erfordert vom Spieler aber viel Geduld und starke Nerven. (SRÖ)

Zelda II: The Adv. of Link

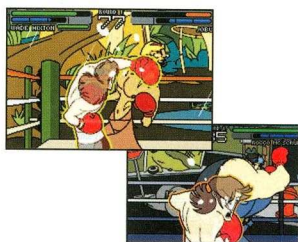
GBA



Böse Zungen nennen *Zelda II* gerne das Stiefkind der Serie. Warum? Ganz einfach: Weil ihr mit *The Adventure of Link* eine Mischung aus reinrassigem Plattform Jump'n'-Run und traditionellem, japanischen RPG vor euch habt. Deswegen. Nein, nicht gleich die Fäuste schwingen und Rachschwüre ablegen! Trotz der etwas ungewohnten Aufmachung hat der vernachlässigte Teil der Serie durchaus seine guten Seiten. Die Zufallskämpfe auf der weitläufigen Weltkarte (ja, richtig, Weltkarte) sind nicht annähernd so entnervend wie vermutet und auch die Paläste zeichnen sich durch intelligentes Design und nett gemachte Rätsel aus. Leider haben sich ein paar üble Schnitzer eingeschlichen, die vor allem die Textausgabe betreffen. Sagen wir mal so: „Krieg Kerze in Parapalast Westen“ ist nicht gerade das, was wir uns unter einer informativen Konversation vorstelle. (CS)

Wade Hixton's Counter Punch

GBA



Hey, es ist *Punch out!* Erinnert sich noch jemand an den Klassiker auf dem guten alten NES? Die Jungs haben einen guten Job hingelegt und die Atmosphäre und den Stil ganz prima eingefangen. Den armen Wade hat es in ein Provinznest namens Big Piney verschlagen, welches sich großspurig „Boxerstadt“ nennt. Da hier praktisch jeder mit Boxhandschuhen rumrennt (auch Wade! WTF?), lässt der erste Streit nicht lange auf sich warten. Wo einem in den Zwischensequenzen der liebevolle Zeichenstil und der erstaunlicherweise gelungene Humor auffällt, trümpft das Kampfgeschehen mit weichen Animationen und taktischem Vorgehen auf. Schade, dass die Spieldauer mit gerade mal acht Kämpfen geradezu lachhaft kurz ist. Trotzdem, gar nicht mal so schlecht! (CS)

GENRE-CHECKER

GSR
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ pfiffige Spielidee
- ➔ teilweise clevere Rätsel
- ➔ teilweise auch frustig
- ➔ sehr gewöhnungsbedürftig

ALTERNATIVE

Mario vs. Donkey Kong Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 1/05: 87%

FAZIT

Originelles Dschungel-Abenteuer, das manchmal an den Nerven zerrt.

BEWERTUNG 80%

GENRE-CHECKER

JNR
30%

ADV
50%

RPG
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Mix aus ADV, ACT und JNR
- ➔ Zelda-typische Rätsel und Quests
- ➔ Zelda-untypische Schreibfehler
- ➔ oft sehr verwirrende Laufwege

ALTERNATIVE

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

FAZIT

SEHR, sehr gewöhnungsbedürftiges Action-RPG-Debüt.

BEWERTUNG 69%

GENRE-CHECKER

ACT
40%

SPS
60%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: f & f publishing
Hersteller: Destination Software
Internet: www.dsiganes.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Intelligente Kämpfe
- ➔ liebevolles Design und Storyline
- ➔ gelungener Humor! Wow!!
- ➔ Acht Kämpfe! VIEL zu kurz!

ALTERNATIVE

Street Fighter Alpha 3 Ubisoft
ca. 40 € Ausgabe 1/03: 91%

FAZIT

Gutes Kloppe-Spiel mit feiner Grafik. Leider um einiges zu kurz.

BEWERTUNG 80%

Dead to Rights

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: ACT Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ab 16
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] nett erzählte Story
 [-] Gegner oft aus dem Off schießend
 [-] altbackene Technik
 [-] Ballern, Ballern, Ballern

FAZIT

Jack Slate ist hier deutlich schlechter als auf der Konsole.

BEWERTUNG 54%

R-Type III

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: ACT Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ab 6
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] akzeptable Grafik
 [-] mieser Sound
 [-] unverschämte Kollisionsabfrage
 [-] Force-Unit ist 'ne lahme Schnecke...

FAZIT

Oh mein Gott! Sie haben R-Type getötet! Ihr...!

BEWERTUNG 42%

Spongebob: Fotofieber

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Nickelodeon
 Internet: www.thq.de
 Genre: JNR Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] sehr, SEHR grenzwertige Steuerung
 [-] schwabbelige Kollisionsabfrage
 [-] ungezieltes fotografieren reicht aus
 [-] noch ein Tiefschlag für Spongebob

FAZIT

Fotos schießen, rumrühren und nix geba-
 cken kriegen. Spongebob ist auch dabei.

BEWERTUNG 39%

Monopoly

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: STG Spieler: 1-4
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] neue Regeln möglich
 [-] alle Features des Brettspiels
 [-] Schummeln nicht möglich
 [-] Brettspiele virtuell?

FAZIT

Der digitale Baulöwe verliert deutlich an Biss.

BEWERTUNG 65%

Pac-Man World

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: JNR Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] hübsche Isometrie-Grafik
 [-] ein paar nette Ideen
 [-] nervige Dudelmusik
 [-] ziemlich belanglos

FAZIT

Pseudo-3D-Hüpfer mit Pac-Man. Ganz nett.

BEWERTUNG 67%

Ms. Pac-Man: Maze Madness

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: GSK Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] immerwährendes Spielprinzip
 [-] einige neue Ideen...
 [-] ...die aber nicht ausreichen
 [-] wir können es nimmer sehen!

FAZIT

Wir erkennen die historische Leistung an,
 aber nun ist's gut.

BEWERTUNG 68%

Street Jam Basketball

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: SPS Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] farbenfroh
 [-] üble Charakteranimationen
 [-] es kommt kein gutes Spiel auf
 [-] Aktionen sehr begrenzt

FAZIT

Basketball, wie er nicht sein sollte.

BEWERTUNG 45%

Premier Manager 2004-2005

Vertrieb: f & f publishing
 Hersteller: Zoo Digital
 Internet: www.zoodigitalpublishing.com
 Genre: SIM Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] alle wichtigen Ligen
 [-] trocken
 [-] wenig Möglichkeiten
 [-] Manager auf GBA?

FAZIT

Trockener Manager mit eingeschränkten
 Möglichkeiten.

BEWERTUNG 65%

Pferd und Pony: Mein Pferdehof

Vertrieb: Digital Tainment Pool
 Hersteller: Shoebox
 Internet: www.dtp.de
 Genre: SIM Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

[-] viel Liebe zum Detail
 [-] sehr realistisch...
 [-] ...deshalb auch sehr langweilig
 [-] das eigentliche Reiten ist unter aller Sau

FAZIT

Realistisch, aber einschläfernd. Jedem das
 seine.

BEWERTUNG 67%

Spongebob: Der Film

Vertrieb: THQ
Hersteller: Heavy Iron
Internet: www.thq.de
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 45 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] maue Grafik
- [-] praktisch keine Motivation
- [-] schizophrener Levelaufbau
- [-] SCHON WIEDER das gleiche!

FAZIT

Auch Spongebob wird irgendwann mal ein gutes Spiel bekommen. Irgendwann...

BEWERTUNG 42%

Lilo & Stitch 2

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] schön bunt
- [+] abwechslungsreiches Gameplay
- [-] nicht besser als Teil 1
- [-] eher was für die Kleinen

FAZIT

Wer Teil 1 schon hat, kann die Kohle stecken lassen.

BEWERTUNG 71%

Kill.Switch

Vertrieb: f & f publishing
Hersteller: Zoo Digital
Internet: www.zoodigitalpublishing.com
Genre: RPG Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] recht anspruchsvolles Gameplay
- [+] gelungener Soundtrack
- [-] gewöhnungsbedürftige Steuerung
- [-] schlappe Gegner-KI

FAZIT

Ordentliches Gameplay mit vermurkster Technik. Schade.

BEWERTUNG 67%

Wings

Vertrieb: f & f publishing
Hersteller: Metro 3D
Internet: www.metro3d.com
Genre: EGO Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] nette 3D Darstellung
- [+] sehr motivierender Storyverlauf...
- [-] ...bis euer Spielstand plötzlich gelöscht wird
- [-] leicht schwabbelige Steuerung

FAZIT

Ordentliches Shoot 'em-Up mit terroristischer Speicherherlegung.

BEWERTUNG 70%

Final Fantasy I&II: Dawn of Souls

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Square Enix
Internet: www.nintendo.de
Genre: RPG Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] zwei Spiele, ein Preis
- [+] neue Sidequests
- [+] extra Inhalte für den GBA
- [+] zu viele Zufallskämpfe

FAZIT

Gelungenes Spiel mit hoher Langzeitmotivation.

BEWERTUNG 80%

Hamtaro: Rainbow Rescue

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Genre: ADV Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] einfach und doch umfangreich
- [+] kindgerechte technische Umsetzung
- [-] unnützer Zweispielmodus
- [-] kaum Unterschied zum Vorgänger

FAZIT

Netter Nachfolger ohne nennenswerte Überraschungen.

BEWERTUNG 64%

Die Unglaublichen

Vertrieb: THQ
Hersteller: Helixe
Internet: www.thq.de
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] entspricht der GCN-Version
- [+] freispielbare GCN-Cheats
- [-] sehr kurze Spielzeit
- [-] wenig Abwechslung

FAZIT

Unambitioniert versoffene Filmvorlage mit spürbaren Slowdowns.

BEWERTUNG 70%

Defender of the Crown

Vertrieb: f & f publishing
Hersteller: Zoo Digital
Internet: www.zoodigitalpublishing.com
Genre: STG Spieler: 1
Sprache: englisch USK: 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] Klassiker aus Amiga-Zeiten
- [+] technisch schön verbessert
- [+] interessante Zwischenaufgaben
- [+] insgesamt zu kurz

FAZIT

Solide aufbereiteter Klassiker für Freunde gepflegter Strategie.

BEWERTUNG 83%

Cosmo & Wanda: Wenn Elfen helfen

Vertrieb: THQ
Hersteller: Helixe
Internet: www.thq.com
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [+] nah an der TV-Serie
- [+] technisch höchstens Durchschnitt
- [-] zu kurz und zu leicht
- [-] eintöniges Gameplay

FAZIT

Selbst für Cosmo & Wanda-Fans nicht zu uneingeschränkt zu empfehlen.

BEWERTUNG 60%

Posthütte

Yooahoo

Tja, ihr seht schon: Auch diesmal wurde mir meine Posthütte wieder auf ein Minimum zusammengeschnitten *grummel...motz*. Aber was willst du machen, bei einem dermaßen rappenden Heft? Deswegen möchte ich mein Sparflammen-Yooahoo für eine Aussage von universeller Bedeutung benutzen: Burger King > McDonalds!

Euer Burgerfan
Onkel Tom

D S-Verhau?

Liebes N Games Team!

Erst mal ein großes Lob an euch. Ihr macht eure Sache sehr gut. Ich komme gleich zu meinem Anliegen: Habe letztes im Internet unter meinem Stamm Gamestore Games Only mal nachgesehen, was mich in Zukunft an Games erwarten wird. In der obersten Leiste der Homepage erblickte ich auch gleich die Rubriken für GBA, GCN, PSX, PS2 und der PSP. Nanü? Fehlte da nicht einer? Neugierig wählte ich die Nummer des Stores und der Chef des Teams meldete sich auch gleich. Ich habe ihn gefragt wieso keine DS Rubrik vorhanden sei. Darauf er: "Der GBDS ist der volle Verhau, der Screen ist unscharf, die Steuerung unpräzise. PSP und DS sind 1000 und eins. Ein schlechterer N64!" Ich habe ihm vorerst nicht so glauben wollen. Seiner Aussage nach folgten aber auf 30 PSP Imports nur 3 des DS. Da ich schon sehr oft beim genannten Versand bestellt habe, denke ich, dass da schon was dran sein wird. Die sind selbst Zocker und wissen was Sache ist, oder etwa nicht?

Grüße aus Österreich,
Non_ID

Onkel Tom: Also, mich wundert eher, dass da die Xbox fehlt in der Liste, sehr viele Anbieter verzichten lieber auf sämtliche tragbare Systeme :). Wurscht! Wenn's um Handhelds geht, kann ich immer nur sagen: Selbst ist der Mann. Geh und teste das Teil. So manch ein Zocker stört sich ganz einfach an der Qualität der Bildschirme, während der Rest der Meute an der Optikpracht nix aussetzen hat. Anno dazumal hab ich mich mit meinem heiß geliebten Uralt-G8 immer unter drei Lampen zu 'ner Runde *Mystic Quest* verabschiedet. Mir hat das aber nüscht ausgemacht. Find's selbst raus, nur du kennst deine Ansprüche. Da der DS von Haus aus über Bildschirm-Hintergrundbeleuchtung verfügt, solltest du schon klarkommen. Wir finden ihn jedenfalls klasse!

1 00% Zelda

Mojens Tommyboy!

Ich hab mir mal ein paar andere Zeitschriften gekauft, die sich ebenfalls auf Nintendos Spieleplattformen spezialisiert haben, und verglichen, um herauszufinden, warum mir euer Mag so gut gefällt. Erst mal muss man einfach sagen, dass euer Mag eindeutig das persönlichste überhaupt ist, und das nicht zuletzt wegen der genialen Posthütte *also Chefmartin mehr Posthütte*. Natürlich seid ihr auch das informativste Mag, das einem Leser nur unter die Nägel geraten kann. Euer Newsflash zu Beginn jeder Zeitschrift ist einfach unschlagbar. Jetzt muss ich auch noch meinen Senf zur Posthütte der letzten Ausgabe beitragen. Erst mal der Yoohookasten. DER WAR VIEL ZU KLEIN *Also Chefmartin diesmal wird der gefälligst ein bisschen größer* (oder auch nicht! Anm. v. Onkel Tom).

1 Der Meinung von Bones, dass du die gesamte Redaktion entführt hast und so weiter, pflichte ich voll bei.

2 Zum Brief von Jan habe ich eine Frage. Er wollte wissen, ob der GC eurer Meinung nach schon voll ausgelastet ist. Du hast darauf geantwortet, dass wir ungefähr bei 80 % angekommen sind. Bist du der Meinung, dass das neue *Zelda* es schafft, den Cube zu 100% oder zumindest annähernd 100% auszulasten?

3 Im Brief des Monats der letzten Ausgabe ging es um das Userinterface der Zukunft. Wie denkst du wird das Userinterface der Revolution wohl aussehen und wie wird es funktionieren? Und wie wird die Revolution an sich wohl aussehen?

4 Zur Verbesserung eures Mags hab ich noch eine kleine Idee. Wie wär's, wenn ihr mal ein kleines Preisausschreiben macht, in dem Leser ihre eigenen Spieltests einsenden und der beste auf zwei oder zumindest einer Seite abgedruckt wird?

So das war der Quark den ich dazu beisteuern hatte. Lass es dir gut gehen und dich vom Chefmartin nicht unterkriegen. Greetz,

Sebastian

Onkel Tom: Ja, Chefmartin! Da guckste, gell? Sebastian hat's gesagt, also hopp hopp... hmm... angesichts der Tatsache, dass auch diese Posthütte wieder nur auf magere zwei Seiten kommt, kannst du eindeutig sehen, wer hier in Bochum die Hosen anhat *sob*. Egal, immerhin isses ja für 'nen guten Zweck, fettes Heft!

1 Ich bin unschuldig UND harmlos. Das kannst du an meinem rosa Game Boy erkennen.

2 Ob "Das neue *Zelda*(tm)" den Cube wirklich auf 100% Leistung bringt, kann ich so noch nicht sagen. Ich kann's mir aber kaum vorstellen. 95% jedoch? Das könnte sein. Denn mit dem krassen Stilwechsel von Cel Shading zu realistisch steht Nintendo nun in der Bringschuld. Immerhin müssen die Jungs und Mädels beweisen, dass sie es immer noch drauf haben. Vor allem, weil Millionen von HyperLINKs da draußen jetzt natürlich himmelhohe Erwartungen haben. Also, abwarten und blaue Tränke zischen!

3 Na, das ist doch wohl ganz klar! Hirnrindenscanner & Nerven-Interface! Perfekte virtuelle Realität im Kleinhirn! Da käme doch *Resident Evil* klasse rüber :)!

4 Uhm... du kennst aber schon unsere Lesertests, oder? Größere Tests von Lesern scheitern vor allem an der nötigen Planung, den fehlenden Pressequellen und dem nicht vorhandenen Equipment um eigene, drucktechnisch verwertbare Screenshots zu machen.

R areware

Hallo Onkelchen!?!

Bitte beantwortet mir trotzdem diese Frage. Wird es ein neues *Didi Kong Racing*-Spiel irgendwann geben oder ist das durch den Verkauf von Rare nicht möglich? Ich habe den GCN und spiele trotzdem mit dem 64er wegen dem Spiel (ich will's endlich durchspielen). Und außerdem wollte ich fragen, wieso dauert es soooooo lange bis ihr endlich wieder ein neues Mag rausbringt?

P.S.: Ihr seid so wie Die Fantastischen Vier. Ihr braucht lange für was Neues, aber dafür wird es nachher umso besser.

P.P.S.: Onkel Tom, ich versuche schon soo oft in die N-Games zu kommen, doch leider schaffe ich es nie, deshalb möchte ich dich bitten, mich

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

E-Mail
posthuetten@bristein.com

dieses mal aus den eine Millionen Anderen zu wählen. Denn die Antwort interessiert mich sehr.
Mfg (mit freundlichen grüßen),
Dominik P.

Onkel Tom: Das kannst du getrost abhaken! Microsoft würde Rare ganz übel auf die Finger klopfen, wenn sie als Haus-Developer für die Konkurrenz entwickeln würden. Einzig GBA- und DS-Games sind da noch halbwegs drin. Und das wohl auch nur, weil Mr. Gates & Co. noch kein portables System auf dem Markt haben. Das heißt nun aber nicht, dass es nie wieder ein Pavian-Rennspiel auf GCN-Disc gepresst geben wird. Nur den Namen Rare wirst du vergeblich suchen. Immerhin konnte ich dir aber mit deinem anderen Problem helfen. Also woot light, immerhin! Ach, und was neue Projekte angeht... hast du ein Handy? Ja? Zockst du da auch gern mal ein Spielchen drauf? Dann solltest du die nächste Zeit genau aufpassen. Wir haben da einiges vor!

Spielebörse

Gott zum Gruße, Onkel Tom!

Ich muss mir ständig anhören, wie wenig Spiele monatlich auf dem Markt erscheinen. "Nur drei Games im Januar für den Cube", heißt es da. Aber Himmel, die Spiele, die monatlich auf den Markt kommen, reichen doch vollkommen aus! Ich meine, etwa monatlich kommt dafür aber auch ein Geniestreich von einem Game auf den Markt. Das heißt für den Zocker, dass er monatlich ca. 60? ausgehen soll? Wer kann das denn bisschen auf Dauer machen? Besonders den Jugendlichen dürfte dies ja wohl ein Ding der Unmöglichkeit sein! Dazu kommen dann Monate, an denen gleich mehrere atemberaubende Spiele die Regale in den Läden zieren. Ich weiß ja nicht wie es anderen Zockergenossen geht, aber ich hab keine Ahnung, wo ich das Geld für die kommenden Monate hernehmen soll. Ende Februar fing es ja schon mit *Mario Power Tennis* an...und dann kommt er, der Monat, der Krater von utopischen Ausmaßen in unser aller Gelbeuteln reißen wird, der März. *TimeSplitters: Future Perfect*, *Mario Party 6*, *Resident Evil 4* und vor allen Dingen der DS mit einer Flut von Games! Ich kann gleich anfangen mir 'ne Arche zu bauen, um in dieser gigantischen Welle nicht unterzugehen. Ich denke, von Spielarmut kann da kaum die Rede sein. Außerdem wage ich es zu behaupten, dass etliche Zocker noch andere Konsolen besitzen, die freilich auch versorgt werden wollen. Wie gesagt, ein wirklich gutes Game pro Monat ist mehr als genug, denn mehr kann sich sowieso der Durchschnitts-Zocker nicht leisten und schließlich haben wir auch nicht jeden Tag Weihnachten. Ich für meinen Teil freue mich schon richtig auf das berühmte berühmte Sommerloch, denn da kann ich dann die Spiele

der letzten Monate nachkaufen... Der Fan schlechthin,

Patrick Sachnik

Onkel Tom: Ja, haste schon recht. Die Geldbeutel sind ein wenig schmal momentan, da muss unsereins Zockfetischist schon auf Style beim Einkauf achten. An mangelnder Spielqualität für unseren Würfel gibt es nix

auszusetzen. Es ist halt nur so, dass nicht jeder was mit dem jeweiligen Genre anfangen kann. Was nützt dir der schärfste Resi-Teil, wenn du beim Anblick von Blut das kalte Kot*** bekommst? Wie ein gewisser Posthütten-onkel, zum Beispiel -. Aber auf *Mario Party 6* freue ich mich schon. Seit ich zehn Lense alt war wollte ich Mario schon immer "HÜPFI!" entgegenbrüllen.

Brief des Monats

H Poesie!

Moin Onkelchen,

da ja in diesem Jahr das neue Real-Zeldaspiel für den Gamecube erscheint, habe ich ein Gedicht über die Legende von Zelda gedichtet:

HELDENTATEN

Ein Junge, dessen Grinsen froh
Dessen Augen glänzen so
Wie Sterne, die nur nächtlich glüh'n
Und wie im Frühjahr die Blumen blüh'n

Er war noch jung, als man ihn rief
Er dem Schicksal entgegen lief
Und sein Grinsen jäh erstarb
Als er den grünen Stein erwarb

Von den Göttern zum Helden erkoren
Hatte er den Sieg geschworen
Er ging, die Welt zu seh'n
Und sah sich doch selbst im Regen steh'n

Er traf auf sie im Garten
Sie schien auf ihn zu warten
Und war auf seiner Seite
Auf dass ihr Traum ihn leite

Zwei Heldentaten kamen noch
Er war gebeugt unter dem Joch
Sein Körper war nicht mehr der Alte
Und er den Gürtel lock'rer schnallte

Denn er war nicht mehr ein Kind
Die Jugend war verweht im Wind
Die Miene hart, den Blick so kalt
Und er die Hand um den Schwertgriff kralte

Des Landes Schicksal in der Hand
Hat er ihn doch als Freund erkannt
Der Mann, der so schön die Harfe streicht
Und dem Held die Rechte reicht

Zu viele Schmerzen musst er leiden
Und von vielen Freunden scheiden
Doch hat er Eine an der Seite
Die Kleine, Weiße und Gescheite

Zum Greifen nah war nun die Schlacht
Die den Held zum Helden macht
Er hat Hoffnung, doch nicht viel
Sein Leben steht doch auf dem Spiel

Hier steht er nun, mit Schwert und Schild
Der Blick entschlossen, fest und wild
Er muss siegen, um jeden Preis
Er hört die Stimmen der Götter leis'

Sie sprechen ihm Mut zu, Mut für den Kampf
Des Helden Hände sind wie im Krampf
Sie Sprechen ihm Mut zu, Mut für's Leben
Es kann nur einen als Sieger geben

Doch er hat Kraft, viel mehr als er
Doch Angst hat er nun keine mehr
Er hat Kraft, doch er hat Mut
Wird letztlich doch noch alles gut?

Und sie, mit ihrer Weisheit
Hat das Land dann mitbefreit
Der Junge löst den Griff vom Schwert
Und nun nach Hause wiederkehrt

Mit Schwert und Flöte in den Händen
Schreibt man um ihn oft Legenden
Dies ist das Ende der Jahre voll Leid
Danket ihm, dem Herrn der Zeit!

Daran habe ich wahrscheinlich 8 Bleistifte,
beim Vorschreiben, zerkaut, ich hoffe euch
gefällt's.

Euer Fan von 1997,
Wilco B.

Onkel Tom: Hach, da geht mir das Herzteil auf! Link würde dir auf die Schulter klopfen und Zelda an deinen Backen hängen, wenn sie dieses Reimwerk selbst begutachten könnten. Da die beiden Kollegen momentan aber beschäftigt sind (Prinzessinnen jagen und Drachen retten oder so ähnlich) setze ich als deren Vertreter dein Gedicht schon mal als Brief des Monats ein. Das ist doch auch was wert, oder?

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 ▶

S econd Sight

GCN

Neben vielen Action-Einlagen kommen auch Adventure-Elemente zum Tragen. Doch statt knackige Texträtsel zu lösen, müsst ihr euch ständig Gedanken über den Umgang mit euren PSI-Fähigkeiten machen. Technisch ordentlich, ist *Second Sight* ein tolles Spiel geworden, kleine Schwächen gibt es nur beim Stealth.



Meiner Meinung nach habt ihr bei eurer *Second Sight*-Wertung deutlich zu hoch gegriffen. Die komische Grafik nervt und die misslungene Steuerung lässt häufig Frust aufkommen. Einige von den schwebenden Objekten sind ja mal gar nicht in den Griff zu kriegen. Fazit: Gute Ideen, mittelmäßiges Spiel.

Björn Seum Ausgabe 6/04, 85 %

Murad Keteper Gelsenkirchen, 69 %

G oldeneye

GCN

Leider reagiert die Steuerung etwas zeitverzögert und grobmotorisch. Auch haben uns einige Schnitzer im Leveldesign gestört. Dafür geht *Goldeneye* bei der Waffenauswahl richtig in die Offensive, die Grafik sieht gut aus und der Soundtrack pusht die Stimmung ohne Ende.



OK, Rare konnte es besser, aber das ist nun mal Geschichte. Trotzdem ist auch EAs *Goldeneye* grafisch und vom Sound her einfach Spitze, beim Spielen kommt das Dualwaffensystem sehr geil. Außerdem ist es cool, mal als Böser die Welt aufzumischen. Ganz klarer Hitkandidat!

Björn Seum Ausgabe 1/05, 77 %

Sven Bernecke Berlin, 90%

B illy hatcher & the Giant Egg

GCN

Billy Hatcher bringt zwar frischen Wind und neue Ideen ins Genre, stellt aber nicht die große Revolution dar. Mit der Zeit fallen einem immer mehr Schwächen und vor allem die sich ständig wiederholenden Spielmechaniken auf. Auch die Langzeitmotivation könnte höher sein.



Sega hat's einfach drauf! *Billy Hatcher* ist verrückter als *Crazy Taxi* und ideal für den kurzen Spielspaß zwischendurch. Dass es das Spiel nur für den GameCube zu kaufen gibt und inzwischen auch für die ganz kleine Mark (äh, den Euro), macht *BH & TGE* fast schon zum Pflichtkauf. Sega rulez!

Stefan Schröder Ausgabe 12/03, 75%

Tom Bauder Hagen, 88%

D er Polarexpress

GCN

Wir sehen nix von Zockerleidenschaft, sondern lediglich eine farblose Ansammlung von Jump'n'Run, leichtem Adventure, belangloser Geschicklichkeit und flachsten Rätseln. Dazu hapert es an der technischen Umsetzung (Effekte und Sprachausgabe tun schon fast körperlich weh), und das Ganze ist auch noch zu kurz.



Als Mutter muss ich euch mal kritisieren: Gerade Kinderspiele kommen in der N-Games immer zu schlecht weg. Wenn z.B. mein Sohn einen Film im Kino gesehen hat und dann zuhause selbst ein bisschen darin mitspielen will, erwartet er einfach kein technisches Meisterwerk. Mit dem *Polarexpress* hat Marcel jedenfalls richtig Spaß gehabt.

Benjamin Kegel Ausgabe 1/05, 42%

Dörthe Müller-Sieb Hannover, 80%



resident evil™

Note 1 - „Wer diesen spielgewordenen (Alb-)Traum nicht kauft, hat keinen Mumm, keine Ahnung - oder gleich beides!“ (Videogames Aktuell 03/05)

94% - „Das bis dato beste GameCube-Spiel überhaupt.“ (GamePro 04/05)

95% - „Ein opulentes Meisterwerk, das das Maximum aus dem GameCube herauskitzelt. Einfach genial!“ (X-Zone 03/05)



Auch als Resident Evil 4 Limited Edition Pak mit speziellem Nintendo GameCube erhältlich.

Die Vergangenheit lässt einen niemals los

Leon S. Kennedy hatte die Vergangenheit längst hinter sich gelassen ...
Vor sechs Jahren überlebte er die Ereignisse in Raccoon City.

Jetzt wird er als Agent der Regierung in ein abgelegenes Dorf nach Europa geschickt.

Ignoranz schützt nicht vor den Dörkewölfen.

Die Tochter des Präsidenten wurde
- entführt

Thunde Albäume hören niemals auf

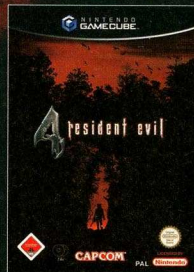


JETZT ERST ERLEBST DU, WAS ANGST IST!

CAPCOM
res-evil.com/vr4

**NINTENDO
GAMECUBE**

EXKLUSIV FÜR NINTENDO GAMECUBE
Ab 18. März im Handel



ZUBEHÖR IM TEST

Metal Case

Bei Handhelds gehören Taschen zu den sinnvollsten Zubehörprodukten, denn schließlich will man sein neues Spielzeug gut vor äußeren Einflüssen schützen. Das Metal Case ist aber schon keine Tasche mehr, sondern eine wahre Schatztruhe. Im Inneren findet zwar nur ein einzelner DS Platz, die Box selbst ist aber äußerst robust und stabil. Okay, Fußball spielen sollte man damit jetzt nicht (ist kein Panzerschrank, auch wenn's so aussieht), aber man muss auch nicht in Panik ausbrechen,

wenn einem das Teil mal vom Tisch fällt. Wirkt vielleicht etwas klobig, aber da der DS von sich aus nicht unbedingt das Hosentaschenggerät ist, fällt das nicht weiter ins Gewicht.


DS
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	14,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Metal Zip Case

Eine Art "Light"-Variante – längst nicht so robust wie das "echte" Metal Case, dafür aber mit Reißverschluss und ein paar Innenfächer versehen. Hier können neben der Konsole an sich zusätzlich zwei GBA-Spiele, zwei DS-Spiele und ein Ersatzakku untergebracht werden. Sogar ein Fach für einen kleinen Schraubendreher ist dabei, um den Akku-Deckel öffnen zu können. Wem das Metal Case zu hart, klobig, unflexibel oder sonst irgendwie unangenehm ist, findet hier eine gleich teure, aber nicht weniger schicke und

praktische Alternative. Beide Metal Cases kommen übrigens mit zwei verschiedenen langen Trageschlaufen daher, die sowohl am Case als auch am DS selbst angebracht werden können.


DS
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	14,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Home Charger Station

Da der DS mit Akku läuft, ist eine Ladestation nahe liegend. Das kennen wir ja bereits vom GBA SP und solche Geräte werden wir sicher auch von anderen Herstellern noch öfter zu sehen bekommen. Die sind praktisch und sehen schick aus. Die Stromversorgung erfolgt über das Standard-Ladekabel des



DS bzw. GBA SP. Ein solches Kabel liegt dieser Power Charger Station allerdings nicht bei – Hersteller Madrics geht davon aus, dass sowieso jeder DS-Besitzer auch ein Ladekabel hat, wodurch man sowohl auf Hersteller- als auch auf Kundenseite Kosten sparen kann. Vernünftige Entscheidung. Der Auswurfmechanismus ist allerdings etwas unnütz, da der DS zu fest sitzt und

man die Station zum Rausnehmen ohnehin festhalten muss.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	12,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:
DS

18 in 1 Starter Pack

Da hat man wohl jede Spielehülle einzeln gezählt. Neben eben diesen Hüllen für GBA- und DS-Spiele umfasst das Pack einen Autoadapter (kennt man ja vom GBA SP), einen Satz Ohrörer mit automatischer Aufwicklung (wie bei diesen Haushalts-Maßbändern), ein USB-Ladekabel mit ebensolcher Aufwickelmechanik, zwei Schutzfolien für die beiden Screens (samt Mikrofaser Tuch und "Schieber", um Luftblasen wegzudrücken), zwei Tragebänder und zwei

Ersatzstifte, die sich dank Teleskopfunktion um ein paar Zentimeter verlängern lassen! In einer limitierten Auflage enthält das Starter Pack das oben erwähnte Metal Zip Case. Die folgenden Packs werden hingegen den Travel Bag (siehe nächster Abschnitt) beinhalten. Einige der ent-

haltenen Produkte sind auch einzeln erhältlich.


DS

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	24,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Travel Bag

DS

Zwar kommt diese Tasche zum Release des Nintendo DS, ist aber nicht speziell für den DS bestimmt. Wo die Innenfächer bei den beiden Metal Cases genau auf den DS zugeschnitten sind, ist der Travel Bag universeller einsetzbar und kann z.B. auch zum Verstauen von GBA, PDA, Handy oder gar PSP dienen. Dementsprechend ist die Tasche auch in vier verschiedenen optischen Designs erhältlich (schwarz, weiß, blau, camouflagel). In den inneren Netztaschen lässt sich dann das allgemeine Zubehör verstauen: Kopfhörer, Ersatzakkus, Spiele – was man halt so braucht. An der Verarbeitung gibt es nichts zu

bemängeln, das Material ist strapazierfähig und alle Elemente sind fest miteinander vernäht. Ein Satz Tragegurte runden den guten Gesamteindruck ab.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	8,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Mini Pad

GCN

Wo Mini Pad draufsteht, ist auch ein Mini Pad drin. Also, dieses Ding ist nun wirklich sehr klein. Und zwar nicht nur von der Bauform her, sondern auch die einzelnen Elemente an sich. Zum Vergleich: Der B-Knopf ist nur geringfügig größer als der Start-Button beim Standard-Controller. Ansonsten gibt es wenig



zu mosern, von den üblichen Mängeln mal abgesehen: Die Schultertasten laufen nicht ganz glatt und das Steuer"kreuz"... na ja, Schwamm drüber. Der Rest geht aber völlig in Ordnung: Starker, ruhiger Vibrationsmotor, einwandfreie Joysticks und Buttons, alles primstens. Nur halt für mittlere bis

große Hände zu unhandlich – dieser Controller gehört ausschließlich in Kinderhände!

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Preis:	14,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

XGA / VGA Box Pro

GCN

Mit dieser Box lassen sich nicht nur Konsolen (oder andere Videoausgabegeräte) an einen PC-Monitor anschließen, ihr könnt sogar Fernsehen damit empfangen – mit Fernbedienung, aber leider nur analog. Die Bildqualität ist dabei recht ordentlich, aber man sollte keine Wunder erwarten: Aus einem "normalen" Videosignal lässt sich nun mal keine gestochenen scharfe XGA-Qualität zaubern. Beeindruckend ist der Funktionsumfang: Neben

Unmengen an Einstellungen für die Bildqualität und den TV-Tuner (und sogar einem Sokoban-Spiel) gibt es die Möglichkeit einer Bild-in-Bild-Darstellung: Während man am PC arbeitet wird in einem kleinen Fenster das angeschlossene Videosignal (Konsole, TV etc.) angezeigt. Dies funktioniert allerdings nur bis zu einer maximalen Auflösung von 1024x768 bei 75 Hz.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	99,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Multi Media Box

GCN

Von den "inneren" Werten her quasi das gleiche Gerät wie die XGA / VGA Box Pro, nur zusätzlich mit einer 2.1-Soundanlage ausgestattet. Der einzige Unterschied bei den Video-Komponenten liegt in der fehlenden SECAM-Unterstützung. Da diese Fernsehnorm aber nur in Frankreich verwendet wird, ist das für uns kein Problem. Die Soundanlage sieht zumindest witzig aus: Einen



nach oben abstrahlenden Subwoofer in Raketenform sieht man nicht alle Tage. Die Soundqualität entspricht dem, was man in diesem Preissegment erwarten kann. Zwar ist das Ding gut laut, irgendwann stößt es aber an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit und produziert

wirklich nur noch Krach. Dafür kostet es aber auch nur zehn Euro mehr als das Gerät ohne Sound.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Preis:	109,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

► 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 € (jeweils einschl. MwSt. und Versand). Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes, 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

Vertrieb, Versand und Verwaltung der Abonnements erfolgen über die BriStein Verlag GmbH, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum, gesetzlich vertreten durch den Geschäftsführer Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Herausgeber der N-Games und Vertragspartner der Abonnenten ist die MediaPro BV, Kuipersdijk 194-196, 7512 CM Enschede, Niederlande, ebenfalls vertreten durch Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Ein Widerrufsrecht besteht nicht. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

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

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

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

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Land:

Unterschrift:

Leser werben Leser

Die N-Games im Abo: pünktliche Lieferung, keine Versandkosten, keine verpasste Ausgabe mehr! Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du diese großartige Vermittlungsprämie einstreichen:

Einfach den **Coupon ausfüllen** und einsenden an:

**BriStein Verlag GmbH
 Kantstr. 5-13
 44867 Bochum**



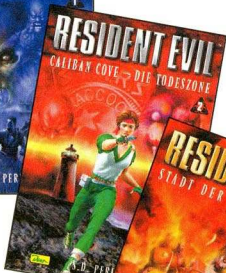
▲ 4 Gamers 8 MB Memory Card



▲ 4 Gamers Soft Touch Controller



► Nintendo GameCube Tasche NGC 21



ODER

Resident Evil Buchpaket
 Band 1-3 der legendären Buchreihe als Paperback-Paket.

Advance #3

3 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash XS, ET & 34 Tests, dazu haufenweise Cheats und vieles mehr!

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

Advance #4

3 Lösungen: Turko, Spider-Man, Lilo & Stich, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr!

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

Advance #5

3 Lösungen: HK: Die zwei Türme, Spyro: Season of Fire, Tom Raider, Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr!

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

GameCube Lsg #1

Komplett gelöst: Mario Sunshine, Platoon, Resident Evil, 007: Kreuzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race.

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

GameCube Lsg #2

Komplett gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Turko, Tony Hawk 4, Harry Potter 2, 007: NightFire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2.

★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)

GameCube Jahrbuch 02

Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN-Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & haufenweise Zubehör & Spiele- und Service-Index.

★ nur € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)

Ausgabe 01/2003

2 Lösungen: Harry Potter: Die Kammer des Schreckens, Time Splitters 2.

★ Mit riesigem Posterkalender

Ausgabe 02/2003

3 Lösungen: Metal of Honor: Frontline, Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007: Nightfire.

★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 03/2003

Lösung: Legacy of Kain: Blood Omen 2.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 06/2003

3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Waker, Teil 2.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 07-08/2003

3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 09/2003

2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Mario World.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 10/2003

3 Lösungen: PN:03, Soul Calibur 2.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 11/2003

Lösung: Soul Calibur 2, Teil 2.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 12/2003

Lösung: XIII.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter & Games Kalender 2004

Ausgabe 01/2004

Lösung: True Crime: Streets of LA.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

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-Pokedex.

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

Ausgabe 06/2004

Lösung: Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Die besten GameCube-Cheats
★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 06/2004

100% HINWEISE 4,90 €

METROID PRIME 2
100% HINWEISE
GOLDENEYE ROGUE AGENT
SPIRO A HERO'S TAIL
PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN
SUPER SP

Lösung: Metroid Prime 2
Plus: 148 Seiten Nintendo Jahrbuch
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

☐ N-Games 01/05

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 041 640 24). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschte(n) Ausgabe(n) angeben. (IBAN: DE 90 041 640 240 132 964 101; (BIC: GENODE33GRN)
- Preise für N-Games/bigN: € 3,50, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 pro Heft, ab Ausgabe 06/04 € 4,90 jeweils zzgl. € 1,- P/V (Ausland € 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!

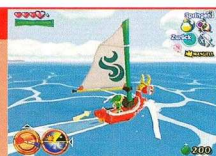
ACTION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Resident Evil 4	1	2/05	97%	Amazon: 59,95 €
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	6/03	94%	Media Markt: n.v.
3. Prince of Persia: Warrior Within	1	1/05	93%	Video & Game: 49,95 €



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. The Legend of Zelda: Four Swords Adv.	1-4	2/05	90%	Video & Game: 28,90 €



BEAT'EM UP

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Smash Bros. Melee	1-4	6/02	94%	Amazon: 27,99 €
2. Soul Calibur 2	1-2	10/03	88%	Media Markt: 29,99 €
3. Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	4/02	82%	Video & Game: 29,00 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Metroid Prime 2: Echoes	1	4/03	97%	Amazon: 54,99 €
2. Metroid Prime	1-4	1/05	93%	Media Markt: 59,99 €
3. XIII	1-4	12/03	92%	Video & Game: 54,95 €



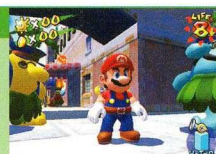
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Monkey Ball 2	1-4	3/02	89%	Amazon: n.v.
2. Donkey Konga	1-4	6/04	85%	Media Markt: 59,99 €
3. Mario Party 6	1-4	2/05	79%	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. Donkey Kong Jungle Beat	1	2/05	84%	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:	59,99 €
Video & Game:	39,00 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Paper Mario: Legende vom Äonentor	1	1/05	92%
2. Tales of Symphonia	1-4	1/05	88%
3. Pokémon Colosseum	1-4	4/04	88%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	48,99 €
Media Markt:	49,99 €
Video & Game:	49,95 €



SIMULATION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Harvest Moon: A Wonderful Life	1	3/04	89%
2. Urbz: Sims in the City	1-2	1/05	88%
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. NBA Street V3	1-4	2/05	88%
2. Mario Power Tennis	1-4	2/05	86%
3. Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	4/04	83%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	59,95 €
Media Markt:	n.v.
Video & Game:	57,95 €



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:	54,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Resident Evil 4	1	2/05	97%	Amazon: 59,95 €
2. Metroid Prime 2	1-4	1/05	93%	Media Markt: n.v.
3. Starfox Adventures	1	12/02	87%	Video&Game: 49,95 €

SOUND

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Eternal Darkness	1	9/02	88%	Amazon: 54,99 €
2. Resident Evil 4	1	2/05	97%	Media Markt: 29,99 €
3. Metroid Prime	1	4/03	97%	Video&Game: 19,95 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Zelda: Four Swords	1-4	2/05	90%	Amazon: 49,00 €
2. MK: Double Dash!!	1-4	11/03	94%	Media Markt: 59,99 €
3. Donkey Konga	1-4	6/04	85%	Video&Game: 52,95 €

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

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...	
1080° Avalanche	1-4	SPS	12/03	85%	Nintendo mal anders: realistisch und schnell.	
18 Wheeler American Pro Truck	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschweigt und furchtbar öde - Finger weg!	
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.	
Aggressive Inline	1-2	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk.	
All-Star Baseball 2002*	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher KI.	
All-Star Baseball 2003*	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.	
All-Star Baseball 2004*	1-4	SPS	4/03	81%	Etwas besser als der Vorgänger.	
Animal Crossing	1-4	RPG	6/04	85%	Innovativ aber zweifelhaft präsentiert.	
Animal Leader*	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.	
Anschlag.Der	1	ACT	12/02	66%	Entweder zu leicht oder unfair.	
Aquaman: Battle for Atlantis*	1	ACT	11/03	19%	Kein Spiel erkennbar.	
Army Men Air Combat: Elite Missions*	1-2	ACT	6/03	28%	Bloß kein Geld für sowas ausgeblut.	
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	5/04	68%	Ganz lustig aber wenig anspruchsvoll.	
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasant und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!	
Auto Modellista*	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins Klo.	
Backyard Football*	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.	
Bad Boys 2	1	ACT	1/05	78%	Hart, ehrlich und intensiv.	
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.	
Barbarian	1-4	BEU	12/03	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.	
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.	
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.	
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.	
Battle Houshin	1	RPG	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.	
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel auf Mehrspieler ausgerichtet.	
Beyblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.	
Beyond Good & Evil	1	ACT	3/04	90%	Knallunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.	
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.	
Big Mutha Truckers*	1-2	RSP	10/03	75%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.	
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	63%	Verückte Eierhatz mit spielerischen Macken.	
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kamera Problemen.	
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Bockspiel ohne jeden Tiefgang.	
BloodRayne*	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.	
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.	
Blowout*	1	ACT	4/03	65%	Mittlerprächtiges Ballerspiel. Nichts, was man wirklich braucht.	
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traumtaufe reicht es leider nicht.	
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.	
Bombberman Jetters*	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!	
Buffy: Chaos Bleeds	1-4	ACT	11/03	82%	Buffy, wie sie liebt, lebt und Knochen bricht.	
Burnout	1-2	RSP	8/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.	
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!	
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom*	1-4	BEU	10/03	23%	AAargh! (Redakteur beging Suppekku)	
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	RSP	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.	
Carmen Sandiego	1	JNR	4/04	51%	Wer smart ist, spart das Geld.	
Conflict: Desert Storm	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.	
Conflict: Desert Storm II	1	JNR	5/03	36%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!	
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ordentliches Spiel.	
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	12/03	82%	Grafik ist nicht alles - der Inhalt fehlt.	
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Klopp- und Comicfans haben ihre Freude.	
Cubivore*	1	RPG	1/03	69%	Ordentlicher Taktik-Shooter mit Realismus-Bonus.	
Custom Robo: Battle Revolution *	1-4	SPS	5/04	71%	Gelungener Taktik-Shooter mit dümmlicher KI.	
Dakar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Grafisch maßige Umsetzung eines tollen Spiels.	
Darkened Sky*	1	ACT	4/03	63%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.	
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.	
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Darwin mal anders.	
Dead to Rights*	1	ACT	12/03	80%	Update des N64-Klassikers ohne neue Reize.	
Def Jam: Fight for New York	1-2	BEU	6/04	87%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.	
Def Jam Vengeance	1-4	BEU	5/03	85%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.	
Defender	1-2	ACT	3/03	71%	Rasanten Snowboardvergnügen mit Handlung.	
Die Hard: Vendetta	1	RPG	12/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.	
Dinotopia: The Sunset Odyssey*	1	ACT	11/03	47%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.	
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Spielerisch spaßig und verdammt cool.	
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Auch Prügelfans dürfen zugreifen.	
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.	
Disney's Tricky Mickey	1	GSK	3/04	23%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.	
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.	
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	70%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.	
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.	
Digimon Rumble Arena 2	1-4	BEU	1/85	63%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.	
Donald Duck: Phantomias	1	JNR	12/02	74%	Ein Spiel in permanenter Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum!	
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.	
Donkey Konga	1-4	GSK	6/04	82%	Unrealistisches buntes Fansportspiel.	
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Mielenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!	
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	12/03	74%	Es ist ein Phänomen, auf der Konsole aber nur ein Fanprodukt.	
Dragon's Lair 3D SE	1	RPG	4/03	70%	Für jüngere Spieler ein Hit.	
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.	
Drome Racers	1-2	RSP	10/03	74%	Trommelspaß mit kultigem Controller und guter Songsauswahl.	
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.	
Ego Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Für Fans die Erfüllung, für andere OK.	
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	Auch ein Ritter wird mal älter.	
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.	
ESPN MLS ExtraTime 2002*	1-2	SPS	6/02	70%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.	
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Dagegen war der Film um Längen besser.	
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.	
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	So machen Filmversufungen Spaß. Mehr davon!	
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.	
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Der Import lohnt sich nicht!	
FT 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Horrorcocktail mit Gänsehautgarantie.	
					Eher Stagnation als Evolution.	
					Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.	
					Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.	
					Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!	
					Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.	

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

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX	1-4	RSP	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Fairly Odd Parents*	1	JNR	1/04	39%	Warum foltern Entwickler kleine Kinder mit solchen Spielen?
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
FIFA Football 2003	1-4	ADP	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2005	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Detailliertes FIFA 2004 mit Aktualitätsbonus.
FIFA Soccer 2002*	1-4	SPS	1/02	86%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
Final Fantasy: Crystal Chronicles	1-4	RPG	3/04	87%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Zu lineares Heli-Kopter-Action-Spiel.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Ganz okay für einen Fun-Flayer.
Freekstyle	1-2	SPS	11/02	84%	Tolles Actionspiel mit einer Biese Taktik.
Freestyle Metal X*	1-4	RSP	2/04	70%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Frogger's Adventure: The Rescue*	1-4	GSK	1/04	54%	Ordentlicher Motorsport-Racer – und das war's.
Frogger Beyond	1	GSK	6/03	65%	Für Fans unter Umständen einen Blick wert. Vielleicht.
Future Tactics: The Uprising	1-2	STG	1/05	70%	Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	RPG	10/02	59%	Für Einsteiger ins Strategie-RPG-Genre einen Blick wert.
Gladius	1	RPG	12/03	88%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Go! Go! Hypergrind*	1-2	SPS	1/04	74%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts.
Goblin Commander: Unleash the Horde	1-2	STG	4/04	80%	Trotz Skatefans mit Hang zu derbem Humor.
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	So muss Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen!
Goldeneye: Rogue Agent	1-8	BGO	1/05	77%	Prügelspaß mit B-Movie Flair.
Gothica Force	1-4	RSP	2/04	67%	Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze begnügen.
Groove Adventure Rave*	1-4	BEU	7/02	79%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Grooverider: Slot Car Thunder*	1-4	RSP	4/04	64%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Große Haie – kleine Fische	1	ACT	1/05	70%	Höchstwertung für die Kurf, Griff ins Klo bei der Pflicht.
Harry Potter & der Gefangen von Askaban	1-4	ADP	5/04	83%	Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings etwas kurz.
Harry Potter & der Stein der Weisen	1-4	ADP	1/04	80%	Sehr gutes Adventure mit Potter-Charme.
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	RSP	12/03	80%	Solides Action-Adventure, besonders für Fans.
Harvest Moon: A Wonderful Life	1	SIM	3/04	89%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Haunted Mansion*	1	ADP	2/04	73%	Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.
Haven: Call of the King*	1	RPG	2/03	79%	Spaßiges Action-Adventure, nicht nur für Kinder.
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	ACT	1/05	84%	Ordentlicher Genrecococktail mit Kameraproblemen.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	ACT	12/03	83%	Rundenbasiertes Abenteuer in Mitternachts-Tolle Mischung.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	4/03	84%	Würdige Umsetzung des Kinofilms.
Hittman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Überaus gelungenes Filmerebnis auf dem GameCube.
Hobbit: Der	1	ACT	12/03	76%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Home Run King*	1-2	SPS	5/02	65%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
Hot Wheels: World Race*	1-4	RSP	1/04	53%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers*	1	ACT	9/03	71%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hulk, The	1	ACT	8/03	76%	Kann Ikaruga nicht das Wasser reichen.
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	8/03	67%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
I-Ninja*	1	ACT	1/04	80%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
Ikaruga	1-2	ACT	5/03	90%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfingern ein Muss!
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Zuviel Kleinlein, der Abschluss fehlt.
James Bond: Agent in Kreuzfeuer	1-4	BGO	7/02	79%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
James Bond: Alles oder Nichts	1-4	ACT	3/04	84%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Nightfire	1-4	RPG	1/03	80%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1	JNR	4/03	50%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron: Jet Fusion*	1	JNR	11/03	63%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1	RPG	1/04	81%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Kao the Kangaroo: Round 2	1	JNR	1/05	70%	Späfiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Lustiges und simples Jump'n'Run für die jüngere Generation.
King Arthur	1-2	ACT	1/05	70%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Kinniku Man 2*	1-4	BEU	3/03	78%	Gleiche Qualität wie der Film. Wer den mochte, mag auch das Spiel.
Kirby Air Ride	1-4	RSP	4/04	63%	Geheimtipp für Importfans!
Knights of the Temple	1-4	RPG	4/04	90%	Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.
Knockout Kings 2003	1-2	SPS	2/03	82%	Mittelalterliche Metzerei ohne überflüssigen Ballast.
Largo Winch	1	ADP	10/02	69%	Eines der besten Boxspiele.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	ACT	3/03	77%	Tipp für Adventure-Fans.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Legendär ist an diesem Spiel nichts.
Looney Tunes: Back in Action	1	JNR	12/03	49%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Luigi's Mansion	1	ACT	6/03	84%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Madden NFL 2002*	1-4	SPS	6/01	86%	So müssen Fortsetzungen aussehen!
Madden NFL 2003	1-4	SPS	12/02	89%	Gelungener Solosaufritt für Luigi, leider etwas kurz.
Madden NFL 2004	1-4	SPS	10/03	90%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2005	1-4	SPS	6/04	91%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	SPS	4/04	83%	Die ultimative Fußball-Sim.
Mario Kart: Double Dash!	1-16	RSP	11/03	94%	Zwar fehlt die Optikpracht, doch das Gameplay stimmt.
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!
Mario Party 5	1-4	GSK	01/04	77%	Der King unter den Kart-Races!
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Wie immer: Zu viert ganz spaßig, alleine öde.
Medal of Honor: Rising Sun	1-2	ACT	12/03	84%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
Mega Man Anniversary Collection*	1	ACT	5/03	82%	Realistisches Weltkriegspiel mit Filmatmosphäre.
Mega Man Network Transmission	1	JNR	8/03	73%	Ego-Guter-Shooter mit durchwachener Optik.
Mega Man X: Command Mission	1	JNR	1/05	80%	Eine der besten Retro-Sammlungen überhaupt.
Men in Black II: Alien Escape	1	ACT	2/03	59%	Effektvolles, aber nicht ausgereiztes Action-JNR.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	12/03	83%	Gelungener Ausflug ins Rollenspiel-Gefilde.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	1	ACT	3/04	89%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Metroid Prime	1	BGO	4/03	97%	Späfige Baller-Action mit viel Humor.
Metroid Prime 2: Echoes	1-4	BGO	1/05	93%	Snake infiltriert den GameCube. Pflichttitel!
Micro Machines	1-4	RSP	2/03	66%	Der hellste Stern am Videospielhimmel!
Midway Arcade Treasures	1-2	ACT	3/04	66%	Würdiger Nachfolger des Über-Spiels. Kaufen!
Minority Report	1	ACT	5/03	57%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	4/04	80%	Teilweise gut, teilweise Müll. Der alten Zeiten wegen...
MLB Slugfest 2004*	1-2	SPS	5/03	83%	Schlechte Versoffung eines guten Films.
Monopoly Party	1-4	GSK	1/03	63%	Zwar ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.
Monster 4x4: Masters of Metal*	1-2	RSP	2/04	50%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monster Jam: Maximum Destruction	1-4	SPS	5/03	68%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Entweder live oder im TV, aber bitte nicht auf Konsolen!
Mr. Driller: Drill Land*	1-4	GSK	3/03	75%	Für Mehrspieler und Brennpunktsfans okay.
					Der Spielpaß bleibt hier auf der Strecke.
					Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
					Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Muscle Champion*	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
MVP Baseball 2004*	1-2	SPS	4/04	81%	Baseball-Fans werden sicher nicht enttäuscht sein.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsvolles Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum*	1-2	GSK	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona*	1-4	RSP	1/03	77%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA 2K2*	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA 2K3	1-4	SPS	4/03	88%	Wer Basketball mag, braucht dieses Spiel.
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	5/02	74%	Kein Topscore, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Live 2005	1-4	SPS	1/05	86%	Kleine Verbesserungen, leider ohne Online-Unterstützung.
NBA Street*	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst Spaß!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	89%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3*	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003*	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004*	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.
NCAA Football 2005*	1-4	SPS	6/04	84%	Insgesamt kein zukunftsreiches Update.
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	12/03	88%	Packendes Rennspiel mit Troll-Faktor.
Need for Speed: Underground 2	1-4	RSP	1/05	90%	Fehler beseitigt, neue Features – so muss ein Nachfolger aussehen!
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden?
NFL Blitz 2002*	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003*	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NFL Blitz Pro*	1-2	SPS	7/04	72%	Übergangt von Arcade zu Simulation.
NFL Street	1-4	SPS	1/04	84%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
NFL Quarterback Club 2002*	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2005	1-4	SPS	8/04	89%	Siegt den Vorgänger mit sinnvollen Verbesserungen.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber Spaßig.
NHL Hitz Pro*	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection*	1-4	SPS	5/03	83%	G-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever*	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	1	JNR	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n/Run-Freunde.
Pac-Man Vs.	2-4	GSK	4/03	80%	Urates Spiel, aber zu weit eine Wucht!
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	1	RPG	1/05	92%	Langweilige gib't's woanders, aber nicht hier!
Phantasy Star Online: Episode I & II	1-4	RPG	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Phantasy Star Online: Episode III	1-4	RPG	5/04	84%	Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers.
Pikmin	1	STG	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
Pikmin 2	1-2	STG	6/04	91%	Toll erweitertes Pikmin, mit lahem Multiplayer-Modus.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	3/04	81%	Der Dschungel-Charmeur weiß immer noch zu überzeugen.
PL 03	1	ACT	9/03	83%	Stylis ohne Ende und eine scharfe Braut!
Pokémon Channel	1	ADV	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingeeifelte Fans.
Pokémon Colosseum	1-4	RPG	4/04	88%	Pflichtkauf für alle Pokémon-Fans!
Pokéxpress, Der	1	ACT	1/05	42%	Wenige witzige Einzelspielen bewahren den Zug vom Entgleisen.
Pool Paradise*	1-2	SIM	6/04	77%	Hübsches, aber nicht ganz ausgefeiltes Fun-Billard.
Powerful Pro Baseball 9*	1-2	SPS	61/02	61%	Nur für hart gesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Powerpuff Girls: Guckenscherken	1	JNR	3/04	38%	Ein richtiger Powerpuff-Nepp!
Prince of Persia: Sands of Time	1	ACT	3/04	92%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient.
Prince of Persia: Warrior Within	1	ACT	1/05	93%	Die Rache des Prinzen: böser, düsterer, brutaler – und besser!
Pro Rally	1-2	RSP	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leuchtendes Rallye-Spiel.
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	RSP	2/04	75%	Preis-Leistung eher mau, macht aber Spaß.
R: Racing Evolution	1-2	GSK	3/04	70%	Unausgeglichenes Rennspiel. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rainbow Six 3	1-2	RPG	5/04	84%	Einen besseren Taktikshooter gibt es auf dem Cube nicht.
Rally Championship	1-4	RSP	4/03	66%	Ganz ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/03	67%	Kurzweilig und brutal.
Red Faction 2	1-4	RPG	6/03	81%	Guter, aber etwas kurzer Ego-Shooter.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil 3*	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuauflagen können wir gut verzichten.
Resident Evil	1	ADV	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.
Resident Evil Zero	1	ADV	1/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Ribbit King	1-4	GSK	6/04	58%	Interessanter Ansatz mit unausgeprägtem Gesamtergebnis.
Road Kill*	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witzel Action!
Robotech: Battlecry	1-2	RSP	5/03	76%	Gute Lizenz, seichtes Gameplay und viel Hektik.
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit kleinen Macken.
Rogue Ops	1	ACT	2/04	80%	Das Warten hat sich gelohnt. Die PAL-Niika ist einfach besser.
Samurai Jack: The Shadow of Aku	1	ACT	5/04	62%	Nicht überall wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin.
Scoby-Dool Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	1/03	65%	Belangloses Jump'n/Run für zwischendurch.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadians	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Pharaos im Grab um.
Second Sight	1	ACT	6/04	85%	Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.
Saga Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Serious Sam: The Next Encounter	1-4	RPG	4/04	70%	Brutale Brachialaction zum günstigen Preis.
Shinsekai Evolutia*	1	RPG	10/02	69%	Neuauflage mit dünner Story.
Shrek 2	1-4	ACT	5/04	79%	Gelungene und witzige Filmumsetzung.
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	*RÜLP* - Tschuldigung... war irgendwas?
Simpsons: Hit & Run	1	RSP	11/03	77%	Für Fans die beste Wahl, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons: Road Rage	1-2	RSP	6/04	82%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
Sims brechen aus, Die	1-2	SIM	1/04	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Skies of Arcadia Legends	1	RPG	5/03	88%	Himmelsches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive*	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesentäuschung! Ab in die Schrottprassel!
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	12/02	82%	Bleibau-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n/Run mit heftigen Durststrecken.
Sonic Adventure DX Director's Cut	1	JNR	9/03	65%	Enttäuschende Umsetzung eines super Spiels.
Sonic Heroes	1-2	JNR	2/04	90%	Der beste 3D-Sonic, den es jemals gab!
Sonic Mega Collection	1-2	JNR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Soul Calibur 2	1-2	STG	10/03	85%	Hitzig und geniales Klingenduell.
Spawn: Armageddon	1	ACT	2/04	65%	Ohne die Lizenz gäbe es das Spiel nicht mal.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelpfächtiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	2/04	86%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.
Spider-Man 2	1	ACT	6/04	84%	Erstklassige Filmumsetzung mit wenigen Schwächen.
Splinter Cell	1	ACT	6/03	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	ACT	5/04	94%	Ein fast perfektes Agentenspiel.
Spongebob: Bikini Bottom	1	JNR	3/04	69%	Liebe den Schwamm – oder hasse ihn!
Spongebob: Square Pants	1	JNR	5/03	57%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n/Run.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchwachsen.
Spyro: A Hero's Tail	1	JNR	1/05	80%	Nettes Drachenspielen mit guten Synchronsprechern.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX 3	1-4	SPS	12/03	89%	Belebend wie die kühle Winterluft, aber recht schwer.
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1	ACT	12/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.
Stargate: The Ark of Truth	1-2	RPG	12/03	70%	Für Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Bounty Hunter	1	ECO	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ECO	1/03	80%	Lineare Eco-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars: Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslingen.
Star Wars: Rogue Leader	1	RPG	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops*	1-2	SPS	2/03	53%	Lanowellig und stumpsinnig – braucht kein Mensch.
Summoner: A Goddess Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop*	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch spaßig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	JNR	11/02	77%	Ordentliches Debut des "Man of Steel"
Super Mario Sunshine	1	SPS	6/04	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	RPG	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prüfger!
SX Superstar	1-2	RPG	9/03	77%	Gelungenes Motorsport-Rennen mit häufigen Frustrationen.
Tak und die Macht des Juju	1	JNR	3/04	77%	Lustiges und buntes Jump'n'Run für Liebhaber.
Tales of Symphonia	1-4	RPG	1/05	88%	Anschmiegendes Pracht-RPG mit brachialem Kampfsystem.
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.
Tenage Mutant Ninja Turtles	1-2	ACT	11/02	60%	Guter Hüpfen mit katastrophaler Technik.
Terminator 3: The Redemption	1-2	ACT	4/04	61%	Idemlose Wiederbelebung eines Kultspiels.
Tetris Worlds	1-4	GSK	6/04	76%	Wer unbedingt ein T3-Spiel sucht, nehme dieses!
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	GSK	11/02	49%	Die Umsetzung ging daneben.
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	2/03	83%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profs.
Tiger Woods PGA Tour 2005	1-4	SPS	10/03	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profs.
Time Splitters 2	1-4	SPS	6/04	88%	Noch ein Stück besser als die Vorgänger.
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ECO	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	ECO	4/03	58%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funspitzspiel!
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	1/03	91%	Funspott am Rande der Perfektion!
Tonix: The Game	1-4	SPS	12/03	91%	Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.
Town of Titans	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
Transworld Surf: Next Wave	1-4	SPS	5/03	79%	Kann einem THPS 4 nicht das Wasser reichen.
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	12/03	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
Tube Slider*	1-4	RSP	6/03	78%	Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.
Turok Evolution	1-4	RSP	10/02	84%	Guter Eco-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	1/03	63%	08/15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
Ty 2: Die Bumerang-Gang	1-2	JNR	1/05	71%	Ohne Abssets, dafür mit mauer Präsentation.
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG*	1-4	SPS	11/03	71%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Unlabeled: The Game	1	ACT	1/05	64%	Nette Alternative zu "ersten" Wrestling-Spielen.
Universal Studios	1-4	GSK	6/02	62%	Action-Hüpfen von der Stange mit Filmlizenz und ohne Höhepunkte.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	3/04	68%	Soo langweilig können Vergnügungsparks sein.
Urbz: The Sims in the City	1-2	SIM	1/05	88%	Ohne Abssets, dafür mit mauer Präsentation.
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Citylife, wie es sein könnte. Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel!
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	87%	Cooler 2D-Prüfger mit Rafinesse.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	ADV	7/03	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebohle.
Wario Ware Inc.: Mega Party Game\$	1-16	GSK	6/04	74%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario World	1	JNR	8/03	85%	Einzelspieler greifen nach Möglichkeit zur GBA-Version.
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debut.
Whirl Tour	1-2	SPS	5/03	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Winning Eleven 6 FE*	1-4	SPS	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
World Racing	1-4	RSP	3/04	63%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
Worlds 3D	1-4	STG	11/03	89%	Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.
Worms Blast	1-2	STG	10/02	71%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein klasse Partyspiel.
WWE Crush Hour	1-5	ACT	5/03	61%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Day of Reckoning	1-4	SPS	6/04	83%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Für Nintendo-Wrestler allererste Wahl.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Wrestling-Debut mit Patzern.
V Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.
XIII	1-4	RPG	12/03	92%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XGXA	1-4	RPG	12/03	73%	Ein runderhomer Toller Comic-Shooter!
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	2/03	58%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	6/03	80%	Enttäuschender Serienauftakt in 3D.
X-Men: Legends	1-4	RPG	1/05	82%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom*	1	RPG	1/04	49%	Guten Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI-Schwächen.
Zelda: Collector's Edition	1	ADV	1/04	86%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.
Zelda: Four Swords +*	1-4	ADV	4/04	89%	Abartig geniales Multiplayer-Spiel!
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	4/03	87%	Eines der besten Spiele überhaupt!
Zelda: The Wind Waker	1	ADV	5/03	95%	Spielerisch einfach ungeschlagen!
Zapper	1-4	JNR	4/03	60%	Trotz kleiner Macken ein schönes Kinderspiel.
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.

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

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

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



So schmeckt der Sommer!

Geist



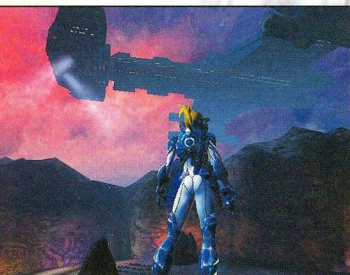
Der viel versprechende Ego-Shooter wird hoffentlich bis zum Sommeranfang in unseren Würfeln rotieren. Die E3 wird etliche Neuigkeiten zu dem Titel bieten und wir hoffen im Zuge dessen wird sich auch eine Testversion in der N-Games-Redaktion einfinden. Auf jeden Fall ein ganz heißer Titel, auf den wir da warten.

Splinter Cell: Chaos Theory



Sam Fisher, schöner denn je. Mal wieder gilt es für unseren absoluten Lieblingsagenten, die Welt vor dem Chaos zu retten, das sich theoretisch anbahnen könnte. Alleine schon die Grafik des Spiels lässt uns das Wasser im Munde zusammenlaufen. Das Gameplay bietet darüber hinaus tolle Neuigkeiten. Ihr dürft also gespannt sein.

StarCraft: Ghost



Wir danken dem PC-Spiel World of Warcraft, denn eine Werbung in dessen Booklet gebar das Gerücht, Blizzards Schlechspiel StarCraft: Ghost käme für die nächste Konsolengeneration. Doch Blizzard machte Nägel mit Köpfen und setzte den Titel für den Juli dieses Jahres an. Nova, wir kommen!

Und sonst?

Ebenso spannend wie der Film dürfte das Spiel zu Activisions **Fantastic Four** werden. Wie sich die Superhelden schlagen, sehen wir in der nächsten Ausgabe. Heiße Testkandidaten sind außerdem Nintendos Strategieknaller **Advance Wars: Kingdom Under Fire** und **Odama**. Viel frisches Material dürft ihr weiter zum Überhit **Zelda** und dem Actionkracher **Killer 7** erwarten. Ihr seht also, dass wir euch im Juli wieder eine extrem fette Ausgabe bieten werden. Bleibt also am Ball.

Die nächste Ausgabe liegt am **07.07.2005** im Handel.

Herausgeber

Media Pro BV
Kuipersdijk 194-196
7512 CM 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-Lizenzpublikation. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

Titel:

Rayman DS. © Ubisoft 2005.
All rights reserved.

für alle Handys
mit Farb-Display

FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER

» 83345 *

Einfach eine SMS mit
"AMD" und Best.-Nr.
an die 83345 *
(Beispiel: AMD 52004)

(0190)
8 66 28 31
(186 € / min)

Oder bestelle direkt per Telefon
(09 01) 59 99 98 (22.50 € / min)
(09 00) 51 51 68 (0.18 € / min)



* 2.99 € / SMS (VFD2 Leistung
0.12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2. SMS 5.98 €



MEGA-GEILE
DISPLAY-MOVIES



KULT!

... TOP-MOVIE ...



für alle Handys
mit Farb-Display

mega auswahl!

oberfett!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyachen
- 87007 Lauter Rülpsen
- 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

PING
SMS
GONGS

- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterlache
- 87017 Ein Esel gibt alles
- 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
HANDYS: SIEHE DENNE
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende SMS mit
"AMD55000"
an die 83345*

LOGO-KILLER



vorher nachher

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

LOGO-KILLER

für dieses
Movie
sende AMD52014
an die 83345

LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN

- 31004 31048 34019
- 38502 31043 31027
- 40000 31019 31028
- 38013 31008 31046
- 41544 38020 31038
- 31015 31014 31011
- 42008 31025 42500

chatten.
 flirten.
 verlieben...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die 84640



... SMS LIVE-CHAT ...

1.99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

- 70564 69032 67500 70532
- 70523 70500 71560 72563
- 70105 61012 61010 61004
- 61014 69033 61009 70551

Für Nokia, Ericsson, Alcatel,
Siemens und Sendo-Handy's

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.

DU HAST DIE MACHT!

Mit dem Touch Screen des neuen Nintendo DS greifst du direkt ins Spielgeschehen ein. Dual Screen und das integrierte Mikrofon sorgen dabei für noch mehr Spaß. Und mächtige Extras gibt's auch: Pictochat für Wireless Messaging und eine Demoversion von „Metroid Prime: First Hunt“.

TOUCH ME!

