

4,90 €
Luxemburg € 5,90
Österreich € 5,60
Schweiz sfr 9,30



03/2005
August - September 2005

GAMES

100% NINTENDO

KILLER 7

Faszinierend,
verstörend, einzigartig!

KING KONG

Grosses Kino auf
dem Gamecube!

FANTASTIC 4

Hier wird geprügelt,
dass die Wände wackeln!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Ein Traum wird wahr –
das beste Zelda aller Zeiten!

DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Alles über Disneys
großen Weihnachts-Hit!

Viva la Revolution!

- so stark ist sie wirklich
 - das sind die Spiele
 - Controller-Secrets enthüllt
- PLUS: PS3 und Xbox 360 – was kann
die Konkurrenz?



DREAMWORKS

MADAGASCAR

Freiheit für das Zoovolk – Activision macht
den Käfig auf! Wird das bunte Jump'n'Run
zum Überraschungs-Hit?





Luftle dunkle Geheimnisse



TOUCH ME!

Die einsame Blood-Edward-Insel birgt ein mysteriöses Geheimnis. Hilf Ashley in ihren tiefsten Erinnerungen vorzudringen und sich ihren schicksalhaften Vergangenheit zu stellen. Erlebe dieses spannende Abenteuer auf eine völlig neue Art und Weise – dank Touchscreen und eingebautem Mikrofon. Entdecke geheime Nachbarn, löse mysteriöse Rätsel und bringe die verborgene Wahrheit ans Licht.

WWW.NINTENDO.DE

ANOTHER CODE



ANOTHER CODE: © 2005 Nintendo/CINQ Art Projects, including the copyright of Game Scenario. Music and Program, created by NINTENDO and CINQ TM. © and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo. (Illustration: B&B/F&F)

NINTENDO DS™

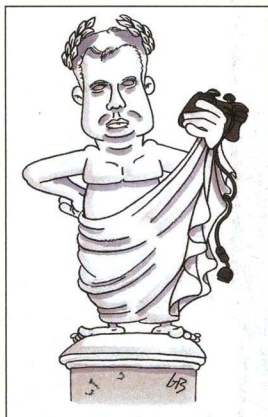
Editorial

NextGen

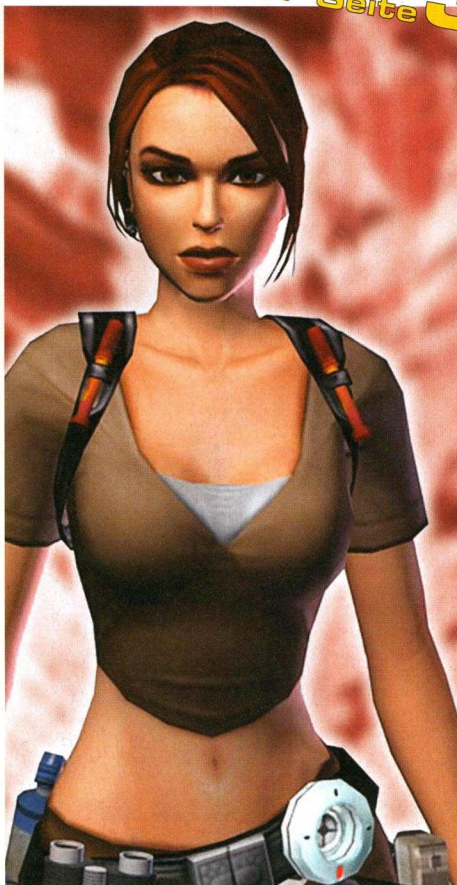
Ja, spinnen denn die Finnen? Nicht unbedingt, aber einige treiben's derzeit ganz schön weit. Zum Beispiel die Arbeiter und Angestellten der Papier verarbeitenden Industrie. Seit Wochen befinden sich die Damen und Herren bereits im Streik, mittlerweile geht in Finnland sogar das Klopapier aus (kein Scherz!). Davon haben wir zwar noch reichlich, doch auch wir sind vom finnischen Streik betroffen. Denn das Papier, auf dem wir alle unsere Magazine drucken kommt – jawoll, ausgerechnet aus Finnland! So blieb uns für diese Ausgabe der **N-Games** nichts anderes übrig, als eine andere Papiersorte einzusetzen. Gleiches Gewicht, aber etwas glänzender und glatter. Falls es euch gefällt, lasst es uns wissen, dann verwenden wir es in Zukunft einfach immer.

Die Features, Previews und Tests, mit denen wir unser neues Papier bedrucken konnten, haben es dafür umso mehr in sich. Natürlich haben wir alle bis zum Redaktionsschluss bekannten Fakten rund um die neue Nintendo Revolution, die dafür entwickelten Spiele und den kommenden Online-Service zusammengetragen. Nicht minder heftig geht es bei den Previews weiter, in denen sich diesmal haufenweise potentielle Hitkandidaten tummeln. Und auch bei den Tests zeigt sich einmal mehr, dass unsere derzeitige Erscheinungsweise nur Vorteile hat: Mit alles in allem 52 Tests bekommt ihr den ultimativen Überblick und einen Infowert pro Ausgabe, den kein anderes Nintendo-Mag auch nur annähernd erreicht. Viel Spaß beim Lesen und beim Spielen wünscht

euer
Martin Mirbach



GIRL
von Seite 3



Mein Name:
Lara Croft
Meine Herkunft:
Wimbledon, England
Mein Charakter:
wissbegierig
und entschlossen
Treffpunkt:
Tomb Raider: Legend

Zu meiner Position:

Ich wurde im Jahre 1968 als Tochter von Lord Henshingly Croft in Wimbledon, England, geboren. Nach einigen Jahren des Privatunterrichts wechselte ich an weiterführende Schulen in Schottland und der Schweiz. Nachdem ich einen Flugzeugabsturz im Himalaya als einzige Person an Bord überlebte, entschloss ich mich zu einem "zurückgezogenen" Leben als Archäologin. Viele von euch kennen die Abenteuer, die ich seitdem erlebt habe, obwohl ich in Nintendo-Land bislang ja nur auf dem Game Boy (Advance) aufgetreten bin. Und leider wird das aller Wahrscheinlichkeit nach auch in Tomb Raider: Legend so bleiben. Geblieben sind neben meiner Neugier übrigens auch meine Maße: 86D-61-89.

BATMAN MAL DREI



BATMAN BEGINS

In Zusammenarbeit mit dem
Dino/Panini-Verlag verlosen wir

drei Pakete mit verschiedenen Batman-Comics, darunter natürlich die offizielle Comicadaption zum Kinoblockbuster Batman Begins!

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen,

wer im Film die Rolle des Bruce Wayne spielt.

Die richtige Antwort einfach auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) einsenden an:

BriStein Verlag GmbH • Batman Begins
Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum

Oder per E-Mail an posthuette@bristein.com.
Einsendeschluss ist der 16. September 2005.

Viel Glück!

FILM-ADAPTION

BEATY • PLUMBRETT • LARROTE

Rubriken

Abo-Angebot	82
Best Buy	84
Charts	32
Gamewatch	12
Gamewatch DS	66
GCN Index	86
Impressum	90
Lesertests	78
Nachbestellseite	83
News	8
Posthütte	74
Vorschau	90
Wertungssystem	33

Feature

Nintendo Revolution!	14
Alles, was es bislang über Nintendos neue Konsole zu wissen gibt. Plus: Die schärfsten Highlights der E3!	

Gewinnspiel

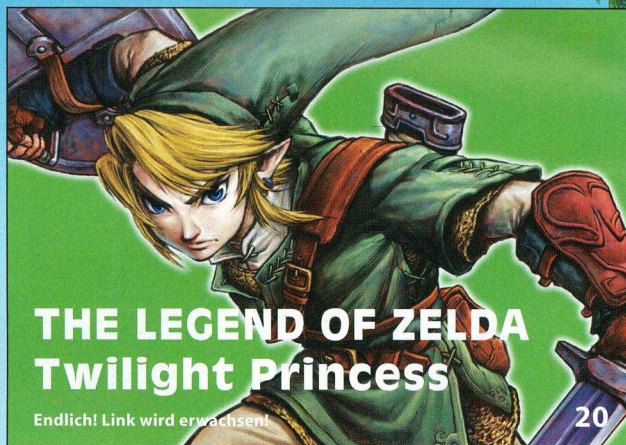
Batman Begins	3
---------------	---

Previews

187: Ride or Die	30
Call of Duty 2: The Big Red One	30
Chroniken von Narnia, Die	26
Fantastic 4	24
Geist	30
King Kong	28
Legend of Zelda, The:	
Twilight Princess	20
Prince of Persia: Kindred Blades	31
StarCraft: Ghost	31
Tony Hawk's American Wasteland	31

DS Tests

Another Code	62
Goldeneye: Rogue Agent	64
Madagascar	59
Need for Speed: Underground 2	63
Pac-Pix	63
Ridge Racer	63
Splinter Cell: Chaos Theory	64
Yoshi's Touch & Go	64



THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

Endlich! Link wird erwachsen!

20



KING KONG

Peter Jackson filmt, Michel Ancel versofftet!

28



DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Edel-Fantasy für groß und klein!

26



KILLER 7

Der Trip in den Wahnsinn ausführlich getestet!

34



MADAGASCAR

Raus aus dem Zoo – rein in den Cube!

38



BATMAN BEGINS

Der beste Batman, seit es Software gibt!

4

GameCube-Tests

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	58
Baten Kaitos	52
Batman Begins	42
Digimon World 4	60
Donkey Konga 2	56
FIFA Street	58
Intellivision Lives!	60
Killer 7	34
Madagascar	38
McGroovy's Dance Craze	61
Medal of Honor: European Assault	57
Pinball Hall of Fame	60
Rave Master	61
Robots	58
Splinter Cell: Chaos Theory	54
Strike Force Bowling	61

GBA-Tests

Astro Boy	70
Banjo Pilot	69
Batman Begins	69
Boktai 2: Solar Boy Django	68
Duel Masters: Kaijudo Showdown	71
Glory Days	71
Kingdom Hearts: Chain of Memories	70
Lego Bionicle	72
Lego Star Wars	72
Madagascar	69
Metaphor: Party Advance	68
Pro Man Battle Network: Colonel	72
Pro Man Battle Network: Protoman	72
Puyo Pop Fever	72
Rayman: Die Rache der Hoodlums	71
Robots	72
Star Wars: Die Rache der Sith	72
Warrior's Twisted	68
Yakuza: Universal Gravitation	70
Yu-Gi-Oh! Spirit Detective	72
Yu-Gi-Oh! WTC 2005	72

Zubehör

Neue Hardware für GameCube und DS bis zum Kabelbrand getestet!	80
--	----

Logo-Mania!
 Wunderschöne Logos für dein Handy!

HighHop History
 Die Wurzeln von Hip-Hop, Urban, Entertain & Co.

Spielspaß pur!
 Über 20 Games im Test

Stars total!
 Auf Tour und auf deinem Handy

Coolste Handys
 Design & Fun für jeden Cellularenist

4 Mega-Starpoter

The Game
 Sarah

SIEMENS
 CLD

SARAH

Avril Lavigne

4 Mega-Starpoter

Super Spiele und großes Kino für dein Handy!

Ausführliche Tests zu allen Spielen, haufenweise Klingeltöne, Sounds, Wallpapers und Logos findet ihr online bei **www.handyplex.de** oder in **handyplex.de** - das Magazin.
Jetzt im Handel für nur € 1,90!

Akte X: The Lions Den

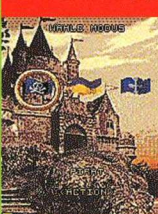
SMS (€ 3,98) mit **321 181051** an die Kurzwahl **84141**
 Gelungene Action zwischen Mystery und Stealth. Nicht nur für Fans!



SPIELBAR AUF:
 Motorola: V80
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610, 6670, 6800, 6810, 7250, 7650, N-Gage
 Sagem: myV-65
 Siemens: C65, C66, M65, S65, S66
 Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630

Anno 1503

SMS (€ 3,98) mit **321 180348** an die Kurzwahl **84141**
 Ein großer Name auf dem PC, jetzt auch fürs kleine Display!



SPIELBAR AUF:
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 7250, 7650, 8910, 8910, N-Gage
 Sharp: GX10, GX10i
 Siemens: C55, M50, M55, M60, MT50, S55, S65, S66

Asphalt Urban GT

SMS (€ 3,98) mit **321 181077** an die Kurzwahl **84141**
 Bleibfließe werden sich hier pudelwohl fühlen.



SPIELBAR AUF:
 Motorola: V80
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
 Sagem: SGH-E700, SGH-E800
 Siemens: C65, M65, S65, S66
 Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630, Z1010, Z600

Asteroids

SMS (€ 3,98) mit **321 180052** an die Kurzwahl **84141**
 Von der Spielhalle aufs Handy. Warum nicht?



SPIELBAR AUF:
 Motorola: T720, T720i, V60i, V66i
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 7250, 7650, N-Gage
 Siemens: M50, S45i

Baldur's Gate

SMS (€ 3,98) mit **321 181039** an die Kurzwahl **84141**
 Reinsassiges AD & D-Adventure mit starker Action-Orientierung



SPIELBAR AUF:
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650
 Sagem: myV-65
 Sharp: GX10, GX20, GX30
 Siemens: M55, M60, S55, S65, S66
 Sony Ericsson: K700i

Blade Trinity

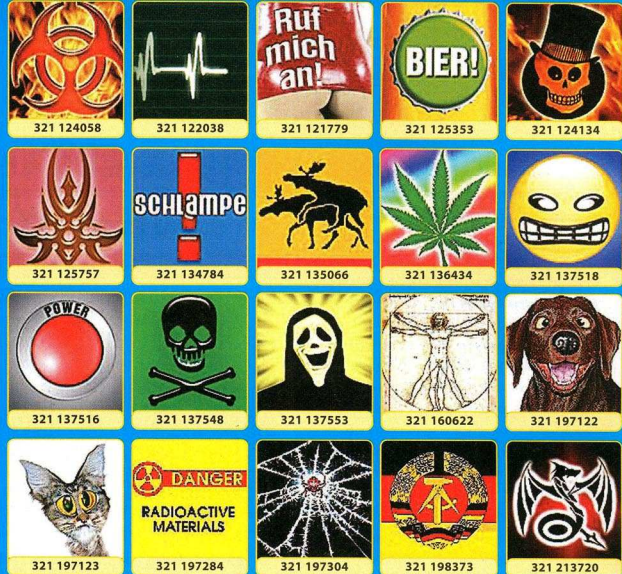
SMS (€ 3,98) mit **321 181294** an die Kurzwahl **84141**
 Respektable Umsetzung des Films mit Wesley Snipes.



SPIELBAR AUF:
 Motorola: E98, E550, Razz V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V620, V630, V660, V670, V680, V690, V700, V710, V720, V730, V740, V750, V760, V770, V780, V790, V800, V810, V820, V830, V840, V850, V860, V870, V880, V890, V900, V910, V920, V930, V940, V950, V960, V970, V980, V990, V1000, V1010, V1020, V1030, V1040, V1050, V1060, V1070, V1080, V1090, V1100, V1110, V1120, V1130, V1140, V1150, V1160, V1170, V1180, V1190, V1200, V1210, V1220, V1230, V1240, V1250, V1260, V1270, V1280, V1290, V1300, V1310, V1320, V1330, V1340, V1350, V1360, V1370, V1380, V1390, V1400, V1410, V1420, V1430, V1440, V1450, V1460, V1470, V1480, V1490, V1500, V1510, V1520, V1530, V1540, V1550, V1560, V1570, V1580, V1590, V1600, V1610, V1620, V1630, V1640, V1650, V1660, V1670, V1680, V1690, V1700, V1710, V1720, V1730, V1740, V1750, V1760, V1770, V1780, V1790, V1800, V1810, V1820, V1830, V1840, V1850, V1860, V1870, V1880, V1890, V1900, V1910, V1920, V1930, V1940, V1950, V1960, V1970, V1980, V1990, V2000, V2010, V2020, V2030, V2040, V2050, V2060, V2070, V2080, V2090, V2100, V2110, V2120, V2130, V2140, V2150, V2160, V2170, V2180, V2190, V2200, V2210, V2220, V2230, V2240, V2250, V2260, V2270, V2280, V2290, V2300, V2310, V2320, V2330, V2340, V2350, V2360, V2370, V2380, V2390, V2400, V2410, V2420, V2430, V2440, V2450, V2460, V2470, V2480, V2490, V2500, V2510, V2520, V2530, V2540, V2550, V2560, V2570, V2580, V2590, V2600, V2610, V2620, V2630, V2640, V2650, V2660, V2670, V2680, V2690, V2700, V2710, V2720, V2730, V2740, V2750, V2760, V2770, V2780, V2790, V2800, V2810, V2820, V2830, V2840, V2850, V2860, V2870, V2880, V2890, V2900, V2910, V2920, V2930, V2940, V2950, V2960, V2970, V2980, V2990, V3000, V3010, V3020, V3030, V3040, V3050, V3060, V3070, V3080, V3090, V3100, V3110, V3120, V3130, V3140, V3150, V3160, V3170, V3180, V3190, V3200, V3210, V3220, V3230, V3240, V3250, V3260, V3270, V3280, V3290, V3300, V3310, V3320, V3330, V3340, V3350, V3360, V3370, V3380, V3390, V3400, V3410, V3420, V3430, V3440, V3450, V3460, V3470, V3480, V3490, V3500, V3510, V3520, V3530, V3540, V3550, V3560, V3570, V3580, V3590, V3600, V3610, V3620, V3630, V3640, V3650, V3660, V3670, V3680, V3690, V3700, V3710, V3720, V3730, V3740, V3750, V3760, V3770, V3780, V3790, V3800, V3810, V3820, V3830, V3840, V3850, V3860, V3870, V3880, V3890, V3900, V3910, V3920, V3930, V3940, V3950, V3960, V3970, V3980, V3990, V4000, V4010, V4020, V4030, V4040, V4050, V4060, V4070, V4080, V4090, V4100, V4110, V4120, V4130, V4140, V4150, V4160, V4170, V4180, V4190, V4200, V4210, V4220, V4230, V4240, V4250, V4260, V4270, V4280, V4290, V4300, V4310, V4320, V4330, V4340, V4350, V4360, V4370, V4380, V4390, V4400, V4410, V4420, V4430, V4440, V4450, V4460, V4470, V4480, V4490, V4500, V4510, V4520, V4530, V4540, V4550, V4560, V4570, V4580, V4590, V4600, V4610, V4620, V4630, V4640, V4650, V4660, V4670, V4680, V4690, V4700, V4710, V4720, V4730, V4740, V4750, V4760, V4770, V4780, V4790, V4800, V4810, V4820, V4830, V4840, V4850, V4860, V4870, V4880, V4890, V4900, V4910, V4920, V4930, V4940, V4950, V4960, V4970, V4980, V4990, V5000, V5010, V5020, V5030, V5040, V5050, V5060, V5070, V5080, V5090, V5100, V5110, V5120, V5130, V5140, V5150, V5160, V5170, V5180, V5190, V5200, V5210, V5220, V5230, V5240, V5250, V5260, V5270, V5280, V5290, V5300, V5310, V5320, V5330, V5340, V5350, V5360, V5370, V5380, V5390, V5400, V5410, V5420, V5430, V5440, V5450, V5460, V5470, V5480, V5490, V5500, V5510, V5520, V5530, V5540, V5550, V5560, V5570, V5580, V5590, V5600, V5610, V5620, V5630, V5640, V5650, V5660, V5670, V5680, V5690, V5700, V5710, V5720, V5730, V5740, V5750, V5760, V5770, V5780, V5790, V5800, V5810, V5820, V5830, V5840, V5850, V5860, V5870, V5880, V5890, V5900, V5910, V5920, V5930, V5940, V5950, V5960, V5970, V5980, V5990, V6000, V6010, V6020, V6030, V6040, V6050, V6060, V6070, V6080, V6090, V6100, V6110, V6120, V6130, V6140, V6150, V6160, V6170, V6180, V6190, V6200, V6210, V6220, V6230, V6240, V6250, V6260, V6270, V6280, V6290, V6300, V6310, V6320, V6330, V6340, V6350, V6360, V6370, V6380, V6390, V6400, V6410, V6420, V6430, V6440, V6450, V6460, V6470, V6480, V6490, V6500, V6510, V6520, V6530, V6540, V6550, V6560, V6570, V6580, V6590, V6600, V6610, V6620, V6630, V6640, V6650, V6660, V6670, V6680, V6690, V6700, V6710, V6720, V6730, V6740, V6750, V6760, V6770, V6780, V6790, V6800, V6810, V6820, V6830, V6840, V6850, V6860, V6870, V6880, V6890, V6900, V6910, V6920, V6930, V6940, V6950, V6960, V6970, V6980, V6990, V7000, V7010, V7020, V7030, V7040, V7050, V7060, V7070, V7080, V7090, V7100, V7110, V7120, V7130, V7140, V7150, V7160, V7170, V7180, V7190, V7200, V7210, V7220, V7230, V7240, V7250, V7260, V7270, V7280, V7290, V7300, V7310, V7320, V7330, V7340, V7350, V7360, V7370, V7380, V7390, V7400, V7410, V7420, V7430, V7440, V7450, V7460, V7470, V7480, V7490, V7500, V7510, V7520, V7530, V7540, V7550, V7560, V7570, V7580, V7590, V7600, V7610, V7620, V7630, V7640, V7650, V7660, V7670, V7680, V7690, V7700, V7710, V7720, V7730, V7740, V7750, V7760, V7770, V7780, V7790, V7800, V7810, V7820, V7830, V7840, V7850, V7860, V7870, V7880, V7890, V7900, V7910, V7920, V7930, V7940, V7950, V7960, V7970, V7980, V7990, V8000, V8010, V8020, V8030, V8040, V8050, V8060, V8070, V8080, V8090, V8100, V8110, V8120, V8130, V8140, V8150, V8160, V8170, V8180, V8190, V8200, V8210, V8220, V8230, V8240, V8250, V8260, V8270, V8280, V8290, V8300, V8310, V8320, V8330, V8340, V8350, V8360, V8370, V8380, V8390, V8400, V8410, V8420, V8430, V8440, V8450, V8460, V8470, V8480, V8490, V8500, V8510, V8520, V8530, V8540, V8550, V8560, V8570, V8580, V8590, V8600, V8610, V8620, V8630, V8640, V8650, V8660, V8670, V8680, V8690, V8700, V8710, V8720, V8730, V8740, V8750, V8760, V8770, V8780, V8790, V8800, V8810, V8820, V8830, V8840, V8850, V8860, V8870, V8880, V8890, V8900, V8910, V8920, V8930, V8940, V8950, V8960, V8970, V8980, V8990, V9000, V9010, V9020, V9030, V9040, V9050, V9060, V9070, V9080, V9090, V9100, V9110, V9120, V9130, V9140, V9150, V9160, V9170, V9180, V9190, V9200, V9210, V9220, V9230, V9240, V9250, V9260, V9270, V9280, V9290, V9300, V9310, V9320, V9330, V9340, V9350, V9360, V9370, V9380, V9390, V9400, V9410, V9420, V9430, V9440, V9450, V9460, V9470, V9480, V9490, V9500, V9510, V9520, V9530, V9540, V9550, V9560, V9570, V9580, V9590, V9600, V9610, V9620, V9630, V9640, V9650, V9660, V9670, V9680, V9690, V9700, V9710, V9720, V9730, V9740, V9750, V9760, V9770, V9780, V9790, V9800, V9810, V9820, V9830, V9840, V9850, V9860, V9870, V9880, V9890, V9900, V9910, V9920, V9930, V9940, V9950, V9960, V9970, V9980, V9990, V10000, V10010, V10020, V10030, V10040, V10050, V10060, V10070, V10080, V10090, V10100, V10110, V10120, V10130, V10140, V10150, V10160, V10170, V10180, V10190, V10200, V10210, V10220, V10230, V10240, V10250, V10260, V10270, V10280, V10290, V10300, V10310, V10320, V10330, V10340, V10350, V10360, V10370, V10380, V10390, V10400, V10410, V10420, V10430, V10440, V10450, V10460, V10470, V10480, V10490, V10500, V10510, V10520, V10530, V10540, V10550, V10560, V10570, V10580, V10590, V10600, V10610, V10620, V10630, V10640, V10650, V10660, V10670, V10680, V10690, V10700, V10710, V10720, V10730, V10740, V10750, V10760, V10770, V10780, V10790, V10800, V10810, V10820, V10830, V10840, V10850, V10860, V10870, V10880, V10890, V10900, V10910, V10920, V10930, V10940, V10950, V10960, V10970, V10980, V10990, V11000, V11010, V11020, V11030, V11040, V11050, V11060, V11070, V11080, V11090, V11100, V11110, V11120, V11130, V11140, V11150, V11160, V11170, V11180, V11190, V11200, V11210, V11220, V11230, V11240, V11250, V11260, V11270, V11280, V11290, V11300, V11310, V11320, V11330, V11340, V11350, V11360, V11370, V11380, V11390, V11400, V11410, V11420, V11430, V11440, V11450, V11460, V11470, V11480, V11490, V11500, V11510, V11520, V11530, V11540, V11550, V11560, V11570, V11580, V11590, V11600, V11610, V11620, V11630, V11640, V11650, V11660, V11670, V11680, V11690, V11700, V11710, V11720, V11730, V11740, V11750, V11760, V11770, V11780, V11790, V11800, V11810, V11820, V11830, V11840, V11850, V11860, V11870, V11880, V11890, V11900, V11910, V11920, V11930, V11940, V11950, V11960, V11970, V11980, V11990, V12000, V12010, V12020, V12030, V12040, V12050, V12060, V12070, V12080, V12090, V12100, V12110, V12120, V12130, V12140, V12150, V12160, V12170, V12180, V12190, V12200, V12210, V12220, V12230, V12240, V12250, V12260, V12270, V12280, V12290, V12300, V12310, V12320, V12330, V12340, V12350, V12360, V12370, V12380, V12390, V12400, V12410, V12420, V12430, V12440, V12450, V12460, V12470, V12480, V12490, V12500, V12510, V12520, V12530, V12540, V12550, V12560, V12570, V12580, V12590, V12600, V12610, V12620, V12630, V12640, V12650, V12660, V12670, V12680, V12690, V12700, V12710, V12720, V12730, V12740, V12750, V12760, V12770, V12780, V12790, V12800, V12810, V12820, V12830, V12840, V12850, V12860, V12870, V12880, V12890, V12900, V12910, V12920, V12930, V12940, V12950, V12960, V12970, V12980, V12990, V13000, V13010, V13020, V13030, V13040, V13050, V13060, V13070, V13080, V13090, V13100, V13110, V13120, V13130, V13140, V13150, V13160, V13170, V13180, V13190, V13200, V13210, V13220, V13230, V13240, V13250, V13260, V13270, V13280, V13290, V13300, V13310, V13320, V13330, V13340, V13350, V13360, V13370, V13380, V13390, V13400, V13410, V13420, V13430, V13440, V13450, V13460, V13470, V13480, V13490, V13500, V13510, V13520, V13530, V13540, V13550, V13560, V13570, V13580, V13590, V13600, V13610, V13620, V13630, V13640, V13650, V13660, V13670, V13680, V13690, V13700, V13710, V13720, V13730, V13740, V13750, V13760, V13770, V13780, V13790, V13800, V13810, V13820, V13830, V13840, V13850, V13860, V13870, V13880, V13890, V13900, V13910, V13920, V13930, V13940, V13950, V13960, V13970, V13980, V13990, V14000, V14010, V14020, V14030, V14040, V14050, V14060, V14070, V14080, V14090, V14100, V14110, V14120, V14130, V14140, V14150, V14160, V14170, V14180, V14190, V14200, V14210, V14220, V14230, V14240, V14250, V14260, V14270, V14280, V14290, V14300, V14310, V14320, V14330, V14340, V14350, V14360, V14370, V14380, V14390, V14400, V14410, V14420, V14430, V14440, V14450, V14460, V14470, V14480, V14490, V14500, V14510, V14520, V14530, V14540, V14550, V14560, V14570, V14580, V14590, V14600, V14610, V14620, V14630, V14640, V14650, V14660, V14670, V14680, V14690, V14700, V14710, V14720, V14730, V14740, V14750, V14760, V14770, V14780, V14790, V14800, V14810, V14820, V14830, V14840, V14850, V14860, V14870, V14880, V14890, V14900, V14910, V14920, V14930, V14940, V14950, V14960, V14970, V14980, V14990, V15000, V15010, V15020, V15030, V15040, V15050, V15060, V15070, V15080, V15090, V15100, V15110, V15120, V15130, V15140, V15150, V15160, V15170, V15180, V15190, V15200, V15210, V15220, V15230, V15240, V15250, V15260, V15270, V15280, V15290, V15300, V15310, V15320, V15330, V15340, V15350, V15360, V15370, V15380, V15390, V15400, V15410, V15420, V15430, V15440, V15450, V15460, V15470, V15480, V15490, V15500, V15510, V15520, V15530, V15540, V15550, V15560, V15570, V15580, V15590, V15600, V15610

Highway to Hell	321 172119
Rocky Fanfare	321 172698
Like Ice in the Sunshine	321 172711
Das Lied der Schlümpfe	321 172241
American Idiot	321 173005
Biene Maja	321 172743
Holzmihi (Die Antwort)	321 173015
Don't worry be happy	321 172731
Good Vibrations	321 172849
Maria Magdalena	321 172738
YMCA	321 172589
Daddy Cool	321 172732
Bolero	321 172793
Der Maus-Ton	321 172638
Mein Block	321 172827
Alle meine Entchen	321 172764
Geile Zeit	321 172928
20 Zentimeter	321 172433
Gangsta Lovin	321 172647
Liebe ist alles	321 172277

WALLPAPERS



Abgefahrene Wallpapers für alle modernen Handys. Nur € 1,99 pro Bestellung inkl. VDF2-Leistung und garantiert kein Abol

Buffy the Vampire Slayer

SMS (€ 3,98) mit **321 181140** an die Kurzwahl **84141**

Vampirjagd macht auch auf dem Handy Spaß!



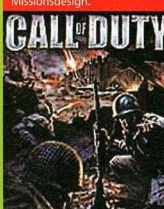
SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V525, V600
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD
Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30

Call of Duty

SMS (€ 3,98) mit **321 181295** an die Kurzwahl **84141**

Recht gelungenes Actionspiel mit problemschem Missionsdesign.



SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V525, V600
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650
Sagem: myV-65
Sharp: GX10, GX20

Damage San

SMS (€ 3,98) mit **321 180060** an die Kurzwahl **84141**

Technisch und inhaltlich kräftiges Schlägerspiel mit Spafaktor.



SPIELBAR AUF:

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Sagem: myV-65
Sharp: GX10, GX20, GX30/Siemens: C65, C66, M65, S65, S66, S67/Sony Ericsson: F500, K500, K700, M500, S700, Z1010

Die Hard - Stirb langsam

SMS (€ 3,98) mit **321 181150** an die Kurzwahl **84141**

Erstklassiger Actionkracher mit Top-Technik!



SPIELBAR AUF:

Alcatel: 735i, One Touch 750
Motorola: V200, V300, V400, V500, V525, V600/Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, 7660, 7270, 7610, N-Gage/Sagem: myV-55, myV-65, myV-75, myV-85, myV-95, myV-105, myV-115, myV-125, myV-135, myV-145, myV-155, myV-165, myV-175, myV-185, myV-195, myV-205, myV-215, myV-225, myV-235, myV-245, myV-255, myV-265, myV-275, myV-285, myV-295, myV-305, myV-315, myV-325, myV-335, myV-345, myV-355, myV-365, myV-375, myV-385, myV-395, myV-405, myV-415, myV-425, myV-435, myV-445, myV-455, myV-465, myV-475, myV-485, myV-495, myV-505, myV-515, myV-525, myV-535, myV-545, myV-555, myV-565, myV-575, myV-585, myV-595, myV-605, myV-615, myV-625, myV-635, myV-645, myV-655, myV-665, myV-675, myV-685, myV-695, myV-705, myV-715, myV-725, myV-735, myV-745, myV-755, myV-765, myV-775, myV-785, myV-795, myV-805, myV-815, myV-825, myV-835, myV-845, myV-855, myV-865, myV-875, myV-885, myV-895, myV-905, myV-915, myV-925, myV-935, myV-945, myV-955, myV-965, myV-975, myV-985, myV-995, myV-1000, myV-1001, myV-1002, myV-1003, myV-1004, myV-1005, myV-1006, myV-1007, myV-1008, myV-1009, myV-1010, myV-1011, myV-1012, myV-1013, myV-1014, myV-1015, myV-1016, myV-1017, myV-1018, myV-1019, myV-1020, myV-1021, myV-1022, myV-1023, myV-1024, myV-1025, myV-1026, myV-1027, myV-1028, myV-1029, myV-1030, myV-1031, myV-1032, myV-1033, myV-1034, myV-1035, myV-1036, myV-1037, myV-1038, myV-1039, myV-1040, myV-1041, myV-1042, myV-1043, myV-1044, myV-1045, myV-1046, myV-1047, myV-1048, myV-1049, myV-1050, myV-1051, myV-1052, myV-1053, myV-1054, myV-1055, myV-1056, myV-1057, myV-1058, myV-1059, myV-1060, myV-1061, myV-1062, myV-1063, myV-1064, myV-1065, myV-1066, myV-1067, myV-1068, myV-1069, myV-1070, myV-1071, myV-1072, myV-1073, myV-1074, myV-1075, myV-1076, myV-1077, myV-1078, myV-1079, myV-1080, myV-1081, myV-1082, myV-1083, myV-1084, myV-1085, myV-1086, myV-1087, myV-1088, myV-1089, myV-1090, myV-1091, myV-1092, myV-1093, myV-1094, myV-1095, myV-1096, myV-1097, myV-1098, myV-1099, myV-1100, myV-1101, myV-1102, myV-1103, myV-1104, myV-1105, myV-1106, myV-1107, myV-1108, myV-1109, myV-1110, myV-1111, myV-1112, myV-1113, myV-1114, myV-1115, myV-1116, myV-1117, myV-1118, myV-1119, myV-1120, myV-1121, myV-1122, myV-1123, myV-1124, myV-1125, myV-1126, myV-1127, myV-1128, myV-1129, myV-1130, myV-1131, myV-1132, myV-1133, myV-1134, myV-1135, myV-1136, myV-1137, myV-1138, myV-1139, myV-1140, myV-1141, myV-1142, myV-1143, myV-1144, myV-1145, myV-1146, myV-1147, myV-1148, myV-1149, myV-1150, myV-1151, myV-1152, myV-1153, myV-1154, myV-1155, myV-1156, myV-1157, myV-1158, myV-1159, myV-1160, myV-1161, myV-1162, myV-1163, myV-1164, myV-1165, myV-1166, myV-1167, myV-1168, myV-1169, myV-1170, myV-1171, myV-1172, myV-1173, myV-1174, myV-1175, myV-1176, myV-1177, myV-1178, myV-1179, myV-1180, myV-1181, myV-1182, myV-1183, myV-1184, myV-1185, myV-1186, myV-1187, myV-1188, myV-1189, myV-1190, myV-1191, myV-1192, myV-1193, myV-1194, myV-1195, myV-1196, myV-1197, myV-1198, myV-1199, myV-1200, myV-1201, myV-1202, myV-1203, myV-1204, myV-1205, myV-1206, myV-1207, myV-1208, myV-1209, myV-1210, myV-1211, myV-1212, myV-1213, myV-1214, myV-1215, myV-1216, myV-1217, myV-1218, myV-1219, myV-1220, myV-1221, myV-1222, myV-1223, myV-1224, myV-1225, myV-1226, myV-1227, myV-1228, myV-1229, myV-1230, myV-1231, myV-1232, myV-1233, myV-1234, myV-1235, myV-1236, myV-1237, myV-1238, myV-1239, myV-1240, myV-1241, myV-1242, myV-1243, myV-1244, myV-1245, myV-1246, myV-1247, myV-1248, myV-1249, myV-1250, myV-1251, myV-1252, myV-1253, myV-1254, myV-1255, myV-1256, myV-1257, myV-1258, myV-1259, myV-1260, myV-1261, myV-1262, myV-1263, myV-1264, myV-1265, myV-1266, myV-1267, myV-1268, myV-1269, myV-1270, myV-1271, myV-1272, myV-1273, myV-1274, myV-1275, myV-1276, myV-1277, myV-1278, myV-1279, myV-1280, myV-1281, myV-1282, myV-1283, myV-1284, myV-1285, myV-1286, myV-1287, myV-1288, myV-1289, myV-1290, myV-1291, myV-1292, myV-1293, myV-1294, myV-1295, myV-1296, myV-1297, myV-1298, myV-1299, myV-1300, myV-1301, myV-1302, myV-1303, myV-1304, myV-1305, myV-1306, myV-1307, myV-1308, myV-1309, myV-1310, myV-1311, myV-1312, myV-1313, myV-1314, myV-1315, myV-1316, myV-1317, myV-1318, myV-1319, myV-1320, myV-1321, myV-1322, myV-1323, myV-1324, myV-1325, myV-1326, myV-1327, myV-1328, myV-1329, myV-1330, myV-1331, myV-1332, myV-1333, myV-1334, myV-1335, myV-1336, myV-1337, myV-1338, myV-1339, myV-1340, myV-1341, myV-1342, myV-1343, myV-1344, myV-1345, myV-1346, myV-1347, myV-1348, myV-1349, myV-1350, myV-1351, myV-1352, myV-1353, myV-1354, myV-1355, myV-1356, myV-1357, myV-1358, myV-1359, myV-1360, myV-1361, myV-1362, myV-1363, myV-1364, myV-1365, myV-1366, myV-1367, myV-1368, myV-1369, myV-1370, myV-1371, myV-1372, myV-1373, myV-1374, myV-1375, myV-1376, myV-1377, myV-1378, myV-1379, myV-1380, myV-1381, myV-1382, myV-1383, myV-1384, myV-1385, myV-1386, myV-1387, myV-1388, myV-1389, myV-1390, myV-1391, myV-1392, myV-1393, myV-1394, myV-1395, myV-1396, myV-1397, myV-1398, myV-1399, myV-1400, myV-1401, myV-1402, myV-1403, myV-1404, myV-1405, myV-1406, myV-1407, myV-1408, myV-1409, myV-1410, myV-1411, myV-1412, myV-1413, myV-1414, myV-1415, myV-1416, myV-1417, myV-1418, myV-1419, myV-1420, myV-1421, myV-1422, myV-1423, myV-1424, myV-1425, myV-1426, myV-1427, myV-1428, myV-1429, myV-1430, myV-1431, myV-1432, myV-1433, myV-1434, myV-1435, myV-1436, myV-1437, myV-1438, myV-1439, myV-1440, myV-1441, myV-1442, myV-1443, myV-1444, myV-1445, myV-1446, myV-1447, myV-1448, myV-1449, myV-1450, myV-1451, myV-1452, myV-1453, myV-1454, myV-1455, myV-1456, myV-1457, myV-1458, myV-1459, myV-1460, myV-1461, myV-1462, myV-1463, myV-1464, myV-1465, myV-1466, myV-1467, myV-1468, myV-1469, myV-1470, myV-1471, myV-1472, myV-1473, myV-1474, myV-1475, myV-1476, myV-1477, myV-1478, myV-1479, myV-1480, myV-1481, myV-1482, myV-1483, myV-1484, myV-1485, myV-1486, myV-1487, myV-1488, myV-1489, myV-1490, myV-1491, myV-1492, myV-1493, myV-1494, myV-1495, myV-1496, myV-1497, myV-1498, myV-1499, myV-1500, myV-1501, myV-1502, myV-1503, myV-1504, myV-1505, myV-1506, myV-1507, myV-1508, myV-1509, myV-1510, myV-1511, myV-1512, myV-1513, myV-1514, myV-1515, myV-1516, myV-1517, myV-1518, myV-1519, myV-1520, myV-1521, myV-1522, myV-1523, myV-1524, myV-1525, myV-1526, myV-1527, myV-1528, myV-1529, myV-1530, myV-1531, myV-1532, myV-1533, myV-1534, myV-1535, myV-1536, myV-1537, myV-1538, myV-1539, myV-1540, myV-1541, myV-1542, myV-1543, myV-1544, myV-1545, myV-1546, myV-1547, myV-1548, myV-1549, myV-1550, myV-1551, myV-1552, myV-1553, myV-1554, myV-1555, myV-1556, myV-1557, myV-1558, myV-1559, myV-1560, myV-1561, myV-1562, myV-1563, myV-1564, myV-1565, myV-1566, myV-1567, myV-1568, myV-1569, myV-1570, myV-1571, myV-1572, myV-1573, myV-1574, myV-1575, myV-1576, myV-1577, myV-1578, myV-1579, myV-1580, myV-1581, myV-1582, myV-1583, myV-1584, myV-1585, myV-1586, myV-1587, myV-1588, myV-1589, myV-1590, myV-1591, myV-1592, myV-1593, myV-1594, myV-1595, myV-1596, myV-1597, myV-1598, myV-1599, myV-1600, myV-1601, myV-1602, myV-1603, myV-1604, myV-1605, myV-1606, myV-1607, myV-1608, myV-1609, myV-1610, myV-1611, myV-1612, myV-1613, myV-1614, myV-1615, myV-1616, myV-1617, myV-1618, myV-1619, myV-1620, myV-1621, myV-1622, myV-1623, myV-1624, myV-1625, myV-1626, myV-1627, myV-1628, myV-1629, myV-1630, myV-1631, myV-1632, myV-1633, myV-1634, myV-1635, myV-1636, myV-1637, myV-1638, myV-1639, myV-1640, myV-1641, myV-1642, myV-1643, myV-1644, myV-1645, myV-1646, myV-1647, myV-1648, myV-1649, myV-1650, myV-1651, myV-1652, myV-1653, myV-1654, myV-1655, myV-1656, myV-1657, myV-1658, myV-1659, myV-1660, myV-1661, myV-1662, myV-1663, myV-1664, myV-1665, myV-1666, myV-1667, myV-1668, myV-1669, myV-1670, myV-1671, myV-1672, myV-1673, myV-1674, myV-1675, myV-1676, myV-1677, myV-1678, myV-1679, myV-1680, myV-1681, myV-1682, myV-1683, myV-1684, myV-1685, myV-1686, myV-1687, myV-1688, myV-1689, myV-1690, myV-1691, myV-1692, myV-1693, myV-1694, myV-1695, myV-1696, myV-1697, myV-1698, myV-1699, myV-1700, myV-1701, myV-1702, myV-1703, myV-1704, myV-1705, myV-1706, myV-1707, myV-1708, myV-1709, myV-1710, myV-1711, myV-1712, myV-1713, myV-1714, myV-1715, myV-1716, myV-1717, myV-1718, myV-1719, myV-1720, myV-1721, myV-1722, myV-1723, myV-1724, myV-1725, myV-1726, myV-1727, myV-1728, myV-1729, myV-1730, myV-1731, myV-1732, myV-1733, myV-1734, myV-1735, myV-1736, myV-1737, myV-1738, myV-1739, myV-1740, myV-1741, myV-1742, myV-1743, myV-1744, myV-1745, myV-1746, myV-1747, myV-1748, myV-1749, myV-1750, myV-1751, myV-1752, myV-1753, myV-1754, myV-1755, myV-1756, myV-1757, myV-1758, myV-1759, myV-1760, myV-1761, myV-1762, myV-1763, myV-1764, myV-1765, myV-1766, myV-1767, myV-1768, myV-1769, myV-1770, myV-1771, myV-1772, myV-1773, myV-1774, myV-1775, myV-1776, myV-1777, myV-1778, myV-1779, myV-1780, myV-1781, myV-1782, myV-1783, myV-1784, myV-1785, myV-1786, myV-1787, myV-1788, myV-1789, myV-1790, myV-1791, myV-1792, myV-1793, myV-1794, myV-1795, myV-1796, myV-1797, myV-1798, myV-1799, myV-1800, myV-1801, myV-1802, myV-1803, myV-1804, myV-1805, myV-1806, myV-1807, myV-1808, myV-1809, myV-1810, myV-1811, myV-1812, myV-1813, myV-1814, myV-1815, myV-1816, myV-1817, myV-1818, myV-1819, myV-1820, myV-1821, myV-1822, myV-1823, myV-1824, myV-1825, myV-1826, myV-1827, myV-1828, myV-1829, myV-1830, myV-1831, myV-1832, myV-1833, myV-1834, myV-1835, myV-1836, myV-1837, myV-1838, myV-1839, myV-1840, myV-1841, myV-1842, myV-1843, myV-1844, myV-1845, myV-1846, myV-1847, myV-1848, myV-1849, myV-1850, myV-1851, myV-1852, myV-1853, myV-1854, myV-1855, myV-1856, myV-1857, myV-1858, myV-1859, myV-1860, myV-1861, myV-1862, myV-1863, myV-1864, myV-1865, myV-1866, myV-1867, myV-1868, myV-1869, myV-1870, myV-1871, myV-1872, myV-1873, myV-1874, myV-1875, myV-1876, myV-1877, myV-1878, myV-1879, myV-1880, myV-1881, myV-1882, myV-1883, myV-1884, myV-1885, myV-1886, myV-1887, myV-1888, myV-1889, myV-1890, myV-1891, myV-1892, myV-1893, myV-1894, myV-1895, myV-1896, myV-1897, myV-1898, myV-1899, myV-1900, myV-1901, myV-1902, myV-1903, myV-1904, myV-1905, myV-1906, myV-1907, myV-1908, myV-1909, myV-1910, myV-1911, myV-1912, myV-1913, myV-1914, myV-1915, myV-1916, myV-1917, myV-1918, myV-1919, myV-1920, myV-1921, myV-1922, myV-1923, myV-1924, myV-1925, myV-1926, myV-1927, myV-1928, myV-1929, myV-1930, myV-1931, myV-1932, myV-1933, myV-1934, myV-1935, myV-1936, myV-1937, myV-1938, myV-1939, myV-1940, myV-1941, myV-1942, myV-1943, myV-1944, myV-1945, myV-1946, myV-1947, myV-1948, myV-1949, myV-1950, myV-1951, myV-1952, myV-1953, myV-1954, myV-1955, myV-1956, myV-1957, myV-1958, myV-1959, myV-1960, myV-1961, myV-1962, myV-1963, myV-1964, myV-1965, myV-1966, myV-1967, myV-1968, myV-1969, myV-1970, myV-1971, myV-1972, myV-1973, myV-1974, myV-1975, myV-1976, myV-1977, myV-1978, myV-1979, myV-1980, myV-1981, myV-1982, myV-1983, myV-1984, myV-1985, myV-1986, myV-1987, myV-1988, myV-1989, myV-1990, myV-1991, myV-1992, myV-1993, myV-1994, myV-1995, myV-1996, myV-1997, myV-1998, myV-1999, myV-2000, myV-2001, myV-2002, myV-2003, myV-2004, myV-2005, myV-2006, myV-2007, myV-2008, myV-2009, myV-2010, myV-2011, myV-2012, myV-2013, myV-2014, myV-2015, myV-2016, myV-2017, myV-2018, myV-2019, myV-2020, myV-2021, myV-2022, myV-2023, myV-2024, myV-2025, myV-2026, myV-2027, myV-2028, myV-2029, myV-2030, myV-2031, myV-2032, myV-2033, myV-2034, myV-2035, myV-2036, myV-2037, myV-2038, myV-2039

Newsflash

Activision [ist einer der treuesten GameCube-Unterstützer. Neben *Tony Hawk's American Wasteland*, *True Crime: Streets of New York* wird definitiv auch der Shooter *Gun* für den GameCube erscheinen]

Atari (1) [ist einer der diesjährigen Hauptsponsoren der HipHop Open in Stuttgart. Dort soll das Sprayerspiel *Marc Ecko's Contents Under Pressure* beworben werden]

Atari (2) [befindet sich immer noch in den roten Zahlen. Zwar wurde der Verlust deutlich verkleinert, doch Gewinne erhofft man sich erst für das nächste Geschäftsjahr]

Atari (3) [hat die D&D-Lizenz um weitere zehn Jahre verlängert. Wir dürfen uns also weiterhin auf *Neverwinter Nights* & Co. freuen]

Apple [lehnt den Cell-Chip, der auch in Sonys PlayStation 3 zum Einsatz kommt, als "zu schwach" für Desktop-Rechner ab]

BBC [hat laut einem unfassenden Bericht herausbekommen, dass die meisten Publisher die aktuelle Konsolengeneration noch bis 2008 unterstützen wollen]

Capcom (1) [möchte in den USA, Europa und Japan insgesamt 2 Millionen Einheiten des Spiels *Resident Evil 4* absetzen]

Capcom (2) [ist scheinbar drauf und dran, das Rollenspiel *Breath of Fire 3* und das Actionspiel *Rockman Dash* für die PSP umzusetzen. Das geht jedenfalls aus japanischen Händlerlisten hervor]

Capcom (3) [hat im offiziellen Forum auf www.capcom.com eine Umfrage gestartet, was die Spieler gerne in *Resident Evil 5* sehen würden]

Crazy Frog [wird Spielfigur. Der aus der Klingeltonwerbung bekannte Crazy Frog wird von dem Bochumer Lizenzunternehmen Wallaroo als Spielecharakter vermarktet]

Dead Rising [für die Xbox 360 enthält Gerüchten zur Folge *Resident Evil* als Bonusspiel]

Electronic Arts [werkelt schon seit sechs Monaten an einem neuen *Medal of Honor*. Es soll den Beinamen *Airborne* tragen und für die PS3 als Starttitel erscheinen]

Games Convention [legt weiter zu: In diesem Jahr wird die Ausstellungsfläche gegenüber dem Vorjahr um 30 Prozent auf 70.000 Quadratmeter vergrößert werden]

Hitman wird verfilmt

GCN

Vin Diesel in der Rolle des Attentäters 47

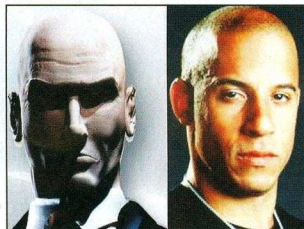
Vertrieb: 20th Century Fox

Hersteller: 20th Century Fox

Genre: Film

Erhältlich: n.n.b.

Der Actionsschauspieler hat einen Vertrag mit dem Filmstudio 20th Century Fox unterschrieben, wonach er in die Rolle des Hitman schlüpfen wird. Außerdem wird der 38-jährige Amerikaner auch als Produzent des Films tätig sein. Für die Rolle sollte der Muskelmann lediglich etwas abnehmen und etwas Bräune verlieren. Wortkarg war Diesel schon immer. Außerdem soll parallel zum Film ein neues Spiel von Eidos rauskommen, in dem Diesel Agent 47 auch seine Stimme leiht. Das nennen wir Crossmarketing und sehen es auch als Zukunftsmodell.



▲ Das könnte passen. Wenn jetzt noch ein gutes Drehbuch dabei rumkommt – wunderbar!

Chibi Robo

GCN

Reaktion der Tester: Ooooooooooooooh, süüüüüüüüß!

Vertrieb: Bandai

Hersteller: n.n.b.

Genre: ADV

Erhältlich: Q3/2005

Warum müssen es immer noch dickere Wummen, schärfere Schwerter und blutigere Körperteile sein? Ist es so abwegig, einfach mal vor der Konsole zu entspannen? Genau das müssen sich die Entwickler von *Chibi Robo* gedacht haben. Als klitzekleiner Roboter räumt ihr im Haushalt auf, spielt mit dem Hund und versucht, eure Besitzer glücklich zu machen. Nachts erwachen die anderen Spielzeuge zum Leben und versorgen euch mit allerlei Aufgaben und der einen oder anderen Belohnung. Die Grafik ist so knuffelig ausgefallen, das schon fast wehtut, hinzugucken!



▲ Die große Actionfigur schenkt uns ein Kostüm. Achtet auf den niedlichen Stecker!

True Crime: New York City

GCN

Never change a winning team!

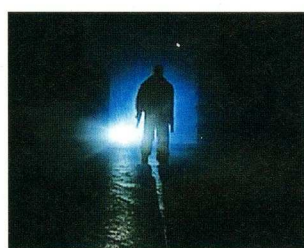
Vertrieb: Activision

Hersteller: Luxoflux

Genre: ACT

Erhältlich: 01.11.2005

Activision hat das große Geheimnis um das Sequel zu *True Crime: Streets of L.A.* gelüftet: Es spielt in New York City! Boah. Dramatik. Noch eine große Ankündigung: Das Spiel wird *True Crime: New York City* heißen. Innovation an allen Ecken. Was uns zum ersten Mal aufhorchen ließ war Folgendes: Euer Alter Ego wird ein taffer Schwarzer sein; Cornrows auf der Birne, tätowiert und mit einem riesigen Arsenal an Pfui-Wörtern ausgestattet. Euer Alter Ego kann jetzt auch Motorrad fahren, Flugzeug fliegen und vielleicht sogar das Fitnessstudio besuchen. Nachtigall, ick hör dir trampeln...



▲ Düster ist's... noch ist nicht viel mehr über das Sequel bekannt.

Medal of Honor: European Assault

GCN

10.000 Dollar zu verschenken! Wer hat noch nicht, wer will noch mal?

Electronic Arts hat eine massive Werbekampagne gestartet, um 10.000 Dollar an einen glücklichen Gewinner zu vergeben! Alles, was ihr dafür machen müsst, ist, das Spiel durchzuspielen und am Ende ein Rätsel lösen? Einfach, huh? Ganz und gar nicht! Erstens müsst ihr das Spiel im Schwierigkeitsgrad "Held" durchspielen, zweitens müsst ihr nach dem Sieg über die deutsche Kriegsmaschinerie den Geheimcode des Nazi-Nachrichtendienstes knacken. EA gab bekannt, dass, obwohl schon tausende Antworten eingegangen wären, noch keiner das Rätsel gelöst hat.



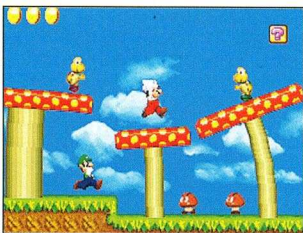
▲ O-Ton Website: "Du werdest niemals meines Nachrichten Rätsel Lösung, Amerikaner!"

Alte Spiele in neuem Gewand

GCN

Nintendo will alte Klassiker für Revolution mit verbesserter Grafik anbieten

Nintendo-Präsident Satoru Iwata ist sehr bedacht darauf, nichts Neues zum Controller von Revolution auszuclaudern. In Interviews redet er aber gerne vom Downloadkonzept, mit dem alte Spieleklassiker aus NES-, SNES- und N64-Zeiten auf die Revolution heruntergeladen werden sollen. Kürzlich spezialisierte er im amerikanischen Magazin EGM darüber, jenen Klassikern eine bessere Grafik zu spendieren. Das Gameplay der Spiele soll unberührt bleiben. Erneut ließ er dabei aber offen, ob das Facelifting den Konsumenten etwas kosten soll.



▲ Super Mario Bros: So soll der Klassiker auf NDS aussehen. Auf Revolution noch besser?

Revolution in China

GCN

Nintendo strebt Revolution-Produktion in China an

Der Konkurrenzkampf wird in der nächsten Generation noch härter werden. Daher will auch Nintendo die Produktionskosten weiter drücken. Wie schon den GameCube, will man auch die Revolution im Reich der Mitte herstellen lassen. Das sagte Nintendo-Chef Satoru Iwata zumindest einer renommierten, japanischen Wirtschaftszeitung. Außerdem plant Nintendo, so schnell wie möglich in den chinesischen und in den indischen Markt einzusteigen. In beiden Märkten sehe er ein enormes Potential für sein Unternehmen. Vermutlich wird China 2007 Japan als wichtigsten asiatischen Markt für Unterhaltungselektronik abgelöst haben.



▲ Die neue Konsole Revolution soll in Billiglohnländern produziert werden.

Newsflash

Games Convention Family [legt im Vergleich zu 2004 50 Prozent an Ausstellungsfläche zu]

I-Play [hat das britische Marktforschungsinstitut SKOPOS damit beauftragt, das Verhalten der Geschlechter bei Handyspielen zu analysieren. Demnach spielen doppelt so viele Mädchen wie Jungen auf dem Mobiltelefon]

Kopierschutz adé? [die Softwarefirma S.A.D. veröffentlicht das Programm GameJack 5, mit dem kopiergeschützte PC-, PS2- und PSOne-Spiele kopiert werden können]

Microsoft (1) [investiert über 11 Millionen Euro in die Ausbildung junger Spielentwickler. An der australischen Queensland University of Technology lernen Studenten ab dem nächsten Jahr, exklusiv für die Xbox Spiele herzustellen]

Microsoft (2) [will laut eigenen Angaben in 16 Monaten rund 10 Millionen Xbo 360 verkaufen. Wir nennen diese Ziele sehr mutig]

Midway [plant ein neues Spiel namens Rampage: Total Destruction. Inhalt und Plattform des Spiels ist noch unbekannt]

Namco (1) [fusioniert mit Bandai. Dieser Schritt wurde Ende Juni in Tokio beschlossen]

Namco (2) [will weiter expandieren. Vor allem die Investitionen ins Ausland will man im nächsten Jahr von 20 auf 50% steigern]

Namco (3) [will im Zuge der Expansion auch in den europäischen Handyspielmärkte einsteigen. Man verpflichtete aus diesem Grund den Branchenkenner Gareth Evans, der neue Geschäftsfelder für die Japaner erschließen soll]

Nintendo [bestätigte, dass Mario 128 nicht mehr für den GameCube erscheinen wird. Der Titel ist nun zum Launch der Revolution geplant]

Nvidia [enthüllt am 21.06.05 in San Francisco einen neuen Grafikchip, der dem in der PS3 zu Einsatz kommenden sehr ähnlich sein soll]

Pariah 2 [soll sich bereits in Planung befinden. Es steht aber noch keine Plattform für das Spiel fest]

Resident Evil [kommt zum dritten Mal in die Kinos. Resident Evil Afterlife spielt in Tokio. Das Drehbuch stammt von Paul W. Anderson, der schon die Vorgänger verfilmte]

Sony [schließt sich bei der Frage um die Datenträger der nächsten Generation dem Lager um Sonys Blu-Ray an]

Newsflash

Shigeru Miyamoto [von Nintendo hat in einem Interview mit CNN die E3-Auftritte von Sony und Microsoft kritisiert. Die gezeigten Produkte seien lediglich tolle Computergrafiken gewesen, doch von Spielen habe man wenig gesehen. Die Revolution-Konsole verfolge ein anderes Konzept. Sie soll Spiele liefern, "die man einfach nimmt und spielt"]

Sony (1) [hat auf die Kritik, man habe auf der E3 für die PS3 geschönte Videos (*Killzone*) gezeigt, scharf zurück geschossen. In einer offiziellen Erklärung heißt es, die PS3-Grafik werde noch besser. Alles Gezeigte lief auf PC-Hardware. Die PS3 werde aber leistungsfähiger sein]

Sony (2) [will im September den EyeToy-Markt mit dem Spiel *SpyToy* weiter ankurbeln]

Sony (3) [hat den Preis für Platinum-Spiele von bisherigen 29,95 € auf 19,95 € gesenkt]

Square-Enix [denkt darüber nach, das Rollenspiel *Final Fantasy XI* auch für die PS3 zu veröffentlichen. Neben den bereits erhältlichen PS2- und PC-Versionen wurde auf der E3 auch eine Xbox 360-Fassung angekündigt]

Take 2 [schaffte es, im Gegensatz zu anderen Spielepublishern den Umsatz im zweiten Quartal deutlich zu steigern. Verantwortlich ist nach Firmenaussage die starke Nachfrage bei *Midnight Club 3: DUB Edition* und noch immer *GTA San Andreas*]

Tomonobu Itagaki [von Tecmo hat sich nach der E3 über seine japanische Konkurrenz beschwert. Er sei enttäuscht, was die japanische Designereileite vor allem grafisch auf den neuen Konsolen zeigte. Man müsse sich dann nicht wundern, wenn Japan gegen die USA verlieren werde]

Ubisoft [liegt nach eigenen Angaben in den USA unter den Top 5 der größten unabhängigen Publisher. In Großbritannien liege man auf Platz 2, in Deutschland auf Platz 3]

Video Games Auctions [am 14. Juni ist www.videogameauctions.com online gegangen. Es handelt sich dabei um eine internationale Auktionsplattform für Videospiele]

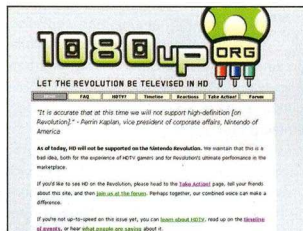
Vivendi Universal [hat die englische Programmierschmiede Swordfish übernommen. Das Studio hatte für Vivendi das Spiel *Cold Winter* programmiert]

Kein HD für die Revolution

GCN

Skandal! So etwas verlangt nach einer Revolution...

Nintendo bestätigte (wie im Feature zu lesen) tatsächlich, dass die Revolution kein HDTV unterstützen wird. High Definition TV würde dem Spieler eine Bildschärfe in bisher ungekannter Qualität verschaffen; vor allem Europäische Spieler ärgern sich über die verpasste Chance, da HD hier bisher ohnehin so gut wie unbekannt war. Enttäuschte Nintendo Fans riefen in aller Eile die Website www.1080up.org ins Leben, auf der man versucht mit aller Macht genug Stimmen zu sammeln, damit sich die Jungs vom großen N die Sache noch mal überlegen.



▲ Die Jungs von 1080up lassen sich nicht mit niedriger Auflösung abspielen!

Controller-Hysterie

GCN

Es rumort in den Köpfen der Nintendo-Jünger

Die ganze Geheimniskrämerei um die Wunderkonsole führt innerhalb der Nintendo-Community bereits zu Wahnvorstellungen und hysterischen Spekulationen, die sich meist um ein Thema drehen: "Wie sieht der neue Controller aus?" Wenn die ganze Sache so revolutionär wird, dann muss das Pad doch irgendwie... anders... aussehen, oder? Genau das denken sich auch Individuen mit viel zu viel Zeit und einer Regens Phantasie, die daraufhin Pläne und Blaupausen in die offiziellen Nintendo Foren stellen. Besonders in Japan ist der Wahn bereits soweit vorangeschritten, dass Nintendo inzwischen regelrechte Industriespionage befürchtet.



▲ Die bisher freakigste Blaupause: Ein "zwei Teile Controller". Was raucht der Mann?!

Spiele aus Indien

GCN

Zukunftsprognose: Entwicklung könnte sich nach Indien verlagern

Quintin States-Polet, Digital Media Executive bei IBM Global Services prognostiziert für die Spielebranche das, was auf anderen Gebieten schon gang und gäbe ist. Der Mann sieht gerade im Bezug auf die nächste Spielergeneration einen Grossteil der Entwicklerstudios in Indien. Das asiatische Land hat billige Löhne und bestens qualifizierte Informatiker. Da die Entwicklungskosten stark steigen werden, müssen auch Firmen wie EA sparen, wo sie nur können. Eine bedenklliche Entwicklung für all die Programmierer in den Industrieländern. IBM selbst betreibt schon lange die Verschiebung von Produktionen in Länder wie Indien.



▲ Wird FIFA demnächst in Indien programmiert werden?

 TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

DER FEIND IST STARKER GEWORDEN.
DU AUCH?

- ☐ 3rd Person Stealth Action in 3D
- ☐ Neue Moves, Stealth Fähigkeiten & Hightech-Ausrüstung
- ☐ Interaktive Touch-Screen Einbindung für Schlösser knacken, Hacken, etc.
- ☐ Wi-Fi Multiplayer Modus (Spione vs. Söldner) für 2-4 Spieler

WWW.SPLINTERCELL.COM

ERHÄLTlich AB 30. JUNI!



NINTENDO DS™

gameloft

UBISOFT

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

Battalion Wars Strategie	Nintendo	2005
Bratz: Rock Angelz Geschicklichkeit	THQ	2005
Call of Duty 2: Big Red One Ego-Shooter	Activision	Q3/2005
Charlie und die Schokoladenfabrik Action	2K Games	Q3/2005
Chibi-Robo Action	Nintendo	n.n.b.
Chicken Little Jump'n'Run	Buena Vista	Q3/2005
Crash Tag Team Racing Rennspiel	VU Games	Q3/2005
D.I.C.E. Action	Bandai	Q3/2005
Ed, Edd'n'Eddy: The Mis-Adventures Adventure	Midway	Q3/2005
FIFA 2006 Sportspiel	EA Sports	Q3/2005
Frogger: Ancient Shadow Jump'n'Run	Konami	Q3/2005
Geist Ego-Shooter	Nintendo	2005
Harry Potter und der Feuerkelch Adventure	EA	Q4/2005
Harvest Moon: Another Wonderful Life Simulation	Ubisoft	2005
Hello Kitty: Roller Rescue Geschicklichkeit	Namco	November 2005
International Golf and Tennis Sportspiel	Ignition	2005
Karaoke Revolution Party Geschicklichkeit	Konami	2005
Kirby Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Legend of Golfer Sportspiel	Nintendo	n.n.b.
Liebesgrüße aus Moskau Action	EA	n.n.b.
Madden NFL 06 Sportspiel	EA Sports	Q3/2005
Mark Davis Pro Bass Challenge Sportspiel	Natsume	2005
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects Beat'em-Up	EA Games	November 2005
Midway Arcade Treasures 3 Action	Midway	Q3/2005



187 Ride or Die

Genre: ACT

Erhältlich: 25.08.2005

Vertrieb: Ubisoft

Tendenz:



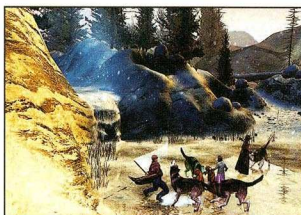
Dance Dance Revolution: Mario Mix

Genre: GSK

Erhältlich: Okt. 2005

Vertrieb: Konami

Tendenz:



Die Chroniken von Narnia

Genre: ACT

Erhältlich: Q4/2005

Vertrieb: Buena Vista

Tendenz:



Digimon World 4

Genre: ACT

Erhältlich: 01.09.2005

Vertrieb: Atari

Tendenz:



Fantastic 4

Genre: ACT

Erhältlich: 15.07.2005

Vertrieb: Activision

Tendenz:



Fire Emblem: Path of Radiance

Genre: RPG

Erhältlich: 2005

Vertrieb: Nintendo

Tendenz:



King Kong

Genre: ACT

Erhältlich: Dez. 2005

Vertrieb: Ubisoft

Tendenz:



Mario Baseball

Genre: SP5

Erhältlich: 2005

Vertrieb: Nintendo

Tendenz:



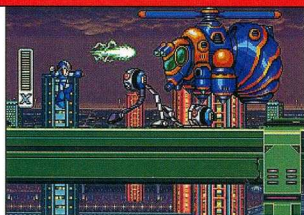
Mario Party 7

Genre: GSK

Erhältlich: 2005

Vertrieb: Nintendo

Tendenz:



Mega Man X Collection

Genre: ACT Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2005 Tendenz:



Super Mario Strikers

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



NHL 2006

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



Odama

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



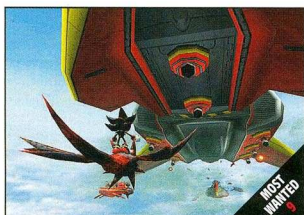
Pokemon XD: Gale of Darkness

Genre: BEU Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz:



Prince of Persia: Kindred Blades

Genre: ACT Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz:



Shadow the Hedgehog

Genre: JNR Vertrieb: Sega
Erhältlich: 2005 Tendenz:



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Genre: ADV Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Nov. 2005 Tendenz:



Sonic Gems Collection

Genre: JNR Vertrieb: Sega
Erhältlich: Sept. 2005 Tendenz:



WWE Day of Reckoning 2

Genre: SPSS Vertrieb: THQ
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz:

Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Coll.

Action Namco August 2005

NBA Live 06
Sportspiel EA Sports n.n.b.

Nicktoons Unite!
Jump'n'Run THQ n.n.b.

Nintendo Pennant Chase Baseball
Sportspiel Nintendo Q3/2005

One Piece: Grand Battle
Action Bandai n.n.b.

Pac-Man World 3
Geschicklichkeit Namco Q3/2005

Scooby-Doo! Unmasked
Jump'n'Run THQ Q3/2005

Shrek SuperSlam
Sportspiel Activision Q3/2005

Spartan: Total Warrior
Action Sega Okt. 2005

SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!
Action THQ Q4/2005

SSX On Tour
Sportspiel EA Sports 2005

Starcraft: Ghost
Action Blizzard 2005

Teen Titans
Action n.n.b. 2005

Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare
Action Konami Q3/2005

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
Action VU Games August 2005

The Movies
Simulation Activision Q3/2005

The Sims 2
Simulation EA Q3/2005

True Crime: Streets of New York
Action Activision Q3/2005

Tom Clancy's Ghost Recon 3
Action Ubisoft Q4/2005

Tony Hawk's American Wasteland
Sportspiel Activision Q3/2005

Ty the Tasmanian Tiger 3
Jump'n'Run Activision Val. Q3/2005

Ultimate Spider-Man
Action Activision Q3/2005

Viewtiful Joe VFX Battle
Action Capcom Q1/2006

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
Action Activision Q3/2005

Zatch Bell
Action Bandai August 2005

NINTENDO REVOLUTION



**Spielspaß statt Technikkrieg –
Nintendo macht ernst!**

Als Nintendo-Chef Satoru Iwata gegen Ende der alljährlichen E3-Nintendo-Pressekonferenz plötzlich einen schwarzen Kasten zückt, ist es, als ziehe er in Wirklichkeit eine Reißleine. Knapp 24 Stunden zuvor pries Sony-Boss Ken Kutaragi vor Journalisten die Schwindel erregenden Leistungsdaten der PlayStation 3, um damit die ohnehin Hardwareprotzende Xbox 360 nochmals zu über-

trumpfen. Iwata hingegen hielt einen leeren Kasten mit blau leuchtender Ritze ins Blitzlichtgewitter und grinste milde. Tech-Specs? Keine Spur davon. Iwata schert bewusst aus dem Technikrennen aus. Für die Reporter hatte der Nintendo-Mann wenig Zahlen, aber viele Weisheiten im Gepäck: "Unsere nächste Konsole hat kleine Ausmaße, aber große Ideen." Tatsächlich ist der gezeigte Prototyp geradezu

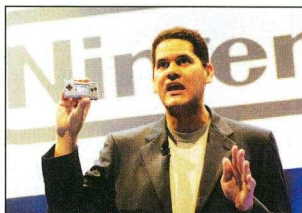
winzig. Die finale Revolution soll sogar nicht größer sein als drei aufeinander gestapelte DVD-Hüllen. Der optional erhältliche Standfuß soll die Konsole dann auch vertikal stehend die Spielereislandschaft aufmischen lassen.

200 Spiele und online

Wie genau die "Revolution" von stattem gehen soll, bleibt auch nach der E3 2005 im



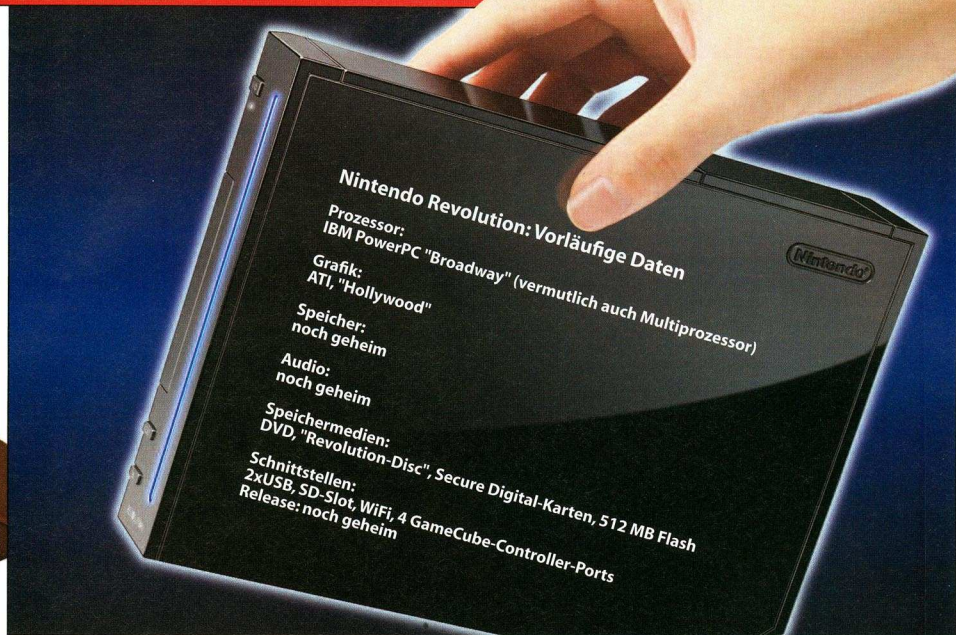
Iwata: "Wir stocken nicht die **Hardware des Game-Cube** auf, sondern liefern neue Spielekonzepte"



Reggie "We're Gonna Kick Ass" Fils-Aimé zeigt den **GBA Micro** der Öffentlichkeit.



Kult-Designer **Miyamoto** ließ sich auf eine Runde Nintendogs blicken.



Nintendo Revolution: Vorläufige Daten

Prozessor:
IBM PowerPC "Broadway" (vermutlich auch Multiprozessor)

Grafik:
ATI, "Hollywood"

Speicher:
noch geheim

Audio:
noch geheim

Speichermédien:
DVD, "Revolution-Disc", Secure Digital-Karten, 512 MB Flash

Schnittstellen:
2xUSB, SD-Slot, WiFi, 4 GameCube-Controller-Ports

Release: noch geheim



Marvel: Rise of the Imperfects: Hier gibt's ne Menge auf die Ohren. So ziemlich alle Marvel-Fuzzies sind dabei.



Dancing Stage Mario-Mix: Kein Nintendo-Produkt, sondern ein Konami-Spiel mit Lizenz.



Pokémon XD: Gale Of Darkness: Der "Sturm der Finsternis" soll über den Cube hereinbrechen.

Dunkeln. Konkreter wurde man schon beim Konzept der Konsole und pflügte das blühende Spekulationsfeld kräftig um. In der Online-Frage kam es offensichtlich zu einem Umdenken. Revolution ist voll onlinefähig. Einen weiteren, notwendigen Schritt hat man mit der Abwärtskompatibilität getan. GameCube-Spiele sollen von Revolution ohne Murren abgespielt werden. Wer sich eine noch nicht näher definierte Zusatzhardware für die Konsole kauft, soll damit sogar DVDs gucken können. Applaus für das Online-Konzept der Konsole. Dieses beinhaltet eine Datenbank aus rund 200 Titeln der NES-, SNES- und Nintendo 64-Zeit. Allesamt, so ist es bisher geplant, als gegen eine geringe Gebühr oder sogar völlig kostenfreier Download erhältlich. Als Speicher dient der interne, 512 MB große Flashspeicher. Per SD-Karte könnte die Kapazität des Massenspeichers sogar auf über einen Gigabyte erweitert werden. Das Grundvertrauen in den 116jährigen Konzern ist trotz der spärlichen Fakten groß. Während die Mehrheit der Medien zurückhaltend auf Nintendos E3-Presseauftritt reagierte, zeigten Umfragen, dass Nintendo die Vorfreude auf Revolution, vor allem in Japan, sogar noch gesteigert hat.

Der Spielspaßgral

Nintendos Image als "Hüter des heiligen Spielspaßgrals" scheint im direkten Vergleich mit Microsoft und Sony bestätigt worden zu sein. Während PS3 und Xbox 360 eine Evolution der Technik betreiben, will Nintendo vor allem die Art der Spiele vereinfachen. Die Spielkonzepte sollen zwar simpler werden, gleichzeitig aber auch origineller. Bisher bestätigte man aller-

dings bloß Fortsetzungen bekannter Serien wie *Mario Revolution* oder *Super Smash Brothers Revolution*. Doch liegt die wahre Revolution vielleicht woanders? War die Präsentation des leeren Gehäuses in Los Angeles ein Täuschungsmanöver, um die Konkurrenz in Sicherheit zu wiegen?

Die Vermutung liegt nahe, denn in Wirklichkeit könnte der nicht gezeigte neue Controller die echte Revolution sein. Schon im Vorfeld der E3 kündigte man in Kyoto an, den Controller völlig umzugestalten. Es soll weniger Knöpfe gegeben als derjenige der Konkurrenz. Keine schlechte Idee, denn wer hat den Satz "Ich weiß gar nicht welchen Knopf ich hier drücken muss", beim Zocken mit unbedarften Spielern nicht schon einmal gehört? Um am bisherigen Brauch festzuhalten, für alle Systeme erhältliche Spiele von Drittherstellern anbieten zu können, muss darauf vertraut werden, dass Revolution-Spieler mindestens einen GameCube-Controller ihr Eigen nennen – oder dass der Revolution-Controller wie die Konsole selbst trotz aller Neuerungen abwärtskompatibel ist. Für Unbehagen bei Drittherstellern sorgte BigN mit der Bemerkung, dass kein anderer "solche kreativen Ideen für Revolution liefern könnte, wie Nintendo selbst". Nintendos Perry Kaplan schmetterte kurz nach der E3 eine weitere Absage in Richtung Konsolendreikampf: HDTV ist für Revolution kein Thema. Aufgrund der geringen Verbreitung von hochauflösenden Fernsehgeräten außerhalb der USA sei HD uninteressant.

All-Access-Gaming

Diesen Begriff führte Nintendo schon vor der E3 ein. Er zeigt, in welche Richtung das Revolution-Konzept geht. Mit der neuen Konsole will man niemanden ausschließen. Jeder soll damit spielen können – egal ob Profi oder Anfänger. Der zweite Aspekt des Konzepts ist der Verzicht auf jegliche Kabel. Außer dem Netzstecker soll kein Kabel nötig sein. Mit dem Internet kommuniziert die Konsole per WLAN, mit den Controllern per Funk. Apropos: Die Steuereinheit ist der dritte Pfeiler des All-Access-Gaming. Mit der angeblichen Lizenzsicherung einer "Gyro-Technologie" gibt Nintendo dezente Hinweise, was es mit dem Controller auf sich haben könnte. Die Steuereinheit könnte nach dem Prinzip eines Gyroskops (Kreiselkompass) funktionieren. In Kombination mit Druckpunkten statt Buttons wäre ein absolut instinktives Spielen möglich. Der Spieler würde beim Beschleunigen den Controller nach vorn drücken, beim links lenken/laufen ihn nach links kippen usw. Das Interface würde jede Bewegung des Controllers in eine Bewegung auf dem Schirm umwandeln. Nähere Informationen gibt es erst Ende des Jahres.

Revolution soll auch vier **GameCube-Controller** unterstützen, um ältere Spiele spielen zu können.



Diverse **Farben** sind ein Muss. Revolution wird zu jeder Wohnungseinrichtung passen.



GBA Micro

Konkreter wurde es auf der E3 bei Nintendo schon beim GBA-Update. Kleiner als ein Handy, stylisch wie ein Ferrari: Meine Damen und Herren, der GBA Micro!

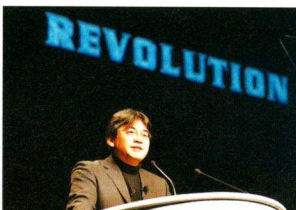
In Zahlen liest sich der GBA Micro eher nüchtern: Das ganze Gerät ist knapp 10 cm x 5 cm groß, das Display selbst misst gerade mal 5 cm x 3 cm. Hört sich winzig an, doch im Betrieb sieht die Sache ganz anders aus: Hell strahlend, gestochen scharf und mit kräftigen Farben, lässt der GBA Micro den GBA SP wie minderwertige Billigware aussehen. Eine Kopfhörer-Buchse ist gleich mit drin, die Tasten für Start und Select am unteren Rand leuchten in coolen blau. Zudem lässt sich die Frontabdeckung austauschen, um dem Gerät eine individuelle Note zu geben. Ein absolut verschärftes Teil und wir versprechen: Wer den GBA Micro einmal in den Händen hält, wird sich sofort verlieben! Erhältlich ab November, zum Preis wurden keine genauen Angaben gemacht. Nintendo ließ aber verlauten, dass es keine Pläne gibt, den GBA Micro günstiger anzubieten.



Der GBA Micro hat die Maße eines Handys, aber die Spielepower eines GBA.



007: Liebessprüche aus Moskau: Sean Connery fiebert seinem ersten Spieleauftritt entgegen.

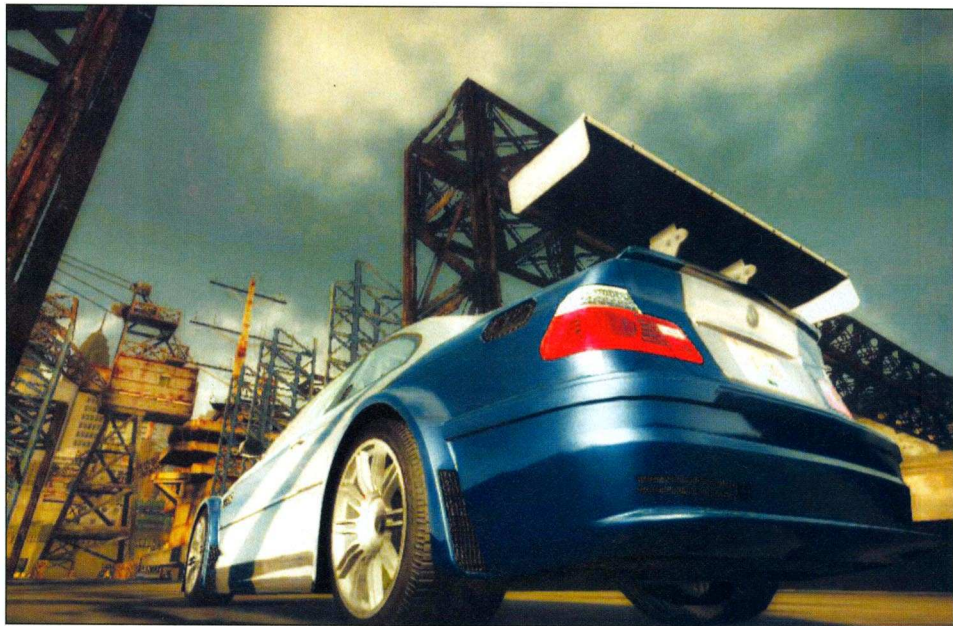


Auf der Games Developers Conference sprach Iwata mit dem "Herz eines Spielers".

Glaubt man Industrieinsidern, dann wird die Leistung der Revolution-Hardware ohnehin deutlich unter der der Konkurrenz liegen. Ebenfalls eine riskante Entscheidung, die aber andererseits gegen immer weiter steigende Hardware- und Softwarekosten rebelliert. Wer diese Philosophie vorschnell als Sturheit oder Technikfeindlichkeit abtut, könnte einen Fehler machen. Es ist gut möglich, dass Nintendo mit dem Revolution-Konzept goldrichtig liegt. Die winzige Konsole, mit dem hoffentlich revolutionären Controller, könnte in Zeiten immer größerer Budgets zum Zufluchtsort kleinerer Software-schmieden werden, die zwar große Ideen haben, aber nicht die nötige Kapazität, um sie leibensecht in 1080p auf einer Xbox 360 oder PlayStation 3 laufen zu lassen.

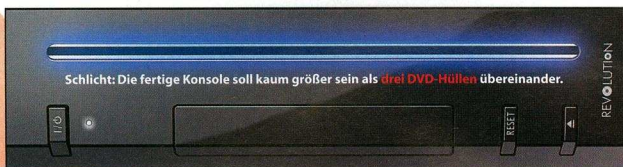
GameCube

Abseits der Nintendo-Pressekonferenz gab es auf der E3 2005 natürlich auch noch den guten, alten GameCube. Für den will Nintendo das tun, was man immer tat: Starke Spiele veröffentlichen. Vorzeigeprodukt ist natürlich *Zelda: Twilight Princess*. Ab Seite 20 lest ihr unseren Spieleindruck. Die zweitlängste Schlange am Nintendo-Stand löste *Pokémon XD: Gale of Darkness* aus. XD steht dabei für "Xtra Dimension" und soll das *Pokémon*-Universum um dunkle Monster erweitern. Optisch erinnert das Spiel an *Pokémon Colosseum*. Spielerisch scheint es die Serie dezent in eine andere Rich-



tung zu lenken. Ein vermeintlich neues Spiel schlich sich mit *Battalion Wars* ins Nintendo-Line Up ein, doch dabei handelt es sich schlicht um das ehemalige *Advance Wars*. Leider muss man sagen, dass auch die 3D-Engine und der neue Name das Spiel nicht besser wirken ließen. Mit *Super Mario Strikers* liefert Nintendo das Funsportspiel zur kommenden WM. Wir können jetzt schon mal sagen, dass *Mario Strikers* das lustigste Fußballspiel aller Zeiten werden wird. Gleiches gilt für *Mario Baseball*. Wer ungefähr wissen will, wie die Sportspiele funktionieren, möge sich ein *Mario Tennis* vorstellen, bloß das dort Fuß- und Baseball gespielt wird.

Sportlich wurde es auch bei *Dancing Stage Mario-Mix*. Das typische Tanzmattenspiel erhält mit Marios Unterstützung einen ganz neuen Reiz. Man muss Konami direkt dankbar dafür sein, auch mal den GameCube mit einem Tanzmattenspiel zu beglücken. Leider wird es wohl auch das einzige bleiben. Etwas völlig anderes will *Need for Speed: Most Wanted* bieten. Der neueste Teil der Rennserie kombiniert die Tuning-Szene mit den heftigen Verfolgungsjagden aus den *Hot Pursuit*-Teilen. Meistens hetzen euch die Cops. Manchmal hängt euch ein halbes Dutzend Polizeiwagen an den Fersen. Somit könnte wieder etwas frischer Wind in die Serie kommen. Herausragend auch *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*. Electronic Arts zeigt mit einer GameCube-Version von Sean Connerys erstem Videospilauftritt und Umsetzungen der zugkräftigen Titel *Die Sims 2* und *Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects*, dass der GameCube noch lange nicht tot ist. Diesem Beispiel folgt vor allem Activision, die mit *Tony Hawk's American Wasteland*, *Gun*, *Fantastic 4* (Preview ab Seite 24), *The Movies* und *Ultimate Spider-Man* dem GameCube mit vielen Toptiteln die Stange halten. Selbst der Nachfolger von *True Crime: Streets of LA*, der jetzt in New York spielt, soll noch für den Würfel erscheinen. Alle weiteren E3-Hits samt Tendenz, die noch für den GameCube und Nintendo DS erscheinen, findet ihr übrigens in unserem GameCube-Game-watch ab Seite 12 und unserem DS-Game-watch ab Seite 66. (BS)



Battalion Wars: Früher hieß es Advance Wars, jetzt gibt's 3D-Optik.



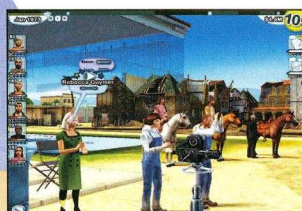
Ultimate Spider-Man: Dieser Spider-Man sieht aus, als wäre er direkt einem Comic entsprungen.



Mario Baseball: Spaß pur statt realistischer Sport. Marios Recken kloppen Bälle.



Mario Strikers: FIFA adé, wir wollen Spiele ohne Abseits und mit irren Spezialfähigkeiten.



The Movies: Molyneux' Spiel lebt noch. Auf der E3 machte es einen guten Eindruck.



Tony Hawk's American Wasteland: Hier wird in GTA-Manier gekatet.



Xbox 360: Durchdachtes Online-Konzept und schon dieses Jahr erhältlich.

Die Konkurrenz. Oder doch nicht?

Auf dem Papier sind sie Mitbewerber. Für Nintendo sind PlayStation 3 und Xbox 360 eher herzlose Grafikmaschinen. Sony und Microsoft setzen auf Multimedia mit wahrlich brachialer Hardware. DVD, Blue-Ray, High-Def, Musikdownloads und Bildbetrachtung – Sony will sogar eine Festplatte mit Linux für die neue PlayStation anbieten. Es scheint, als überließe man Sony und Microsoft die technikgeheiligste Zielgruppe. Kein Problem, solange Nintendo-Jünger mit massig Spielspaß belohnt werden...



PS3: Hardware-Power um die Welt zu vernichten. Die leistungsfähigste Nex-Gen-Konsole.

HERR SCHMIDT, 65 JAHRE. AUFTRAGSKILLER



Kun Lan startet Welle von Terrorans

NEUESTEN Meldungen zur Folge steckt Unterwelt Boss Kun Lan hinter den Terroranschlägen, die die Welt seit über zwei Monaten in Atem halten.

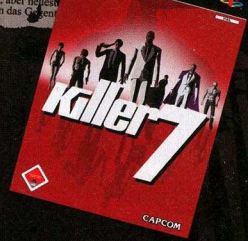
Kun Lans erklärtes Ziel ist es die gesamte Welt unter seine Kontrolle zu bringen. Zu diesem Zweck hat der meistgesuchte Terrorist die Welt zu willenslosen Sklaven machen wollen. „Heaven Smiles“. Diese lebenden Zeitbomben suchen nach menschlichen Opfern, um diese durch Selbstzerstörung mit in den Tod zu ziehen.

Um dieser Bedrohung Herr zu werden, hat sich die Regierung an den 65-jährigen Harman Smith und sein Team von Auftragskillern, den Killer 7, gewandt. Ihre Aufgabe ist klar: Kun Lans Terrornetzwerk muss zerstört werden, damit „Frieden und Weltordnung“ wiederhergestellt werden kann.

Bisher nahm man an, dass Smith Kun Lan bereits vor über 10 Jahren liquidierte, aber neueste Erkenntnisse beweisen das Gegenteil.



Kun Lan
ment to N
PlayStation 2



PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

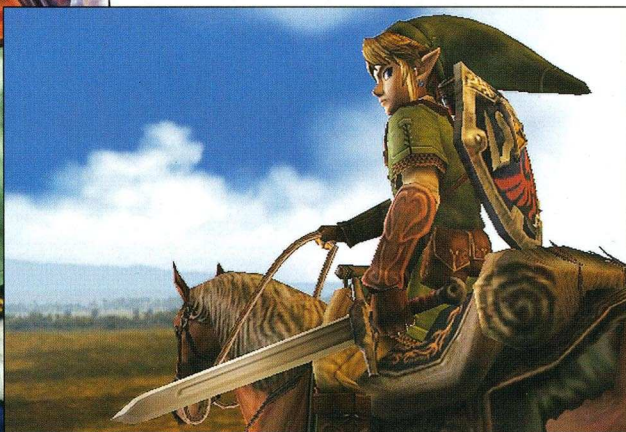
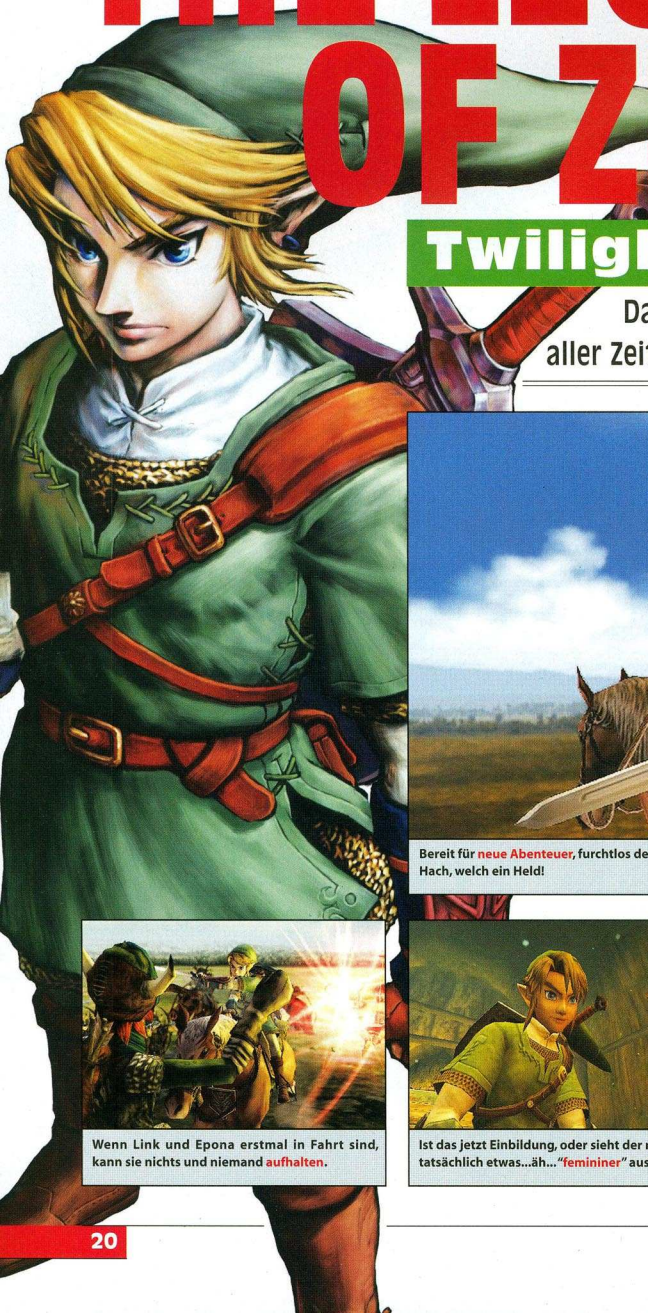
Erhältlich Sommer 2005.

CAPCOM
www.killer-7.com

THE LEGEND OF ZELDA

Twilight Princess

Das größte und beste Zelda aller
aller Zeiten? Sieht ganz so aus... GCN



Bereit für **neue Abenteuer**, furchtlos den Gefahren trotzend, die da kommen mögen.
Hach, welch ein Held!



Wenn Link und Epona erstmal in Fahrt sind,
kann sie nichts und niemand **aufhalten**.



Ist das jetzt Einbildung, oder sieht der neue Link
tatsächlich etwas...äh...**"femininer"** aus?



Zu Spielbeginn müsst ihr als **Cowboy** auf einer
Farm die Kühe zurück in den Stall treiben.

Zelda. Was soll man dazu noch groß sagen? Zehn Spiele (Remakes und Umsetzungen nicht mitgezählt), über 42 Millionen verkaufte Einheiten, tonnenweise Auszeichnungen und Höchstnoten und sogar ein Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde – welches andere Spiel kann eine solche Erfolgsbilanz vorweisen? Nintendo könnte einen Pappkarton als neue Konsole ankündigen und die Leute würden immer noch sagen: "Mir egal, solange ich nur *Zelda* darauf spielen kann!" Und doch gab es für manche einen kleinen dunklen Fleck in der ansonsten strahlenden *Zelda*-Welt: *The Wind Waker*, der erste *Zelda*-Titel für den GameCube, kam mit seiner Cel Shading-Grafik nicht bei allen Fans gut an. Doch mit *Twilight Princess* dürften damals vergaulete Spieler wieder versöhnt werden!

Erstmals auf der E3 2004 angekündigt, gab es lange Zeit kein spielbares Material zu *Twilight Princess*. Auf der diesjährigen E3 sowie einen Monat später im europäischen Nintendo-Headquarter in Großostheim dürften wir endlich selbst Hand anlegen. Wie schon in *The Wind Waker* besitzt Link nicht von Anfang an seine grüne Kluft, sondern läuft in Zivilkleidung um-

her. Und zwar als Cowboy auf einem Bauernhof nahe des Dorfes Toaru, welches zur Abwechslung mal nicht in Hyrule liegt. Stattdessen stehen die beiden Orte in Handelsbeziehung zueinander, Toaru verkauft Kühe an Hyrule. Einmal im Jahr lädt der König von Hyrule die benachbarten Orte zu einem Festival ein. Normalerweise gehen die jeweiligen Bürgermeister oder Dorfältesten hin, aber dieses Mal wurde Link auserwählt. Zurück zum Bauernhof: Mit einem Grashalm pfeifen wir eine bekannte Melodie, um Links Pferd Epona herbeizurufen. Mit Peitschehieben treiben wir den Gaul an und springen über den Weidezaun in die freie Wildnis.

Lucky Luke... äh, Link

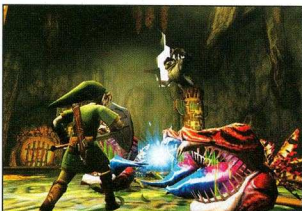
Im Dorf angekommen, gibt es die bekannten lebhaften Bewohner. Ein Tölpel wirft mit Steinen nach einem Bienenest, woraufhin er von den angestachelten Insekten verfolgt wird und sich mit einem Sprung in einen nahen See rettet. Eine Frau hat ihren Babykorb verloren, der nun mit der Flusströmung davontreibt – Gott sei Dank ohne Baby darin. Mit Hilfe eines Kanus nehmen wir die Verfolgung auf, um das



Was ist blond, hat spitze Ohren, grüne Klamotten und kann prima mit Pfeil und Bogen umgehen? Klar: Legolas!



Starkes Huhn: Auch als ausgewachsener Link könnt ihr euch von dem Federvieh tragen lassen.



Die Endbosse erfordern bestimmte Kampfaktiken. Da reicht das Schwert allein oft nicht aus.

Schweigsamer Link

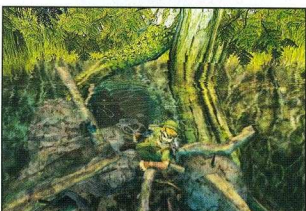


Was würde Link wohl in diesem Bild sagen? Das bleibt allein eurer *Fantasie* überlassen...

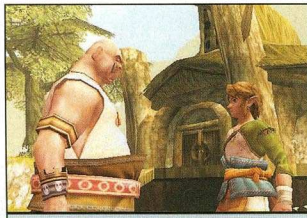


"IIIEEEEEAAAAHHHH!!!" Solche **Schreie** sind die einzigen Laute, die Link von sich gibt.

Das mag für manche eine Enttäuschung sein: Auch in *Twilight Princess* wird es keine Sprachausgabe geben, weder für Link noch für sonst irgendwelche Figuren. Mal abgesehen von einigen Umlauten wie Schreie, Stöhnen oder Lachen. Die Gründe dafür sind dieselben, wie bei jedem *Zelda*: Man wolle den Spielern nicht der Vorstellung berauben, wie die einzelnen Figuren wohl klingen würden. Link selbst wird auch in Textform wie gewohnt kein einziges Wort sprechen. Wieder mit der Begründung, dass man dem Spieler die Identifikation mit Link erleichtern will: Ihr seid Link, er spricht mit euren Worten und mit eurer Stimme.



Die Wassereffekte gehören zu den **grafischen Highlights** des neuen *Zelda*-Titels. Fantastisch!



Noch führt Link ein normales, zivilisiertes Leben, doch bald sind wieder Heldentaten angesagt!

Gekappter Link

Während *The Wind Waker* eine recht ordentliche Link-Funktion zwischen GameCube und GBA beinhaltet und *Four Swords Adventures* die ganze Verklebung auch noch bravurös ins Gameplay integrierte, wird es in *Twilight Princess* keine derartigen Features geben. Produzent Eiji Aonuma gefällt die Notwendigkeit zusätzlicher Hardware (GBA + Linkkabel) nicht. Wir können ihm da nur schwer widersprechen...



Der GBA-Zwang wurde in *Four Swords Adventures* ausgereizt – nun ist Schluss damit.

verlorene Objekt zu finden. Szenenwechsel: Hoch zu Ross reiten wir zu später Stunde durch die Wildnis, mittlerweile in grüner Kleidung und mit Schwert bewaffnet. Eine berittene Monster-Armee greift an. Im Vollgalopp nähern wir uns den Feinden, um mit einem Schwerthieb den Reiter aus dem Sattel zu befördern. Auf einer langen Schlossbrücke folgt dann der Showdown: An beiden Enden stehen sich Link und der feindliche Boss gegenüber und reiten aufeinander zu. Beim Treffpunkt in der Mitte kommt es aufs richtige Timing an, um den Gegner mit einem Schwerthieb zu treffen. Nach drei Schlägen verabschiedet er sich in die Schlucht...

Genug im Freien gespielt, ab in den Dungeon: Im Waldtempel treffen wir auf ein paar Eidechsengegner, die dank bekannter Steuerung schnell besiegt sind. Etwas später weist uns ein kleines Äffchen den Weg und hilft uns über zu große Abgründe hinweg, indem es sich an eine Liane hängt und uns zur anderen Seite schwingt. In einer Truhe finden wir den Bumerang, dessen Funktionsumfang erweitert wurde: Er erzeugt einen Wirbelwind, der uns nicht nur entfernte Objekte heranholen, sondern uns auch zu anderen Orten transportieren lässt. Wie das funktioniert, testen wir im letzten Szenario, dem Endboss des Waldtempels. Eine riesige, Fleisch fressende Pflanze, die wir mit dem Schwert nicht erreichen können. Unser Affenfreund schwingt über uns umher und hält eine Bombe bereit. Mit dem Bumerang zielen wir zuerst auf den Affen und dann auf die Pflanze, um die Bombe direkt in das gefräßige Maul zu befördern.



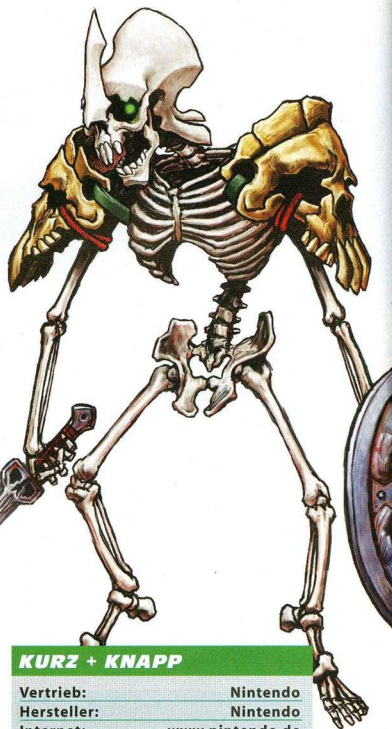
Okay, Kinner! Onkel Link zeigt euch jetzt mal, wie man richtig kämpft. Also passt gut auf, ja?

Die mit dem Wolf tanzt

Die vier spielbaren Demoszenen sind aber natürlich nur ein klitzekleiner Eindruck, das ganze Spiel hat noch so viel mehr zu bieten. Zum Beispiel Links Verwandlung in einen Wolf, dessen Gestalt er in der mysteriösen "Twilight Realm" (frei übersetzt: Reich des Zwielichts) annimmt. Diese düstere Welt breitet sich langsam immer weiter aus und stellt somit eine große Bedrohung für Hyrule dar. Menschen können in dieser Dimension nicht existieren – wer von ihr verschlungen wird, verwandelt sich in ein Tier. In Wolfsgestalt hat Link besondere Fähigkeiten und kann zum Beispiel mit anderen Tieren sprechen oder Dinge sehen und hören, die ihm als Mensch verborgen bleiben. Allerdings kann er als Wolf keine Waffen einsetzen – dies übernimmt die geheimnisvolle und maskierte Reiterin Midna.

Der Vergleich mit *Ocarina of Time* drängt sich ja schon durch die "erwachsene" (und zweifellos fantastische) Grafik auf. In Sachen Umfang soll *Twilight Princess* das N64-Spiel aber deutlich übersteigen und mehr Dungeons beinhalten als jeder *Zelda*-Titel zuvor. Na, das dürften dann schon eine ganze Menge sein – den Rekord hält bislang die *A Link to the Past* mit vier Tempeln in der Lichtwelt und acht in der Schattenwelt. Die riesigen Ausmaße sind auch der Hauptgrund dafür, dass Epona von Anfang an mit dabei ist, denn zu Fuß würdet ihr für die weiten Wege viel zu lange brauchen. Epona ist aber nicht das einzige Fortbewegungsmittel: Neben Wasserwegen mit dem bereits erwähnten Kanu wird es auch die

Möglichkeit geben, durch die Luft zu reisen. In welcher Form dies geschehen wird, wurde allerdings noch nicht verraten. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Genre:	ADV
Erhältlich:	Q4/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Ein Traum wird wahr! Darauf haben *Zelda*-Fans von Anfang an gewartet!

TENDENZ



DIE ULTIMATIVE JEDI-ACTION

STAR WARS™

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH™

Erlebe die unvergleichlichen Abenteuer von Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi auf deinem Game Boy Advance™ oder Nintendo DS™

ERHÄLTLICH AM 06.05.2005



Exklusiv für Game Boy Advance™

Kämpfe zusammen mit einem Freund als Obi-Wan und Anakin oder bekämpfe ihn im Death-Match-Modus.



Exklusiv für Nintendo DS™

Mit dem Touch-Screen kannst du vernichtende Moves ausführen.



Steuere 16 Star-Wars-Schiffe in 4-Spieler-Gefechten ohne Kabel.

www.ubi.com

NINTENDO DS™

GAME BOY ADVANCE™



UBISOFT™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 NINTENDO, TM, ©, GAMEBOY ADVANCE and THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

FANTASTIC 4

Comic-Klassiker mit frischem Wind!

GCN

Vier gewinnt

Nein, das Spiel ist keine überhype Version von vier Steinchen in einer Reihe. Aber wer die letzten vierzig (meine Presse) Jahre comictechnisch sein Hauptquartier irgendwo hinterm Mond geparkt hatte, braucht eventuell einen Crashkurs in Sachen *Fantastic 4*. Als da wären:

Reed Richards (Mr. Fantastic)

Der Chef der Gang. Ein genialer Wissenschaftler, dessen Körper sich beim Zwischenfall mit einem kosmischen Band in eine hochelastische Masse verwandelte. Nun können sich nicht nur seine Gliedmaßen zu unglaublichen Längen dehnen, Reed kann außerdem beinahe jede beliebige Form annehmen.

Sue Richards (Die Unsichtbare)

Reeds Lady und, ganz in der Familientradition, ebenfalls Forscherin. Sie begleitete ihren Mann und sein Team während des Trips ins All und wurde dort ebenfalls mit radioaktiver Strahlung infiziert. Seitdem kann sich Sue nicht nur komplett unsichtbar machen, sondern verfügt auch über telekinetische Kräfte.

Johnny Storm (Die Menschliche Fackel)

Jung und hitzköpfig hat Sues Bruder Johnny während seines Astronauten-Trips die perfekt passende Spezialfähigkeit abbekommen. Äußerlich absolut unscheinbar, kann sich Johnny seitdem mit einem einzigen Wort in die Menschliche Fackel verwandeln. Inklusive flammender Haut, Flugfähigkeit und Feuerbällen!

Benjamin Grimm (Das Ding)

Ben ist derjenige des Vierertrupps, der während der Kosmos-Tour am reichlichsten Arschkarten gesammelt hat. Bei seiner Rückkehr auf die Erde verwandelte er sich allmählich in einen orangefarbenen Golem. Zwar erlangte er damit unglaubliche Körperkraft und eine beinahe unzerstörbare Steinhaut, trotzdem vermisst Ben sein menschliches Antlitz enorm.

4 0 Jahre. So alt ist das Quartett aus der Feder von Stan Lee und Jack Kirby mittlerweile. Wird allmählich Zeit, dass die Jungs (und das Mädel) einen eigenen High End-Kinofilm abbekommen. Führt der Begriff *Fantastic 4* nur zu einem hohlen Gesichtsausdruck eurerseits? Keine Ahnung von Comic-Klassikern? Schande über euch! Macht aber nix, wir haben uns die Freiheit genommen, euch den Vierertrupp in unserer Box vorzustellen.

Flamme an!

Mittlerweile gehört die Versoffung eines großen Kinofilms ja bereits zum guten Ton. Der Leinwandstreifen dreht sich um den Ursprung der Fantastischen Vier, den Unfall im Weltraum, der ihnen die Superfähigkeiten verpasst hat und ihre ersten Kämpfe mit Erzfeind Dr. Victor von Doom. Typisch Activision, nehmen sich die Entwickler bei der Spielgestaltung aber die

Freiheit, ihr Game ein wenig von der Storyline der Zelluloid-Vorlage abzusetzen. So bleibt die Hintergrundgeschichte des Videospiels der Filmvorlage nur am Rande treu, es geht hauptsächlich um nackte Action.

Bei *Fantastic 4* handelt es sich um ein klassisches Prügelspiel. Denkt an die alten *Gauntlet*-Games, nur in Gut. Alle vier Teammitglieder stehen euch hier gleichzeitig zur Verfügung, auch wenn immer nur einer aus der Gang auf dem Bildschirm sein kann. Wird also bei einer bestimmten Situation im Level eher Sues Unsichtbarkeit als Bens rohe Kraft benötigt, haut ihr mal schnell auf den Wechsel-Button – schawuppes – schon steigt die Unsichtbare in den Ring, während das Ding auf der Bank Platz nimmt. Damit das ständige Verklappen von Gegnern mit der Zeit nicht zu öde wird, warten die Level mit etlichen Fallen, Tricks und Kniffen auf, die nur durch den richtigen Einsatz der Fähigkeiten der Fantastischen Vier überwunden werden können.

It's Clobbering Time!

Als Multiformatspiel fehlt dem Game die Möglichkeit, die grafischen Fähigkeiten jeder einzelnen Konsole bis zum Maximum auszureizen. Glücklicherweise liegt das Projekt aber bei Activision in guten Händen. Modelle und Hintergründe passen zum neuen, durch den Kinofilm geborenen Stil der Fantastischen Vier. Besonders gut gefallen uns die Animationen. Flüssig und kreativ zeigt sich vor allem der hochelastische Body von Mr. Fantastic. Reed plättet als menschliches Rad seine Feinde, lässt seine endlosen Gliedmaßen quer über den ganzen Bildschirm fliegen oder quetscht sich durch Laserschranken und sogar Türschlitze hindurch. Zusammen mit dem rockigen, ebenfalls an den Film angelehnten Sound und dem Voice Acting der Original-Synchronsprecher würden wir sagen: Für Fans ein Muss, für Action-Gamer interessant. (BK)



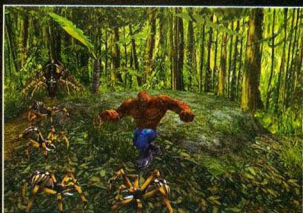
Koop- und Deathmatch-Multiplayeroptionen gehören ebenfalls zum Paket.



Sue ist entweder a) unsichtbar oder b) eine Artilleriekanon auf zwei Beinen. Gute Kombination!



Neben PS2, GCN & Xbox bekommt auch der GBA seine Version des Spiels ab.



Das Ding macht, was es am besten kann: Auf die Schnauze geben und das reichlich!



Die formwandlerischen Talente von Mr. Fantastic sind wahrlich der Hammer!



Mit flammender Faust zum Sieg! Die menschliche Fackel lässt den Funken überspringen.



Dr. Doom hält für aufmüpfige Superhelden einen reich ausgestatteten Schurkenzoo bereit.



Das Ding liegt, die Lady steht. Klingt unwahrscheinlich, dank Kraftfeld aber kein Problem.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	7 Studios
Internet:	www.activision.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	15.07.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Abwechslungsreiche und wahrlich kreative Massenschlägerei!

TENDENZ



DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Löwen, Hexen, Schränke und brennende Zwerge:
In Narnia stept der Bär!

GCN



Gerade eben in Narnia angekommen, muss **Peter** auch schon Schwerstarbeit leisten.

Zweiter Weltkrieg in England: Im Rahmen eines Programms zum Schutz der Jugend werden Kinder aus den Großstädten gekarrt und in unscheinbaren Landhäusern untergebracht. Die vier Pevensie-Geschwister Peter, Edmund, Lucy und Susan wären für diese Unterbringung sicher sehr dankbar gewesen, BEVOR ihnen ein deutscher Bomber die Bude überm Kopf zerbröselst hat. Aber wie die Dinge stehen, werden sich die vier Rotznasen erstmal auf einen längeren Aufenthalt in der Villa ihres Vormundes, eines schrulligen alten Professors, einrichten müssen. Die ganze Sache würde auch gehörig langweilig werden, hätten die Geschwister nicht bei einer netten Runde Versteckspielen eine magische Kommode entdeckt, die sie in das Land *Narnia* befördert. Dort hat der edle Löwe Aslan alle Tatzen voll mit der Abwehr der bösen Hexe Jadis zu tun. Die Dame hat nämlich ein

ernsthaftes Problem mit Blümchen und Sonnenschein (Heuschnipfen?) und ist gerade dabei, Narnia in eine Epoche des ewigen Winters zu stürzen. Auftritt der Pevensie-Geschwister...

Brenne, du Bush!

Anfangs werden euch auch die individuellen Stärken eures Heldenquartetts vorgeführt: Edmund klettert und springt flinker als eine Spitzmaus auf Steroiden, Lucy heilt und krabbelt in kleine Wandöffnungen, Susan wirft und schießt gar meisterlich und Problemkind Peter schlägt mit bloßen Fäusten massive Holztüren ein (isst euren Spinat, Kinder!). Einmal in Narnia angekommen, stellt sich auch gleich heraus, dass die Unterstützung eurer vier kleinen Helden dringend gebraucht wird! Während ihr noch ein wenig am Herumprobieren seid, stoßt ihr auch schon auf das erste Rätsel. Eine



Lucy gibt ihre **Rodeokünste** zum Besten, Der Wolf steht ab jetzt unter eurer Kontrolle.



Edmund hat zwar im Moment noch kein **Schwert**, wehrt sich aber trotzdem recht erfolgreich.



Zu zweit sind auch diese üblen Minotauren und **Minoboars** kein Problem mehr.



Die Möglichkeit, jederzeit in ein **laufendes Spiel** einzusteigen ist hier sehr nützlich.

Schlucht versperrt euch den Weg. Was nun? Moment, Edmund hat einen Stock, der dicke Baum am Schluchtrand ist von trockenem Gebüsch umwachsen und wir sind an einem Lagerfeuer vorbeigekommen...

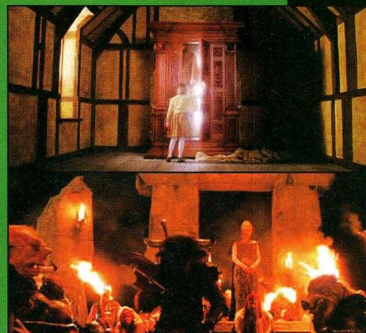
Gedacht, getan, stecken wir das Unterholz an und schauen zu, wie sich die Flammen langsam auf den Baumstamm ausbreiten. Das hohle Gehölz bricht mit einem satten Knacken entzwei und wir haben eine super Brücke! Weiter geht's im Text: Brennende Barrikaden werden durch ein paar wohl gezielte Schneebälle von Susan zum Verlöschen gebracht und anschließend von Peters tödlichen Fäusten zu Sägemehl verarbeitet. Die Wölfe, die uns während unserer Abbrucharbeiten das Leben schwer machen, verdreschen wir entweder auf althergebrachte Art mit einem großen Ast, oder wir lassen uns etwas Besonderes einfallen. Lucy z.B., kann sich auf den Rücken von vielen Monstern schwingen und diese dann, ganz Rodeo-like, mittels sachter Schläge auf den Hinterkopf dazu bewegen, ihren Kumpanen mit Schmackes auf die Fresse zu geben.

Landschaftsgärtner

Wo die Charaktere noch verbesserungswürdig aussehen, protzt Narnias Landschaft nur so vor Stimmung und Flair: Spiegeleffekte auf dem gefrorenen See werden von einem Felsenbombardement der Harpyen in Stücke gesprengt, welches große Löcher in die glitzernde Oberfläche reißt. Mitten zwischen den Wasserfontänen und umher fliegenden Eisschollen prügelt ihr euch mit rauen Mengen an Goblins, Ogeren und allen möglichen und unmöglichen Fabelwesen, nur von der einen oder anderen Salve an Brandpfeilen aus dem Hintergrund unterbrochen. Eine starke Story, gelungene Bilder und dichte Stimmung könnten *Die Chroniken von Narnia* zu einer der gelungensten Filmumsetzungen machen. Nur über die Musik können wir im Moment noch kein Statement abgeben. Die stammte in dieser Version – nicht lachen – nämlich noch aus dem *Herrn der Ringe*! Allerdings nur als Platzhalter, wie uns die Entwickler mit Panik in den Augen versichert haben. (CS)

Feuer, Stahl und kleine Elfen

Disney scheint sich inzwischen immer mehr aus seinem älteren Publikum zu machen – *Der Fluch der Karibik* hat gezeigt, wie es geht. Auch in Narnia wird wieder geknallt der Bogen zwischen kleineren und größeren Kinobesuchern geschlagen; es werden Schlachtszenen wie in „aufgefahren und gleichzeitig die eine oder andere Zote gerissen. Dabei läuft im Hintergrund natürlich DIE Märchengeschichte schlechthin ab, in der praktisch alle Fabelwesen, die man auf der guten, alten Erde auftreten konnte, eingebaut und in Rüstungen gesteckt wurden. Man darf gespannt sein!



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Buena Vista
Hersteller: Traveller's Tales
Website: www.buenavistagames.com
Genre: ACT
Erhältlich: Q4/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Klopp-dich-durch mit erhabener Landschaft und dicker Story. Sieht gut aus!

TENDENZ



Edmund, Peter und Susan **suchen Lucy**. Die Nazibomber warten nicht!



Unf Bis zum Heft in den Bauch! Die **Minotauren** halten mehr aus, als ihre Minobor Brüder.

KING KONG

Jetzt wissen wir: Kong is King!

GCN

Preisfrage: Welche Lizenz wäre wohl leichter in den Sand zu setzen als King Kong? Ein Blondinen liebender Riesenaffe, B-Movie-Story und dazu noch ein großer Film Ende des Jahres. Klingt ganz nach Godzilla-Potential: Ein Riesengorilla prügelt sich durch die Großstadt und zerschmettert dabei Häuser und Spielspaß. Doch erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Der Film wird von Peter Jackson (*Herr der Ringe*-Trilogie) gedreht, die Bits & Bytes übernimmt Michel Ancel (*Rayman*, *Beyond Good & Evil*). Da Jackson mit *Herr der Ringe* das Unmögliche möglich machte,

genießt der vollbärtige Neuseeländer in der Filmbranche derzeit Narrenfreiheit. So durfte er auch bei der Versoftung ein gehöriges Wörtchen mitreden. Motto: Wo Jackson draufsteht, kommt nur Gutes raus. Jackson entschied sich schließlich für Ancel, der mit *Beyond Good & Evil* ein von den Kritikern hoch gelobtes, kommerziell aber alles andere als erfolgreiches Spiel ablieferte. Auch Jackson ist angeblich ein großer Fan des Spiels. Und was soll man sagen: Die Fusion aus Ancels künstlerischen Ansprüchen und Jacksons kommerziellen Händchen könnte funktionieren.

Kommerzielle Kunst?

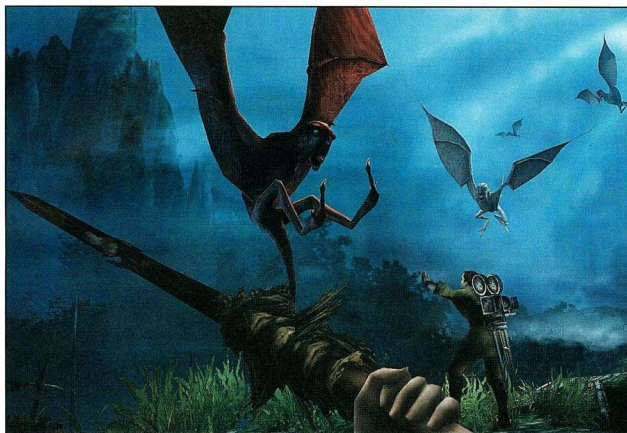
Der erste Blick auf *King Kong* lässt das Spiel wie eine seltsame Mischung aus *Beyond Good & Evil* und *Turok* wirken. Die hungrigen Raptoren, die nur darauf warten, von unseren Waffen aus der Ego-Ansicht niedergestreckt zu werden, dazu Ancels dezenter Comic-Stil – erfrischend. Moment! Ein Ego-Shooter? Ganz genau – nur die Hälfte des Spiels werdet ihr als Kong bestreiten. Die andere Hälfte dirigiert ihr als Mensch euren Trupp durch den dichten Urwald der Insel. Neben Eingeborenen treibt sich dort eine höchst lebendige Urzeitfauna herum.



Putt, putt! Der dicke Dino muss in die Falle gelockt werden, sonst ist ihm nicht beizukommen.



Mit Speießen verteidigen sich die Einheimischen und nun auch ihr. Auf der Insel ist eine Menge los.



Die Attacke der Flugwesen muss mit primitiven Speeren abgewehrt werden.

Abgesehen von diversen kleineren Dinos etliche T-Rex, die so einfach nicht klein zu kriegen sind. Cleverness ist dann gefragt. Als Kong selbst wird erst gehandelt, dann nachgedacht. Spielerisch soll der Titel einen Beat'em-Up-Anstrich bekommen. Kongs Gegner sind dabei Saurier und Fabelwesen, die auf Skull Island irgendwie zu groß geraten sind. Höhepunkt ist natürlich die Kloppelei mit dem T-Rex. Dabei sollen sich teils komisch anmutende Situationen ergeben. King Kong beherrscht, so sagt man, so manchen Wrestling-Move. Saurier nimmt er beispielsweise gerne einmal in den Schwitzkasten.

Tolle Technik

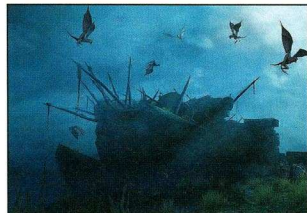
Das Spiel wird gleichzeitig in Montpellier und Montreal entwickelt. Dabei ist beeindruckend, was gerade an technischem Know-How aus dem kanadischen Studio kommt. Die Screenshots, die wir hier verwenden, stammen von der PS2-Version. Da Ubisoft bisher immer die unterschiedlichen Systemressourcen der einzelnen Systeme berücksichtigt, dürfen wir für die GameCube-

Version eine noch bessere Optik erwarten. Doch schon, was bisher auf dem Schirm los ist, weiß zu gefallen. Wenn ein Mega-Saurier durch das Unterholz wälzt, werden Bäume umgeknickt, Wachtürme niedrigerissen und Menschen durch die Luft geschleudert. Ballert man dann noch aus einer kümmerlichen Walther auf das Ungetüm, ist die Szenerie perfekt: Man fühlt sich arg mickrig, will das Monster aber zu Fall bringen.... Freut euch also auf den 14. Dezember!

(BS)



Saurier verspeisen auch mal Rieseninsekten. Hautsache, sie bleiben uns vom Leib.



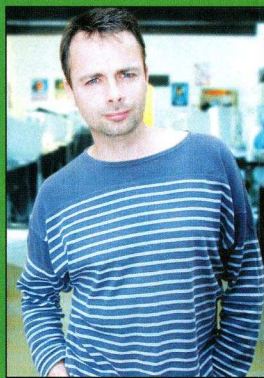
Verdammte Flatterwesen. Wie könnte man die Brut bloß loswerden?



Die Expedition macht eine ungeheure Entdeckung: Ein T-Rex in der Gegenwart!

Teamwork

King Kong ist ein weiteres Projekt des Crossmarketingtrends. Aufgrund der immer höheren Herstellungskosten von Filmen und Spielen, wird es in Zukunft fast unabdingbar werden, beide Produkte Hand in Hand zu vermarkten. Im Falle von King Kong wird die Programmierung des Spiels streng von Regisseur Jackson überwacht. Das Entwickler-team genießt aber dennoch viele Freiheiten. So folgt die Story nicht genau dem Film, sondern beinhaltet nur die Schlüsselszenen. Als Mensch schlüpft ihr in die Rolle der Filmfigur Jack Discoll, doch dessen Wege im Spiel sind deutliche actionreicher als im Film. Im Spiel sollen etwa Kreaturen auftauchen, die Jackson gerne im Film hätte, die er aber aus Platz- und Zeitmangel nicht verwirklichen kann. Damit die Helden im Spiel nicht völlig anders plappern als im Film, schaut Drehbuchautorin Fran Walsh öfters mal bei Ubisoft rein. Scheint also, als würde mit King Kong ein neues Positivbeispiel dafür entstehen, wie reibungslos eine solche Produktion vonstatten gehen kann.



Arbeitet Hand in Hand mit Peter Jackson: Rayman-Erfinder Michel Ancel.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Website:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	14.12.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Wir vertrauen dem Team Jackson/Ancel. Bisher ohne Enttäuschung.

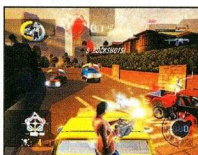
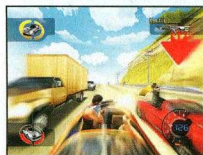
TENDENZ



187: Ride or Die

Der Titel ist eine Ansage. Ihr hockt in dicken Karren, die direkt von Westcoast Customs kommen könnten und habt 'ne noch dickere Knarre in den Pfoten. Dann, an der nächsten Ampel steht also Jorge, der fette Latino mit seinem Bentley. Ratschrsch, Wumme durchgeladen und Feuer frei. Jetzt heißt es Ride or Die, denn Jorge hat auch ein

Gewehr, nein, eine Flak ist das. Ansonsten gibt's noch schön gerenderte Frauen und fertig ist das Zeitgeistspiel, das schon im Sommer in den Läden stehen soll. Kein Wunder, denn die PC-Version wurde unlängst gestrichen. Somit hatte Ubisoft mehr Kapazitäten, das Drive By-Game für die heißen Tage fertig zu stellen. Bäng, Bäng! (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	28.08.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Action-Rennspiel oder Compton-Simulation? Sicher ein Stück von beidem.

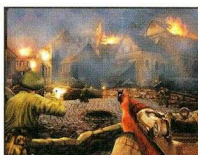
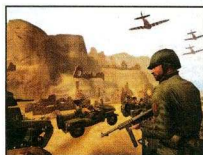
TENDENZ



CALL OF DUTY 2: The Big Red One

Die olivgrünen Jungs mit der großen, roten Eins auf den Ärmeln, waren die ersten regulären US-Truppen, die im Zweiten Weltkrieg an Infanteriekämpfen teilnahmen. Von Nordafrika über Sizilien, die Normandie bis nach Deutschland – das ist eure Route in Activisions *Call of Duty*-Fortsetzung. Alles wie gewohnt aus der Ego-Perspektive; alles wie gewohnt historisch aut-

hentlich. Ungewöhnlich ist aber die erstaunlich gute Optik, die Treyarch noch aus der PS2 rauskitzelt. Absolut zeitgemäße Grafik, trotz wahrlich viel Action auf dem Schirm. Inhaltlich ähnelt Big Red One Brothers in Arms, verzichtet dabei aber auf die Taktik-elemente. Viel Bei, dicken Sound und eine Menge toter Polygonsoldaten auf dem Schlachtfeld Europa gibt's im vierten Quartal. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Treyarch
Internet:	www.activision.de
Genre:	EGO
Erhältlich:	Q4/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Könnte der optisch stärkste PS2-Shooter werden.

TENDENZ



GEIST

Routine-mission für John Raimi: Im Auftrag der Regierung sollen er und sein Team Informationen über die geheimnisvolle "Volks Company" zusammen. Doch der Einsatz schlägt fehl und John wird durch ein Experiment seines Körpers beraubt. Von nun an kämpft er als Geist gegen die Organisation und muss dabei Körper von Tieren und Menschen übernehmen. Dabei

entstehen sehr unterhaltsame Situationen: Als Mechaniker hackt ihr Computer, als Maus kriecht ihr durch enge Schlitze. Paranormal Activity Galore! Trotz mäßiger Technik könnte Geist auf dem GameCube eine hungrige Action-Meute befriedigen. Lange soll es nicht mehr dauern. Schon im August soll's losgehen mit dem übersinnlichen Abenteuer. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	n-Space
Internet:	www.ubisoft.de
Genre:	EGO
Erhältlich:	August 2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Technisch schwach, spielerisch mit vielen guten Ideen ausgestattet.

TENDENZ



STARCRAFT Ghost

Man ist fast geneigt den Randfächten mal ein Lied vorzuschlagen: Lebt denn das alte *StarCraft* Ghost noch? Wir rufen im Chor: Jaaah, es lebt noch – und bringt sogar einen handfesten Multiplayer-Modus mit. Seit *Swingin' Ape* (*Metal Arms: Glitch in the System*) ein gehöriges Wort in der Entwicklung mitsprechen, scheint das Projekt endlich einmal auf Touren zu

kommen. Der große Nachteil dabei: GameCube-Spieler werden wenig von den Neuerungen haben, denn die werden sich zum Großteil per Xbox-Live und auf der PS2 im Battle.Net abspielen. Wermutstropfen: Das Spiel ist nochmals auf Unbestimmt verschoben worden. Es heißt also wiederum warten, bis die feinen Herren bei Blizzard das Spiel für gut genug halten. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Blizzard
Internet:	www.blizzard.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	n.n.b.

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Es tut sich was, aber kommt's noch für den Cube...?

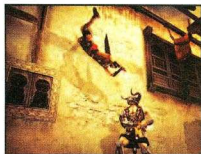
TENDENZ



PRINCE OF PERSIA: Kindred Blades

Das altertümliche Babylon hat ein Problem: Tausende fieser Schergen belagern die Stadt und stürmen sie schließlich. Aber zum Glück gibt es ja den Prinzen. Der schleicht sich nun wie sein Kollege Sam Fisher in *Splinter Cell* über Dächer und Zinnen, um seine Gegner lautlos ums Eck zu bringen. Besonders cool: Der Araber hängt sich kopfüber nach unten und

stranguliert die bösen Buben mit einer dicken Kette. Ist der Prinz erst einmal entdeckt, geht er rabiat zur Sache als sein NSA-Kollege. Im dritten Teil bekommt der Prinz darüber hinaus ein dunkles Alter Ego spendiert, das von Zeit zu Zeit spielbar ist. Neben technisch spektakulären Kämpfen müsst ihr noch ein Wagenrennen im Ben Hur-Stil absolvieren. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q4/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Ganz klar wieder Tophitpotenzial: Der Prinz wird besser und besser!

TENDENZ



TONY HAWK'S American Wasteland

Fairerweise sollte man anmerken, es handelt sich hier um *Tony Hawk's Pro Skater 7*. Aber das mag bei Activision und Neversoft niemand gerne hören. Immerhin ist's das siebte Hawk-Spiel in sieben Jahren. Doch der *Underground*-Nachfolger macht erneut einige Dinge anders als die Vorgänger. Bisher zeigte Neversoft ein nahezu komplettes Los Angeles

der 80er Jahre. Neben den obligatorischen und erneut absolut gelungenen Skate-Einlagen, könnt ihr wie in *GTA San Andreas* zum Friseur gehen, in Fast Food-Restaurants was mampfen und Stripclubs besuchen – live life in L.A. eben. Das macht die *Hawk*-Reihe nicht besser, doch der Clou ist: Die komplette Stadt wird gestreamt und ist ohne eine einzige Ladepause erkundbar. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Neversoft
Internet:	www.neversoft.com
Genre:	SPS
Erhältlich:	Q4/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Downtown LA auf dem Old-School-Board – sehr duftige Sache!

TENDENZ



CHARTS

iese Ausgabe begrüßen wir zum ersten Mal den Nintendo DS in den Charts. *Another Code* hat es dabei schon auf den ersten Platz gebracht. Berechtigt, denn der Titel macht vorbildlich Gebrauch von den DS-Innovationen. Noch was: Reine Adventures sind also nicht tot, sie brauchen nur die richtige Plattform. Die Zukunft wird zeigen, ob dieser Trend anhält. Wir bei der N-Games würden es uns auf jeden Fall wünschen.

GameCube Top

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
1	-	Mario Party 6 (inkl. Mikrofon)	Nintendo	79%
2	-	Harvest Moon: Wonderful Life	Ubisoft	89%
3	-	Mario Power Tennis	Nintendo	86%
4	-	Baten Kaitos	Nintendo	85%
5	-	Star Fox Assault	Nintendo	75%
6	-	FIFA Street	EA	61%
7	4	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
8	-	Dragonball Z: Budokai 2	Atari	76%
9	2	Tales of Symphonia	Nintendo	88%
10	-	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	88%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Nintendo DS

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
1	-	Another Code: DE	Nintendo
2	-	Super Mario DS	Nintendo
3	-	Yoshi Touch & Go	Nintendo
4	-	Warrior Ware Touched	Nintendo
5	-	Pac-Pix	Nintendo
6	-	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
7	-	Goldeneye Rogue Agent	EA
8	-	Star Wars Episode III	Ubisoft
9	-	Ridge Racer DS	Nintendo
10	-	NFS Underground 2	EA

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
1	-	Kingdom Hearts: Chain of Memories	Nintendo
2	-	Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo
3	-	Lego Star Wars	Eidos
4	-	Star Wars Episode III Revenge of the Sith	Ubisoft
5	-	Bibi und Tina: Fohlen	Kiddnix
6	3	SpongeBob Schwammkopf: Der Film	THQ
7	6	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
8	-	Zelda 2 NES Classic	Nintendo
9	1	Zelda: The Minish Cap	Nintendo
10	-	Super Mario Advance 4	Nintendo

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

Deine Alltime Favourites

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

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Platz	Titel	Hersteller	System
1	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64
2	Super Mario 64	Nintendo	N64
3	Banjo-Kazooie	Rare	N64
4	Conker's Bad Fur Day	Rare	N64
5	Mario Kart 64	Nintendo	N64
6	Secret of Mana	Nintendo	SNES
7	Zelda: A Link to the Past	Nintendo	SNES
8	Lufia II: Rise of the Sinistrals	Neverland	SNES
9	Zelda: Link's Awakening	Nintendo	GB
10	Beyond Good & Evil	Ubisoft	GameCube

Mario Aumüller, Weil

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Pokémon Emerald	Nintendo	Nintendo
2	Lego Stars Wars	Amaze	Eidos
3	Super Mario Advance 4	Nintendo	Nintendo
4	Star Wars Episode III	LucasArts	LucasArts
5	Fire Emblem: Sacred Stones	Intelligent S.	Nintendo
6	Harvest Moon: Minertown	Natsume	SVG
7	Zelda: Minish Cap	Nintendo	Nintendo
8	Pokémon FireRed	Nintendo	Nintendo
9	Pokémon LeafGreen	Nintendo	Nintendo
10	Super Mario World	Nintendo	Nintendo

WIE WERTEN WIR?

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

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

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

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

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

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

10%-29% Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Ab hier 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 herabpahlen?

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 angervollt!

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 €

11

Schwierigkeitsgrad:

leicht

normal

schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

13	tolle Spezialfähigkeiten
14	abwechslungsreich
	macht Spaß
	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 Another Code
- 2 Intellivision Lives!
- 3 Killer 7

Buch: Clarke: A Year In The Merde

Film: Batman Begins

CD: Billy Idol: Devil's Playground

Und sonst? Fordert lebenslangen Urlaub.



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Killer 7
- 2 Another Code
- 3 Batman Begins

Buch: Casati: Wie sehen Sie denn aus?

Film: Napola

CD: Rebound: One Night In New York

Und sonst? Der Urlaub ist soooo nahe....



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

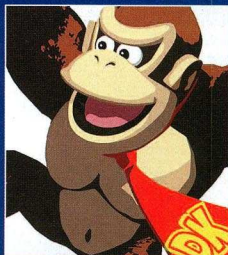
- 1 Wario Ware Twisted
- 2 Killer 7
- 3 Donkey Konga 2

Buch: H.D. Thoreau: Walden

Film: Batman Begins

CD: Weezer: Make Believe

Und sonst? Kurze Haare sind im Sommer echt angenehm!



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Onkel Toms RPG
- 2 Star Fox Assault
- 3 Donkey Konga 2

Buch: Weight Watchers: 4 Wochen

Diätplan

Film: Madagascar

CD: Wir sind Helden: Von hier an blind

Und sonst? Zockt rund um die Uhr Onkel Toms RPG.



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 Killer 7
- 2 Batman Begins
- 3 GoldenEye GBA

Buch: Walters: Fox Evil

Film: Batman Begins

CD: In Extremo: Mein rasend Herz

Und sonst? Verbringt die Sommertage im dunklen Keller.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Batman Begins
- 2 Resident Evil 4
- 3 Onkel Toms RPG

Buch: James W. Nichol: Ausgesetzt

Film: Batman Begins

CD: Guild Wars OST

Und sonst? Stand schon immer auf Batman!



Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil 4
- 2 Wario Ware Twisted
- 3 Wario Ware Touched

Buch: Tim Powers: Der Fischerkönig

Film: Shaolin Kickers

CD: Schandmaul: Sturmnacht

Und sonst? Beglückwünscht seinen Bruder zum Abi. Go Ninja, go!



KILLER 7



Also ... was denkst du, Partner?

Was ich denke? Ich denke, dass du eine neue **Schädeldecke** brauchst. Damit dein Gehirn nicht friert!



Yeah! **Bier und dicke Möpse**, was will man(n) mehr? Aber solche Späße gibt es hier nur auf Postern.

Oder etwas anders ausgesprochen: Killer's Heaven!

GCN

Im Jahre 2010 ist der Weltfrieden so gut wie gesichert. Jeglicher Luftverkehr wurde aus Sicherheitsgründen verboten, stattdessen überqueren mächtige Autobahnbrücken die Ozeane. Doch eine neue Terrororganisation bringt das Gleichgewicht ins Wanken: Die "Heaven's Smiles", groteske Mutanten mit wahnsinnigem Lachen, die als explodierende Selbstmordattentäter für Schrecken sorgen. Zur Bekämpfung wird das Killersyndikat "Killer 7" beauftragt, bestehend aus sieben Profi-Killern unter der Leitung des an den Rollstuhl gefesselten Harman Smith. Streng genommen ist es nur Harman, denn der Mann ist hochgradig schizophren und die sieben Persönlichkeiten existieren nur in seinem Kopf.

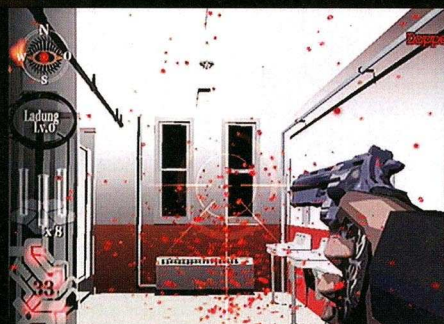
Die Rache der Smith

Während des Spielablaufs steuert ihr jeweils einen der sieben Charaktere und bekämpft mit Schusswaffen die Heaven's Smiles. Jede Figur hat ihre eigenen Stärken und Schwächen, so dass ihr je nach Spielsituation zwischen den Smiths wechseln müsst. Sollte einer im Kampf ums Leben kommen, versucht ihr es mit einem anderen Charakter vom letzten Checkpoint nochmal. Alternativ schickt ihr Garcian Smith los, um die sterblichen Überreste gefallener Kollegen aufzusammeln und sie wieder zu reanimieren. Stirbt Garcian, ist das Spiel zu Ende.

Ihr bewegt euch stets auf festen Pfaden: Auf Knopfdruck lauft ihr vorwärts oder nehmt



Die Gegner sind **unsichtbar** und kündigen sich nur durch Kichern an. Das macht sie gefährlich.



Ein Heaven's Smile nach seinem Ableben. Meist **zerplatzen** sie in tausend kleine Bluttröpfchen. Lecker....

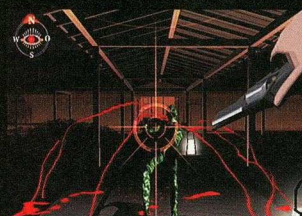


eine Kehrtwende in die andere Richtung vor. Hört ihr es irgendwo kichern, schaltet ihr in die Ego-Ansicht um und müsst die Umgebung scannen, um die anrückenden Heaven's Smiles sichtbar zu machen. Mit ein paar Schüssen vernichtet ihr die Biester, die meisten haben auch einen besondern Schwachpunkt, der ihnen bei einem Treffer den sofortigen Tod beschert. An Gabelungen und Abzweigungen schieben sich eine Art Scherben über den Bildschirm, mit Bezeichnungen für die jeweils angrenzenden Räume oder Gänge, welche durch den Joystick ausgewählt werden. Anfangs erscheint diese Art der Fortbewegung noch sehr stockend. Wenn man aber weiß, wohin man will, kommt man erstaunlich zügig voran.

Blutbad

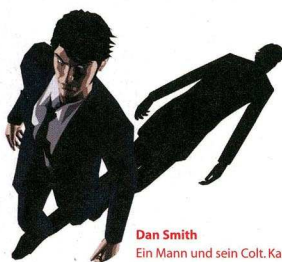
Eine besondere Rolle spielt Blut, das ihr durch getötete Gegner erhaltet. Der rote Lebenssaft dient nicht nur zur Aufrechterhaltung der eigenen Energie, sondern ermöglicht auch das schrittweise Aufstufen der Charaktere. Neben den Kämpfen gibt es auch ein paar Rätsel zu meistern, wobei hier oft die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Personen zum Einsatz kommen, um zum Beispiel Schlösser zu knacken oder an Lichtschranken vorbei zu kommen.

Cel-Shading ist ja im Videospielebereich nichts Neues, doch so abstrakt und minimalistisch hat man es bislang noch nicht gesehen. Ergänzt durch zahlreiche Anime-Sequenzen hat dieser Grafikstil nicht nur



Haben wir schon erwähnt, dass Killer 7 ein sehr **blutiges** Spiel ist? Das Zeug sprudelt nur so.

Die glorreichen Sieben



Coyote Smith

Seine Spezialität ist das Knacken von Schlössern. Außerdem kann er aus dem Stand heraus sehr hoch springen.



Dan Smith

Ein Mann und sein Colt. Kann seine Magnum blitzschnell nachladen und schrittweise zu stärkeren Schüssen aufpowern.

KAEDE Smith

Mit Zielfernrohr ausgestattet, damit aber ziemlich langsam. Schlitzt sich die Pulsadern auf, um mit einem Blutregen Geheimnisse zu offenbaren.



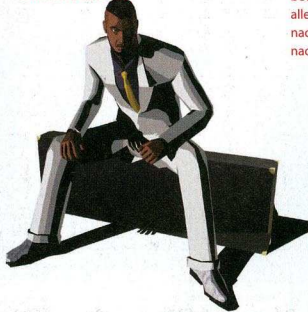
Kevin Smith

Hat keine Schusswaffe, sondern wirft mit Klängen. Kann sich unsichtbar machen.



Garcian Smith

Der "Cleaner". Kontaktperson zu Harman. Sammelt Überreste gefallener Kollegen ein. Schwach bewaffnet.



MASK DE Smith

Ein ehemaliger Wrestler, mit einem Granatwerfer bewaffnet. Sprengt alles weg, muss aber nach jedem Schuss nachladen.



"Offen für Neues"

Im Gespräch mit Producer Hiroyuki Kobayashi.

N-Games: Wie stark hat sich das Spiel während der Entwicklung verändert? Stand alles von Anfang an fest oder wurde viel wieder umgeworfen?

Kobayashi: Es war in der Tat so, dass viele Ideen oft wieder umgeworfen wurden. Es schien, als ob Director Hirochi Suda eine andere Sprache gesprochen hätte als Shinji Mikami (ebenfalls Producer, bekannt durch die Resident Evil-Serie) und ich. Suda trug eine Idee vor und wir setzten sie um, doch dann hieß es: "Nein, das geht nicht, so hatte ich mir das nicht vorgestellt." Es hat viel Zeit gebraucht, bis wir uns gegenseitig verstanden.

N-Games: Killer 7 hat ja ein recht fremdartiges Design, sehr "overstyled". Ist das ein Versuch, mehr Kunst ins Videospiel zu bringen?

Kobayashi: Darum geht es auch. Suda ist ein sehr künstlerisch angehauchter Mensch, der gerne auch mal gegen den Strom schwimmt. Ein solcher Ideengeber sorgt ja schon zwangsläufig dafür, dass das Spiel etwas völlig Anderes wird.

N-Games: Ist das nicht finanziell etwas heikel, mal was völlig aus der Reihe zu produzieren?

Kobayashi: Na ja, es geht nicht immer nur um Geld. Man muss auch mal Spiele machen, die sich von der Masse abheben, um Aufsehen zu erregen und ins Gespräch zu kommen.

N-Games: Es ist bei westlichen Spielen eine fortschreitende Verschmelzung mit Hollywood-Filmen zu beobachten (z.B. Matrix, Riddick). Geht Killer 7 mit seinen vielen Anime-Sequenzen in eine ähnliche Richtung?

Kobayashi: Ich würde das eher losgelöst sehen. Die Idee zum Spiel ist im Grunde auch ohne jeglichen fremden Einfluss entstanden. Es würde mich aber freuen, wenn durch das Spiel das Interesse an Animes oder anderen Kunstformen geweckt bzw. gesteigert werden könnte.

N-Games: Am Ende der Präsentation vorhin meinten Sie, man solle gar nicht erst versuchen, Killer 7 zu verstehen. Das klingt wie eine Entschuldigung. Haben Sie Angst, die Spieler zu überfordern?

Kobayashi: Also, ich will den Spielern jetzt nicht unterstellen, dass sie das Spiel nicht verstehen würden. Killer 7 ist durch seine verschiedenen Charaktere und Handlungsstränge aber sehr komplex, so dass es anfangs verwirrend erscheinen mag. Ich wollte damit nur ausdrücken, dass sich die Geschichte erst während des Spielens erschließt.

Man kann es vielleicht mit einem Bild vergleichen. Da kann man ja auch viel hineininterpretieren und fragen, warum der Maler diese oder jene Farbe gewählt hat. Darum geht es aber nicht, sondern um die Wirkung des Bildes. Und so ist es auch beim Spiel: Es geht nicht um die Interpretation einzelner Kleinigkeiten, sondern um das Gesamterlebnis.

N-Games: Sie waren mit dem Spiel ja schon viel unterwegs. Wie waren die bisherigen Reaktionen der internationalen Presse?

Kobayashi: Europa ist da sehr kritisch, in Amerika wurde nicht soviel nachgefragt. Liegt vielleicht daran, dass Europäer gegenüber Amerikanern eine etwas andere Denkweise haben und nicht alles so oberflächlich sehen, sondern auch hinter die Fassade blicken. Und genau eine solche Herangehensweise könnte gerade bei Killer 7 zu Schwierigkeiten führen.

N-Games: Was für eine Zielgruppe schwebt ihnen nun vor? Wer soll das Spiel kaufen – Hardcore-Gamer oder Gelegenheitsspieler?

Kobayashi: Es geht mir nicht um eine solche Unterteilung. Ich möchte eher Leute ansprechen, die offen für Neues sind.

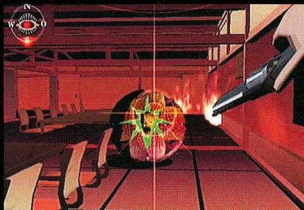
N-Games: Vielen Dank für das Interview!



künstlerische Bedeutung, sondern auch inhaltliche Notwendigkeit. Denn Killer 7 ist sowas von blutig und brutal, dass sich einem bei "realer" Grafik der Magen umdrehen würde. Auch inhaltlich wird keine leichte Kost geboten: Terrorismus und die Beziehungen zwischen Japan und den USA sind die größere Rahmenhandlung, nebenbei geht es noch um Organhandel, Waisenkinder, Afro-Diktatoren, politische Korruption und Schulmädchen mit Maschinengewehren. Alle Nase lang tauchen bizarre Gestalten mit mehr oder weniger hilfreichen Erzählungen auf: SM-Fetischist Iwazaru hängt in einem roten Gummianzug von der Decke, Travis ist der Geist eines früheren Killer 7-Opfers. Die junge Samantha ist die pflichtbewusste Krankenpflegerin Harman – wenn sie ihn nicht gerade verprügelt oder zum Sex zwingt. Ach, und dann wäre da noch der Kopf eines Mädchens, den ihr in Waschmaschinen oder Zapfsäulen findet und der euch was von Schokoladeneis erzählt...

Kunst oder Kreppe?

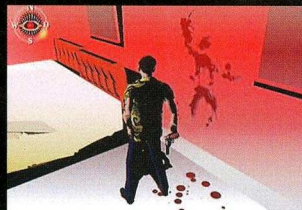
Killer 7 ist ein schwer zu bewertendes Spiel. Für die einen mag es ganz große Kunst sein, für die anderen der größte Schrott auf Erden. Vergleiche mit anderen Spielen sind schwierig, denn Killer 7 passt nicht in gängige Videospiel-Raster und stellt seine eigenen Gesetze auf. Ist das Kunst? Ist das noch Spiel? Auf jeden Fall ist es anders: Krank, verstörend und nichts für Zartbesaitete, aber irgendwie faszinierend und fesselnd. (SRÖ)



Die Heaven's Smiles tauchen in den absurdesten Gestalten auf.



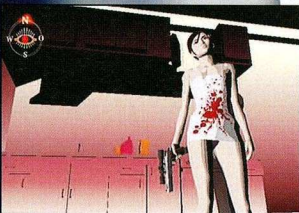
Die Rätsel sind nicht allzu schwer, aber mitunter etwas... eigenartig.



Mal wieder etwas Blut. Schick' mal einer die Jungs vom CSI vorbei, denen wird das gefallen.

Schalt' mal um!

Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist ein alter Röhrenfernseher. Hier wird unter anderem der Spielstand gespeichert und Blut in Serum umgewandelt, um eure Charaktere aufzuwerten. Zu Beginn eines Levels sind noch nicht alle Charaktere verfügbar, sondern können erst nach einer bestimmten Anzahl von getöteten Gegnern erweckt werden. Während ihr prinzipiell jederzeit zwischen den Killern wechseln könnt, kommt Garcian nur an diesem Fernseher zum Einsatz, was dem Gerät die Funktion eines Checkpoints gibt.



KAEDE trägt gern weiße Kleidung. Darauf kommen die Blutflecken besonders gut zur Geltung.

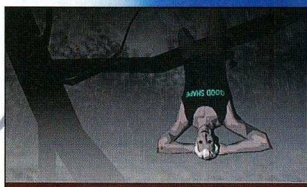
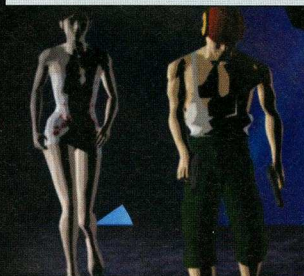


Die fest vorgegebenen Kameraperspektiven gliedern sich perfekt ins schräge Design ein.



Dies ist eine alte Stadt und wir respektieren die Tradition.

Ja, Mädel, du siehst auch echt so aus, als ob du Traditionen respektieren würdest...



Haben Sie eine Minute Zeit, Smith?

Travis war das erste Opfer der Killer 7-Truppe. Nun steht er euch als Geist bei.

GENRE-CHECKER

ACT	EGO	ADV
50%	30%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom
 Hersteller: Grasshopper Manufacture
 Internet: www.killer7.com
 Erhältlich: 15.07.2005 Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ab 18
 Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ außergewöhnlich und unvergleichbar
- ➔ krank, schräg, verstörend
- ➔ faszinierendes Gesamtkunstwerk
- ➔ harte Kost, nicht jedermanns Sache

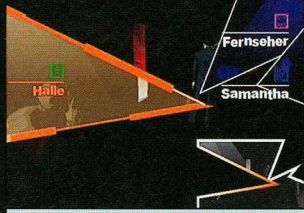
ALTERNATIVE

Keine – etwas Vergleichbares gibt es nicht!

FAZIT

Irrer Trip in den Wahnsinn, weit entfernt vom Einheitsbrei des Massenmarktes.

BEWERTUNG 87%



Steuerung und Fortbewegung sind ungewöhnlich, funktionieren aber gut.



Was Harman Smith an Mobilität fehlt, macht er mit seinem Raketenwerfer wieder wett.

MADAGASCAR



Schaff es bis zum Ende!

Im Dschungel kann es erstaunlich windig sein! Hinter Felsen sucht Marty Schutz.



SCHALTE DIE SEEMÄNNER AUS

So ein Kran hebt nicht nur schwere Container, sondern räumt auch Wachleute aus dem Weg.

Verwöhnte Zootiere im Großstadtdschungel von New York. Au weia!

GCN

Das leidige Thema Filmumsetzungen – gibt es überhaupt noch irgendeine Ausgabe irgendeiner Videospielzeitschrift, in der nicht mindestens eine Filmumsetzung abgehandelt wird? Jetzt könnte man ja natürlich wieder lamentieren, dass solche Spiele generell nicht viel taugen und als Bestätigung dieser These Titel wie *Robots* anführen. Dass es aber auch besser geht, zeigt zum Beispiel *Batman Begins*. Was *Madagascar* angeht – nun, das liegt irgendwo dazwischen.

Der Ruf der Wildnis

Man sollte vielleicht erst einmal klarstellen, dass *Madagascar* ein Spiel für

jüngere und – mit Verlaub – auch etwas anspruchslosere Spieler ist. Das ist keine Selbstverständlichkeit, da sich an der Filmvorlage natürlich auch Erwachsene und absolute Videospielerds erfreuen können. Die Versetzung des Films hat aber dann doch ein paar Macken, bei denen man ab und zu schon ein Auge zudrücken muss, um nicht an die Decke zu gehen. Wie bei Filmumsetzungen üblich, gibt es zwischen den Spielabschnitten eine Menge Videosequenzen. Interessanterweise wurden diese nicht 1:1 direkt aus dem Film übertragen, sondern in derselben 3D-Echtzeitgrafik dargestellt, wie der Rest des

Spiels auch. Für eine Filmumsetzung sicher ungewöhnlich, hat aber die positive Eigenschaft, dass das Spiel in sich stimmiger ist und mehr wie aus einem Guss wirkt.

Kurz zur Story: Die Zootiere Alex, Gloria, Marty und Melman haben das Leben im New York Central Zoo satt. Vor allem Marty fühlt sich zu Höherem berufen und würde sich viel lieber ins das bunte Großstadtleben stürzen. Aus einem Zoo auszubrechen, ist aber erwartungsgemäß nicht leicht, denn zwischen dem Tier und der Freiheit haben die Zoobetreiber nicht nur ein paar Zäune, sondern auch ein paar Wärter platziert. Da Zootiere aber in der Regel nicht unbedingt



Mit einem Spagat duckt sich Marty hinter der Mauer weg, um dem **Lichtschein** zu entgehen.



Pinguine **angeln** nicht nur im Wasser, sondern den Besuchern auch die Hüte vom Kopf!



Abwechslung wird groß geschrieben: Mit einem Maschinengewehr belagert ihr die Schiffsbrücke.

mit Scharfschützengewehr und Raketenwerfer bewaffnet sind, fällt die Option "gewaltsamer Ausbruch" schon mal flach. Also müssen trickreichere Methoden her, und für solche sind die richtigen Ansprechpartner – die Pinguine! Diese haben nämlich eine militärische Grundausbildung genossen und sind trainiert im waffenlosen Stealth-Einsatz. Mit Hilfe dieser Fracktiere gelingt euch also der Ausbruch, doch dann geht das Chaos erst richtig los...

Abwechslung

Noch bevor ihr den Duft der Freiheit genießt, werdet ihr mit der Steuerung und den

Der Löwe rätzt heut nacht...

Interessiert an der Zoo-Mannschaft? Na, dann schauen wir uns doch mal die Gang des neusten Dreamwork-Streifens aus der Nähe an.

Alex, der Löwe

Unser Kollege Alex ist ein echtes Zootier aus Leidenschaft! Für die Besucher im Central Park markiert er gern die dicke Mähne, doch eigentlich ist er ein verwöhntes Weichei, das einen Reißzahn noch nicht mal erkennen würde, wenn ihm einer im Knie steckt. Er genießt seinen goldenen Käfig und will in der Wildnis angekommen nur eines: Zurück in den Big Apple! Und das presto!

Gloria, das Nilpferd

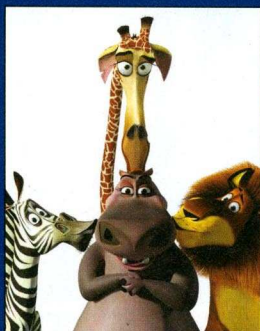
Ladylike und selbstbewusst schwingt die fünfjährige Nilpferdady ihre gewichtigen Argumente gern in die ansonsten rein männliche Runde ihrer Freunde. Charmant, gewitzt, clever und zielstrebig lässt sie die Jungs nach ihrer Pfeife tanzen. Und sämtliche Zuschauer und Zoolwärter natürlich ebenfalls.

Marty, das Zebra

Für ein schwarzweißes Viech treibt es Marty ziemlich bunt. Sicher, jeden Tag Futter vors Maul gesetzt zu bekommen und querebet von den anstürmenden Zuschauermassen bewundert zu werden, hat was für sich. Aber Marty ist ein Abenteuerer, der sich in seinem Gehege doch arg langweilt. Kein Wunder also, dass er eines Tages aus dem Zoo ausbüxt und damit sich und seine tierischen Freunde so richtig in die Sch... ande reitet!

Melman, die Giraffe

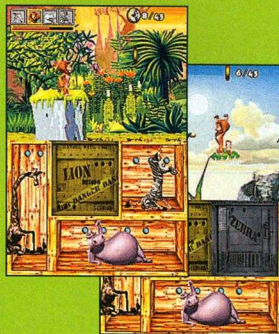
Dieses Dschungelteil kam erst als Teen in den Zoo nach New York. Vorher lebte er im Tierpark von Boston. Damit ist er der einzige aus der Crew, der überhaupt mal was anderes als die Gitter des Central Park zu sehen bekommen hat. Übrigens: Melman ist Hypochonder. Und bei ihm kommen eingebildete Halsschmerzen besonders unschön!



Madagascar

DS

DS



Wie auf dem GameCube und dem GBA geht's dem tierischen Quartett Marty, Alex, Melman und Gloria im New Yorker Zoo auch auf dem DS ganz gut. Doch auch hier schnuppern sie, angestiftet von einer Pinguinbande, den Duft der Freiheit. Allerdings kann die DS-Version nicht das halten, was man sich von ihr verspricht. Der zweite Screen wird nicht wirklich genutzt. Bis auf das Weiterklicken der Plotzerzählung ist auch der Stylus arbeitslos. Gesteuert wird das Jump'n'Run mit den normalen Knöpfen. Im Grunde ist es eine wenig aufpolierte Fassung des GBA-Spiels. Leider hat Activision wieder das getan, was wir schon an Spider-Man kritisiert haben: Eine der beiden Handheld-Versionen überflüssig gemacht. (BS)

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- man muss die Bande mögen
- wenige, aber solide 3D-Elemente
- Stylus und Touchscreen kaum genutzt
- sieht aus, wie die GBA-Version

ALTERNATIVE

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

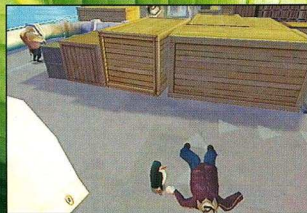
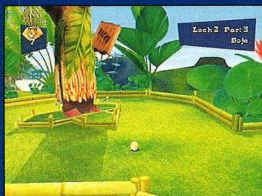
FAZIT

Schade, dass Activision so ungern den Touchscreen nutzt.

BEWERTUNG 68%

Minispiele und Zooenirs

Wie bei vielen Jump'n'Runs üblich, sammelt ihr am laufenden Band Münzen ein. Teilweise liegen sie offen in der Gegend rum, viele sind auch in Heuballen o.ä. versteckt. Mit dem Bargeld marschierst ihr dann in den Zooenir-Shop und kauft mehr oder weniger nützlichen Krempel: Eine Krone für Alex oder einen Bikini für Gloria – nun ja... Interessanter sind da schon ein paar Minispiele, zum Beispiel eine Rund Minigolf oder Eis-Shuffle. Wie man es von Minispielen erwartet, bestechen diese nicht unbedingt durch hohe Spieltiefe, sind aber eine ganz spaßige Abwechslung für zwischendurch.



Legt euch niemals mit einem Pinguin an! Die legen euch schnell aufs Kreuz!

unterschiedlichen Charakteren vertraut gemacht. Wie man sich vielleicht denken kann, haben die tierischen Freunde jeweils verschiedene Fähigkeiten. Zebra Marty teilt kräftige Huftritte aus, Löwe Alex brüllt Tiere und Menschen in die Flucht, Nilpferd Gloria wagt alles nieder und Giraffe Melman legt mit seinen langen Beinen einen urkomischen Helikopter-Flug hin. Daraus ergeben sich sehr vielfältige und einfallreiche Situationen: Um zum Beispiel mit Marty einen Wächter aus sicherer Entfernung auszuschalten, trittet ihr gegen einen Putzmittelwagen und lasst selbigen in besagten Wärdern krachen, der somit außer Gefecht gesetzt ist. An anderer Stelle müsst ihr mit Alex eine Gruppe hilfloser Lemuren durch den gefährlichen Dschungel begleiten und Angreifer mit Löwengebrüll verscheuchen. Wieder anderes Szenario: Ein Vierertrupp von Pinguinen wurde auf einem Frachtschiff gefangen genommen und beschließt, das Schiff zu kapern. Der Anführer-Pinguin des Squads schleicht sich stückchenweise durch das Containerlabyrinth und räumt den Weg frei, um dann an Schlüsselpunkten die drei Kollegen mit einem Trompetensignal nachzurufen. Die jeweiligen Aufgaben sind jede für sich genommen nicht besonders aufregend und bieten kaum etwas, das man nicht schon woanders gesehen hätte: Hier ein Schlüssel, da ein Schalter, nebenbei noch ein paar Sammelaufgaben – der übliche Stoff halt. Durch die Abwechslung ist das Spiel aber recht kurzweilig und hält einen dann doch bei der Stange.

Ein paar Schwächen sollten aber nicht unerwähnt bleiben. So ist zum Beispiel die grafische Leistung eher mäßig. Okay, auch im

Film sehen die Figuren etwas kantig aus, aber im Spiel ist das schon sehr auffällig. Die Animationen sind dabei noch das Beste an der Grafik, ansonsten gibt es platte und nicht sehr detaillierte Texturen zu sehen. Irgendwelche tollen Effekte sucht man auch vergebens. Irgendwie hat man das Gefühl, ein leicht aufgemotztes N64-Spiel zu sehen. Zweiter Kritikpunkt ist die Steuerung, die ruhig etwas präziser hätte sein können. Zum Glück gibt es aber keine extrem heiklen Stellen, an denen pixelgenaues Springen erforderlich wäre, und auch sonst ist der Schwierigkeitsgrad eher gering. Dass das Spiel insgesamt recht leicht ist, könnte man als Kritikpunkt werten oder als "einsteigerfreundlich" bezeichnen. In den vielen Videosequenzen wird euch (übrigens in einwandfreier deutscher Sprachausgabe) oft lang und breit doppelt und dreifach erklärt, was zu tun ist, so dass jeder halbwegs erfahrene Spieler sich denkt: 'Hallo? Ich hab's geschallt, für wie blöd haltet ihr mich?'

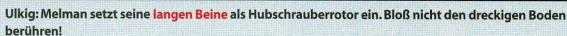
Gelingen

Wer in seinem Leben schon das eine oder andere Hüpfspiel gemeistert hat, wird *Madagascar* an einem langen Samstag in einem Rutsch durchspielen. Wobei sich die Spielzeit drastisch verkürzt, wenn man die ganzen Videosequenzen wegdreht. Aber für Hardcore-Zocker gibt es genug andere Spiele, denn wie gesagt, *Madagascar* ist ein Spiel für die jüngere Generation. Oder für Leute, die nicht schon mehr als die Hälfte ihrer bisherigen Lebenszeit am Joypad verbracht haben. Die mögen dann wohl auch über diesen oder jenen Schwachpunkt hinweg sehen und werden mit *Madagascar* prima unterhalten!

(SRÖ)



Wenn Gloria durch die Straßen rast, können sie selbst Autos nicht mehr aufhalten.



Die **Pinguine** sind nicht nur die Stars des Films, sondern haben auch im Spiel lustige Auftritte.

JNR	ACT
80%	20%

Vertrieb:	Activision		
Hersteller:	Toys for Bob		
Internet:	www.activision.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 Min.	Preis:	ca. 50 €

leicht normal schwer

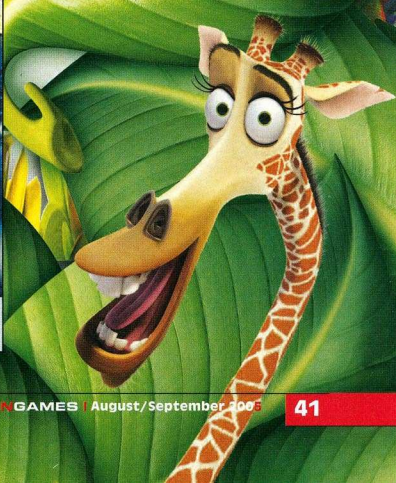
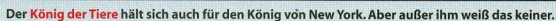
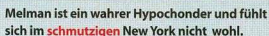
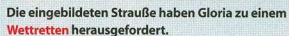
Grafik:					
Sound:					
Gameplay:					
Dauerspaß:					
Multiplayer:					

- :-) SEHR abwechslungsreich
- :-) humorvoll
- :-(technisch eher mäßig
- :-(nicht sehr anspruchsvoll

Batman Begins	EA
ca. 60 €	Ausgabe 03/05: 82%

**Abwechslungsreiche und spaßige
Filmumsetzung für jüngere Spieler.**

BEWERTUNG 77%



BATMAN BEGINS



Als Kind Zeuge des Mordes seiner Eltern, sucht **Bruce Wayne** Rache. Er wird zum Ninja ausgebildet.

Fledermäuse mögen's dunkel – Batman so düster wie nie!

GCN

Eine schwarz gekleidete Figur mit Umhang und Maske schleicht sich im Schatten vor eine Steuerungskonsole: "Ich brauche Daten, um Zugriff auf die Geräte zu erhalten." "Ich habe sie schon ab dem Radar markiert, Sir." Was ist denn hier los? Karneval bei Third Echelon? Nein, denn der Mann, der hier im hautengen Feldermauskostüm durch die Dunkelheit flaniert, heißt bürgerlich nicht Sam Fisher, sondern Bruce Wayne – Freunden gezeichneter Action besser bekannt als **Batman**.

Batmans Widergeburt

Electronic Arts' Spiel zum erstaunlich guten Kinofilm schafft es tatsächlich, den flatterigen Helden auch interaktiv neu zu erfinden. Schon ein Blick auf's Cover genügt, um zu ahnen, dass es im Spiel sehr düster zugeht. Gelb und grau sind gänzlich verschwunden. Das einzige bunte Element ist der USK-Sticker. Rotiert die Disc im Laufwerk, werdet ihr sofort ins kalte Wasser geworfen. Scheinbar ohne Tutorial will man euch die Unterwelt von Gotham City verprügeln lassen. Genau fünf Minuten später stürzt ihr

brennend aus dem Fenster. Schnitt. Nach diesem spielerischen Prolog trifft ihr im Himalaja auf einen hervorragend modellierten Liam Neeson. Dort befindet sich die Ausbildungsstelle der "Liga der Schatten", der auch der hasserfüllte Bruce Wayne beitreten will. Was im Film eine Hommage an asiatische Kung-Fu-Filme ist, dient euch hier als Tutorial. Ihr lernt euch *Splinter Cell*-artig anzuschleichen, zu tarnen, zu kämpfen, die Batarangs zu nutzen und das so hoch gelobte Angstfeature anzuwenden.

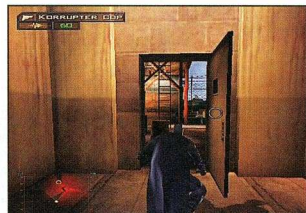
Letzteres ist von der Idee her eine echte



Wie Sam Fisher hangelt sich auch der **Batman** in **spe** gerne an Balken entlang über seine Feinde.



Zweikampf in der **Ausbildung**. Wayne hat viel gelernt und macht kurzen Prozess.



Die **Tür ist offen**, vorher kann sie auch inspiert werden. Man kennt das ja.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Er nutzt Optiken, um unter Türen durch zu lunist, er schleicht sich von hinten an, er liebt den Schatten, er spricht mit einem Kontaktmann per Codec, er erledigt böse Buben und seine Geschichte wurde von J.T. Petty geschrieben – dennoch ist er nicht Sam Fisher. Er ist Batman, und das ist gut so. Zwar artet mir das Spiel noch zu sehr in Prügelorgien aus, doch es ist das optimale Dessert für einen leckeren Film. Und er kann etwas, was Fisher noch nie tat: Autofahren. Sogar in einem schicken Flitzer, genannt Batmobil, liefert er sich mit den bösen Jungs Bond-artige Verfolgungsjagden. Ich mag das Spiel jedenfalls!



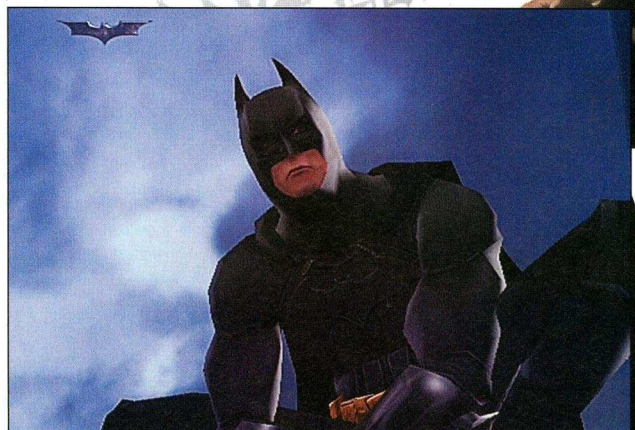
Wetten, dass diese Wache ihren **letzten Ausblick** genossen hat? Wir sind gleich hinter ihr.

Innovation. *Batman Begins* spielt euch im Verlauf eures Einsatzes immer wieder Bälle zu, um von diesem Feature Gebrauch zu machen: Ihr gelangt an eine Stelle, an der sich drei Schurken unterhalten. Das Interface des Spiels zeigt euch problemlos Stellen, die ihr etwa mit dem Batarang manipulieren, hacken oder per Haken erreichen könnt. Meist handelt es sich dabei um Gegenstände, die explodieren. Von Angst ergriffen, lassen die Schurken dann ihre Waffen fallen und geraten in Panik, was anhand eines Angst-o-Meters angezeigt wird. Ein Trio ohne Uzi ist deutlich leichter auszuschalten, als bewaffnet. Denn im Gegensatz zu Sam Fisher nutzt Batman keine Schusswaffen. Der Comicheld prügelt sich am liebsten mit den Schurken. Die Steuerung ist in solchen Scharmützeln situationsbedingt. Je nach Anzahl der Gegner führt Batman diverse Martial Arts-Bewegungen aus, die sehr spektakulär wirken.

Splinter Cell als Vorlage

Trotz der offensichtlichen Parallelen zur *Splinter Cell*-Serie ist *Batman Begins* keine Alternative für Liebhaber des komplexen

Schleichens. Doch die Ansätze beider Spiele sind ähnlich. Selbst Butler Alfred als Batmans "Mann im Ohr" hat eine ähnlich trocknende Art zu scherzen, wie NSA-Lambert. Es gibt aber weder eine Tarn-, noch eine Lärmmanze. Auch um hinterrücks niedergeschlagene Bösewichte muss sich der rachesüchtige Bruce Wayne keine Sorgen machen. Die Körper lösen sich wenige Sekunden später in Luft auf. Ebenso sind die Lösungswege im Spiel fest vorgegeben. Nur allzu gerne würde man gerade mit dem reizvollen Angstfeature weiter taktieren und etwa bestechliche Cops nahe an den Herzinfarkt treiben, doch das Programm ist mehr drauf ausgelegt, den Konsumenten nicht zu überfordern. Auf den geübten Spieler mag das plump wirken, für den gemeinen Filmfan hingegen dürfte dieses vereinfachte *Splinter Cell*-in Superheldenkostüm genau richtig sein. An der Grafik dürften beide Parteien nicht zu meckern haben. Die Figuren sind wunderbar in Szene gesetzt, Licht und Schatten spielen kulinarisch zusammen und die Helden sprechen mit den deutschen Synchronstimmen ihrer cineastischen Vorbilder. (BS)



So kennen wir ihn, den **schwarzen Ritter**. Nachts unterwegs und immer auf Verbrecherjagd.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Angstfeature
- überraschend gut spielbar
- sehr gute Präsentation
- teils zu plump

ALTERNATIVE

Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
ca. 60 €	Ausgabe 03/05: 88%

FAZIT

Vereinfachtes *Splinter Cell* im Superheldenkostüm.

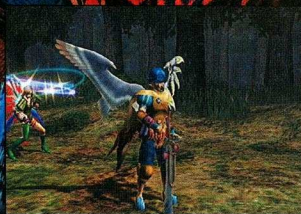
BEWERTUNG 82%

BATEN KAITOS

Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean



In Baten Kaitos haben die Menschen Flügel. Diese müssen aber hin und wieder **geschoont** werden.



Von Kalas' **Flügel** ist nur der eine echt, der andere ist künstlich. Eine Prothese sozusagen.



Die Kämpfe sind sehr ausgiebig – ein Endbosskampf kann schon mal eine **halbe Stunde** dauern.

Nintendo verleiht Flüüüüüüügel!

GCN

Das muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: *Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean!* Wer sich solche Titel ausdenkt, mischt sich auch morgens ein paar Pilze unters Müsli. Zu mehr Kreativität hat es die Storywriter dennoch nicht beflügelt, wir finden die bekannten Klischees aus dem Rollenspiel-Baukasten: Junger Mann mit blauen Haaren namens Kalas lebt auf fliegenden Inseln, sucht den Mörder seines Großvaters, trifft dabei auf hübsches Mädchen mit magischen Kräften, das zufällig dasselbe Ziel hat, nämlich das große, böse Imperium. Ja, supi, als ob es so ein Szenario nicht schon in so ziemlich jedem zweiten japanischen Rollenspiel gäbe...

Kartentricks

Was Baten Kaitos aber an inhaltlicher Originalität fehlt, macht es spielerisch wieder wett. Besonderes Merkmal ist das Kampfsystem, welches komplett aus so genannten Magnus-Karten besteht. Ihr nähert euch einem Gegner, woraufhin das Spiel in den Kampfbildschirm überblendet (schon mal eine Sache – es gibt keine Zufallskämpfe). Reihum wird nun das Angriffsrecht von einem Charakter zum nächsten gegeben, bei jedem Zug wird euch nach dem Zufallsprinzip ein Satz Karten aus eurem Stapel zugeteilt. Diese übernehmen dann halt jene Funktion, die normalerweise Waffen, Zaubersprüche oder Heiltränke haben:

Spielt eine Waffenkarte aus, um den Gegner anzugreifen, eine Rüstungskarte, um Angriffe abzuwehren, und so weiter. Angriff, Verteidigung, Magie, Gebrauchsgegenstände, Statusveränderungen – alles wird mit Karten geregelt.

Innerhalb eines Kampfes könnt ihr jede Karte so oft einsetzen, wie ihr wollt. Eine Heil-Karte zum Beispiel hält den ganzen Kampf über durch, nutzt ihr sie hingegen außerhalb des Kampfes, wird sie verbraucht und entfernt. Apropos, Verbrauch: Die Karten "altern" mit der Zeit. Schleppt ihr zum Beispiel eine Karte mit "Wasser" und eine Karte mit "Salz" herum, vermischen die sich irgendwann und ihr

DER RIVALE

Tales of Symphonia

Mittlerweile zwar schon ein wenig betagt, aber das stört einen RPG-Fan ja nicht, geht? *Baten Kaitos* und *Tales of Symphonia* sind jetzt nicht so ähnlich, wie man auf den ersten Blick glauben mag – Letzteres ist da dann doch eher auf die jüngere Anime-Zielgruppe zugeschnitten. Der deutlichste Unterschied liegt in den Kämpfen. Während bei *Baten Kaitos* mit seinen Karten-Fights vor allem eine Familienpackung Taktik gefragt ist, könnt ihr in *Tales of Symphonia* mit seinem actiongeladenen, direkten Beat'em-Up-Combosystem so richtig die Wand wackeln lassen. Letztendlich müssen Rollenspieler aber beide haben!

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 
 Multiplayer: 

88%



Anschmiegsames Pracht-RPG
mit brachialem Kampfsystem!



In den Dungeons gibt es ein paar knackige Rätsel, zum Beispiel klassische Kistenschiebezpuzzles.



Aus technischer Sicht ist die Grafik nicht der Oberkramer, aber die künstlerische Leistung ist grandios!

bekommt Salzwasser, was ihr wiederum zum Lösen eines Rätsels braucht. Ein wenig problematisch ist die zufällige Auswahl der Karten: Wenn ihr nicht die "passenden" Karten zugeteilt bekommt, habt ihr ein Problem. Das ist zuweilen recht ärgerlich, wenn ihr wisst, dass ihr eine starke Karte in eurem Stapel habt und diese auch gut gebrauchen könntet, sie aber einfach nicht bekommt. So kann es passieren, dass ihr voll eins auf die Glocke kriegst und hoffnungslos verliert, im nächsten Versuch aber dank besserer Kartenauswahl den Gegner unangespitzt in den Boden rammt. Von diesem Glücksfaktor mal abgesehen, steckt genügend taktische Tiefe in *Baten Kaitos*. Die meisten Gegner haben bestimmte Schwachpunkte, gegensätzliche Karten neutralisieren sich (z.B. Feuer und Wasser), Combos können mit spektakulären Finishing Moves abgeschlossen werden.

Bildkunst

Für die grafische Gestaltung wurde gekonnt in die Trickkiste gegriffen: Zwar bestehen die Hintergründe aus starren 2D-Grafiken, die sind aber geschickt mit einer Vielzahl von beweglichen Objekten überlagert. Das Ergebnis ist eine wunderschöne, extrem detaillierte und äußerst abwechslungsreiche Welt, die sehr lebendig wirkt und viel mehr Stimmung erzeugt, als jede 3D-Polygongrafik. Mindestens so stimmungsvoll ist die Musik, wenn auch nicht ganz so abwechslungsreich. Die riesigen deutschen Textmengen drücken kräftig das Spieltempo nach unten, wichtige Dialoge werden mit englischer Sprachausgabe ausgegeben. Durch das gemächliche Tempo und den großen Umfang ist *Baten Kaitos* ein sehr langes Spiel. Rollenspiel-Freunde lassen sich davon aber nicht abschrecken und erhalten einen weiteren Pflichttitel für ihre GameCube-Sammlung! (SRÖ)



Ein Rollenspiel ohne Luftschiff ist nicht komplett. Nun gut, in diesem Fall ist es ein Weißer Drache...

GENRE-CHECKER

RPG 80% STG 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
 Hersteller: Namco
 Internet: www.nintendo.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ab 6
 Eingewöhnung: 60 Min. Preis: 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: 
 Sound: 
 Gameplay: 
 Dauerspaß: 
 Multiplayer: 

- interessantes Kampfsystem
- zauberhafte Grafik
- enormer Umfang
- zäher Spielablauf

ALTERNATIVE

Tales of Symphonia Nintendo
 ca. 60 € Ausgabe 01/05: 88%

FAZIT

Prächtiges und anspruchsvolles Rollenspiel mit wenigen Schwächen.

BEWERTUNG 85%

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Chaos Theory



Das neue **Lärm-O-Meter** unten rechts zeigt Umgebungs- und Eigenlärm an.



Viel Dunkelheit aber eine absolut **realistisch** aussehende Pfütze.



Wasser- und Lichteffekte bieten ein **optisches Schauspiel**.

Tiefschlag für den Spielspaß: Fehlender Online-Modus schmerzt!

GCN

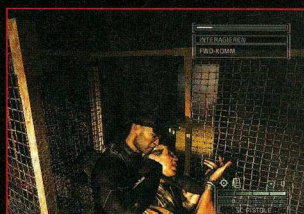
Peru, Korea, Japan – Oberspion Sam Fisher macht mal wieder eine Weltreise auf Kosten des amerikanischen Steuerzahlers. Eigentlich ein Grund zur Freude, doch auf dem GameCube fehlen einige Innovationen. Leider.

Lecker, lecker

Fisher, jetzt noch detaillierter und glaubwürdiger als je zuvor, kraxelt an der Küste einer peruanischen Insel herum. Je länger wir auf die Szenerie starren, umso mehr Grafikaffinessen fallen uns auf. Die Regentropfen, die der schwarzgraue Himmel weint, prallen realistisch an Sams Schultern ab. Doch bei aller Grafikaffäre dürfen wir unsere Mission nicht vergessen. Wir sollen den Amerikaner Bruce Morgenholt ausfindig machen. Angeblich wird der Ingenieur aufgrund seines Wissens über gefährliche Algorithmen auf dem Eiland festgehalten. Fünf Schergen stehen uns im Weg. Der erste tappt in die Falle. Per Pfiff locken wir ihn in ein dunkles Eck und machen kurzen Prozess. Dem neuen Messer sei dank. Den zweiten schnappen wir uns hinterrücks. Die Hängebrücke, über dir wir mausen, knarrt verächtlich. Fast hätte der Kerl uns bemerkt,



Die Nachtsicht verbirgt wichtige Details. So ist eine **Supergrafik** im normalen Modus möglich.



Überzeugend: Wenn ihr eine Wache geschnappt habt, zeigt sie **echte Angstemotionen**.



Türen können nun **leise aufgemacht, geknackt oder aufgebrochen werden**. So lieben wir das!



Der **Wachmann** sieht alles andere als mutig aus, wenn er von Sam hinterrücks gepackt wird.



Die **Licht- und Schatteneffekte** wurden im Vergleich zu Teil zwei noch mal dramatisch verbessert.



Aufgrund eines **menschlichen Schutzschildes** sind wir hier im Vorteil.

doch die neue Geräuschanzeige direkt unter dem Stealth-O-Meter, hat uns rechtzeitig gewarnt. Als im nächsten Raum opulente Schatten an der Wand verraten, dass Morgenholt gerade gefoltert wird, können wir nicht anders: Wir laden die SC20K durch und mähnen die beiden Häscher nieder. Morgenholt aber hat die Szene nicht überlebt...

Von Verschleiß keine Spur

Viel erstaunlicher als der gewohnt dramatische Plot ist es aber, dass *Splinter Cell Chaos Theory* ist mehr denn je ein "Jetzt mach ich das noch besser"-Spiel ist. Man hat keine Skrupel, jede Mission mehrmals zu spielen, um so ungeschehen wie irgend möglich die Aufträge zu erledigen. Schon alleine die Szene, in der Sam am Rande eines Leuchtturms hängt und mit einer Hand eine Wache in die Tiefe reißt, ist ein Manifest für den Spielspaß. Mit dem neuen Messer können wir sogar Zelt- oder Papier-

wände aufschneiden und arglose Terroristen im Kerzenschein ausschalten. Raffinierter ist Stealth kaum noch möglich.

Sicher, die Gegner mit den bloßen Händen alle zu machen, macht am meisten Spaß, doch Sams weiteres Equipment hat ein paar Neuerungen erfahren. Das schon erwähnte Allroundgewehr SC20K hat nun noch eine Shotgun-Funktion. Auf kurze Entfernungen ist eine Ladung Schrot das beste Argument gegen aufdringliche Bösewichte. Neu auch ist der EEV-Modus. Damit können interagierbare Objekte ausfindig gemacht werden. Bei all den Möglichkeiten, die man in den zehn Levels hat, eine sehr gute Idee, um die Übersicht zu behalten und vor allem keinen Spielspaß zu vergeuden. Nachteil: Ihr könnt euch in diesem Sichtmodus nur langsam fortbewegen. Apropos, Level: Die sind auf dem GameCube inhaltsgleich mit der PS2-Version. Inklusiv dem exklusiven "Gegner ins Wasser ziehen-Move".

Leider alles offline

Umso unterhaltsamer ist es, diese Situationen auch zu zweit im Koop-Modus spielen zu können. Auf dem GameCube leider nur im Split-Screen. Beispiel: In einem dunklen Raum patrouillieren zwei Wachen. Auch wir sind im Duett unterwegs. Agent eins lockt Wache eins per Pfiff in seine Richtung, in diesem Moment schleicht Agent zwei aus der Ecke hinter die skeptische Wache und schaltet sie aus. Das gleiche Spiel mit Wache zwei. Um die nun im Weg stehende Mauer zu überwinden ist die Räuberleiter nötig. Kaum ist Agent eins oben, zieht er Agent zwei nach. Genial! Leider fehlt wie im Vorgänger schon der Multiplayer-Versus-Mode völlig. Dafür gibt's ein weiteres sinnloses GBA-Connectivity-Feature. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT 60%	ADV 40%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.splintercell.com
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache:	deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung:	30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ spannend bis ins Detail
- ➔ optisch wirklich elitär
- ➔ Koop-Modus nur Splitscreen
- ➔ sinnloses GBA-Feature

ALTERNATIVE

Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft
ca. 30 €	Ausgabe 05/04: 95%

FAZIT

Stealth-Gameplay top, Mehrspieler leider mau.

BEWERTUNG 88%



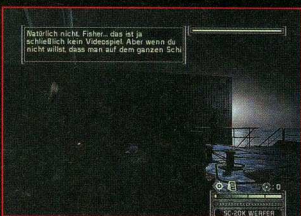
Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Das erste *Splinter Cell* wurde seinerzeit mit Höchstnoten in allen Bereichen abgefeiert, nur hat damals keiner damit gerechnet, dass sich das Spiel noch so deutlich steigern kann. Jetzt wird uns in den oberen Wertungsregionen die Luft knapp. Das gilt allerdings vornehmlich für die Xbox-Version. Der geniale Koop-Modus kann auf dem Cube nur im Splitscreen gespielt werden. Das nervt! Auf das GBA-Feature kann ich getrost verzichten. Ich hätte mir für GameCube-Spieler eine bessere Entschädigung gewünscht. Dafür entzücken mich Singleplayer-Modus und die Technik einmal mehr. Auch *Chaos Theory* auf dem GameCube ist ein Spitzenspiel.



In den unterschiedlichen Levels ändert sich auch **Sams Kleidungsstil**.



Die **Codec-Unterhaltungen** mit euren Kontaktleuten haben viele Späße auf Lager.

DONKEY KONGA 2

Macht euch zum Affen:
Nachschub für alle Trommelwirbler!

Bevor euch Nintendo im Herbst auf die Tanzmatte schickt, dürft ihr vorher noch euer Rhythmusgefühl im zweiten Teil von *Donkey Konga* weiter trainieren. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich dabei nichts geändert: Fässer mit unterschiedlichen Symbolen rollen von rechts nach links und müssen, meist zur Musik passend, wedgedrückt oder -geklatscht werden. Wie schon beim ersten Teil leider nur meist, denn während sich die Mehrzahl der Songs auf allen Schwierigkeitsstufen durch extrem gute Spielbarkeit auszeichnen, sind andere auf dem höchsten Grad hochgradig nervig. Hier kommen die Fässer zu schnell oder zu zahlreich (und damit unpassend), um den Schwierigkeitsgrad künstlich hochzuhal-

ten. Als Negativbeispiel sei "Runaway Train" genannt, bei "Don't Let Me Be Misunderstood" hingegen wurde alles richtig gemacht.

Die 33 Titel umfassende Musikauswahl hat bedauerlicherweise wieder keine Originalinterpreten. Auch wenn man sich bei der Auswahl der Gesangsstimmen sichtlich Mühe gegeben hat, bleibt der Verzicht auf diese Originale nicht unbemerkt: Dave Gahans einprägsame Stimme bei "Enjoy The Silence" beispielsweise fehlt geradezu schmerzlich und die Ersatzstimme von Pink wirkt gar unpassend.

Rhythmus im Blut

Trotz dieser kleinen Anmerkungen ist *Donkey Konga 2* ein großartiges Spiel und in jeder Hinsicht seinem Vorgänger überlegen: Die Musikauswahl ist besser, abwechslungsreicher, etwas umfangreicher und insgesamt passender choreographiert – und sogar nach Themen wie Disco und Rock sortiert sowie farblich codiert. Überhaupt ist die Menüführung ein Stückweit komfortabler geworden, bietet jedoch weiterhin Raum für Verbesserungen. Ein echter Gewinn ist die High-Score-Liste, die neben der Punktzahl auch Datum, Uhrzeit und ein kleines



Neue Minispiele sorgen für mehr Abwechslung.



Dank der neuen High-Score-Liste kannst du komfortabel auf Punktejagd gehen. Und bei diesem Song wurde alles richtig gemacht.



Bildchen speichert; davon gibt es anfangs 10 und 20 weitere können erspielt werden. Die neuen Spielmodi (allen voran der Notensalat-Modus) sorgen für zusätzlichen Dauerspaß und mehr Abwechslung. Im ersten Teil freigespielte Trommel-Sounds werden übernommen. Für Fans des Vorgängers ist *DK2* somit ein unumstrittener Pflichtkauf! (FS)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ außergewöhnliches Spielkonzept
- ➔ neue, noch bessere Lieder
- ➔ überarbeitete Spielmodi
- ➔ verbesserte Menüführung

ALTERNATIVE

Donkey Konga Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 06/04: 87%

FAZIT

Spielerisch wie der Vorgänger, inhaltlich mit Detailverbesserungen.

BEWERTUNG 88%

MEDAL OF HONOR European Assault

Die Weltkriegszone hat wieder einen echten Helden...

GCN

Den Einstieg ins Spielgeschehen liefert der Angriff auf den Hafen St. Nazaire. Als US Army Lieutenant William Holt seid ihr einer der wenigen Amerikaner, die schon vor dem offiziellen Kriegseintritt der USA auf dem Schlachtfeld Europa in der britischen Armee dienen. Doch im Gegensatz zu vielen eurer Landsleute seid ihr nicht freiwillig hier, sondern im Auftrag des OSS, jenes Geheimdienstes also, der schon in den vorherigen *Medal of Honor*-Spielen eurer Auftraggeber war. Eure Order ist es nicht, den aus der Defensive handelnden Briten zu helfen, sondern Hinweisen nachzugehen, die besagen, dass ein deutscher Militärwissenschaftler namens von Schrader intensiv an der Entwicklung einer Atombombe arbeitet.

Held mit Truppe

Spielerisch macht *European Assault* Zugeständnisse an die derzeit sehr populären Taktik-shooter. In jeder Mission begleiten euch drei Soldaten, die ihr zu einer bestimmten Position schicken könnt oder zum letzten Punkt zurückbeordert. Der Nutzen dieser Truppe ist aber spielerisch gleich Null. Zum einen ist deren Einsetzbarkeit viel zu beschränkt, um daraus Vorteile ziehen zu können und zum anderen neigt deren KI dazu, sich mit Blei geradezu voll zu saugen. Die Kämpfe sind ein Mischmasch aus Realismus und Fiktion. So könnt ihr nur zwei Gewehre gleichzeitig tragen, findet aber allerorten Medipaks und habt eine Anzeige für Adrenalin, die durch Feinabschüsse gefüllt wird. Ist sie voll, werdet ihr auf Knopfdruck für zehn Sekunden unverwundbar. Auf "Wunderwaffen" wird übrigens verzichtet. Hier gibt's nur historisch korrekte Ballermänner. Neben der Standard-

infanterie samt Panzern wartet in jeder Mission außerdem noch ein Bossgegner auf euch, der zäher ist als seine Untergebenen, aber dennoch keinen sonderlich spektakulären Kampf im klassischen Sinne liefert.

Jeder Einsatz hat zwei Primärziele, die erfüllt werden müssen. Hinzukommen meist noch fünf bis sechs Sekundärziele, die im Verlauf der Mission genannt werden, aber nicht unbedingt beendet werden müssen. Tut ihr es doch, erhaltet ihr am Ende des Auftrags etwa eine goldene Medaille, statt einer silbernen. (BS)



Mit dem neuen StG-44 stürmt ihr in Russland eine deutsche Festung. Die Russen haben schwere Verluste.



Bei Nacht soll eine französische Kontaktdame befreit werden. Es handelt sich um Manon.



Mit dem Scharschützengewehr mitten in der Ardennenoffensive. Es könnte schlimmer kommen.



In der ersten Mission seid ihr der wichtige Kopf beim Angriff auf St. Nazaire.

GENRE-CHECKER

SEU 80%	ACT 20%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Internet:	www.mohea.eagames.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache:	deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- toler DPL II-Sound
- interessante Missionen
- wirkt oft altbacken
- tiefe Schwarzweißmalerei

ALTERNATIVE

Call of Duty: Finest Hour	Activision
ca. 30 €	Ausgabe 02/05: 75%

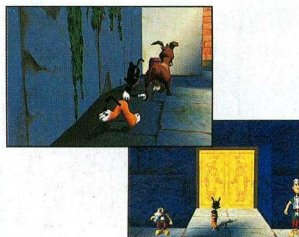
FAZIT

Krieg als Selbstdarstellung eines Helden – aber gut gemacht.

BEWERTUNG 81%

Animaniacs: Great Edgar Hunt

GCN



Alarm in Hollywood! Bösewicht Cyril Coupe Deville erpresst die Filmindustrie! Die von Warner Bros. und Spielberg erfundenen *Animaniacs* Wakko, Yakko und Dot springen also für ihre Schöpfer durch sechs bunte Welten. Was sich so spielt und auch so aussieht wie ein Spiel für Kinder, ist aber gefüllt mit derbem Humor, der auch Seitenhiebe auf die Filmkonkurrenz verteilt. Selbst Serienkollegen wie *Pinky and the Brain* haben einen Gastaufritt. Das Gameplay erinnert an *Crash*, die gestellten Aufgaben sind teils sehr witzig, erfinden die digitale Hüpferei aber nicht neu. Dennoch müssen sich die *Animaniacs* gerade mit Hochkarättern wie *Sonic Heroes* messen und hier erlassen sie doch vor allem vor dessen Technik und Spielwitz. Flashpoint selbst sieht dieses Problem offensichtlich auch und stellt *Animaniacs: The Great Edgar Hunt* für den Freundschaftspreis von 30 Euro in die Regale. Allerdings kosten die Genrekönige derzeit auch nicht viel mehr. (BS)

GENRE-CHECKER

JNR	ADV
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Flashpoint AG
Hersteller:	Warthog
Internet:	www.flashpoint.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) derber Humor
- :-) günstig
- :-) technisch mau
- :-) abgekupfertes Gameplay

ALTERNATIVE

Sonic Heroes	Sega
ca. 30 €	Ausgabe 02/04: 90%

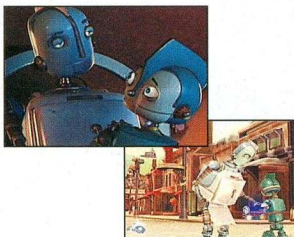
FAZIT

Humorloses Hüpfspiel mit den Warner-Charakteren.

BEWERTUNG 70%

Robots

GCN



Als Rodney Copperbottom brecht ihr auf, euren Traum zu verwirklichen und ein großer Erfinder zu werden. Dazu rennt ihr durch die Gegend, sammelt Sachen ein und... sammelt Sachen ein. So blöd es sich anhört, aber darin erschöpft sich auch schon der Sinn des Spiels. Pro Level müsst ihr eine vorgegebene Anzahl an Schrottteilen finden und euch über die abysische Kollisionsabfrage zu Tode ärgern. Warum klettert Rodney an manchen Plattformen hoch und an manchen nicht? Und warum erfahre ich das erst, wenn Rodney pflichtschuldig in ein Säurebad segelt, anstatt die verfluchte Kante zu greifen? Dads die eingestreuten Filmsequenzen stumm sind,



macht auch keinen sonderlich guten Eindruck. Wenigstens die Grafik passt zum Stil des Films. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi Universal
Hersteller:	Eurocom
Internet:	www.vugames-europe.com
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) grafisch ganz passabel
- :-) störrische Steuerung
- :-) furchtbare Kameraführung
- :-) spielerisch alt

ALTERNATIVE

Spongebob: Der Film	THQ
ca. 40 €	Ausgabe 02/05: 78%

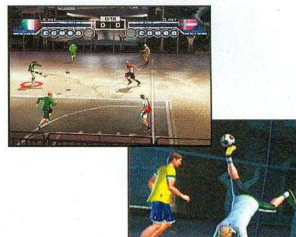
FAZIT

Grafik okay, Kollisionsabfrage für'n %&\$#

BEWERTUNG 39%

FIFA Street

GCN



Die *NBA Street*-Reihe hat eigentlich alles richtig gemacht. Gutes Spielgefühl, feine Zusatzoptionen und die richtige Platzierung der so treffend benannten "Gamebreaker". *FIFA Street* hingegen, fühlt sich ein wenig wie der böse, haarige und komisch riechende Zwilling seiner Basketballbrüder an: Wenn ihr auf dem Platz steht und angepöflet wird, stellt sich beileibe kein brasilianisches "Futabol"-Feeling ein – irgendwie wirkt das Ganze, als würden sich acht Basketballspieler treffen und krampfhaft versuchen, diesen komischen Lederball mit ihren Füßen in den Holzkasten mit dem davor herumhüpfenden Typen zu befördern. Außerdem machen die Gamebreaker keinen Sinn mehr. Ist schon super, wenn man durch wilde Trickerei seine Special-Leiste aufbaut und dann bei dem ach so tollen Breaker-Schuss sehen muss, dass der Ball durch den Kopf des Torwarts fliegt. (CS)

GENRE-CHECKER

SPS	GSK
90%	10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :-) Krass korrekter Kommentator, ...
- :-) ...der schnell nervt, ALDER!
- :-) Futabol ohne Spielgefühl
- :-) hirntote Mitspieler. Wirklich!

ALTERNATIVE

NBA Street V3	EA
ca. 50 €	Ausgabe 02/05: 89 %

FAZIT

Belangloses Betrickse ohne Futabol-Seele. Dafür mit krassem Checker.

BEWERTUNG 61%

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



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

**JETZT IM
HANDEL!**

Digimon World 4

GCN



Old-Skool-Gauntlet eine Stufe schlechter und mit Digimon. So ungefähr lässt sich die vierte Auflage der World-Reihe in einem Satz beschreiben. Genau wie auch im Hack-and-Slay-Urvater streunt ihr hier quer durch monströse Dungeons mit mindestens ebenso vielen Sub-Leveln. Unterwegs erwartet euch ein Arm voll Gegner, die leider arg unfair designt wurden. Die absolut unfähige KI zeigt nur all zu deutlich, dass die Helden im Spiel von den nackten Werten her ihren Kontrahenten einfach haushoch unterlegen sind. Besonders im Einzelspielermodus langweilen die billigen Tricks der Feindschaft in Rekordgeschwindigkeit. Gerade der Einstieg ins Spiel erweist sich dann als Spießrutenlauf. Und wenn ihr den überstanden habt, kommt das Game mit seinen ewig gleichen Ideen auch nicht mehr über das Rookie-Level raus. (BK)

Intellivision Lives!

GCN



Für all diejenigen, die noch mit den Milchzähnen zu kämpfen haben: Das Intellivision war in den 80ern ein Videospielsystem von Mattel, das sich anno dazumal anschkte, den allmächtigen Amiga abzuwürgen. Leider haben sich ja zu der Zeit dann die meisten Konsolen von selbst abgewürgt, so dass es auch für das kultige Intellivision schließlich hieß: Sag zum Abschied leise Servus. Nun macht Realtime einen auf Zombiibeschwörer und ruft das Intellivision als 80er-Jahre-Gruftie zurück auf unser aller Würfel! Mit leicht aufgepeppten Grafik, eigens komponierter Musik und einer herrlich kitschigen Velours-Präsentation kommt echtes Nostalgie-Feeling auf. Schade, dass nur wenige der 60 Games echten Thrill haben. Die Terror-Steuerung mancher Spiele knabbert dann ebenfalls noch an der Wertung. (BK)

Pinball Hall of Fame

GCN



Ein echter Flipper ist eher ein Kunstwerk als bloß ein Gerät mit einem Bällchen und einem Rudel Paddel. So wie die Maschinen des berühmten Herstellers Gottlieb, zum Beispiel. *Pinball Hall of Fame* belebt einige der bekanntesten Geräte des Flipperwerks als Software-Versionen wieder. Von den absoluten Klassikern aus den 30er Jahren bis hin zu modernen Themenflippern, die einigen der alten Zocker da draußen vielleicht noch aus ihrer Kneipenzeit bekannt vorkommen werden, ist alles dabei. Technisch gibt es lediglich an der etwas dünnen Tilt-Funktion etwas zu rütteln. Sonst trocken und nüchtern designt, macht die Old-Skool-Highscorejagd trotz allem Spaß. Deswegen das Spiel aber einfliegen zu lassen macht auch beim günstigen Preis keinen Sinn. (BK)

GENRE-CHECKER

ACT	RPG
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Bandai
Internet:	www.bandai.com
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache:	englisch USK: ab 14
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

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

- ➔ zu viert macht's halbwegs Spaß
- ➔ allein könnte man den Controller fressen...
- ➔ ...was an den unfair designten Gegner liegt...
- ➔ ...und am staubtrockenen Gameplay

ALTERNATIVE

Final Fantasy CC	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 03/04: 87%

FAZIT

Uraltbekanntes im digitalen Monsterdesign.

BEWERTUNG 55%

GENRE-CHECKER

ACT	ADV	SPS
60%	20%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Realtime
Internet:	www.cravegames.com
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

- ➔ stillechte 80er-Kitsch-Präsentation
- ➔ satte 60 Games auf einer Disc
- ➔ technisch natürlich veraltet
- ➔ Steuerung zum an die Wand klatschen

ALTERNATIVE

Wario Ware INC. MPG	Nintendo
ca. 30 €	Ausgabe 06/04: 74%

FAZIT

Herrlich kitschig aufgezugene 80er-Spielesammlung mit Ätzsteuerung.

BEWERTUNG 64%

GENRE-CHECKER

SIM	
100%	

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Crave
Internet:	www.cravegames.com
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

- ➔ ein ganzes Rudel an Flipper-Klassikern
- ➔ reichlich Spaß bei der Highscorejagd
- ➔ pure Klassiker ohne modernen Thrill
- ➔ größtenteils nutzlose Kameraperspektiven

ALTERNATIVE

Strike Force Bowling	Import
ca. 60 €	Ausgabe 03/05: 60%

FAZIT

Technisch einwandfreie Flippersammlung mit einer Familienpackung Nostalgie.

BEWERTUNG 70%

McGroovz Dance Craze

GCN



Mit Tanzspielen schaut es für unseren Würfel ja noch ein bisschen dünn aus. Mad Catz, sonst ja eher im Hardware-Bereich tätig, will das nun ändern. Und siehe da: Man präsentiert uns *McGroovz Dance Craze*. Und siehe da: Es suckt! Hart! Warum ist das so? Nun, zunächst mal ist das Spiel sehr, sehr dünn präsentiert. Bis auf ein paar Lavalampen-Designs wird nix auf eurem Bildschirm auftauchen. Weiter geht's mit der Musik. Für ein Party-Tanzspiel sind die Tracks zu lang. Außerdem liest sich die Auswahl der Songs wie die nächste Teilnehmerliste beim Dschungelcamp. Der schwungvollste Tritt in die

Weichteile: Die Musik passt nicht zum Rhythmus der Tanzsymbole. Tut mir leid. Griff ins Klo. (BK)

GENRE-CHECKER

 GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Mad Catz
Internet: www.madcatz.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ killt den Zocker-Hüftspeck
- ➔ psychedelische Spargrafik
- ➔ die Songs waren vor 10 Jahren schon out
- ➔ Musik passt nicht zum Tanzrhythmus...

ALTERNATIVE

Donkey Konga Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 06/04: 87%

FAZIT

Ein echter Morder on the Dancefloor!

BEWERTUNG 28%

Rave Master

GCN



Eeh. Wir... gehen jetzt mal nicht näher auf die Storyline ein. Bereits die Anime-Vorlage zu diesem Schlägerspiel kommt storytechnisch reichlich dünn daher und die Versoffung des hyperaktiv-quietschbunten Japan-Cartoons hat dieses Problem nicht unbedingt verkleinert. Was übrig bleibt, ist ein arg aufdringlicher *Super Smash Brothers*-Klon, der aber lange nicht mit dem Inhalt und dem Charme des Nintendo-Games mithalten kann. Daran können auch die freischaltbaren Charaktere und die Story-Elemente zum Selbstbau nix ändern. Balance, Rhythmus, innere Logik... von all dem versteht *Rave Master* in etwa so viel wie ein Fisch vom Fahrrad fahren. So, ich geh dann jetzt mal rüber in die Kirche. Die Horror-Musik aus dem Abspann bekomme ich nur mit einem vollprofessionellen Exorzismus wieder aus dem Hirn. (BK)

GENRE-CHECKER

 BEU
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 80 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Vier-Spieler-Modus (geteiltes Leid...)
- ➔ Storyline kann einem Angst machen
- ➔ Nullbalance-Charaktere
- ➔ Musik um Gnade angebettelt, keine erhalten

ALTERNATIVE

Super Smash Brothers Melee Nintendo
ca. 25 € Ausgabe 06/02: 94%

FAZIT

Schmerzhaft dünne Kommerz-Schlägerei mit reichlich Chaos.

BEWERTUNG 38%

Strike Force Bowling

GCN



Was soll man zu *Strike Force Bowling* groß sagen? In den USA für einen lockeren 20er zu haben, fehlt dem Spiel jede Art von Ecken und Kanten, Höhepunkten oder sonst welchen besonderen Merkmalen. Ein Budgetspiel im Einheitsgrau, ausgestattet mit einem Rudel an Bowlern vom 08/15-Sportler bis hin zum Alien. Das alles gepaart mit charmant designer Grafik und leider arg dudellastiger Musik, bekommt das gebacken, was es ankündigt: Bowling eben, aber ohne Thrill und Feuer. Dabei ist *Strike Force Bowling* mit seinen gewohnten Standard-Spielmodi aber keine totale Spaßbremse. Wer einfach nur eine ruhige Kugel schieben will, der kann sich das Game durchaus mal ansehen. Typischer Ausleihkandidat. (BK)

GENRE-CHECKER

 SPS
80%

 SIM
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Crave
Internet: www.cravegames.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ in den USA sehr günstig...
- ➔ ...was uns natürlich nicht interessiert
- ➔ 08/15-Bowlinggame ohne Feuer
- ➔ Musik war nicht wirklich ein Strike

ALTERNATIVE

Tiger Woods PGA Tour 2005 EA
ca. 60 € Ausgabe 06/04: 88%

FAZIT

Einheitsgraues Bowlingsspiel ohne Thrill.

BEWERTUNG 60%

ANOTHER CODE + Doppelte Erinnerung

Innovation belebt Totgeglaubte –
Adventures forever!

DS

Adventures sind tot? Denkst! Mit dem Nintendo DS könnte dem Genre sogar ein zweiter Frühling blühen. Nintendo zeigt mit *Another Code: Doppelte Erinnerung* wie vorteilhaft die Konsole mit klassischen Adventurespielen kokettiert. Inhaltlich geht es um die junge Ashley, die zusammen mit ihrer Tante auf einer einsamen Insel ihren Vater sucht. Als die beiden dort ankommen, verschwindet Ashleys Tante auf mysteriöse Weise. Das Mädchen ist auf sich alleine gestellt. Während auf dem oberen Bildschirm Dialoge und Aktionen grafisch sehr schick dargestellt werden, wird die eigentliche Szenerie über das Touchpad gesteuert. Mit dem Stift deutet ihr in die Richtung, in die Ashley gehen soll, und die Kleine läuft los. Die Umgebung ist aus der Vogelperspektive zu sehen, was eine optimale Übersicht garantiert.

Von Geistern und Kamellen

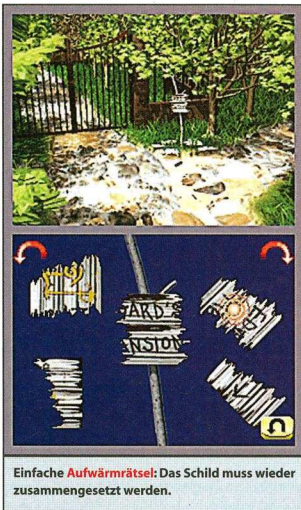
Im Laufe des Spiels trifft Ashley den Geist D, der nicht seinen Vater, sondern sein Gedächtnis verloren hat. Zusammen machen sie sich weiter auf, das Geheimnis der Insel zu

ergründen. Freilich stellen sich den beiden Helden diverse Rätsel in den Weg (und sehr lange Dialoge, die sich glücklicherweise abstellen lassen), die schon fast selbige *Monkey Island*-Gefühle aufkommen lassen: Was passiert wohl, wenn ich Gegenstand A mit Gegenstand B kombiniere? Ah, eine Tür öffnet sich. Zwar sind die meisten Kniffe für alte Adventure-Hasen schon vorrausehbar, doch der Umgang mit Stylus, Touchpad und Mikrofon lassen die zum x-ten Male aufgekochten Denkspiele wieder schmecken. Inventar und Gegenstände lassen sich mit dem Stift fix verwenden und zuweisen. Wo früher auf Konsolen umständliches Menü-Hopping angesagt war, wird auf dem DS wunderbar eine komfortable Maussteuerung nachgeahmt. Was etwas stört, ist die auf längere Zeit gesehen doch gehaltlose Geschichte und die nervige Musik. Würde Nintendo bei einer sicheren Fortsetzung daran feilen, käme ein echter Hit heraus. Dennoch gehört *Another Code* derzeit zu unseren absoluten Kaufempfehlungen für Nintendos innovativen Handheld.

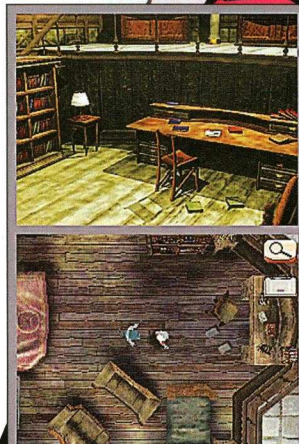
(BS)



Speichern und Laden ist aufgrund des doppelten Bildschirms kinderleicht.



Einfache Aufwärmrätsel: Das Schild muss wieder zusammengesetzt werden.



Ashley und ihr Geisterfreund D durchsuchen diverse Räume der Inselvilla.

GENRE-CHECKER

ADV
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- top Bedienung
- schöne Grafik
- harmonisiert toll mit dem DS
- nervige Musik

ALTERNATIVE

The Urbz: Sims in the City EA
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 65%

FAZIT

Die Existenzberechtigung für den DS:
Bitte mehr solcher Spiele.

BEWERTUNG 88%



Pac-Pix

DS

Das letzte Mal im Kindergarten gemalt? Zeit zum Üben! Das Spielprinzip ist so simpel, wie fesselnd: Auf dem Touchpad tauchen Geister auf, ihr zeichnet mit dem Stift fix einen Pac-Man und der virtuelle Urzeitcharakter verputzt die Gespensterschaft. Mit steigender Levelzahl steigt auch die Zahl der Geister. Da der Pac-Man immer nur in die gezeichnete Richtung läuft, müsst ihr ihn durch weitere Striche dirigieren. Stößt er dagegen, bewegt er sich in die Richtung, in die der Strich gezeichnet wurde. Die Größe des Helden ist dabei beliebig. Doch *Pac-Pix* offenbart die Schwäche des Innovativen: So etwas gab es vorher sicher nicht, doch länger als 20 Minuten am Stück kann man nicht spielen, weil es schlicht langweilig wird. (BS)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- > super Idee
- > gute Umsetzung
- > simpel, zu simpel
- > schnell langweilig

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Pac-Man zeichnen. 20 Minuten "WOW", dann "Gähn".

BEWERTUNG 72%

Ridge Racer DS

DS



Freunde von Pferdestärken konnten auf dem DS bislang nur auf *Asphalt Urban GT* zurückgreifen. Nun kümmert sich neben EA auch Namco um diese Klientel. Leider dürfte dieser Service mehr schlecht als recht sein. *Ridge Racer DS* ist eine Neuauflage von *Ridge Racer 64*. Spielerisch ist der Titel auf dem Stand von 2000. Features, die seither in Rennspielen als normal gelten, wie etwa Nitro oder einen Rückspiegel, sucht ihr in *Ridge Racer DS* vergebens. Ebenfalls wenig gelungen ist die Steuerung per Touchpad. Dort ist ein Lenkrad abgebildet, auf dem ihr Lenkbewegungen nachzeichnen sollt. Da wirkt die zwar auch nicht perfekte Digitalsteuerung wie ein Segen. So ist *Ridge Racer DS* mit seiner staubigen Optik und der unglücklichen Steuerungsinnovation als "netter Versuch" abzuhaken. (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

- > Versuch einer neuen Steuerung...
- > ...die versagt
- > Steuerung sehr hart
- > kein Nitro, kein Rückspiegel

ALTERNATIVE

Need for Speed Underground 2 EA
ca. 40 € Ausgabe 03/05: 81%

FAZIT

Erster Versuch wenig erfolgreich. Warten auf Teil 2.

BEWERTUNG 67%

TEST

Need for Speed: Underground 2

DS



Ah, der Geruch von Lachgas am Morgen! Riecht wie... Sieg! Die wunderhübsche Welt der illegalen Straßenrennen rückt nun auch für DS Besitzer in greifbare Nähe; die Umsetzung ist sogar gar nicht mal so schlecht ausgefallen. Wie gehabt, kauft ihr euch zu Anfang eure persönliche 08/15-Schaukel, die ihr dann im Laufe der Zeit mit allen möglichen und höchst illegalen Extras zu einem wahren Monster aufrüsten könnt. An kosmetischen Tuningmöglichkeiten gibt es eine ordentliche Vielfalt an Kombinationsmöglichkeiten, die durch die Möglichkeit, sich per Stylus seine eigenen Verzerrungen zu malen, noch mal aufgewertet wird. Steuerung in Ordnung, ein ganzer Batzen Motivation am Start... Aber immer noch keine anständige Nutzung des Touchscreens. (CS)

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- > viele Mod-Möglichkeiten
- > eigens gezeichnete Verzerrungen
- > flüssig, schick und grell
- > Touchscreen nicht ausgelastet

ALTERNATIVE

Ridge Racer Namco
ca. 40 € Ausgabe 03/05: 67%

FAZIT

Klasse Rennspiel mit vielen Möglichkeiten. Leider ohne große Touchscreen-Freiheit.

BEWERTUNG 81%

Splinter Cell: Chaos Theory

DS



Ubis Top-Marke *Splinter Cell* hat nun auch den Nintendo DS erreicht und gibt sich dort das erste Mal in mobil-3D die Ehre. Der schneidige Superagent kann auf dem DS all das machen, was er auch auf PS2, Box und Cube hinbekommt. Auf dem Touchpad wird erneut eine Mausteuerung imitiert. Sam kann so stufenlos in alle Richtungen schauen. Die Gadgets werden ebenfalls mit dem Touchpad verwaltet. Aktionen werden mit den Knöpfen ausgeführt. Theoretisch klingt das alles sehr gut, doch die Steuerung funktioniert nicht so, wie es dem Spiel zuträglich werde. Präzises Schießen ist unheimlich schwer. Zu schwer um Erfolg zu haben. Im Mehrspielermodus, der fein portiert wurde, klappt es doch auch besser. **(BS)**

GENRE-CHECKER

ACT 80% STG 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ komplett 3D
- ➔ vollwertiges Splinter Cell
- ➔ schlaue Steuerung...
- ✗ ...die aber nicht ausgereift ist.

ALTERNATIVE

Spider-Man 2 Activision
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 50%

FAZIT

Eigentlich kann's Fisher besser. Auf ein Neues, Ubisoft!

BEWERTUNG 77%

Goldeneye: Rogue Agent

DS



Aus dem Geheimdienst ihrer Majestät wendet ihr rausgeschmissen und arbeitet fortan für Goldfinger. Dabei führen euch eure schurkischen Abenteurer durch Industriekomplexe, chinesische Parkhäuser und arktische Stützpunkte. Das Design, sowohl der Level als auch der Gegner, ist durchaus gelungen; lediglich eine ab und zu auftretende Texturarmut nagt ein wenig am Sehnerv. Der Touchscreen scheint einfach zu klein für eine anständige Shooter-Steuerung zu sein – was *Goldeneye* jedoch mit sehr gut ausbalancierter Eingabe wieder wettmacht. Fast wähnt man sich an Maus und Tastatur; die Mehrspielerduelle machen da gleich doppelt Spaß. Auch nicht übel: Um mit euren Freunden zu zocken, braucht ihr nur ein einziges Spiel. Die Download-Funktion wird vorbildlich genutzt. **(CS)**

GENRE-CHECKER

EGO 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Games
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Gut designte Levels
- ➔ angenehme Steuerung...
- ✗ ...bei richtiger Kalibrierung
- ✗ etwas karge Texturen

ALTERNATIVE

Splinter Cell: Chaos Theory Ubi Soft
ca. 40 € Ausgabe 03/05: 77%

FAZIT

Respektabler Shooter, besonders im Mehrspielermodus.

BEWERTUNG 76%

Yoshi's Touch & Go

DS



Die erste Softwaregeneration an DS-Titeln scheint so eine Art Experimentierstatus zu haben. Yoshi marschiert selbstständig von links nach rechts, mit dem Stift zeichnet ihr ihm Brücken, kreist Gegner ein oder schießt mit Eiern. Letzteres auch oft auf Objekte im oberen Screen, was nicht immer ganz einfach ist. Einzelne Level gibt es nicht – je nach Spielmodus ist es das Ziel, möglichst weit zu kommen oder möglichst viel Punkte zu erzielen. Sobald ihr einen Fehler macht, heißt es Game Over und es geht von vorne los. Tja, das war's eigentlich auch. Eine schöne und kurzweilige Demonstration, wie die DS-Features in zukünftigen Titeln sinnvoll genutzt werden können. Als eigenständiges Spiel gibt *Yoshi's Touch & Go* aber nicht viel her. **(SRÖ)**

GENRE-CHECKER

JNR 60% GSK 40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ gute Spielidee
- ➔ klasse Touchscreen-Steuerung
- ✗ gar nicht mal so leicht
- ✗ irgendwie kein vollwertiges Spiel

ALTERNATIVE

Pac-Pix Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 72%

FAZIT

Tolle Idee, gut umgesetzt, aber inhaltlich zu wenig.

BEWERTUNG 74%



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!



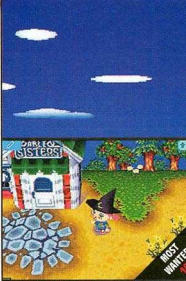
ATV: Quad Frenzy	Rennspiel	Vivendi	2005
Baten Kaitos DS	Adventure	Konami	n.n.b.
Caduceus	Simulation	Atlus	n.n.b.
Carving	Actionspiel	n.n.b.	n.n.b.
Black & White Creatures	Simulation	Vivendi	2005
Blades of Thunder 2	Action	Summitsoft	August 2005
Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Taito Corp.	Q4/2005
Burnout Legends	Rennspiel	EA	Q3/2005
Choro Q DS	Rennspiel	Atlus	n.n.b.
Crash Tag Team Racing	Rennspiel	Vivendi	Q3/2005
Deep Labyrinth	Actionspiel	Inter. Brains	2005
Devilish	Actionspiel	n.n.b.	n.n.b.
Dragon Ball Z	Beat'em-Up	Banpresto	2005
Dynasty Warriors	Actionspiel	EA	2005
Disney's Kim Possible: Kimmunicator	Action	Buena Vista	Q3/2005
Dragon Booster	Rennspiel	Konami	Q4/2005
Egg Monster Hero	Actionspiel	Square Enix	2005
Electroplankton	Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Europa Universalis II	Strategie	Strategy First	n.n.b.
Eye Shield 21	Adventure	Nintendo	2005
Final Fantasy III	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Final Fantasy Crystal Chronicles	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Frogger Helmet Chaos	Jump'n'Run	Konami	2005
Frogger Helmet Havoc	Jump'n'Run	Konami	2005
Golden Nugget Casino	Simulation	Vivendi	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	Marvelous	2005
Jam With The Band	Geschicklichkeit	Nintendo	2005
Jissen Pachisolo Hisshohou! Fist of the North Star	Geschicklichkeit	Sammy	2005
Harry Potter und der Kelch des Feuers	Adventures	EA	Nov. 2005
Kaido Racing Battle	Rennspiel	Genki	n.n.b.
Kero Kero King	Actionspiel	Bandai	n.n.b.
Kenshū Tendo Dokuta	Action	n.n.b.	n.n.b.
Lizzie McGuire & That's So Raven	Geschicklichkeit	Buena Vista	Nov. 2005
Lunar Genesis	n.n.b.	Ubisoft	Q3/2005
Legend of Zelda DS	Actionspiel	Nintendo	n.n.b.
Live High Kill Low	Actionspiel	Genki	n.n.b.
Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	Q3/2005

GAMEWATCH DS

Ein umfassendes Verzeichnis der Nintendo DS-Spiele von morgen.



A Boy and His Blob
Genre: ADV
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Q3/2005
Tendenz:



Animal Crossing
Genre: SIM
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Kirby: Canvas Curse
Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Advance Wars: Dual Strike
Genre: STG
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 30.09.2005
Tendenz:



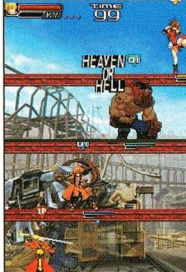
Castlevania: Dawn of Sorrow
Genre: ACT
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Q3/2005
Tendenz:



Lost in Blue
Genre: GSK
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Sept. 2005
Tendenz:



Age of Empires: Age of Kings
Genre: STG
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Guilty Gear: Dust Strikers
Genre: BEU
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Q3/2005
Tendenz:



Mario & Luigi 2
Genre: JNR
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Mario Kart

Genre: RSP
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



New Super Mario Bros.

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



Pac'n Roll

Genre: GSK
Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005
Tendenz:



Mega Man Battle Network 5

Genre: ACT
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: n.n.b.
Tendenz:



Nintendogs

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



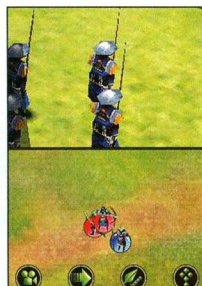
Sonic Rush

Genre: JNR
Vertrieb: Sega
Erhältlich: n.n.b.
Tendenz:



Metroid Prime: Hunters

Genre: EGO
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Oktober 2005
Tendenz:



Real Time Conflict: Shogun

Genre: STG
Vertrieb: EA
Erhältlich: Oktober 2005
Tendenz:



Viewtiful Joe DS

Genre: ACT
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: n.n.b.
Tendenz:

Madagascar	Activision	Juli 2005
Magical Vacation	Rollenspiel	Nintendo n.n.b.
Mahjong Taikai	Geschicklichkeit	KOEI n.n.b.
Mahou Touch	Actionspiel	Bandai n.n.b.
Meteos	Geschicklichkeit	Bandai 2005
Metroid Prime Pinball	Geschicklichkeit	Nintendo Q4/2005
Mini RC Rally	Rennspiel	Summitsoft 2005
Nanostray	Action	Vivendi 2005
Need for Speed Underground 2	Rennspiel	EA 2005
Nicktoons Unite!	Jump'n'Run	THQ Q4/2005
Nintendogs: Dachshund und Friends	Simulation	Nintendo n.n.b.
Nintendogs: Shiba und Friends	Simulation	Nintendo n.n.b.
Pac'n Roll	Geschicklichkeit	Namco Q3/2005
Phoenix Wright: Ace Attorney	Adventure	Capcom 2005
Pirate Battle	Action	Orbital Media, 2005
Racing Gears 2	Rennspiel	Orbital Media 2005
Scooby-Doo! Unmasked	Jump'n'Run	THQ Sept. 2005
Scurge: Hive	Action	Orbital Media 15.09.2005
Shrek SuperSlam	Sportspiel	Activision Q3/2005
Snowboard Kids	Sportspiel	Atlus Co. Q4/2005
Submarine	Geschicklichkeit	n.n.b. n.n.b.
Super Black Bass	Simulation	Starfish n.n.b.
Super Princess Peach	Jump'n'Run	Nintendo 2005
Super Robot Wars	Strategie	Banpresto 2005
Space Invaders Revolution	Action	Rising Star 2005
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	Jump'n'Run	THQ Q4/2005
Spyro Shadow Legacy	Jump'n'Run	Vivendi Q3/2005
Super Pac-Man Pinball	Geschicklichkeit	Namco 2005
Tak 3	Jump'n'Run	THQ 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Action	Konami Q3/2005
Texas Hold 'Em Poker	Geschicklichkeit	Vivendi August 2005
The Chronicles of Narnia	Action	Disney Q4/2005
The Sims 2	Simulation	EA 2005
Tony Hawk's American Wasteland	Sportspiel	Activision Q3/2005
Top Gun	Action	Mastiff n.n.b.
Top Spin 2	Sportspiel	2K Sports n.n.b.
Touch Golf	Sportspiel	Nintendo n.n.b.
Trauma Center: Under the Knife	Adventure	Atlus Co. Q4/2005
Ultimate Spider-Man	Action	Activision 2005
Viewtiful Joe VFX Battle	Action	Capcom n.n.b.
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Rollenspiel	Konami Q3/2005

Boktai 2: Solar Boy Django

GBA



Für eine Handvoll Licht: Das innovative Konami-Experiment ist zurück. Rund ein Jahr nach dem ersten Teil schickt man euch wieder in dunkle Höhlen, um lichtscheuer Brut den Garaus zu machen. Die Ansicht des Spiels ist wie gewohnt isometrisch. Neuerung: Kaum beginnt das Spiel, nimmt euch ein dämlicher Vampir eure Lichtpistole ab. *Boktai 2* will, dass ihr in den Nahkampf übergeht. Dazu ladet ihr mit Hilfe des Lichtsensors eure Kraft auf und rammt den modernen Gesellen eure leuchtende Faust in den Wanst. Preis der Innovation ist erneut, dass ihr das Spiel nur bei Tageslicht spielen könnt. Des Nachts seht ihr ohne Lichtenergie dumm aus.

Wer eine starke Halogenlampe hat, könnte Glück haben. Damit klappt's auch. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT 60% ADV 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ Lichtfeature
- ➔ ordentliche Rätsel
- ➔ keine Fernwaffe mehr
- ➔ Lichtspielzwang

ALTERNATIVE

Castlevania: Aria of Sorrow Konami
ca. 40 € Ausgabe 06/03: 91%

FAZIT

Mit Sonnenlicht Vampire braten – das macht Spaß!

BEWERTUNG 78%

Mario Party Advance

GBA



Ein *Mario Party* scheint für den GBA ja ideal zu sein. Umso unverständlicher, dass ausgerechnet hier der Schwerpunkt auf dem Singleplayer-Modus liegt. Zugegeben, der ist recht niedrig gemacht und für kurze Zeit ganz Spaß, aber wie man es von *Mario Party* kennt, kommt die Langzeitmotivation erst mit mehreren Spielern. Und für die steckt in der Verpackung ein zusammengefaltetes Spielfeld mit Figuren zum Ausschneiden, der GBA dient dabei als virtueller Würfel. Ungefähr ein Dutzend der insgesamt über 120 Minispiele sind "richtige" Multiplayer-Games mit Linkkabel, daneben gibt es noch Spielchen, bei denen mehrere Spieler einen(!) GBA gleichzeitig bedienen und jeder einzelne einen Button zugewiesen bekommt. Ah, ja... Neue Ideen sind ja schön und gut, aber manchmal geht der Schuss auch nach hinten los. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

GSK 100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ endlich eine GBA-Umsetzung
- ➔ stärkerer Singleplayer-Modus
- ➔ schwächerer Multiplayer-Modus
- ➔ missglückte neue Ideen

ALTERNATIVE

Super Mario Ball Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 01/05: 68%

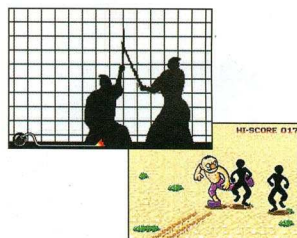
FAZIT

Nur teilweise gelungene Umsetzung mit fragwürdigen Prioritäten.

BEWERTUNG 69%

Wario Ware: Twisted

GBA



So wollen wir das sehen, meine lieben Herren Entwickler! *Wario Ware: Twisted* ist zwar immer noch ein Spiel, das der eine liebt und der andere auf abgründigste Weise hasst, aber einen Mangel an Innovation kann man den Jungs von Nintendo nicht vorwerfen. Wie gehabt, bemüht ihr euch in einem gigantischen Meer aus blitzschnellen Minispielen darum, den Überblick zu behalten und eure Hirnwindungen an die sich ständig verändernden Anforderungen anzupassen. Der "Twist" bei der Sache ist jedoch, dabei nur in den seltensten Fällen die Buttons eures GBA zu benutzen. Gespielt wird, indem ihr euren Handheld zur Seite Neigt, im Kreis dreht, an ihm rumruckt oder auch schon mal im richtigen Moment den A Knopf drückt. Hört sich einfach an, macht aber, auch durch die grobe Masse an Sammel-Items, ABSOLUT SÜCHTIG! Tschuldigung, muss weiter "Twisten"... nur noch eine Minute... (CS)

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. 50 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ innovativ und Spaß!
- ➔ Warnung, macht SÜCHTIG!
- ➔ nicht jedermanns Sache
- ➔ nicht stundenlang spielbar

ALTERNATIVE

Wario Ware Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 06/03: 75%

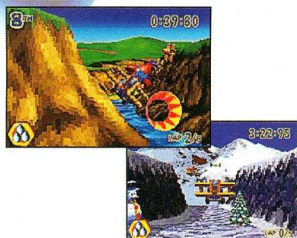
FAZIT

Sehr kurzweilig, innovativ und sehr, sehr motivierend.

BEWERTUNG 81%

Banjo Pilot

GBA



Um kein allzu dreister Mario Kart-Klon zu sein, verwendet *Banjo Pilot* kleine Flugzeuge, wodurch ihr euch auch auf und ab bewegen könnt. Ansonsten folgt das Spiel aber dem gängigen Fun-Kart-Schema – inklusive dem nicht zu unterschätzenden Glücksfaktor. Den Originalitäts-Pokal erhält Banjo-Pilot dafür sicher nicht, aber an der Umsetzung gibt es wenig zu bemängeln: Die Steuerung ist exzellent, die technische Leistung dank schicker 3D-Strecken mehr als akzeptabel. Von ein paar kleineren Schwierigkeiten mal abgesehen, wenn z.B. zu viele Flieger die Sicht behindern. Über die Gegner-KI kann man sich ab und an mal ärgern, trotzdem ist das Spiel insgesamt eine Spur zu leicht. Der Multiplayer-Modus hebt solche Probleme aus und macht daher etwas mehr Spaß. (SR)

GENRE-CHECKER

RSP 70% GSK 30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ einwandfreie Steuerung
- ➔ technisch gute Grafik
- ➔ nicht wirklich originell
- ➔ für Einzelspieler weniger spannend

ALTERNATIVE

Mario Kart: Super Circuit Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 05/01: 92%

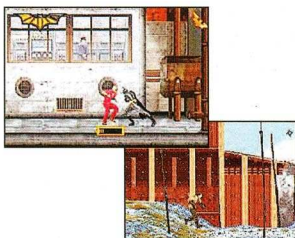
FAZIT

Flug-Rennspiel nach Mario Kart-Muster. Nichts Besonderes, aber okay.

BEWERTUNG 75%

Batman Begins

GBA



Fledermäuse, überall Fledermäuse! Die größte hat es sich nun auch auf dem GBA gemütlich gemacht. Abgesehen von den Handy-Versionen ist die GBA-Fassung die einzige, die noch in 2D daher kommt. Wie aber bei allen anderen Versionen haben sich Vicarious Vision auch hier an *Splinter Cell* orientiert. Batman schleicht also um dunkle Ecken und versucht, seine Gegner erst zu erschrecken, dann alle zu machen. Die Musik ist dafür aber viel zu aufgedreht. Etwas ruhiger wäre für die Atmosphäre besser gewesen. Auch die Animationen sind deutlich schlechter als beim großen Vorbild. Insgesamt ist das Spiel aber sehr solide, es wird bloß nichts geboten, was den Titel zu einem Ausnahmeprodukt machen würde. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT 90% ADV 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ gutes Stealth Gameplay
- ➔ Engine läuft gut
- ➔ Musik unpassend
- ➔ Animationen zu simpel

ALTERNATIVE

Splinter Cell Ubisoft
ca. 20 € Ausgabe 06/03: 86%

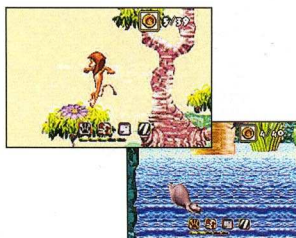
FAZIT

Sicher das beste GBA-Batman, aber schwächer als die Konkurrenz

BEWERTUNG 76%

Madagascar

GBA



Wer selbst einmal klein war weiß, dass Zoobesuche immer wieder der Renner bei jung und alt sind. Mächtige Elefanten, haarige Kamele und tödlich gelangweilte Faultiere warten darauf, von einer Menschenhorde begafft und bewundert zu werden. Zebra Marty sieht das ganz anders; für ihn war die Welt dort draußen schon immer verlockender als der marode Innenhof seines Geheges. Also nix wie raus! Um die ganze Tierbande (erfolglos) vor der Verschiffung zu retten, hüpf und rennt ihr durch unzählige, teilweise verwirrend gestaltete Level. Jeder Charakter hat ein paar Spezialfähigkeiten, wie etwa schwimmen oder krabbeln. Oft kommt beim ständigen Wechsel der Tierchen über kurz oder lang regelrechter "Hirnsalat" heraus, da ihr wegen der unübersichtlichen Sprungpassagen und fies platzierten Gegner praktisch auf den Schulterknöpfen Bongo spielen müsst. (CS)

GENRE-CHECKER

JNR 60% GSK 40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ nette Animationen
- ➔ Charakterwechselsystem...
- ➔ ...das manchmal übelst verwirrt
- ➔ oft sehr unübersichtlich

ALTERNATIVE

Donkey Kong Country 2 Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 05/04: 90%

FAZIT

Verwirrender Charakterwechsel und nette Animationen. Ganz okay.

BEWERTUNG 70%

Kingdom Hearts: Memories

GBA



Kingdom Hearts ist das ideale Spiel für alle, die es bunt und etwas kitschig mögen. Auch auf dem GBA treffen sich Final Fantasy-Helden und Disney-Figuren zur großen Rollenspielsause. Chain of Memories erzählt die Geschichte des PS2-Abenteurers weiter. Sora, der Held des Vorgängers hat alle magischen Kräfte verloren. Jetzt bereist er erneut das Zauberschloss, was allerdings nur in seinen Erinnerungen geschieht. Hilfe durch Goofy, Donald & Co. erhält er nur in speziellen Situationen. Das Gameplay ist ein Mix aus Echtzeit- und Kartenkämpfen. Gewonnene Erfahrungspunkte werden in offensive oder defensive Talente eingetauscht. Da das Spiel Obermotze besitzt, ist Taktik vor allem beim Kartenmanagement sinnvoll. Insgesamt ein gutes Rollenspiel mit bekannten Figuren.

(BS)



Yoshi's Universal Gravitation

GBA



Wenn's um gute Ideen geht, ist Nintendo immer ganz vorne mit dabei: Im Modul steckt ein Bewegungssensor, der seitliche Drehungen des GBA registriert. Das Spiel selbst ist ein recht einfach gestricktes Jump'n'Run, durch die Bewegungen lasst ihr hängende Objekte schwingen, Kugeln rollen oder Yoshi Wände hoch gehen. Die Umsetzung dieser tollen Idee gelingt leider nicht so richtig. Der Sensor kennt nur drei Zustände (links, rechts, Mitte) und kann mit dem feinfühligsten Wario

Ware Twisted nicht annähernd mithalten. Das Leveldesign ist stellenweise einfallsreich, stellenweise total lahm, durch den misslungenen Sensor macht diese Grobmotorik-Schaukelei aber generell keinen Spaß. Zumal auch die Kollisionsabfrage deutlich präziser hätte sein können (oder besser: sollen).

(SRÖ)

Astro Boy: Omega Factor

GBA



Auch wenn die meisten von euch den Astro Boy nicht kennen werden, er hat schon runde 56 Jahre auf dem Buckel. Seit 1951 ist die Mangafigur in japanischen Comics unterwegs. Jetzt erreicht sie in einem Videospiel auch den Westen. Zumindest steht das Spiel hier in den Regalen, denn große Erfolgsaussichten, in vielen Handhelds zu landen, dürfte es nicht haben. Das ist verdammt schade, denn im Gegensatz zur PS2-Version kesselt die GBA-Version regelrecht. Keine entenlahmen Dialoge, sondern flotte, technisch sehr feine Action, die da über den Schirm brettet. Mit einer Unzahl von Waffen und Schmackes fetzt der Astroboy seine Feinde vom GBA. Einer der besten mobilen Actiontitel überhaupt. Knall, Peng!

(BS)

GENRE-CHECKER

RPG
80%

ADV
10%

STG
10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ alle Helden dabei
- ➔ Taktik, Rollenspiel und Rätsel
- ➔ schöne Grafik
- ➔ besiegte Gegner kehren zurück

ALTERNATIVE

Boktai 2 Konami
ca. 40 € Ausgabe 03/05: 78%

FAZIT

Gelungene Fortsetzung der stationären Version.

BEWERTUNG 82%

GENRE-CHECKER

JNR
60%

GSK
40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ klasse Idee
- ➔ leichter Einstieg
- ➔ misslungener Bewegungssensor
- ➔ qualitativ "schwankendes" Leveldesign

ALTERNATIVE

Wario Ware Twisted Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 80%

FAZIT

Schöne Ideen, durch verkorkste "Steuerung" in den Sand gesetzt.

BEWERTUNG 62%

GENRE-CHECKER

ACT
70%

ADV
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Sega
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ spielt sich flott
- ➔ tolle Technik
- ➔ keine nervigen Dialoge
- ➔ teils völlig chaotisch

ALTERNATIVE

Payback f&f Publishing
ca. 40 € Ausgabe 02/05: 79%

FAZIT

Hier knallt's richtig. Action pur mit dem unbekannten Astro Boy!

BEWERTUNG 89%

Rayman: Die Rache der Hoodlums

GBA



Wenn ihr eure Augen hier gaaaanz fest zusammenknüpft, könntet ihr Raymans neuestes GBA-Abenteuer glatt mit einem der *Spyro*-Games verwechseln. Die halbisometrische Vogelperspektive, die Farbgestaltung und die Levelstrukturen erinnern uns sehr an die Abenteuer des kleinen Drachens. Technisch ist *Die Rache der Hoodlums* erstklassig, nur die Spielfigur ist dermaßen groß, dass für den Rest des Screens arg wenig Platz übrig bleibt. Das Combo-Meter, durch das ihr euch beim Bekämpfen von Gegnern neues Bonusmaterial verdienen könnt, kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass es dem Spiel böse an Reiz und Tiefe fehlt. Die Spitzentechnik rettet es gerade noch so über die 50%. (BK)



Glory Days

GBA



Wer mal wieder nach einem richtig kernigen, handlichen Actionspiel sucht, der kann bei *Glory Days* ruhig etwas tiefer in die Regale seines Softwaredealers greifen. Ihr schlüpft hier in die Haut eines Kampfpiloten im Kriegseinsatz. Eure Aufgabe: Nehmt in den butterweich animierten, horizontal scrollenden Levels den feindlichen Chefbunker ein. Dabei könnt ihr entweder im Cockpit eines rasanten Fliegers Platz nehmen oder einen ungleich wenigeren Helikopter steuern. Der kann zwar nicht mit dem Speed der Flügelmaschine mithalten, dafür aber Zivilisten einsammeln und euch so mehr Kohle für neue Waffen und Items einspielen. Krachende Action und erstklassige Technik treffen Dauerspaß und spannende Freischalt-Items. Mit Multiplayer wär's erst recht spitze geworden! (BK)

Duel Masters: Kaijudo Showdown

GBA



Selbst nach zehn Jahren der Kartenzockerei und nach wie vor basierend auf *Magic: The Gathering*, haut ihr hier euren Kontrahenten mit Schmackes die Monster- und Spezialkarten um die Ohren. Wer die dickeren Kaliber und die bessere Kombinationsstrategie zu bieten hat, steht am Ende als Sieger da. Im Grunde dackelt ihr von A bis Z über den Bildschirm und fordert dabei willige CPU-Gegner zum Duell heraus. Gewinnt ihr, bekommt ihr mehr Karten für euren Fundus und könnt somit euer Deck verstärken oder auswechseln. Leider sorgen das etwas langsame Interface und die lasche KI mit der Zeit für Langeweile. Grafisch und akustisch genau wie schon der Vorgänger auf der Anime-Schiene geparkt, gibt es auch hier keine Überraschungen. Nett. Aber nicht mehr. (BK)

GENRE-CHECKER

ACT
70%ADV
30%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- Nach wie vor Rayman... irgendwie...
- technisch einwandfrei
- grauenvoll belangloses Dummelgameplay
- Dauerspaß gleich Null

ALTERNATIVE

Kirby & The Amazing Mirror Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 06/04: 85%

FAZIT

Oh, je! Rayman steckt in einer derben Identitätskrise!

BEWERTUNG 51%

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Diffusion
Internet: www.flashpoint.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- griffig und praktisch animiert
- temporeich oder überlegt – eure Wahl
- klasse Bonusitems
- ziemlich knackiger Schwierigkeitsgrad

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Rasante Brachialaction samt Spaßraketen.

BEWERTUNG 83%

GENRE-CHECKER

STG
80%ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Mistic Software
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- fisches Serien-Flair
- etliche Spielkarten
- gemächliches Interface nervt Profis
- technisch müder Aufwuchs von Teil 1

ALTERNATIVE

Pokémon Feuerrot / Blattgrün Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 06/04: 91%

FAZIT

Typisch 08/15-Sequel: Nix Neues aber bewährtes Altes.

BEWERTUNG 68%

Robots

Vertrieb: Vivendi
 Hersteller: Gryptonite
 Internet: www.vugames.de
 Genre: JNR Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ nahe am Film
- ➔ untaugliche Steuerung
- ➔ einfallslos
- ➔ langweilig

FAZIT

Fließbandproduktion mit Filmlizenz – nein, danke!

BEWERTUNG 44%

Yu Yu Hakusho Spirit Detective

Vertrieb: Atari
 Hersteller: Sensory Sweep
 Internet: www.atari.de
 Genre: ACT Spieler: 1
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Original-Charaktere
- ➔ Bildergalerie
- ➔ schnell langweilig
- ➔ stumpfes Gameplay

FAZIT

Stupide Prügelei – nicht einmal für Fans zu empfehlen.

BEWERTUNG 50%

Lego Star Wars

Vertrieb: Eidos
 Hersteller: Gryptonite Games
 Internet: www.eidos.de
 Genre: ACT Spieler: 1
 Sprache: englisch USK: ab 6
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

FAZIT

Kleiner Trost für die fehlende Cube-Version, nur leider sehr kurz.

BEWERTUNG 78%

Star Wars Ep: III Revenge of the Sith

Vertrieb: Ubisoft
 Hersteller: Ubisoft
 Internet: www.ubisoft.de
 Genre: ACT Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ab 6
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ gelungenes Star Wars-Feeling
- ➔ ordentliche Steuerung
- ➔ mieser Sound
- ➔ schnell langweilig

FAZIT

Lieber den Film nochmal ansehen...

BEWERTUNG 58%

Yu-Gi-Oh! WTC 2005

Vertrieb: Konami
 Hersteller: Konami
 Internet: www.konami-europe.com
 Genre: STG Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 45 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ über 1.000 Karten
- ➔ grafisch etwas aufpoliert
- ➔ hohe Spieltiefe
- ➔ für Anfänger zu komplex

FAZIT

Verbessertes WCT '04-Nachfolger, aber nicht für Yu-Gi-Oh!-Kundige.

BEWERTUNG 76%

Lego Bionicle

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Lego Studios
 Internet: www.thq.de
 Genre: ADV Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ viele Rätsel
- ➔ Minispiele
- ➔ ungünstige Perspektive
- ➔ dadurch Steuerungsprobleme

FAZIT

Typisches Fan-Produkt. Muss man nicht unbedingt haben.

BEWERTUNG 65%

Puyo Pop Fever

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Sega
 Internet: www.thq.de
 Genre: GSK Spieler: 1-4
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ Puzzle-Klassiker!
- ➔ toller Multiplayer-Modus
- ➔ gute Spielmodi
- ➔ nichts außergewöhnlich Neues

FAZIT

Puyo Pop – da weiß man, was man hat!

BEWERTUNG 78%

MegaMan BN 5 Team Colonel

Vertrieb: Capcom
 Hersteller: Capcom
 Internet: www.capcom-europe.com
 Genre: RGP Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ wieder zwei "verwandte" Spiele
- ➔ sehr ansprechendes Kampfsystem
- ➔ wenig wirklich Neues
- ➔ nichts für Einsteiger

FAZIT

Immer noch gut, aber so langsam tritt Übersättigung ein.

BEWERTUNG 75%

MegaMan BN 5 Team Protoman

Vertrieb: Capcom
 Hersteller: Capcom
 Internet: www.capcom-europe.com
 Genre: RGP Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ wieder zwei "verwandte" Spiele
- ➔ sehr ansprechendes Kampfsystem
- ➔ wenig wirklich Neues
- ➔ nichts für Einsteiger

FAZIT

Kein Stück besser oder schlechter als Colonel.

BEWERTUNG 75%

TALES OF SYMPHONIA
MARIO KART
Double Dash!!
PIKMIN 2
POKÉMON
Colosseum
SUPER SMASH
BROS. MELEE

KAUF
MICH!



HERR DER RINGE
Das dritte Zeitalter
FIFA
Football 2005
WWE
Day of
Reckoning
SUPER MARIO
Sunshine
SPIDER-MAN 2
THE LEGEND OF ZELDA
The Wind Waker
FINAL FANTASY
Crystal Chronicles

12 Lösungen für Eure PS2-Spiele.

Das ultimative Kompendium der Tipps, Tricks und Cheats.

Jetzt bestellen und ratz-fatz im Briefkasten haben. Inklusive
 Versand- und Portokosten für € 4,90!

Bestellcoupon

Bitte ausfüllen und einsenden an:

Name: _____ BriStein Verlag GmbH
 Straße: _____ GAMECUBE LÖSUNGEN
 PLZ/Ort: _____ Kantstr. 5-13
 Land: _____ 44867 Bochum

Zahlungsweise (nur diese drei Möglichkeiten)

☐ Bargeld liegt bei ☐ V-Scheck liegt bei

☐ Vorausüberweisung an MediaPro,

Konto 132 964 101, BLZ 401 640 24 bei der Volksbank Gronau
 (IBAN: DE90401640240132964101 – BIC GENODEM1GRN).

Bei Vorausüberweisung bitte Ihren Namen und Black Book 3
 angeben.

Posthütte

Yooahoo

Wohoooo! Sport in einer neuen Dimension! Wer öfters mal meine Charts durchliest, dem dürfte bekannt sein, dass ich gerne mal ein paar Runden auf virtuellen Rennstrecken drehe. Dabei ist es mir recht wurscht, ob Rallye, Future-Racer oder klassisch Formel 1 in meinem schicken Würfel rotiert. Und natürlich ziehe ich mir dann auch in schöner Regelmäßigkeit die Originalen im Fernsehen rein. So wie beim diesjährigen USA-Grand Prix mit dem mächtigen Lineup von sechs (omg!)... ja, SECHS Racern. Allein der Start hat mich in seiner ganzen Dramatik und packenden Spannung dermaßen in den Sitz gepresst, dass ich den Abdruck wohl vor dem Sommerurlaub nicht mehr raus bekomme. In jedem Fall hat mich dieses revolutionäre Showkonzept darüber nachdenken lassen, was für einen unwirklichen Thrill man auch in andere Sportarten packen könnte, wenn man an der Teilnehmerzahl ein bisschen dreht. Fußball zum Beispiel nur jeweils mit einem Torwart! Das wäre eine 90-Minuten-Abwehrschlacht, die das Blut so richtig zum Kochen bringen würde! Oder Boxen ohne Gegner. Bin mir sicher, ein paar Spezialisten da draußen hätten es drauf und würden sich selbst in den Blackout schlagen. Geil käme auch Solo-Synchronschwimmen. Höchstwertungen ohne Ende! Und beim letzten Song Grand-Prix hätten wir ohne Konkurrenz auch bedeutend besser ausgesehen. Also denkt auch bei eurer nächsten Gaming-Session dran: Wenn ihr zwischen euren Kollegen schlecht dasteht, einfach mal die Kabel aus den anderen Controller-Ports ziehen.

Euer Einzelspieler
Onkel Tom

Nintendo ist unschuldig

Sei gegrüßt Tom,

da ich dir schon lange nicht mehr geschrieben habe, muss ich jetzt mal einiges loswerden. Deshalb lass ich diesmal mein fulminantes Intro beiseite und komme gleich zur Sache.

- ① Die N-Games ist immer noch so spitzenmäßig, wie erwartet. Aber man sollte ja nicht zuviel erwarten, denn etwas stört mich trotzdem: Der hohe Preis! Von mir aus könntet ihr das Taschenbuch wieder aus dem Programm nehmen. Stattdessen könntet ihr wieder monatlich erscheinen, eigentlich gibt es genug zu schreiben. Denn ein "zu volles" Heft ist auch nicht immer perfekt (z.B. die Seiten 74/75 der letzten Ausgabe! Da hätte man ausführlicher berichten sollen!). Wenn es doch mal zu wenig Neuheiten gibt, könnte man ja die Posthütte erweitern... Ansonsten erfüllt euer Mag aber die erwarteten Ansprüche.)
- ② Das irgendwelche Hornochsen noch am 18. März auf die Idee gekommen sind, *Resident Evil 4* um 2 Level zu schneiden, ist eine Frechheit! Die meisten Käufer wussten es wahrscheinlich nicht einmal, da die meisten Magazine noch vor dem 18. März erschienen sind und berichteten, dass RE4 ungeschnitten nach Deutschland kommt (Ihr könnt also nix dafür). Glücklicherweise konnte ich noch eine deutsche (!) Uncut-Version ergattern...
- ③ Jetzt noch was zum Kiddie-Image. Ich denke, so sehr sich Nintendo auch bemüht, vom

Kiddie-Image werden sie sich wohl nie lösen können. Und dafür können sie in erster Linie eigentlich gar nichts. Meiner Meinung nach sind viele andere Faktoren daran schuld! Wenn man zum Beispiel den Quelle-Katalog aufschlägt, findet man die PS2 und die Xbox bei den technischen Geräten. Aber der GCN sitzt versteckt zwischen den Schaukelperdchen und Playmobil-Artikeln! Hallo?! Weiter geht's mit den USK-Kennzeichnungen: Mario-Spiele bekommen die USK "o.A.". Okay, aber Kinder-Jump'n'Runs auf der PS2 (z.B. *Crash*) erhalten die USK "ab 6" oder gar "ab 12"! Wo liegt denn da der "härtere" Unterschied? Auch Multiplatformer erhalten auf dem Cube die niedrigere USK, obwohl es sich exakt um das gleiche Spiel handelt (z.B. *NFSU2*). Und ich wette, wenn *Metrod Prime* auch auf der PS2 erschienen wäre, hätte es das Schildchen "ab 16" draufkleben! Also wie soll man da Nintendo direkt die Schuld geben?! So, grüß noch den Chefmartin von mir, der ist nämlich voll okay! Bis denn,

Rainer Siegling

Onkel Tom: Ah, dachte ich mir doch, dass mir deine Name bekannt vorkommt. Der langt mir schon als Intro, hehehe.

- ① Wären wir hier bei *Street Fighter*, würde ich das Ganze als ein 3-Hit-Combo-Problem bezeichnen. Wenn ich mir die letzten Ausgaben eines geschätzten Konkurrenten-

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

E-Mail
posthuette@bristein.com

magazins mit jeweils zwei (2!!!) GameCube-Tests anschau, finde ich unseren Erscheinungsrhythmus schon richtig klasse. Und Taschenbücher mit Lösungen, Cheats oder Specials hatten wir ja bereits einige Jahre lang, als wir noch big.N hießen. Immer wieder haben uns Leser um deren Wiederbelebung gebeten und die Verkaufszahlen der N-Games mit Taschenbuch sind auch mehr als deutlich angestiegen. Dafür vielen Dank, wir werden garantiert bei diesem Konzept bleiben!

② Ja, wir ärgern uns auch sehr darüber, zumal uns eine ungeschnittene Testversion vorlag. Wirklich wahr! Trotzdem bleibt RE 4 ein geniales Spiel, an dessen Wertung sich auch durch den Cut nichts ändert.

③ Stimmt schon, was du sagst. Ich glaube auch, Nintendo hat da mittlerweile den Kampf um ein erwachsenes Image aufgegeben. Macht meiner Meinung nach auch Sinn, weil die jüngere Zielgruppe von sich aus immer "erwachsener" wird. Das Problem wird sich für die Würfelschmiede IMHO über kurz oder lang von selbst lösen. Die Sache mit der USK... na ja, ist denn eine hohe USK-Einstufung eine gute Reklame für ein Game? Ist wohl Ansichtssache. *NFSU2* hat übrigens nur als Xbox-Version überhaupt eine Einstufung ab sechs Jahren bekommen, sonst systemübergreifend ohne Altersbegrenzung. Und ich werd dem Chefmartin "Hallo" sagen, wenn ich ihn das nächste Mal durch den Redaktionsdungeon huschen sehe!

Mehr DS!

Hallo Sir von und zu Onkel Tom!

(Ja, ich weiß noch, wie man Hochadelige richtig anspricht!), ihr seid immer noch das beste Nintendo-only-Mag, das man am Markt kriegen kann. Doch es gibt einiges, das mich stört bzw. das ihr verbessern könntet:

- ① Ein DS-Index wäre doch wohl angebracht, findet ihr nicht?
- ② Mehr Platz für Onkel Tom! Zwei mickrige Seiten?! Das kann doch nicht Chefmartins Ernst sein!
- ③ Dass die N-Games nur mehr alle paar Monate erscheint, ist schlimm genug, aber die Seiten 74/75 der Ausgabe 02/2005 ist doch eine Zumutung! Sooo schlecht kann ein Spiel doch gar nicht sein, dass es so einen kurzen Test bekommt, oder?!
- ④ Ihr habt gesagt, ihr könnt den Abstand der

Erscheinungstermine je nach Bedarf ändern: Ist es die Erscheinung einer neuen Konsole bzw. eines neuen Handhelds (Nintendo DSi) für euch nicht wert, wieder monatlich zu erscheinen? (Von wegen Spieleflut und so...). Wann wird das Intervall dann geändert??

5 Du hast etwas von "neuen Projekten" gesagt, gibt's da schon Neuigkeiten? Gehört dazu endlich eine Homepage? (In der heutigen Zeit...)

6 Habt ihr jetzt eigentlich vor, ein neues Mag zu gründen, welches nur den NDS bzw. NDS und PSP behandelt?

Ich denke, das war's für diesmal, etwas noch: "BittedieseMailabdruckendundbeantworten". In diesem Sinne: Schöne Grüße aus Österreich, öfter mal 'ne Ausgabe rausbringen und mehr Platz für Sir Onkel Tom!

Daniel

Onkel Tom: Endlich mal einer, der noch weiß, wie man einen Posthüttenonkel vernünftig grüßt! So lobe ich mir das und folge auch dem freundlich gemeinten "BittedieseMailabdruckendundbeantworten".

1 Aha. Einen Seiten fressenden Index zu einem kompletten Spielsystem... meinetwegen gerne. Aber die Idee reicht Du an den Chefmartin weiter. Betäubungsgewehr und Nahkampfausrüstung bekommste von mir. Viel Glück.

2 Siehe da, ich hab mal wieder vier Seiten! rawr!

3 Oh doch, es kann. Glaub mir, es gibt Momente, in denen ich dankbar bin, dass ich hier so ziemlich nüstesteste.

4 Warten wir doch einfach mal auf die "Revolution" :). Die wird in etwa einem halben Jahr wirklich aktuell.

5 Yup, unser neues Mag handyplex.de zusammen mit der passenden Website: www.handyplex.de. Da nehmen wir uns volles Rohr Handy-Games und -Software zur Brust, komplett mit bekannt objektiven Tests unserer Redaktionsmeute und der Möglichkeit, das getestete Spiel dann ratzfatz runterzuladen. Schau doch mal vorbei, wenn du auch gerne ein paar Runden auf deinem Mobiltelefon zockst.

6 Darum kümmern wir uns in der N-Games und Play Games, noch ein separates Heft auf die Beine zu stellen, wäre wohl für unsere kleine Crew nicht drin. Muss aber auch nicht sein, mit unserem Taschenbuch sparen wir ja ordentlich Platz, den wir dann den "Kleinen" zuzustern können.

Bitte um Hilfe

Hallo,

vor kurzem habe den Wechsel von PS2 zum Gamecube vollzogen, da es hier für meine Richtung mehr Spiele gibt. Und so kam ich auch

an eure Zeitschrift. Ich finde sie klasse und eine Abo-Bestellung ist auch schon unterwegs. Nun habe ich aber drei Fragen.

1 Bei dem Spiel *Wind Waker* habe ich das Pech, dass Zelda im Endkampf nicht wieder aufsteht. Ich kann machen, was ich will. Ich muss dazu sagen, dass ich einige Aufgaben wie z. B. das Bäumchen begießen nicht erledigt habe. Mache ich etwas verkehrt?

2 Ebenfalls lese ich immer wieder über dies zusätzliche Gerät, um Spiele vom Gameboy auf der großen Konsole zu spielen. Geht es wirklich? Dadurch würde sich die Auswahl natürlich wesentlich erweitern. Gibt es da auch negative Erfahrungen wie z. B. schlechte Auflösungen usw.?

3 Wie sieht es mit Lösungsheften für die weiteren Zeldaspiele aus. Z. B. *Ocarina of Time*. Danke für Eure Hilfe.

Brigitte

Onkel Tom: Grüß dich! Herzlich willkommen in der reichen Auswahl der trendigen Doppelkonsole. Wirst sehen, den Entschluss bereust du nicht, auch wenn er etwas ins Geld geht.

1 Ich frag mal eben bei Ben nach, der schreibt immer an irgendwelchen Cheats und Lösungen... *rüberlauf*... *lüber*... *zurückkomm-und-in-den-Sitz-pflanz*. Also, ich nehme mal an, du meinst den finalen Kampf gegen Ganon, gell? Der Kampf besteht aus

Brief des Monats

Onkel Toms RPG

Hallo Onkel Tom,

da ihr ja vor kurzem 8 Jahre alt geworden seid, finde ich, solltet ihr nicht immer nur Geschenke an die Leser verlosen, sondern auch mal selber beschenkt werden. Nun, da ihr ja Vollblutzocker seid, möchte ich euch ein RPG schenken, welches ich mit Hilfe eines entsprechenden Programms erstellte. Das RPG habe ich übrigens nach dir benannt, du unser aller Lieblingsonkel: *Onkel Toms RPG*. Auch, wenn es natürlich nicht mit anderen Rollenspielen konkurrieren kann – was es auch gar nicht soll – möchte ich es euch zum Geburtstag schenken. Eine Anleitung liegt dem Spiel selbstverständlich bei. Natürlich interessiert mich eure Meinung zu dem Spiel brennend! So, dann wünsche ich dir und der restlichen Redaktion alles Gute und vor allem viel Spaß beim Zocken! Euer,

Mathieu

Onkel Tom: Meine Fresse... also, ich muss schon sagen: Respekt mein Lieber! Ich hab 'nen Kumpel drüben in London, der auch seine eigenen Videospiele bastelt und mich da regelmäßig zocken lässt. Ich weiß also ganz genau, was du dir da für eine Mordsarbeit gemacht hast! Du hast ein

sehr charmantes, großartig an dem von dir ausgewählten Thema orientiertes RPG gebastelt, komplett mit MIDI-Sound, Effekten, Animationen, Minispielen (*Donkey Kong* lässt grüßen!) und witzigen Storyelementen. Ganz großes Kino, Mathieu. Ich hab das Spiel in der gesamten Redaktion rumgereicht. Du hast für einen sehr langen Feierabend bei uns gesorgt, und das will schon was heißen! Vor allem den Chefmartin hast du gut getroffen :). Wir haben uns die Freiheit genommen, ein paar Screenshots von deinem Nostalgie-RPG zu machen und hier abzudrucken. Selbstverständlich hast du dir damit so was von den Brief des Monats geholt! Glückwunsch!



drei Phasen: Erst müssen Ganon, Zelda und Link eine Linie formen, damit Zelda einen Lichtpfeil auf euren Feind abschiesst und ihn betäubt. Dann kannst du ihn mit dem Schwert angreifen. Danach geht es ohne Zelda weiter, indem du Ganon mit deiner Roll-Schlag-Attacke selbst betäubst und ihm dann das Schwert um die Ohren haust. Und für das große Finale macht Zelda wieder mit. Sie muss ihren Lichtpfeil abfeuern. Fang den mit deinem Schild ab und reflektiere ihn auf Ganon. Danach noch eine schnelle Roll-Schlag-Attacke und ab dafür! Hoffe, das hilft.

② Na freilich geht das, aber Wunder verbringen die Geräte nicht! Die Grafik ist natürlich exakt die gleiche wie auf einem GB-Screen, nur eben sehr viel größer auf dem Fernsehbildschirm.

③ Lösungen gehören bei uns seit jeher zum Programm. In den Ausgaben 06/2003 und 07-08/2003 haben wir z.B. die Master-Quest des Retro-Zelda gelöst. Die Hefte können noch nachbestellt werden, wenn du gute Lösungen brauchst. Zu *Wind Waker* gab's eine Lösung in den Ausgaben 04 und 05/2003 und *Occarina of Time* haben wir natürlich auch mal gelöst, puuuuh, ist aber schon sehr lange her...

Bekomm ich da Prozente?

Hallo Onkel Tom, erst mal ein dickes Lob an euch! Euer Heft ist echt voll genial! Ich hätte da mal ein paar Fragen:

- ① Wie kommt ihr eigentlich auf die Prozentzahlen, die ihr den Spielen gebt? Wie rechnet man sowas aus?
- ② Ihr testet ja so viele Spiele, wird es euch da nicht irgendwann mal langweilig?
- ③ Beantwortet ihr eigentlich alle Briefe oder nehmt ihr euch einen wo etwas drin steht, was ziemlich Viele fragen, und macht den in euer Heft?
- ④ Entschuldige die eventuellen Rechtschreibfehler.

Hendrik

Onkel Tom: Danke, hört man immer wieder gern.

① Die 10er-Prozentzahlen sind immer sehr schnell gefunden. Gib dir doch einfach mal unsere Wertungserklärung im Heft, da kommen unsere Redakteure mit ihrer reichen Erfahrung ohne Probleme drauf. Die 1er-Zahlen sind da schon etwas kniffliger, da rentieren sich z.B. interessante Ideen, gut umgesetztes Altbewährtes, Technikschanke, charmante Präsentation und so weiter. Ein 90er-Game muss sich schon extrem ins Zeug legen, um auch noch eine hohe Wertung bei den kleinen Ziffern zu bekommen.

② Könnte man meinen, ist aber nicht so. Das liegt zu 50% daran, dass die Spiele selbst ja immer wieder neu sind, zu 50% aber auch daran, dass unsere Buchstabenartisten hier einfach hoffnungslose Gaming-Junkies sind. Wir haben genug Leute hier, die 10 Stunden am Tag auf der Arbeit zocken, dann nach Hause fahren und dort bis in die Nacht weiterspielen. Irre halt...

③ Alle zu beantwortenden schaff ich leider nicht. Aber gelesen wird hier jeder einzelne Brief, egal ob auf Papier oder per Mail, das kann ich versprechen! Und freilich, für unser Heft suchen wir uns die interessantesten und lustigsten Briefe raus. Halt einfach alles, was beim Lesen Spaß macht, weil man entweder das Hirn oder die Lachsmuskeln anspannen muss.

④ Gnade sei dir gewährt!

Rare macht sich rar

Shalom ... Onkel Tom (Ba-DUSH)

(Mörderreim; bitte 3 Sekunden warten und dann erst lachen). Wie war das noch mal mit der Matrix und den Déjà-vus? Neulich hatte ich so eines. Da ja der *Conker*-Release kurz bevor steht, fachsimpelte ich in Gedanken mit mir selbst, was Rare wohl sonst noch so treibt den ganzen Tag. Und keine 2 Tage später kaufte ich mir morgens auf dem Weg zur Arbeit die neueste Ausgabe eures Schwestermagazins XBG. Darin war ja auch ein Preview zu *Conker*, welches ich mit Interesse gelesen hab. Und gestern habe ich bei einem Kumpel die Demo dazu gezockt. Und weißt du was? Ich konnte die Dialoge (fast) auswendig mitsprechen. Ungefähr vor 'nem halben Jahr habe ich dir mal eine Mail geschickt (die sogar abgedruckt wurde, klasse: Dafür beantrage ich beim Chefmartin einen Tag Sonderurlaub für dich ^^). Dort stellte ich unter anderem folgende Frage (die du aber zu dem Zeitpunkt verständlicherweise nicht beantwortet konntest) und möchte dieselbe Frage gerne noch einmal stellen: Ich habe das Original *Conker's BFD* nach wie vor hier bei mir zu Hause fürs N64. Und ich liebe das Spiel immer noch, es gehört zu meinen N64 Alltime Top5. ABER: Lohnt es sich für jemanden wie mich überhaupt, sich das Spiel noch einmal zu kaufen? Ich meine, 60 Euro für das gleiche Spiel, "nur" mit zeitgemäßer Optik? Eher nicht. OK, es unterscheidet sich in wenigen Punkten vom Original, die aber für den Kenner minimal sind. Ein paar mehr Gegner als auf dem 64er? Der "Endgegner" im Operationssaal? Der Master-Chief Gag beim elektrischen Stuhl? Zur Hölle, die Tediz sagen nicht mal mehr "Motherf*****" wenn man am Strand 'ne Welle hinter 'ner Panzersperre Deckung sucht. Das fand ich damals so göttlich lustig, und jetzt wurde das einfach wegrationalisiert? Shame on you, Rare.

Na ja, dann noch ein paar Fragen, die vielleicht im Rahmen eines (Import)Testes geklärt werden können.

① Gibt es im fertigen Spiel dann überhaupt irgendwas ganz Neues, was jemandem wie mir einen Grund geben könnte, das Spiel vielleicht doch noch einmal zu kaufen? Wie bereits oben erwähnt, nur wegen besserer Grafik sehe ich das absolut nicht ein. Da zock ich's lieber weiter auf Nintendos letztem Modultaster:D!

② Nintendo wollte damals beim D-Release nichts übersetzen, weil sie Angst hatten, der Humor könnte so auf der Strecke bleiben. Ich fand diese Entscheidung voll und ganz richtig. Wird MS es genauso machen oder optionale deutsche Synchro/Untertitel bieten?

③ Meine Kumpels und ich liebten damals die Multiplayer-Games von *Conker*, vor allem "Illegale Einwanderer" (the Beach), Heist, Raptor und das normale, total durchgeknallte Deathmatch. Wenn Rare schon ihre Software recycled, dann wird es diese genialen MP-Modi hoffentlich auch wieder geben und nicht durch dieses Unreal/Quake/Terminator-mäßige ersetzt werden, was in meinen Augen nicht so prall scheint.

④ Rare allgemein: Wie Kollege Schröder sich auch schon im Preview fragte: Was treibt Rare eigentlich sonst so den ganzen Tag? Das die meisten Rare-Veteranen nach dem Kauf abgewandert sind und meines Wissens glaube ich die Free-Radical Studios (*Time Splitters 3*) gründeten, ist ja kein Geheimnis. Aber das die deswegen bisher überhaupt nichts mehr auf die Reihe kriegen? Was ist aus *Kameo* geworden? Oder dem *Perfect Dark*-Nachfolger? Oder einem neuen *Banjo XYZ*-Titel? *Blast Corps*? *Killer Instinct*? Ganz was Neues? Die Rechte an DK liegen ja bei Nintendo, da wird nichts mehr draus. Wobei *DK Jungle Beat* mit den Bongos schon genial ist. Aber das ist an dieser Stelle Off-Topic. Nun denn, das war's an dieser Stelle erst mal von meinem Fragen-Recycling zu Rares Software-Recycling ^^, Und viel Glück mit den WM Karten. Wirst es brauchen XD. Greetz,

Matthias

Onkel Tom: *Conker* war ein Mordsding auf dem N64! Kann mich noch ganz genau erinnern, wie das Spiel vor EWIGKEITEN als rosarotes Blümchen-JNR geplant war, bis es sich dann schließlich so lange verzögert hat, dass Rare gleich ein komplett neues Game draus gemacht hat. Und was für eines! Ich hab das anno dazumal bei einem meiner Kumpels zum ersten Mal länger gesehen und ich hätte mich echt scheckig lachen können darüber. Das Teil ist bereits jetzt ein zeitloser Klassiker, kein Wunder also, dass es jetzt noch mal als Retro-Version rauskommt. Ich packe das alles jetzt mal in meine erste Antwort.

1 Also. Wenn du das Game nur aus Nostalgiegründen noch mal kaufen willst oder weil du eben ein Fan bist, dann würde ich es nur dann empfehlen, wenn du die Kohle locker sitzen hast. Hier gab es genug Leute, die sich zum Beispiel das neue Resident Evil geleistet haben. Im neuen Conker sind eigentlich nur sehr wenige Dinge verändert worden. Ein paar Details hier, ein paar Sammelgegenstände dort. Ende im Gelände. Aber: Neben dem frisch frisierten Eichhörnchen wartet ja auch noch das Xbox Live-Multiplayerspiel Live and Reloaded auf gierige Käufer. Leider ist das nicht sehr gelungen. Alle Einzelheiten findest du in Karstens Test in der neuen Xbox Games.

2 Die direkte Soundausgabe und die etlichen Dialoge im Spiel haben die Entwickler englisch gelassen. Ist wohl auch besser so, denn unser Hardcore-Eichhorn arbeitet mit einer Menge Wortwitz. Die Untertitel während der Cut-Scenes können aber auf Deutsch umgestellt werden. Aber mal ehrlich: Wenn es sich das N64 damals leisten konnte, ganz auf Englisch getrimmt zu bleiben, darf das die Xbox mit Sicherheit auch.

3 Wie gesagt, dass alte Conker-Game ist bis auf einige dünne Änderungen im Spiel die direkte Old-Skool-Umsetzung. Und Raptor hat gerockt!

4 Das finde ich eine gute Frage! Rare hat ja schon immer sehr, sehr wenig, dafür aber saugt produziert. Gewissermaßen das Blizzard der Konsoleros. Ich sag einfach mal James Bond und Perfect Dark. Aber seit ihrem Abgang von Nintendo hört man von den Jungs und Mädels wirklich überhaupt nix mehr! Der Perfect Dark-Erbe soll jetzt ja erst auf der Xbox 360 erscheinen. Kann in meinen Augen nur zwei Dinge bedeuten: Entweder Rare bastelt am besten Game aller Zeiten... oder sie hocken auf dem absteigenden Ast und sägen auch noch dran.

Auftrittsprobleme

Hiho Onkel Tom und Grübe an die restliche N-Games Redaktion!

Oh Mann, da weiß man ja gar net, wie man da anfangen soll... Wohl am besten damit, was mir am meisten auf dem Herzen liegt (und wohl noch einigen anderen da draußen): Euer Erscheinungstermin! Als ich mir letztes Jahr pünktlich am 01. Dezember beim Zeitschriftenhändler meines Vertrauens die neue N-Games kaufte, blätterte ich nichts Böses ahnend durch und las auf der letzten Seite: "Die nächste Ausgabe liegt am 10.03.2005 im Handel." – hallo? Ich sollte über drei Monate auf die wohl beste Zeitschrift der Welt warten? Tiefe Trauer

machte sich breit, aber mir blieb wohl nichts anderes übrig, als mich dem Schicksal zu ergeben... Anfangs habe ich versucht, nicht auf die Zeit zu achten. Dann fing ich an, die Wochen zu zählen. Dann waren's nur noch Tage. Und bald sollten es nur noch wenige Stunden sein. Und endlich, nach genau 99 Tagen war es dann so weit! Die neue N-Games lag am Kiosk! Mit Neugier und Furcht zugleich schlug ich als aller erstes die letzte Seite auf... Gott sei Dank zeigte der Zeitungsstand hinter mir eine fernernde Wirkung, als ich im Ohnmachts-ähnlichen Zustand darauf zusammenbrach. "Die nächste Ausgabe liegt am 07.07.2005 im Handel." Ich weiß nicht mehr, wie ich es an diesem Tag nach Hause geschafft habe... Bin wohl per Zufall trotz Trance in den richtigen Bus eingestiegen. Leute, das sind fast vier Monate! Was soll ich denn – wie viele andere da draußen auch – die Zeit über machen? Sollen wir zur Konkurrenz wechseln, die monatlich erscheint? Zwar sind deren News und Tests nicht grade das, was man als kompetent und, na ja, "gut" bezeichnen kann, aber da muss man da nicht drei bis vier Monate auf das Erscheinen warten! Wenn die Leute in ihren Leserbriefen an euch schreiben, dass ihr das beste Magazin mit den interessantesten News, objektivistischen Tests, einem klasse Layout und Aufbau seid, dann stimmt das auch, und wir wollen nicht eine halbe Ewigkeit warten müssen, um solch ein nahezu perfektes Magazin unser Eigen nennen zu dürfen. Bei drei Monaten "Pause" ist es auch keine Kunst eine "Rekordausgabe" mit 72 Tests zu bringen. Wenn ein Magazin nur einmal am Ende des Jahres erscheint und darin alle Spiele des vergangenen Jahres getestet wurden, wäre eine hohe Anzahl an Tests auch net weiter verwunderlich. Ich hoffe, dass sich das eines Tages mal wieder ändern wird =). Und genauso schlimm – finde ich – ist, dass unsere über alles geliebte Posthütte trotz dreimonatigem Wartens nur lächerliche zwei Seiten bekommen hat; mit einem winzigen "Yohooo", was immer mein persönliches Highlight war. Ach, was waren das noch Zeiten, als du, Tom, von deinem Frühjahrspatz berichtet hast. Oder von eurer Kanufahrt auf der Ruhr. Oder deinem Erlebnis bei der Produktpräsentation in Hamburg. Oder, oder, oder... *seufz* So, und zum Schluss noch mal ein bisschen Lob: Wie schon erwähnt, stimmt an der N-Games nahezu alles. Vom Layout (zum Cover: Warum eigentlich Rayman? Hätte es denn zum DS-Launch kein Mario sein können =/?), über den Newsflash bis hin zu dem eigentlichen Kern des Heftes: Den Tests. Würde jetzt noch der Erscheinungstermin und die Posthütten-Größe stimmen, wäre die Welt wieder ein kleines Stückchen besser... In diesem Sinne, macht weiter so! Euer weiterhin treuer Leser,

Tobias =)

Onkel Tom: Ich bin mal ehrlich und gebe offen zu, dass ich verstehen kann, wenn einige unserer Fans unseren momentanen Erscheinungsrhythmus als abwürdig bezeichnen. Kannst mir eines glauben: Wir würden auch gerne öfters ein Mag in die Regale packen. Vorerst bleibt aber alles, wie es ist. Hoffen wir mal, dass die Revolution sich möglichst bald auch im Zeitschriften-gewerbe einstellt. Und was unsere Posthütte angeht. Ich hab's hier schon einmal gesagt. Ich sag's gern noch mal! Vier dicke Seiten, Baby!

Rechtschreibfela

Tach "Riesenfische"!

Im Grunde genommen stehe ich voll und ganz hinter den Menschenrechten. ABER, derjenige, der (doch tatsächlich) "The Legend of Zelda" schreibt (im Booklet erste Seite) hätte einen Tag lang Disneys Tricky Micky verdient. Und bei dem Bild mit der Echse (DK Jungle Beat-Bericht), habt ihr das Viech als "Riesenfisch" bezeichnet. Ich bin geschockt, was viele schlechte Spiele spielen so alles kaputt machen kann. Ich wünsche euch eine gute Besserung. Nehmt euch zur Feier eures Jubiläums die Zeit zum mal so richtig wieder-gesund-Zocken. Ich habe aber noch eine kleine Frage. Nintendo setzt gerade ziemlich viel daran, neue Control-Elemente für ihre Systeme auf den Markt zu bringen (Beispiele: Mikrofon für MP6, Tanzmatte für DDRwM, Touchscreen im DS, und natürlich die Bongos). Wäre es da nicht auch langsam an der Zeit, die Konkurrenz zu stoppen und etwas wie EyeToy noch auf den Markt zu werfen? mfg,

René "Remaker" Kalmes

Onkel Tom: Hey, ein bisschen Humor muss drin sein! Gut, die Sache mit dem Fisch... ahem... kleiner Dreher beim Layout, kann schon mal vorkommen. Legend of Zelda ist krass, das gebe ich gerne zu. Find ich aber auch lustig, hehehe. Da wird unser Textchef, Herr DOKTOR Titus Funkel, wohl wieder mal die Rübe hinhalten müssen. Aber nach etlichen Tausend Zeichen und Buchstaben bekommt du am Ende nicht mehr den Unterschied zwischen D und T gepeilt, nicht wahr, Herr TOKTOR?. Ich kenne das aus eigener Erfahrung, weil ich dann und wann zum Korrekturlesen von Cheatsammlungen missbraucht werde! Ich persönlich finde übrigens klasse, dass wir endlich neue Controller zum Spielen bekommen. Nicht immer nur die ewig gleichen Knopfknisten. Warum sollte Nintendo denn einen EyeToy-Klon auf den Markt werfen? Gibt's ja schon, reicht doch, so was von Anfang an in die Revolution zu integrieren.);

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 abgedruckten Lesertests werden mit einem Spiel belohnt. Einsendungen bitte per Post oder per Mail an feedback@bristein.com

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

SUPER MARIO 64 DS

DS

Obwohl die Steuerung "nur" einen Kompromiss gegenüber dem guten, alten N64-Pad darstellt, ist Mario auch in seinem DS Debüt immer noch "Super." Das Grundgerüst von *Super Mario 64* ist so zeitlos brillant, das die kleineren Problemchen kaum ins Gewicht fallen; vor allem die gelungenen inhaltlichen Erweiterungen können sich sehen lassen.



Die Grafik ist im Vergleich zur N64-Version verbessert worden, die Steuerung von Mario ist hingegen leider nicht so einfach wie damals. Das Game wurde eben speziell für den Analog-Stick des N64 entwickelt. Trotzdem bleibt *Super Mario 64* ein geniales Spiel, das auch in den nächsten 8 Jahren nicht von einem anderen Jump'n'Run übertroffen werden wird.

Stefan Schröder Ausgabe 2/05, 83%

Mario Aumüller weil, 91%

STAR FOX Assault

GCN

Fox McCloud schnallt sich seinen Arwing unter den Popo und gibt Gummi. Dabei kommt leider nicht die erhoffte Smart-Bombe raus; die verkorksten Bodenmissionen, glitschige Steuerung und der klitzekleine Umfang drücken die Spielfreude. Alles andere ist allerdings schnieke wie eh und je: Dicke Endgegner, nette Story und bombastische Raumschlachten.



Also, ich kann erstmal gar nicht verstehen, wieso das Spiel so schlecht abgeschnitten hat. Das Gameplay ist genial, die Steuerung ist gut, der Sound passt und die Grafik rockt. Zwar sind die Bodenmissionen nicht ganz so gelungen, aber die riesigen Gegnermassen und das große Waffenarsenal gleichen das mehr als aus. Insgesamt ein sehr gutes Shoot'em Up mit klarer Kaufempfehlung!

Christian Schmid Ausgabe 2/05, 75%

Maddin per E-Mail, 87%

TIMESPLITTERAS: Future Perfect

GCN

Future Perfect steckt so voller Extras, Story, Charme und Witz, dass man das Pad wochenlang nicht aus der Hand legen will. Gegenüber dem Vorgänger wurde so ziemlich alles verbessert; speziell die Ge-schichte um Sgt. Cortez und seine Zeitreisen wurde nun in bestem Kino-Stil aufbereitet und als motivierender Single-player-Modus serviert. Daumen hoch!



Timesplitters: Future Perfect ist ein reines Mehrspielerspiel. Der Einzelspielermodus ist zwar gelungen, verblasst aber neben der Action, die zu viert an einer Konsole abgeht. Die Szenarios sind zwar teilweise etwas unfair, können aber per Handicap dem Skill der Spieler angepasst werden. Vor allem die einfallsreichen Waffen wissen zu überzeugen!

Christian Schmid Ausgabe 2/05, 92 %

Hubert Ghaesen Dortmund, 89 %

GHOST RECON 2

GCN

Zwar spielt sich die ganze Chose flotter als der Vorgänger, doch einige technische Mängel dämpfen den Spielspaß. Warum hat man sich die PS2-Version zum Vorbild genommen, wenn der Cube doch so viel mehr kann? Warum wurden all die schönen taktischen Möglichkeiten zugunsten einfacher Action-Holzerlei vernachlässigt?



Ganz abgesehen davon, dass es inzwischen wirklich genug "Sei-ein-guter-Amerikaner-und-rette-die-Welt"-Spiele gibt, hinkt die Grafik deutlich hinter vergleichbaren Spielen her. Auch der fehlende Multiplayermodus drückt arg aufs Gemüt, ganz zu schweigen von der grauenhaften Tastenbelegung. Wer's braucht soll damit glücklich werden. Ich wurde es auf jeden Fall nicht.

Björn Seum Ausgabe 2/05, 69 %

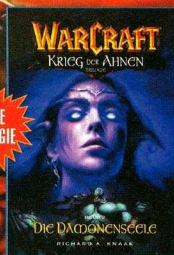
Bernie Schultz Wetter, 55 %

WARCRAFT

Die Romanreihe



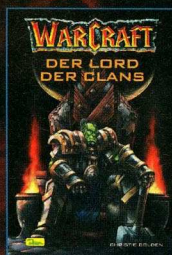
WARCRAFT: Krieg der Ahnen Band 1:
Die Quelle der Ewigkeit
ISBN 3-8332-1092-3



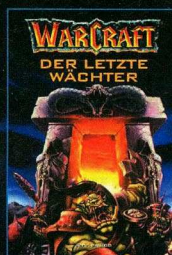
WARCRAFT: Krieg der Ahnen Band 2:
Die Dämonenseele
ISBN 3-8332-1205-5



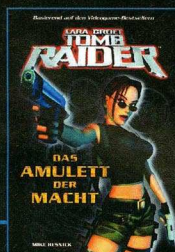
WARCRAFT Band 1: Der Tag des
Drachen · ISBN 3-89748-700-4



WARCRAFT Band 2: Der Lord der Clans
ISBN 3-89748-701-2

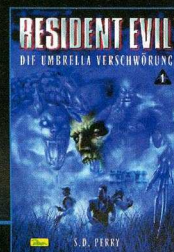


WARCRAFT Band 3: Der letzte Wächter
ISBN 3-89748-702-0



LARA CROFT: TOMB RAIDER Band 1:
Das Amulett der Macht
ISBN 3-8332-1084-2

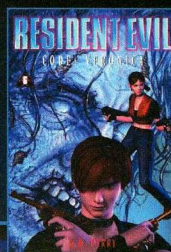
LARA CROFT: TOMB RAIDER Band 2:
Der vergessene Kult
ISBN 3-8332-1085-0



RESIDENT EVIL Band 1: Die Umbrella
Verschwörung · ISBN 3-89748-617-2

RESIDENT EVIL Band 2: Caliban Cove
Die Todeszone · ISBN 3-8332-1168-7

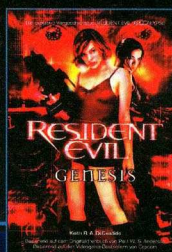
RESIDENT EVIL Band 3: Die Stadt der
Verdammten · ISBN 3-89748-669-5



RESIDENT EVIL Band 4: Das Tor zur
Unterwelt · 3-89748-692-X

RESIDENT EVIL Band 5: Nemesis
ISBN 3-89748-693-8

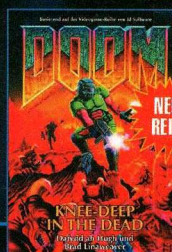
RESIDENT EVIL Band 6: Code: Veronica
ISBN 3-89748-694-6



RESIDENT EVIL: Apocalypse
ISBN 3-8332-1127-X

RESIDENT EVIL: Genesis
ISBN 3-8332-1130-X

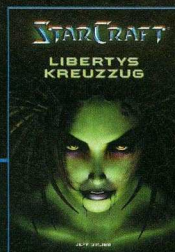
RESIDENT EVIL Band 7: Stunde Null
ISBN 3-8332-1206-3



DOOM Band 1:
Knee-Deep in the Dead
ISBN 3-8332-1207-1

DOOM Band 2: Hell on Earth
ISBN 3-8332-1208-X

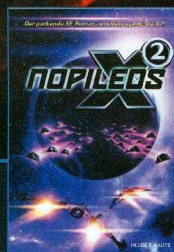
SPEKTAKULÄRE ROMANE ZU VIDEOGAME-BESTSELLERN



STARCRAFT Band 1: Libertys Kreuzzug
ISBN 3-8332-1043-5

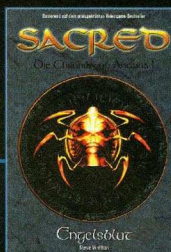
STARCRAFT Band 2: Schatten der
Xel'Naga · ISBN 3-8332-1090-7

STARCRAFT Band 3: Im Sog der
Dunkelheit · ISBN 3-8332-1148-2

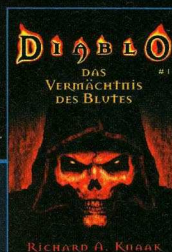


X2: Nopileos
ISBN 3-8332-1041-9

X: Farnhams Legende
ISBN 3-8332-1204-7



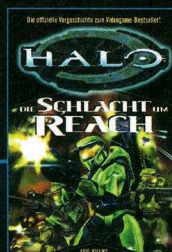
SACRED Band 1:
Engelsblut
ISBN 3-8332-1149-0



DIABLO Band 1:
Das Vermächtnis des Blutes
ISBN 3-89748-703-9

DIABLO Band 2: Der Dunkle Pfad
ISBN 3-89748-704-7

DIABLO Band 3: Das Schattenreich
ISBN 3-8332-1042-7



HALO Band 1: Die Schlacht um Reach
ISBN 3-89748-820-5

Die Vorgeschichte zu HALO 1
HALO Band 2: Die Invasion
ISBN 3-8332-1082-6

Der offizielle Roman zum Game
HALO Band 3: Erstschlag
ISBN 3-8332-1083-4

Die Vorgeschichte zu HALO 2

www.paninicomics.de/videogame

ZUBEHÖR IM TEST

Brooklyn GCN Platin Edition

GCN

Die gängigen Schwachpunkte bei Dritthersteller-Controllern sind ja das Steuerkreuz und die Schultertasten. Das Steuerkreuz ist hier in der Tat mal wieder nicht so prall, die Schultertasten gehen aber in Ordnung. Etwas problematischer ist die etwas klapprige Z-Taste mit dem harten, aber unpräzisen Druckpunkt. Die anderen Buttons sind okay, auch gegen die Joysticks und die gesamte Verarbeitung lässt sich nichts sagen. Die Vibrationsfunktion ist bei kurzen Stößen

sogar erstaunlich kräftig, bei sehr starkem Einsatz (z.B. bei der Bergkanone in *Mario Kart: Double Dash!!*) ist die Geräuschentwicklung dann aber auch sehr überdeutlich. Als kleiner Bonus liegt jedem Controller eine Speicherkarte mit 8 MB (132 Blöcken) bei.


KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vidis
Hersteller:	Brooklyn
Preis:	19,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

DS Tasche NDS 10

DS

Die Qualität von Bigbens lizenzierten Konsolen-Taschen kennt man ja von Cube und GBA. Die DS-Taschen stehen da in nichts nach. Modell NDS 10 ist die kleinere Ausführung: Das Hauptfach ist für den DS bestimmt, der Rest kommt in ein vorderes Fach. Dort sind sechs Einzelfächer für Spiele vorhanden, ein Innennetz bietet begrenzten Platz für ein wenig Kleinkram: Kopfhörer, vielleicht ein zweiter Akku, dann wird's aber auch schon voll. Ach ja, eine Handschlaufe gibt's

auch noch. Über das Design kann man geteilter

Meinung sein (dunkelgrau und schwarz), an der Verarbeitung gibt es aber wie gewohnt nichts auszusetzen.


KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	RDS
Preis:	12,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

DS Tasche NDS 15

DS

Modell NDS 15 ist da schon etwas luxuriöser. Der DS wird elegant von der Seite eingeschoben und verschwindet im unteren, hinteren Bereich. Auf der Vorderseite befinden sich neun Fächer für DS-Spiele und zwei Netztaschen – wobei eine davon so großzügig ist, dass darin sogar noch der "alte" GBA Platz findet. Ein drittes, größeres Fach an der Oberkante bietet zusätzlichen Stauraum für Zubehör und Spiele für DS und GBA. Die

Handschlaufe ist wieder mit dabei, zusätzlich auch ein Schultergurt. Auf der komplett schwarzen Tasche leuchtet ein weiß aufgesticktes Nintendo-DS-Logo, über die Verarbeitung lassen sich mal wieder keine Worte der Kritik finden.


KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

HighQ Wallet / Leather Case

DS

Wer weniger Wert auf Funktionalität, sondern auf Design und Stil legt, für den sind diese Leder-Etuis die richtige Wahl. In beide passt exakt ein DS-Gerät hinein – mehr nicht. Spiele oder sonstiges Zubehör müssen woanders untergebracht werden. Aber wie gesagt, hier zählen andere Werte. Im Grunde unterscheiden sich die beiden Produkte nicht großartig voneinander: Die Logic 3-Tasche wirkt durch die Magnetknöpfe ein kleines bisschen edler gegenüber

dem Klettverschluss des Brooklyn-Etuis. Kleiner Nachteil bei beiden: Die Taschen sind nicht komplett geschlossen. Ansonsten aber beide sehr schick!


KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vidis / Ubisoft
Hersteller:	Brooklyn / Logic 3
Preis:	14,99 € / 14,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

DS Pack 1

Nicht unbedingt ein spannender Produktname, aber egal. Bestehend aus einer Tasche, zwei Displayfolien, zwei zusätzlichen Stiften (die laut Verpackung größenverstellbar sein sollen, aber nicht sind) und zwei neuen Daumenringen. Letztere sind interessant: Diese Gummiringe sind nämlich präziser als die Standard-Daumenschlaufe des DS, so dass sich manche Spiele dadurch wirklich besser steuern lassen. Allerdings sind sie für dicke Daumen etwas unangenehm eng und einer davon ist uns auch schon zerrissen. Die Tasche hat zwei Fächer – eins für den DS, ein weiteres Netzfach für Zubehör. Nichts Besonderes, aber erwartungsgemäß ganz ordentlich. Hauptkaufgrund sind – man höre und staune – die



DS

beiden Daumenringen, den Rest gibt es als nützliche Beilage dazu.

KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

Travel Pack

Eine verhältnismäßig große Tasche mit vielen kleinen Netz-Innenfächern – zum Teil bereits gefüllt. Zum Lieferumfang gehören ein Autoadapter, jeweils zwei Spielehüllen für GBA- und DS-Spiele, ein Paar Ohrhörer mit Lautstärkeregler, ein zusätzlicher Stift und ein USB-Ladekabel (in einem *Travel* Pack – weil ja auch jeder DS-Spieler grundsätzlich ein Notebook mit auf Reisen nimmt...). Äußerlich wirkt die Verarbeitung des Etais im Großen und Ganzen recht ordentlich. Die Netztaschen selbst

sind jetzt nicht unbedingt sehr edel, halten aber schon was aus. Summa summarum ein rein praxisorientiertes Set für Spieler, die unterwegs viel Klimbim dabei haben müssen.



DS

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Logic 3
Preis:	29,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

DS Combo

Und gleich das nächste Multifunktions-Set hinterher! Darin stecken ein Auto-Adapter, ein paar Ohrhörer mit Lautstärkeregler, eine Gürteltasche mit Schultergurt, eine Schachtel für sechs Spiele (drei DS, drei GBA), eine Trageschlaufe und ein Stift. Der Stift ist länger und dicker als der Standard-Stylus des DS. Dadurch ist er bequemer zu halten, passt aber nicht mehr in den Schacht der Konsole. In der Spiele-Schachtel gibt es aber ein extra Fach dafür. Die Tasche bietet

Platz für einen DS, hat zwei Netzfächer für zwei Spiele und ein weiteres, kleines Fach. Die eben erwähnte Schachtel passt dann aber leider nicht mehr mit hinein.



DS

KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

DS Pack 2

Paket Nummer 2 enthält das übliche Standard-Zubehör: Eine Gürteltasche mit Handschlaufe, einen Auto-Adapter, ein paar Ohrhörer (diesmal ohne Lautstärkeregler, aber mit Polster), ein USB-Ladekabel und einen Kopfhörer-Adapter, falls man mal einen GBA



SP dabei hat. Na ja, der ganze Kram ist ein alter Hut, eigentlich ist nur die Tasche interessant. Diese hält innen auf der einen Seite den DS, auf der anderen Seite in einem Netz diversen Kleinkram. Speziell zugeschnittene Fächer gibt es nicht, was die Tasche

recht flexibel einsetzbar macht. Nicht unbedingt das hochwertigste Produkt der Welt, aber für den alltäglichen Gebrauch mehr als ordentlich.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Preis:	12,99 €
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, Kuiperdijk 194-196, 7512 CM Enschede, Niederlande, ebenfalls vertreten durch Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Ein Widerrufsrecht besteht nicht. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestatige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungsscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächte 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 geworben

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

- ☐ GameCube-Set
☐ DC Combo (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**



GameCube-Set

Luxus-Joypad mit gummierten Griffen, Turbo- und Makrofunktion, kraftvollem Motor und langen Anschlusskabel plus unkomprimierte 8 MB-Speicherkarte.

ODER Nintendo DS-Combo

6-telliges All-In-One-Set mit hochwertiger Tasche, Game Case für sechs Spiele, starken Stereo-Ohrhörern, Car-Adapter zum Laden und Spielen im Auto, Touch Pen und Trageschlaufe.



ODER

Resident Evil Buchpaket

Band 1-3 der legendären Buchreihe als Paperback-Paket.



Advance #3 5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash Xs, E.T. & 34 Tests, dazu haufenweise Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	Advance #4 5 Lösungen: Turok, Spider-Man, Lilo & Stitch, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	Advance #5 5 Lösungen: HDR: Die zwei Türme, Spyro: Season of Flame, Tomb Raider, Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Lsg #1 Komplette gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007: Kreuzzug, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race. * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Lsg #2 Komplette gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Turok, 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 gelöst, die besten Import-Tests & haufenweise Zubehör & Spiele-Service-Index. * nur € 5,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)	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 2, 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 3 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Mario World Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 10/2003 2 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 07/2005 Lösung: Metroid Prime 2 (Plus: 148 Seiten Nintendo Jahrbuch) Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 02/2005

Plus: 148 Seiten GameCube Lösungen, u.a. mit Zelda, Resident Evil 4, Goldeneye, Nfs Underground 2
 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:

Zahlungsweise

- | | |
|---|---|
| ☐ Bargeld liegt bei | ☐ Verrechnungsscheck liegt bei |
| ☐ Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschte(n) Ausgabe(n) angeben. (IBAN: DE 90 401 640 240 132 964 101); (BIC: GENODE33GRN) | |
- Preise für N-Games/bigN: € 3,50, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 pro Heft, ab Ausgabe 01/05 € 4,90 jeweils zzgl. € 1,- P/V (Ausland € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

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

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

Telefon*:

E-Mail*:

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

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

44867 Bochum

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für den GameCube!

WOZU DAS GANZE?

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: n.v. Media Markt: 59,99 € Video & Game: 47,95 €
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	6/03	94%	
3. Prince of Persia: Warrior Within	1	1/05	93%	



ADVENTURE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. The Legend of Zelda: The Wind Waker	1	5/03	95%	Amazon: 29,99 € Media Markt: 29,99 € Video & Game: 28,95 €
2. The Legend of Zelda: Four Swords Adv.	1-4	2/05	90%	
3. Killer 7	1	3/05	87%	



BEAT'EM UP

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Smash Bros. Melee	1-4	6/02	94%	Amazon: 27,99 € Media Markt: 29,99 € Video & Game: 29,00 €
2. Soul Calibur 2	1-2	10/03	88%	
3. Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	4/02	82%	



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Metroid Prime 2: Echoes	1	4/03	97%	Amazon: 47,99 € Media Markt: 59,99 € Video & Game: 54,95 €
2. Metroid Prime	1-4	1/05	93%	
3. Time Splitters: Future Perfect	1-4	2/05	92%	



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Monkey Ball 2	1-4	3/02	89%	Amazon: n.v. Media Markt: 59,99 € Video & Game: 57,95 €
2. Donkey Konga 2	1-4	2/05	88%	
3. Mario Party 6	1-4	2/05	79%	



JUMP'N'RUN

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Mario Sunshine	1	11/02	94%	Amazon: 27,99 € Media Markt: 29,99 € Video & Game: 29,00 €
2. Sonic Heroes	1-2	2/04	90%	
3. Donkey Kong Jungle Beat	1	2/05	84%	



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:	39,95 €



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:	47,99 €
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:	27,95 €
Media Markt:	29,99 €
Video & Game:	29,95 €



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:	49,99 €
Media Markt:	59,99 €
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: n.v.
2. Metroid Prime 2	1-4	1/05	93%	Media Markt: 59,99 €
3. Star Fox Adventures	1	12/02	87%	Video&Game: 47,95 €

SOUND

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Eternal Darkness	1	9/02	88%	Amazon: n.v.
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: 59,99 €
2. MK: Double Dash!!	1-4	11/03	94%	Media Markt: 59,99 €
3. Donkey Konga 2	1-4	2/05	88%	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	Ubisoft	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%	Sauschwer und furchtbar – Finger weg!	
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterschiedlich 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%	Zurecht 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 ausgegeben!	
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	5/04	68%	Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll.	
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!	
Auto Modellista *	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins 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	70%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.	
Battle Houshin *	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel mit Tiefgang.	
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.	
Beysblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.	
Beyond Good & Evil	1	ACT	3/04	90%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.	
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.	
Big Mutha Truckers *	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.	
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.	
Bionicle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.	
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.	
Bloodrayne *	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.	
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einblick auf dem GameCube.	
Blowout *	1	ACT	4/04	65%	Mittelprächtiges Ballerspiel. Nichts, was man wirklich braucht.	
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traumfälle reicht es leider nicht.	
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.	
Bombberman Jetters *	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!	
Böse Nachbarn	1	GSK	2/05	79%	Späßiger und kurzweiliger Software-Kleinriegel zum Schnäppchenpreis.	
Buffry: Chaos Bleeds	1-4	GSK	11/03	82%	Buffry, wie sie lebt, lebt und Knochen bricht.	
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.	
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!	
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom *	1-4	RSP	10/03	23%	Aaaargh! (Redakteur beugte Sepukku)	
Call of Duty: Finest Hour	1-4	ACT	7/03	75%	Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter den Möglichkeiten.	
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Frühler-Fans kommen auf ihre Kosten.	
Carmen Sandiego	1	JNR	4/04	51%	Wer smart ist, spart das Geld.	
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.	
Castletown	1	JNR	5/03	36%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!	
Catwoman	1	JNR	6/04	70%	Halle Berry, und ihr Hintern. Und ein ordentliches Spiel.	
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.	
Conan	1-2	ACT	4/04	79%	Klopp- und Comicfans haben ihre Freude.	
Conflict: Desert Storm	1-4	ACT	8/03	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter mit Realismus-Bonus.	
Conflict: Desert Storm II	1-4	ACT	12/03	80%	Gelungener Taktik-Shooter mit dümmlicher KI.	
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1-4	RSP	10/02	81%	Grafisch maßige Umsetzung eines tollen Spiels.	
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	12/03	82%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.	
Crazy Taxi	1	JNR	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.	
Cubivore *	1	RPG	1/03	69%	Darwin mal anders.	
Custom Robo: Battle Revolution *	1-4	ACT	5/04	71%	Update des N64-Klassikers ohne neue Reize.	
Daklar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.	
Darkened Skye *	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.	
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.	
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.	
Dead to Rights *	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.	
Def Jam Fight for New York	1-2	BEU	6/04	87%	Spielerisch spaßig und verdammt cool.	
Def Jam Vendetta	1-4	BEU	5/03	85%	Auch Prügelfans dürfen zugreifen.	
Defender	1-2	ACT	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.	
Die Hard: Vendetta	1	EGO	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.	
Dinotopia: The Sunset Odyssey *	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.	
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.	
Disney's Magical Mirror	1	JNR	6/02	70%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.	
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.	
Disney's Tricky Mickey	1	GSK	3/04	23%	Ein Spiel in permanenter Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum!	
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.	
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funturfsportspiel.	
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Mehrwert an der Zielgruppe vorbeigeroht!	
Digimon Rumble Arena 2	1-4	BEU	1/05	63%	Es ist ein Phänomen, auf der Konsole aber nur ein Fanprodukt.	
Donald Duck: Phantomias	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.	
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.	
Donkey Kong: Jungle Beat	1	GSK	2/05	84%	Mutig und innovativ, aber leider viel zu kurz.	
Donkey Konga	1-4	ADV	10/02	87%	Trommelspaß mit kultigem Controller und guter Songauswahl.	
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.	
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	12/03	74%	Für Fans die Erfüllung, für andere OK.	
Dragon Ball Z: Budokai 2	1-2	BEU	2/05	76%	Besser als der Vorgänger und für Fans ein Pflichtkauf.	
Dragon Ball Z: 3D SE	1	RPG	4/03	70%	Auch ein Ritter wird mal älter.	
Dr. Muto	1-4	RSP	5/03	68%	Interessant, aber mit unbedeutender Technik.	
Drome Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.	
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.	
Ego Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.	
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!	
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspieler funktionieren auch ohne kaputte Daumen.	
ESPN MLS ExtraTime 2002 *	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lehnt sich nicht!	
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorsschoker mit Gänsehautgarantie.	
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.	

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
Extreme G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX	1-4	RSP	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Fairly Odd Parents *	1	JNR	1/04	39%	Warum foltern Entwickler kleine Kinder mit solchen Spielen?
Ferrets großes Abenteuer-Spiel	1	GSX	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
Findet Nemo	1-4	RSP	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Football 2005	1-4	SPS	1/05	84%	Detaillierteres FIFA 2004 mit Aktualitätsbonus.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	86%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002 *	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Fight Night Round 2	1-2	SPS	2/05	89%	Voll auf die Zwölf – nie war Boxsport besser!
Final Fantasy: Crystal Chronicles	1-4	RPG	3/04	87%	Trotz GBA-Zwang ein "Muss" für Multiplayer.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Charmé.
Freestyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Freestyle Metal X *	1-4	RSP	2/04	70%	Ordentlicher Motocross-Racer – und das war's.
Frogger's Adventure: The Rescue *	1-4	GSX	1/04	54%	Für Fans unter Umständen einen Blick wert. Vielleicht.
Frogger Beyond	1	RSP	6/03	65%	Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.
Future Tactics: The Uprising	1-2	RTS	1/05	70%	Für Einsteiger ins Strategie-RPG-Genre einen Blick wert.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Gladius	1	RPG	12/03	88%	Rollen spiel-Strategie-Bombe von LucasArts
Gol Gol Hypergrind *	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatfans mit Hang zu Dönsen haben!
Goblins Commander: Unleash the Horde	1-2	RTS	4/04	80%	So muss Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	RTS	12/02	76%	Prügel Spaß à la Movie Flair.
Goldeneye: Rogue Agent	1-8	EGD	1/05	77%	Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze begnügen.
Gotcha Force	1-4	ACT	2/04	67%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Groove Adventure Rave *	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Falbe.
Grooverider: Slot Car Thunder *	1-4	RSP	4/04	64%	Hochwertigkeit für die Kur, Griff ins Kio bei der Pflicht.
Große Hale – kleine Fische	1	RTS	7/05	70%	Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings etwas kurz.
Harry Potter: Askaban	1-4	ADV	5/04	83%	Sehr gutes Adventure mit Potter-Charme.
Harry Potter & der Stein der Weisen	1	ADV	1/04	80%	Solides Action-Adventure, besonders für Fans.
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	SPS	12/03	80%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Harvest Moon: A Wonderful Life	1	SRG	3/04	89%	Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.
Haunted Mansion *	1	ADV	2/04	73%	Straßiges Action-Adventure, nicht nur für Kinder.
Haven: Call of the King *	1	ADV	2/03	79%	Ordentlicher Genreakt mit Kameraproblemen.
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	RPG	1/05	84%	Rundenbasiertes Abenteuer in Mittelerde. Tolle Mischung.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	ACT	12/03	83%	Würdige Umsetzung des Kinofilms.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	4/03	84%	Überaus gelungenes Filmerebnis auf dem GameCube.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Hobbit: Der	1	ACT	12/02	76%	Kein schlechtes Spiel, aber alles anders als königlich.
Home Run King *	1-2	SPS	5/02	65%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hot Wheels: World Race *	1-4	RSP	1/04	53%	Kann Ikara nicht das Wasser reichen.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers *	1	ACT	8/03	71%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
Hulk, The	1	ACT	8/03	76%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	8/03	67%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
I-Ninja *	1	ACT	1/04	80%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
Ikara	1-2	ACT	5/03	90%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Zuviel Kleinlein, der Abschluss fehlt.
IS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	EGD	7/02	79%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
James Bond: Alles oder Nichts	1	ACT	3/04	84%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
James Bond: Nightfire	1-4	EGD	1/03	80%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jeremy McGrath Supercross World	1	RSP	4/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Jimmy Neutron: der mutige Erfinder	1	JNR	11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Jimmy Neutron: Jet Fusion *	1	JNR	1/04	81%	Späßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4	EGD	1/04	81%	Lustiges und simples Jump'n'Run für die jüngere Generation.
Kao the Kangaroo: Round 2	1-2	JNR	1/05	70%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	ACT	1/05	70%	Gleiche Qualität wie der Film. Wer den möchte, mag auch das Spiel.
King Arthur	1-2	BEU	3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Kiniku Man 2 *	1-4	RSP	4/04	63%	Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.
Kirby Air Ride	1	ACT	4/04	90%	Mittelalterliche Metzerei ohne überflüssigen Ballast.
Knights of the Temple	1-2	SPS	2/03	82%	Eines der besten Bspiele.
Knockout Kings 2003	1-2	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Largo Winch	1	ACT	3/03	77%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1-2	SPS	7/02	63%	Legendar ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling	1	ADV	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Legends of Wrestling 2	1-4	ADV	2/05	70%	Kurzes, aber unterhaltsames Abenteuer für jüngere Spieler.
Lemony Snicket's Ratatouille Ereignisse	1-2	JNR	12/02	81%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Looney Tunes: Back in Action	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Lost Kingdoms	1	RPG	6/03	84%	So müssen Fortsetzungen aussehen!
Lost Kingdoms 2	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz.
Luigi's Mansion	1-4	SPS	1/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2002 *	1-4	SPS	12/02	89%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Madden NFL 2003	1-4	SPS	10/03	90%	Die ultimative Football-Sim.
Madden NFL 2004	1-4	SPS	6/04	91%	Zwar fehlt die Optikpracht, doch das Gameplay stimmt.
Madden NFL 2005	1-4	SPS	4/04	83%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!
Mario Golf: Toadstool Tour	1-16	RSP	11/03	94%	Der King unter den Kart-Racern!
Mario Kart: Double Dash!	1-4	ACT	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Mario Party 4	1-4	GSX	01/04	77%	Wie immer: Zu viert ganz spaßig, alleine öde.
Mario Party 5	1-4	GSX	2/05	79%	Gewohnter Multiplayer-Spaß mit ein paar neuen, witzigen Ideen.
Mario Party 6	1-4	SPS	2/05	86%	Schlimmer als eine Katze: Mario hat tausend Leben!
Mario Power Tennis	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Wettrennsportspiel mit Filmatmosphäre.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	12/03	84%	Einer Ego-Shooter mit durchwachsener Optik.
Medal of Honor: Rising Sun	1	ACT	6/04	82%	Gar der besten Retro-Sammlungen überhaupt.
Mega Man Anniversary Collection *	1	JNR	8/03	73%	Effektvolles, aber nicht ausgezeites Action-JNR.
Mega Man Network Transmission	1	JNR	1/05	80%	Gelungener Ausflug ins Rollenspiel-Gefilde.
Mega Man X: Command Mission	1	ACT	2/03	59%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Men in Black II: Alien Escape	1-4	ACT	12/03	83%	Späßige Baller-Action mit viel Humor.
Metal Arms: Glitch in the System	1	ACT	4/03	89%	Snake infiltriert den GameCube: Pflichttitel!
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	1	EGD	4/03	97%	Der hellste Stern am Videospielhimmel!
Metroid Prime	1-4	RSP	1/05	93%	Würdiger Nachfolger des Über-Spiels. Kaufen!
Metroid Prime 2: Echoes	1-4	RSP	2/03	66%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Micro Machines	1-2	ACT	3/04	66%	Teilweise gut, teilweise Müll. Der alten Zeiten wegen...
Midway Arcade Treasures	1-2	ACT	5/03	57%	Schlechte Versaufung eines guten Films.
Minority Report	1	ACT	5/03	57%	

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	4/04	80%	Zwar ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.
MLB Slugfest 2004 *	1-2	SPS	5/03	83%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monopoly Party	1-4	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel auf meisten Spaß.
Monster 4x4: Masters of Metal *	1-2	RSP	2/04	50%	Entweder live oder im TV, aber bitte nicht auf Konsole!
Monster AG: Monster Ball	1-4	SPS	5/03	68%	Für Mehrspieler und Brennballfans okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land *	1-4	GSK	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion *	1-4	GSK	5/03	68%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
NVP 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	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA 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 spaßig!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NBA Street V3	1-4	SPS	2/05	89%	Mit Beats, Dunks und Mario geradewegs in die Herzen der Zocker.
NCAA Basketball 2K3 *	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003 *	1-4	SPS	9/02	82%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004 *	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfans 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 Rennspektakel mit Pro!-Faktor.
Need for Speed: Underground 2	1-4	RSP	1/04	89%	Fehler! Beibehalten, 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 Street	1-2	SPS	5/04	76%	Übergangstitel von Arcade zu Simulation.
NFL Quarterback Club 2002 *	1-4	SPS	2/02	64%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
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	6/04	89%	Toppt 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	GSK	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever *	1-4	SPS	5/04	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%	Urales Spiel, aber zu viert eine Wucht!
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	1	RPG	1/05	92%	Langweilige gibt'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	STG	5/04	94%	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 lahemem Multiplayer-Modus.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	3/04	81%	Der Dschungel-Charme weilt immer noch zu überzeugen.
PN 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Bräut!
Pokémon Channel	1	ADV	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingeleistete Fans.
Pokémon Colosseum	1-4	RPG	4/04	88%	Pflichtkauf für alle Pokémon-Fans!
Polarexpress, Der	1	ACT	1/05	42%	Wenige witzige Einzelspielen bewahren den Zug vorm Entgleisen.
Pool Paradise *	1-2	SIM	6/04	77%	Hübsches, aber nicht ganz ausgefeiltes Fun-Billard.
Powerful Pro Baseball 9 *	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hart gestonnene Fans der Serie empfehlenswert.
Powerpuff Girls: Gurlenschenkurken	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, düster, brutal – und besser!
Pro Rally	1-2	RSP	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2/04	75%	Preis-Leistung eher mau, macht aber Spaß.
R: Racing Evolution	1-2	RSP	3/04	70%	Unaufrichtiges Rennspiel. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rainbow Six 3	1-2	STG	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 ist back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Red Faction 2	1-4	RPG	6/03	81%	Gutes, aber etwas kurzer Ego-Shooter.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil Zero	1	ADV	1/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Resident Evil	1	ADV	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.
Resident Evil 3 *	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuaufgaben können wir gut verzichten.
Resident Evil 4	1	ACT	2/05	97%	Wunderschöner Fantastik-Grandios! Dieser Spiel muss man haben!
Ribbit King	1-4	GSK	6/04	58%	Interessanter Ansatz mit ausgereinigtem Gesamtergebnis.
Road Kill *	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witzel Action!
Robotech: Battlery	1-2	ACT	5/03	76%	Gute Lizenz, seichtes Gameplay und viel Hektik.
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarke Boxspiel mit kleinen Kamen.
Rogue Ops	1	ACT	5/04	62%	Das Warten hat sich gelohnt. Die PAL-Nike ist einfach besser.
Samurai Jack: The Shadow of Aku	1	ACT	5/04	62%	Nicht überall wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	1/03	65%	Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Pharaos im Grab um.
Second Sight	1	RPG	6/04	85%	Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.
Sega Soccer Slam	1	ACT	5/04	70%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Serious Sam: The Next Encounter	1-4	ACT	4/04	70%	Brutale Brachialaction zum günstigen Preis.
Shinkisekai Evolutia *	1	RPG	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Shrek 2	1-4	ACT	5/04	79%	Gelungene und witzige Filmumsetzung.
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	"RULPS" + Tschuldigung... war irgendwas?
Simpsons: Hit & Run	1-2	RSP	1/03	77%	Für Fans des besten Witz, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons: Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
Sims brechen aus, Die	1-2	SIM	1/04	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Skies of Arcadia Legends	1	RPG	5/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Klammen.
Smashing Drive *	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesentäuschung! Ab in die Schrottprassel!
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleibfu-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	9/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.
Sonic Adventure DX Director's Cut	1-2	JNR	5/03	65%	Enttäuschende Umsetzung eines super Spiels.
Sonic Heroes	1-2	JNR	2/04	90%	Der beste 3D-Sonic, den es jemals gab!
Sonic Mega Collection	1-2	JNR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Soul Calibur 2	1-2	BEU	10/03	89%	Hochgradig geniales Klingenduell.

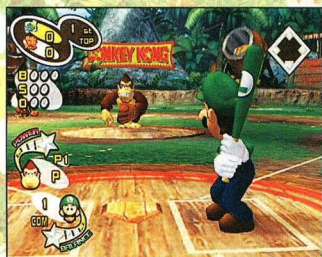
Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Spawn: Armageddon	1-2	ACT	2/04	65%	Ohne die Lizenz gäbe es das Spiel nicht mal.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgas Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kongs	1-2	RSP	8/03	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	2/04	64%	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.
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	3/04	64%	Liebe den Schwamm – oder hasse ihn!
Sponge Bob: Der Film	1	JNR	2/05	78%	Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!
Sponge Bob: Square Pants	1	JNR	5/03	57%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n'Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchgewachsen.
Spyro: A Hero's Tail	1	JNR	1/05	80%	Nettes Drachennärrchen 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.
Star Fox Assault	1-4	RPG	2/05	75%	Für Fans ein klares 'Ja', für alle anderen einen Blick wert.
Starsky & Hutch	1-2	RSP	12/03	70%	Für Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Bounty Hunter	1	RPG	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	RPG	1/03	80%	Lineare Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars: Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslingen.
Star Wars: Rogue Leader	1	RPG	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops *	1-2	SPS	5/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Street Racing Syndicate	1-2	RSP	2/05	72%	Akzeptabler Nightlife-Strassenracer im Windschatten von NFS2.
Summoner: A Goddess Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop *	1-2	CSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	CSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch spallig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	7/03	63%	Identisches Debüt des 'Man of Steel'.
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	CSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2	1-4	CSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	CSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultcharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	RPG	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prüfer!
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorrad-Rennen mit häufigen Frustmomenten.
Tak und die Macht des Juju	1	JNR	3/04	77%	Lustiges und buntes Jump'n'Run für Liebhaber.
Tak 2: Der Stab der Träume	1-2	JNR	2/05	78%	Die Nickeloode-Generation wird es lieben. Ältere Spieler sind unzufrieden.
Tales of Symphonia	1-4	RPG	1/05	88%	Anschmiegendes Pracht-RPG mit brachialem Kampfsystem.
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Müßiges Hüpfspiel – nur für Fans.
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Guter Hüpfert mit katastrophaler Technik.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1-2	ACT	4/04	61%	Ideenlos. Wiederbelebung eines Kultspiels.
Teenage Mutant Ninja Turtles: Battle Nexus 2	1-4	ACT	2/05	64%	Leider nur minimal besser als der Vorgänger.
Terminator 3: The Redemption	1-2	ACT	6/04	76%	Wer unbedingt ein T3-Spiel sucht, nehme dieses!
Tennis Worlds	1-4	CSK	11/02	63%	Die Umsetzung ging daneben.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	5/03	83%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profis.
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.
Tiger Woods PGA Tour 2005	1-4	SPS	6/04	88%	Noch ein Stück besser als die Vorgänger.
Time Splitters 2	1-4	RPG	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
Time Splitters: Future Perfect	1-4	RPG	5/03	82%	Soll ohne Ende und Wortgefächte mit Witz. Daumen hoch!
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ACT	5/03	58%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.
Tom Clancy's Ghost Recon 2	1	ACT	2/05	69%	1:1-Umsetzung der PlayStation-2-Version. Schade!
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	12/03	91%	Acht in funften Anlauf ein Überflieger.
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
Transworld Surf: Next Wave	1-4	SPS	5/03	79%	Kann einem THPS 4 nicht das Wasser reichen.
True Crime: Streets of LA	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	JNR	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
Ty der Tasmanische Tiger	1	JNR	1/03	63%	Für 15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
Ty 2: Die Bumerang-Gang	1-2	JNR	1/05	71%	Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.
UEFA Champions League 2004-2005	1-4	SPS	2/05	84%	Ein leicht verbessertes FIFA 2005 mit Vereinsmannschaften.
UFC Throwdown	1-2	RPG	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG *	1-4	SPS	11/03	71%	Nette Alternative zu 'ersten' Wrestling-Spielen.
Unglaublichen, Die	1	SPS	1/05	64%	Action-Hüpfert von der Stange mit Filmlinze und ohne Höhepunkte.
Universal Studios	1-2	CSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	3/04	68%	Ohne Abselts, dafür mit mauer Präsentation.
Urbz: The Sims in the City	1-2	RPG	1/05	88%	Citylife, wie es sein könnte. Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel.
Urbz	1	ACT	4/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Cooler 2D-Prüfer mit Raffinesse.
Viewtiful Joe 2	1	ACT	2/05	88%	Raider heißt jetzt Twix – sonst, anders sich nix.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolez.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	ADV	12/03	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario Ware Inc.: Mega Party Games	1-16	CSK	6/04	74%	Eine Enttäuschung greifen nach Möglichkeit zur GBA-Version.
Wario Ware: Inc.	1	JNR	8/03	85%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debut.
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Whirl Tour	1-2	ACT	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer	1-4	ACT	2/05	43%	Wer das hier lesen kann, ist schon zu alt.
Winning Eleven 6 FE *	1-4	SPS	5/03	81%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
World Racing	1-4	RSP	3/04	63%	Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.
Worms 3D	1-4	STG	11/03	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!
Worms Blast	1-2	CSK	10/02	71%	Ein Klasse Partyspiel.
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Crush Hour	1-5	ACT	5/03	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Day of Reckoning	1-4	SPS	6/04	83%	Für Nintendo-Wrestler allererste Wahl.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debut mit Patzen.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.
W-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XIII	1-4	RPG	12/03	92%	Ein rundherum toller Comic-Shooter!
XGRA	1-4	RSP	12/03	73%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men: Next Dimension	1	ACT	2/03	58%	Enttäuschender Serienauftakt in 3D.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	6/03	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
X-Men: Legends	1-4	ACT	1/05	82%	Guten Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI-Schwächen.
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom *	1	RPG	1/04	49%	Eine Enttäuschung, selbst für Fans.
Zelda: Collector's Edition	1	ADV	1/04	86%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.
Zelda Four Swords Adventures	1-4	ADV	9/05	90%	Geniales Multiplayer-Spiel, trotz (oder gerade wegen) des GBA-Zwangs!
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	2/03	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	CSK	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.

Handheldzeit: Marsch, Marsch ins Grüne!



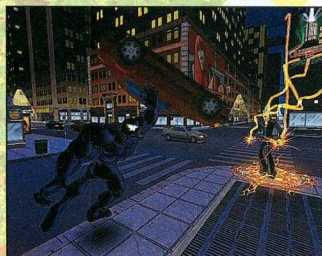
Mario Baseball

Nicht, dass uns in diesem Spiel etwas überraschen würde, aber wir rechnen schlicht mit einem super spaßigen Baseballspiel, das ganz in der Tradition von **Mario Tennis** und **Mario Kart** steht. Nach einem heißen und faulen Sommer genau das richtige, um in den Herbst zu starten.



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Die Eltern nerven? Spiel eine Runde **Hulk**. Das schafft Abkühlung. Hoffen wir zumindest, denn beim Test dürfte dem Hulk sicher auch heiss werden, denn er soll 150 verschiedene Bewegungen beherrschen. Das ist 'ne ganze Menge, also seid dabel.



Ultimate Spider-Man

Das sieht doch richtig nach **Spider-Man** aus. Dank einer speziellen 3D-Technologie wollen Treyarch ein **Spider-Man**-Spiel schaffen, das aussieht, als wären die Comics zum Leben erwacht. Neu ist: Ihr spielt auch einmal die böse Seite der Abenteuer. Na dann, Spidey, wir kommen.

Und sonst?

Möge der Sommer niemals enden! Lasst den GameCube mal im Haus und schnappt euch den GBA oder den DS. Gerade diese Systeme sind auch für einen schönen Herbst wie gemacht. Dass das auch so weiter geht, zeigen angepeilte DS-Tests wie **Lost in Blue** von Konami oder **Advance Wars Dual Strike**, die beide noch während der heißen Tage im Laden stehen sollen. Natürlich wird auch der GBA nicht zu kurz kommen. Auf dem Cube wird es außerdem richtig krachen: **Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown** soll sich ebenso zum Test melden wie Segas **Spartan: Total Warrior**. Dann mal los.

Die nächste Ausgabe liegt am **29.09.2005** 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)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Mareike Bußmann (MB)
Florian Seidel (FS)

Layout
Michael Fischer
Bettina Steinacker
E-Mail: grafk@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-Lizenzausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und im geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

für alle Handy's
mit Farb-Display

FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER



» 8 33 45 *

Einfach eine SMS mit
"AMD" und Best.-Nr.
an die 83345*
(Bestellbeispiel: AMD 52026)

(01 90)
8 66 28 31
(186 €/min.)

Oder bestelle direkt per Telefon:
(09 04) 59 99 98 (a.2 W/min.)
(09 00) 51 51 68 (a.16 €/min.)

50012	50022	50185	50158	50190	50013	50302
50486	50489	50166	50306	50002	50483	
50001	50155	50481	50470	50479	50501	50476
50170	50487	50226	50030	50477	50496	50187
50484	50490	50472	50230	50153	50498	
50134	50304	50471	50195	50493	50171	50018
50480	50007	50008	50120	50158	50103	
50478	50150	50182	50024	50031	50492	50500
50011	50152	50482	50466	50485	50181	
50497	50019	50180				

* 2,99 € / SMS (VPD Leistung
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2, SMS 5,98 €



MEGA-GEILE
DISPLAY-MOVIES

52004	52068	52040	52005	52026
52003	52041	52046	52009	
52066	52013	52070	52025	
52029	52031	52032	52019	
52024	52002	52012	52059	
52053	52010	52071	52001	
52017	52057	52037	52034	
52058	52011	52027		

KULT!

überfett!

Die beste Power für dein Handy!
WORLD.DE

... TOP-MOVIE ...



für dieses
Movie
sende AMD52014
an die 83345

mega auswahl!

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 Aplaas
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehrsirene
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehern

ping
sms
tones

- 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 DEINE
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende SMS mit
"AMD55000"
an die 83345*

LOGO-KILLER



Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

LOGO-KILLER

chatten,
flirten,
verlieben...
Sende SMS mit
"PARTY" an
die 84640



... SMS LIVE-CHAT ...

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN

31004	31048	31019	70564	69032	67500	70532
38502	31043	31027	40000	31019	31028	
38013	31008	31046	41544	38020	31038	
31015	31014	31011	61014	69033	61009	70551
42008	31025	42500				

Für Nokia, Ericsson, Alcatel,
Siemens und Sendo-Handy's

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

03/2005
August - September 2005

GAMES

100% NINTENDO

KILLER 7

Faszinierend,
verstörend, einzigartig!

KING KONG

Größes Kind auf
dem Baumstumpf!

MADAGASCAR

Aus dem Zoo in den Cube –
ein Überraschungs-Hit?

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Ein Traum wird wahr –
das beste Zelda aller Zeiten!

DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Alles über Disneys
großen Weihnachts-Hit!

Viva la Revolution!

- so stark ist sie wirklich
- das sind die Spiele
- Controller-Secrets enthält
- PLUS: PS3 und Xbox 360 – was kann die Konkurrenz?

FANTASTIC

Das Prügelspiel zum Kino-Blockbuster: Tolle Animationen,
coole Typen, fetter Sound – da wackelt die Wand!

