

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



04/2005
Oktober - Dezember 2005

GAMES

**100% NINTENDO
GCN NDS GBA**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Heiße Rennen und
die Cops im Nacken!

CRASH TAG TEAM RACING

Wirklich wahr:
So gut wie Mario Kart!

DANCING STAGE MARIO MIX

Test: Tänzchen mit
dem Klempner gefällig?

HARVEST MOON ANOTHER WONDERFUL LIFE

Die geniale Neuauflage
endlich im Test!

**NUR FÜR DEN CUBE
...und schon getestet:
GEIST
BATTALION WARS
MARIO SUPERSTAR BASEBALL**

SENSATION!

- Revolution-Controller enthüllt!
- Bewegungssensoren & Nunchaku!
- Erste Spiele angekündigt!
- Alle Details im Heft!



ULTIMATE SPIDER-MAN

... und alle anderen Spiele der großen Activision-Offensive ausführlich vorgestellt.

True Crime: New York City, Gun, X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse,
Tony Hawk's American Wasteland, Call of Duty: Big Red One und Shrek Super Slam!

Spieler schlafen in Stadien

'ÜBERRASCHT SIE DAS?!' So lautete die Retourkutsche der Stadion-Offiziellen letzte Nacht nach einer Reinigungsaktion in der Münchner Arena. Was einst nur Gerücht war, ist jetzt Fakt. Die Bundesliga holt offiziell zum Schlag aus gegen die ständig steigende Zahl an Spielern, die auf Trainingsgeländen und in Stadien quer durch das ganze Land nächtigen – sie

schlummern lieber im Gras oder hinter den Absperrungszäunen als nach Hause zu gehen. Vereinzelt Fälle haben sich schon überall breit gemacht, und letztes entdeckte man sogar ein ganzes Team, das sich im Wäscheraum eines Regionalligaklubs eingenistet hatte. „Dieses Verhalten ist einfach unakzeptabel für Profi-Athleten,“ schäumte ein Funktionär, als er zu dem

Thema befragt wurde. „Keine Ahnung, ob das eine neue Form von Therapie ist, oder Extremtraining oder schlicht und ergreifend geisteskrank. Die Spieler sollten nicht so am Trainingsgelände kleben, sie verbringen genug Zeit hier.“ Die Ursachen dieses relativ neuen Phänomens stehen noch nicht ganz fest. Natürlich könnte die Zunahme von Spielen und Fußball-Hysterie vor der

nahenden FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland 2006™ eine Rolle spielen; doch es gibt viele Berichte, dass die Spieler aus freien Stücken die Nacht auf dem Spielfeld verbringen und dass weder Übermüdung noch Überspielt-sein etwas mit diesem bizarren Verhalten zu tun habe. Bis jetzt ist dies allerdings von noch keinem Spieler bestätigt worden.

Podolski auf dem Weg zum Mars und zurück!

LETZTEN SAMSTAG SPIELTE PODOLSKI atemberaubende 565 Spiele für seinen Verein. Doch während die Fans angesichts der 780 Tore des Kölner Stürmers völlig aus dem Häuschen waren, zerbrachen sich die Weißkittel der Universität über etwas ganz anderes den Kopf. Laut Berechnungen von Prof. Uli Kurtenbach rannte Podolski pro Spiel durchschnittlich 384.403 km – das ist etwa so viel, als ob er zum Mars und zurück dribbeln würde! „Einfach unglaublich!“ kommentierte der weltweit angesehene Professor die Zahl. „Dieser junge Mann setzt

mehr Energie frei als jedes deutsche Kraftwerk. Wir müssen einfach herausfinden, was genau ihn zu so einem Super-Athleten macht.“ Obwohl Kurtenbach nur ungern von einem „Projekt Podolski“ sprach, enthüllte eine namentlich nicht genannte Quelle bei einem Geheimtreffen eben diese Pläne.

Totale Hingabe

„Biotechniker versuchen derzeit das Gen zu entwickeln, das verantwortlich für Podolskis Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen ist ...

Ihre Hoffnung ist, es zu reproduzieren und auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Vereine aus ganz Europa würden ein Vermögen für die Formel geben.

Angeblich wollen Wissenschaftler Podolski für vier Monate vom Platz nehmen, um ihn einer Reihe rigoroser Tests zu unterziehen. Die erbosten Kölner Fans konnte Podolski allerdings schnell beruhigen: „Ich bin Stürmer, kein Versuchskaninchen.“

KOSMISCHER FUSSBALL!

1) WENN SIE IN IHREN SPIELEN SO VIEL LAUFEN WIE PODOLSKI, KÖNNTEN SIE SCHON BALD DIE SCHWINDELERREGENDEN HÖHEN DES KOSMOS ERREICHEN.

IN EINER DURCHSCHNITTlichen FUSSBALL-SESSION LEGT PODOLSKI EINE STRECKE VON 380.000 KM UND MEHR ZURÜCK – UND DAS BEI BETRACHTLICHEM TEMPO.



DEINE VISION - IHRE MISSION!

NINTENDO DS

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

www.easports.de



20



Official FIFA Licensed Product

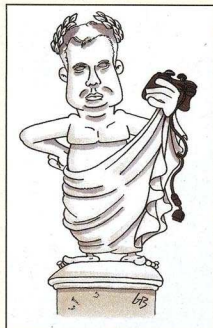
Editorial

Katze aus dem Sack

Lange Zeit war er das best gehütete Geheimnis unserer Branche. Und beinahe ebenso lange wurde Nintendo wegen dieser Geheimniskrämerei belächelt. Niemand wollte wirklich glauben, dass er unter strengstem Sicherheitsverschluss gehalten wurde, um der Konkurrenz das Abkupfern zu erschweren. "Quatsch", hieß es immer wieder, "Die sind noch nicht so weit." Oder gar: "Die haben nichts, was sie zeigen könnten. Gar nichts." Jetzt wurde er enthüllt, der "revolutionäre" Controller. Fix und fertig getestet auf TV, Plasma, LCD und Beamer. Mit den passenden Demos gleich zur Hand. Und all die Spötter und die Unken, sie verstummten.

Denn eins ist jetzt schon klar: Dieser Controller stellt tatsächlich eine Revolution dar. Gut, Nintendo war schon immer Vorreiter im Controllerdesign (siehe unseren Bericht auf Seite 6-7), aber diesmal ist es eben mehr als die eine, wenn auch Bahn brechende Verbesserung. Diesmal ist es ein ganz neues Konzept, ein völlig anderer Ansatz, Videospiele zu be'greifen. Da ist es nur Recht, dass Nintendo sein Patent "aggressiv schützen" will – auch, wenn es damit vielleicht doch nicht zur Rückeroberung der Marktführerschaft reicht, die Marketing Director Jim Merrick nicht mehr ausschließen will (natürlich will er das nicht, sonst wäre er auch verdammt schlecht in seinem Job). Aber wie sollen wir es deuten, wenn Nintendo im Zusammenhang mit Revolution plötzlich von weiteren "Assen im Ärmel" spricht? Und von spielbaren Versionen der NextGen-Titel auf der nächsten E3? Wirklich so schnell? Vielleicht doch in High Def? Wir schließen jedenfalls gar nichts mehr aus, freuen uns auf revolutionäre Zeiten und wünschen, bis es neue Infos gibt, viel Spaß mit dieser N-Games!

Euer
Martin Mirbach



GIRL3 von Seite 3



Mein Name:
Natasha Bedingfield
Meine Herkunft:
England
Mein Charakter:
ehrgeizig und musikalisch
Treffpunkt:
James Bond 007:
Liebesgrüße aus Moskau

Zu meiner Position:

Früher hat man mir oft erzählt, wie gut meine Stimme sei, aber das war mir nicht genug. Ich verbrachte jede freie Minute im Tonstudio eines Freundes, schrieb eigene Songs, schmiss nach zwei Jahren mein Studium – und hatte Glück. Dank der großen Unterstützung meines Labels "Phonogenic" landete meine Single "Single" auf Platz drei der Verkaufs- und auf Platz eins der Airplay-Charts. Jetzt finde ich es an der Zeit, zu neuen Ufern aufzubrechen. Der Auftritt als Tochter des britischen Premierministers in *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau* kommt mir da gerade recht. Und, hey, im Sechzigerjahre-Ambiente an der Seite von Sean Connery zu stehen, wann bekommt man dazu schon mal die Chance?

WEBSITES DES MONATS



www.klov.com

"Klov" steht für "Killer List Of Videogames". Vor allem lassen sich hier aber alle möglichen Arcade-Automaten finden, mit Bild, Tech-Specs, History und sogar Tipps zum Cheaten. Großartig!

www.everyvideogame.com

Haufenweise alte Videospiele als Java-Emulationen spielen – das macht Spaß! Gleichzeitig gibt es die Möglichkeit, sich in Ranglisten einzutragen und die Spiele zu bewerten. Ausprobieren!



Rubriken

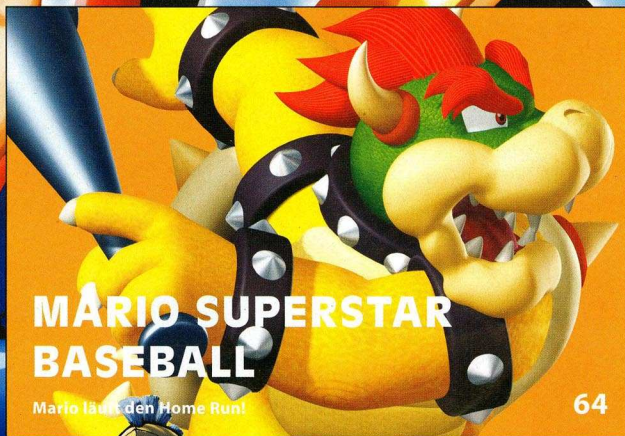
Abo-Angebot	86
Best Buy	88
Charts	36
Gamewatch DS	74
Gamewatch GCN	12
Impressum	90
Lesertests	83
Nachbestellseite	87
News	8
Posthütte	80
Vorschau	90
Wertungssystem	37



BATTALION WARS

Advance Wars für den GameCube – genauso genial?

62



MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Mario läuft den Home Run!

64

Feature

Game Heroes Die "Hall of Fame" der Videospielhelden!	14
--	----

Activision Offensive! Preview Special: Activision stürmt den GameCube!	20
--	----

Nintendo Revolution! Brandheiß von der Tokyo Game Show Nintendo enthüllt den Controller!	
--	--

Previews

Chibi Robo	35
Crash Tag Team Racing	28
Fire Emblem: Path of Radiance	32
Harry Potter und der Feuerkelch	33
James Bond 007	
Liebesgrüße aus Moskau	31
Mario Smash Football	32
Need for Speed: Most Wanted	30
Prince of Persia: Kindred Blades	26
Sims 2	32
Tak: Die große Juju-Jagd	33



SPARTAN Total Warrior

Die spinnen die Kaiser! Stoppt die Invasion!

42

GameCube-Tests

Battalion Wars	62
Dancing Stage Mario	52
Fantastic 4	67
FIFA 06	54
Geist	38
Harvest Moon: Another Wonderful Life	65
Hulk 2: Ultimate Destruction	68
Mario Superstar Baseball	64
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	66
NBA Live 06	69
NHL 06	69
Rainbow Six: Lockdown	56
Sonic Gems Collection	60
Spartan: Total Warrior	42
WWE: Day of Reckoning 2	58

DANCING STAGE MARIO MIX

Tanzen, bis die Füße qualmen! Mario macht's vor!

52

GEIST

Paranormaler Ego-Shooter, körperlos und hinterhältig!

38

HARVEST MOON Another Wonderful Life

Wenn der Hafer sticht: Noch mehr Ferien auf dem Bauernhof!

65

GBA-Tests

Animaniacs: Lights, Camera, Action	78
Dragon Ball Advanced Adventure	77
Fantastic 4	78
Fire Emblem: The Sacred Stones	76
Gunstar	78
Herbie: Fully Loaded	77
Zoo: Action Puzzle Game	77

DS Tests

Advance Wars: Dual Strike	72
Animaniacs: Lights, Camera, Action	73
Bomberman	72
Castlevania: Dawn of Sorrow	71
Mewos	71
Nintendogs	70
Space Invaders Revolution	73

Zubehör

Action Replay für den NDS und mehr!	84
-------------------------------------	----

NINTENDO REVOLUTION

Sensation auf der Tokyo Game Show: Der Controller ist enthüllt!

Was denn, eine Fernbedienung?" Gebt's zu, genau das war euer erster Gedanke, oder? Doch bevor ihr euch jetzt aus einem Controllerkabel einen Galgen knüpft, sei Entwarnung gegeben: So einfallslos ist Nintendo ja nun auch wieder nicht. Okay, das Teil ist lang und schmal und viereckig. Man hält es wie eine Fernbedienung, es sieht aus, wie eine Fernbedienung – aber es ist keine. Es ist mehr. Viel mehr. Es ist... tja, man muss es wohl so sagen: eine Revolution!

Join the Revolution!

Zunächst einmal ist es ein kabelloser Funkcontroller, wie schon vom Wavebird für den GameCube bekannt. Das Revolutionäre daran ist, dass hier zum Spielen kein Joystick bewegt wird, sondern der Controller selbst! Zwei kleine Sensoren werden links und rechts

nahe dem Fernseher platziert und registrieren die Bewegungen. Rennen, schießen, lenken, gleiten, springen – das alles wird mit Bewegungen des ganzen Controllers ausgeführt. Nintendo-Präsident Satoru Iwata drückt es folgendermaßen aus: "Alles wirkt absolut natürlich und real. Sobald ein Spieler den Controller in die Hand nimmt, wird ihm sofort klar, wie sehr dessen neue Möglichkeiten das Videospiel, so wie wir es heute kennen, verändern werden."

Wohl war, der Revolution-Controller ist anders als alles bisher Dagewesene! Die Einsatzmöglichkeiten kann man nur ansatzweise erahnen. Nehmt zum Beispiel ein *Resident Evil*, in dem ihr den Controller wie eine Taschen-

lampe umher schwenkt und im Spiel damit die Umgebung ausleuchtet. Oder ein Kampfspiel, in dem ihr den Controller wie ein Schwert benutzt. Stellt euch ein Spiel wie *Kuru Kuru Kururin* (GBA) mit diesem Controller vor – einfacher und intuitiver kann es kaum gehen. Oder eine ganz andere Möglichkeit: Haltet den Controller quer und ihr habt ein klassisches NES-Pad in der Hand, um damit die downloadbaren Klassiker zu zocken!

Elegante Formen und strahlendes Weiß:
Nintendos Revolution spricht die
iPod-Generation an.



Der vollständige Revolution-Controller im Einsatz. Am
Analogstick gibt es zwei weitere Tasten.





Neue Dimensionen

Diese "Fernbedienung" ist allerdings noch nicht alles. Am unteren Ende ist eine Schnittstelle, an die über ein kurzes Kabel ein Analogstick im "Nunchaku-Stil" (Zitat Iwata) angeschlossen werden kann. Das erweitert die Einsatzmöglichkeiten enorm. Zum Beispiel bei Ego-Shootern: Mit dem Analogstick bewegt ihr euch umher, mit der "Fernbedienung" (hey, da sollte sich Nintendo mal eine offizielle Bezeichnung einfallen lassen) haltet ihr buchstäblich eure Waffe in der Hand und steuert auf dem Bildschirm die Sichtbewegung. *Metroid Prime 3* ist bereits in Arbeit! Auf der Tokyo Game Show wurden mehrere einfache, grafisch sehr schlichte Demos gezeigt, wie die beiden Geräte zum Einsatz kommen. Neben besagtem *Kuru Kuru Kururin* und *Metroid Prime 3* war unter anderem auch ein Angelspiel zu sehen – wie das mit dem Controller funktioniert, sollte jedem sofort einleuchten. Eine weitere Demo spielte in einem *Super Mario Sunshine*-Areal, in dem der Spieler durch Controller-Bewegungen mit einem kleinen Flugzeug durch Ringe fliegt – Nintendofans werden da sofort an *Pilotwings* erinnert.

Wenn man den Faden weiterspinn, können einem aber auch ein paar Probleme in den Sinn kommen. Zum Beispiel bei der Dritthersteller-Unterstützung: Multiplattformspiele, die einfach 1:1 von der PlayStation 3 oder Xbox 360 übertragen werden, sind nicht mehr so ohne weiteres möglich. Einen echten Nintendofan sollte das aber keine schlaflosen Nächte bereiten: Die Vergangenheit hat gezeigt, dass die besten Ideen und Innovationen auch bei den Spielen immer noch von Nintendo selbst stammen. Die Revolution kann also kommen, jetzt wollen wir Spiele sehen! (SRÖ)

Controller-(R)Evolution

Nintendos Pionierarbeit und die Nachahmungen der Konkurrenz:

1. NES: Steuerkreuz links, zwei Buttons rechts. Die Geburtsstunde des Gamepads.
2. SNES: Nintendo erfand die Schultertasten. Sony übernahm die Idee und verdoppelte die Anzahl auf vier.
3. N64: Der N64-Controller machte den Analog-Stick zum Standard. Sony übernahm die Idee und verdoppelte die Anzahl auf zwei.
4. Nochmal N64: Das Rumble Pak sorgte für Vibrationen im Controller. Sony baute gleich zwei Vibrationsmotoren standardmäßig in jeden Controller ein ("Dual Shock").
5. GameCube: Der Wavebird ist der erste und bislang einzige "offizielle" Funkcontroller eines Konsolenherstellers. Funkcontroller gibt es auch für andere Systeme, allerdings keine von Sony oder Microsoft – die kommen erst mit der PS3 und Xbox 360.



Newsflash

4Kings [das Profi-Gamingteam hat seine Asia-Tour beendet und ist wieder sicher zu Hause]

Activision [hat für *Call of Duty 2* und *Call of Duty: Big Red One* sämtliche Schauspieler der Mini-Serie *Band of Brothers* eingestellt]

Activision (2) [erwartet mit dem Release der NextGen-Konsolen eine deutliche Preissenkung für Spiele der jetzigen Generation]

Advent Children [der "Final-Fantasy-VII-Film" hatte in Japan Premiere. Eigentlich als 20-minütiger Kurzfilm angelegt, lief der Streifen satte 100 Minuten. Yay!]

Alone in the Dark [die Film-DVD zum Spiel lehrt uns ab dem 02. November das Fürchten]

Armored Core [soll ebenfalls als Animationsfilm realisiert werden. Mech Fans werden sich freuen]

Capcom [arbeitet derzeit an einer neuen *Ghouls 'n' Ghosts*-Episode, die *Goku Makamura* heißen soll. Der Titel ist in 2D und scrollt wie die Klassiker horizontal]

Chris Deering [der Präsident von Sony Europe ist von seinem Amt zurückgetreten]

DFC Intelligence [die Marktanalysten versprechen dem asiatischen Online-Gamingmarkt (noch) einen unmittelbar bevorstehenden Boom]

Dragon Ball Z [Son Goku und die Gang kommt demnächst auch auf den DS]

Electronic Arts (1) [verabschiedete sich überraschend von Don Mattick, der nach 23 Jahren im Dienst eigentlich Larry Probst als CEO ablösen sollte]

Electronic Arts (2) [hat für *SSX On Tour 41* Soundtracks lizenziert. Unter anderem sind Bonobo, Diplo, Jurassic 5 und Iron Maiden mit dabei]

Foundation 9 [werden nur noch für Next Generation Konsolen entwickeln. Das unabhängige Entwicklerstudio arbeitet im Moment an einer Umsetzung des Filmklassikers *Dirty Harry*]

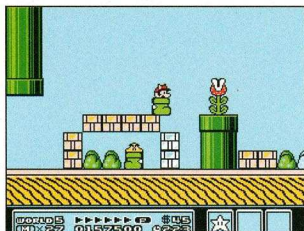
Game Factory [wird das Action-Adventure *Legend of the Dragon* unter anderem auch für den DS veröffentlichen]

Mario aufs Handy

BIZ

Nintendo wird Klingeltonanbieter

Bisher von dem Konsolenspezialisten noch komplett ignoriert, will Nintendo nun in den mittlerweile heiß umkämpften Mobile-Entertainment-Markt einsteigen. Ab dem 17. Oktober dieses Jahres wird Big.N in Japan neben einem Infoservice mit Nintendo-News auch Wallpapers und sogar Klingeltöne anbieten. Der monatliche Grundpreis des Abos inklusive Downloads und Infos soll laut japanischen Medien knappe 210 Yen (etwa 1,50 Euro) betragen. Echte Videospiele für Handys will Nintendo allerdings mit diesem Markteintritt noch nicht anbieten.



▲ Der NES-Klassiker *Super Mario Bros. 3* auf dem Java-Handy. Das wäre doch was!

Spiele für Revolution

REV

Entwicklung läuft auf Hochtouren

Nach der spektakulären Präsentation des Revolution-Controllers kündigte Nintendos Marketing Director Jim Merrick weitere Überraschungen an. "Wir haben noch einige Asse im Ärmel, die uns zusammen mit dem Controller wieder zum Marktführer machen könnten", so Merrick. Überhaupt seien Revolution-Spiele auf der Tokyo Game Show nur deshalb nicht gezeigt worden, weil sie vom Controller ablenkten. Auf der E3 2006 soll es sie aber geben, "und zwar spielbar, nicht bloß Videos!" Wetten, dass wir die Spiele sogar doch in HD spielen werden?



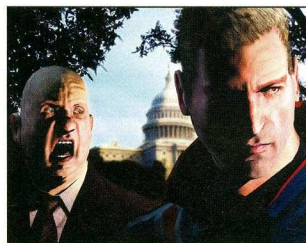
► Auch da sind wir sicher: Mario begleitet den Start der Revolution!

Sci-Fi-Thriller für Next Gen

REV

Frontier kündigt Revolution-Titel an

Die reine Grafikpower der neuen Konsolengeneration ist kein Grund, um das Gameplay in der hinteren Ecke zu parken. Zumindest nicht für die Softwareschmiede Frontier, die an dem Sci-Fi-Polthriller *The Outsider* bastelt. Das Spiel ist für alle Next Gen-Konsolen geplant und handelt von einem CIA-Agenten, der durch ein falsches Spiel seiner Regierung plötzlich zum Staatsfeind Nummer eins wird. Im Zentrum von *The Outsider* stehen eine völlig offene Storyline und ein Gameplay, das sich ganz eurem Spielstil anpasst. Dies sei in diesem Umfang überhaupt erst durch die Rechenleistung der neuen Konsolengeneration möglich, so Frontier.



▲ Das Grundkonzept ähnelt *Deus Ex* gewaltig. Wir sind sehr gespannt!

Der Kampf ist eröffnet!

BIZ

Xbox 360 erscheint am 02. Dezember!

Wie bereits berichtet, erscheint als erste Next Generation-Konsole die Xbox 360. Pünktlich zur Tokyo Game Show ließ Microsoft nun die Bombe platzen und gab die Release-daten bekannt: In Nordamerika erscheint die Konsole am 22. November, europäische Zocker dürfen am 02. Dezember die Läden stürmen und die Japaner werden am 10. Dezember ins neue Zeitalter katapultiert! Auch für Deutschland steht bereits das Preismodell: Die Xbox 360 samt HDTV-Kabel, Headset, Funk-Controller, 20GB-Festplatte und Fernbedienung plus Batterien gibt es für 399,- Euro, das Core-Paket mit Konsole und Kabel-Controller kostet 299,- Euro

► Ab dem 02. November kann dieses schicke Ding in deutschen Wohnzimmern stehen.

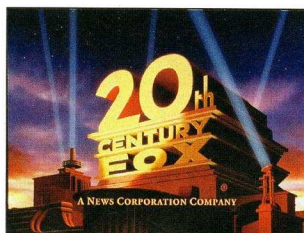


IGN von News Corp. geschluckt!

BIZ

650.000.000 Dollar? Holy Moly!

Die große Internet-Informationsplattform IGN wird zum Ende des Jahres von Rupert Murdochs Medienkonglomerat News Corp. übernommen. IGN ist seit langer Zeit eines der größten Portale, wenn es um Informationen zu Film, Lifestyle oder Videospielen geht, zu News Corp. gehören außerdem 20th Century Fox, die Times, Simon & Schuster und mehrere US-Pay-TV-Sender. Als Preis für die Übernahme wurden 650 Mio. Dollar genannt. Nächstes Akquisitionsziel für News Corp. könnte ein größerer Publisher sein, immer wieder genannt werden Electronic Arts und Activision.



▲ Sehen wir diesen Schriftzug bald auch unter dem IGN-Logo?

Spiele per Post

GCN

Games2Rent startet Onlineangebot

Eigentlich hat jede gut sortierte Videothek mittlerweile Spiele im Verleih, doch wie im DVD-Markt setzen nun auch Unternehmen auf die Bequemlichkeit des Kunden und bieten Spiele im Onlineverleih an. Auf www.games2rent.de haben Kunden mithilfe eines mehrstufigen Preissystems Zugriff auf Spiele aller Systeme. Das Abo startet bei 19,80 Euro im Monat und endet bei 34,80 Euro. Versandkosten sind jeweils inbegriffen. Die Titel dürfen dann beliebig lange ausliegen werden. Die Mitgliedschaft ist monatlich kündbar.



▲ Die Webseite www.games2rent.de bietet eine große Auswahl an Spielen zum Verleih.

Newsflash

Gizmondo [das Gerät soll Anfang 2006 neu gestaltet werden. Unter anderem soll ein größerer Bildschirm das Gizmondo im Handheld-Kundenkampf weiter an die Spitze bringen]

IDG Entertainment [prophezeit, dass sich über 45% aller Hardcore-Gamer eine Xbox 360 anschaffen werden]

KOEI [der japanische Entwickler hat nicht näher benannte Revolution-Spiele angekündigt]

Majesco [rutscht laut Geschäftsbericht brutal in die roten Zahlen ab]

Majesco (2) [hat eine eigene Fanartikelserie zu BloodRayne angekündigt]

Namco [will mit *Soul Calibur III* das erste Videospiel auf den Markt bringen, das einen 6.1-Ton besitzt]

P2P [trotz massiver Klagewellen gegen P2P-Betreiber und einzelne Filesharer war "Daten austausch" im Internet noch nie so beliebt wie heute. Die Gegenmaßnahmen der Industrie zeigen kaum Wirkung]

Peter Molyneux [von Lionhead hat die Möglichkeit nicht ausgeschlossen, die Simulation *Black & White 2* (PC) für Next Gen-Konsolen umzusetzen, auch, wenn natürlich noch die Steuerung angepasst werden müsste]

Phil Harrison [der Sony-Marketingstrategie nannte die Entscheidung Microsofts, zwei Versionen der Xbox 360 auf den Markt zu bringen, "nicht sehr schlau"]

Rick Seid [der Ex-Blizzard-Mitarbeiter steht nun auf der Gehaltsliste von Castaway Entertainment]

Sega (1) [wagt sich mit *Tenkabito* nun auch auf den Markt der Echtzeitstrategiespiele]

Sega (2) [hat sich mit THQ und Chunsoft zusammengetan und veröffentlicht deren Spiele in Japan]

Sega (3) [ist nicht mehr der festen Überzeugung, den Igel Shadow zum neuen Maskottchen zu machen. Sonic soll bis auf weiteres Firmengelb bleiben.]

Sega (4) [schließt sich zwecks gemeinsamer Spieleproduktion für die Next Gen-Konsolen mit Bizarre Creations zusammen]

Newsflash

Sega (5) [darf sich über das neuste Mitglied in seinem Firmenteam freuen: William Petro bringt über 20 Jahre Erfahrung in Sachen Produktentwicklung mit]

Sony (1) [verlagert die PSP-Produktion teilweise nach Taiwan, um die Kosten gering zu halten]

Sony (2) [plant entgegen allen Erwartungen keine Preissenkung der PlayStation 2, um die Marktposition gegenüber der Xbox 360 zu sichern]

Sony (3) [ruft die Netzteile der schwarzen PS2-Slimline der Modelle SCPH70002, 70003 und 70004 (gefertigt zwischen August und Dezember 2004) wegen Überhitzungsgefahr zurück]

Spark Unlimited [die Developer von *Call of Duty: Finest Hour* verklagen Activision auf 10 Millionen Dollar Schadensersatz. Der Grund sollen mehrfache Vertragsbrüche sein]

Take 2 [kündigte in einem Geschäftsbericht an, man wolle im nächsten Geschäftsjahr das GTA-Franchise in irgendeiner Form erweitern. Das nächste Geschäftsjahr endet bei Take 2 am 31. Oktober 2006]

Tecmo [will vielleicht doch für die PS3 entwickeln. Zuvor vertrat Tecmo Präsident Junji Nakamura noch die Meinung, Sonys Geheimhaltungspolitik könne zu nichts Gutem führen.]

Tetris [führt die Handy-Gamingcharts an. Kein Wunder, der Puzzle-Klassiker passt dank simpel, aber genialem Spielkonzept perfekt zum Taschentelefon]

Tiger Woods [gab bekannt, dass er am liebsten einmal im New Yorker Central Park Golf spielen würde. Nun ist der Park ein "geheimer" Kurs in *Tiger Woods PGA Tour 06*]

Vivendi Universal [hat dieses Jahr einen Gewinn von über einer Milliarde Euro erwirtschaftet]

Winning Eleven 9 [wird in Japan zum ersten Mal überhaupt auch koreanische Kreisligen enthalten.]

Xbox 360 [hat in Japan noch immer einen schweren Stand. Nach Unfragen des Marktforschungsinstitut Info Plant wollen sich lediglich 5,8 Prozent der japanischen Spieler die neue Xbox zulegen. Für die PlayStation 3 sprachen sich hingegen fast 74 Prozent aus]

Was Großes für den Kleinen

GBA

Final Fantasy 4 erscheint für den GBA

Zu dem Namen braucht man eigentlich nichts mehr sagen: *Final Fantasy*! Nun erscheint der vierte Teil der wohl berühmtesten RPG-Saga auch für den GBA. Am 12. Dezember ist es erst mal in den Vereinigten Staaten soweit. Neben dem klassischen Gameplay der zwölf bekannten Charaktere sowie den typischen, runden-basierten Strategiekämpfen hat Square Enix die GBA-Version noch mal von Grund auf überarbeitet, um die versprochenen 30 bis 40 Stunden reine Storyline-Spielzeit auch auf Nintendos kleinstem so angenehm wie möglich zu gestalten.



▲ Wir fordern mehr Bahamut!

Fossilien-Games für Fossil-Uhren

Asteroids am Handgelenk

Trenduhren-Hersteller Fossil hat sich mit Atari zusammengeschlossen, um ein paar ganz besondere Zeitmesser in die Regale zu stellen. Nicht nur sind die Uhren im schicken Retro-Design gehalten, das Thema besteht passend dazu noch aus den 80er-Arcade-Hits aus dem Hause Atari. Von *Asteroids* über *Breakout* bis hin zu *Centipede* könnt ihr euch ab Ende dieses Jahres in Fossil-Shops alles um die Handgelenke schnallen, was das Zockerherz begehrt. Das komplette Verzeichnis der erhältlichen "Spieluhren" ist leider noch nicht bekannt. Der Preis auch nicht.



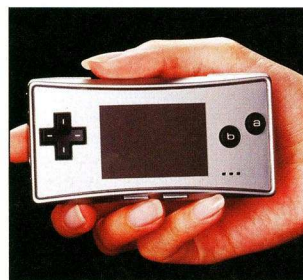
▲ Es schlägt wieder einmal die Stunde der Arcade-Klassiker.

Schrumpf-Gameboy in Japan

GBA

Game Boy Micro-Verkäufe in Japan "zufrieden stellend"

Seit dem 13. September liegt der Game Boy Micro in Japan in den Regalen. Die Elektronikhändler bezeichnen die Vorbestellungen und Verkäufe als "zufrieden stellend", wenn auch nicht ganz so gewaltig wie beim Andrang auf den GBA SP. In Japan wird der ganz kleine Handheld für 12.000 Yen (knapp 90 Euro) verkauft. Besonders beliebt sei die Famicom-Edition des Geräts. Nintendo hat sich das Ziel gesetzt, bis Ende 2005 mindestens vier Mio. Game Boy Micros weltweit verkauft zu haben. Verkaufsstart für Deutschland ist der 04.11.2005. Preis: 99 Euro.



▲ Ein wirklich Hand-liches Gerät, nicht wahr?

WEDER TOT
NOCH LEBENDIG.

© 2005 NINTENDO. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

NUR
PAL
60 FPS

www.nintendo.de



KÄMPFE OHNE KÖRPER!

Seit John Raini gezwungen wurde, an einem schrecklichen Experiment teilzunehmen, existiert er nur noch als körperlose Hülle. Als Geist startet er nun seinen Rachefeldzug gegen den Konzern, der seinem Körper die Seele entriß. Ergreife Macht und Kontrolle über Personen, Tiere und Objekte in diesem übernatürlichen Ego-Shooter, und finde heraus, was dir alle verschweigen wollen: die Wahrheit über das Grauen, das hinter dir liegt ...



NINTENDO
GAMECUBE

GEIST
Exklusiv für Nintendo GameCube

geist™

Ab 7. Oktober im Handel.

GAMEWATCH

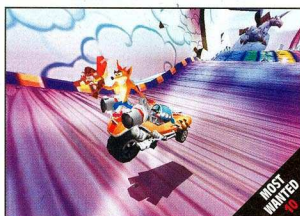
Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

American Chopper Full Throttle	Rennspiel	Activision	n.n.b.
Backyard Football	Sportspiel	Atari	2006
Battalion Wars	Strategie	Nintendo	Q4/2005
Baten Kaitos 2	Rollenspiel	Namco	n.n.b.
Bratz: Rock Angelz	Geschicklichkeit	THQ	2005
Chibi-Robo	Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Chicken Little	Jump'n'Run	Buena Vista	Q4/2005
D.I.C.E.	Action	Bandai	Q4/2005
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Adventures	Adventure	Midway	Q4/2005
Frogger: Ancient Shadow	Jump'n'Run	Konami	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 Goller	Sportspiel	Nintendo	n.n.b.
Mark Davis Pro Bass Challenge	Sportspiel	Natsume	2005
Mario Kart Arcade Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	2006
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Beat'em-Up	EA Games	13.10.2005
Midway Arcade Treasures 3	Action	Midway	Q4/2005
Mighty Beanz	Action	Majesco	n.n.b.
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collec.	Action	Namco	August 2005
Nicktoons Unite!	Jump'n'Run	THQ	n.n.b.
Nintendo Pennant Chase Baseball	Sportspiel	Nintendo	Q4/2005



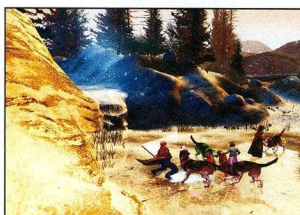
Call of Duty: Big Red One

Genre: EGO Vertrieb: Activision
Erhältlich: 17.11.2005 Tendenz:



Crash Tag Team Racing

Genre: RSP Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 25.11.2005 Tendenz:



Die Chroniken von Narnia

Genre: ACT Vertrieb: Buena Vista
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz:



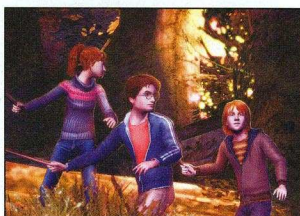
Fire Emblem: Path of Radiance

Genre: RPG Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 04.11.2005 Tendenz:



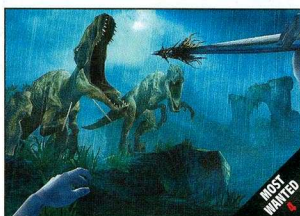
Gun

Genre: ACT Vertrieb: Activision
Erhältlich: 10.11.2005 Tendenz:



Harry Potter und der Feuerkelch

Genre: ACT Vertrieb: EA
Erhältlich: 10.11.2005 Tendenz:



King Kong

Genre: ACT Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: 15.11.2005 Tendenz:



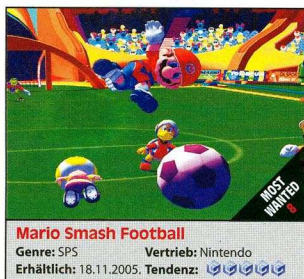
Liebesgrüße aus Moskau

Genre: ACT Vertrieb: EA
Erhältlich: 17.11.2005 Tendenz:



Mario Baseball

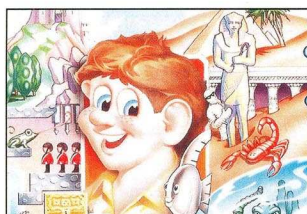
Genre: SP5 Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz:



One Piece: Grand Battle	Action	Bandai	n.n.b.
Pac-Man World 3	Geschicklichkeit	Namco	Q4/2005
Rampage: Total Destruction	Beat'em-Up	Midway	n.n.b.
Scooby-Doo! Unmasked	Jump'n'Run	THQ	2005
Shaun Palmer Pro Snowboarder 2	Sportspiel	Activision	n.n.b.
Shrek SuperSlam	Sportspiel	Activision	03.11.2005
Sin and Punishment	Actionspiel	Treasure	n.n.b.
Sonic Riders	Rennspiel	Sega	n.n.b.
SpongeBob and Friends: Unite	Action	THQ	n.n.b.
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	Action	THQ	Q4/2005
SSX On Tour	Sportspiel	EA Sports	27.10.2005
StarCraft: Ghost	Action	Blizzard	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Jump'n'Run	THQ	Februar 2006
Teen Titans	Action	Majesco	2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Action	Konami	Q4/2005
The Movies	Simulation	Activision	Q4/2005
The Sims 2	Simulation	EA	03.11.2005
True Crime: New York City	Action	Activision	24.11.2005
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Action	Ubisoft	Q4/2005
Ty the Tasmanian Tiger 3	Jump'n'Run	Activision/Value	Q4/2005
Ultimate Spider-Man	Action	Activision	13.10.2005
Viewtiful Joe VFX Battle	Action	Capcom	Q1/2006
World Series Poker	Geschicklichkeit	Activision	
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Action	Activision	20.11.2005
Zatch Bell	Action	Bandai	August 2005

HELDEN FÜR ZUHAUSE

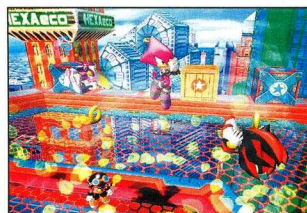
Irre Igel, pralle Britinnen, knuffige Drachen – für jeden Geschmack das richtige Videospiel-maskottchen!



Jaha! So fing das alles an, damals in den 80ern. Alex Kidd, das erste Sega-Maskottchen.



Und noch mal Alex Kidd, diesmal in seiner ganzen 8-Bit-Pracht. Copyright 1986!



Sega musste das Hardware-Business aufgeben. Schade für Sega, aber Glück für Nintendo-fans!

SONIC

Geburtsdatum:	23. Juni 1991
Entwickler:	Sonic Team
Premiere:	Sonic the Hedgehog (Mega Drive)
Aktuell:	Sonic Heroes, Sonic Gems Collection (GCN)
Interessen:	Jump'n'Runs, Ringesammlungen
Talente:	Speed, Speed, Speeeeeeeed
Erzfeind:	Dr. Robotnik (aka Dr. Eggman)

Zwar wurde Sonic eigentlich von Entwickler Naoto Ohshima Sonic erfunden, der Programmierer und Sonic Team-Chef Yuji Naka gilt aber wegen seiner unermüdlichen Arbeit an den Spielen als Vater des schnellsten Igels der Welt. Übrigens Yuji Naka war eben erst zu Besuch auf der Leipziger Games Convention, sah sich nebenan ein Igelgeschützzentrum des Naturschutzbundes Sachsen an und überreichte den Tierschützern einen Scheck über 1.500 Euro. Immerhin hätten "Diese Tiere sein Leben nachhaltig und positiv beeinflusst", so Naka.

Sucht euch einen schönen Platz neben dem roten Teppich, macht es euch bequem und packt die Kameras aus, wir erwarten in Kürze die Stars und Sternchen des Gaming-Zirkus! Denn mit dieser Ausgabe starten wir unseren Maskottchen-Zweiteiler, in dem wir eine ganze Parade an bekannten Gesichtern an euch vorbeischießen werden. Im ersten Teil, den ihr gerade zwischen den Fingern habt, gönnen wir uns das Aufgebot der wilden Helden und freischaffenden Hüpf- und Ballermeister, die ihre Karriere zwar nicht auf einem Nintendo-System begonnen haben, sie dafür aber auf dem Cube und seinen kleinen Brüdern mit Schmackes fortsetzen durften. Mario und seine big.N-Gang hocken derweil noch in der Stretch-Limo und werden pünktlich zu unserer nächsten Ausgabe eintreffen.

Italiener gegen Igel

Es begab sich einmal zu einer Zeit, in der manch ein Redakteur im Brästein-Dungeon noch mit seinen Milchzähnen zu kämpfen hatte, dass zwei Konsolenhersteller auszogen,

um die Gunst der jungen Kundschaft zu werben: Nintendo und Sega. Und es begab sich weiterhin, dass die beiden Könige über Bits und Bytes ihre Hoheitsgebiete in einen erbitterten Zweikampf stürzten, um das Territorium des Feindes für sich selbst einzunehmen. Die beiden Herrscher kamen zum selben Schluss: Ein Krieg braucht wahre Helden!

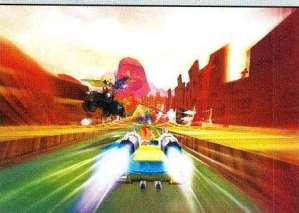
Es schlug die Geburtsstunde der Maskottchen. Nintendo hatte die Nase vorn: 1980 wandte sich der damalige Boss der jungen Spiele Schmiede, Hiroshi Yamauchi, an einen Softwareprogrammierer in seinem Team und gab ihm den Auftrag, ein Game zu basteln, das Nintendo an die Spitze der Elektronikunterhaltung pushen sollte. Dieser junge Designer, damals noch grün hinter den Ohren, sollte später als der Großmeister des Fingersports bekannt werden: Shigeru Miyamoto! Das ein Jahr später fertig gestellte Spiel hörte auf den Namen *Donkey Kong*, gefiel den Nintendo-Bossen überhaupt nicht, wurde aber bei den Testläufen in Japan vom Publikum bis zur Bewusstlosigkeit gezoxt. Und so erwies sich das Spiel um



Früher Marios Knallharter Rivale, muss Sonic nun Konkurrenz aus den eigenen Reihen fürchten...



...denn niemand anderes als Sonic-Ziehvater Yuji Naka hat Interesse an seinem Feind: Shadow.



Crash Tag Team Racing kommt rasant auf uns zu. Preview in dieser Ausgabe.



Rayman kann stolz auf seinen Dad sein: Michel Ancel arbeitet gerade an King Kong.

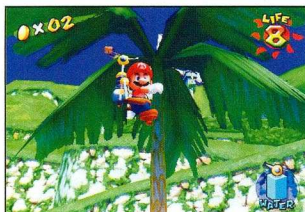


Yuji Naka hat offenbar ein Faible für Dinge jenseits der 300 Sachen.

SPYRO

Geburtsdatum:	9. September 1998
Entwickler:	Insomniac
Premiere:	Spyro the Dragon (PlayStation)
Aktuell:	Spyro: A Hero's Tail (GCN)
Interessen:	Jump'n'Runs, Geldsäcke
Talente:	Fliegen, Feuer spucken
Erzfeind:	Gnasty Gnorc

Klare Sache: Der niedliche Spyro passt perfekt zur Nintendo-Familie! In letzter Zeit legt sich der Drachling offenbar gern auf die faule Haut: Je neuer seine Games, desto mehr verlässt er sich auf seine JNR-Freunde wie Libelle Spax oder Känguru Sheila. Kinderspiele sind seine Abenteuer allerdings nicht. Vor allem Spyros Game Boy-Jump'n'Runs gelten als recht schwer!



Wird auch Mario irgendwann auch auf eine(r) Fremdkonsole hüpfen?



Lara gibt es für beinhardt Nintendo-Fans nur tragbar, zum Beispiel Tomb Raider: The Prophecy.



Crash Bandicoot bei seinem Karrierestart 1996. Vier weitere PSone-exklusive JNRs sollten folgen.



Klempner auf dem Kart, dicht gefolgt von...



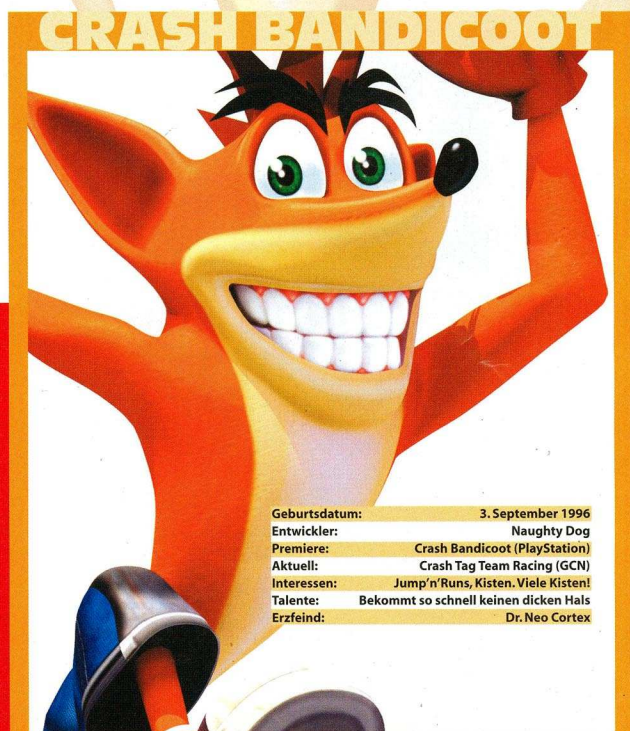
...Crash auf seinem eigenen Racer. Zufall? Wohl kaum!

die Rettung der vom Riesenaffen Donkey entführten Dame im Endeffekt doch noch als voller Erfolg. Zwar musste der damalige Nintendo-Anwalt Howard Lincoln (der spätere Chef des amerikanischen Nintendo-Zweigs) noch einen gewaltigen Rechtsstreit gegen die King Kong-Produzenten gewinnen, die so gar nicht über das "Ausborgen" ihres Namens erfreut waren, doch Mr. Yamauchi konnte dennoch jubeln: Sein Konzern hatte ein Maskottchen: Mario! Im Kampf gegen Donkey Kong war der schicke Italiener noch Zimmermann statt Klempner, hieß Jumpman statt Mario und die vom wilden Affen entführte Prinzessin hieß noch Pauline statt Peach. Doch Marios Erfolgsstory Mario ließ sich nicht mehr aufhalten: Er sollte zum bekanntesten Gaming-Maskottchen aller Zeiten werden.

Sega hatte also ordentlichen Brocken vor die Nase gesetzt bekommen. Wer würde sich diesem Duell stellen? Wer könnte den aufstrebenden Jump'n'Run-Gott aus dem Hause Nintendo überhaupt aufhalten? Vielleicht jemand aus demselben Genre? Wäre ein Versuch wert, dachten

sich die Sega-Bosse und ließen ihre Jungs 1986 Alex Kidd entwickeln. Seine Spring-und-Renn-Abenteuer spielten sich fast exakt wie die seines italienischen Rivalen, hatten aber ein paar Action-elemente mehr zu bieten. In Alex' allererstem Spiel, Alex Kidd in Miracle World, durfte z.B. mit einem Mini-Helikopter geflogen oder per Jetski durch Flüsse gebrettelt werden. Und obwohl die Games um den jungen Hüpfen technisch eigentlich klasse waren, konnte Alex sich einfach nicht etablieren. Ihm fehlte, was Mario reichlich hatte: Charisma. Sega musste sich eingestehen, dass ihr Champion die erste Runde verloren hatte. Alex ging 1990 per Knockout zu Boden.

Doch kaum, dass Mr. Kidd die Ringmatte geküsst hatte, marschierte schon ein neuer Sega-Boxer unter der Führung seines Coaches Naoto Ohshima in die Arena. Der neue Fighter hatte zwar dünne Ärmchen, aber seine Beinarbeit... göttlich, rasant, sauschnell! Und mit Ringen kannte sich der Kollege nun wirklich aus. Sonic the Hedgehog forderte Mario zu dem Kampf heraus, der einen Großteil der 90er-Jahre andauern sollte



Geburtsdatum: 3. September 1996
Entwickler: Naughty Dog
Premiere: Crash Bandicoot (PlayStation)
Aktuell: Crash Tag Team Racing (GCN)
Interessen: Jump'n'Runs, Kisten. Viele Kisten!
Talente: Bekommt so schnell keinen dicken Hals
Erzfeind: Dr. Neo Cortex

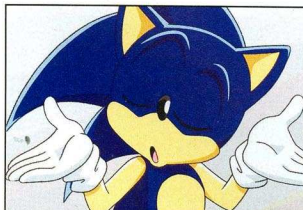
Hier haben wir das wohl offiziellste Maskottchen des Sony-Lagers – und somit Marios designierten Rivalen! Die Ähnlichkeiten mit unserem Chefklempner sind schon beeindruckend. Mario will seine Prinzessin retten. Crash seine Freundin. Mario fährt Kart, Crash tut dasselbe. Mario Party samt Minispiel-Marathon? Crash antwortet mit Crash Bash. Kopie oder Original? Die mitunter etwas nervige Diskussion hat sich mit dem Einstieg der Bandicoot-Games ins Nintendo-Lager glücklicherweise auf die angenehmste Art erledigt.

und wohl als DER Maskottchen-Fight überhaupt gelten muss. Denn Sonic konnte dem fieschen Klempner und seinen konsequent erstklassigen Games nicht nur persönlich, sondern auch spielerisch Paroli bieten. Das lag hauptsächlich am Chef des späteren Sonic Teams, dem Designer Yuji Naka. Doch auch außerhalb des Software-Zirkus entbrannte ein wilder Kampf zwischen Igel und Italiener. Comics, Merchandising, Puppen, Aufkleber, Songs, animierte Zeichentrickserien – das Duell explodierte an allen Ecken und Enden. Doch während Sonic mit seinem Mix aus Jump'n'Run und Tempo verbissen weiterkämpfte, meinte es das Schicksal nicht gut mit seinem Heimathafen: 2001, elf Jahre nach dem Einstand des Igels, musste sich Sega als Hardwareproduzent vom Markt zurückziehen. Das Ende der Dreamcast war gleichzeitig die Geburtsstunde eines neuen Sega. Diesmal allerdings als reiner Softwareentwickler. Ein großes Glück für uns, denn so konnte sich Sonic endlich zu Mario in die Nintendo-Ecke gesellen! Das Ergebnis kennen wir z.B. als *Sonic Heroes*. Danke, Sega!

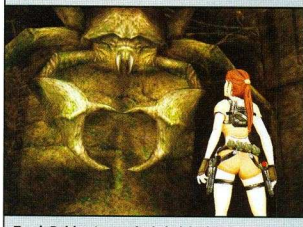
Klempner gegen heiße Teile

Sega verschwand also endgültig aus dem direkten Konkurrenzkampf mit Nintendo. Mario wollte sich schon aus dem Ring zurückziehen und es etwas ruhiger angehen lassen, als plötzlich Sony mit seiner PlayStation die Arena erweiterte und sich als neuer, weitaus stärkerer Gegner vor Nintendo aufbaute. Was fehlte, waren die richtigen Maskottchen...

Also versuchte Entwickler Eidos sein PSone-Glück auf einer ganz anderen Schiene als die Jungs bei Nintendo: Lasst Mario für die jungen Leute und gebt den "reiferen" Zockern was fürs Auge. Das war die Geburtsstunde von Lara Croft! Noch nie gab es einen schärferen Charakter in einem Spiel als die rassige Britin mit Traummaßen, heißen Waffen und viel zu knappen Klamotten. Das bei Videospielen noch frische Konzept "Sex sells" ging voll auf. Mittlerweile hat Lady Croft neun Jahre auf dem Buckel und geht mit *Tomb Raider: Legend* 2006 in ihr siebtes Spiel. Sie ist auch von all unseren Helden diejenige, die sich am konsequentesten an Nintendo-Konsolen herum-



Erfolgreiches Marketing: Die Anime-Serie *Sonic X* läuft auch hierzulande, z.B. auf Fox Kids.



Tomb Raider: Legend wird nicht für den Cube erscheinen. **Warum eigentlich nicht?**



Zehn Jahre Unterschied: Rayman bei seiner Premiere auf dem Atari Jaguar...



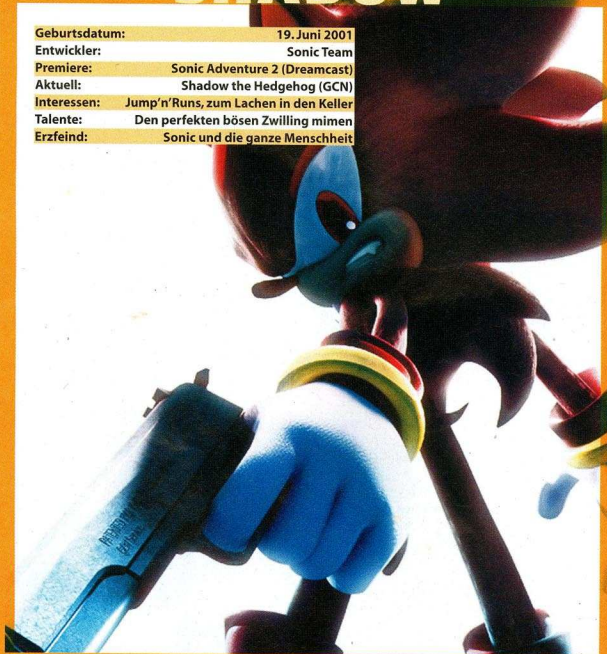
...und Jahre später in **Rayman Arena**.



Kurvenreiche Adventure-Helden hätten auch auf dem GCN eine Chance. Fragt **Samus Aran!**

SHADOW

Geburtsdatum: 19. Juni 2001
Entwickler: Sonic Team
Premiere: Sonic Adventure 2 (Dreamcast)
Aktuell: Shadow the Hedgehog (GCN)
Interessen: Jump'n'Runs, zum Lachen in den Keller
Talente: Den perfekten bösen Zwilling mimen
Erzfeind: Sonic und die ganze Menschheit



Shadow the Hedgehog ist das perfekte Beispiel dafür, wie sehr sich die Wünsche und Ansprüche können. Zu SNES-Zeiten noch fast undenkbar, durften Fingersportler 2001 auf dem Dreamcast nicht nur in Sonics Haut schlüpfen, sondern auch den bösen Part von Shadow und seinen Leuten übernehmen. Und nun bekommt der mürrische, verschwiegene Anti-Igel Ende November sogar sein eigenes Spiel verpasst. Selbst Sonic-Ziehvater Yuji Naka macht eine klare Aussage: "Wir wollen eine neue Zielgruppe ansprechen. Waffen- und Fahrzeugeinsatz sowie das düstere Spielflair passen nicht recht zu Sonic. Und da Shadow sich mittlerweile großer Beliebtheit erfreut, werden wir ihn als Hauptfigur einsetzen."

Polygonman

Zum Amtsantritt der PlayStation wollte Sony eigentlich mit dem Kollegen hier als Maskottchen gegen Mario und seine Crew antreten. Der Job ging dann glücklicherweise offiziell an Crash. Denn dem fehlte wenigstens nur der Hals, nicht gleich der ganze Körper.



Tja... da kann man nur noch
AtomROFL zu sagen...

gemogelt hat und lediglich zwei Ausflüge auf den GBC und GBA wagte. Ob man die Cube-Jünger möglicherweise für zu jung hält?

Das würde nämlich erklären, warum zwei andere ehemals reinrassige Sony-Maskottchen pünktlich zum Antritt des GCN parat standen, um auch Würfelspieler zu erfreuen. Die Rede ist von Spyro, dem knuffigen, kleinen, lila Drachen und seinem Genrekollegen Crash Bandicoot. Spyros erstes Spiel erschien 1998 exklusiv für die PlayStation. Entwickler Insomniac stellte den Feuer spuckenden Youngster gewissermaßen an die Seite von Crash, um dem schier übermächtigen Mario seine Jump'n'Run-Fans abzugreifen. Einen härteren Gegner hätte man dem Mini-Lindwurm gar nicht vorsetzen können, zumal das Duell auf Marios Hoheitsgebiet stattfand – immerhin war das damals revolutionäre 3D-JNR *Mario 64* schon über zwei Jahre auf dem Markt. Doch Spyro konnte sich behaupten. Seine Premiere gilt nach wie vor als eines der besten PlayStation-Games überhaupt und so verwundert es gar nicht, dass bis zum Ende der N64-Ära noch zwei weitere

PSone-exklusive Spiele folgten. Crash brachte es inklusive seines Debüts 1996 sogar noch auf satte fünf reine Sony-Games!

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex war 2002 schließlich das erste für den Cube erhältliche Spiel mit dem ehemaligen PSone-Protagonisten Crash. Er blieb nicht der einzige Sony-Held, der in Marios Hoheitsgebiet wilderte. Spyro schloss sich seinem Kollegen mit *Enter The Dragonfly* zwei Monate später an. Nun hatten auch eingefleischte Nintendofans die Gelegenheit, die beiden Ex-PlayStation-Maskottchen kennen zu lernen, auch, wenn *Enter the Dragonfly* unterm Strich ein bisschen enttäuschend ausfiel. Gut, Crash und Spyro sind ihrem Geburtsufer nicht treu geblieben. Aber böse sein kann ihnen dafür niemand! Immerhin haben sie uns zum Amtsantritt der PlayStation anno dazumal auch vor dem gaaaaaanz tiefen Griff ins Klo der Sony-Maskottchen bewahrt: Polygon Man! Sagt euch etwa der schwebende, lila Stachelkopf noch etwas, mit dem die PSX-Chefs bei ihrem Konsolenstart den Maskottchen-Fight aufnehmen wollten? Nein? Seid froh!

(BK)



Mario präsentiert uns seine *Mario Party*...



...Crash kontert mit dem Partyspiel *Crash Bash*!

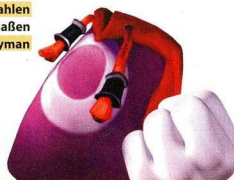


Nintendo hatte den klaren *Maskottchen-Zeitvorteil* vor Sega und Sony. Die zogen erst in den 90ern an.

RAYMAN



Geburtsdatum: 1. September 1995
Entwickler: Ubisoft
Premiere: Rayman (PlayStation, Jaguar, Saturn)
Aktuell: Rayman DS (NDS)
Interessen: Jump'n'Run, Augenstrahlen
Talente: Maxi Bewegungsfreiheit bei mini Gliedmaßen
Erzfeind: Dark Rayman

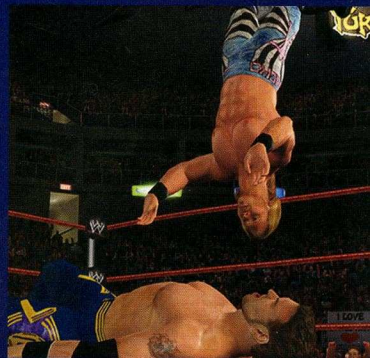
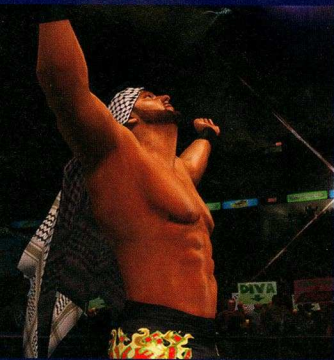


Gamedesigner Michel Ancel entwickelte vor zehn Jahren seinen charmannten und völlig unkonventionellen Rayman. Das Design seiner Figur hatte er bereits im Kopf, ebenso die Fähigkeit, ihn Energiestrahlen abfeuern zu lassen. Daher auch der Name "Ray"man. Nur einen Geschäftspartner für sein Spiel fand er nicht. Glücklicherweise war die Softwareschmiede Ubisoft gerade auf der Suche nach einem eigenen Maskottchen. Ancel und Ubisoft hatten sich gesucht und gefunden! Nachdem Rayman zunächst für Sony-Konsolen unterwegs war, erhielt *Rayman 2* (Nintendo 64) bereits in Ausgabe 11/1999 unseren begehrten Award.

UM DER CHAMPION ZU WERDEN MUSST DU ALLE SCHLAGEN.
TRAUE NIEMANDEM.

WWE DAY OF RECKONING 2

Diesmal wird der Weg zum Erfolg steiniger denn je zuvor,
denn Freund und Feind lassen sich nicht unterscheiden.
Traue niemandem....



© 2005 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. The names of all WWE programming, talent, images, likenesses and logos are the exclusive property of WWE.

GUN

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

**TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND**

ACTIVISION®

OFFENSIVE

Wusstet ihr, dass
Activision 1979 u.a. von
ehemaligen Atari-Leuten
gegründet wurde?

Frontbericht aus Kalifornien: Activision plant GameCube-Offensive!

In Santa Monica mag man Nintendo. Während andere Publisher einen schlechten Absatz ihrer Titel auf dem Würfel fürchten, veröffentlicht man bei Activision freudig Toptitel auf Mini-DVDs. Noch im diesem Jahr wird eine regelrechte Activision-Offensive auf dem GameCube zurollen. Ganz weit oben steht natürlich der Western-Shooter *Gun*.

GUN

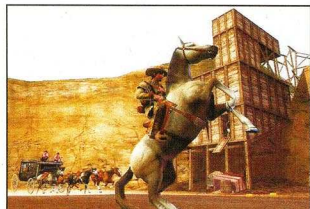
Wenn Colton White durch die staubigen Straßen von Dodge City reitet, riecht's nach Testosteron. An den Händen Schwielen vom Abzug der Winchester. Sein Atem stinkt nach Whiskey. Und der Inhalt seines Geldbeutels ist im Saloon bei den leichten Mädchen geblieben – ein echter Mann des Wilden Westens. Dabei hat es Colton wirklich nicht leicht gehabt. Randall Jahnson, der schon die Drehbücher zu Filmen wie *Die Maske des Zorro* schrieb, hat unserem Helden die Vita eines verwirrten Verlierers auf den Leib gedichtet. Im Intro des Spiels werden wir Zeuge, wie des Helden

vermeintlicher Dad ins Gras der weiten Prärie beißt und beicht, dass Colton bloß sein Stiefsohn ist. Die Suche nach dem Grund des Waisendaseins führt uns in den Saloon von Dodge City. Dort angekommen, zeigt das Spiel erstmal, wie knackig man heute Western-Games inszenieren kann. Ein bärtiger Cowboy beginnt zu pöbeln, wir ballern ihn und seine Rüpel in Zeitlupe und aus der Egoperspektive über den Haufen. Cool.

Mit dieser Aktion haben wir das Leben unserer Kontakt-Dirne beschützt. Die gibt uns neue Hinweise und ruckzuck verwandelt sich Coltons Suche in einen blutigen Rachfeldzug. Doch statt gleich dem linearen Plot nachzugaloppieren, gucken wir uns Dodge City ein bisschen genauer an. Durch die Straßen des Städtchens weht eine Brise GTA. Wir können viele Gebäude betreten, kleine Aufträge annehmen, ja sogar richtige Aufstände anzetteln und natürlich Pferde klauen. Ohne Hottehhü ist die Welt von *Gun* ziemlich anstrengend. Die Steppen, Prärien

und Canyons sind großzügig designt worden. Das Ganze funktioniert übrigens, dank einer cleveren Streaming-Technologie, ohne Ladezeiten.

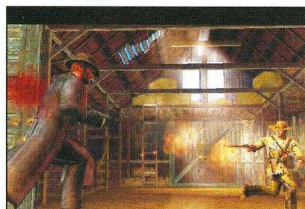
In den Weiten des Westens steht ihr bald vor diversen Entscheidungen. Die größte ist sicher, ob ihr für die Armee kämpfen wollt oder lieber für die Ideale der Indianer steht. Je nachdem, für welche der Parteien ihr euch entscheidet, entwickeln sich auch eure Aufträge. Als weißer Mann mit Kriegsbemalung schippert ihr beispielsweise über einen Fluss, um ein Fort einzunehmen. Mit Bogen und Tomahawk kämpft ihr euch dann durch Trupps von Blauröcken, jagt Pulverfässer hoch und skalpiert die Gegnerschaft. Auf Seiten der Armee und der Siedler gibt es Missionen, wie etwa die Verteidigung einer Eisenbahnbrücke gegen Indianer. Auf beiden Seiten gibt es Möglichkeiten, bestimmte Charakterwerte zu verbessern. Büffeljagd etwa fällt an der Art, wie ihr im Sattel sitzt oder wie zielsicher ihr seid. Ihr seht, *Gun* hat einiges mit euch vor.



Gun: HUUÜÜh, Pferd! Auftrag: Postkutsche beschützen. Wir könnten die aber auch ausrauben.



Gun: Neversoft hat sich bei der Steuerung ein Vorbild an den Zelda-Spielen genommen.



Gun: Dieser verdammte Hoodoo Brown, die Ratte ist zäh und schluckt eine Menge Blei.

ULTIMATE
SPIDER-MAN

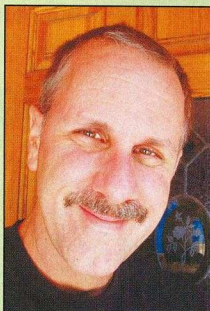
SHREK
SUPER SLAM

CALL OF DUTY 2
BIG RED ONE

X-MEN
LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

Gun: Im Gespräch mit Randall Jahnson

Seit den 80ern ist Jahnson ein gefragter Drehbuchautor. Mit uns sprach er über die Unterschiede zwischen Spiele- und Filmplot.



N-Games: Mister Jahnson, wo liegt der Unterschied, ein Drehbuch für ein Spiel oder einen Film zu schreiben?

R.J.: Das ist ein wenig, wie Apfel mit Birnen zu vergleichen. Beide Medien sind zwar Sklaven von Budget und Zeit, doch unabhängig davon gibt's große Unterschiede. In Spielen müssen wir die Geschichte meist in Zwischensequenzen komprimieren. Dann hat man wenige Minuten, um die Charakterentwicklung und auch die ganze Geschichte in bestimmte Bahnen zu lenken. In Filmen hat man quasi den gesamten Film Zeit. Gerade in Gun musste ich die ganzen Nebenmissionen berücksichtigen, die Coltons Entwicklung beeinflussen können.

N-Games: Wie viel Aufwand haben Sie betrieben, um eine Story wie für Gun auszuarbeiten?

R.J.: Weniger als gedacht. Ich warte auf Gun mein Leben lang. Mich haben schon immer die Geschichten meiner Großeltern fasziniert, die noch einigen der legendären Westernhelden persönlich begegneten. Geschichten über die Daltons, die Indianerkriege und Billy The Kid gehören seit Ewigkeiten zu meinen Lieblingsstoff.

N-Games: Wie kommt man auf all die Charaktere im Spiel?

R.J.: Nun, manche Personen sind geschichtlich belegte Charaktere. Hoodoo Brown etwa, der mit seiner Gang mal Las Vegas kontrollierte. Colton hingegen ist ein Fantasieprodukt. Neversoft und ich kamen darüber ein, dass der Held einen Lehrmeister haben sollte, der ihm all die Tricks beibrachte. Das sollte ein Typ sein, dem man einfach vertrauen kann. Eine Mischung aus Trapper, Indianer und Vaterfigur. Ned White klingt so. Als ich diesen Vorschlag mit samt seiner Optik Neversoft vorlegte, waren die Jungs gleich begeistert.

N-Games: Gibt's denn noch eine persönliche Geschichte, die während der Entwicklung passierte?

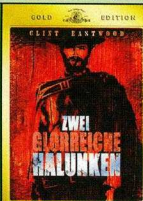
R.J.: Klar! Als ich zum ersten Gespräch zu Neversoft sollte, dachte ich mir, es wäre eine lustige Idee eine Colt-Replika aus dem Bürgerkrieg mitzunehmen. Ich wollte vor Ort zeigen, wie ernst ich die Sache nehme und wie viel mir die Zeit bedeutet. Doch kurz vorher dachte ich, am Ende rufen die noch ein SWAT-Team, weil sie mich für gefährlich halten. Also ließ ich sie zu Hause. Als ich ins Vorstellungsbüro kam, saßen meine drei Gastgeber dort und jeder von ihnen hatte die gleiche Replika in Händen und spielte damit rum. Da wusste ich, hier bin ich an der richtigen Adresse.

N-Games: Vielen Dank für das Gespräch!

Gun: Filmtipp

Zwei glorreiche Halunken (1966)

Sicher ein Meilenstein im Western-Genre: Sergio Leones Italo-Western *Zwei glorreiche Halunken*. Die Jagd nach einem Goldschatz, der in den Wirren des amerikanischen Bürgerkriegs verschwunden ist, wird durch Clint Eastwood, Eli Wallach und Lee Van Cleef zum Erlebnis. Nicht zuletzt Ennio Morricones Filmmusik machen den Film zum Kult.



SHREK SUPER SLAM

Sport statt Waffen gibt's beim dicken Oger. Und wer zu denen gehört, die sich die beiden *Shrek*-Filme am liebsten immer wieder ansehen würden, wird mit diesem Teil die volle Packung aufs Auge bekommen. Nicht nur, dass neben Shrek, seinen Freunden, seiner Angetrauten und dem gestiefelten Kater noch 15 weitere (Anti)Helden auf gierige Prügelgriffe warten, nein, auch die Locations der Arenen wurden von den Kinovorlagen inspiriert. Was aber nicht

bedeutet, dass ihr sie heile lassen müsst. Im Gegenteil. Während eure Gang sich gegenseitig mit allerlei witzigen Moves kollektiv die Grüte aus dem Kleinhirn drischt, dürft ihr alles an Levelaufbauten zerlegen, was euch irgendwie vor die Flossen kommt. Immerhin 16 dieser Arenen hat uns Activision gegönnt. Komplett mit einstürzenden Wänden, zerdeppbaren Fenstern und jeder Menge Tand, den ihr erst zu Schrott hauen und dann dem Gegner um die Ohren schmeißen könnt. In manchen dieser Gegenstände lassen sich dann und wann auch Zaubertänke und Items finden, die eurer Kampfkraft einen ordentlich Push verpassen können.

Wenn ihr bei euch zu Hause mehreren Konsolen ein treues Heim gegeben hat, wird euch der Inhalt unseres Previews eventuell bekannt vorkommen. Recht habt ihr: Das Teil ließe sich auch mit dem Namen *Super Smash Brothers: Shrek Edition* in die Regale packen. Und tatsächlich dürft ihr auch hier euer Können nicht nur in heftigen Duellen mit bis zu vier Spielern gleichzeitig unter Beweis stellen, sondern auch in etlichen Minigames und Einzelspielermodi die Märchenwelt wackeln lassen. *Smash Bros.* gehört auf dem GameCube, wie wir alle wissen, nach wie vor zu den besten Games überhaupt.

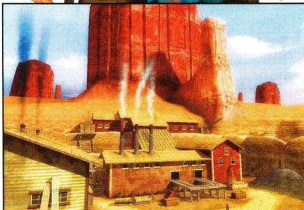
Wusstet ihr, dass Activision ihren Firmensitz im schönen Santa Monica/Kalifornien haben?

Statt auf Asian-American Nick Kang setzt man demnächst auf Afro-American Marcus Reed. Dessen Vorgeschichte ist zwar ähnlich klischeehaft wie die des Nick Kang, doch das soll nicht weiter stören. Immerhin soll sich *True Crime 2* gut spielen, und keine Preise für den Plot gewinnen. Wie dem auch sei, Reed, eigentlich ein beherzter HipHop-Gangster mit Baggypants und Dreadlocks, bekommt eines Tages das Angebot eines

Freundes, die Seiten zu wechseln. Ausschlaggebend ist für Marcus aber nicht die Moral, sondern der Schotter, der ihm dafür angeboten wird. Also trägt der Ex-Gangster fortan die goldene Marke

des NYPD. Wie sich Marcus ab diesem Zeitpunkt verhält, das bleibt eure Sache.

Ob gut oder böse, für die nötige Authentizität sorgt Bill Clarke, ein ehemaliger Officer des NYPD. Mit dieser bisher nur aus dem Militär-Shooter-Bereich bekannten Maßnahme, betritt Activision im Polizei-Gangster-Milieu Neuland. Damit dürfte auch klar sein, dass man konsequent auf übernatürliche Storyeinflüsse verzichten will. Kämpfe doch Nick Kang in Los Angeles in der letzten Hälfte des Spiels gegen ganz und gar nicht menschliche Kontrahenten. Doch all die Regeln eines Cops gelten für euch und Marcus natürlich nur, wenn ihr euch dafür entscheidet, als korrekter Polizist zu handeln. Die Alternative ist die rüde Art. Informationen werden an Ort und



Gun: Die Szenerie in Gun ist extrem stimmig. Man fühlt sich ein bisschen wie Clint Eastwood.



Shrek: Die Performance ist nicht zu Ende, bevor die fette Lady singt.



X-Men: Um im Spiel erfolgreich zu sein, müsst ihr eine Allianz mit Magnetos Truppe eingehen.

GUN

Vertrieb: Activision
Hersteller: Neversoft
Internet: www.activision.de
Genre: ACT
Erhältlich: 10.11.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Neversoft zieht schneller und streckt die Konkurrenz nieder.

TENDENZ



SHREK SUPER SLAM

Vertrieb: Activision
Hersteller: Shaba Games
Internet: www.activision.de
Genre: BEU
Erhältlich: Q3/2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Macht vor allem mit vier Spielern richtig Laune!

TENDENZ



X-MEN LEGENDS Rise of Apocalypse

Vertrieb: Activision
Hersteller: Raven Software
Internet: www.activision.de
Genre: RPG
Erhältlich: 20.10.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Gelungener Action-RPG-Mix, der durch Atmosphäre besticht.

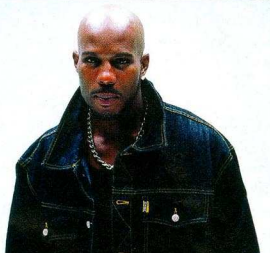
TENDENZ



True Crime:

Fat Joe in New York?

Wer *True Crime: Street of L.A.* durchgespielt hat, dem wird sicher noch der Auftritt von Snoop Dogg als Bonuscharakter in Erinnerung sein. Es ist anzunehmen, dass diese Sache in *True Crime: New York* ähnlich gehandhabt wird. Bloß ist die Frage wer von der Eastcoast-Crew das Zeug hat, einen solchen Auftritt zu bekommen. Klar, 50 Cent wäre ein Kandidat, doch der bekommt von Vivendi derzeit sein eigenes Spiel auf den zerschossenen Leib programmiert. Eine nicht unbeträchtliche Zahl prominenter Rapper New Yorks verweilt außerdem im Knast. Puffy ist für eine solche Sache wohl zu weich. Es muss eine harte Ratte sein. Unsere Tipps wären Fat Joe oder DMX. Wer es letztlich wird? Nun, wird sind sehr gespannt.



Könnte ordentlich in **New York** aufräumen:
DMX.

Stelle aus den Klienten rausgeprügelt, illegale Autorennen gefahren und die dort gewonnene Kohle auf dem Schwarzmarkt für dicke Knarren verbraten. Eine solche dabei zu haben, ist nie verkehrt. Man fühlt sich einfach sicherer, vor allem in Gegenden wie Harlem, Manhattan und China Town. Letzteres ist übrigens eine ideale Anlaufstelle, um die begehrten Techniken asiatischer Kampfstile zu erlernen. Immerhin geht auch mal dem besten Cop die Munition aus. Übrigens: Wer im Verkehr von New York stecken bleibt, kann nun auch auf ein Motorrad umsteigen.

Den wohl größten Fortschritt erzielte Luxoflux im Detailgrad der neuen Stadt. Was wir bisher vom virtuellen New York sehen konnten, war wunderbar. Der Time Square, zum Beispiel, sieht sehr realistisch aus. Es fehlen natürlich noch die vielen Menschen in der Stadt, doch solche Leistungen wird wohl erst die übernächste Hardwaregeneration vollbringen können. Mit *True Crime: New York City* will man dem GamerCube noch mal richtig in den Hintern treten, und der Fußabdruck ist schon deutlich zu sehen.

X-MEN LEGENDS: Rise of Apocalypse

Einem ganz anderen Subjekt müssen die *X-Men* in ihrem zweiten Action-Spiel in den Allerwertesten treten. Es hört auf die Bezeichnung *Apocalypse* und provoziert sogar eine Allianz zwischen den *X-Men* und der Bruderschaft. Das macht zusammen 16 spielbare

Charaktere aus der *X-Men*-Welt. Wer den Vorgänger *X-Men Legends* gedaddelt hat, weiß, dass Raven Software es durchaus drauf hat, ein ansprechendes Abenteuer für die Mutantenbande zu programmieren. Die erste Überraschung zeigt sich dabei im Design. Die Figuren wuseln im Cel-Shading-Outfit über den Schirm. Wer keine akute "Celda-Phobie" entwickelt hat, wird sich aufgrund der Comic-Thematik sicher mit diesem Stil anfreunden können, denn spielerisch knüpft *Rise of Apocalypse* nahtlos an den Vorgänger an. Jeder Mutant hat individuelle Kräfte, die durch die Aufwertung allgemeiner Attribute wie Körper, Nahkampf, Energie und Geschwindigkeit verbessert werden können.

X-Men Legends: Rise of Apocalypse ist zwar ein Action-Rollenspiel, doch den Gelegenheitsspieler vergisst man dabei nicht. Sämtliche Punkteverteilungen und Zuweisungen neu gefundener Gegenstände kann man vom Programm automatisch ausführen lassen. Das Herz

für Mehrspieler pocht ebenfalls laut: Einsätze der *X-Men* werden grundsätzlich im Quartett bestritten. Die können entweder mithilfe der KI unter-

nommen werden, oder eben mit drei menschlichen Mitspielern. Optisch wird die schöne Grafik noch durch die Auswahl grundverschiedener Spielumgebungen unterstützt. Mal fetzt ihr euch

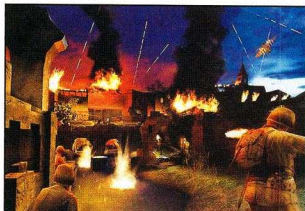
Wusstet ihr, dass Activision
zunächst nur für das Atari 2600
veröffentlichte? Anfang der 80er stieg
man auch ins Computerspiele-
geschäft ein.



True Crime: Solch filigrane Aktionen müssen geübt werden, sonst hat NY bald einen Cop weniger.



Spider-Man: Einsatz für die Spinne vor malerischen Hintergrund. Der Abschaum verlässt die Löcher.



Call of Duty: Brennende Häuser und feuernde Flag schaffen eine dichte Atmosphäre im Spiel.

TRUE CRIME New York City

Vertrieb: Activision
Hersteller: Luxoflux
Internet: www.activision.de
Genre: ACT
Erhältlich: 24.11.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Charakterwechsel und eine größere Stadt: Das wird ein dicker Fisch.

TENDENZ



ULTIMATE SPIDER-MAN

Vertrieb: Activision
Hersteller: Treyarch
Internet: www.ultimatespiderman.com
Genre: ACT
Erhältlich: 13.10.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Neuer Spider-Man mit interessanten Optionen.

TENDENZ



CALL OF DUTY Big Red One

Vertrieb: Activision
Hersteller: Treyarch
Internet: www.activision.de
Genre: EGO
Erhältlich: 17.11.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Unglaublich aufreißendes Kriegsspiel. Altbacken, aber actionreich!

TENDENZ



mit den Apokalyptischen Reitern in High-Tech-Laboren, ein anderes Mal in der ägyptischen Wüste. Auch die bisherige Synchronisation stimmt uns freudig. Und spätestens wenn die *X-Men* toll gerendert in den Zwischensequenzen auftreten, geht dem Fan das Herz auf. Wir können also schon jetzt sagen, dass *Rise of Apocalypse* dem Vorgänger mindestens ebenbürtig wird.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Auch Superheld *Spider-Man* hat auf der Konsole einen Ruf zu verlieren. Gelten Filmversionen zu *Spider-Man* und *Spider-Man 2* doch als leuchtende Beispiele für gute Filmumsetzungen. Mit *Ultimate Spider-Man*, der sogenannten modernen Version der schon in den 60er Jahren erdachten Reihe, hat man bei Activision viel vor. Für die Konsolenversionen arbeiten die beiden namhaften Studios Treyarch und Vi-

Wusstet ihr, dass der wahnsinnige Erfolg der Tony Hawk-Reihe die Activision-Aktie zum Kaufkipp in renommierten Anlageblättern machte?

Tony Hawk:

Activisions Trumpfkarte

Natürlich ist auch Meister Hawk mit seinem neuen Spiel auf dem GameCube vertreten. Inhaltlich hält man sich mit Informationen noch arg zurück. Ihr sollt aber in einem riesigen Los Angeles der 80er Jahre skaten dürfen. Inklusive Tattoo-Shop, Fast Food-Restaurants und Skateshops – man ist es ja schon fast überdrüssig zu sagen, doch es soll eben ähnlich aufgebaut sein, wie GTA.



Skaten wie damals, als Rollbrettern noch echter Punkrock war

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Vertrieb: Activision
Hersteller: Neversoft
Internet: www.activision.de
Genre: SPS
Erhältlich: 27.10.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Klasse, Skaten im GTA-Stil!

TENDENZ



carious Visions Hand in Hand. Heraus kam bisher ein beeindruckend aussehendes Stück Software, das wie der neueste *X-Men*-Teil auf die Comic-nahe Cel-Shading-Technologie setzt.

Inhaltlich wurde die Sache etwas verändert, denn *Ultimate Spider-Man* basiert auf den gleichnamigen Comics, die von Brian Michaels und Mark Bagley erfunden wurden. Um die Veränderungen zu verdeutlichen, sei an dieser Stelle gesagt, dass Peter Parker nun den modisch-hippen Beruf des Webdesigners ausübt. Doch das neue Spiel ist nicht nur auf die Spinne fokussiert. In *Ultimate Spider-Man* könnt ihr erstmals die

Kontrolle eines Bösewichtes übernehmen. Namentlich ist das Kraftprotz Venom, mit dem ihr durch die Straßen New Yorks randaliert. So kommt es zu unterschiedlichen Spieltechniken, die in einem Lizenzspiel äußerst erfrischend wirken.

Beeindruckender ist jedoch die Atmosphäre, die hauptsächlich durch die passende Optik erzeugt wird. Wer *Ultimate Spider-Man* spielt, kann ruhig das Comic daneben legen und sich überzeugen, dass das, was auf dem TV abläuft, aussieht wie bewegte Bilder aus dem Heft. Einen nicht ganz unerheblichen Beitrag leisten dazu die simultanen Kameraeinstellungen, die das Geschehen so darstellen, wie es auch der Comic zeigen würde. Deshalb raten wir euch tief in euch zu gehen: Seid ihr gut oder seid ihr böse?

CALL OF DUTY: Big Red One

Habt ihr bei *Spider-Man* noch die Wahl, fällt diese bei Treyarchs Pflichtenruf weg: Es geht

Wusstet ihr, dass Activision einige Firmen, wie Take Us! Marketing & Consulting GmbH, Combined Distribution, Limited, NBG EDV Handels & Verlag GmbH, CD Contact Data, Raven Software und Head Games besitzt?

immer gegen die Deutschen. Und die sind böse. Auch wenn die Fronten des Zweiten Weltkriegs virtuell schon unzählige Male umgepflegt wurden,

so schafft es Treyarch erneut, das Schlachtengetümmel zu intensivieren. Der Fokus liegt auf einer legendären US-Einheit. Jene, die eine große, rote Eins auf den Ärmeln trägt. Die bedeutet, dass diese Männer immer dort zuerst waren, wo es vom Feind was auf die Nuss gab. Deshalb verzichtet dieses *Call of Duty* auf die sonst typischen Wechsel zwischen Amerikanern, Engländern und Sowjets. Besonders stolz ist man bei Treyarch auf eine Mission kurz nach der Landung in der Normandie. Dabei bekommt ihr den Auftrag, das Zentrum einer normannischen Stadt gegen zwei deutsche Divisionen zu halten. Da rauscht auch schon ein abgeschossener Stuka wenige Meter neben euch runter. Die nun folgende, spielbare Sequenz ist ein audiovisuelles Spektakel, das dem GameCube mal so richtig Dampf macht, ohne gleich eine Diashow zu produzieren. Mit hunderten Kameraden stürmt ihr unter hohen Verlusten in die Stadt und liefert euch minutenlange Gefechte mit deutschen Truppen in der völlig zerstörten Umgebung. Panzer müssen gesprengt, Scharfschützen unschädlich gemacht und Stellungen gehalten werden.

Allerdings wird *Big Red One*, bis auf die enorme Actiondichte, ein typisches Kriegsspiel werden. Aufgelockert werden die Einsätze der Infanterie durch Abschnitte, in denen ihr euch an Bord einer B 52 befindet und angreifende deutsche Jäger abschießen müsst. Dabei lauft ihr durch die fliegende Festung, von einem MG zum anderen. Sicher nicht die Spielerevolution aber ein Schmankerl für die Dolby-Anlage. (BS/BK)



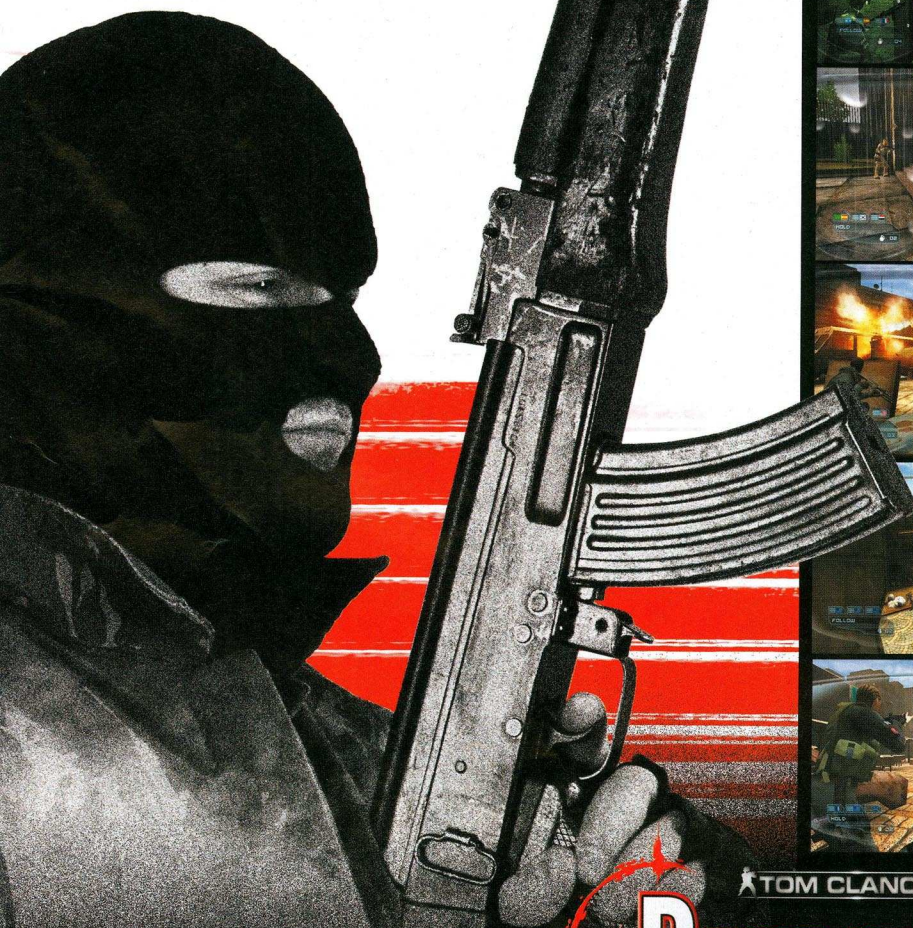
Call of Duty: Eine Kombination aus Panzern und Infanterie bringt euch Dutzend Meter Raumgewinn.

KEINE GNADE

KEINE VERHANDLUNGEN MIT TERRORISTEN

DU BIST EIN MITGLIED DER WELTWEIT BESTEN ANTI-TERROR-EINHEIT.
DU HAST DIE ENTSCLOSSENHEIT UND DIE TECHNOLOGIE, UM DEINE
MISSION ONLINE ODER OFFLINE ZU ERFÜLLEN.
DIE AKTUELLSTEN KOMMANDO-OPTIONEN, SPLIT-SCREEN-MODI,
DAS NEUESTE EQUIPMENT UND DIE NEUESTEN SPRENGSTOFFE STEHEN DIR
IN DER BIS HEUTE REALISTISCHSTEN KONFRONTATION ZUR VERFÜGUNG.

LOCKDOWN STARTET SEPTEMBER 2005



www.rainbowsixgame.com



TOM CLANCY'S

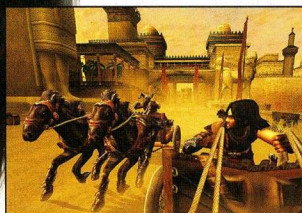
RAINBOW SIX LOCKDOWN™

© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UBI
SOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBI SOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBI SOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT, COMPANY, PLAYSTATION AND THE
REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TM, © AND NINTENDO GAMECUBE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. MICROSOFT, XBOX AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER
REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR IN OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.

PRINCE OF PERSIA

Kindred Blades

Des Prinzen letzte Schlacht – eine weitere Geschichte aus 1001 Nacht



Ein Blick nach hinten genügte dem Prinzen und er wusste, was zu tun war.

GCN



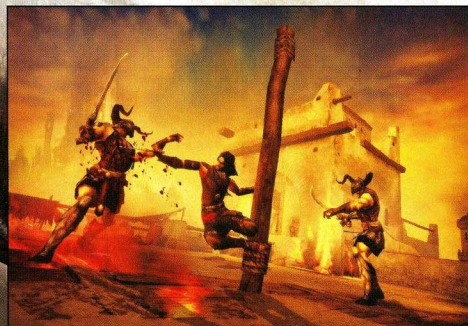
Wehe, wenn der **Dunkle Prinz** losgelassen: Er tötete alles, was sich ihm in den Weg stellte.

Kommt näher, nehmt Platz und lasst euch das dritte Abenteuer eines mutigen, aber namenlosen babylonischen Prinzen erzählen. Dort, wo heute amerikanische Kampfpanser stehen, hat sich einst noch Schrecklicheres zugetragen. Viele Dekaden ist es her, dass unser Held vom Vorhaben zurückkehrte, seines Vaters Königreich und sein eigenes Leben zu retten. Voll der Freunde, die Geliebten wieder zu sehen, zog der tapfere Perser in Babylon ein. Was ihn hier erwartete war nicht Ehre und Ruhm, sondern ein garstiger

Empfang durch die Truppen seines Vaters. Etwas musste dem einst so besonnenen Herrscher den Geist verdorben haben. Einzig Kaileena, des Prinzen Geliebte, war bei klarem Verstand und verhalf unserem Helden zur Flucht. Sie selbst ließ dabei ihr Leben. Die Geschehnisse im königlichen Palast schworen zu allem Unheil nochmals den Sand der Zeit herauf und Babylon war dem Ende nahe. Hunderte üble Krieger und Monster überschwemmten die Stadt mit Elend und Barbarei.



Der Prinz war ein **schneller Läufer**, der jeder Gefahr davonrennen konnte – wenn er wollte.



Mit seinen **Krummsäbel** durchschlug er nahezu jede Rüstung seiner Gegner.

Achtet auf eure Schritte

Eine wichtige Entwicklung in unserer Geschichte hat man euch sicher noch nicht erzählt. Der Prinz und seine Begleiterin mussten blutige Fallen überwinden, die die Feinde in der ganzen Stadt verteilten:



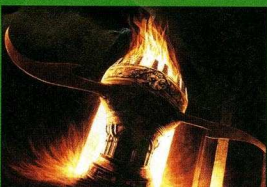
Rammböcke wie diese konnten ganze Armeen zerschmettern...



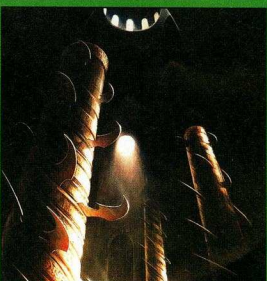
Diese **Walzen** spießten auch gepanzerte Männer in wenigen Augenblicken auf...



Wer nicht Acht gab, lag schneller in seinem **eigenen Blut**, als ihm lieb sein konnte...



Konstruktionen wie diese, ließen die Köpfe unzähliger Krieger in den Staub rollen...



Wer durch solche **Folterkammern** laufen wollte, musste beweglich sein wie unser Prinz...

Der Dunkle Prinz

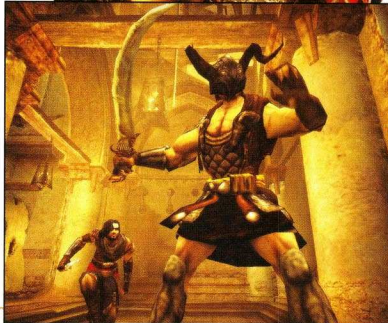
Es war nun an dem Prinzen herauszufinden, wer der Urheber des Übels war. Zuvor wurde er noch vom purem Bösen heimgesucht, was all seine schlechten Eigenschaften in einer Person vereinte: Der Held trug fortan einen "Dunklen Prinzen" in sich. Dieser tötete um ein vielfaches brutaler als des Prinzen helle Seite. Der Dunkle erweiterte des Hellen Dolch mit einer bestialischen Kette, mit der er Feinde erdrosselte, entwarfnete oder hohe Mauern erklimmte. Aufgrund der überlegenen Gegnerzahl griff der Prinz zu jener Zeit am liebsten aus dem Schatten heraus an. Viele seiner Feinde bekamen den Prinzen nicht einmal zu Gesicht, bevor sein Säbel ihr Herz durchbohrte. Wenn es unser Held nicht vermeiden konnte, stellte er sich dem offenen Kampf und schlitzte die Bäuche der Gegnerschaft mit akrobatischen Einlagen auf. Akrobatisch, ja das war er. Es gab wohl niemanden im Reich, der eine derart reichhaltige Art hatte, sich zu bewegen. Gott legte ihm für jedes Terrain und jede Situation geschmeidige Bewegungen in die Wiege, die er problemlos ausführen konnte. Doch je länger der Dunkle Prinz meuchelnd durch die Straßen zog, je mehr erlangte das Böse die Kontrolle über den gesamten Prinzen. Wollte er nicht gänzlich zum verwunschenen Bösewicht werden, musste er das Wasser des Lebens finden... es war seit jeher sein Elixier.

Der Prunk der Stadt

Damals stand ihm die kühne und schöne Farah zur Seite. Er traf sie einst in Azad, doch der Sand der Zeit löschte die Erinnerung an ihr gemeinsames Abenteuer. Farah war ohnehin nur von einem Gedanken getrieben: Rache für ihren Vater, der demselben Verbrecher zum Opfer fiel, wie des Prinzen Liebste. Die Umgebungen, durch die die beiden zogen, waren von Schönheit gezeichnet. Detaillierte Gemälde schmückten Wände, bedrohlich enge Gassen verließen Kämpfe und breite Häuserdächer luden zu Abkürzungen. Doch dieser Anblick war nichts im Vergleich zu den majestätischen Palastgemächern, die unsere Helden mit einer immer prunkvoller werdenden Optik betörten. Die Aussicht vom Palast auf die Stadt war atemberaubend. Rückt noch näher, Freunde. Denn ihr werdet die eben erzählte Geschichte bald selbst erleben dürfen. Auf einem Würfel modernsten Hardwarezaubers. Gesandte der Spieleschmiede Ubisoft, hoch im kalten Kanada, bieten diese Ware feil. Sie wollen noch in diesem Jahr auf den hiesigen Basaren damit Handel treiben.

(BS)

PREVIEW



Der Prinz war tapfer, doch angesichts der **feindlichen Übermacht** meuchelte er besser.



Unser **Held** wollte nicht flüchten, nein, er wollte angreifen. Wer es nicht glaubt, erlebt es selbst.

KURZ + KNAPP

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

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Härter, heftiger und brutaler denn je.

TENDENZ



CRASH TAG TEAM RACING

Holy Kablooeey! Wenn Vivendi für eines gut ist, dann für Überraschungshits!

GCN



Der Park ist groß, begehbar und voll gestopft mit Minispielen.



Seht ihr das Monsterring hintendrauf? Das ist eine Shotgun. Yep...

Normalerweise ist das Rezept hinter Fun-Rennspielen recht einfach: Man stecke einen Haufen Jump'n'Run Figuren in bunte, kleine Autos und verteile ein paar Extras auf den größtenteils uninspirierten Strecken. Dazu kommen noch ein Kampfmodus und ein paar freispielfähige Kurse und fertig ist die Wurst. Doch manchmal erwischt es selbst den ausgebufftesten Konsolero eiskalt. Da denkt man an nichts Böses, erwartet einen mittelmäßigen Kart Racer und fragt sich fünf unglaublich amüsante Stunden später, was zur Hölle eigentlich gerade passiert ist.

Rennspiel? Nur einen Moment...

Kurz zur Handlung: Die Energiekristalle, die einen Vergnügungspark antreiben, wurden auf Heimtückischste gestohlen. Wer allerdings genug Kristalle wiederbeschafft, damit der Park weiterläuft, gewinnt automatisch die Besitzurkunde. So weit, so verworren.

Wer jetzt denkt, dass er seinen Hinterteil sofort in ein Kart packen und losflitzen kann, hat die Rechnung jedoch ohne Vivendi gemacht... Denn der Park ist voll begehbar! Eure ersten Schritte führen euch noch durch die "Mainstreet" des Parks. Von hier aus lässt sich jeder andere The-

menbereich in Angriff nehmen und bequem ein kleines Münzpolster anlegen. Die glitzernde Barschaft benötigt ihr für die vielen freispielfähigen Extras, wie zusätzliche Kostüme, Wagen, Strecken und besagte Energiekristalle. Schnell sind wir blank und mittellos. Aber halt! Gehen wir eben Bowlen, an den Schießstand oder auf eine Achterbahnfahrt! Zwischendurch nehmen wir uns noch vor gefährlichen Ninja-Pinguinen in Acht, die uns unsere hart erzwackte Penunze klauen wollen. Dann endlich geht es ab in den ersten Bereich, der noch einmal genauso groß ist. Extras sammeln, hüpfen, Plutonium aufspüren... Moment. Ist das



Wer fusioniert, bekommt ein hübsches Gefährt und eine dicke Wumme verpasst!

hier nicht eigentlich ein Rennspiel? Der Jump'n'Run Anteil ist tatsächlich so groß, dass man schon fast ein eigenes Spiel daraus machen könnte. Jetzt aber schnell auf zur Rennstrecke!

BLAMMO!

Die Kartrennen sind natürlich der Mittelpunkt des Spiels, überraschen aber wiederum mit ein paar Neuerungen, die besonders im Mehrspielermodus die Wände wackeln lassen: Auf Wunsch könnt ihr nämlich mit einem anderen Kart "fusionieren", was euer Gefährt nicht nur schneller macht, sondern auch einen fieschen Kanonenturm oben draufdübelt, welcher euch, je nach Fahrerduo, andere Waffen zur Verfügung stellt. Sicher denken sich nun einige von euch "Warum soll ich meinen Sieg eigentlich mit einem Kollegen teilen?" Gute Frage! Deshalb könnt ihr euch ja auch jederzeit wieder von eurem Partner verabschieden, was besonders vor der Zielgeraden oft zu wüsten Materialschlachten führt.

Fies ist auch, dass einmal eingesammelte Power-Ups immer bei dem Spieler bleiben, der sich zuerst löst. Stellt euch nun wüsten Gerempel, freakeige Extras wie zielsuchende Hühnchen,

schnell geschmiedete und wieder gebrochene Allianzen und vier Kumpel, mit denen ihr all das teilt, vor. Yep, die Behauptung, das *Crash Tag Team Racing* Laune macht, wäre leicht untertrieben. Und dabei wurden die launigen Sprüche der Fahrer noch gar nicht berücksichtigt. Allein die Synchronstimmen verdienen einen Preis! Oder die erstklassige "A Capella" Musik! Oder die bunten, gut designten, interaktiven Kurse! Alles in allem traue ich mich ja kaum es auszusprechen, aber es scheint tatsächlich so: Wir haben einen potentiellen Thronfolger für unser geliebtes *Mario Kart* gefunden. (CS)



Wer auch nur ein Fünkchen Humor besitzt, wird die Videosequenzen lieben!



GOOOD! Im Vorbeilaufen zerschördern wir eine Kiste. Hat sich gelohnt!



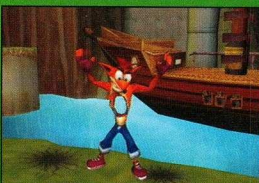
Das Streckendesign ist teils sehr abgefahren. Uns stört es nicht!

Die O'Rama!

Eines der lustigsten Features von *Crash Tag Team Racing* ist das "Die O'Rama" in dem ihr euch eure durchlebten Todesarten noch einmal anschauen dürft. Fast jede Art abzutreten wird nämlich von einem kleinen Video begleitet, das euch den Tod ein wenig verüßeln soll. Davon einmal abgesehen, könnt ihr natürlich so oft sterben wie ihr wollt – eine begrenzte Anzahl an Bildschirmleben habt ihr nicht. Schließlich spielen wir noch immer ein Rennspiel...



Die Warnschilder sollte man ernst nehmen. Ob **Dynamitaffen**...



...oder schießwütige **Piratschiffe**: Crash hat es nicht leicht im Leben.



Selbst ein kurzes **Bad** kann durchaus tödlich enden. Armer Crash!

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi Universal
Hersteller: Radical Entertainment
Website: www.vugames.de
Genre: RSP
Erhältlich: Q4/2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Scheint so, als wäre ein neuer Champion unterwegs!

TENDENZ



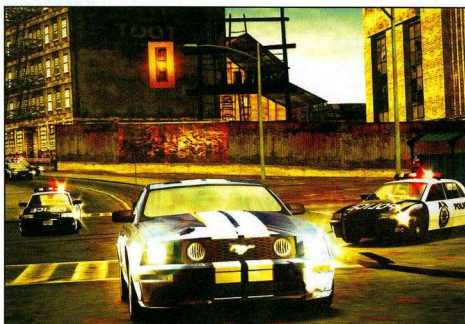
NEED FOR SPEED Most Wanted

Sie sind verhaftet! Fahren Sie sofort rechts ran!

GCN



"Mein BMW fährt 210, die Polizei hat's **nicht gesehen!**" Äh, Moment... hat sie doch. Mist!



Wenn wir schon vor der Polizei fliehen, brauchen wir uns um **Ampeln** erst recht nicht zu kümmern.

Mittlerweile hat die langjährige *Need for Speed*-Serie ja schon viele Richtungen eingeschlagen. Anstatt mit einem neuen *NFS*-Titel wieder etwas Neues zu versuchen, besinnt sich *Most Wanted* auf alte Qualitäten und liefert das, wovon man bei EA glaubt, dass die meisten Spieler es wollen: Verfolgungsjagden mit der Polizei.

Diese Verfolgungsjagden sind aber jetzt kein separater Spielmodus, sondern tauchen während der normalen Rennen immer mal wieder auf. Das Grundgerüst von *Most Wanted* ist weitestgehend bekannt. Da hätten wir zum Beispiel die Arcadetypischen Checkpoint-Rennen, bei denen ihr innerhalb eines Zeitlimits die nächste Kontrollstation erreichen müsst und Bonuszeit gutgeschrieben bekommt. In den Drag-Rennen geht es wie gewohnt mit Karacho schnurgeradeaus,

wobei es auf gut getimtes Schalten ankommt. Schließlich gibt es da noch die klassischen Wettrennen zwischen vier Kontrahenten – hier ist die Präsenz der Polizei gnädigerweise etwas zurückgestuft, um praktisch "gleiches Recht für alle" gelten zu lassen.

Polizeistaat

So kann es dann also passieren, dass ihr während des Rennens plötzlich Sirenengeheul hört und bunte Blinklichter im Rückspiegel seht. Nun ist Bleifuß angesagt, um den Cops zu entweichen. Um eure Flucht zu erleichtern, könnt ihr den Verfolgern Fallen stellen, indem ihr zum Beispiel Laternen umfährt und sie den Sheriffs in den Weg schmeißt. Damit das Ganze auch möglichst gezielt abläuft und ihr auch nur das umnietet, was ihr wollt, gibt es eine

spezielle Zeitlupen-Funktion, die das Tempo verlangsamt und die Fahrphysik so weit ändert, dass ihr leichter um enge Kurven kommt. Natürlich ist diese Funktion von einem Balken abhängig, der sich nach Gebrauch langsam wieder füllt.

Je mehr erfolgreiche Fluchtrennen ihr euch mit der Polizei liefert, desto höher ist die Prämie, die auf eure Ergreifung ausgesetzt ist. Das steigert euer Marktwert in der Straßenracer-Szene, was euch wiederum höhere Preisgelder und Wetteinsätze beschert. Allzu respektlos solltet ihr mit den Gesetzeshütern allerdings nicht umspringen, sonst gehen eure Reichtümer in Form von Geld und Autos ganz schnell in staatlichen Besitz über. **(SRÖ)**

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Website:	www.needforspeed.de
Genre:	RSP
Erhältlich:	24.11.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Heiße Rennen und die Cops im Nacken – so wollen wir das haben!

TENDENZ



So ein **hoch gezüchteter BMW** mag dekadent sein, aber solange er die Streifenwagen abhängt...



Verehrte Cops, was lässt euch glauben, dass uns eure **Straßensperre** aufhalten würde?

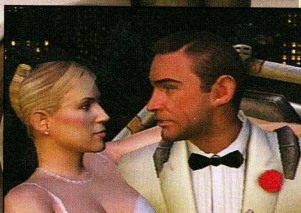
JAMES BOND 007 - Liebesgrüße aus Moskau

In den Sixties hatten Agenten einfach mehr Stil.

GCN



Oh, das tut mir leid! Aber die blöde, **große Uhr** war sowieso hässlich.



N'Abend, Schnucki. Ich bin's, der **Sean!** Hab ich nicht eine schicke Frisur?



Herz oder doch lieber Granate? Das **Zielsystem** geht einfach und schnell von der Hand.

Dada-dadaaaa! *Kameraschwenk, rote Farbe von oben*. James Bond ist wieder da! Oder eher gesagt: James Bond ist SCHON wieder da! In guter, alter Tradition basteln die Jungens und Mädels von EA gerade an ihrem neuen Agentenspielchen, welches nicht etwa zur heutigen Zeit, sondern in den guten, alten Sechzigern spielt. "Halt!" denkt sich jetzt der Bond-Fan. "Sah James Bond da nicht noch cool aus?" Recht habt ihr! Nichts gegen Pierce Brosnan, doch Sean Connery besitzt nun einmal eine erheblich bessere Anzugsfigur und einen Öltanker mehr Stil (und Pomade). Bühne frei, für eine Fahrt auf der Retro-Kutsche!

Wer braucht Kung-Fu?

Ein fulminanter Einstieg sorgt auch gleich für einen guten Grund, seine PP7 zu zücken: Die Präsidententochter wurde entführt und nun ist es an euch, sie wieder in einem Stück zurück zu entführen. Eine hinterhältige und höchst gefährliche Organisation namens

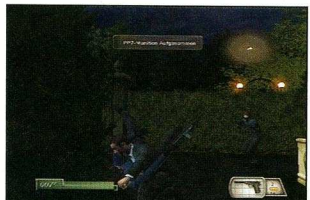
"Phantom/Spectre" will sich für den Tod ihres besten Kumpels Dr.No rächen und schießt dabei alles aus den Schuhen, was nicht bei drei im Bunker ist. Um euch dagegen zu wehren, dürft ihr unter anderem auf das aus *Alles oder Nichts* bekannte Zielsystem zurückgreifen. Hierbei könnt ihr nun allerdings auch so nette Kleinigkeiten bewerkstelligen, wie Funkgeräte aus Händen und Granaten von Gürteln zu ballern. Solltet ihr einmal mit einem der bösen Jungs in einen Nahkampf verstrickt werden, geht es ab wie anno dazumal: Fäuste hoch und ab dafür, Kung-Fu ist was für Weicheier!

Zwar wirkt das Ganze irgendwie, als hätte James seine Moves aus einem Selbstverteidigungskurs für Frauen abgeguckt, doch kultig ist es allemal. Im Falle eines Kampfes auf engem Raum schmettert Bond seine Gegner sogar mit viel Show gegen eine Wand, einen Stuhl, eine Parkuhr oder was sonst noch so in der Nähe ist. Eine weitere nette Idee ist es, euch bei der Wahl eurer Vorgehensweise

möglichst freie Hand zu lassen. Wenn ihr in einem mit Giftgas verseuchten Zigeunerlager zuerst eine Gasmaske sucht, hat James bei der folgenden Videosequenz die Oberhand. Falls ihr einfach nur schnell ans Ende gelangen wollt, hustet der arme Junge, wird überrascht und ihr beginnt in einer weitaus schlechteren Position. Nicht übel. (CS)



Fadenkreuze, durch die ihr euch selbst beobachten könnt, sind ein schlechtes Zeichen.



Viva, el Tango! Der **Wachmann** weiß gar nicht, wie ihm geschieht!



Der sieht erstmal **Sternchen!** Die Dinger blitzen bei Bonusaktionen auf.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Website:	www.electronic-arts.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	17.11.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Nette Ideen und angestaubter Stil, wenn auch (noch) nichts wirklich Neues.

TENDENZ



FIRE EMBLEM: Path of Radiance

Freude allerorten, der GBA-Strategieit erscheint auch für den GameCube! Die ganzen bekannten Klassen wie Pegasusreiter, Lord oder Scharfschütze sind wieder mit dabei, aufgrund der aufwändigeren Animationen kam uns der Spielablauf beim Probespielen aber etwas langsamer vor. Dafür gibt es hübsche Effekte, und spielerisch dürfte es nichts schief gehen. Auch auf

dem Cube erwarten euch rundenbasierte Taktik-Scharmützel mit starkem RPG-Einfluss und ausgiebiger Story: Auf dem Kontinent Tellus leben in sieben Königreichen Menschen und Mischwesen, welche in einen Krieg geraten. Die Zwitterwesen können menschliche oder tierische Gestalt annehmen und gewinnen dadurch jeweils ganz spezielle Fähigkeiten. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
 Hersteller: Intelligent Systems
 Website: www.nintendo.de
 Genre: STG
 Erhältlich: 04.11.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

Geniales Taktik-RPG in schicker 3D-Optik. Her damit!

TENDENZ

DIE SIMS 2

In *Die Sims 2*, einer Konsolenumsetzung des letztjährigen PC-Titels, geht es nicht nur ums alltägliche Überleben, sondern um die ganz speziellen Wünsche und Bedürfnisse des Einzelnen. Zu diesem Zweck bekommen eure Figuren bei der Charaktergenerierung Persönlichkeiten und Charaktereigenschaften spendiert: Ist euer Sim faul, schüchtern oder schlampig? Wer

zum Beispiel einen schlampigen Lebensstil führt, hat weniger Bedürfnis, den Müll rauszubringen, was bei einer sehr adretten und gepflegten Persönlichkeit ganz oben auf der Tagesliste steht. Soziale Kontakte spielen stets eine entscheidende Rolle, das Ganze wirkt sich gar bis auf die Berufswahl aus: Wer gesprächig und allseits beliebt ist, wird kaum in einem einsamen Büro landen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
 Hersteller: Maxis
 Website: www.electronic-arts.de
 Genre: SIM
 Erhältlich: 03.11.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

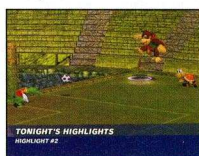
Nähert sich immer mehr der Komplexität des echten Lebens an.

TENDENZ

MARIO SMASH FOOTBALL

Wer *Sega Soccer Slam* kennt, kann sich in etwa ausmalen, was bei *Mario Smash Football* abgeht. Fouls sind nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht – solange das Runde ins Eckige geht, ist jedes Mittel recht. Doch Vorsicht: Der Gefoulte erhält hilfreiche Gegenstände aus der Mario-Welt: Da sausen plötzlich rote Krötenpanzer über das Feld oder der Ketten-

hund räumt mal kräftig auf. Krönender Abschluss des fröhlichen Geboztes ist ein kräftiger Torsschuss: Euer Spieler steigt meterhoch in die Lüfte, die Kamera zoomt und dreht dramatisch herum und mit einem dicken Effektfeuerwerk knallt ihr den Ball wie eine Rakete ins gegnerische Netz. Unhaltbar! Ihr könnt euch vorstellen, was für ein Multiplayer-Spaß das sein wird! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
 Hersteller: Next Level Games
 Website: www.nintendo.de
 Genre: SPS
 Erhältlich: 18.11.2005

FERTIG GESTELLT

0% 50% 100%

ERSTEINDRUCK

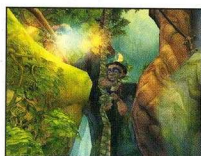
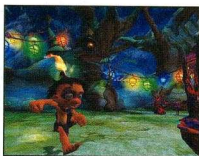
Die Mario-Truppe auf dem Bolzplatz – da fliegen die Fetzen!

TENDENZ

TAK: Die große Juju-Jagd

Nein, es heißt nicht *Tak 3*, weil es streng genommen kein richtiger Nachfolger zu *Tak 2* ist. Zumindest inhaltlich nicht: Tak kämpft nicht mehr gegen Tlaloc, sondern nimmt am Großen Juju-Wettkampf teil, bei dem Tak und Lok für den Pupunu-Stamm antreten. Dadurch ändert sich ein wenig der Spielablauf und ist stärker in einzelne "Missionen" unterteilt. Da die

beiden zu zweit antreten, ändert sich auch das Gameplay: Tak ist gut im Umgang mit Magie und kann schwimmen, Lok hingegen ist stärker und haut mehr Gegner auf einmal um. Als Einzelspieler wechselt ihr manuell zwischen den beiden, wahlweise kann aber auch ein zweiter Spieler jederzeit einspringen und die Kontrolle des Teampartners übernehmen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Avalanche
Website:	www.thq.de
Genre:	JNR
Erhältlich:	Februar 2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Lustige Hüpf-Action, nun auch mit Multiplayer-Modus.

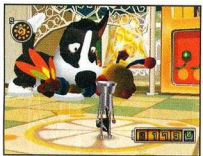
TENDENZ



CHIBI ROBO

Oder auch "Das Netzsteckermännchen", vergleichbar mit dem Helferlein von Daniel Düsentrieb. Als ein solches lauft ihr in einem Einfamilienhaus umher und eure Aufgabe ist es, die Bewohner glücklich zu machen. Das fängt bei einfachen Aufräumarbeiten an und hört bei Kinderbelustigung auf. Die Aufgaben sind meist mit cleveren Puzzles verbunden und zur erfolgreichen Erle-

digung müsst ihr die interaktive Umgebung nutzen, um euer Ziel zu erreichen. So improvisiert ihr zum Beispiel aus einem Schubladenschrank flugs eine Treppe. Angesichts der vielen Möbel, Haushaltsgegenstände und sonstigen Dingen, die sich in Haus und Garten zu finden, ist es kein Wunder, dass sich dadurch sehr verzwickte Situationen ergeben, die euer Gehirn zum Rauchen bringen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Skip Ltd.
Website:	www.nintendo.de
Genre:	GSK
Erhältlich:	n.n.b.

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Kleiner Roboter schmeißt Familienhaushalt – geht's noch verrückter?

TENDENZ



HARRY POTTER und der Feuerkelch

Ohne seine Freunde Hermine und Ron ist Harry ja nur die Hälfte wert. Wie zuvor gibt's in der Versetzung wieder Koop-Gameplay für mehrere Spieler, wobei es auch ein paar wenige Level gibt, in denen Harry allein unterwegs ist. Zum Beispiel saust ihr auf eurem Besen übers Hogwarts-Gelände, um einen Drachen zu besiegen. Als Dreierteam müsst ihr nicht nur zusammen kämpfen,

sondern auch gemeinsam die verschiedensten Puzzles lösen und euch gegenseitig helfen, um voranzukommen. Dabei entwickeln die Charaktere immer mehr Fähigkeiten und je stärker sie sind, desto mehr Bereiche öffnen sich ihnen. Durch enge Zusammenarbeit von Spieldesignern und Filmproduktionsteam sollen die Charaktere im Spiel ihren realen Vorbildern so ähnlich sehen wie nie zuvor. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Website:	www.electronic-arts.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	10.11.2005

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Neues Buch, neuer Film, neues Spiel. Kennt man ja.

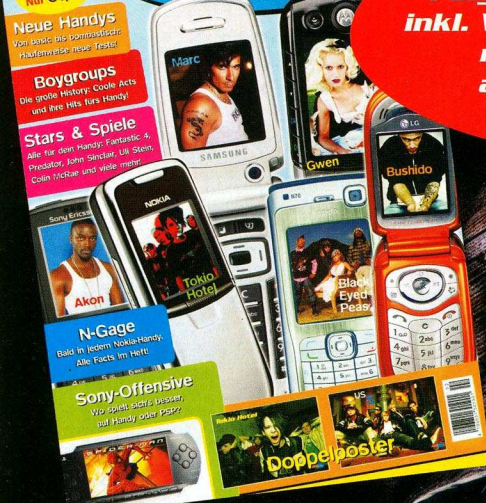
TENDENZ



**Jedes Spiel nur € 3,98 -
 Polys & Wallpapers nur € 1,99
 inkl. VDF2-Leistung! Einfach SMS
 mit der Bestellnummer
 an die Kurzwahl **84141**.
 Alles ohne Abo!**

**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!



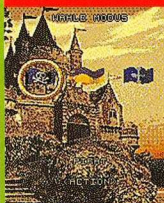
SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650,
 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260,
 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250,
 7260, 7650, N-Gage
 Sagem: myV-65
 Siemens: C65, C66, M65, S61
 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, 6610i,
 6670, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650,
 8910, 8910i, N-Gage
 Sharp: GX10, GX10i
 Siemens: C55, M50, M55, MC60,
 MT30, S55, S55i, S61

Asphalt Urban GT

SMS (€ 3,98) mit **321 181077**
 an die Kurzwahl **84141**

Bleibfließe werden sich hier
 pudelwohl fühlen.



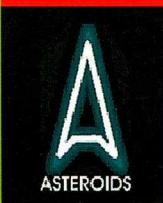
SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650,
 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600,
 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250,
 7260, 7650, N-Gage
 Sagem: SGH-E700, SGH-E800
 Siemens: C65, M65, S65, S66
 Sony Ericsson: K500i, K700i, T610,
 T630, T1010, 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, 3510i,
 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610,
 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260,
 7650, 8910, 8910i, N-Gage
 Siemens: M50, SL45i

Baldur's Gate

SMS (€ 3,98) mit **321 181039**
 an die Kurzwahl **84141**

Reinrassiges AD & D-Adventure
 mit starker Action-Orientierung.



SPIELBAR AUF:

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100,
 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6670,
 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7260,
 7650
 Sagem: myV-65
 Sharp: GX10, GX20, GX30
 Siemens: M55, MC60, S55, S55i, S65
 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: E398, E550, Razz V3, V300, V40
 V500, V525, V550, V600, V620, V630, V660, V670,
 V710, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100,
 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210,
 7250, 7260, 7650, 8910, N-Gage
 Sagem: myV-65
 Sharp: GX10, GX20, GX30
 Siemens: M55, MC60, S55, S55i, S65
 Sony Ericsson: K700i, T610, T630, T1010, Z600

Judge Dredd

SMS (€ 3,98) mit **321 180866**
 an die Kurzwahl **84141**

Schonungslos Baller-Action:
 Einer gegen alle!



SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V325, V600
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650,
 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260,
 6610, 6610i, 6670, 6800, 6810, 6820,
 7210, 7250, 7260, 7650, 8910, N-Gage
 Sagem: myV-65
 Sony Ericsson: T630

Königreich der Himmel

SMS (€ 3,98) mit **321 181309**
 an die Kurzwahl **84141**

Helfen, retten und flüchten mit
 gutem Sound. Leider sehr kurz.



SPIELBAR AUF:

LG: C1100/Motorola: T1000, E398, E550, Razz V3,
 V300, V400, V500, V525, V550, V600,
 V600i/Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3300,
 3510i, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230,
 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210,
 7230, 7250, 7260, 7600, 8910i/Panasonic:
 2800/Samsung: SGH-E330, SGH-E700, SGH-
 E800, SGH-E820, SGH-X460, SGH-Z105, SH-
 2107/Sharp: GX-15, GX10, GX10i, GX20,
 GX25, GX30, TM100/Siemens: C65, C66,
 C670, M65, S65, S66/Sony Ericsson: F500i,
 K500i, K700i, T700, V800, Z1010

New York Nights

SMS (€ 3,98) mit **321 181274**
 an die Kurzwahl **84141**

Gut gelungene CityLife-
 Simulation mit nettem
 Zeitfeature.



SPIELBAR AUF:

Motorola: E398, E550, Razz V3, V300, V400,
 V500, V525, V550, V600, V600i/Nokia: 3100,
 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140,
 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i,
 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage
 Sagem: SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810/Siemens: C65,
 C66, M65, S65, S66/Sony Ericsson: K500i,
 K700i, T700, T610, T630, T1010, Z600

Perry Rhodan: Sekmar 1

SMS (€ 3,98) mit **321 181121**
 an die Kurzwahl **84141**

Wirtschaft mit Kopfchen! Und
 Plasmakanonen!



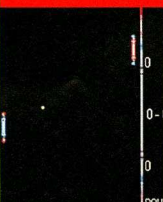
SPIELBAR AUF:

Alcatel: 733i, One Touch 755/Motorola: V220,
 V400, V400i, V500, V525, V550, V600,
 V600i/Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i,
 3650, 3660, 5100, 5140, 6000, 6100, 6170, 6220,
 6230, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 6810,
 6820, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650,
 N-Gage, N-Gage2/Sagem: myV-65
 myV-65, myV-75, myV-75i/Samsung: SGH-E700,
 SGH-E710/Sharp: GX-15, GX10, GX10i, GX20,
 GX30/Siemens: C65, C66, M65, S65, S66,
 S67, S68, S69/Sony Ericsson: F500i, K500i,
 K700i, T700, T610, T630

Pong

SMS (€ 3,98) mit **321 180055**
 an die Kurzwahl **84141**

Einfach und Spaßig. Immer
 noch.



SPIELBAR AUF:

Motorola: T720, T720i, V60i, V66i
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i,
 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610,
 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260,
 7650, 8910, N-Gage
 Siemens: M50, SL45i

Predator

SMS (€ 3,98) mit **321 181137**
 an die Kurzwahl **84141**

Jagdvergnügen der etwas
 anderen Art. Tipp für
 Hobbykrieger!



SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V525, V600
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660,
 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610,
 6610i, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210,
 7250, 7260, 7650, N-Gage,
 Gadget
 Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30
 Sony Ericsson: K700i, T1010

DIE ANGESCHALTENEN POLYS

Polys für alle aktuellen Handys: Nokia, Sony, Siemens, Sagem, Samsung, Panasonic, NEC, Sharp u.v.a. Nur € 1,99 pro Klingelton inkl. VDF2-Leistung und garantiert kein Abo! Monos gibst's auf www.handyplex.de

Highway to Hell	321 172119
Rocky Fanfare	321 172698
Like Ice in the Sunshine	321 172711
Das Lied der Schlumpfe	321 172241
American Idiot	321 173005
Biene Maja	321 172743
Holzmei! (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 Abo!

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, 7250, 7650
 N-Gage: N-GageQD
 Sharp: GX10, GX10, 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, 6230, 6600, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250, 7650
 Panasonic: X60
 Sagem: myX-6
 Sharp: GX10, GX20

Damage San
 SMS (€ 3,98) mit **321 180060** an die Kurzwahl **84141**
 Technisch und inhaltlich kräftiges Schlagspiel mit Spaßfaktor.

SPIELBAR AUF:
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250, 7650, N-Gage

Die Hard - Stirb langsam
 SMS (€ 3,98) mit **321 181150** an die Kurzwahl **84141**
 Erstklassiger Actionkracher mit Top-Technik!

SPIELBAR AUF:
 Alcatel: 738, One Touch 750
 Motorola: V220, V300, V400, V500, V525, V600
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7650
 N-Gage: Sagem: myX-65, myX-65, myX-75, myX-2, myX-6, myX-7/Sharp: GX-15, GX10, GX10, GX20, GX30/Siemens: C65, C66, M65, M66, M67, S55, S56, S57/Sony Ericsson: F500, K500, K700, T700, Z1010

Driv3r
 SMS (€ 3,98) mit **321 180649** an die Kurzwahl **84141**
 Respektables Gun'n'Drive mit guter Steuerung.

SPIELBAR AUF:
 Motorola: V300, V400
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7650
 Sagem: myX-65
 Sharp: GX10, GX20
 Siemens: M55, MC60, S55, S55

Ducati Extreme
 SMS (€ 3,98) mit **321 181304** an die Kurzwahl **84141**
 Klasse Bike-Racer, an dem die Konkurrenz erst mal vorbeiziehen muss!

SPIELBAR AUF:
 Motorola: T100, V300, V400, V500, V525, V600
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7610, 7650
 N-Gage: Panasonic: M60/Sagem: myX-4, myX-55, myX-65, myX-75, myX-7/Sharp: GX-15, GX10, GX10, GX20, GX30/Siemens: C65, C66, M65, M66, M67, S55, S56, S57/Sony Ericsson: T610, T630, Z200

Prince of Persia: WW
 SMS (€ 3,98) mit **321 181106** an die Kurzwahl **84141**
 Tolles Actionspiel mit vielen Hüpfenlagen.

SPIELBAR AUF:
 Motorola: V80
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
 Sagem: myX-65, CX65, M55, M65, SGH-X50
 Sony Ericsson: K500i, K700i, Z1010

Rainbow Six 3
 SMS (€ 3,98) mit **321 181073** an die Kurzwahl **84141**
 Sehr gelungene Umsetzung der bekannten Spielereihe.

SPIELBAR AUF:
 Motorola: V80
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
 Sagem: SGH-E700, SGH-E800, SGH-X50
 Siemens: M55, S55, S55
 Sony Ericsson: T610, T630, Z600

Splinter Cell: Chaos Theory
 SMS (€ 3,98) mit **321 181273** an die Kurzwahl **84141**
 Sam Fisher scheint nie müde zu werden. Eines der besten Handyspiele.

SPIELBAR AUF:
 Motorola: E398, Razr V3, V300, V400, V500, V525, V550, V555, V600, V800
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 6600, 6610, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7610, 7650, N-Gage
 Sagem: myX-55, myX-65, myX-75, myX-2/Siemens: C65, CX65, M65, S65, S66, S67/Sony Ericsson: F500, K500, K700, V800, Z1010, Z5010

True Crime
 SMS (€ 3,98) mit **321 181419** an die Kurzwahl **84141**
 Großes Actionspiel mit Ecken und Kanten.

SPIELBAR AUF:
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250, 7610, 7650, N-Gage

Vier gewinnt
 SMS (€ 3,98) mit **321 181297** an die Kurzwahl **84141**
 Vier gewinnt plus Multiplayer. Das macht Spaß!

SPIELBAR AUF:
 Motorola: V300, V400, V525, V600
 Nokia: 3100, 3200, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250, 7610, 7650, 8910, N-Gage/Panasonic: M60/Sagem: myX-4, myX-55, myX-65, myX-75/Samsung: SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-E2105, SGH-Z107/Sharp: GX-15, GX10, GX20, GX30/Siemens: C65, M65, MC60, S55, S56, S57/Sony Ericsson: K700i, T610, T630, Z1010, Z500

Wer wird Millionär?
 SMS (€ 3,98) mit **321 181217** an die Kurzwahl **84141**
 So macht Quizzen Spaß!

SPIELBAR AUF:
 Motorola: C975, E398, E398, E550, Razr V3, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V870, W975
 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7650, 8910, N-Gage/Samsung: SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-E2105, SGH-E2107, SGH-X600, SGH-Z107/Sharp: GX-15, GX10, GX20, GX30, GX30, T610/Siemens: C65, CX65, CX70, CX71, M65, S65, S66, S67/Sony Ericsson: F500, K500, K700, T610, T630, Z600, Z700, Z800

CHARTS

Interessanterweise erobert seit langem wieder ein Nicht-Nintendo-Spiel die Verkaufscharts für den Würfel. Selbst die Vizeposition wird in dieser Ausgabe von einem Fußballspiel besetzt, in dem kein Mario mitspielt. Erst ab dem dritten Platz macht es sich der Klempler mit seinen Sport- und Hüpfiteln bequem. Die DS-Charts untermauern einmal mehr, wie ansprechend Adventures sein können, wenn man die richtige Plattform dafür wählt: *Another Code* verteidigt die Spitzenposition.

GameCube Top 10

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	WWE Day of Reckoning 2	THQ	86%
● 2	-	FIFA 06	EA	80%
▼ 3	1	Mario Party 6	Nintendo	79%
▼ 4	3	Mario Power Tennis	Nintendo	86%
◆ 5	5	Star Fox Assault	Nintendo	75%
▲ 6	7	Super Mario Sunshine	Nintendo	94%
● 7	-	Madagascar	Activision	68%
● 8	-	NHL 06	EA	87%
● 9	-	Donkey Konga 2	Nintendo	88%
● 10	-	MoH: European Assault	EA	81%

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 hau in die Tasten und schicke uns deine persönlichen zehn Alltime Favourites! Das darf auch ruhig eine Mischung aus GBA-, GameCube- DS- und N64-Spielen sein – Hauptsache die Spiele laufen auf einer Nintendo-Konsole. Wer von uns abgedruckt wird, erhält zu Belohnung ein GameCube-Spiel. Ist das nix?

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

oder an feedback@bristein.com

Nintendo DS

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
◆ 1	1	Another Code: Doppelte Erinnerung	Nintendo
◆ 2	2	Super Mario 64 DS	Nintendo
▲ 3	10	Need for Speed Underground 2	EA
● 4	-	Madagascar	Activision
▼ 5	3	Yoshi's Touch & Go	Nintendo
● 6	-	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
▲ 7	9	Ridge Racer DS	Nintendo
▼ 8	-	Pac-Pix	Nintendo
▼ 9	4	Wario Ware Touched	Nintendo
● 10	-	Golden Eye Rogue Agent	EA

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Platz	Titel	Hersteller	System
1	The Legend of Zelda: Wind Waker	Nintendo	GameCube
2	Super Mario 64	Nintendo	N64
3	*Indiziert*	Rare	N64
4	Super Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
5	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GameCube
6	Resident Evil 4	Nintendo	GameCube
7	Zelda: A Link to the Past	Nintendo	SNES
8	Banjo Kazooie	Rare	N64
9	Another Code: Doppelte Erinnerung	Nintendo	DS
10	Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64

Alexander Sauer, Bremen

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	Madagascar	Activision
▲ 2	7	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
▲ 3	10	Super Mario Advance 4	Nintendo
● 4	-	Kingdom Hearts Memories	Nintendo
▲ 5	9	Zelda: The Minish Cap	Nintendo
● 6	-	Batman Begins	EA
● 7	-	Wario Ware Twisted	Nintendo
● 8	-	Astro Boy: Omega Factor	THQ
● 9	-	Glory Days	Flashpoint
● 10	-	Puyo Pop Fever	THQ

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Pokémon XD	Nintendo	Nintendo
2	Mario Baseball	Nintendo	Nintendo
3	The Legend of Zelda: Wind Waker	Nintendo	Nintendo
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
5	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
6	Pokémon Colosseum	Nintendo	Nintendo
7	Tales of Symphonia	Namco	Namco
8	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
9	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
10	Animal Crossing	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 müsst du für das Spiel herapfen?

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 angeregt!

15 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

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

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

GENRE-CHECKER

01 ACT	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

15  macht Spaß

16  zweischneidige Technik

ALTERNATIVE

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

FAZIT

16 Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 Meteos
- 2 Geist
- 3 Harvest Moon AWL

Buch: Delaney: Dämon

Film: Sin City

CD: Bon Jovi: Have A Nice Day

Und sonst? Freut sich auf DEN Controller.

Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Geist
- 2 FIFA 06
- 3 Nintendogs

Buch: Brown: Illuminati

Film: Lords of Dogtown

CD: History of Hardcore Vol. II

Und sonst? Sieht interessante Zeiten auf Nintendo zukommen.

Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Advance Wars: Dual Strike
- 2 Nintendogs
- 3 Meteos

Buch: Schätzing: Der Schwarm

Film: Das wandelnde Schloss

CD: Phillip Boa: Decadence & Isolation

Und sonst? Wie jetzt?

*Ne Fernbedienung???

Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 FIFA 06
- 2 Mario Party 6 (mit Ben)
- 3 Sonic Gems Collection

Buch: Harry Potter und der Halbblutprinz

Film: Klassenleben

CD: Autumn Ballads

Und sonst? Hat das neue Zelda schon vorbestellt!

Karsten Rohloff

Spiele Top 3:

- 1 Spartan: Total Warrior
- 2 Geist
- 3 Battalion Wars

Buch: Eisler: Tokio Killer

Film: Sin City

CD: Over Kill: Killbox 13

Und sonst? Fürchtet die Spätsommersonne

Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Geist
- 2 Mario Party 6 (mit Tom)
- 3 WWE: Day of Reckoning 2

Buch: Umberto Eco: Der Name der Rose

Film: The Transporter: The Mission

CD: Hammerfall

Unbent, Unbowed, Unbroken

Und sonst? Trägt momentan eine Augeklapp. Arrrrrrrr!

Christian Schmid

Spiele Top 3:

- 1 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- 2 WWE: Day of Reckoning 2
- 3 Spartan: Total Warrior

Buch: Gear & Gear: Der Tag der Schlange

Film: Land of the Dead

CD: Molotov: Puto

Und sonst? „Na, ihr Weltraum *PIEP*!“

GEIST



Kleingeist oder geniales
Action-Adventure?

GCN



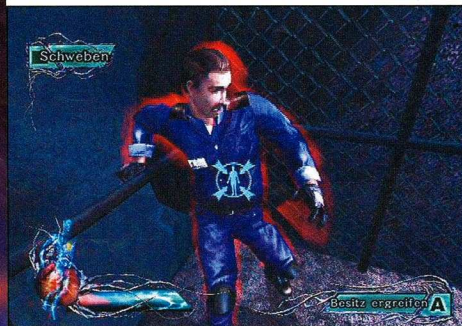
Das sieht doch gut aus. Einmal drinnen, kann man den **Gegenstand** schön rumpeln lassen.



Dieser **Arbeiter** ist zu Tode geängstigt und kann nun problemlos von euch missbraucht werden.



Wenn wir uns einen Körper mit **großer Feuerkraft** geschnappt haben, sind Gegner kein Problem mehr.



Jetzt haben wir ihn! Der Kerl muss gleich auf **unsere Kommandos** hören!



Unser Held staunt nicht schlecht, als sein Körper beim Blick in den Spiegel fehlt.

Die E3 2003 ließ es in Nintendos Releaseliste spuken. Da war doch tatsächlich ein Ego-Shooter mit uns aus Los Angeles zurückgekehrt. "Moment, ein Ego-Shooter? Von Nintendo?" dachte sich so mancher Redakteur. Einige nahmen schon die frische Fährte einer neuen Nintendo-Politik auf. Die schien sich aber nur ein Jahr später in Luft aufzulösen. Um *Geist* wurde es ruhiger und dann verschwand das Spiel gänzlich von der Bildfläche. "Auf Eis gelegt", hieß es bei Nintendo. Zweieinhalb Jahre später fand sich das ehemalige Releaselisten-Gespenst letztlich doch in den N-Games-Gemäuern ein. Der Spuk wollte unter die Lupe genommen werden und wir kamen dieser Bitte nur zu gerne nach.

Sonderstatus

Ein Actionspiel von Nintendo genießt schon vor einem offiziellen Test Sonderstatus. Das Traditionsunternehmen, das seither als familienfreundlich, bunt und Spielspaß fördernd gilt, kann natürlich keinen brutalen Fetzelmetzel-Shooter unters Volk bringen. Etwas neues, etwas außergewöhnliches muss



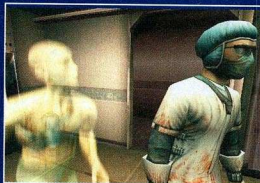
Kisten müssen besessen werden, um damit Leute zu erschrecken. Erst dann könnt ihr Menschen übernehmen.

sich also im Gameplay verbergen. Fast könnte man sagen, es muss den Geist fordern. Diesem Vorhaben kam man bei n-Space, die im Auftrag Nintendos *Geist* entwickelten, nach, indem man den Adventure-Anteil ordentlich aufstockte. Doch durch Level rennen, Rätsel lösen und Gegner umballern alleine macht keinen Nintendo-Titel aus. Nein, *Geist* machte schon früh als "Paranormales Spiel" von sich reden.

Grund dafür ist der Plot um die mysteriöse "Volks Corporation", die abseits der Öffentlichkeit in einer Hochsicherheitsbasis Experimente durchführt. Klar, dass die Regierung daran stark interessiert ist. Aus diesem Grund wird eine Spezialeinheit in die

Out of Body Experiences

Die Idee, der Geist zugrunde liegt, ist gar nicht so abwegig. Die so genannten "Out of Body Experiences", kurz OBE, werden derzeit wissenschaftlich untersucht. Die Erzählungen mancher Menschen in Grenzsituationen (z.B. Scheintod) haben die Forschung auf den Plan gerufen. Dabei handelt es sich um Berichte, in denen Menschen zwischenzeitlich ihren Körper verlassen haben und mit einer 360°-Sicht die Räumlichkeiten, in denen ihr Körper lag, sehen konnten. Ob es sich dabei um unbewusste Reaktionen des Gehirns handelt oder ob diese Erfahrungen wirklich echt sind, ist derzeit noch umstritten.



Codemaster: *Second Sight* bedient sich ebenfalls der paranormalen Thematik.



Ah! Die schöne Sekretärin haben wir mit einem falschen Spiegelbild erschreckt. Gleich gehört sie uns!



Wenn ihr ertappt seid, müsst ihr euch schwere Gefechte mit dem Feind liefern.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Puuuh, was hat *Geist* meine Erwartungen nach oben geschraubt. Ein Shooter von Nintendo. Das muss innovativ sein, das muss neu sein, es muss einfach gut sein. Okay, die Entwickler sind keine unbekannten Westler, doch Nintendo vertreibt ja nicht irgendwas. Deshalb darf man schon enttäuscht sein, dass man hier einen fast gewöhnlichen Shooter bekommt, der sich die Innovationen durch zu große Linearität selbst zunichte macht. Ordentlich sind aber die Mehrspielermodi, die, wären sie nicht nur im Splitscreen spielbar, in meinen Augen noch ein Kaufgrund wären.

Anlage geschickt, die Informationen über das unterirdische Treiben sammeln soll. Der Datendiebstahl geht schief und ihr, alias John Raimi, werdet mitsamt eures Captains gefangen genommen. Doch statt Arrest stehen wissenschaftliche Versuche mit euch auf dem Programm. Wie durch ein Wunder überlebt ihr diese und findet euch als Geist wieder. Dieses Ergebnis ist übrigens von den Bösewichten keineswegs so geplant gewesen. Körperlos trefft ihr auf ein kleines, ebenfalls körperloses Mädchen, das fortan euer Mentor ist. Da sie, wie auch ihr, diesen Zustand nicht als dauerhafte Lösung akzeptiert, arbeitet ihr zusammen.

Dazu muss erst einmal herausgefunden werden, was diese ganze Sache soll. Schnell bemerkt ihr, dass eurer Zustand große Vorteile birgt, wenn es darum geht zum Urheber dieser Misere vorzudringen. Als Geist könnt ihr unsichtbar durch die Gänge schweben und von fremden Körpern Besitz ergreifen. Das ist auch

nötig, denn interessanterweise stellen Wände und Türen undurchdringliche Hindernisse für unser Gespenst dar. Außerdem macht's Raimi als Geist nicht besonders lange. Ein Geist-o-Meter zeigt an, wie lange er ohne Wirt überlebt. Wer also zulange rumspekt, den ereilt der Geistertod. Nun kann eurer Geist aber nicht einfach in einen Körper fahren und ihn nutzen, nein, er muss ihn zuerst erschrecken. n-Space stellt damit die Regel auf, dass nur ängstliche Lebewesen missbraucht werden können. Dabei ist es egal, ob es Hund, Mensch oder Maus ist.

Die Idee ist willig, der Geist ist schwach

Hier offenbart *Geist* die erste auffallende Schwäche. Die Körper, die übernommen werden müssen, sind stets unverkennbar. Meist handelt es sich nur um die einzig anwesende Person im Raum. Um diese zum Zittern zu bringen, müsst ihr in einen nahe gelegenen Gegenstand einfahren und diese rumpeln lassen, zur Explosion bringen oder sonst wie auffällig einsetzen. Warum Raimi nun in eine Kiste schweben kann, aber keine Tür durchdringen, bleibt das Geheimnis von n-Space. Außerdem seid ihr als Gespenst sehr eingeschränkt. Die Gegenstände, die ihr für eure Poltergeistaktionen verwenden müsst, sind fest vorgegeben. Das geht soweit, dass ihr systematisch alle sichtbaren Gegenstände testet, bis ihr einen davon benutzen könnt. Das presst das Spiel in starre Formen, die sich so gar nicht mit dem Geist-Konzept vertragen wollen. Das Gameplay wird deshalb sehr linear. Insgesamt überwiegen

ohnehin die klassischen Elemente. Die Übernahmeaktionen sind nichts weiter als raffinierte Code- und Schlüsselsuchereien. Doch die, das muss man dem Spiel lassen, sind äußerst fantasie reich umgesetzt. Mäuse durchqueren kleine Löcher, Hunde streunen teils unbeachtet durch die Anlage und Selbstschussanlagen machen binnen Sekunden kleine Armeen nieder. In regelmäßigen Abständen trefft ihr außerdem auf Bossgegner, die natürlich nur durch große Feuerkraft besiegt werden können.

Technisch enttäuschend

Im Hinblick auf einen zweiten, GameCube exklusiven Ego-Shooter ähnelt *Geist* ein wenig *Metroid Prime*. Schießen steht auch bei *Geist* nicht im Vordergrund, doch John Raimi muss deutlich häufiger den Abzug betätigen als Samus. Die Gegnervariation ist ordentlich. Von Soldaten bis zu Monstern karrt man auch allerhand Zielscheiben vor die Flinte. Wo *Geist* aber im Vergleich zu *Metroid Prime*, speziell zu *Echoes*, im wahrsten Sinne des Wortes "den Geist aufgibt", ist die Technik. Es ist doch sehr ernüchternd, wenn ein GameCube exklusiver Titel grafisch nicht mehr auf dem Kasten hat als ein durchschnittlicher PlayStation 2-Shooter. Dafür gibt's aber ordentlichen Dolby Pro Logic II-Sound aus der Anlage – den notwendigen Decoder im heimischen Spielzimmer mal vorausgesetzt. (BS)



In solchen Räumen existiert immer etwas, mit dem man klimpern und klappern kann.



Unsere junge Helferlin in glücklichen Zeiten. Helft ihr, diese wieder erleben zu können.



Unsere kleine Mentorin gibt uns wichtige Tipps, wie wir als Geist überleben können.

GENRE-CHECKER

EGO	ADV
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	n-Space
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	07.10.2005
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

+	sehr gute Spielidee
+	guter Sound
-	zu linear
-	wird dem Anspruch nicht gerecht

ALTERNATIVE

Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
ca. 50 €	Ausgabe 1/05: 93%

FAZIT

Das geistige Genie ist's nicht geworden, aber ein ordentlicher Shooter.

BEWERTUNG 79%

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



11 Lösungen für Eure GameCube-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: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____
 Land: _____
 BriStein Verlag GmbH
 GAMECUBE LÖSUNGEN
 Kantstr. 5-13
 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 GameCube
 Lösungen angeben.

SPARTAN

Total Warrior



Unsere Leute halten sich gut, gegen die ungewaschenen **Barbarenstämme**.



Schon die **Anfangsschlacht** strotzt nur so vor Chaos und Explosionen.



Ares verleiht uns nahezu **unbegrenzte Macht**. Fliegt, ihr Hunde! "Bruahahah!"



Der **Strahl im Hintergrund** gehört zu einer Geheimwaffe, die die Schlacht um Sparta entscheiden wird.



In den Ruinen von Troja begegnen wir der gigantischen **Hydra**! Bleib weg von mir!!

Wie wollt ihr zurückkehren? MIT eurem Schild oder AUF eurem Schild?

GCN

In der Stadt Sparta geboren, waren die Spartaner die größten Krieger ganz Griechenlands, wenn nicht sogar der damaligen Zeit. Der Sage nach war ein einziger Spartaner genauso viel wert wie einhundert reguläre Soldaten, was der gebeutelten Stadt im Spiel ganz recht kommt. Denn Rom steht vor der Tür! Und wir sprechen hier nicht von normalen Römern... Die *Total Warrior* Römer lassen sich am ehesten als eine Mischung aus Nekromanten und Steroide koksenden Todesrittern beschreiben. Dessen nicht genug, bauen sich die Typen auch gerne einmal die eine oder andere Kriegsmaschine von titanischen Ausmaßen.

Spartaner fragen nicht wie viele...

Wer die *Total War*-Reihe kennt, kann sich schon grob ausmalen, was ihn erwartet. Yep richtig. Massenschlachten, bis zum Exitus eurer numerischen Fähigkeiten. Doch Spartan ist kein Strategiespiel. Wo ihr in den anderen *Total War*-Spielen noch gigantische Armeen vom Thron des Feldherren aus kommandiert habt, übernehmt ihr hier die Rolle eines der Soldaten, die ihr normalerweise so unbedacht den feindlichen Linien entgegen werft. Der arme, namenlose Spartaner steht gerade am Ende seiner Ausbildung, da donnern auch schon die ersten Belagerungstürme gegen die Mauern Spartas.



Zum Glück meldet sich Ares, der alte Schlachtwinner, in eurem Kopf zu Wort und verspricht euch euer Leben und nahezu unbegrenzte Macht – im Austausch gegen die Seelen eurer gefallenen Feinde. Da einem Kriegsgott in der Regel nicht widersprochen wird, nimmt der gute Spartaner das Angebot an und schickt ab sofort seine Feinde mit einem Schlag auf die Reise über den Styx.

Ohne Witz jetzt: Der Begriff Hack'n'Slay wird dem, was ab diesem Moment auf dem Bildschirm abgeht, nicht mehr gerecht. Links und rechts fliegen eure Feinde über das Schlachtfeld, mit einem mächtigen Schlag werft ihr mehrere Legionäre zu Boden und die "Zorn Attacken" des Spartaners lassen innerhalb einer Sekunde ein gutes Dutzend blutsprühende Halsstummel zurück. Doch Ares' Unterstützung geht noch weiter: Mittels eurer göttlichen Kraft könnt ihr je nach Waffe eine zentrierte oder eine großflächige Superattacke vom Stapel lassen. Das reicht von der Massenversteinigung der gegnerischen Armee, über Blitz-Explosionen bis hin zu ausgewachsenen Erdbeben! Ab und zu gibt sich auch ein in der Regel recht

eindrucksvoller Endgegner die Ehre, welcher nur mittels eines bestimmten Tricks zu besiegen ist. Zum Glück steigt der Spartaner durch Herausforderungen wie diese noch weiter in Ares' Gunst auf und darf am Anfang eines jeden Levels ein paar Punkte auf die Eigenschaften "Schaden", "Gesundheit" und göttliche "Kraft" verteilen.

...sondern wo.

Griechische Mythologie scheint im Moment ja richtig in zu sein! Wenn man sich *Spartan* anschaut, weiß man allerdings auch, warum das so ist... Jeder, der einmal den Kampf gegen die Hydra genießen durfte, wird uns auf der Stelle Recht geben. Zwar ist die Grafik selbst bei den Bosskämpfen nicht sonderlich spektakulär, doch was die Jungs von Creative Assembly mit dem gemacht haben, was ihnen zur Verfügung stand ist absolut im grünen Bereich. Das düstere, schwer fantasylastige Griechenland sieht einfach nur spektakulär aus, wenn sich der gigantische Titan Talos im Hintergrund einer gewaltigen Schlacht auf die Stadtmauern zu wälzt. Überall erklingen Schwertergeklirr und die Schreie der Verwundeten; alles wogt und bewegt sich, überall wird gekämpft und geblutet. Zu der feinen Soundkulisse gesellen sich noch professionelle Synchronstimmen und eine leichtgängige und einfache Steuerung. Leider wird bei all dem Schlachtenrummel die Übersicht mit einer gewaltigen Explosion in den Tartarus verbannt, so dass ihr alle Nase lang in irgendwelche Abgründe stolpert oder mit eurem Bogen in die falsche Richtung ballert. Trotzdem: Wer Hack'n'Slay in seiner reinen, kristallinen Urform mag und pompösen Endgegnern nicht abgeneigt ist, darf zugreifen und sich vor Freude in den Schlaf weinen. (CS)

Sandkasten

Schon durchgespielt, aber immer noch Bock auf eine Schlachtplatte? Der Arena Modus bietet euch leicht konfigurierbare Schlachten für die Mittagspause. Wer im Kampagnenmodus aufpasst, kann sich hier sogar zusätzliche Gimmicks und Truppentypen erspielen. Blut und Ehre!!



GENRE-CHECKER

ACT	80%	STG	10%	RPG	10%
-----	-----	-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega				
Hersteller:	Creative Assembly				
Internet:	www.sega.de				
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1		
Sprache:	deutsch	USK:	ab 18		
Eingewöhnung:	ohne	Preis:	ca. 60 €		

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- fliegende Körper in rauen Mengen!
- sehr, sehr cooler Stil
- Massenschlachten, die den Begriff verdienen
- Übersicht? Häh?

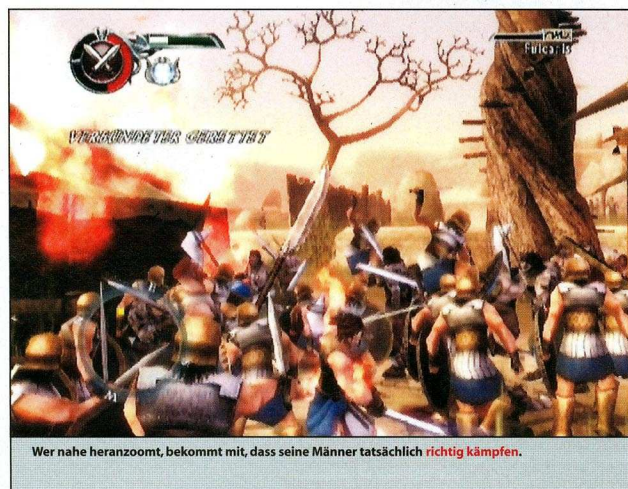
ALTERNATIVE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi
ca. 30 €	Ausgabe 4/03: 81%

FAZIT

Rohe Massenschlachten, griechische Mystik und jede Menge Fantasy. Fein!

BEWERTUNG 83%





Die eigene Bühne

Dancing Stage Mario Mix ist im Bundle mit einer Tanzmatte zum Normalpreis von knapp 60 Euro erhältlich. An der Matte selbst gibt es qualitativ wenig auszusetzen: Sie reagiert einwandfrei und ist sogar noch etwas rutschfester als so manche PlayStation 2-Matte. Neben den vier Richtungspfeilen gibt es nur zwei Aktionsfelder, nämlich A und B. Die unteren Felder sind mit Sicherheitsinformationen in mehreren Sprachen vollgeschrieben: "Nicht besoffen tanzen, Sturzgefahr!" und so. Nintendo halt...

DANCING STAGE MARIO MIX



Fangt die Bananen auf, aber vermeidet die Bomben. Mit Tanzmatte ist das gar nicht mal so leicht.

Holt den Glitzeranzug raus, denn jetzt wird abgetanzt!

GCN



Mario am Steuer eines U-Bootes. Durch richtiges Tanzen müsst ihr den Wasserbomben ausweichen.



1A-Choreografie! Was Mario und die Shy Guys aufs Parkett legen, lässt jede Boygroup alt aussehen!

Als offizieller *Dancing Stage*-Titel (außerhalb Deutschlands auch als *Dance Dance Revolution* bekannt) folgt der *Mario Mix* dem bewährten Schema: Von unten nach oben bewegen sich Richtungspfeile zu treibenden Techno-Beats über den Bildschirm. Sobald sie oben eine "Ziellinie" passieren, müsst ihr auf einer speziellen Tanzmatte im richtigen Moment auf das richtige Feld treten. Mit der Zeit werden die geforderten Aktionen immer schneller und komplexer, so dass eure Turnübungen irgendwann tatsächlich ein bisschen was von Tanzen haben.

Tanzen, bis der Arzt kommt

Bei einem *Mario*-Spiel muss natürlich eine Story dazu, die hier so dermaßen hohl ist, dass sie schon wieder lustig ist: Irgendein Schurke hat die Harmonien gestohlen und Mario muss sich nun durchs Pilzkönigreich tanzen, um sie wiederzubeschaffen. Äh, ja... Aber irgendwie mag man Nintendo nicht so richtig böse sein. Wenn irgendwo Pilzfräulein Toadette auftaucht und ein "Mein Hotel sieht aus wie ein Korkenzieher! Und wer will schon Urlaub in einem Korkenzieher machen?" vom Stapel lässt, kann sich selbst der härteste Shooter-Fan ein Schmunzeln nicht verkneifen.

Spielegerisch wurde die *Mario*-Thematik aber ganz hervorragend ins Tanz-Gameplay integriert. So mischen sich zum Beispiel Koopas unter die Pfeile, die ihr durch richtiges Tanzen aus ihren Krötenpanzern pfeffern müsst. Oder Feuerbälle, die auf keinen Fall den oberen Bildschirmrand erreichen dürfen, weil dort ein paar Bob-Ombs auf ihre Zündung warten. Sogar Endgegner sind mit dabei, die euch zum Duell herausfordern und euch während des Tanzens mit kleinen

Gemeinheiten traktieren. Diese vielen Tanzvariationen lassen sich außerhalb des Story-Modus auch einzeln als Minispiele anwählen. Freigespielte Songs können im Free-Modus geübt werden, wahlweise auch mit einem zweiten Tänzer.

Dancing Stage Mario Mix ist mal wieder sehr familientauglich geworden. Nicht nur, weil der englische Kommentator euch dauernd ein albernes "Everybody is watching you!" zuruft, sondern weil der Schwierigkeitsgrad weit unter dem Niveau der bisherigen *Dancing Stage*-Titel liegt. Was generell eine gute Sache ist, denn die früheren Titel kamen aus der Spielhalle und waren auf entsprechende Automaten zugeschnitten: Metallplatten und Stützbügel, damit man frei mit den Füßen herumwirbeln kann – für die häusliche Tanzmatte ziemlich ungeeignet. Nicht so der *Mario Mix*: Der einfachste der fünf Schwierigkeitsgrade ist absolut öde und lachhaft, auf höheren Stufen kommt ihr hingegen mächtig ins Schwitzen, ohne aber völlig überfordert zu werden. Da merkt man doch deutlich, dass *Dancing Stage Mario Mix* speziell für die Tanzmatte designt wurde. Apropos, Schwitzen: Im Fitness-Modus wird euch sogar eurer Kalorienverbrauch angezeigt.

Der sich 'nen Wolf tanzt

Zur Grafik braucht man eigentlich nicht viel sagen, wir haben es hier schließlich mit einem *Mario*-Spiel zu tun. Wirklich witzig sind die Animationen der Mario-Sippchaft beim Tanzen. So, wie die abgehen, könnte man meinen, dass sie beim "Popstar"-Trainer Detlef DI Soest persönlich in der Ausbildung waren. Unter den 29 Musikstücken gibt

es leider keine aktuellen Charthits zu hören, sondern hauptsächlich Schlumpfen-techno-Remixe von den vielen *Mario*-Spielen und ein paar klassischen Stücke, z.B. Mozarts "Kleine Nachtmusik". Teilweise irgendwie kultig, teilweise auch sehr... gewöhnungsbedürftig.

Dancing Stage Mario Mix ist jetzt kein Tanzspiel für Experten, die in der Spielhalle alle an die Wand tanzen, sondern ganz eindeutig an Anfänger gerichtet. Quasi als Vorbereitung für die "richtigen" *Dancing Stage*-Spiele auf anderen Konsolen. Bisschen abschreckend mag die extrem kindliche Präsentation und der Mario-Overkill sein – aber hey, da steht ein Nintendo-Fan doch drüber! (SRÖ)



Da stellen sich zwei Koopas als Wächter in den Weg. Was sollen wir nur tun? Vielleicht tanzen?

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo/Konami
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 28.10.2005 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ witzige Mario-Ideen
- ➔ super für Einsteiger
- ➔ inklusive Tanzmatte
- ➔ sehr seltsame Musikauswahl

ALTERNATIVE

Donkey Konga 2 Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 3/05: 88%

FAZIT

Schönes Einsteiger-Tanzspiel mit witzigen Ideen und "kindgerechter" Aufmachung.

BEWERTUNG 80%



Mario und Waluigi "werfen" sich gegenseitig Feuerbälle zu. Erreichen sie die Bomben, macht es KABUMMI!



**Poldi sagt: Spiel dein Spiel.
Wir sagen: Geht auch mit der 2005er Version.**

GCN

Kölsche Jungs halten zusammen. Zumindest bei der Covergestaltung. Vom Titel der deutschen Version des neuesten FIFA-Ablegers von Electronic Arts grinst das Stürmertalent Lukas Podolski. Auch außerhalb der deutschen EA-Zentrale in Köln besser als "Prinz Poldi" bekannt. Im Spiel selbst ist natürlich ebenfalls sein "Samba-Kollege" Bastian Schweinsteiger vertreten, sowie alle anderen Kicker, die in den namhaften Ligen Europas und Amerikas spielen. Will heißen, FIFA kommt selbstverständlich megaktuell in die Läden. Und das ist, wie beim Rest der EA-Sports-Palette auch, Kaufgrund Nummer eins in diesem Jahr.

Sei dein Manager

Inhaltliche Veränderungen gibt's natürlich schon. Leider sind die, speziell bei FIFA 06, nicht dazu geeignet in Fankurvengesang auszubringen. Bei EA mag man es offensichtlich nicht mehr, den Leuten eine richtige Geschichte beim Kicken zu erzählen. *UEFA Champions League 2004-2005* fuhr diese Schiene noch und erntete dafür großes Lob. In FIFA 06 verzichtet man hingegen auf einen Plot. Wir finden das sehr schade. Den Realismusanspruch hat so oder so Konamis *Pro Evolution*-Reihe (für die PS2) inne. Auch das EA-Radio hatten wir in der 05er Version lieb gewonnen. Die ungezwungenen

Talkrunden gibt es in FIFA 2006 ebenfalls nicht mehr. Der Schwerpunkt liegt wieder im Managermodus, wobei der, das muss immer wieder betont werden, kein Ersatz für EAs *Fußball Manager* ist. Es geht eher darum in Schlüsselmomenten die richtigen Entscheidungen zu treffen. Das Stadion trotz maroder Vereinskassen renovieren zu lassen, ist zum Beispiel keine glorreiche Idee. Eingeschnappte Superstars aber für einen "Appel und ein Ei" von Topclubs zu kaufen, hingegen eine Glanzleistung. Positiv ist, dass EA im Managermodus störende Ketten entfernt. 2005 wart ihr beispielsweise noch an die Vorgabe gekettet, mit



Freistoß. Die Entfernung könnte passen. **Horst Held** ist ein Fuchs, der schuckelt das.



Aufstellungen sind entscheidend, wenn ihr es mit schweren Gegnern zu tun habt.



Eckball: Wird Frankfurts Jones vor der Legende **Cantona** klären können?

Überraschungspaket

Wie schon erwähnt, lohnt sich das Suchen in den Extras. Dort findet ihr diverse Videobeiträge und auch komplette, alte FIFA-Spiele, die ihr zocken könnt. Dabei wird auch deutlich, wie sehr sich die Reihe vor allem optisch im letzten Jahrzehnt verändert hat.

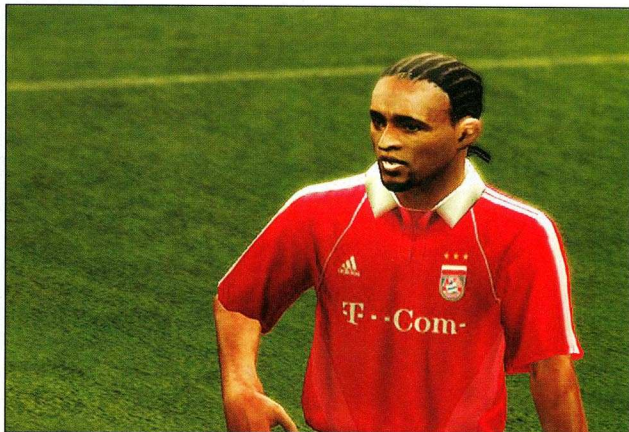


einem zweitklassischen Verein starten zu müssen. Nun dürft ihr sofort Hand an Kaliber wie die Bajuwaren aus München legen.

Ansonsten sind im Vergleich mit der 2005er-Version keine neuen Spielmodi hinzugekommen. Warum auch, FIFA 06, wie auch alle anderen EA-Titel, fährt in diesem Jahr ein wunderbar vielseitiges Angebot an Modi auf. Hier besteht wirklich kein Handlungsbedarf, sieht man von einem schönen Story-Modus ab. Wer ein bisschen in den Spielmodi herum sucht, stößt auf die Extras. Die bieten neben einem Lukas Podolski-Interview noch diverse Saisonrückblicke der deutschen und französischen Ligen. Allerdings müssen diese erst freigespielt werden. Als weiteren Zusatz könnt ihr euch Szenen aus alten FIFA-Spielen angucken. Wer beispielsweise den direkten Vergleich der 2006er-Version mit FIFA 96 zu sehen bekommt, dem wird bewusst, wie schleichend eigentlich die Optikverbesserung voranging.



Emotionen können nur bedingt von den Spielern abgelesen werden.



Die Spielermodelle sind ordentlich, doch sie sehen aus wie 2005 und das Jahr zuvor.

Auf dem Platz nix Neues

Spielerisch sind die Veränderungen fast vernachlässigbar. FIFA kämpft noch immer mit den nötigen Reformen, die es auch im Jahr 2006 nicht gab. Der große Konkurrent Pro Evolution Soccer ist einfach flinker und frischer. FIFA ist spielerisch nicht mehr die Spitzenklasse, sondern bloß "noch gut". Auch grafisch ist kein Unterschied zum letzten Jahr zu erkennen. Die Spieler sehen im Zoom noch immer ein wenig platt aus und auch die Animationen haben sich nicht erkennbar verändert. FIFA spielt sich also wie seit einigen Ausgaben und sieht auch ähnlich aus. Richtige Verbesserungen erwarten wir hier bei N-Games ohnehin erst mit der Markteinführung der Revolution. Auf den aktuellen Konsolen scheint die Innovationsfreudigkeit der Entwickler derzeit doch begrenzt zu sein.

Auf einen Online-Support muss die GameCube-Version traditionell verzichten. Schade! FIFA 06 ist aber immerhin eine Wohltat für die Ohren. Neben einem gewohnt bärenstarken Soundtrack gehört das Palaverduo Lierhaus/Simon der Vergang-

enheit an. Thomas Herrmann und Patrick Wasserzieher gehen doch schon merklich motivierter zur Sache. In diesem Sinne können Aktualitätsfanatiker gerne zugreifen. Die anderen sind preislich mit FIFA 04 oder 05 besser bedient. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt Spieler: 1-8
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- neue Sprecher
- top Sound
- Poldi im Interview
- zu wenig Neuerungen

ALTERNATIVE

FIFA Football 2005	EA
ca. 30 €	Ausgabe 1/05: 84%

FAZIT

FIFA kann leider nicht den erhofften Sprung nach vorne machen.

BEWERTUNG 83%



Eintracht Frankfurt gegen VfB Stuttgart wird von diversen Herren in der Redaktion herbei geseht.

RAINBOW SIX

Lockdown

Ding, Ding – Mister Chavez ruft mal wieder zur Rettung der Welt!

GCN

Ein Ubi-Jahr wird immer kürzer. Aktuell sind es zehn Monate. Länger hat es nicht gedauert, den Nachfolger zu *Rainbow Six 3* in deutsche Regale zu legen. Natürlich, man könnte nun "Abzocke mit unausgereiften Produkten" skandieren, doch Ubisoft muss sich diesen Schuh schon lange nicht mehr anziehen. Die Francokanadier aus Montreal haben mehr als einmal bewiesen, dass man vermeintliche Topspiele (*Splinter Cell*-Serie) binnen weniger Monate nochmals verbessern kann. Im Falle der GameCube-Version von *Rainbow Six: Lockdown* muss sich Ubi aber Kritik gefallen lassen, denn die ist deutlich schlechter als die PS2- und Xbox-Fassung.

Der Plan geht auf

Wie gewohnt, blickt ihr durch die Augen

des Amerikaners Ding Chavez auf eine weltweite, terroristische Bedrohung die diesmal in Südafrika ihren Anfang nimmt. Biowaffen, Geiselnahme und die Forderung nach Schuldenerlass für die Dritte Welt sind die Dreh- und Angelpunkte im Clancy-Plot des Spiels. Wie das alles zusammenpasst? Ganz einfach, bei *Rainbow Six Lockdown* haben sich die Schreiber dazu entschlossen, vom herkömmlichen Schwarzweiß-Bild abzuweichen. So wurde das Team Rainbow beispielsweise um die Nationen des Originals von 1998 "erweitert". Unter anderem ist wieder ein Ägypter vertreten, was zeigen soll, dass auch Muslime gegen Terror kämpfen können. Natürlich gibt es auch diesmal einen Bösewicht, der das Blei aus euren unzähligen Knarren mehr

als verdient hat, doch einige Gegner knallt man als emotionaler Mensch nicht einfach ab. Einzig die Tatsache, dass die Weltverbesserer über Leichen gehen, macht sie wirklich unsympathisch. Zum differenzierteren Plot passt auch die persönliche Tragödie, die das Pärchen Weber und Yacobi ereilt. An dieser Stelle schweigen wir uns jedoch aus. Entdeckt die inhaltlichen Details besser selbst.

Technik und Spiel

Das Befehlsmenü wurde leicht erweitert. Entscheidet ihr euch nun dafür, euer Team eine Tür aufbrechen zu lassen, folgt noch die Option, ob die Truppe den dahinter liegenden Raum sichern oder stürmen soll. Wer den A-Knopf also zu früh lösst, wird sich wundern, warum das

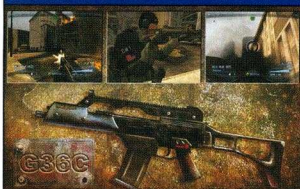


Für jede Situation die richtigen Argumente

Rainbow Six ist ein kleines Juwel für Waffen-freaks und bietet für jede Situation eine Vielzahl an Waffen. Beispiel gefällig?

Maht präzise auch die gewieftesten Bösewichte nieder:

G36C



Für den scharfen Dieter – der Liebling der Scharfschützen:

WA 2000



Wenn's mal leise, aber heftig zugehen muss:

UMP



Die Wumme für Grobe. Der Metzger im Team sollte sie tragen:

SUPER 90



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Wir GameCube-Spieler müssen mal wieder mit einer abgespeckten Version Vorlieb nehmen. Die Cube-Version sollte doch, bis auf den Onlinemodus, technisch mit der Xbox-Version gleichziehen können, oder Ubisoft? Stattdessen sind die Missionen beschnitten und die KI ist deutlich schlechter. Gerade bei Taktik-Shootern ist dieser Umstand dem Spielprinzip nicht dienlich. Lockdown wird so auf dem GameCube deutlich schlechter als auf PS2 und Xbox. Diesmal sind die Unterschiede so gravierend, dass wir einige Punkte abziehen mussten. Ich bin wirklich enttäuscht und wünsche mir, dass man auch Taktik-Shooter auf dem GameCube zukünftig fairer behandelt.

Team keine der Aktionen ausführt. Das kann aber auch daran liegen, dass die GameCube-KI nicht wirklich das Gelbe vom Ei ist. Eure Kollegen vollführen höchst abenteuerliche Aktionen.

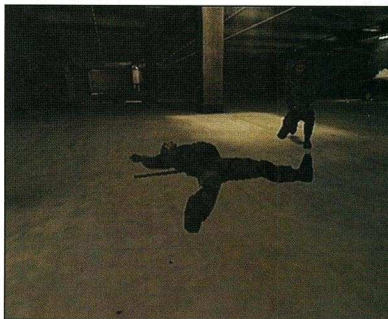
Im Vergleich zum Vorgänger macht der Titel grafisch auf dem GameCube keinen Quantensprung. Hier wäre deutlich mehr drin gewesen. Und verglichen mit den anderen beiden Konsolenversionen wirkt die Grafik auf dem Cube auch viel verwachsen. Äußerst fraglich ist die Entscheidung, das optisch schwächste Level zu Beginn des Spiels zu bringen. Eine gefährliche Sache. Aktuell konkurrieren viele Topspiele um die Zeit der Spieler und wer beim Antesten des Titels gleich grafisch enttäuscht wird, greift schnell zur Konkurrenz. Wer aber die Tiefgarage übersteht, bekommt im Spielverlauf hübsche Abschnitte zu sehen. Ein weiterhin großer Nachteil der GameCube-Version ist außerdem der fehlende Online-Modus. Dafür gibt es einen Koop-Modus, der aber aufgrund heftiger Ruckel-anfälle kein Ersatz für Duelle im Netz ist. (BS)



An dunklen Stellen solltet ihr von euren diversen **Sichtmodi** Gebrauch machen.



Während die Kollegen die Tür für eine **Sprengung** vorbereiten, sichern wir die Stelle ab.



Verdammt. Einen von uns hat es im **Eifer des Gefechts** erwischt. Der fällt für den Rest der Mission aus.

GENRE-CHECKER

EGO	STG
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

guter Plot	
massive KI-Mängel	
abgespeckt	
technisch unter den Erwartungen	

ALTERNATIVE

Rainbow Six 3	Ubisoft
ca. 60 €	Ausgabe 5/04: 84%

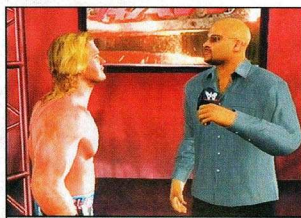
FAZIT

Deutlich schlechter als PS2- und Xbox-Fassung. Warum bloß, Ubisoft?

BEWERTUNG 71%



Graaah! Unser **blondes Wunder** ist zwar keine Schönheit, dafür aber kräftig.



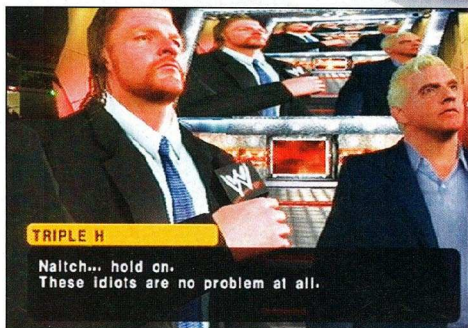
Zwischen den Kämpfen wird oft sehr hitzig **debattiert**. Auf's Maul!

WWE Day of Reckoning 2

schneller, härter, fieser, länger, brutaler und ziemlich sexy. Hell, Yeah!!

GCN

Wenn der Campinghocker mit einem fidele Knirschen aufs Haupt hernieder fährt und sich ein muskelbepackter Hüfte brüllend das Blut aus dem Gesicht wischt... Heißa, dann ist Wrestling-Zeit! Es ist doch immer wieder ein Erlebnis, abends mit ein paar Kumpels vor dem Fernseher herumzulümmeln und sich gegenseitig das virtuelle Antlitz einzudreschen. Noch ein paar Chipstüten dabei, die eine oder andere Runde "Bras and Panties" und schon kann draußen die Apokalypse an die Tür klopfen. Uns doch egal! Besonders GameCube Spieler sollten den Jungs von Yuke's



TRIPLE H

Nalich... hold on. These idiots are no problem at all.

Man **erkennt** die Jungs auf den ersten Blick! Triple H ist genauso großmäutig wie eh und je.



Snitzky am Werk. Auch hier wieder ein **Mienenspiel**, für das die Entwickler einen Schatz verdient haben!



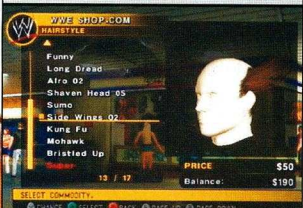
Sockel Da gibts eine vor den Latz! Der Tisch kippt gleich mit um.

Pimp my... Pimp?

Der CAW (Create-A-Wrestler)-Modus ist inzwischen aus keinem anständigen Wrestling-Spiel mehr wegzudenken. Fans lieben den Editor der *Day of Reckoning*-Reihe jedoch ganz besonders, da ihnen hier auch einige eher... ungewöhnliche... Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen.



Im WWE Shop könnt ihr euch diverse, oft aus anderen Spielen bekannte Accessoires zulegen.



Mr. Mishima? Sind Sie das? Auch eine dunkle Haarfarbe hilft da nicht mehr!



Auf Wunsch dürft ihr euren Wrestler auch mit einem Sockenmonster in den Kampf ziehen lassen.

jede freie Minute dafür danken, dass sie praktisch im Alleingang das Wrestling-Genre gerettet haben. Und jetzt macht euch nicht vor Aufregung in die Hosen, aber... der zweite Teil ist da! *kraaaisch*

Feindliche Übernahme

Wer unsere Komplettlösung des Vorgängers bis zu ihrem ruhmreichen Ende verfolgt hat, weiß natürlich, dass euer selbst erstellter Fleischberg den Championship-Titel der WWE in einem furiosen Ironman-Match für sich entscheiden konnte. Dramatik und Spannung bis zum Ende! Leider kam selbiges auch viel zu früh, als euch der alte Champion ein paar Monate später den Titel wieder abhuckte. Shit happens. Doch verzweifelt nicht, werte Jünger der gepflegten Klopperie! *DOR2* knüpft nämlich genau dort an, wo ihr letztes Mal so schöne um euren, wohlverdienten, Gürtel betrogen wurdet.

Wer sich nun allerdings schon darauf freut, seinen Prügelknaben aus dem Vorgänger importieren zu können, den müssen wir leider enttäuschen; diese Option hat es nicht ins fertige Spiel geschafft. Erstellen wir uns also einen neuen, alten Ex-Champion und verteilen ein paar Werte. Aber was ist das? Ein paar neue Attributswerte wie z.B. "Faustkampf" und "Mattentechnik" haben sich in den Create-A-Wrestler-Modus gemogelt und wollen nun ebenfalls beachtet werden. Noch schnell ein fieses Äußeres zusammengeschraubt und dann ab in die Arena. Hier direkt die zweite Neuerung: Unser Wrestler heißt nach einem brutalen Schlagabtausch aus dem letzten Loch und stolpert wie ein zugerührter Tangotänzer durch die Arena. Der brandneue Stamina-Balken am Bildschirmrand leuchtet Blutrot. Warum haben wir auch nicht nachgedacht, bevor wir drauflos gekloppt haben? Jetzt müssen eben die Gelenke des Gegners daran glauben, während wir das frisch aufgebrühte Submission System ausschöpfen. Hier könnt ihr euch ab sofort entscheiden, ob ihr mit eurer Klammer die Widerstandskraft, die Stamina, oder das Ego eures Gegners angreift. Im Moment entscheiden wir uns jedoch für die vierte Möglichkeit, einen "Resthold", mit welchem ihr ein paar Augenblicke Zeit gewinnt, um frischen Atem zu schöpfen.



Okay, Gummistiefel... Gasmaske... Ledermantel ... Was IST das überhaupt?!

Faust + Fresse = Spaß!

Man merkt, es wurde эмig am Spielverlauf geschraubt. Matches dauern nun ein wenig länger, wirken durch die zusätzlichen Möglichkeiten aber auch realer. Trotzdem bleibt die ganze Sache sehr zugänglich und einfach zu bedienen. Realer wirkt auch die Grafik, welche im Vergleich zum Vorgänger einen wahren Dimensionssprung zurückgelegt hat: Schaut euch die Tattoos an, die Gesichter, die wehenden Haare! Selbst eure selbst erstellten Wrestler sehen um Längen besser aus als vorher!

Soundtechnisch hat sich ebenfalls einiges verändert, was viele jedoch mit einem lachenden und einem weinenden Auge hinnehmen werden. Zur Erklärung: All die lizenzierten Bands wie z.B. *Public Enemy*/*Anthrax* und *Zebrahead* wurden durch generisches EBM und Metal Geschrammel ersetzt. Das Medley hört sich zwar gar nicht mal so schlecht an, doch irgendwie vermisst man die guten alten "Bonecracker"-Lyrics schon. Bereits liebe Tradition ist die Tatsache, dass es leider immer noch keine gesprochenen Dialoge gibt. Game Cube-Spieler werden sich wohl auch weiterhin mit ihren hektisch scrollenden Textboxen zufrieden geben müssen. Alles in allem ein respektabler Nachfolger, der allerdings eher den Namen *Day of Reckoning 1.5* verdient hätte. Fans des Vorgängers greifen jedoch bedenkenlos zu. (CS)

GENRE-CHECKER

SPS 70%	BEU 30%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yuke's
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt!
Spieler:	1-4
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:



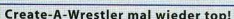
Sound:



Gameplay:



Dauerspaß:



Multiplayer:



- ➔ Create-A-Wrestler mal wieder top!
- ➔ sinnvolle Ergänzungen
- ➔ aufpolierte Grafikpracht!
- ✗ relativ langweilige Mucke

ALTERNATIVE

WWE: Day of Reckoning	THQ
ca. 30 €	Ausgabe 6/04: 83%

FAZIT

Prachtvoller Prügler mit Spitzengrafik und leichten Schwächen im Musikbereich.

BEWERTUNG 86%

SONIC GEMS COLLECTION



Mit High-Speed durch Loopings. War schon immer so, wird auch so bleiben.

Sonics Vergangenheit wird weiter ausgeschlachtet!

GCN



Knuckles hat gut lachen. Bei solch veralteter Grafik ist dem Spieler aber eher zum Weinen zumute.

Hui, da steckt ja ein Wortspiel im Titel! "Gems" ist nicht nur das englische Wort für "Edelsteine" und "Juwel", eben diese Edelsteine findet man ja auch zuhauf in den ganzen *Sonic*-Spielen. Zu behaupten, es würden sich in dieser Sammlung nur Juwelen der *Sonic*-Geschichte befinden, wäre weit übertrieben. Aber es muss ja ein flippiger Titel her und ein Spiel namens *Sonic Kohlebrikett Collection* würde wohl kein Mensch kaufen. Die Kollektion besteht aus neun sofort anwählbaren und zwei versteckten Spielen, die wir uns jetzt der Reihe nach vornehmen.

Geschichtsstunde

Sonic: The Fighters ist der Versuch eines 3D-Prügelspiels mit *Sonic*-Charakteren. Das Spiel erschien 1996 als Spielautomat – also zu einer Zeit, in der 3D-Grafik mit den damals neuen Konsolen PlayStation und Saturn gerade laufen lernte. Die Figuren sehen dementsprechend aus: Ziemlich kantig, hakelige Animationen, aber irgendwie witzig. Als Prügelspiel selbst gibt *Sonic: The Fighters* allerdings nicht viel her. Heute nicht und damals auch nicht, denn schon 1994 zeigte Sega mit *Virtua Fighter*, wie ein "richtiges" 3D-Prügelspiel zu funktionieren hat. *Sonic CD* ist ein



Spielerisch und technisch äußerst altbacken: *Sonic Drift Racing*.



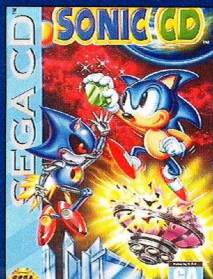
Tails im Dauerflug in *Tails' Skypatrol*. Kleinste Fehler sind fatal, was das Spiel nicht leicht macht.



Sonic verhält sich nicht sehr höflich: In *Sonic: The Fighters* kriegt Amy übel eins auf die Glocke.

Extras

Wie auch bei der *Sonic Mega Collection* gibt es eine Menge Extras. Zum Beispiel eingescannte Original-Anleitungen der damaligen Spiele. Eine Besonderheit ist die Quicksave-Funktion: In jedem Spiel könnt ihr mit Druck auf die Z-Taste ein Submenü aufrufen und mal schnell zwischenspeichern. Diese Funktion ist aber nur temporär – verlässt ihr das Spiel, ist auch der Quicksave-Spielstand futsch. Die beiden Bonusspiele sind übrigens *Vectorman 1 & 2* vom Mega Drive.



Titel, der eigentlich wunderbar in der *Sonic Mega Collection* aufgehoben wäre. Dank damaligem CD-Laufwerk gibt es einen qualitativ exzellenten Soundtrack, der das damalige MIDI-Gedudel locker an die Wand bläst. Spielerisch kennt man die typischen Stärken und Schwächen: Bei hoher Geschwindigkeit rast man gerne mal voll in den Gegner rein. Heute wäre so was inakzeptabel, aber früher war man halt härter im Nehmen.

Weiter geht's mit *Sonic R*, wobei *R* für *Racing* steht. Kein Rennspiel im strengen Sinne, sondern ein Wettrennen zwischen vier Sonic-Charakteren auf recht 'offen gehaltenen Parcours. Was

bedeutet, dass man von der Strecke abkommen und sich mitunter ganz übel verlaufen kann. Wer sich mit der veralteten und nach heutigen Maßstäben unausgereiften Steuerung anfreunden kann, freut sich über das überaus gelungene und überraschend komplexe Leveldesign, das die Grundmauern für das Jahre später erscheinende *Sonic Adventure* bildet. Schöne Geschichtsstunde, aber nicht leicht zu beherrschen.

Olle Kamellen

Der Rest besteht aus Game Gear-Umsetzungen. Wie ihr vielleicht wisst, war der Game Gear Segas Handheld-Konsole und lag von der Leistung her irgendwo zwischen Game Boy Color und Game Boy Advance. Da kann man sich in etwa vorstellen, wie die Spiele in der *Gems Collection* aussehen. *Sonic 2* und *Triple Trouble* sind typische 2D-Sonics, bei denen das Spiel manchmal schneller läuft, als die Hardware-(Emulation) es verkraften könnte. *Sonic Spinball* ist – ihr habt es erraten – ein Flipper, in dem die großen Flipper-Spielfelder um ein paar Jump'n'Run-Abschnitte erweitert wurden. *Sonic Drift Racing* stellt den Tiefpunkt der ganzen *Gems Collection* dar. Ein Fun-Kart-Racer auf den Spuren von *Hang On* und *Out Run* ohne irgendwelche spielerischen Besonderheiten – und ironischerweise ein schönes Beispiel dafür, wie sehr Mario Kart auch heute noch rockt.

Etwas interessanter ist *Tails' Skypatrol*. Ihr fliegt mit dem kleinen Fuchs horizontal scrollend durch die Level, sammelt Gems ein und dürft nirgendwo anstoßen. Hier gibt es viele pfiffige Ideen im Leveldesign und auch ein paar einfache, aber witzige Animationen. Doch wie viele andere Spiele aus der Zeit auch, ist es für heutige Verhältnisse ziemlich schwer. Und schließlich wäre da noch *Tails Adventures*, ein weiterer 2D-Hüpfer mit deutlich reduziertem Tempo aber ein paar mehr Rätsleinlagen. Insgesamt kann die *Sonic Gems Collection* nicht so richtig überzeugen. Da der größte Teil Game Gear-Umsetzungen sind, haben diese selbst gegen die Titel der *Sonic Mega Collection* nichts zu melden. Also letztendlich nur was für Hardcore-Fans, die wirklich alles von Sonic haben müssen. (SRÖ)



In vielen Sonic-Spielen gibt es Flipper-Abschnitte. *Sonic Spinball* macht diese zum Hauptinhalt.

GENRE-CHECKER

JNR	RSP
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Internet:	www.sega.de
Erhältlich:	30.09.2005
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- Quicksave-Funktion
- exotische Titel dabei...
- ...die aber nicht viel taugen
- technisch und spielerisch veraltet

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Zum Vervollständigen der Sammlung, aber bitte nichts Großes erwarten!

BEWERTUNG 68%



So sah Sonic auf dem *Game Gear* aus. Grafisch schlicht, aber deswegen nicht weniger schnell.



Sonic R ist das grafisch beeindruckend und erinnert an das später erscheinende *Sonic Adventure*.

IMPORT
SPIEL

BATTALION WARS



Die **Flagge** ist gehisst, das Lager eingenommen. Zur Belohnung gibt's 'ne halbe Dose Bier für jeden!



Eine sorgfältige **Vorbereitung** auf den Kampf ist unerlässlich.



Eine gute **Einteilung** der Leute ist immer wichtig. "Du mäht den Rasen, du fegst die Straße..."

Kriegsspiele auf dem GameCube – ist das denn "politisch korrekt"?

GCN

Ursprünglich lief das Spiel mal unter dem Namen *Advance Wars: Under Fire*. Die Namensänderung ist berechtigt, denn gegenüber den GBA-Vorgängern geht *Battalion Wars* in eine ganz andere Richtung. Aus dem runden-basierten 2D-Strategiespiel ist ein actionreicher 3D-Echtzeitkampf geworden, der euch mitten ins Geschehen versetzt.

It's War!

Im Klartext: Die Kamera klemmt sich hinter einen einzelnen Soldaten und ihr steuert eben diesen durchs Kriegsgebiet. Am unteren Bildschirmrand sind die restlichen Einheiten eurer Truppe aufgelistet: Infanteriesoldaten, Recon-Fahrzeuge, Panzer, Raketenwerfer, später auch Helikopter und Flugzeuge. Also das bekannte Programm, mit Ausnahme von Marine-Einheiten.

Die gibt es leider nicht, die Kämpfe finden ausschließlich am Land und in der Luft statt. In der Kontrolle eures Einzelsoldaten teilt ihr eurer restlichen Mannschaft Befehle zu: Auf Knopfdruck blast ihr zum kollektiven Angriff oder pfeift eure Kameraden zurück.

Mit dem C-Stick könnt ihr einzelne Einheitengruppen auswählen und direkt befehlen. Stellt euch beispielsweise folgendes Szenario vor: Der Feind hat hier und da ein paar schwere Panzer stationiert, sein Fußvolk steht grüppchenweise herum, Munitionslager werden von Flak-Geschützen abgesichert, Transporthubschrauben bringen Nachschub. Was also tun? Die Karte aufmerksam studierend, entwickelt ihr euren Schlachtplan: Die Hubschrauber holt ihr mit mobilen Raketenwerfern runter, die Panzer bombardiert ihr mit Bazookas, Flammenwerfer

kümmern sich um die feindliche Infanterie und eure leichten Panzer nehmen sich die Flak vor. Falls euch der Einsatz als Fußsoldat zu langweilig ist – kein Problem, könnt ihr doch jederzeit die Einheit wechseln und den Panzer oder den Kampfjet übernehmen.

Wir waren wie Brüder

Gesagt, getan, aber so einfach geht das nicht. Schickt ihr beispielsweise eure Raketenwerfer auf die Hubschrauber los und drehen diese ab, laufen eure Mannen dem Ziel stumpf hinterher und geradewegs in ihr Verderben. Oder vielleicht hat während des Gefechts ein feindlicher Panzer seinen Standort verlegt und bewacht nun die Brücke, über die gerade eure Mannen marschieren. KABUMM, weg sind sie. Dumm gelaufen, denn ohne



Die zweite Meinung

Ah ja, Battalion Wars. Gewissermaßen der große Bruder einer echten GBA-Bombe. Kunterbunt und charmant designt, nimmt es dem eigentlich heißen Thema ein wenig die Schärfe, so dass wir uns ganz aufs Gameplay konzentrieren können. Und das ist der Knackpunkt. Als Advance Wars-Variante hatte ich mir eigentlich eine Menge Strategie und Taktik erhofft. Bekommen habe ich Action. Weiter nicht kritisch, wenn das Ganze nicht so chaotisch wäre. Das Problem beginnt mit der unkomfortablen Steuerung, die geschicktes Führen der verschiedenen Einheiten leider schon beinahe unpraktisch macht. So was tut generell keinem Spiel gut, schlägt aber bei Taktik-Action ganz besonders tiefe Wunden.

Infanterie könnt ihr nicht eure Fahne hissen, um das feindliche Lager zu erobern – neuer Versuch, bitte!

Was man Battalion Wars also vorwerfen kann, ist, dass es mitunter ziemlich hektisch und unübersichtlich zugeht. Nur einen Moment lang nicht aufgepasst oder einen Meter zu weit vorgerückt, und schon ballert es aus allen Rohren. In solchen Situationen dann noch die Kontrolle über sein Bataillon zu behalten, ist nicht leicht. Und während eure Ausbilderin Betty euch noch die recht komplexe Steuerung erklärt und erzählt, wann ihr welchen Knopf zu drücken habt, werdet ihr von allen Seiten beschossen und wisst nicht mehr, wo oben und unten ist.

Kriegsnebel

Zugegeben, der optische Stil hat den Transfer ganz gut überstanden. Sämtliche Einheiten und Fahrzeuge sehen auf dem Cube genauso putzig aus wie auf dem GBA und die lustigen Animationen nehmen die Ernsthaftigkeit aus dem kriegerischen Thema. Zudem gibt es sehr viel Sprachausgabe – nicht nur von euren Vorgesetzten, die euch den

nächsten Auftrag auftragen, sondern auch von den Soldaten an der Front, die das Kampfgeschehen mit teilweise recht witzigen Sprüchen kommentieren.

Battalion Wars ist der nicht ganz geglückte Versuch, Advance Wars in die dritte Dimension zu verlagern. Gute Ideen und Ansätze sind da, aber im Endeffekt ist das Spiel oft zu hektisch, unübersichtlich – und dadurch auch frustrierend. Deswegen kein schlechtes Spiel, aber von der Genialität der GBA-Titel weit entfernt. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

STG 60% ACT 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Kuju Entertainment
Internet: www.nintendo.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

➔ über 20 Missionen
➔ unverkennbare Advance Wars-Wurzeln
➔ oft zu chaotisch
➔ kein Multiplayer

ALTERNATIVE

Rainbow Six: Lockdown Ubisoft
ca. 60 € Ausgabe 4/05: 71%

FAZIT

Drollige Kriegerballerei im Schatten eines übermächtigen Vorgängers.

BEWERTUNG 80%



MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Klempner mit Holzkeule sucht flinkes Opfer mit Lederball.



Ah, Baseball! Amerikas Zeitvertreib Nr.1, gleich nach dem, was bei den Yankees allgemein als Football bekannt ist. Da Mario als Quarterback vermutlich keine so gute Figur machen würde, tat Nintendo eben sein Möglichstes, um das italienische Dickerchen auf den "Ich-war-mal-Cricket"-Sport zurechtzuschneiden. Und was dabei herausgekommen ist, kann sich absolut sehen lassen! Die Story ist wie gehabt eher nichts, was Stoff für einen abendfüllenden Spielfilm liefern würde: Mario und seine Kollegas finden Baseball voll duft. Bowser nicht. Also muss Mario Bowser und seinem Team eben zeigen, was 'ne Harke ist. Hört sich logisch an.

Lasst die Bälle brennen!

Der erste Eindruck ist Verwirrung: "Base-wat? Wird das hierzulande überhaupt gespielt? Ist das nicht so was wie Völkerball mit Holzkeulen?" Der zweite Eindruck bestätigt: Baseball IST Völkerball mit Holzkeulen. Nach einiger Zeit geht das Spiel recht flüssig von der Hand und spielt sofort seinen Nintendo-Charme aus. Im "Challenge Modus" tragt ihr nämlich, ähnlich wie in den diversen Mario-Party-Spielen, über eine knuffelige Karte und sucht euch ein Match aus, welches ihr gerne bestreiten würdet. Passt dabei aber auf Baby-Bowser auf, der euch sofort zu einem Spiel herausfordert, wenn ihr mit ihm zusammenstößt. Zu gewinnen ist zwar nicht sonderlich schwierig, doch nach dem zehnten Mal geht euch der einhergehende Zeitverlust unter Garantie gehörig auf den Senkel.

Auf dem Feld geht die ganze Sache noch mal so richtig ab. Marios Spezialattacke feuert einen brennenden Ball in Richtung des armen

"Batter" (der Typ mit der Keule), Yoshi wirft mit wild umhertrudelnden Eiern. Ab und zu prallt der Ball an den berühmten Fragezeichenboxen ab, in Bowers Schloss müsst ihr auf Lava-gruben Acht geben u.s.w. Zwar hängt dadurch das ganze Spiel sehr vom Zufall ab, doch die feine Steuerung, die solide Framerate und der schiere Spaß machen das mehr als wett. Letzten Endes wird das Spiel hierzulande jedoch nicht wirklich einschlagen, da sich hier kaum jemand für Amerikas "Königssport" interessiert. Wer trotzdem zugreift, hat aber in der Regel nichts zu bereuen.

(CS)



Donkey Kong, der alte Affe, steht kurz davor, den Ball mir Bravour zu fangen.



BANANAPUNCH! Der kleine Affe muss sich jetzt aber mal anstrengen!



Prinzessin Peach vernichtet ihre Gegner mit der Macht der Liebe! Flieg und sieg!



Boo kriegt einen echten Hammer von Mario ab. Ob der wohl noch aufzuhalten ist...?

GENRE-CHECKER

SPS 80% ADV 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- Baseball, mal in spaßig
- flüssige Darstellung
- sehr coole Gimmicks
- recht simpel gestrickt

ALTERNATIVE

All-Star Baseball 2004 Acclaim
ca. 30 € Ausgabe 4/03: 81%

FAZIT

Mario schafft es mal wieder. Baseball, nur in bunt und schnell.

BEWERTUNG 80%

HARVEST MOON Another Wonderful Life



Noch ein Leben! Jetzt mit noch mehr Kühen und Runkelrüben!

Tja, wenn einen der Stress der Großstadt zu übermannen droht, dann zieht man eben raus ins Grüne. Dorthin, wo die Kühe noch "Muh" machen, die Ernte auch bei einem Taifun der Stärke fünfzig vom Feld gezerzt wird und die Leute jeden Fremden in einem fröhlichen, Mistgabel gespickten Fackelzug aus der Stadt geleiten. Nun gut, in dem kleinen Tal, welches ihr euch als Domizil ausgesucht habt, herrschen freilich ganz andere Umstände. Nachdem euer werter Oheim das Zeitliche gesegnet hat, macht ihr euch auf, seine Farm mit starker Hand zum Erfolg zu führen.

Nur noch eine Minute...

Auf der Farm angekommen, weist euch ein buckliges, kleines Hutzelmännchen auch gleich in eure neuen Aufgaben ein. Kühe müssen gemolken, Saatgut will erstanden, ausgesät und gepflegt werden. Wenn danach noch Zeit ist, könnt ihr euch ja ein wenig im Dorf umsehen und mit den Eingeborenen plaudern. Am nächsten Tag ein Schock: Eure Kuh ist traurig! Nach einer ausgiebigen Fell-bürst-Session ist die gute allerdings wieder auf dem Damm. Noch einmal anständig geknuddelt und schon gibt Bessie wieder 1a Milch! Schnell die Saat wässern und ab in die Stadt. Da es schon spät ist, stellt ihr euch nur ein wenig in die Bar und kippt den einen oder anderen Cocktail. So spät ist es schon! Egal, die neu erworbene Angel will ausprobiert werden. Mit einem leckeren Fisch auf dem Rücken machen wir uns auf dem Weg zur Farm. Morgen werden wir uns ein Rezept besorgen und erstmal Fischsuppe kochen.

Man sieht, die Möglichkeiten sind mal wieder endlos, genau wie die Motivation. Es ist schon

wirklich erstaunlich, wie sehr das einfache Landleben fesselt; selbst der härteste Shooter-Fan wird nach einer Runde *Harvest Moon* unter Garantie den Raketenwerfer gegen die Gartenharke austauschen. Was nun "Another" an dem "Wonderful Life" ist? Ihr spielt ein Mädel. Yep, das war's auch schon, ansonsten gleichen sich die zwei Spiele wie ein Ei dem anderen. Wer unbedingt seinem Liebsten Abendessen kochen und die Küche putzen will, soll zugreifen, alle anderen... meinetwegen auch. Es macht wirklich kaum einen Unterschied; beide Versionen lassen die Zeit wie im Flug vergehen und kleben euch für Wochen vor den Monitor. (CS)



GENRE-CHECKER

SIM	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Natsume
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- knubbelige Kühe! Yay!
- praktisch endlose Motivation
- absolut keine Neuerungen! Was geht?
- sehr, Sehr, SEHR zeitintensiv!

ALTERNATIVE

Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
ca. 30 €	Ausgabe 3/04: 89%

FAZIT

Harvest Moon eben. Änderungen sucht man größtenteils vergeblich.

BEWERTUNG 88%

MARVEL NEMESIS Rise of the Imperfects

Sin City + Matrix + Terminator + Marvel =
Endlose Stunden vor dem Bildschirm!

Ein ganz normaler Tag in einer x-beliebigen amerikanischen Großstadt. Captain America schlendert gemütlich vom Supermarkt nach Hause, als sich der Himmel verdunkelt und allerlei seltsame Gestalten aus den Lüften steigen. "Ja, ne, is klar!" denkt sich der Gesetzeshüter, greift zu seinem Schild... und wird in Stücke gerissen. Nein, echt jetzt! Genauso wie der Hulk und zig andere Superhelden. Schon im extrem düsteren Vorspann von *Marvel Nemesis* rafft es mehr Helden dahin, als in sämtlichen anderen Filmen und Konsolenspielen zusammen. Ende! Aus! Schluss mit lustig!

Süße Vernichtung

Zu Beginn stehen euch lediglich das Ding, Wolverine, Spider-Man und ein paar andere, in der Hauptsache recht bekannte Superhelden zur Verfügung. Im späteren Spielverlauf werdet ihr noch so seltsame Leckerbissen wie Eddie Brock, Fans besser bekannt als Venom, in die Finger bekommen. Sobald ihr den Helden eurer Wahl ausgesucht habt, geht es auch schon ab auf die infizierten Straßen New Yorks. Die Invasoren haben ganze Arbeit geleistet und die ehemalige Millionenstadt in ein brennendes Wrack verwandelt. Finsteres blaues und grünes Licht herrscht vor, die vor Schweiß glänzenden Muskeln eurer Krieger spannen sich sichtlich unter den Klamotten. Generell wirkt alles viel dunkler und brutender, als man es von anderen Marvel-Spielen gewohnt ist. Die Action wirkt fast, als würde sie eher in einen der *Matrix*-Teile gehören.

Jedes der Level ist frei begehr- und zerstörbar, was dem Ganzen ein wunderbar "improvisiertes" Feeling verleiht. Ihr werdet von einem gigantischen Cyborg durch eine massive Mauer gestanzt? Greift euch beim Aufstehen einfach einen der Trümmer und rammt ihn eurem Gegner ins Gesicht! Werft mit Sachen um euch! Schwingt euch mit Spider-Man von Wand zu Wand! Ben, das Ding, kann sogar riesige Gegenstände wie Laster durch die Luft segeln lassen, alles unterstützt von einer feinen Physik-Engine. Klasse Grafik, Stil ohne Ende, super Synchronstimmen... die alle erfolgreich darüber hinwegtäuschen, dass *Rise of the Imperfects* eigentlich nur ein stinknormales "Klopp-dich-durch"-Spiel ist. Aber wisst ihr was? Bei so viel Stil drückt man schon mal ein Auge zu!

(CS)



KRACK Ben das Ding bricht der falschen Elektra das Rückgrat.



Die *Finishing Moves* sind besonders stylisch. Hier ist gerade Spidey am Werk.



Im *Berserkemodus* verbraucht Wolverine keine Energie für seine Superattacken.



GENRE-CHECKER

ACT	BEU
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Nihilistic
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	ohne Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

:-) schaut euch die Grafik an!

:-) sehr flüssig

:-) STIL! Stil ohne Ende!

:-) nicht sehr abwechslungsreich

ALTERNATIVE

Godzilla: Destroy All Monsters Melee Atari
ca. 30 € Ausgabe 12/02: 76%

FAZIT

Dunkel, prächtig und stilvoll. Macht Spaß, bietet aber nicht sehr viel Abwechslung.

BEWERTUNG 83%

FANTASTIC 4

Feuer, Erde, Luft und... Gummi?

Strahlungslecks sind anscheinend eine duftende Sache!

GCN

Auf einem Weltraumflug kann eine ganze Menge schief gehen, denn kosmische Strahlen können zu den absonderlichsten Veränderungen am Menschen führen. Dr. Reed Richards, der sich in einem Anfall von Demut "Mr. Fantastic" nennt, hat dabei die Fähigkeit der Elastizität abgestaubt. Sue Storm ist "die Unsichtbare" und kann zudem mit Kraftfeldern Gegner durch die Luft schleudern. Ihr Bruder Johnny hört auf den Namen "die Fackel" und kontrolliert Feuer oder flitzt wie ein überdrehter Heliumballon durch die Lüfte. Der vierte im Bunde, Ben Grimm, scheint die dickste Ration Strahlen abbekommen zu haben. Seine Haut verwandelte sich zu Stein, was ihm übermenschliche Kräfte verschafft hat. Passenderweise wird der Arme fortan nur noch "das Ding" genannt. Mit diesen vier erwartet euch solide Filmumsetzungskost: Feinde wollen verdroschen, Bosse geplättet und Einrichtungsgegenstände zertrümmert werden. Die jeweiligen Spezialfähigkeiten wurden anständig umgesetzt: Reed darf z.B. in einem kleinen Puzzle Computerterminals hacken, Johnny Türen aufschweißen und Ben eine unfassbare Anzahl an Crackhütten und anderen Einrichtungen dem Erdboden gleichmachen.

Vier gewinnt?

Die Umsetzung eurer "kosmischen Fertigkeiten" birgt allerdings auch einiges an Frust in sich. Nehmt z.B. Spider-Man 2. Der Spinner darf sich, wann immer er will, in die Luft schwingen und auf Hauswänden und Parkhausdächern herumkabbeln. Warum muss ich hier aber auf ein "4"-Zeichen auf dem Boden warten um das einzusetzen, was meinen Superhelden ausmacht? Ein Freiflug

mit Fackel-Johnny wäre spitzenmäßig gewesen – stattdessen schwebt der Typ immer nur ein paar Zentimeter über dem Boden und wirft lustlos mit Feuerbällen. Wenn ich mit dem "Ding" Lastwagen stemme, dann will ich auch kontrollieren, wo das Ding landet, und nicht hilflos dabei zuschauen, wie Ben den Fünftonner in eine hohle Gasse statt auf die Übelwichte feuert. Öftfführt es sich so an, als würden die Fantastischen 4 die ganze Action erleben und euch dabei zusehen lassen. Nichtsdestotrotz bleibt *Fantastic 4* eine grundsätzliche Filmumsetzung mit einigen Macken. (CS)



Johnny "Die Fackel" macht definitiv SEHR kurzen Prozess mit seinen Feinden.



Da fliegt der Schwerverbrecher! Sue ist Spezialistin in Schurken-Weitwurf.



Man kann von einem Gummimensch einfach keinen coolen Screenshot machen. Es geht nicht!



Der Weltraum. Unendliche Weiten, unendliche Gefahren und ein ganzer \$%*#6 voll Strahlung.

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: 7 Studios
Internet: www.activision.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

nette Umsetzung
Spaßige Heldenkräfte...
...die ein wenig zu automatisiert wirken
grauenhafte Synchronsprecher!

ALTERNATIVE

Spider-Man 2 Activision
ca. 40 € Ausgabe 6/04: 84%

FAZIT

Ordentliche Umsetzung, mit ein paar Schwächen. Filmfans werden es trotzdem lieben!

BEWERTUNG **73%**

THE INCREDIBLE HULK

Ultimate Destruction

"Sie würden mich nicht mögen, wenn ich wütend werde!"

GCN

Bruce Banner ist eigentlich ein ganz normaler, braver US Bürger. Apfeltorte, 4. Juli und Massenvernichtungswaffen eben. Letztere werden dem armen Bruce allerdings zum Verhängnis, als er bei einer Testreihe mit Gammastrahlen beschossen und in sein alter Ego "Hulk" verwandelt wird. Der Hulk ist wütend. Der Hulk ist stark. Der Hulk ist grün. SMASH!!!

HULK!!! SMASH!!!

Damit erklärt sich auch der Inhalt des Spiels in gar vortrefflicher Weise: Dinge zerstören, zertrümmern, zerreißen, zerpulvern und die Überreste dazu benutzen um NOCH MEHR Sachen in ihre Moleküle zu zerlegen! Hulks Kraft verbiegt Panzer, rupft Öltürme aus der Erde und reißt Wolkenkratzer ein. Allein eure Fäuste stellen in Sachen Zerstörungskraft jede Atombombe in den Schatten. Richtig übel wird es aber erst, wenn der Hulk anfängt, seine Umgebung zu nutzen. Laternenpfähle verwandeln sich in Keulen, Busse in Wurfgeschosse und ein zerrissenes Auto in zwei praktische, metallene "Boxhandschuhe". Rammangriffe schleudern Menschen, Bäume und eigentlich alles andere zur Seite und richten durch die umherfliegenden Trümmer noch mehr Schäden an. Dank seiner unglaublichen Stärke kann der Hulk riesige Entfernungen in einem mächtigen Sprung überwinden, an senkrechten Wänden emporklettern und mit einem einzigen, mächtigen Schlag auf den Boden in ganzen Straßenzügen den Asphalt aufreißen und Fensterscheiben zertrümmern.

Uff! Die pure Geschwindigkeit und Härte von *Hulk: UD* macht einen anfangs fast schon ein wenig schwindelig! Stellt euch das Ganze am besten als Mischung zwischen *Grand Theft Auto* und einem zweibeinigen Panzer vor: Ihr dürft

euch nach Herzenslust in den weitläufigen Arealen austoben und, wann immer euch danach ist, eine Mission annehmen, um die spannende Story weiter zu verfolgen. Wer fleißig alles um sich herum dem Erdboden gleichmacht, sammelt "Smash-Points", mit denen er weitere Moves und Spezialattacken freischaltet, versteckte Comicheats beschert euch Cheats und Hintergrundmaterial. Alles in allem eine der besten Superheldenumsetzungen bisher. Wenn ihr ein Fan des großen, grünen Kerlchens seid, dürft ihr genau jetzt aufkreischen und sofort zum nächsten Laden rennen. Falls ihr bisher kein Fan wart: Nach diesem Spiel seid ihr einer! (CS)



Wir haben uns einen wichtigen Computer geschnappt und nehmen bei der Flucht keine Rücksicht auf Bäume.



Zwei Streifenwagen sagen ihrem Kumpel kurz "Hallo": Guter Wurf!



Mit donnernden Schritten rennt Hulk an der Wand entlang.



"WHAMMO!" Der Ground Smash schickt alles Umstehende in die Troposphäre.

GENRE-CHECKER

ACT 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Radical Entertainment
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

:-) stark, schnell und spaßig!
:-) sehr feine "Zerstörungsphysik"
:-) fühlt sich an wie Hulk
:-) Überblick ade!

ALTERNATIVE

Spider-Man 2 Activision
ca. 40 € Ausgabe 6/04: 84 %

FAZIT

Sieht aus wie der Hulk, fühlt sich an wie der Hulk... SMASH!!!

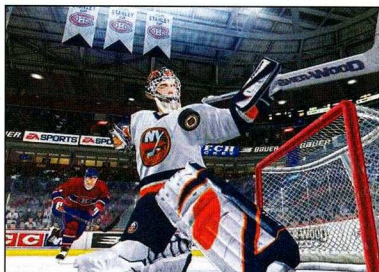
BEWERTUNG 88%

NHL 06

GCN

Vieles blieb beim Alten. So wählt ihr zwischen Sofortspiel, Dynasty-Modus, Saison-Modus, dem Weltturnier und den drei europäischen Ligen sowie dem spaßigen Free-for-all-Modus. Doch wie wäre es mit einer komplett überarbeiteten Steuerung? So sind die Deke-Bewegungen nun auf dem linken Analogstick zu finden und die Trickshots auf dem rechten. Spielt sich sehr intuitiv, da man mit dem linken Stick auch die normalen Bewegungen der Spieler steuert. Die Trickshots können aber weiterhin nur von Stars ausgeführt werden, die auf dem Eis mit einem Stern gekennzeichnet sind. Ebenfalls beibehalten wurde ist die Open-Ice-Steuerung, die es euch erlaubt, einen KI-Spieler anzuspielen und von ihm einen Rückpass zu fordern. Änderungen, die erst auf den zweiten Blick auffallen sind beispielsweise das

Skating-Modell und die Puckphysik. Zusammen mit der verbesserten KI entwickelt sich für Kenner so ein merklich verbessertes Spiel. Gelegenheitsspieler werden aber kaum bemerken, ob sie nun *NHL 04, 05* oder *06* spielen. (BS)



Die Gegner-KI wurde leicht verbessert. Vor allem an den Aktionen der Keeper merkt man es.

NBA LIVE 06

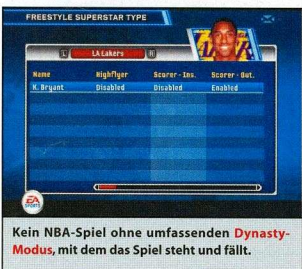
GCN

Potzblitz! In Kalifornien hat man für die NBA-Serie jetzt das entdeckt, was schon alle anderen EA Sports-Titel seit einigen Jahren praktizieren: Eine starke Fokussierung auf die Superstars einer Mannschaft. Ob es nun Kobe Bryant, Nowitzkis Dirk oder Shaquille O'Neil ist – sie alle haben spezielle Bewegungen drauf und können mit deren Hilfe eine ganze Begegnung alleine entscheiden. Das ist fein. Das ist gut. Ja, es ist vor allem realistisch. Das Programm kategorisiert die Superstars dabei in "Power-

Player", "Spielmacher" und "Defensivspezialisten". Damit wäre auch schon der Unterschied zum Vorgänger geklärt. Während die PC-Version grafisch noch mal zulegen kann, scheint auf der Konsole der Korb zu hoch zu hängen, um noch einen Optik-Dunk zu landen. Wir müssen also ein wenig auf eure Entscheidungsfähigkeit setzen: Wem die also, gepaart mit der Aktualität des Spiels, den vollen Kaufpreis wert ist, der schlägt zu. Wer aber nur ein paar Körbe legen will, greift zum günstigeren Vorgänger. (BS)



Gleich rappelt's im Korb. Wenn jemand so aufsteigt, holt man ihn nicht mehr runter.



Kein NBA-Spiel ohne umfassenden Dynasty-Modus, mit dem das Spiel steht und fällt.

GENRE-CHECKER

SPS 80% SIM 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ neue Steuerung
- ➔ keine Metzger-KI mehr
- ➔ grafisch dezent besser
- ➔ Update-Charakter

ALTERNATIVE

NHL 2005 EA
ca. 40 € Ausgabe 06/04: 89%

FAZIT

Sicher ein gelungenes Update. Aber leider nicht mehr.

BEWERTUNG 87%

GENRE-CHECKER

SPS 80% SIM 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: 06.10.2005 Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ schönes Freestyle-Feature
- ➔ gute Präsentation
- ➔ spielerisch wie immer solide
- ➔ die Update-Geschichte

ALTERNATIVE

NBA Live 05 EA
ca. 30 € Ausgabe 1/05: 86%

FAZIT

Wer echt pingelig ist, schlägt mal wieder brandheiß zu.

BEWERTUNG 86%

NINTENDOGS

Äff, äff! Kraul' mich, knuddel mich, gib mir Tiernamen!

DS

Von *Nintendogs* stehen drei Versionen (*Labrador*, *Chihuahua* und *Dachshund*) im Laden. Der Unterschied besteht darin, dass jede Edition zu Spielbeginn sechs andere Hündchen zur Auswahl hat. Ihr könnt im weiteren Spielverlauf aber die zwölf Hunde der anderen beiden Editionen freispielen.

Nachdem ihr euch also für euer erstes Hündchen entschieden habt, gebt ihr ihm über das DS-Mikrofon einen Namen. Völlig egal, ob ihr euren Hund Waldi, Bello

oder Orang-Utan-Klaus nennt, jedoch sollte der Name nicht zu kompliziert sein, da ihr ihn fortan zum Rufen eures Hundes benutzt. Denn schließlich will so ein Hündi täglich beschäftigt werden. Also immer schön streicheln und kraulen und immer fein Fresschen geben. Die tägliche Runde um den Block gehört ebenso zum Programm wie das regelmäßige Schaumbad. Hat der

Hund euer Vertrauen gewonnen, bringt ihr ihm Tricks bei: Mit dem Touchpen führt ihr Gesten aus – folgt das Hündchen euren Anweisungen, spricht ihr ein passendes Kommando hinterher. Die Prozedur muss ein paar Male wiederholt werden, bis der Wauwau das Sprachkommando erlernt hat. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Spracherkennung ein wenig eigensinnig ist und zweisilbige, möglichst unterschiedlich klingende Kommandos besser angenommen werden. Also zum Beispiel "Mach Sitz!" und "Spring hoch!" statt den ähnlich klingenden "Sitz!" und "Hüpf!"

Hundeleben

Außerhalb des Wohnzimmers vergnügt sich euer Hund im Park oder auf dem Hundesportplatz, wo ihr ihn Frisbee-Scheiben fangen, über kleine Tore springen oder durch Tunnel kriechen lasst. Nach ausreichend Training und Dressur nehmt ihr an Wettbewerben teil, wo der sportlichste und folgsamste Hund gekürt wird. Mit den Preisgeldern geht ihr in den Hundeshop und kauft eurem Fiffi Spielzeug, lustige Schleifen oder Leckerli. Habt ihr irgendwann genug Geld zusammen, könnt ihr euch vielleicht einen weiteren Spielgefährten leisten, damit euer Hündi nicht so einsam ist. Preisgelder und goldene Pokale sind aber nur seelenlose Sachwerte – die wahre Belohnung ist ein fröhliches Hündchen, das sich gerne von euch kraulen lässt und Spaß am Herumtollen hat! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

SIM
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Internet: nintendogs.nintendo.de
Erhältlich: 07.10.2005 Spieler: 1
Sprache: deutsch, USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik: 
Sound: 
Gameplay: 
Dauerspaß: 
Multiplayer: kein Multiplayer

- :-) die sind ja soooo süüüüß!!!
- :-) sehr schöne Spielidee
- :-) perfekt auf DS zugeschnitten
- :-) Spracherkennung fehlerhaft

ALTERNATIVE

Yoshi's Touch & Go Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 03/05: 74%

FAZIT

Entzückende Hundesimulation, ein Garant für gute Laune!

BEWERTUNG **90%**





METEOS



DS

In einem Schacht fallen Blöcke ("Meteos") verschiedener Farben und Muster nach unten. Mit dem Touchpen müsst ihr diese so anordnen, dass jeweils drei gleiche neben- oder übereinander liegen, woraufhin sie nach oben und im Idealfall aus dem Bildschirm geschossen werden. Problem dabei: Ihr könnt die Meteos nur senkrecht verschieben. Natürlich wird's irgendwann ziemlich voll und ziemlich hektisch, also sind ein kühler Kopf und ein wachsames Auge angesagt. Richtig knifflig wird's im Sternenreise-Modus: Die dortigen Sekundäraufgaben (z.B. 50 Meteos auf einmal hochjagen) sind teilweise nur sehr schwer und mit Glück zu schaffen. Die Steuerung mit dem Touchpen ist wunderbar, ein etwas "spitzerer" Stift wäre bei den kleinen Blöcken vielleicht wünschenswert gewesen. Das Faszinierende an *Meteos* ist, dass jede Stage einen Planeten repräsentiert, jeweils mit eigener Atmosphäre und Schwerkraft. Die Meteos unterliegen also in jedem Level einer anderen Physik, was immer neue Herausforderungen stellt. (SRÖ)



Im oberen Screen könnt ihr euch eine Großdarstellung eines Gegenspielers anzeigen lassen.

TEST

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Q Entertainment
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- geniale Spielidee
- super Touchscreen-Steuerung
- klasse Mehrspieler-Modus
- teilweise zu glücksabhängig

ALTERNATIVE

Zoo Keeper Flashpoint
ca. 30 € Ausgabe 2/05: 77%

FAZIT

Das beste Ding seit Tetris – mindestens!

BEWERTUNG **91%**

CASTLEVANIA Dawn of Sorrow



DS

Dawn of Sorrow übernimmt einiges von seinem Vorgänger *Aria of Sorrow*. Allen voran der Einsatz von Seelen, durch die ihr die Fähigkeiten der Feinde übernehmen könnt. Auf dem DS wurde das System etwas erweitert: Mit mehr gleichen Seelen werden auch eure Fähigkeiten stärker, zudem könnt ihr die Kraft der Seelen nicht nur euch selbst, sondern auch euren Waffen zuordnen. Ansonsten blieb größtenteils alles beim Alten: Superbes 2D-Leveldesign, fantastischer Soundtrack und liebevoll gezeichnete Grafik – genau so wollen wir das haben! Zweifelhaft ist die Ausnutzung der DS-Features. Dass auf dem oberen Screen die Karte oder diverse Statusanzeigen erscheinen, ist komfortabel, aber nicht überraschend. Mit dem Touchpen müsst ihr zum Öffnen von Türen oder zum endgültigen Besiegen von Endgegnern vorgegebene Symbole nachzeichnen. Netze Idee, aber der schnelle und spontane Wechsel von "normaler" Steuerung auf Touchpen klappt nicht immer so reibungslos, wie die Spielsituation es erfordern würde. (SRÖ)



Der Boden fährt nach oben, jetzt wird's eng! Blutspritzer deuten an, was passieren kann.

GENRE-CHECKER

JNR
80%

RPG
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer: kein Multiplayer

- gewohnt erstklassiges Gameplay
- großartiger Soundtrack
- detaillierte Grafik
- fragwürdige Touchscreen-Funktion

ALTERNATIVE

Yoshi's Touch & Go Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 3/05: 74%

FAZIT

Erstklassige Umsetzung der Castlevania-Serie. Großartig!

BEWERTUNG **88%**

BOMBERMAN DS

DS

Es war schon immer so und wird immer so bleiben: *Bomberman* ist ein Multiplayer-Spiel! Alleine ist das Spiel nicht annähernd so spannend, Einzelspieler können von der Wertung also mal locker 10-15% abziehen. Die Touchscreen-Features sind nicht der Rede wert, richtig klasse ist die Nutzung der zwei Bildschirme. Dadurch werden die Spielfelder quasi in der Größe verdoppelt, die beiden Hälften sind durch Röhren miteinander verbunden. Vielleicht nicht sehr originell, aber solange es dem Spielspaß dient, ist das genehmigt. Den Vogel schießt allerdings die Mikrofon-Unterstützung ab, denn durch Spracheingabe werden zum Beispiel Bomben gezündet oder Schilde aktiviert. Ihr müsst aber schon ziemlich laut rufen, damit das klappt, zum Beispiel ein kräftiges "Kaboom!", um eine Bombe hochzujagen. Könnt ihr euch vorstellen, in was für ein Geschrei das bei acht Spielern ausartet? Ach, ja: Für Multiplayer-Spaß ist nur eine einzige Cartridge erforderlich. Sehr vorbildlich! (SRÖ)



Im Einzelspieler-Modus seht ihr euch alle zehn Level einem Endboss gegenüber.

GENRE-CHECKER

GSK
70%ACT
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft
Hersteller: Hudson
Internet: www.bombermanbattle.com/de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ ungeschlagener Multiplayer-Spaß
- ➔ nur ein Modul für acht Spieler
- ➔ wahnwitzige Mikrofonunterstützung
- ➔ wie immer: alleine nur begrenzt lustig

ALTERNATIVE

Meteos Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 4/05: 91%

FAZIT

Der verrückteste Multiplayer-Spaß überhaupt! "KABOOM!" Hehe...

BEWERTUNG 87%

GENRE-CHECKER

STG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Intelligent Systems
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 30.09.2005 Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- ➔ viele neue KOs
- ➔ viele kleine, neue Ideen
- ➔ DS-Features gut genutzt (Steuerung)
- ➔ enorme Ausstattung

ALTERNATIVE

Fire Emblem: Sacred Stones (GBA) Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 4/05: 88%

FAZIT

Falls ihr noch einen Kaufgrund für den DS braucht – hier ist er!

BEWERTUNG 93%

ADVANCE WARS
Dual Strike

DS



Grafisch hat sich gegenüber den GBA-Versionen nicht viel getan, inhaltlich schon ein bisschen mehr. So tretet ihr jetzt öfter mal mit zwei KOs gleichzeitig an und könnt mächtige Team-Moves ausführen. Die Krönung des Ganzen sind Kämpfe mit zwei gegen zwei KOs auf zwei Bildschirmen: Entweder wechseln die Bildschirmhalte bei Bedarf (die Bedienung erfolgt ausschließlich auf dem unteren Screen), oder im oberen Screen findet ein Luftkampf zwischen CPU-Kollege und -Gegner statt. Hier könnt ihr unterstützend eingreifen, indem ihr Flugzeuge hoch schickt, die nach Beendigung des Kampfes auf dem oberen Screen allerdings verloren sind. Der zweite KO steht euch aber als Teampartner weiterhin zur Seite. Die Steuerung mit Touchscreen ist absolut sauber gelungen, wer es vorzieht, kann aber auch bei der gewohnten Steuerkreuz-Kontrolle bleiben. Spielerisch ist auch *Dual Strike* exzellent, Anfänger sollten sich vielleicht erst das Tutorial aus dem ersten GBA-Teil geben. (SRÖ)



Wenn ihr zwischen euren beiden KOs wechselt, ist die jeweilige Runde beendet, also Vorsicht!

NINTENDO DS

ANIMANIACS

Lights, Camera, Action

DS

In seinen Grundzügen ist die DS-Version von *Animaniacs: Lights, Camera, Action* ein Hüpf-Adventure nach gewohntem Muster: Gegner bekämpfen, Schlüssel finden, in der Gegend rumklettern. Verschiedene Locations mit jeweils verschiedenen Themen und unterschiedlichen Gegnern (insgesamt 15 Level), jeder Spielcharakter mit seinen eigenen Stärken und Schwächen. Das Übliche halt. Dummerweise meinten die Designer, es wäre originell, das Ganze in Isometrie-Grafik darzustellen. Klar, das sieht hübsch aus, macht aber unter Umständen Probleme bei der Steuerung. In diesem Spiel sogar ganz extrem, zum Beispiel wenn man Dinge auf Gegner schmeißen will oder einen Jump'n/Run-Abschnitt vor sich hat. Da ist wirklich pixelgenaues Positionieren notwendig, was aber in diesem Spiel ein Ding der Unmöglichkeit ist und für viel Frust sorgt. Zu allem Übel gibt es noch ein Relikt aus der Steinzeit: Level-Passwörter! Eigentlich müssten die doch längst ausgestorben sein! Scheinbar doch nicht.... Ich fass' es nicht! PASSWÖRTER! (SRÖ)



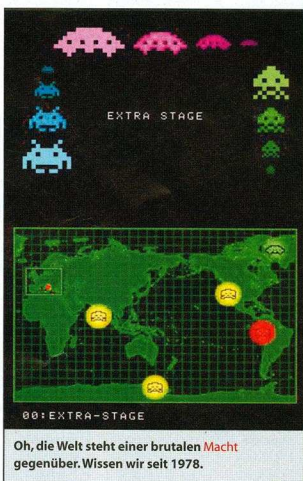
Die DS-Features werden kein Stück genutzt, außer bei Arenakämpfen für bis zu vier Spieler.

SPACE INVADERS

Revolution

DS

Lieber Tomohiro Nishikado, Sie haben 1978 ein großes Stück Spielgeschichte geschaffen. Warum lassen Sie es nicht in Frieden ruhen und seinen Platz im Walhalla der Spiele einnehmen? Warum zerren Sie es immer wieder, den schlechten Kritiken hilflos ausgeliefert, aufs Parkett? Aber was soll unser Gejammer? Die Kerle von Rising Star haben es nun mal ausgegraben, einige winzige Veränderungen eingebaut und es breitbrüstig "Revolution" getauft. Wo die Revolution in diesem Titel steckt? Wir suchen sie noch heute. *Space Invaders* ist auch im Jahre 2005 nichts anderes, als der Versuch, aus tattrigen Ideen frisches Geld zu machen. Das Spiel hätte auch auf dem Game Boy Advance funktioniert und es sähe noch nicht mal viel schlechter aus. Kurios: Die PSP-Version steht übrigens mit dem Zusatz "Evolution" in den Läden. Mal sehen, ob die Version für die technisch hoch gezüchtete Multimediamaschine mehr taugt. Wir bezweifeln es. (BS)



Oh, die Welt steht einer brutalen Macht gegenüber. Wissen wir seit 1978.

TEST

GENRE-CHECKER

ADV 50% JNR 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Ignition
Internet: www.flashpoint.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Gewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- [-] abwechslungsreiche Locations
- [-] annehmbare Isometrie-Grafik
- [-] verkorkste Steuerung
- [-] Passwörter zum "Speichern"

ALTERNATIVE

Castlevania: Dawn of Sorrow Konami
ca. 40 € Ausgabe 4/05: 88%

FAZIT

Ideenloses Lizenzspiel mit vergeiger Steuerung und veraltetem Inhalt.

BEWERTUNG **59%**

GENRE-CHECKER

ACT 80% GSK 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Rising Star Games
Hersteller: Taito
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Gewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- [-] hat Flair
- [-] aaaaalt
- [-] Sinn?
- [-] wo? Revolution?

ALTERNATIVE

Pac-Pix Nintendo
ca. 40 € Ausgabe: 03/05: 72%

FAZIT

Leichenflederei am Rande der Legalität.

BEWERTUNG **41%**

ATV: Quad Frenzy	Rennspiel	Vivendi	2005
Baten Kaitos DS	Adventure	Konami	n.n.b.
Big Mutha Truckers	Rennspiel	Empire	28.10.2005
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	Q4/2005
Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Taito	Q4/2005
Burnout Legends	Rennspiel	EA	24.11.2005
Choro Q DS	Rennspiel	Atlus	n.n.b.
Chroniken von Narnia	Action	Disney	Q4/2005
Crash Tag Team Racing	Rennspiel	Vivendi	Q4/2005
Deep Labyrinth	Actionspiel	Interactive Brains	2005
Devilish	Actionspiel	n.n.b.	n.n.b.
Dragon Ball Z	Beat'em-Up	Atari	2005
Dynasty Warriors	Actionspiel	EA	2005
Disney's Kim Possible: Kimmunicator	Action	Buena Vista	Q4/2005
Dragon Booster	Rennspiel	Konami	Q4/2005
Egg Monster Hero	Actionspiel	Square Enix	2005
Elektroplankton	Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Europa Universalis II	Strategie	Strategy First	n.n.b.
Eye Shield 21	Adventure	Nintendo	2005
Feel the Magic XY/XX 2	Simulation	Sega	Q4/2005
FIFA 06	Sportspiel	EA	07.10.2005
Final Fantasy III	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Final Fantasy Chrystal Chronicles	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Frogger Helmet Chaos	Jump'n'Run	Konami	15.11.2005
Frogger Helmet Havoc	Jump'n'Run	Konami	2005
Ford Racing 3	Rennspiel	Midway	28.10.2005
Golden Nugget Casino	Vivendi	n.n.b.	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 Pachiso Hisshouhou! Fist of the North Star	Geschicklichkeit	Sammy	2005
Harry Potter und der Feuerkelch	Adventures	EA	10.11.2005
Kaido Racing Battle	Rennspiel	Genki	n.n.b.
Kero Kero King	Actionspiel	Bandai	n.n.b.
Kenshuu Tendo Dokuta	Action	n.n.b.	n.n.b.

GAMEWATCH DS

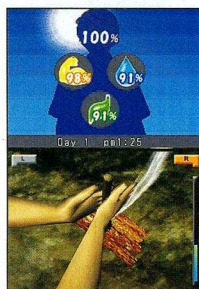
Ein umfassendes Verzeichnis der Nintendo DS-Spiele von morgen.



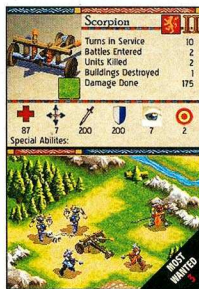
A Boy and His Blob
Genre: ADV
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Bubble Bobble
Genre: GSK
Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Lost in Blue
Genre: GSK
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



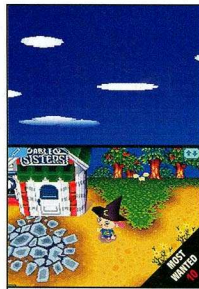
Age of Empires: Age of Kings
Genre: STG
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Guilty Gear: Dust Strikers
Genre: BEU
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



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



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



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



Mario Kart
Genre: RSP
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 11.11.2005
Tendenz:



Mega Man Battle Network 5
Genre: ACT
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: n.n.b.
Tendenz:



New Super Mario Bros.
Genre: JNR
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2006
Tendenz:



Shrek Super Slam
Genre: BEU
Vertrieb: Activision
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Metroid Prime: Hunters
Genre: EGO
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 28.10.2005
Tendenz:



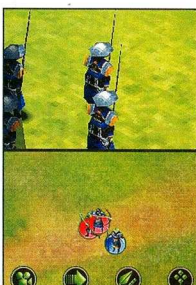
Pac'n'Roll
Genre: GSK
Vertrieb: EA
Erhältlich: 2005
Tendenz:



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



Need for Speed: Most Wanted
Genre: RSP
Vertrieb: EA
Erhältlich: 04.11.2005
Tendenz:



Real Time Conflict: Shogun
Genre: STG
Vertrieb: Namco
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Viewtiful Joe DS
Genre: ACT
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: n.n.b.
Tendenz:

Lizzie McGuire & That's So Raven	Geschicklichkeit	Buena Vista	Nov. 2005
Lunar Genesis	n.n.b.	Ubisoft	Q4/2005
Legend of the Dragon	Actionspiel	Game Factory	Q1/2006
Legend of Zelda DS	Actionspiel	Nintendo	n.n.b.
Livin' High Kill Low	Actionspiel	Genki	n.n.b.
Lost Magic	n.n.b.	n.n.b.	n.n.b.
Magical Vacation	Rollenspiel	Nintendo	n.n.b.
Mahjong Taikai	Geschicklichkeit	KOEI	n.n.b.
Mahou Touch	Actionspiel	Bandai	n.n.b.
Metroid Prime Pinball	Geschicklichkeit	Nintendo	Q4/2005
Mini RC Rally	Rennspiel	Summitsoft	2005
Nanostray	Action	THQ	14.10.2005
Nicktoons Unite!	Jump'n'Run	THQ	Q4/2005
Phoenix Wright: Ace Attorney	Adventure	Capcom	Q2/2006
Pirate Battle	Action	Orbital Media	2005
Racing Gears 2	Rennspiel	Orbital Media	2005
Scooby-Dool Unmasked	Jump'n'Run	THQ	Q4/2005
Scurge: Hive	Action	Orbital Media	Q4/2005
Sega Casino	Geschicklichkeit	Sega	n.n.b.
Sims 2	Simulation	EA	03.11.2005
Snowboard Kids	Sportspiel	Attlus	Q4/2005
Submarine	Geschicklichkeit	n.n.b.	n.n.b.
Super Black Bass	Simulation	Starfish	n.n.b.
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	2006
Super Princess Peach	Jump'n'Run	Nintendo	2005
Super Robot Wars	Strategie	Banpresto	2005
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	Jump'n'Run	THQ	Q4/2005
Spyro Shadow Legacy	Jump'n'Run	Vivendi	Q4/2005
Super Pac-Man Pinball	Geschicklichkeit	Namco	2005
Tak 3	Jump'n'Run	THQ	Februar 2006
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Action	Konami	Q4/2005
Texas Hold 'Em Poker	Geschicklichkeit	Vivendi	Q4/2005
Tony Hawk's American Sk8land	Sportspiel	Activision	27.10.2005
Top Gun	Action	Mastiff	n.n.b.
Top Spin 2	Sportspiel	2K Sports	n.n.b.
Touch Golf	Sportspiel	Nintendo	18.11.2005
Trauma Center: Under the Knife	Adventure	Attlus	Q4/2005
Ultimate Spider-Man	Action	Activision	13.10.2005
Viewtiful Joe VFX Battle	Action	Capcom	n.n.b.
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Rollenspiel	Konami	Q4/2005

FIRE EMBLEM The Sacred Stones

Das neue Strategie-Rollenspiel
der Advance Wars-Macher!

Kleine Kuriosität zum Einstieg: *Fire Emblem: The Sacred Stones* ist bereits das achte(!) Spiel der Serie, allerdings sind die ersten sechs nie in Deutschland erschienen. Umso mehr freuen wir uns, dass es nun ein zweiter *Fire Emblem*-Titel zu uns geschafft hat!

Auf den ersten Blick hat sich herzlich wenig getan: Von einer komplett neuen Story und demnach völlig neuen Charakteren mal abgesehen, ist das Spiel aus demselben Holz geschnitten: Spielablauf, Regeln, Animationen, Sounds – alles praktisch genau so wie im Vorgänger. Ein paar Änderungen gibt es natürlich schon. Im Mittelteil der Story müsst ihr euch für einen der zwei Hauptcharaktere und somit zeitweise für einen Handlungsverlauf entscheiden. Im Gegensatz zum Vorgänger bewegt ihr euch auf einer Landkarte vorwärts und könnt dadurch die eine oder andere Trainingsrunde einlegen, bevor es zur nächsten

„richtigen“ Mission geht. Was das Spiel ein wenig einfacher macht, da ihr durch Aufleveln recht schnell recht stark werdet. Irgendwann können sich eure Kämpfer in eine höhere Stufe ihrer Charakterklasse entwickeln, hier stehen euch neuerdings zwei verschiedene Oberklassen zur Wahl. Der fliegende Händler Merlinus ist nicht mehr dabei, ihr habt nun jederzeit vollen Zugriff auf eure komplette Ausrüstung und besucht auf der Landkarte Dörfer, um dort einkaufen zu gehen.

Keine Experimente

Ansonsten blieb so ziemlich alles beim Alten. Zug um Zug bewegt ihr eure bunte Schar an Kämpfern übers Feld und müsst sie entsprechend ihrer jeweiligen Fähigkeiten taktisch geschickt platzieren. Das Kampfsystem folgt weiterhin dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, sprich: Axt schlägt Lanze, Lanze schlägt Schwert, Schwert schlägt Axt. Stirbt einer eurer Charaktere im Kampf, ist er für immer verloren. Da nach jedem Zug automatisch gespeichert wird, könnt ihr dieses Manko auch nicht umgehen – euch bleibt lediglich die Möglichkeit, die ganze Mission neu zu starten. Nun ja, über diese Regelung kann man geteilter Meinung sein. Alles in allem ist auch *The Sacred Stones* eine weitere Strategie-Perle auf dem GBA und gehört zweifellos in jede Sammlung! (SR)



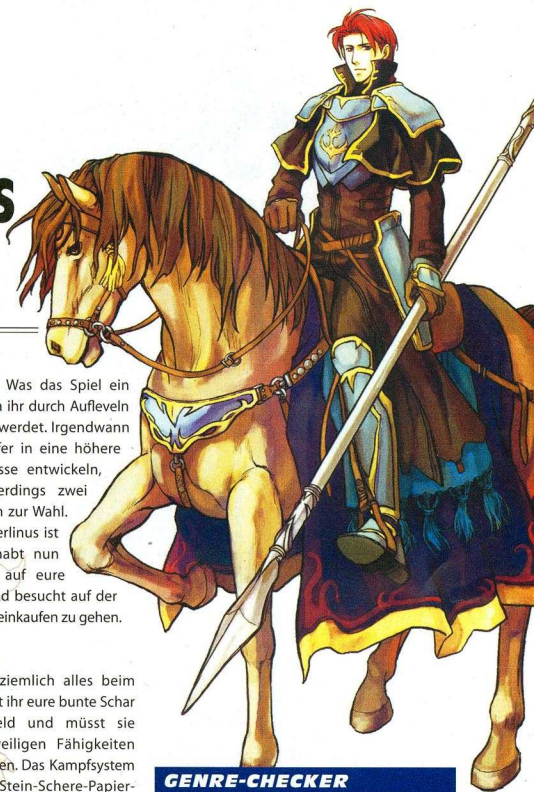
Gute **Vorbereitung** ist alles: Anhand einer Vorschaukarte wählt ihr aus, wen ihr mit in den Kampf nehmt.



In den **Häusern** sind meist Zivilpersonen versteckt, die euch unterstützend zur Seite stehen.



Axt schlägt Lanze. Das Kräfteverhältnis der Waffen untereinander sollte man immer beachten.



GENRE-CHECKER

STG 60% RPG 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Intelligent Systems
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: 04.11.2005 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- viele neue Charakterklassen
- Weltkarte
- große, spannende Story
- nur marginale Änderungen

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Wie erwartet: Erstklassige Mixtur aus Strategie und Rollenspiel. Eben *Fire Emblem*!

BEWERTUNG 88%

DRAGON BALL Adv. Adventure

GBA



Dooray! Die Berge sprengenden Steroidmonster aus dem Weltall sind zurück! Na ja, irgendwie jedenfalls, denn immerhin fehlt hier hinter dem "DB" das "Z". Will heißen, Son-Goku ist noch ein kleiner Hosenmatz und stolpert von einem Schlamassel in den nächsten. Dabei sieht der niedliche kleine Vernichter eigentlich gar nicht mal so übel aus; Fans der Serie werden den typischen *Dragon Ball*-Stil unter Garantie lieben. Prügelnd und kloppend geht es in normaler "Prügel-dich-durch"-Manier gegen diverse größere und kleinere Gegner. Am Ende wartet in der Regel ein dicker Boss, der nur mit der richtigen Taktik verknoppt werden kann. Nix Besonderes eben, aber durch die solide Grafik und die feine Steuerung auch kein kompletter Fehlgriff. Ganz okay. (CS)



GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Banpresto
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] nette Grafik
- [-] solide Steuerung
- [-] nix Neues
- [-] sehr kurz

ALTERNATIVE

DBZ: Das Erbe von Goku Atari
ca. 20 € Ausgabe 08/03: 70%

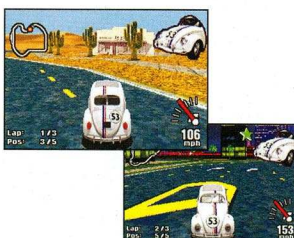
FAZIT

Nix Neues, nix Schlechtes, nix Innovatives. Okay für Fans.

BEWERTUNG 73%

HERBIE Fully Loaded

GBA



Wenn ein schrottreifer Käfer bei einem NASCAR-Rennen antritt, dann nennt man das dämlich. Wenn der Käfer allerdings Herbie heißt und Lindsay Lohan hinterm Steuer sitzt, dann nennt man das "grauenhaftes Remake eines Klassikers." Wie dem auch sei, das Spiel steht dem Film in nichts nach, was schiere, dröhnende Langeweile betrifft. Herbie darf das eine oder andere Power-Up einsammeln und danach wie von der Tarantel gestochen vor die Wand brettern. Schuld daran ist die Steuerung, die von Zeit zu Zeit einen Kurzurlaub zu nehmen scheint und dabei völlig ausflippt. Ach ja, Herbie wird fröhlich wenn er der erste ist und traurig, wenn er hinterher hinkt, was bedeutet, das ihr noch langsamer werdet, wenn ihr ohnehin schon Letzter seid. Qualitätsspiel! (CS)



GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] Herbie sieht gut aus!
- [-] alle anderen nicht
- [-] grenzwertige Power-Ups
- [-] wankelmütige Steuerung

ALTERNATIVE

LEGO Drome Racers THQ
ca. 20 € Ausgabe 05/03: 90%

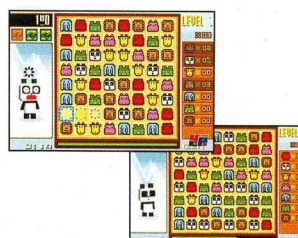
FAZIT

Mööp. Herbie war auch schon mal fitter. Sehr lieblos gemachtes Filmispiel.

BEWERTUNG 46%

ZOOO Action Puzzle Game

GBA



Whoa, man soll ja nicht glauben, was ein einfaches Puzzlespiel in einem Menschen auslösen kann. Verabredungen werden verschwitzt, wichtige Konferenzen einfach vergessen und andere Spiele schnöde ignoriert. ZOOO haut zwar nicht ganz so rein wie Tetris... aber fast so sehr! Eigentlich war das unscheinbare Spielchen ein Java Programm im Internet, bis findige Entwickler anfangen, die Idee zu vermarkten: Durch Positionstausch müssen drei Tiere gleicher Art in eine Reihe gebracht werden. Erfolge bringen Zeit, welche in rasendem Tempo davonläuft, so dass ihr permanent auf Zack sein und messerscharf kombinieren müsst. Sozusagen Tetris für blitzschnelle Profispielers. (CS)



GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ignition Entertainment
Hersteller: Success
Internet: www.ignition.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] unverbrauchte Puzzle-Idee
- [-] gut für zwischendurch
- [-] knackig fordernd...
- [-] ...was manch einem zuviel sein dürfte

ALTERNATIVE

Super Puzzle Fighter II Turbo Capcom
ca. 20 € Ausgabe 04/03: 81%

FAZIT

Spaß für zwischendurch, oder bis zum Ende der Welt. Allerdings SEHR knackig!

BEWERTUNG 88%

GUNSTAR Future Heroes

GBA



Einst trat das Gunstar-Team gegen den legendären Zerstörer an und vernichtete ihn vollkommen. Da so ein Zerstörer anscheinend selbst dann noch exzentrisch ist, wenn er in einem glühenden Energieball platzt, hat er nach seinem Tod vier Monde rausgerülpst. Auf jedem dieser Monde sucht ihr nun, in bester Shooter Manier und mit eurer Knarre in der Hand, nach den Kristallen, die den Zerstörer wieder beleben würden. Man geht ja schließlich auf Nummer sicher! Dabei sägt ihr euch in einem furiosen Feuerwerk aus Pyrotechnik und Einfallersreichtum durch Horden von Feindmassen. Von Gefängnismonden bis zu dem Rücken eines über einen Dschungel donnernden Düsenjägers sind die Level dabei erstklassig designt. Die Endbosse strotzen vor Style, die Munition geht nie aus und selbst die Story ist für einen Shooter recht anscheinlich geraten. Kaufen! (CS)

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega
Hersteller: Treasure
Internet: www.sega.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] Bunt! Schnell! Aaah!
- [-] feines Leveldesign
- [-] SEHR feines Endbosdesign
- [-] ein wenig kurz

ALTERNATIVE

Mega Man Zero EA
ca. 20 € Ausgabe 10/02: 85%

FAZIT

Wow! Wowowow! Legt man vor dem letzten Endgegner nicht mehr aus der Hand!

BEWERTUNG 90%

FANTASTIC 4

GBA



Da denkt man noch – und dann isset auch schon wieder vorbei! So, oder so ähnlich, müssen sich die vier armen Super-Würstchen gefühlt haben, als ein paar kosmischer Strahlen, einfach so mir nichts dir nichts deren DNA durcheinander gezwirbelt haben. Der Rest ist vermutlich längst bekannt und kann keinen Hund mehr hinterm Ofen mehr hervorlocken... genauso wenig wie dieses Spiel. Getreu dem Vorsatz "Filmumsetzung? Super, da muss man nicht so viel denken!" hat man hier geflissentlich alles weggelassen, was Innovation oder Einfallersreichtum vermuten ließe. Was bleibt, sind einfalllose Level, einfalllose Gegner und ein einfallloser Prügel von der Stange. Schade, denn aus dem Stoff hätte sich richtig was machen lassen. (CS)



GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Torus Games
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] Fantastic 4!
- [-] schlabberige KI
- [-] uninspierte Level
- [-] kloppen ohne Stil und Sinn

ALTERNATIVE

Spider-Man 2 Activision
ca. 20 € Ausgabe 06/04: 68%

FAZIT

Bäh, das geht aber auch besser! Lieber Superheldeneintopf.

BEWERTUNG 44%

ANIMANIACS Lights, Camera, Action

GBA



Okay, das wird interessant: Weil die Animaniacs für eine Zillionen Dollar Sachen zerbombt haben, haut Thaddeus Plotz mit der Faust auf den Tisch. El Cheffe will, dass ihr in den Filmen "Treasure Island", "Angriff der Marsianer" und "Die Burg des Dr. Scrathsniff" mitspielt. Das äußert sich darin, dass ihr diverse Level durchlauft, Schlüssel sammelt, von Plattform zu Plattform springt und euch mit der unnötig verkomplizierten Steuerung herumschlagt. Warum laufe ich nicht nach oben, sondern nach rechts, wenn ich nach oben drücke? Und warum laufe ich nach oben, wenn ich nach links-oben drücke? Dilemma. Verwirrung. Wenigstens machen die trefflichen Sprüche von Pinky und dem Brain ordentlich Laune... Nur leider bekommt man die Jungs wegen des reichlich knappen Zeitlimits selten vor die Linse. (CS)

GENRE-CHECKER

ADV
60%

INR
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Ignition Entertainment
Internet: www.ignitionent.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- [-] schräge Dialoge
- [-] eigentlich nette Rätsel...
- [-] ...die ab und an sehr abstrus sind
- [-] irgendwie kaputte Steuerung

ALTERNATIVE

Kirby and the Amazing Mirror Nintendo
ca. 20 € Ausgabe 06/04: 85%

FAZIT

Späßige Tendenzen werden gekonnt von der Steuerung eingestampft.

BEWERTUNG 60%

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



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

**JETZT IM
HANDEL!**

Posthütte

Yooahoo

Downloadfieber! Logisch, dass die ersten, zärtlichen Blicke, die uns Nintendo auf die Revolution-Konsole gegönnt hat, bereits zu hohen Wellen und wildem Jubel geführt haben. Gott weiß, wir mussten auf den Expos der letzten Zeit so manch einem frohlockend in die Bewusstlosigkeit abgleitenden Gaming-Enthusiasten ausweichen, um nicht mit ihm zusammen zu Boden zu knallen. Doch in all diese Fröhlichkeit hat eine kleine Nachricht eingeschlagen wie eine Bombe: "Mit Nintendo Revolution wird es theoretisch möglich sein, jedes einzelne Nintendo-Spiel der jüngeren Menschheitsgeschichte gegen eine Gebühr herunterzuladen." Boing! Die Info mussten auch wir erst mal verdauen. Das nenne ich doch mal "abwärtskompatibel", Ladies und Gentlemen. Und natürlich hab ich mich gefragt: "Tom, wenn deine Kiste erst mal hier steht, was würdest du dir saugen wollen?" Hmmm... *Secret of Mana* würde da verdammt weit oben auf meiner Liste stehen. Und *Chrono Trigger* natürlich. Und das NES-*Metroid* zusammen mit seinem SNES-Kollegen! Oh, Mann! *Mario Bros. 3* versteht sich ebenfalls von selbst. Vielleicht dann aber doch lieber *Super Mario All Stars*. Allein schon wegen der Speicherfunktion! Und... und... und... am besten lasse ich mir vom Chef mein Gehalt gleich in Revolution-ROMs auszahlen. Geht's euch ähnlich? Sieht ganz so aus, wenn ich mir meine Leserbriefe diesmal so durchblättere. In diesem Sinne: Geiles Feature, Nintendo! So mögen wir das!

Euer Klassiker
Onkel Tom

Dichtkunst

Hallo liebe N-Gamers!

Seit einem Jahr lese ich euer Magazin und es gefällt mir natürlich sehr gut. Jetzt zu meiner Bitte. In der Ausgabe 02/2005 war der Leserbrief des Monats ein *Zelda*-Gedicht. Ich wollte das Gedicht meiner Freundin schicken, die so wie ich ein *Zelda*-Fan ist. Leider finde ich diese Ausgabe des Heftes nicht wieder. Könnt ihr mir das Gedicht bitte schicken? Vielen Dank im Voraus,

Klajd, Luxemburg

Onkel Tom: Eingetütet, einen Abschiedskuss auf die Mail gedrückt und abgeschickt, Klajd! Viel Spaß beim Freundin beeindrucken. ;)

Hab dich lieb-Cover

Moin Onkel Tom!

In den fünf Jahren, die ich die big.N/N-Games nun schon lese, ist dies erst meine zweite Mail. Trotzdem will ich das Geschleime weglassen (ihr wisst ja selbst, dass ihr die besten seid xD)

und gleich zur Sache kommen:

- ① Ich habe lange nachgedacht und gerätselt, warum der "neue" Link so feminin aussieht. Gestern Nacht hatte ich einen Geistesblitz: Seine Stiefel! Die sind viel zu schmal, die müssen wieder so breit werden wie in *OoT*! Diese Stiefel sind genau von der Sorte Stiefel, die Männer weiblich aussehen lässt! Weg damit!
- ② Ich weiß, du kannst es nicht mehr hören (Hörgerät? Hehe..), aber ich muss noch mal was zu eurem Erscheinungsrhythmus sagen... Es hieß doch ursprünglich, die N-Games werde nur noch dreimonatlich erscheinen, bis die "Spieleflaute" sich wieder gelegt hätte. Da es derzeit aber ziemlich viele Spiele gibt (und ich mir solche Sachen wie auf der Seite 72 nicht so gerne ansehe), habe ich langsam den Verdacht, dass durch die schiere Masse der Mags, die ihr so produziert, die Zeit einfach nicht reicht. Kann das sein?
- ③ Ihr könntet noch mal eine Leserumfrage wie im Jahr 2000 machen! Seit damals hat sich ja fast alles in der einen oder anderen Weise verändert und ich denke, dass eure Leser gerne erneut euer Mag bewerten möchten. So hättet ihr auch noch einmal die Gelegenheit, alle Wünsche auf einmal zu erfassen und nicht aus den unzähligen Mails und Briefen die Ideen

rauszupicken.

④ Könntet ihr ein anderes Cover machen? Diese grünen "Hab dich Lieb"-Covers sind zwar ganz hübsch, aber ich hätte mir beispielsweise ein Killer 7-Cover für die aktuelle Ausgabe gewünscht. Ich meine, okay, auf der Rückseite gab's immerhin schon mal *Fantastic 4*, aber das Front-Cover sollte auch noch einmal "erwachsener" sein. Nicht falsch verstehen, ich habe nichts gegen *Madagascar* oder *Rayman*, aber ich hoffe, dass auf der neuen N-Games was Dunkleres drauf ist ^^ (zumindest vorne).

⑤ Was um alles in der Welt war denn in dieser Ausgabe mit dem lieben Textchef los? Es wundert mich schon, dass so geniale Redakteure wie ihr überhaupt so viele Fehler machen können, aber noch mehr wundert es mich, dass diese Fehler nicht korrigiert werden! Also, normalerweise habe ich nichts gegen den einen oder anderen Tipp-/Rechtschreibfehler (Rächtchraibefela xD..), aber in der aktuellen Ausgabe ist es wirklich nicht mehr feierlich. In der nächsten Ausgabe bitte etwas intensiver Korrekturlesen "mit Finger droh" Okay, dann will ich dich mal nicht länger mit meinem Gewäsch aufhalten. Viel Spaß und frohes Schaffen!

dikay

Onkel Tom: Dein Gewäsch lass ich dir mal eben so durchgehen. Hattest ja fünf Jahre Zeit, um es anzusammeln, da kommt schon ein bißerl Druck zustande.

- ① Hm. Glückwunsch, dikay! Ich hab die letzten Monate wirklich eine MENGE über *Twilight Princess* diskutiert. Links Schuhwerk kam mir bis dato als Thema aber noch nicht auf den Tisch. Die nächste Aussage tut mir nicht leid, liebe DSA-Freunde, also schreibt gar nicht erst eure Beschwerden: ALLE Elfen sehen laut Geburtsrecht irgendwo feminin aus. Punkt, fertig, Äpfel. ;)
- ② Ja, dieses leidige Thema. Ich glaube, ich fasse es am besten mit zwei schnellen Sätzen zusammen: Erstens: Uns passt der momentane Erscheinungsrhythmus auch nicht, das kannste mir glauben. Zweitens: Sieh dir mal diese Ausgabe an. Elf GCN-Palversionen im Test, das ist die Ausbeute von drei Monaten. Wozu sollen wir da öfter erscheinen?
- ③ Yo, das stimmt allerdings. Ist jetzt schon eine Weile her, mal schauen, ob der Chef-

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

E-Mail
posthuette@bristein.com

Wieso haben die sich überhaupt von Nintendo gelöst? Nur weil Nintendo ein Problem mit Conker hatte?

3 Hat eigentlich auch was mit Rare zu tun: *Donkey Kong Jungle Beat* ist ja wohl der extreme Oberhammer, die Steuerung ist echt geil. (2275 Punkte im Ananas-Level! HA! Mach mir das erst mal nach!) (SACK! Anm. v. Onkel Tom). Aber wie viel geiler wäre es, wenn Rare mitgemischt hätte? Ich fände es viel schöner, wenn man anstatt mit diesem blöden Bison mit Rambi durch den Schnee reiten könnte oder anstatt diesen schielenden Vogel Squawks in den Flugleveln zur Hilfe bekommt. Anstatt des Killerwals hätte man Engarde nehmen können und was ist ein *Donkey Kong* ohne Kremlings und Neckys und... ach ja ... aber ist trotzdem geil und ich hab auch die ultimative Erklärung dazu, dass es nur so wenig Level gibt: Fallen dir noch mehr Früchte ein, nach denen man die Welten benennen könnte? Denen sind halt nicht mehr Früchte eingefallen!

4 Warum steht auf Seite 33 "Macht Spaß" unter den Negativaspekten und auf Seite 72 "üble Charakteranimationen" unter den Pluspunkten? Und bitte, bitte sag den Leuten, die die NDS-Tests schreiben, dass sie nicht immer "Stylus" schreiben sollen! Das Ding heißt TOUCHPEN!

Na ja, die Mail war hoffentlich nicht zu lang zum Abdrucken oder beantworten "mit-dem-zaunpfahl-wink" ... äh ja, soviel dazu, tretet denen von Rare mal in den Hintern, dass die endlich wieder was für Nintendo rausbringen... da war doch noch was... was hab ich vergessen? Ach ja stimmt: tschüss!

Alexander

Onkel Tom: Oh, ist okay. Dein "Wink" mit dem Zaunpfahl hätte mir fast die Kronen vom Gebiss gefegt, aber, hey, das macht mir mittlerweile auch schon nix mehr aus. Gebt's mir reichlich und dreckig! Jetzt sowieso, wo die halbe Welt mich wegen dieses Buches ordentlich auf den Arm nehmen wird.

1 Natürlich, meine Posthütte ist ja schließlich DER Superstar in unseren Mags! Da muss mal eine "Onkel Tom Special Edition" raus, gell? Mit extra viel Gelaber und Sabbel im Yoo-hoo! Wenn da nur nicht die aggressiven Spielelöser wären, die gerne mal rabiat ihre Taschenbücher verteidigen... äh... Oh, Hallo Mareike... das ist aber ein... schöner Baseballschläger, den du da hast. Aluminium, hm? Ja... toll... nein, Mareike, ich würde niemals deinen Lösungsplatz beanspruchen. Dafür mag ich dich viel zu sehr... Nicht wehtun! Bitte! Meine Rippen sind immer noch blau!

2 Warum? Weil ihnen Microsoft das gesagt hat ;). Und wieso genau nun Nintendo Rare hat ziehen lassen, wer weiß... eventuell kann ihnen trotz der Spitzenqualität der Rare-Spiele einfach massenmäßig zu wenig dabei

rum? In jedem Fall würde sich Rare wahrscheinlich kaputt lachen, wenn wir ihnen irgendwo hintreten wollten. Da kann man leider nix machen.

3 Im Moment lässt mich mein brennender Neid auf deine Punktzahl leider dazu nix sagen... grrrr... Hängt mich der Kerl doch tatsächlich in einem meiner Lieblingsgames ab. Kann ich gar nicht haben, so was!

4 Warum das da steht? Weil unser verehrter Textchef seinen Hintern nicht von den Mario Party-Spielbrettern wegbekommt, deswegen (Du bist ja nur sauer, weil dir Toadette regelmäßig deinen eigenen Hintern aufreißt, nicht wahr, Jungchen? Anm. v. Textchef)!

Micro-Management

Hi, mein Lieblingsonkel :-)

Ich lese die N-Games schon lange. Hab dir aber noch nichts geschrieben :-). Da bin ich um zwei Uhr am Abend aufgestanden um dir diese Mail zu schreiben. Sie hat genau fünf Fragen. Nicht mehr und nicht weniger.

1 Kommt der Game Boy Micro auch bei uns im November raus?

2 Wie viel wird er kosten? (Bitte um Antwort. Mal schau'n wie viel ich sparen muss.)

3 Ist es überhaupt angenehm, mit so 'nem kleinen Ding zu spielen?

4 Ich brauche Infos zu: Pokemon XD

5 Kann man eigentlich Musik oder Filme auf diese GameCube Disks brennen und dann abspielen?

So, das war's. Ach ja: ICH MÖCHTE ONKEL TOMS RPG SPIELEN! Wie geht das (könnt ihr das nicht auf 'ne CD brennen und dann statt des Lösungsbuches die CD dazu geben)? Diese Mail wurde geschrieben von:

Kevin Gschiel aus Österreich.

Onkel Tom: Ein Late Night-Österreicher. Willkommen in meiner Hütte, hat immer geöffnet, rund um die Uhr.

1 Allerdings!

2 99 Schleifchen musst du für den kleinen Kerl auf den Ladentisch legen.

3 Also ich persönlich habe null Probleme. Der Micro ist in Sachen Kontroll-Layout ein ganz Großer. Typisch Game Boy eben.

4 Pikachus mögen es gar nicht, wenn man ihnen einen Lampenstecker in den Mund stopft, in der Hoffnung, man bekommt Licht zum Lesen.

5 Sehr, sehr ungesund!

Onkel Toms RPG wollen viele spielen. Das haben wir in unserem Redaktionsdungeon fleißig rumgezeigt. Ein echt witziges Spiel. Veröffentlichungen können wir es aber leider nicht. Aber, hey... wenn du uns irgendwann mal besuchen kommst, wärmen wir das RPG für dich gerne wieder auf ;).

Brief des Monats

Rare Spiele?

Hi, lieber Onkel Tom,

und viva la revolution! Ich freu mich schon tierisch auf die neue Konsole und vor allem die revolutionierte (Ha, Wortspiel) Internetanbindung. Endlich 100te von Spielen aus 22 Jahren Nintendo-Videospielgeschichte. Ich hab da aber noch'n paar Fragen bezüglich dieses Themas. Da Rare Nintendo verlassen hat, werden da die Spielereien, deren Rechte ja bei Rare liegen (z.B. *Perfect Dark*), überhaupt zum Download frei gegeben? Wenn dadurch viele gute Spiele gesperrt werden sollten, wäre das ein herber Schlag für Nintendo. Oder darf Nintendo die Spiele, die es sowieso schon veröffentlicht hat, jederzeit anbieten? Was mich auch interessiert, ist, ob es die Spiele, die nicht in Europa erschienen sind, als übersetzte Fassungen runterzuladen geben wird (Ich wollt schon immer mal *Mother Earth* spielen)? Zum Schluss jetzt noch eine Frage eines begeisterten Multiplayerfans. Wird es wie bei der Xbox und der PS2 auch so viele Spiele, die man übers Internet spielen kann, geben? Bis dann,

Robert

Onkel Tom: Noch hält Nintendo zu dem Thema die Backen ziemlich dicht, wohl aus gutem Grund. Denn es müssen noch viele Fragen geklärt werden, wie du schon richtig selbst mitbekommen hast. Nur mal ein paar Sachen dazu: Nintendo darf jedes Spiel zum Download anbieten, zu dem sie auch eine Distributionsrecht haben. Ganz einfach. Das dürfte selbstverständlich die allermeisten Games abdecken, allerdings kann es ja sein, dass bei einigen Spielen ein paar Deals ausgemacht wurden, von denen wir nix wissen. Zum Thema übersetzte Fassungen: Natürlich werden die Teilbereiche Nintendos (Japan, Amerika, Europa...) schon versuchen wollen, möglichst die lokalen Versionen ihrer Spiele anzubieten. Es ist aber technisch mit Sicherheit auch drin, z.B. auf einer deutschen Konsole ein US-Spiel zu zocken. Importschutz macht bei alten Games, die schon seit Jahren aus der Gewinnplanung verschwunden sind, keinen Sinn mehr. Allerdings: In Stein gemeißelt ist da noch nix und die Jungs und Mädels aus Japan haben schon deutlich gesagt "theoretisch ist alles drin." Was praktisch dann am Ende dabei rauskommen wird, dürfte die Zeit zeigen. Immerhin geht es da ja nicht nur um "ein paar" Spiele. Die komplette Bibliothek seit dem NES anzubieten, wäre schon ein heftiges Ziel. Zum Thema Online-Games hat Nintendo allerdings eine klare Ansage gemacht: Internet-Gaming und Multiplayer stehen ganz weit oben auf der Wunschliste und du kannst darauf wetten, dass die neue Konsole dafür auch passend ausgerüstet sein wird!

LESERTESTS

Schreibt uns eure Meinung, nur kurz und knackig muss es sein. Per Post oder an feedback@bristein.com. Alle abgedruckten Lesertests werden mit einem tollen Überraschungspaket belohnt!

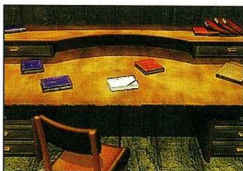
◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

A NOTHER CODE

DS

Die momentane Existenzberechtigung für den DS kommt mit erstklassiger Steuerung, schöner Grafik und topp Rätseln daher. Leider nervt die leierige Mucke ab und zu ein wenig, doch das lässt sich bei diesem Klassetpiel ohne Probleme verschmerzen. Kaufempfehlung!

Björn Seum Ausgabe 3/05, 88 %



Another Code begeistert durch die genialen Rätsel und die tolle Atmosphäre. Die Story ist bis zum Ende spannend und somit ist das Spiel sehr motivierend! Was dem Spiel jedoch schadet, ist der extrem geringe Umfang! *Another Code* zeigt eindrucksvoll, dass der DS das Adventure Genre neu beleben kann!

Ma7827 per E-Mail, 84 %

R ESIDENT EVIL 4

GCN

Horror von Anfang bis Ende und vielleicht ein wenig darüber hinaus. Dieses Meisterwerk stößt euch mitten in eine Symphonie aus Grafikpracht, genialen Sound und einer Story, die euch noch im Schlaf verfolgen wird. Wer einen GameCube sein Eigenes nennt, sollte auch *Resident Evil 4* besitzen. Basta!

Stefan Schröder Ausgabe 2/05, 97 %



Resident Evil 4 ist ein Spiel, bei dem einfach alles passt. Die Grafik ist schöner denn je, der Sound grandios und die Tastenbelegung perfekt. Neu ist auch der Laserzielmodus, der es euch ermöglicht, sehr genau zu zielen. Wer in dem Spiel einen Multiplayer-Spaß sucht, sucht allerdings vergeblich.

Stefan Weisz Wien, 96 %

B ATEN KAITOS

GCN

Japanisches Rollenspiel Nr. 8396635. Trotz der offensichtlichen Mängel in Sachen Story und Abwechslung, trumpft *Baten Kaitos* mit einem klasse Kampfsystem, zauberhafter Grafik und einem enormen Umfang auf. Dass der Spielverlauf so zäh vonstatten geht, fällt da kaum noch auf.

Stefan Schröder Ausgabe 3/05, 85 %



Für alle Fans typisch japanischer Rollenspiele ist *Baten Kaitos* die Offenbarung. Die Idee mit den Flügelmenschen und den fliegenden Inseln ist grandios und auch das Kampfsystem ist eine Klasse für sich. Jeder, der Rollenspiele im Stil von *Final Fantasy* mag, sollte sofort zugreifen!

Gabriel Kaekhe Dortmund, 95 %

A DVANCE WARS 2

GBA

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

Stefan Schröder Ausgabe 11/03, 94 %



Trotz des schon recht fortgeschrittenen Alters, ist *Advance Wars 2* immer noch eines der besten Spiele für den GBA. Allein die taktischen Möglichkeiten im Kampf mit dem Computer sorgen für schier endlosen Spielspaß; wenn noch ein menschlicher Mitspieler hinzukommt, ist der Hit perfekt!

Geminik B. per E-Mail, 91 %

ZUBEHÖR IM TEST

Aluminium-Koffer

Rückblick in die vorletzte N-Games – da gab es von Madrics das Metal Case, eine kleine Alu-Box für den Nintendo DS. Die XL-Version kommt nun von Bigben: Ein richtiger, kleiner Koffer, in dem nicht nur der NDS selbst, sondern auch ein paar Spiele und kleineres Zubehör Platz finden. So ganz exakt bemessen ist das Köfferchen allerdings nicht, die Konsole liegt noch etwas lose drin. Unser Testmuster sorgte durch starken Klebstoffgeruch für

rümpfende Nasen und auch sonst ist das jetzt nicht unbedingt das Super-Luxus-Qualitätsprodukt. Aber es ist halt recht robust und in dieser Preisklasse kann man nicht viel mehr erwarten.


DS
KURZ + KNAPP

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

Bewertung:

Funkcontroller

Funkcontroller sind 'ne feine Sache, auf dem GameCube aber etwas rar gesät. Das Exemplar von Bigben hat gummierte Griffe, was schon mal nicht schlecht ist. Schlechter sind da schon die Schultertasten – die laufen zwar recht glatt und sauber, ragen aber etwas weit aus dem Gehäuse raus und sind dementsprechend wackelig. Die beiden Joysticks sind noch recht annehmbar, die seltsame Form der Buttons ist aber ungewohnt und auch ein bisschen zu klein. Wirklich albern

ist der übergroße und wackelige Start-Button in der Mitte, aber der steht ja generell nicht unter Dauerbelastung. Eine Rumble-Funktion hat dieser Funkcontroller übrigens nicht – nun gut, den hat Nintendos Wavebird auch nicht.

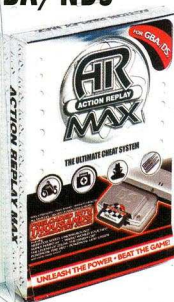

GCN
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Action Replay MAX GBA/NDS

Nun hat das bekannte Cheatsystem also auch den NDS erreicht. Allerdings mit Einschränkungen: Cheaten selbst (also über Codes und so) funktioniert nur mit GBA-Spielen. Bei NDS-Spielen kann man lediglich Spielstände verwalten und sie auf einen PC (und zurück) übertragen. Kann praktisch sein, wenn man sich zum Beispiel mehrere Spielstände anlegen will, das Spiel aber



nur einen Spielstand zulässt. Oder wenn man sich Spielstände aus dem Internet runterladen will. Zum Betrieb ist übrigens ein beliebiges GBA-Modul zwingend erforderlich, sonst funktioniert gar nichts. Außerdem wird

der Touch-Screen nicht unterstützt – na, das wäre ja auch mal zu cool gewesen...

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Datel
Preis:	49,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

64 MB Memory Card

Speicherplatz kann man bekanntlich nie genug haben. Wem die Standard-Nintendo-Karte mit 255 Blöcken nicht reicht, der wird bei verschiedenen anderen Herstellern fündig. Exemplarisch sei hier ein Modell von Speed Link erwähnt, im Grunde leisten sie aber alle dasselbe. Die momentan größten erhältlichen Speicherkarten umfassen 64 MB Speicherplatz, was je nach Modell 1019 bis 1052 Blöcken entspricht. Früher gab es

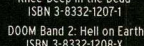
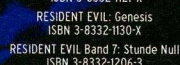
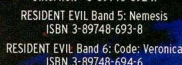
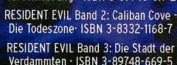
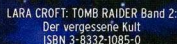
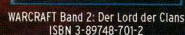
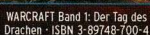
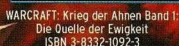
aufgrund von Datenkompression Probleme mit der Geschwindigkeit und der Datensicherheit – da lösten sich gerne mal Speicherstände in Luft auf. Mittlerweile sind aber auch Drittherstellerkarten recht schnell und zuverlässig, so dass man beruhigt schlafen gehen kann und sich um seine Spielstände nicht zu sorgen braucht.


GCN
KURZ + KNAPP

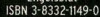
Vertrieb:	Jöllenneck
Hersteller:	Speed-Link
Preis:	29,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

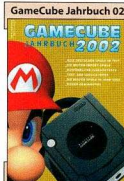
Die Romanreihe



**SPEKTAKULÄRE ROMANE
ZU VIDEOGAME-BESTSELLERN**



**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 hufenweise Cheats und vieles mehr! ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	 Advance #4 5 Lösungen: Turko, Spider-Man, Lilo & Stich, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr! ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	 Advance #5 5 Lösungen: HDR: Die zwei Türme, Spyro: Season of Flame, Duke Raider, Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr! ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	 GameCube Lsg #1 Komplett gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007: Kreuzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, 558 Melees, Sonic 2, Wave Race. ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	 GameCube Lsg #2 Komplett gelöst: Star Fox, Eternal Darkness, Turko, Tony Hawk 4, Harry Potter 2, 007: NightFire, Mario Party 4, FIFA Football 2003, Time Splitters 2. ★ nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	 GameCube Jahrbuch 02 Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN-Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & hufenweise Zubehör & Spiele- und Service-Index. ★ nur € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)	 Ausgabe 03/2003 Lösung: Legacy of Kain: Blood Omen 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter
 Ausgabe 06/2003 3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Walker, Teil 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	 Ausgabe 07-08/2003 3 Lösungen: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hilman 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	 Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Wario World Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	 Ausgabe 10/2003 2 Lösungen: 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 L.A. 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 01/2005 Lösung: Metroid Prime 2 Plus: 148 Seiten Nintendo Jahrbuch, u.a. mit Zelda, Resident Evil 4, Goldeneye, N64 Underground 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter	 Ausgabe 02/2005 Plus: 148 Seiten GameCube Lösungen, u.a. mit Zelda, Resident Evil 4, Goldeneye, N64 Underground 2 Die besten GameCube-Cheats ★ Mit riesigem Doppelposter

Ausgabe 02/2005



Plus: 148 Seiten GameCube Lösungen, mit Killer 7, Splinter Cell: Chaos Theory, StarFox Assault, Batman Kaitos, Batman Begins, Batman Begins, Medal of Honor: European Assault

★ Mit riesigem Doppelposter

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

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

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 Gernau (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: GENODE33HAN)

Preis für N-Games/bigN € 3,50, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 pro Heft, ab Ausgabe 01/05 € 4,90 jeweils zzgl. € 1,- PV (Ausland € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

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

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

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



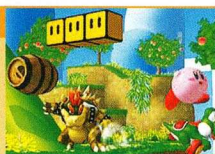
ADVENTURE

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



BEAT'EM UP

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



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Metroid Prime 2: Echoes	1	4/03	97%	Amazon: 27,99 €
2. Metroid Prime	1-4	1/05	93%	Media Markt: 29,99 €
3. Time Splitters: Future Perfect	1-4	2/05	92%	Video & Game: 29,00 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Donkey Konga 2	1-4	3/05	88%	Amazon: 44,99 €
2. Dancing Stage Mario Mix	1-2	4/05	80%	Media Markt: 49,99 €
3. Mario Party 6	1-4	2/05	79%	Video & Game: 38,95 €



JUMP'N'RUN

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



RENNSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Mario Kart: Double Dash!!	1-16	11/03	94%	Amazon: 52,99 €
2. F-Zero GX	1-4	11/03	93%	Media Markt: 59,99 €
3. Need for Speed: Underground 2	1-4	1/05	90%	Video & Game: 39,95 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Paper Mario: Legende vom Aeonator	1	1/05	92%	Amazon: 54,99 €
2. Tales of Symphonia	1-4	1/05	88%	Media Markt: 59,99 €
3. Baten Kaitos	1	3/05	85%	Video & Game: 49,95 €



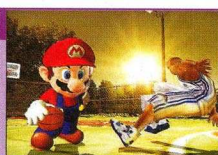
SIMULATION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Harvest Moon: A Wonderful Life	1	3/04	89%	Amazon: 27,95 €
2. Urbz: Sims in the City	1-2	1/05	88%	Media Markt: 29,99 €
3. Animal Crossing	1-4	6/04	85%	Video & Game: 29,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. NBA Street V3	1-4	2/05	88%	Amazon: 49,99 €
2. Mario Power Tennis	1-4	2/05	86%	Media Markt: 59,99 €
3. Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	4/04	83%	Video & Game: 57,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Pikmin 2	1-2	6/04	91%	Amazon: 54,99 €
2. Worms 3D	1-4	11/03	89%	Media Markt: 59,99 €
3. Goblin Commander	1-2	4/04	80%	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: 29,95 €

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. Funkcontroller	Bigben	24,99 €	★★★★★
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

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 (SRD)
Björn Seum (BS)

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

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

Karikaturen
Glenn M. Bülow

Druck
Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 - 44867 Bochum

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

Anzeigenberatung
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 - 324669

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

Abonnement (6 Ausgaben): 29,40 €
Auslandsabo (6 Ausgaben): 34,40 €
(jeweils inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

Kontakt
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

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

BriStein

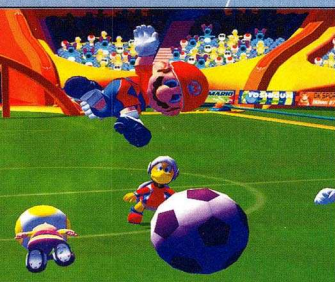
Titel:
Ultimate Spider-Man (front), X-Men Legends: Rise of Apocalypse (back) © Activision 2005. All rights reserved.

Warten auf Weihnachten



Pokémon XD: Der Dunkle Sturm

Es ist schon lange überfällig: Ein neues **Pokémon**-Spiel muss her! Diese Serie gehört auf den GameCube! Wir wollen unsere neuen, dunklen Tierchen trainieren! Wahrscheinlich haben wir es hier mit einem neuen Überflieger zu tun.



Mario Smash Football

Warum sich mit **FIFA** abgeben, wenn man das viel spannendere **Mario Smash Football** spielen könnte? Dass Mario und seine Recken keinen normalen Fußball spielen werden, dürfte klar sein. Ein Tor ohne den Einsatz eines Power-Ups ist nur ein halbes Tor!



Battalion Wars

Diese Ausgabe hat es nur für den Import-Test des lange erwarteten Strategiespiels gereicht. In der nächsten Ausgabe werdet ihr den PAL-Test des Spiels finden. Wie schlagen sich unsere Truppen auf europäischen Boden? Findet es heraus!

Und sonst?

Während die Blätter langsam von den Bäumen fallen, trüdeln hochkarätige DS- und GameCube-Spiele in der Redaktion ein. Wenn es draußen ungemütlich wird, ist die Zeit ideal um **King Kong**, **Prince of Persia**, **Kindred Blades**, **True Crime: New York City**, **Pac-Man World 3**, **Mario Party 7**, **Gun**, **Need for Speed: Most Wanted**, **Liebesgrüße aus Moskau** oder **Odama** zu zocken. Wir sagen euch, ob sich die Spiele auch lohnen. Wer es lieber mit dem DS hält, zückt den Touchpen für **Mario Kart DS**, **Age of Empires: The Age of Kings**, **Animal Crossing: Wild World** oder **Battles of Prince of Persia**.

Die nächste Ausgabe liegt am **20.12.2005** im Handel.

FÜR ALLE HANDY'S
MIT FARB-DISPLAY

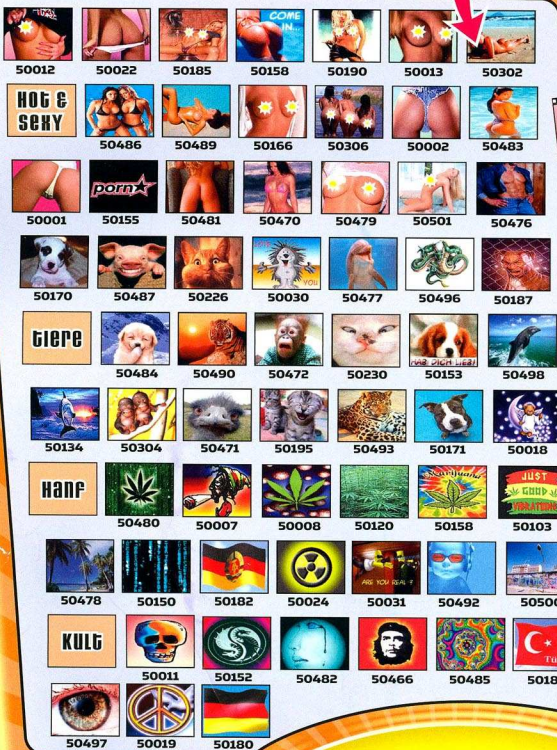
FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER

» 8 33 45 *

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

(0190)
8 66 28 31
(1,85 €/min.)

Oder bestelle direkt per Telefon:
+ (09 01) 59 99 98 (+2,99 €/min.)
+ (09 00) 51 51 68 (2,38 €/min.)



* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2 SMS 5,98 €



OBERFETT!

Die absolute Power für dein Handy!
newworld.DE

... TOP-MOVIE ...



mega auswahl!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klopplüpfen
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyklachen
- 87007 Lauter Rülpsen
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 87039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplaus
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwengebrüll
- 87023 Affengeschrei
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehern



- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterklache
- 87017 Ein Esel gibt alles
- 87001 Sirene mit Explosion
- 87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE
GERÄUSCHE DIE DU ALS KUNGLINGTON
ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN
HANDYS, DIE DEINE
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende SMS mit
"AMD55000"
an die 8 33 45*



vorher nachher

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

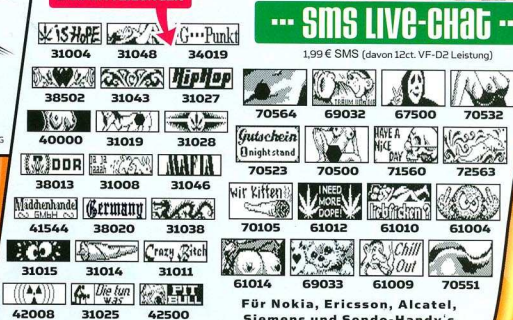
LOGO-KILLER

für dieses
Movie
sende AMD52014
an die 8 33 45

chatten.
fliegen.
verlieben...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die 8 46 40

LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN



... SMS LIVE-CHAT ...

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

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

100% NINTENDO
GCN NDS GBA

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

04/2005
Oktober - Dezember 2005

GAMES

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Heiße Rennen und
die Cops im Nacken!

CRASH TAG TEAM RACING

Wirklich wahr:
So gut wie Mario Kart!

DANCING STAGE MARIO MIX

Test: Tänzchen mit
dem Klempner gefällt?

HARVEST MOON ANOTHER WONDERFUL LIFE

Die geniale Neuauflage
endlich im Test!

**NUR FÜR DEN CUBE
...und schon getestet:**
GEIST
BATTALION WARS
MARIO SUPERSTAR BASEBALL

SENSATION!

- Revolution-Controller enthüllt!
- Bewegungssensoren & Nunchaku!
- Erste Spiele angekündigt!
- Alle Details im Heft!



X-MEN LEGENDS II

RISE OF APOCALYPSE II

... und alle anderen Spiele der großen Activision-Offensive ausführlich vorgestellt.
True Crime: New York City, Gun, Ultimate Spider-Man,
Tony Hawk's American Wasteland, Call of Duty: Big Red One und Shrek Super Slam!