

so viele wie nie! **65 Spiele** im Test!

3,30 €
Luxemburg € 3,90
Österreich € 3,80
Schweiz sfr 6,40



01/2006
Januar-März 2006

GAN

100% NINTENDO
GCN NDS GBA

ZELDA **TWILIGHT PRINCESS**

Doch erst für die Revolution?

SPLINTER CELL **DOUBLE AGENT**

Schon angespielt:
So genial wird der vierte Teil!

MARIO PARTY 7

Schon getestet: Partyknüller
oder lahme Ente?

HARVEST MOON **MAGICAL MELODY**

10 Jahre Harvest Moon! Alle
Secrets zum Jubiläumsspiel!

BATEN KAITOS 2

Das glorreiche Rollenspiel
wird bald noch besser!



Wieder mit
Riesen-
Doppelposter!

2 Top-Lösungen:
KING KONG &
POKÉMON XD

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Atmosphärisch, abwechslungsreich, außergewöhnlich: Warum das packende
Trilogie-Finale unsere Höchstwertung verdient hat...

BOCK AUF 'NE PACKUNG?

© 2005 NINTENDO. THE "N" AND "NINTENDO" LOGOS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY PRO LOGO AND THE DOUBLED "S" SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MARIO SMASH FOOTBALL LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. MARIO SMASH FOOTBALL LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.



FUSSBALL IST NIX FÜR WEICHEIER.

In Mario Smash Football ist die Blutgrätsche noch das harmloseste Mittel, um deine Gegner alt aussehen zu lassen. Lass sie auf Bananenschalen ausrutschen, spreng sie in die Luft oder schubse sie ganz nebenbei in Elektrozäune, um das Spiel an dich zu reißen. Gewinne die Turniere im Alleingang oder spiel mit deinen „Freunden“ im Multiplayer-Match den wahren Meister aus. Möge der Fiesere gewinnen!

MARIO SMASH FOOTBALL
Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE.

www.nintendo.de

MARIO SMASH FOOTBALL

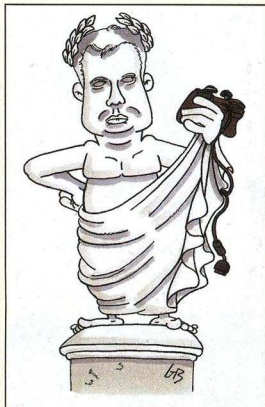
Editorial

Fehlstart?

Der vorweihnachtliche Bummel durch Kaufhäuser und Fachgeschäfte offenbarte Absonderliches: Obwohl Microsofts Xbox 360 durch Werbung und Medieninteresse in aller Munde war, konnten sie wenigsten Kunden tatsächlich kaufen. Das äußerst gering bemessene Deutschland-Kontingent (über dessen tatsächliche Größe Microsoft wohlweillich schweigt) war nahezu vollständig an Vorbesteller vergeben – doch selbst die gingen sehr oft leer aus. Die Leser unseres Schwestermagazins **Xbox Games** berichten von seltsamen Ausreden wie "Lieferung nicht eingetroffen" oder "Buchhaltungsfehler" und sogar vom Polizeinsatz beim Elektro-Discounter, um die aufgebrachte Menge zu beruhigen.

Mit einem Lächeln konnte das Sony-Lager die Konfusion hinnehmen. Denn in Flächenmärkten wie Saturn und Media Markt türmten sich PS-Bundles mit Buzz, EyeToy Kinetic oder GT 4 bis unter die Decke. Und der GameCube? Der spielt leider nur noch eine Nebenrolle im Konzert der stationären Konsolen, lediglich das Mario Kart DS-Bundle hält die Nintendo-Flagge in dem für das Unternehmen traditionell starken Weihnachtsgeschäft hoch. Machen wir uns also nichts vor: Auch die Testfülle in dieser Ausgabe kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass wir GameCube-Spieler einer finsternen Zukunft entgegen blicken. Und die Revolution ist noch weit, so weit entfernt. Was hilft? Ein sehr, sehr langer Winterschlaf, zu dem sich eure N-Games nun verabschiedet. Arrivederci, Freunde, und gute Nacht wünscht

Euer
Martin Mirbach



SEITE 3

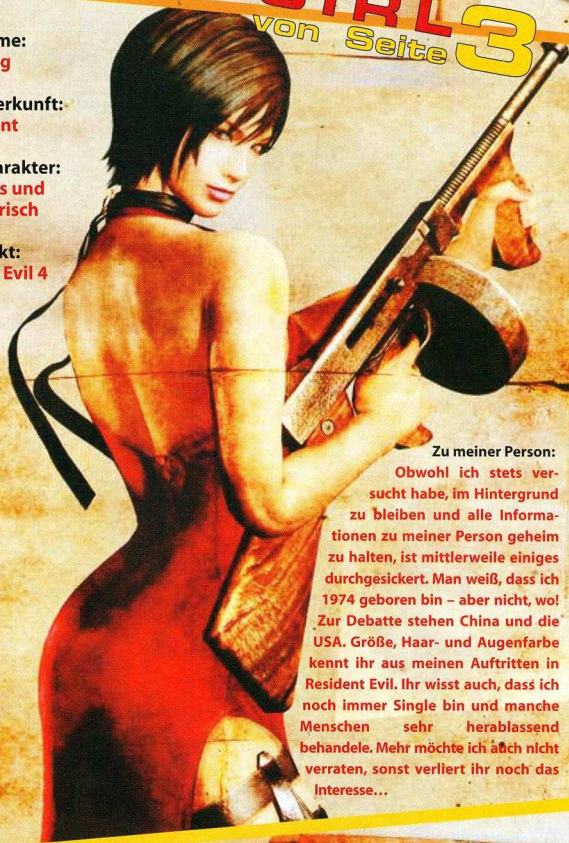
GIRL 3
von Seite

Mein Name:
Ada Wong

Meine Herkunft:
unbekannt

Mein Charakter:
mysteriös und verführerisch

Treffpunkt:
Resident Evil 4



Zu meiner Person:

Obwohl ich stets versucht habe, im Hintergrund zu bleiben und alle Informationen zu meiner Person geheim zu halten, ist mittlerweile einiges durchgesickert. Man weiß, dass ich 1974 geboren bin – aber nicht, wo! Zur Debatte stehen China und die USA. Größe, Haar- und Augenfarbe kennt ihr aus meinen Auftritten in Resident Evil. Ihr wisst auch, dass ich noch immer Single bin und manche Menschen sehr herablassend behandle. Mehr möchte ich äh nicht verraten, sonst verliert ihr noch das Interesse...

WEBSITES DES MONATS



www.smashmyxbox.com

Ihr seid echte Nintendo-Fans? Ihr liebt den Cube und wollt auch von der neuen Xbox 360 nichts wissen? Dann surfst auf diese Seite, hier ist der Name noch Programm!

www.zelda-secrets.com

Gut gemachte und informative Seite rund um das Zelda-Universum. Nachteil: Ihr müsst Französisch verstehen, um die Geheimnisse zu entschlüsseln...



Rubriken

Charts	26
Gamewatch	10
Gamewatch GCN	16
Gamewatch NDS	70
GCN-Index	100
Impressum	106
Lesertests	85
Nachbestellseite	105
News	6
Posthütte	82
Vorschau	106
Wertungssystem	27

Feature

Aus groß mach klein: Vom Konsolensgame zum Handyspiel	10
--	----

Tipps & Tricks

Cheats	88
Die besten Cheats, Tipps & Tricks zu aktuellen Topspielen	
Komplett gelöst:	
King Kong	94
Pokemon XD	90

Previews

Baten Kaitos 2	22
Ghost Recon: Advanced Warfighter	24
Harvest Moon: Magical Melody	25
Legend of Zelda: Twilight Princess	25
Splinter Cell: Double Agent	18
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	25

DS Tests

Battles of Prince of Persia	77
Burnout Legends	74
FIFA 06	73
Harry Potter und der Feuerkelch	76
Kirby: Power Paintbrush	78
Mario Kart DS	72
Need for Speed: Most Wanted	74
Peter Jacksons King Kong	73
Shrek Super Slam	79
Sims 2, Die	76
Sonic Rush	75
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	77
Spyro: Shadow Legacy	75
Tony Hawk's American Sk8land	77
Touch Golf: Birdie Challenge	79
Ultimate Spiderman	78
Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour	78
Zoo Tycoon	79

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM

Bei Pikachu gehen die Lichter aus: Pokémon mal düster.

32

PETER JACKSON'S KING KONG

Wir geben dem Affen Zucker und euch den Test!

28

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Adel verpflichtet: Der Prinz als gesplante Persönlichkeit

36



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Sam Fisher als Maulwurf im Knast. Genial!

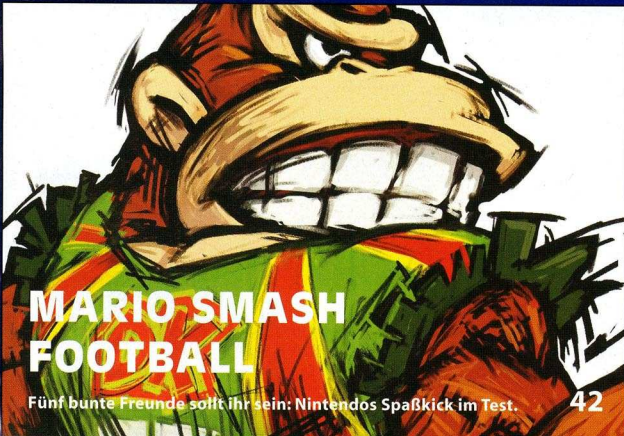
18



BATEN KAITOS 2

Feines Rollenspiel vor fantastischer Kulisse.

22



MARIO SMASH FOOTBALL

Fünf bunte Freunde sollt ihr sein: Nintendos Spaßkick im Test.

42

GameCube-Tests

Battalion Wars	63
Call of Duty 2: Big Red One	50
Crash Tag Team Racing	66
Fire Emblem: Path of Radiance	40
Gun	44
Harry Potter und der Feuerkelch	48
James Bond: Liebesgrüße aus Moskau	60
Lego Star Wars	65
Mario Party 7	59
Mario Smash Football	42
Mario Superstar Baseball	64
Need for Speed: Most Wanted	46
Peter Jacksons King Kong	28
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	32
Prince of Persia: The Two Thrones	36
Tony Hawk's American Wasteland	62
True Crime: New York City	38
Ultimate Spider-Man	68
Unglaublichen, Die: Angriff des Tunnelgräbers	68
Shadow the Hedgehog	61
Shrek Super Slam	66
Sims 2, Die	67
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	68
SSX on Tour	65
X-Men Legends 2	67

GBA-Tests

Care Bears Care Quest	80
Cinderella: Zauberhafte Träume	80
Chroniken von Narnia, Die:	
Der König von Narnia	80
Crazy Frog Racer	80
Donkey Kong Country 3	80
Dr. Mario & Puzzle League	80
Dynasty Warriors Advance	80
FIFA 06	80
Harry Potter und der Feuerkelch	80
King Kong	81
Koala Brothers: Outback Adventures	80
Mario Power Tennis	80
Need for Speed: Most Wanted	81
Pokémon Smaragd	81
Shrek Super Slam	81
Sims 2, Die	81
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	81
Tony Hawk's American Sk8land	81
Ultimate Spiderman	81
Unglaublichen, Die:	
Angriff des Tunnelgräbers	81
Winx Club	81
W.I.T.C.H.	81

Zubehör

Kettensägen-Controller, Nintendogs-Trainer und mehr	86
--	----

Neues zur Revolution

REV

Fakten und Gerüchte – wir geben die Übersicht

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: HW

Erhältlich: 2006

Als Ende November im japanischen Kyoto die Digital Interactive Entertainment Conference stattfand, war es erneut Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto, der sich den Journalisten präsentierte und schließlich ein paar Infos zur kommenden Nintendo-Konsole preisgab. Der Controller sei nicht das letzte Geheimnis, dass Revolution ins Licht bringe. Ihr seht, Nintendo gibt sich weiterhin mysteriös. Gesprächiger sind da schon einige Entwickler, die nach und nach Informationen zur Hardware durchsickern lassen. So arbeiten die meisten zukünftigen Dritthersteller mit Entwickler-Kits, die auf GameCube-Struktur basieren. "Huh?", mag sich der eine oder andere nun denken, das bedeutet ja... Richtig, Revolution soll derzeit wenig leistungsfähiger sein, als eine Xbox, doch der Controller mache den Unterschied. Die "Broadway"-CPU von IBM sei eine Erweiterung der "Gekko"-CPU des GameCube. Der Grafik-Chip "Hollywood" soll passenderweise eine erweiterte Version der "Flipper"-GPU des GameCube sein. Beide Hardware-Stücke sollen aber im Vergleich zu ihren Vorgängern die

doppelte Taktfrequenz besitzen. Die Angaben stammen angeblich aus einer offiziellen Nintendo-Dokumentation. Die Typbezeichnung der Datenträger ist hingegen noch unbekannt. Sie sollen aber anfangs 4,7 GB Daten und später als doppelt beschichtete Ausführung 8,5 GB fassen. Wir gehen davon aus, dass Nintendo wieder auf ein Spezialformat setzen wird.

Günstig und neu

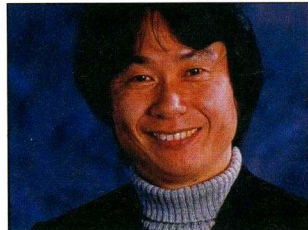
Aufgrund der vergleichsweise mäßig leistungsfähigen Hardware prognostizieren wir einen sehr moderaten Preis. Revolution wird deutlich günstiger zu haben sein als die Konkurrenz – wenn man denn noch bei Sony und Microsoft von Konkurrenz sprechen will. Falls sich all diese Halbwahrheiten zu Vollwahrheiten wandeln, wird feststehen, dass Nintendo in eine ganz andere Richtung geht: Sony und Microsoft tragen die technische Materialschlacht aus, Nintendo aber setzt auf neue Spielkonzepte. Die endgültigen Details zur Konsole sollen auf der E3 2006

▲ Trotz mäßiger Hardware: Der Controller macht den Unterschied.

enthüllt werden. Am 9. Mai 2006, um genau 18.30 MEZ, soll alles zu Spielen, Technik und Konzept gesagt werden. Übrigens: Der erste Entwickler, der offiziell ein Spiel ankündigte, ist Ubisoft. Bei den Franzosen soll sich ein Shooter in der Mache befinden, der das Gefühl eines Ego-Shooter optimal auf den neuartigen Controller überträgt. Weitere Infos gibt's auf der offiziell enthüllten (noch englischsprachigen) Website zur Revolution: <http://ms.nintendo-europe.com/black/enGB/>



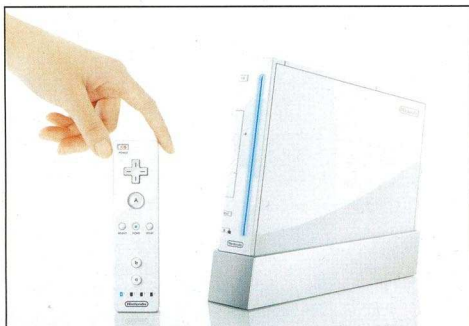
▲ Ubisoft: Erstes Spiel für Revolution angekündigt: Einen Shooter, der die Steuerung optimal nutzt.



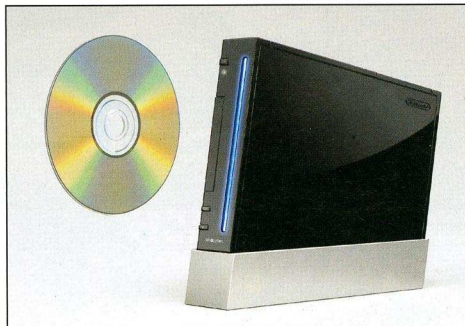
▲ Shigeru Miyamoto: Revolution hat noch ein Geheimnis. Welches, wissen wir nach der E3 2006.



▲ Am 9. Mai 2006 will es wieder Satoru Iwata sein, der alle Details zur Konsole präsentiert.



▲ Entwicklerkits für Revolution-Spiele arbeiten auf GameCube-Basis.



▲ Setzt Nintendo wieder auf einen speziellen Datenträger statt auf DVD oder Blu-ray?

Atari-Gründer applaudiert Nintendo

BIZ

Newsflash

Der neue Controller soll Schwung in die Bude bringen

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: HW

Erhältlich: -

Atarigründer Nolan Bushnell freut sich wie verrückt auf die neue Konsole. Allen voran lobte er den Controller, mit dem Nintendo "die richtige Richtung" einschlagen würde. Der Hauptgrund für Bushnells Freude ist seine Meinung über die derzeitigen Controllerdesigns: "Die ganzen Dreiecke, Quadrate und Kreise sind ja geradezu unheimlich. Das erinnert mich an eine Tastatur." Der Spieleguru geht sogar so weit zu behaupten, dass die immer komplexeren Controller eine ganze Menge an potenziellen Spielern abschrecken würde: "Die meisten Leute haben eine Interface-Phobie." Atari brachte damals mit dem Klassiker PONG praktisch die erste Konsole

auf den Markt. Mit so einer Deckung im Rücken kann doch gar nichts schief gehen, oder?



▲ Da freut er sich! Mr. Bushnell kann die Ankunft von Revolution gar nicht erwarten.

Activision [hat den Lizenzvertrag mit Marvel bis 2017 verlängert. Activision behält somit die Exklusivrechte für Videospiele zu u.a. *Spider-Man* oder den *X-Men*]

Atari [hat die *Unreal 3*-Engine von Epic für die Entwicklung zukünftiger Spiele lizenziert]

Die Simpsons [EA hat einen mehrjährigen Vertrag mit 20th Century Fox TV und Gracie Films abgeschlossen und wird in Zukunft mehrere *Simpsons*-Versofterungen auf Next Generation-Systeme bringen]

Dreamcast [Segas letzte Konsole ist noch nicht ganz tot: Im Februar erscheint der Shooter *Radialy* unter anderem auch zusammen mit der Konsole als Bundle. Allerdings nur in Japan in Segas Online-Shop für 10.000 Yen (ca. 70 €)]

Hideo Kojima [der *Metal Gear*-Schöpfer arbeitet an einem Revolution-Spiel]

Marktanteile [das Marktforschungsinstitut Gartner hat die weltweiten Marktanteile aktueller Konsolensysteme geschätzt. Ergebnis: PS2 51%, Xbox 34%, GC 15%]

Microsoft [das neue Betriebssystem Windows Vista wird kompatibel zu HD-DVD sein. Laut Chief Executive Steve Ballmer hätte es mit Blu-ray technische Probleme gegeben]

Namco [hat sich beim Patentamt weitere Namen der *Tales-of-Reihe* schützen lassen: *Tales of Tempest*, *Tales of Howling*, *Tales of Two Faiths*, *Tales of Doom Sign*. Für welche Konsole die Spiele kommen, ist nicht bekannt]

Nintendo (1) [Reggie "Kicking Ass" Fils-Aime, Executive Vice President of Sales and Marketing, gesteht Fehleinschätzungen vergangener Tage ein. Beim GameCube dachte man, Tragbarkeit wäre für die Kunden ein wichtiger Faktor. Sein Kommentar: "Offenbar war das nicht der Fall"]

Nintendo (2) [laut Reggie überlegt Nintendo bereits seit Markteinführung des Nintendo DS, wie das Gerät optisch verbessert werden könne. Ob und wann allerdings ein neues Modell erscheinen wird, verriet er nicht]

Nintendo (3) [DS führt in Japan weiter das Handheld-Geschäft an. Seit sieben Monaten in Folge ist der DS das meistverkaufte Handheld, insgesamt wurden 230.000 Stück verkauft. Platz zwei geht an die PSP mit 150.000 verkauften Exemplaren]

Curious George

GCN

Dieser Affe ist deutlich netter als King Kong

Vertrieb: n.b.

Hersteller: Namco

Genre: ACT

Erhältlich: 2006

Es gibt sie noch, die Neuankündigungen für den GameCube. In diesem Fall bedient sich Namco ungewöhnlicherweise einer Filmlizenz, um das Spiel zum im Februar 2006 in den USA anlauenden Animationsfilm *Curious George* liefern. Der Titel soll ein Action-Adventure werden, in dem ihr den kleinen Affen George spielt, der dem Mann mit dem gelben Hut (im Film von Will Ferrell gesprochen) aus dem Dschungel zurück nach New York folgt. Dass ein Urwaldaffe in der großen Stadt allerhand erlebt, ist abzusehen. Obwohl es sich offiziell um ein Action-Adventure handeln soll, sind die vielen Jump'n'Run-Anteile schon zu erkennen.



▲ Das Spiel setzt auf einen Cell-Shading-Look, denn wir von Wind Waker kennen.

Xbox 360 weltweit erhältlich

BIZ

Vertrieb: Microsoft

Hersteller: Microsoft

Genre: HW

Erhältlich: Jetzt!

Probleme beim Launch

Es war ein ehrgeiziges Unterfangen, erstmals eine neue Konsole weltweit fast gleichzeitig zu veröffentlichen. Nach den USA ist die Xbox 360 nun auch in Europa und Japan erhältlich. Doch gerade in den USA und Europa spielten sich verrückte Szenen ab. Die geringe Auslieferungsmenge ließ viele Spieler leer ausgehen, obwohl die schon vor Monaten ihre Konsole vorbestellten. In manchen Elektromärkten mussten Barrikaden errichtet werden. Nicht selten wurden diese von enttäuschten Kunden eingerissen, so dass es sogar zu Polizeieinsätzen kam. Unterdessen mehren sich die Reklamationen betreffend



defekter Xbox 360-Konsolen. Microsoft beziffert diese auf drei bis fünf Prozent, die überhitzt oder gänzlich im Spiel einfriert. Microsoft organisiert in diesen Fällen kostenlosen Austausch.

▲ Jetzt weltweit zu haben, aber teils mit technischen Problemen behaftet: Xbox 360.

Newsflash

Nintendo (4) [zählt nach eigenen Angaben bislang weltweit rund 200.000 Anmeldungen für den Wi-Fi-Connection-Service. Seit Bestehen des Dienstes kam es damit zu rund 3 Millionen Online-Verbindungen]

Nintendo (5) [verkündet, dass der Nintendo DS in Deutschland bislang rund 250.000-mal verkauft wurde. *Nintendogs* wurde seit der Veröffentlichung Anfang Oktober rund 150.000-mal verkauft]

Nintendo (6) [und noch mehr Verkaufszahlen: Von *Mario Kart DS* konnten in der ersten Woche nach Veröffentlichung in den USA 112.000 Stück absetzen. Mehr als 45 Prozent der Spieler würden bereits Nintendos Online-Dienst nutzen]

Nintendo (7) [verzeichnet für das erste Halbjahr des laufenden Geschäftsjahres (01.04.05 – 31.03.06) einen Gewinnrückgang von 21 Prozent. Grund dafür seien die sinkenden Verkäufe des GameCube und die schwache Nachfrage in den USA]

Nokia [will vorerst kein neues N-Gage oder ein ähnliches System bringen. Auf jeden Fall nicht bis 2007. Zunächst will man sich bei Nokia auf mobile Musik und mobiles Fernsehen konzentrieren]

Rare [arbeitet an zwei Spielen für den Nintendo DS, wobei eines davon ein *Banjo Kazooie*-Hüpfspiel werden wird]

Retro-Welle [der Alternativ-Publisher Alten8 hat sich über 500 Lizenzen von Spieleklassikern für Amiga, C64, Sinclair Spectrum, VC20, PC und weitere Systeme gesichert. Die ersten Spiele sollen in Bälde für PS2 und GBA erscheinen]

Sony [hat bis zum 29.11.2005 100 Millionen PlayStation 2 ausgeliefert]

Square Enix (1) [hat sich noch nicht festgelegt, auf welcher Next Generation-Konsole *Final Fantasy XIII* und *Dragon Quest IX* erscheinen werden. Bislang sei noch alles möglich]

Square Enix (2) [bringt in Zusammenarbeit mit dem Getränkehersteller Suntory Soft-Drinks zu *Final Fantasy XII*. Das Getränk wird "Potion" heißen, benannt nach den Heilkräften im Spiel]

THQ [hat sich die Lizenz zu *Conan* gekrallt]

Valve [Doug Lomardi, Marketing Director von Valve (*Half-Life 2*), hält es für sicher, dass Valve eines Tages für "mindestens eine der nächsten Konsolen etwas machen wird"]

Weihnachtseinkauf in Japan

BIZ

Nintendo hält die Stellung, Microsoft säuft ab

Was liegt in Japan unter dem Weihnachtsbaum? Natürlich Konsolen! Laut einer Umfrage von C-News und Nikkei Industrial Daily wollen 12,9 Prozent von tausend befragten Personen noch dieses Jahr eine Konsole kaufen. Die Ergebnisse:

- ① PSP (33,3 Prozent)
- ② Nintendo DS (22,5 Prozent)
- ③ PlayStation2 (20,2 Prozent)
- ④ Game Boy Micro (11,6 Prozent)
- ⑤ Xbox 360 (10,1 Prozent)

Obwohl Sony in Japan seit jeher die Vorherrschaft innehat, hält sich Big.N immer noch tapfer. Nur Microsoft tut sich noch ein wenig schwer...



▲ Weihnachten heißt auf Japanisch, eine PSP unter dem Baum liegen zu haben.

Castlevania auf die Leinwand

BIZ

Mal wieder eine Videospiel-Verfilmung

Denkt man an Videospiel-Verfilmungen, kommt einem Uwe Boll in den Sinn. Ein anderer bekannter Filmregisseur, der sich auf Videospiele spezialisiert hat, ist Paul W.S. Anderson – unter anderem Regisseur von *Resident Evil*, *Mortal Kombat* und *Alien vs. Predator*. Anderson wurde von Crystal Sky Pictures beauftragt, die sich neben *Castlevania* auch schon die Rechte an *Tekken* und – festhalten – *Pac-Man* gekrallt haben. In der *Castlevania*-Verfilmung geht es um die Ursprünge der Jahrhunderte langen Fehde zwischen Graf Dracula und dem Belmont-Clan. Produktionsbeginn soll irgendwann 2006 sein.

► Unsere Wunschbesetzung: Die Rückkehr von Christopher Lee als Graf Dracula.

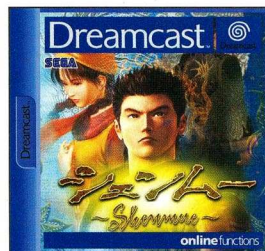


Entwicklungskosten steigen dramatisch

BIZ

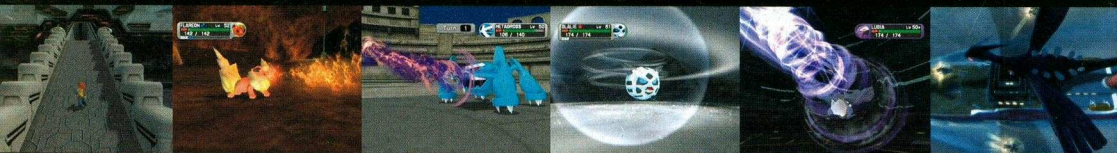
Harte Zeiten für Publisher und Entwickler

Ein Videospiel kostet heutzutage in der Entwicklung im Schnitt etwa drei bis sechs Millionen Dollar. Mit Einführung der nächsten Konsolengeneration (jüngst geschehen durch die Xbox 360) geht diese Zahl rapide in die Höhe: Marktanalytiker sagen Kosten von sechs bis zehn Millionen Dollar pro Spiel voraus. Bislang galten Lizenzprodukte als zuverlässige Einnahmequelle: Ein Spiel wie *Madden NFL 2005* verkaufte sich in den USA im letzten Jahr etwa 23% besser als lizenzlose Spiele. Laut Expertenmeinung sei das aber langfristig auch keine Ideallösung, da die Lizenzkosten ebenfalls ansteigen werden.



▲ Über 20 Millionen Dollar Entwicklungskosten brachten *Shenmue* ins Guinness-Buch der Rekorde.

LÜFTE DAS DUNKLE GEHEIMNIS
DES CRYPTO-POKÉMON!



ERLEBE DAS NEUESTE POKÉMON ABENTEUER IN 3D!

Vernichte die finstere Crypto-Organisation! Setze all dein Können als Pokémon Trainer ein, und verhindere, dass sich die unglaublich mächtigen Crypto-Pokémon weiter vermehren. Schnapp sie dir, und bekämpfe das Böse in ihnen! Bist du bereit, dich bis an die Spitze durchzukämpfen und den Sieg zu erringen? Nimm die Herausforderung an und stell dich Crypto Lugia!

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM
Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE

www.nintendo.de



The Pokémon Company

AUS GROß MACH KLEIN

Vom Konsolengame zum Handyspiel

Warum erscheinen eigentlich so viele Konsolenspiele auch auf dem Handy? Zunächst mal ist die Produktion eines Handyspiels für den Entwickler weder besonders teuer noch besonders kompliziert. Rein objektiv könnte man Handyspiele von der Leistung her irgendwo zwischen den 8-Bit (NES) und 16-Bit-Konsolen (SNES) ansiedeln. Ein Spiel dieser Bauart zu kreieren, ist in unseren Tagen technisch kein Problem mehr. Die Softwarestudios gehen damit also kein großes Risiko ein – selbst, wenn der Titel floppen sollte. Sogar sehr kleine Studios mit nur einer Handvoll Mitarbeitern können in den Markt einsteigen – kein Vergleich zum Entwicklungsaufwand für NextGen-Konsolen. Und dank der niedrigen Herstellungskosten bekommt man als Zocker sein Spiel bereits für den Gegenwert von einer Packung Kippen. Damit hat man nicht nur wesentlich mehr und länger Spaß, sondern lebt obendrein auch noch eine ganze Ecke gesünder.

Trotzdem sind auch Handyspiele keine problemfreie Zone. Denn wenn Games günstig zusammengeschweißt werden können, kommt von den Softwaretschmieden logischerweise des Öfteren auch mal derber Schrott in unsere Richtung. Man hat ja schließlich nur wenig zu verlieren. Noch wesentlich dicker ist dann natürlich die Schicht an Spielen bei denen man sich sagt: "Na ja...war ganz nett, aber anbieten muss ich es jetzt auch nicht wirklich." Um aus der großen, grauen Masse hervorstechen gibt es eigentlich nur vier zuverlässige Methoden. No. 1: Man bekommt es von einem Kumpel empfohlen. Denn Mundpropaganda ist immer noch die beste Werbung. No. 2: Ihr verlasst euch auf das würdige Urteil einiger unabhängiger Daddel-Experten (also auf uns) und saugt euch eure Spiele nach unseren Testwertungen. No. 3: Die Firma hypht ihr Spiel mit Werbung demmaßen nach oben, dass man es quasi nicht ignorieren kann. Und No. 4: Man stattet das neue Spiel mit einem Namen aus, mit dem die Kunden bereits etwas anfangen können. Bei Games bieten sich da natürlich Genrekollegen vom PC oder den Spielkonsolen an.

Gewohnte Umgebung

Nun mag man sich fragen: "Ja, klar. Warum bitte sollte es mich interessieren, dass ich mir die Groschen-Edition meiner Topgames als 2D-Drumherum aufs Handy ziehen kann?" Sicher. Das prächtig aussehende *Prince of Persia: Warrior Within* vom GameCube ist z.B. seinem kleinen Handy-Bruder in allen Aspekten hoffnungslos überlegen. Aber sobald ihr den

Namen gehört habt, wusstet ihr, was *Prince of Persia* fürs Telefon ist, gel? Wahrscheinlich hattet ihr sogar ein Bild mit der passenden Orient-Kulisse auf eurem Display vor Augen. Und das alles, obwohl ihr das Handyspiel vielleicht nie gesehen habt. Der Titel *Damage San* andererseits dürfte euch aber nur dann etwas sagen, wenn ihr euch zum Beispiel unser Schwestermagazin **Handyplex.de** schon seit seiner Premiere reinzieht. Und genau darum

geht's: Es ist nicht so sehr der Versuch, die Mechanik eines Konsolenspiels auf die Mobiltelefone zu bringen – was ja allein schon an der Technikhürde scheitert. Man will viel mehr das generelle Thema, die Stimmung und die Idee des Originals weitergeben. Das macht es dem Spieler nämlich einfacher, sich mit dem Titel anzufreunden oder auch ein Stück seines Lieblings-Games unterwegs immer mit in der Tasche zu haben. (BK)

Konsolen-Ports von A-Z

Die Games, die wir euch bisher vorgestellt haben, sind einige perfekte Beispiele für Titel, die ihren Weg auf Grund ihres Evergreen-Status oder ganz einfach wegen ihrer Spitzenqualität gemacht haben. Aber natürlich waren das noch längst nicht alle Spiele mit großen Konsolenbrüdern, die sich auf unseren Taschentelefon-Servern tummeln. Anbei eine dicke Liste samt kompatiblen Handytypen. Ihr sucht nach einem anderen Ableger eurer Lieblingssoftware? Ausführliche Tests und stets aktualisierte Listen der unterstützten Handytypen findet ihr auf www.handyplex.de!

2 Fast 2 Furious

90%

FAZIT – Einer der allerbesten Handy-Racer!



Material: C650, E330, Razr V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V620, V623
Nokia: 3100, 3200, 3230, 3510, 5100, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250 / Panasonic: N60
Sagem: my4-55, my4-65, my4-75, my4-7
Samsung: SGH-E300
Sharp: GX-15, GX10, GX20, GX30 / Siemens: C65
Sony Ericsson: F500i, K500i, K580i, K700i, N900

SMS (€ 3,98)* mit 321 181424 an die Kurzwahl 84141



Age of Empires 2

91%

FAZIT – PC-Legende jetzt auch fürs Handy. Zugreifen!



Material: One Touch 550 / LG: U8150 / Motorola: C385, C550, C580, E1000, E380, Razr V3, V1050, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V623, V675, V800 / Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6610, 7210, 7250, 7290, 7290i, 7290, 7650, N-Gage Sagem: myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myV-7 / Samsung: SGH-E310, SGH-E330, SGH-F110, SGH-F410, SGH-K400 / Sharp: J9025N, Siemens: C65, C725, C850, GX15, M65, M75, S65 / Sony Ericsson: F500i, K300i, K500i, K700i, K750i, S700i, V800, V1010, V200i

SMS (€ 3,98)* mit 321 181684 an die Kurzwahl 84141



Akte X: The Deserter

67%

FAZIT – Unterhaltungs-Adventure mit schiefem Gameplay.



Material: V300, V500, V525, V600
Nokia: 3100, 3200, 3510, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6670, 6870, 7210, 7250, 7290, 7290i, 7610, 7650, 8910, N-Gage / Sagem: myV-55, myV-65, myV-75
Samsung: SGH-E700, SGH-E800
Sharp: GX10, GX15 / Siemens: C65, C65i, M65, S65, S65i, S65i
Sony Ericsson: K500i, K700i, L610, L610i, N1010, V200i, V800

SMS (€ 3,98)* mit 321 181012 an die Kurzwahl 84141



Alarm für Cobra 11

80%

FAZIT – Stuntman light. Weniger abwechslungsreich, dafür schont es die Nerven.



Material: One Touch 550, One Touch 577, One Touch 750
Motorola: C385, C580, C775, C800, E1000, E380, Razr V3, V1050, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V623, V675, V800 / Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6610, 6670, 6870, 7210, 7250, 7290, 7290i, 7610, 7650, N-Gage / Sagem: myV-55, myV-65, myV-75, myV-7 / Samsung: SGH-E300, SGH-E330, SGH-E330i, SGH-E330i, SGH-F110, SGH-F410, SGH-K400, SGH-K400i, SGH-T100, SGH-T107 / Sharp: GX-15, GX10, GX20, GX30 / Siemens: C65, C65i, M65, M65i, S65, S65i, S65i / Sony Ericsson: F500i, K500i, K700i, K750i, S700i, V800, V1010, V200i, V800

SMS (€ 3,98)* mit 321 181741 an die Kurzwahl 84141



Aliens Unleashed

48%

FAZIT – Großer Name, hohes Spiel. Zum Davonlaufen.



Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7260, 7650, 8010, N-Gage
Sagen: my4-65
Samsung: SGH-E700
Sharp: GX10
Sony Ericsson: T610, T630, Z600

SMS (€ 3,98)* mit 321 180738 an die Kurzwahl 84141



Anno 1503

60%

FAZIT – Ein großer Name, auf dem Handy aber wenig dahinter.



Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650, 8010, N-Gage
Sharp: GX10, GX10
Siemens: C55, M55, MC60, MT50, S55, S55, S51

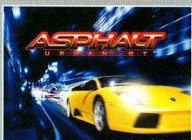
SMS (€ 3,98)* mit 321 180348 an die Kurzwahl 84141



Asphalt: Urban GT

89%

FAZIT – Bleiübe werden sich hier pudelwohl fühlen.



Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800
Siemens: C55, M55, S55, S51
Sony Ericsson: K500, K700, T610, T630, Z1010, Z600

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



Asterix: Rette Obelix!

63%

FAZIT – Liebevoll designt, warum dann so eine schwache Story?



Motorola: Razr V2
Nokia: 3110, 3220, 3220, 3510, 3650, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6620, N-Gage
Samsung: SGH-U500, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-X50, SGH-X60
Siemens: C65, CXT65, M55, S55, S51
Sony Ericsson: K500, K700, K750, T610, T630, V800, V800, Z1010, Z600

SMS (€ 3,98)* mit 321 181688 an die Kurzwahl 84141



Asteroids

65%

FAZIT – Von der Spielhalle direkt auf Handy. Warum nicht?



Motorola: T202, T220, V80, V86
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650, 8010, N-Gage
Siemens: M55, S55

SMS (€ 3,98)* mit 321 180052 an die Kurzwahl 84141



Banjo Kazooie: GRM

68%

Einfach, schnell und sogar spaßig. Aber nicht zu viel erwarten!



Alcatel: One Touch 556 / Motorola: C550, E1000, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V800 / Nokia: 3100, 3200, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650, N-Gage / Panasonic: N50
Sagen: myC3-2, myV-55, myV-65, myV-75, myV-77 / Samsung: SGH-E310, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-E830 / Sharp: GX-15, GX10, GX20, GX30, V8025H / Siemens: C55, C55S, MC60, S55, S55 / Sony Ericsson: F500, K500, K700, S700, T610, T630, V800, Z1010, Z600

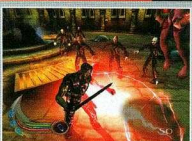
SMS (€ 3,98)* mit 321 181524 an die Kurzwahl 84141



Blade: Trinity

80%

FAZIT – Überaus respektable Umsetzung des Films mit Wesley Snipes.



Motorola: E990, E990, Razr V3, V300, V400, V525, V550, V580, V620, V635, V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 7210, 7250, 7260, 7650, N-Gage / Panasonic: N50
Sagen: myC3-2, myV-55, myV-65, myV-75
Samsung: SGH-E700, SGH-E800 / Sharp: GX-15, GX10, GX20, GX30, GX30 / Siemens: M55, MC60, S55, S55
Sony Ericsson: F700, K700, T610, T630, Z1010, Z600

SMS (€ 3,98)* mit 321 181294 an die Kurzwahl 84141



Block Breaker Deluxe

86%

FAZIT – Ein Top-Klassiker, würdig umgesetzt.



Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7260, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800
Siemens: C55, M55, MC60, S55, S55, S51
Sony Ericsson: K700, T610, T630, Z600

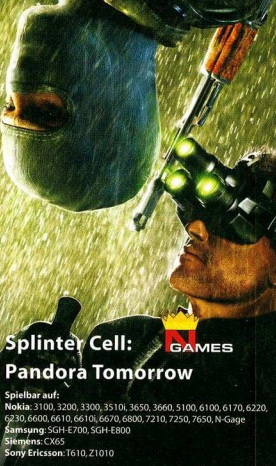
SMS (€ 3,98)* mit 321 181138 an die Kurzwahl 84141



FEATURE

SPLINTER CELL

Wo *Splinter Cell* draufsteht, ist Qualität drin. Darauf legen der Publisher Ubisoft und dessen für Handyspiele zuständige Tochterfirma Gameloft enormen Wert. Kein Wunder also, dass der Stealth-Actiontitel nicht nur bei unseren Schwestermagazinen N-Games und Xbox Games reihenweise Awards abgeräumt hat, sondern mit seinen beiden Handy-Versionen *Pandora Tomorrow* und *Chaos Theory* auch in der **Handyplex.de** 90% bzw. 91% eingeklassiert hat! *Chaos Theory* gilt sogar als eines der besten Mobiltelefon-Actionspiele überhaupt!



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Spielbar auf:
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6170, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800
Siemens: C65
Sony Ericsson: T610, Z1010

Sam Fisher macht auch auf dem Handy eine tolle Figur. **90%**

SMS (€ 3,98)* mit 321 181069 an die Kurzwahl 84141

Splinter Cell: Chaos Theory



Spielbar auf:
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6170, 6220, 6230, 6600, 6610, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800
Siemens: C65
Sony Ericsson: T610, Z1010

Fisher scheint nie müde zu werden. Eines der besten Handyspiele. **91%**

SMS (€ 3,98)* mit 321 181273 an die Kurzwahl 84141

Infos SATT

Neben der Konsole auf dem Tisch auch ein Handy in der Tasche? Völlig verloren im Chaos der neuen Pracht-Handys? Was können sie? Was können sie nicht? Was für Spiele wird es geben? Und taugen die was? Wird der Chefmartin seiner Redaktionsmeute jemals freien Zugang zur Kaffeemaschine gewähren? Fragen über Fragen? Dann haben wir ein paar Antworten parat! Schaut euch doch mal unsere Schwestermagazine näher an, Handys und Handyplex.de



Klar. Kompetent.
Knallhart.

Moorhuhn Classic

65%



FAZIT – 800M – chaka – 800M – chaka – hach, das macht Laune!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Siemens: C55, M50, M55, M750, S55, S55i, S55s

SMS (€ 3,98)* mit 321 180266
an die Kurzwahl 84141



Port Royale 2

90%



FAZIT – Mit diesem Spiel segeln wir gerne unserem Glück entgegen.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Samsung: SCH-E700, SCH-E800
Siemens: C65, C65i, M55, M65, M65i, S55, S55i, S55s
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T610i, T610i, T610i

SMS (€ 3,98)* mit 321 181114
an die Kurzwahl 84141



Predator

84%



FAZIT – Jagdvergnügen der etwas anderen Art. Tipp für Hobbysechler!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30
Sony Ericsson: K700i, T610i

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



Rainbow Six 3

88%



FAZIT – Sehr gelungene Umsetzung der bekannten Spieleserie.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Samsung: SCH-E700, SCH-E800, SCH-E900
Siemens: M55, S55, S55i
Sony Ericsson: T610, T610i, T610i, T610i

SMS (€ 3,98)* mit 321 181073
an die Kurzwahl 84141



Rainbow Six: Lockdown

90%



FAZIT – DAS ist ein Handy-Spiel? Jawohl, und was für eins!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Samsung: SCH-E700, SCH-E800, SCH-E900
Siemens: C65, C65i, M55, S55, S55i, S55s
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T610i, T610i, T610i

SMS (€ 3,98)* mit 321 181600
an die Kurzwahl 84141



Sacred

70%



FAZIT – Kleines RPG verschluckt sich an zu großer Spielwelt.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Siemens: C65, C65i, M55, S55, S55i, S55s
Sony Ericsson: K700i, P800

SMS (€ 3,98)* mit 321 180884
an die Kurzwahl 84141



Stuntman

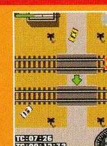
58%



FAZIT – Für Masochisten ein Genuss, für Normalsterbliche ein Krampf.

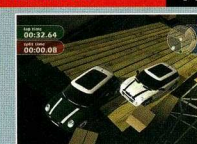
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Sharp: GX10, GX10i

SMS (€ 3,98)* mit 321 180233
an die Kurzwahl 84141



The Italian Job

71%



FAZIT – Sehr unterhaltsames Gangster-Drama. Ungefähr 15 Min. Spielzeit.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Gage
Sagem: myX-45
Sharp: GX10, GX10i

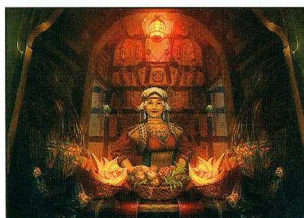
SMS (€ 3,98)* mit 321 181307
an die Kurzwahl 84141



GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der
GameCube-Spiele von morgen.

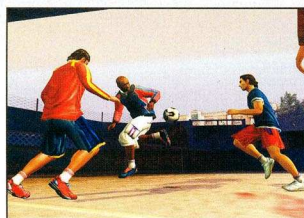
American Chopper Full Throttle	Action	Zoo	Digital 2006
Backyard Football	Sportspiel	Atari	2006
Barnyard, The	Action	THQ	Januar 2006
Beijing 2008	Sportspiel	Sega	2006
Chaos Field	Action	O-3	Q1/2006
Chariots: The First Olympics	Sportspiel	Candella	2006
Chibi Robo	Simulation	Nintendo	06.02.2006
Chicken Little	Jump'n'Run	Buena Vista	19.01.2006
Chroniken von Narnia, Die: Der König von Narnia	Action	Buena Vista	31.03.2006
Cocoto Fishing Master	Simulation	Neko	Q1/2006
Cocoto Fun Fair	Geschicklichkeit	Neko	Q1/2006
Conan the Game	Action	THQ	n.n.b.
Cubix Showdown	Geschicklichkeit	3DO	2006
Curious George	Action	Namco	Februar 2006
D.I.C.E.	Action	Atari	Q2/2006
Frogger: Ancient Shadow	Jump'n'Run	Konami	Q2/2006
Karaoke Revolution Party	Geschicklichkeit	Konami	2006
Kirby Adventure	Jump'n'Run	Nintendo	Q2/2006
Legend of Golfer	Sportspiel	Nintendo	Q2/2006
Major League Baseball 2K6	Sportspiel	Midway	Q2/2006
Mario Kart Arcade Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	n.n.b.
Mighty Beanz	Geschicklichkeit	Majesco	2006
Monster House	Action	THQ	Q2/2006
Namco Museum 50th Anniversary Collection	Action	EA	Januar 2006
Naruro: Clash of Ninja	Action	Tomy Entert.	März 2006
Nicktoons Unite!	Jump'n'Run	THQ	2006
Nintendo Puzzle Collection	Geschicklichkeit	Nintendo	n.n.b.
Odama	Strategie	Nintendo	31.03.2006
One Piece: Grand Battle	Beat'em-Up	Atari	Q1/2006
Pac Man World 3	Jump'n'Run	Nintendo	Januar 2006
Pac Man World Rally	Rennspiel	EA	August 2006
Rampage: Total Destruction	Action	Midway	2006
Sakrileg	Action	Take2	Mai 2006
Sin and Punishment	Action	Nintendo	n.n.b.
Sonic Riders	Jump'n'Run	Sega	Q2/2006
SpongeBob and Friends: Unite!	Jump'n'Run	THQ	17.02.2006
Tak: Die große Juju-Jagd	Jump'n'Run	THQ	17.02.2006
Teen Titans	Action	Vivendi	Q1/2006
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Action	Konami	Q2/2006
Ty The Tasmanian Tiger 3	Jump'n'Run	EA	2006
X10	Action	Warthog	2006



Baten Kaitos 2

Genre: RPG
Erhältlich: n.n.b.

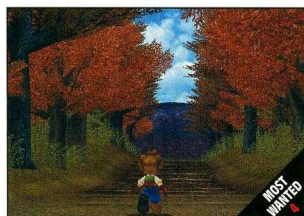
Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



FIFA Street 2

Genre: SPS
Erhältlich: 03.03.2006

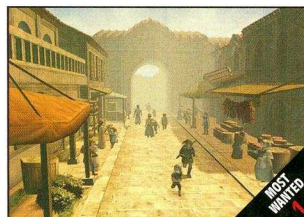
Vertrieb: EA
Tendenz:



Harvest Moon Magical Melody

Genre: SIM
Erhältlich: März 2006

Vertrieb: Ubisoft
Tendenz:



Legend of Zelda, The: Twilight Princess

Genre: ADV
Erhältlich: 2006

Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



Mario Party 7

Genre: GSK
Erhältlich: 27.01.2006

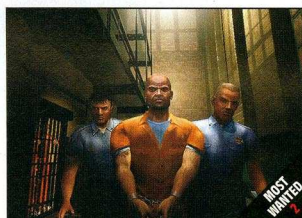
Vertrieb: Nintendo
Tendenz:



Movies, The

Genre: SIM
Erhältlich: 2006

Vertrieb: Activision
Tendenz:



Splinter Cell: Double Agent

Genre: ACT
Erhältlich: März 2006

Vertrieb: Ubisoft
Tendenz:



Tom Clancy's Ghost Recon 3

Genre: EGO
Erhältlich: 01.03.2006

Vertrieb: Ubisoft
Tendenz:



Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Genre: BEU
Erhältlich: 24.02.2006

Vertrieb: Capcom
Tendenz:

DIE ULTIMATIVE GRAFIK-EXPLOSION FÜR DEINEN DS!

AB FEBRUAR 2006
LIVE ERLEBEN!

Nanostray



- WELTREKORD-JAGD AUF WWW.NANOSTRAY.COM
- UMFANGREICHE WAFFENSYSTEME
- WAFFENMANAGEMENT WÄHREND DES FLUGES
- MEHR ALS 10 ABSCHNITTE
- FREISPIELBARE SPIELMODI UND FEATURES

NINTENDO DS

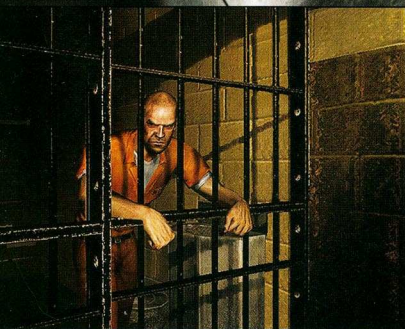
SHIN'EN

MAJESCO
ENTERTAINMENT

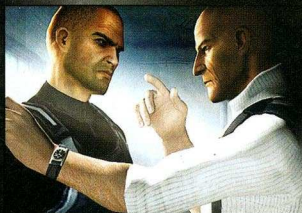
THQ
WWW.THQ.DE

SPLINTER CELL

Double Agent



Schlimme Lage nach einem Verlust: Zeit zum **Nachdenken** ist dann tödlich.



Der neue Sam mit dem Oberschurken **Emile**. Wie weit geht ihr, um Vertrauen zu gewinnen?



"Knall ihn ab": In Testläufen verweigerten 69 Prozent der **Testpersonen** den Auftrag, so Ubisoft.

Weg mit dem Soldaten! Sam Fisher zweifelt an sich, dem System und der Moral.

GCN



Schon beim Ausbruch kommen die typischen **Splinter Cell-Manöver** zum Einsatz.



Die **Überwachungskamera** zeigt, wie Sam und sein Komplize den halben Knast auseinander nehmen.

Ubisoft und der GameCube

Man kann es nicht oft genug sagen: Ubisoft ist Nintendos Feuerwehr. Immer wenn das Spielemangelfeuer zu heiß brennt, kommt der Konzern aus Frankreich und löscht den Brand mit einer hochwertigen Spieleflut. Gerade in den so wichtigen Adventwochenwochen gibt's mit *King Kong* und *Prince of Persia: The Two Thrones* zwei echte Leckerbissen, für die es sich unter Umständen gelohnt hätte, das System zu wechseln. Bei *Splinter Cell: Double Agent* waren selbst wir verwundert, dass Ubisoft selbstsicher und direkt eine GameCube-Version ankündigte. Selbst jetzt, wo quasi kaum Details zur Revolution-Konsole bekannt sind werkt man bei Ubi schon am ersten Ego-Shooter. Wir sagen: Gut so, lasst Big N. nicht hängen!



UBISOFT™

Julian Gerighty ist sichtlich nervös. Zum ersten Mal stellen er und sein Kollege Chris Smith ihr neues Baby der Presse vor. *Splinter Cell: Double Agent* befindet sich trotz des diesjährigen Releases von *Splinter Cell: Chaos Theory* schon seit zwei Jahren in Entwicklung. Doch Gerightys Nervosität ist nicht unbegründet. Immer wieder friert die Konsole bei der Präsentation im Pariser Ubisoft-Büro ein oder stürzt ab. Gerighty und sein Kollege Smith sind aber ganz Profis. Sie behalten die Nerven und zeigen den anwesenden Journalisten die teils bemerkenswerten Veränderungen, die die Serie mit dem nunmehr vierten Teil erfahren hat.

Fisher, den wir in drei Teilen *Splinter Cell* als die Fleisch gewordene Coolness kennen gelernt haben, zeigt Emotionen. Eine ganze Menge sogar. Kurz nach Ende des dritten Teils stirbt seine Tochter Sarah bei einem tragischen Unfall. Wir sehen Sam bei Sarahs Beerdigung und kurze Zeit später grümt er uns von einem Polizeifoto an. Was ist passiert? "Einige Monate nach dem Tod seiner Tochter ist Sam in einen Banküberfall verwickelt, der in eine dreitägige Geiselnahme

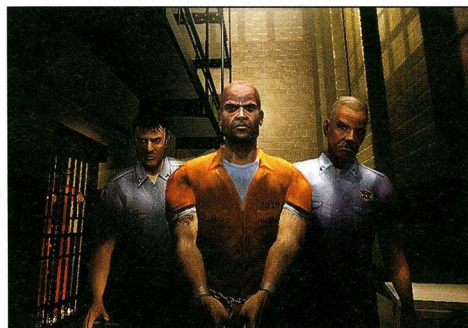
mündet. Zwölf Zivilisten und drei Polizisten sterben dabei", erklärt uns John McLean-Foreman, der bei Ubisoft für das Szenario des vierten Teils verantwortlich ist. 15 Tote sind genug Schuld, um den ehemaligen Superspion mit elf Mal lebenslänglich ins Leavenworth Gefängnis bei Washington zu stecken.

Orange gegen Schwarz

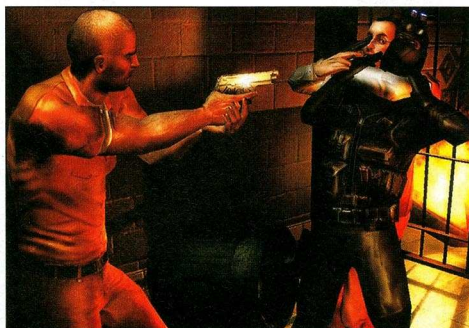
Sam, jetzt im orangefarbenen Overall statt im engen schwarzen zu bewundern, teilt eine Zelle mit dem undurchsichtigen Jamie Washington. Der ist es aber, der Sam beim Ausbruch hilft und ihm Kontakt zur Untergrundorganisation namens "John Brown's Army" verschafft. Mission erfüllt: Genauso hatte sich das Sams Chef Lambert gedacht. Fisher hat die Gruppe erfolgreich infiltriert. Doch die JBA-Sache scheint deutlich größer zu sein, als die NSA sich das dachte. Und jetzt hat man dort einen psychisch schwer labilen Doppelagenten eingeschleust...

Ubisoft will den Spieler in *Double Agent* mit schwerwiegenden moralischen Fragen beschäftigen. Kurz nach dieser Ankündigung zeigt

Julian Gerighty auch schon eine Szene, in der Sam im John Brown's Army-Versteck zu sehen ist. Emile Dufraisne, einer der neuen Oberschurken, gibt Fisher eine Pistole. Gegenüber kauert eine Geisel. Geknebelt und gefesselt. "Shoot! Kill him!", sagt Dufraisne eiskalt. Zum einen zeigt diese Situation, dass sich der Spieler mit der Frage beschäftigen müssen wird, ob er einen Unschuldigen opfert, um damit 30.000 das Leben zu



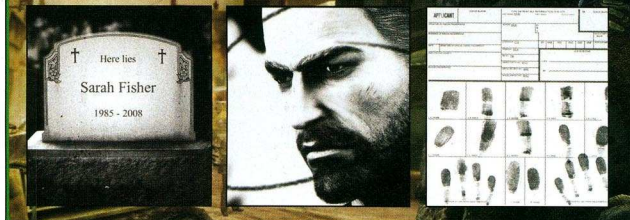
Solche **Situationen** muss man als Agent eben ertragen, will man Vertrauen gewinnen.



Wen haben wir denn da? Jamie und Sam machen einen **Gefangenen**, der ihnen bekannt vorkommt.

Sams Weg in den Knast

Aufatmen bei CIA und NSA: Sam Fisher ist nicht wirklich böse. Moralisch liegen die Koordinaten Fishers noch richtig. Obwohl seine Tochter tragisch starb, will er einen neuen Auftrag, um zu vergessen. Lambert schickt ihn auf eine vermeintlich risikoarme Mission: Die Terrorereinheit JBA zu infiltrieren.



retten oder ob ihm sein Gewissen einen Strich durch die Rechnung macht. Denn eines ist klar: Die JBA plant einen chemischen Großangriff auf die Menschheit. Schießt der Spieler, gewinnt er damit das Vertrauen der Terroristen. Schießt er nicht, ist er dem ständigen Argwohn der Schurken ausgesetzt und die Mission ist schneller gefährdet, als uns lieb sein kann.

Dabei hebt Gerigthy eine Mission im afrikanischen Kinshasa hervor, auf die er sichtlich stolz ist. Dort gerät er in einen Bürgerkrieg zwischen Rebellen und Polizei. Beide Lager bekämpfen sich selbstständig. Erspähen sie den schwer bewaffneten Sam, eröffnen sie das Feuer. Mitten im Gefecht aber bittet euch eine verzweifelte Mutter ihr Kind aus einem brennenden Reisebus zu holen. Erneut müsst ihr wissen, ob ihr euer Leben riskiert oder aber auf Nummer sicher geht und die Kleine ihrem Schicksal überlasst. Über die interessante Komponente, nämlich was passiert, wenn man es nicht tut, schweigen sich alle Anwesenden erneut aus. Übrigens wird diese Mission ein weiteres Novum darstellen: Sie wird komplett bei Tageslicht spielen.

Moral, die einen wirklich trifft

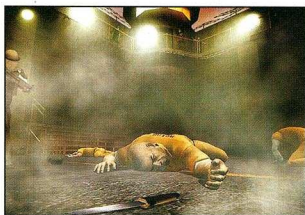
Abseits solcher Sachlagen, die viel Emotionalität in Videospiele bringen sollen, zeigt die Geiselsituation die neuen Gesichtsanimationen, die *Double Agent* zum glaubwürdigsten Spiel machen sollen, das für Geld erhältlich sein wird.



Gutes Team: Jamie lenkt die Wachen ab, Sam schleicht sich ran und schaltet sie aus.

Um das zu bewerkstelligen, kommt es schon mal vor, dass Cinematic-Director Hugues Martel selbst schauspielert, sich dabei filmt und das Ganze animiert. Das Resultat ist beeindruckend. Bei den "Facial Animations" ist das Team auf dem besten Weg absolut führend zu werden.

Grafisch sehen die Leute um Produzent John Stafford langsam ein, dass das Ende der Fahnenstange auf dem GameCube erreicht ist. Die Konsole zaubert aber noch immer sehr schön wirkendes Wasser auf den Schirm und hält auch in Sachen Zwischensequenzen locker mit der Xbox mit. Das Spiel aber zu grafischen Höchstleistungen zu treiben, überlassen Stafford und seine Mannen den Kollegen der Xbox-360-Abteilung. Dennoch gehört das, was wir von *Splinter Cell: Double Agent* in Paris sehen konnten, auf dem GameCube zur Crème de la Crème. (BS)



Der Aufstand im Knast wird von Sam und Jamie angezettelt. Noch spielen sie tot...

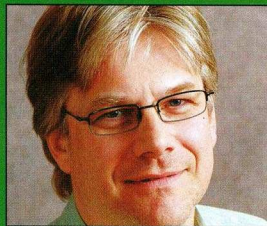


Lambert besucht Sam bei seinem neuen Auftrag. Funkkontakt gibt es meist nur mit bösen Jungs.

Kreative Köpfe



Xbox 360-Game Designer **Chris Smith**: Ganz der Profi.



PS2-Game Designer **John Stafford**: Ende der Fahnenstange auf PS2 erreicht.

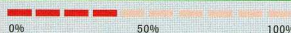


Cinematic Director **Hugues Martel**: Mimt gerne mal die Hauptrolle im eigenen Spiel.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Website:	www.ubisoft.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	März 2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Sam Fisher im Untergrund.
Hitverdächtig!

TENDENZ





Kein AKTENKOFFER sah jemals so aus ... oder KONNTE SO VIEL!

Nichts bringt so viel Schwung in dein Leben wie ein schicker neuer Aktenkoffer.
Jetzt endlich auch für Agenten-Trainees: der speziell von Q-Lab aus 100% echtem
importierten Leder angefertigte Aktenkoffer bzw. einklappbarer Gefechtsturm.
Stell dir bloß mal den Komfort eines tragbaren Waffenlagers in einem 6' x 33 x 46 cm
kleinen Koffer vor! Da passen auch noch bequem Top-Secret-Unterlagen sowie eine
großzügiger Munitionsnachschieb rein. Früher nur für Doppel-0-Agenten.
Heute exklusiv von Electronic Arts. **Besuchen Sie noch heute electronic-arts.de**



UNIVERSAL EXPORTS
A TOP-SECRET SUBSIDIARY

FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game all source code, all other software components and certain audiovisual components only © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game certain audiovisual components © 2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Vis Logo and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC, James Bond, 007, James Bond Gun and Vis Logo and all other James Bond related properties © 1962-2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. FROM RUSSIA WITH LOVE is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Aston Martin, DBS and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda. © 2005 Aston Martin Lagonda. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.



PlayStation 2



LIEBESGRUSSE
AUS MOSKAU
007

BATEN KAITOS 2

GameCube exklusiv und nicht von Nintendo:
Das muss gefeiert werden!

GCN

Es war kein Scherz. Am ersten April dieses Jahres stand tatsächlich genau das im Regal der Nintendo-Händler, was auf dem GameCube seither Mangelware war: ein Rollenspiel. Auch wir befanden den Titel als starkes Stück Software und daddelten als Weltenretter Kalas stundenlang durch die himmlische Inselwelt des Spiels. Sicher, der in Zusammenarbeit von Monolith und Namco entwickelte Titel war nicht frei jeglicher Kritik, doch die bunte Welt, und die gut durchdachte

Geschichte, weckten in vielen Spielern das Kind.

Zurück nach Nashira

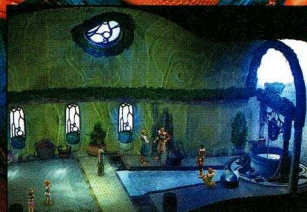
Mitte September traten dann Namco und Monolith gemeinsam vor die Presse und kündigten einen Nachfolger an. Wahrscheinlich war *Baten Kaitos* schon im Vorfeld mehrteilig ausgelegt. Anders ließe sich das schnelle Erscheinen des zweiten Teils nicht erklären. Denn wenn in Japan alles nach Plan läuft, soll

dort Teil zwei schon bis spätestens Silvester erhältlich sein. Ein Termin für den Westen steht noch nicht fest.

Beschlossene Sache ist hingegen die Handlung des Nachfolgers. Das heißt, eigentlich handelt es sich bei *Baten Kaitos 2* um einen Vorgänger. Die Geschichte ist 20 Jahre vor den Ereignissen des Erstlings angesiedelt. Diesmal wird eurer Name Sagi sein. Der Jüngling ist Mitglied der imperialen Elitekampfeinheit. Es ist dabei kaum verwunderlich, dass genau in jenen



Die fantastische Welt lädt zum Umherreisen ein. Wir hoffen, in Teil zwei gibt's mehr zu tun.



Lagebesprechung im Inneren eines Hauses. Dialoge werden nur geführt, wenn es sein muss.



Aus einer solchen Perspektive wirkt *Baten Kaitos 2* wie ein Retrospielchen.



Auf Sagi und euch warten die schönsten Gebiete. **Fantasie** haben die Jungs bei Monolith!

Tagen eine mysteriöse Macht versucht, die Welt aus den Angeln zu heben. Preisfrage: Was ist da zu tun? Genau, ihr sucht euch wieder eine Party und bereist mit ihr die Kontinente, um schließlich die Bösewichte dingfest zu machen. Wie schon in *Baten Kaitos* spielt ihr Sagi nicht direkt, sondern dessen Schutzgeist. Als "Guardian Spirit" seit ihr im Grunde wirklich jener, der Sagi lenkt und seine Entscheidungen trifft. Übrigens werden Spieler des ersten Teils alte Bekannte treffen. Wenn ihr durch die Lande stapft, begegnet ihr beispielsweise Gibari, der mit gerade mal 14 Jahren ein noch sehr junger Fischer im Städtchen Nashira ist. Auch Savyna, die spätere Söldnerin, zeigt sich als unschuldige 5jährige. Geldblame, gegen den ihr im Erstling inmitten heißer Lava gekämpft habt, ist frische 25. Ja, selbst König Ladekahn gibt's noch. Allerdings als 5jährigen Prinzen.

Wer will Karten spielen?

Der Spelaufbau ähnelt sehr dem bekannten Muster. Monolith stellt dem männlichen Helden ein junges Mädchen zur Seite: Miri. Die beiden sind natürlich gut befreundet. Habt ihr die Hälfte des Abenteuers bestanden, gesellt sich noch die verrückte Puppe Giro zu euch. Das Kampfsystem soll unverändert bleiben. Erfah-

rungswerte ergattert ihr im Kampf gegen die Bösewichte und eure Attacken werden durch das bekannte Kartensystem "Magnus" verstärkt.

Wie stark eure Party wirklich ist, hängt also erneut von den Karten ab. Dabei handelt es sich um kartenförmige Magiebehälter, in denen die magische Essenz aller Gegenstände, Zaubersprüche und Quests gespeichert werden. Einige, aber nicht alle Karten können im Kampf eingesetzt werden. Andere werden wie Heilpflanzen zum Kurieren der Spielfiguren verwendet. Der Clou: Die Magnus-Karten verändern sich im Laufe der Zeit. Bestes Beispiel ist der Bambussprossling. Anfangs nur ein Gewächs für die Heilung, später eine Schusswaffe.

Monolith und Namco versprechen neben dem Altbewährten auch viele neue Dinge. Bloß rausrücken wollte man damit nicht. Entwickler können da sehr eisern sein, deshalb müssen wir euch leider auf den Test des Spiels vertragen. (BS)



Grafisch will der **Nachfolger** den Vorgänger nochmals übertrumpfen. Bisher sieht das Spiel gut aus.



Natürlich müsst ihr mit Sagi gemeinsam auch knifflige **Hüpfpassagen** lösen. Nicht abstürzen!

Mobile Rollenspiel-Attacke von Monolith!

Auch den DS will das Duo Monolith/Namco beehren. Einmal mit dem eigentlich PS2-exklusiven *Xenosaga* und einer tragbaren Variante von *Baten Kaitos*. Gerade zu letzterem fielen uns viele Ideen ein, wie man die Thematik umsetzen könnte. Der Touchscreen schreit geradezu nach einer Kartenverwaltungsfläche. Auch die Aktionen, die in den rundenbasierten Kämpfen ausgeführt werden müssen, ließen sich mit dem Stift bestens steuern. Der Einsatz von Items und Waffen wäre so kein frickeliges Gemurkse mehr, sondern sehr komfortabel. Zwar ließen die Entwickler noch nichts über ihre Pläne verlauten, doch wir gehen stark von aus, dass sich das Spiel genau so gestalten wird.



Ein Königreich für **Japanischkenntnisse**. Dann könnten wir euch sagen, was Sagi da plaudert.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Monolith/Namco
Website:	www.namco.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

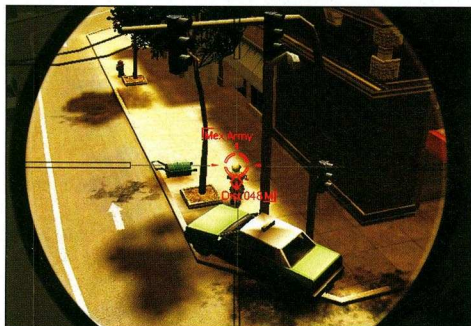
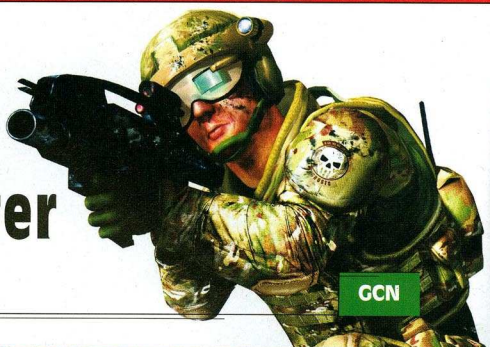
Hochwertiges Rollenspiel in einer fantastischen Welt.

TENDENZ



GHOST RECON Advanced Warfighter

Mit Monokel und Hightech-Gewehr



Die mexikanische Armee glaubt an eine Aggression der USA. Also müsst ihr gelegentlich auch deren Angehörige beschießen.



Wir befehlen unserem Untergebenen Ramirez weiter vorzurücken. Unser Job ist dann der Feuerschutz.

Im Jahr 2013 soll ein altes Problem des nordamerikanischen Kontinents gelöst werden. Ein Vertrag zwischen Mexiko, den USA und Kanada soll wirtschaftliche Aspekte und vor allem die Einwanderungsfrage ein für alle mal regeln. Darum kommen die drei Regierungsoberhäupter zu einem Gipfeltreffen zusammen und wollen gerade fröhlich grinsend der Presse zuwinken, als eine mexikanische Rebellentruppe den amerikanischen Präsidenten kidnappt. Kurz zuvor haben die Hombres auch wichtige Nuklearcodes gestohlen. Glücklicherweise hat die Spezialeinheit "Ghosts" ihr Camp in der Nähe des Tatorts aufgeschlagen und wird dazu auserkoren, den Präsidenten zu retten.

Rote Sonne von Mexiko

Dieser Einsatz führt euch in den wohl größten, von Menschen erschaffene Moloch: Mexiko-

City. Schon in der ersten Mission bekommt ihr einen Vorgeschmack darauf, warum sich der Titel *Advanced Warfighter* nennt. Da Clancy diese Geschichte in der Zukunft angesiedelt hat, stand es den Entwicklern frei, sämtliche militärischen Neuentwicklungen der Gegenwart, im Spiel zum Einsatz kommen zu lassen. Besonders stolz ist das US-Militär sicher auf das "Integrated Warfighter System": Über ein Monokel erhält euer Charakter, übrigens wieder Major Scott Mitchell, jederzeit Satelliteninformationen, die für das Schlachtfeld und eure Aufgabe von Interesse sind. Kommunikation, letzter bekannter Standort des Gegners, aktuelle Berichte und die Möglichkeit, euren Einheiten Befehle zu erteilen, bilden die Kernpunkte des Systems. Zusätzlich entlockt ihr unbemannten Dronen wichtige Informationen oder ruft Unterstützung aus der Luft.

Im dritten Teil will Ubisoft die taktischen

Aspekte wieder stärker berücksichtigen als noch im Vorgänger. Ballerfreunde sollen aber dennoch nicht zu kurz kommen. Ubisoft will die zahlreichen Fans unkomplizierter Action-Kost nicht vergaßen. Zwölf Missionen mit durchschnittlich sechs Levels soll das fertige Spiel umfassen. Das soll eine Spielzeit von ca. 20 Stunden bescheren. Im Hinblick auf Multiplayer-Gefechte werden GameCube-Besitzer leider ausschließlich auf den Splitscreen zurückgreifen können. Grafisch wird sich *Advanced Warfighter* eine Engine mit der Xbox- und PS2-Version teilen. Leider ist schon abzusehen, dass sich Ubisoft stärker um die grafische Ausschöpfung der PC- und Xbox 360-Version kümmern wird als um die aktuelle Generation. Damit muss man in diesen Monaten aber wohl leben. (BS)



Anlegen und abdrücken: Es geht um das Leben des Präsidenten.



Ubisoft will Mexiko-City sehr detailliert nachbauen. Wir sind auf das Ergebnis gespannt.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Website:	www.ubisoft.de
Genre:	EGO
Erhältlich:	März 2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Taktisch angehauchte Militär-Action in der Zukunft. HiPotential.

TENDENZ



HARVEST MOON: Magical Melody

Entezeit, liebe Leser. Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum kehrt *Harvest Moon* auf den GameCube zurück. In *Magical Melody* wurde die Göttin der Ernte versteinert. Zurückverwandelt werden kann sie nur durch 100 Musiknoten, die überall in der Welt verteilt sind. Zwischen der Sucherei müsst ihr wieder den virtuellen Bauern machen und nebenbei eine Familie gründen. Dazu

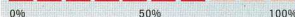
laufen euch zwölf in Frage kommende Partner über den Weg. Ist der Traumprinz oder die Herzdame erobert, stehen Kinder und der Ausbau der Behausung an. Ihr seht, Natsume beschert euch klassische *Harvest*-Kost. Das Spiel soll noch im nächsten Frühjahr auf dem GameCube erhältlich sein und nur da. Der deutsche Vertrieb wird wohl erneut von Ubisoft übernommen. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Natsume
Website:	www.mmv-i.net
Genre:	SIM
Erhältlich:	Q1/2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Bombsicheres Konzept. Die putzige Landwirtschaft macht Spaß.

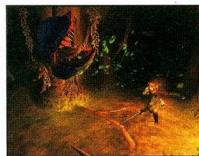
TENDENZ



THE LEGEND OF ZELDA: Twilight Princess

Erinnert sich noch jemand an die ewigen Verschiebungen bei *Ocarina of Time*? Das Spielchen scheint sich jetzt mit *Twilight Princess* zu wiederholen, wurde das Spiel doch auf einen unbestimmten Zeitpunkt im Jahre 2006 verschoben, dann aber weltweit gleichzeitig. Als sicher gilt, dass es nicht mehr im Geschäftsjahr 2005/2006 erscheint, also nicht vor April 2006. Gerüchten zufolge

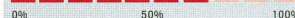
ge soll der Erscheinungstermin möglichst nahe am Revolution-Start liegen, um die GameCube-Verkäufe noch einmal anzukurbeln. Wird's am Ende gar ein Revolution-Launchtitel? Darüber hinaus soll es das umfangreichste *Zelda* aller Zeiten werden, größer noch als *Wind Waker*, *Ocarina of Time* und alle anderen. Für Link und die Tiere wurde übrigens das Motion Capturing-Verfahren angewendet. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Website:	www.nintendo.de
Genre:	ADV
Erhältlich:	2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Der Heilige Gral der Videospielwelt. Aber wann denn endlich?!

TENDENZ



VIEWTIFUL JOE: Red Hot Rumble

Captain Blue will einen neuen Film drehen und braucht noch einen dummen, aber überaus treuen Sidekick für sein Comeback. Was gibt es da besseres, als alle Kandidaten in eine Arena zu werfen und den, der am Ende noch steht, zu engagieren? Was dabei herauskommt, wirkt ein wenig wie eine Mixtur aus *Smash Brothers* und *Viewtiful*

Joe. "Hell, Yeah!" werde sich jetzt die meisten von euch denken. Tja, nur die Realität sieht leider etwas anders aus. Mit mehr als einem Spieler mutieren die Gefechte zu einem psychedelischen Horrortrip. Falls eure Pupillen dabei nicht in den ersten Sekunden mit einem feuchten *plopp* den Geist aufgeben, seid ihr gut. (CS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Website:	www.capcom-europe.com
Genre:	BEU
Erhältlich:	Q1/2006

FERTIG GESTELLT



ERSTEINDRUCK

Potential ist da. Nur leider scheint das Konzept nicht so richtig aufzugehen.

TENDENZ



CHARTS

Manche Dinge ändern sich nie. Kaum ist ein neues *Pokémon* auf dem Markt, sind andere Spiele im Nintendo-Land chancenlos. Die kleinen Biester verdrängen selbst Topmarken wie *Mario*, *Need for Speed* und *Harry Potter* auf die Folgeplätze. Hätte Nintendo *Der dunkle Sturm* früher veröffentlicht, stünde es um den Würfel sicher besser. Bei Revolution wird man in Tokio sicher schlauer sein. Hoffen wir.

GameCube Top 10

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Pokemon XD: Der dkl. Sturm	Nintendo	74%
● 2	-	Mario Smash Football	Nintendo	77%
● 3	-	Need for Speed: Most Wanted	EA	85%
● 4	-	Harry Potter & der Feuerkelch	EA	76%
● 5	-	Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	88%
● 6	2	FIFA 06	EA	80%
▼ 7	-	Shadow the Hedgehog	Sega	64%
● 8	-	Tony Hawk's AW	Activision	86%
● 9	-	Mario Superstar Baseball	Nintendo	80%
● 10	-	Harvest Moon: Wonderful Life	Ubisoft	88%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Nintendo DS

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	Mario Kart DS	Nintendo
● 2	-	Die Sims 2	EA
● 3	-	Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
● 4	-	Lost in Blue	Nintendo
● 5	-	Zoo Tycoon	THQ
▼ 6	2	Super Mario DS	Nintendo
● 7	-	Nintendogs: Labrador & Friends	Nintendo
● 8	-	Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami
● 9	-	Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo
● 10	-	Harry Potter und der Feuerkelch	EA

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Game Boy Advance

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
● 1	-	Pokémon: Smaragd Edition	Nintendo
● 2	-	B. Blocksberg: Der magische Hexenkreis	Kiddnix
● 3	-	Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo
● 4	-	W.I.T.C.H.	Buena Vista
● 5	-	FIFA 06	EA
● 6	-	Lego Star Wars	Eidos
▼ 7	1	Madagascar	Activision
● 8	-	Harry Potter und der Feuerkelch	EA
▼ 9	3	Super Mario Adv. 4: Super Mario Bros. 3	Nintendo
● 10	-	Barbie & der geheimnisvolle Pegasus	Vivendi

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 zur Belohnung ein GameCube-Spiel. Ist das nix?

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

oder an feedback@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	System
1	**indiziert**	Rare	N64
2	Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64
3	Banjo Kazooie	Rare	N64
4	Resident Evil 4	Capcom	GameCube
5	Tetris	Nintendo	GB
6	Secret of Mana	Squaresoft	SNES
7	Super Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
8	Wave Race	Nintendo	GameCube
9	Splinter Cell	Ubisoft	GameCube
10	Zelda: Link's Awakening	Nintendo	GB

Torben Hinterseher, Frankfurt

US-Bestseller

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Mario Party 7	Nintendo	Nintendo
2	Super Mario Strikers	Nintendo	Nintendo
3	Lego Star Wars	Traveller's Tales	Eidos
4	Mario Superstar Baseball	Nintendo	Nintendo
5	Shadow of the Hedgehog	Sega	Sega
6	Nicktoons Unite!	THQ	THQ
7	Pokémon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Nintendo
8	Madden 06	EA Sports	EA
9	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	Nintendo
10	Harvest Moon: Mineral Town	Natsume	SVG



WIE WERTEN WIR?

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

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

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

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

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

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

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

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



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

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

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

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was musst du für das Spiel 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 angereizt!

15 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

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

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

GENRE-CHECKER

ACT	BEU	JNR
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

02 Vertrieb:	Capcom
03 Hersteller:	Capcom
04 Internet:	www.capcom-europe.com
05 Erhältlich:	31.10.03
06 Sprache:	englisch
07 Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

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

Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse.

17 BEWERTUNG 87%

REDAKTIONSCHARTS

Martin Mirbach

Spiele Top 3:
1 King Kong
2 Gun
3 True Crime: NYC
Buch: Inger Frimansson: Der Beschützer
Film: Der Exorzismus von Emily Rose
CD: The Darkness: One Way Ticket To Hell...
Und sonst? Zählt die Tage bis zum Sommer.



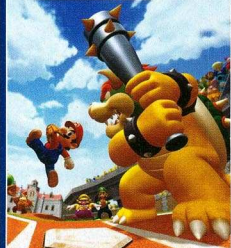
Björn Seum

Spiele Top 3:
1 King Kong
2 Prince of Persia: The Two Thrones
3 Gun
Buch: Brown: Illuminati
Film: Merry Christmas
CD: Peaky Funder: Diverse Third Movement-Mixe
Und sonst? Reckt die Faust zur Revolution. Wenn sie denn dann kommt...



Stefan Schröder

Spiele Top 3:
1 Mario Kart DS
2 Prince of Persia: The Two Thrones
3 Fire Emblem: The Sacred Stones
Buch: Philip K. Dick: Ubik
Film: King Kong
CD: Die Toten Hosen: Unplugged
Und sonst? Mag mittelalterliche Weihnachtsmärkte.



Tom Gerlach

Spiele Top 3:
1 Harry Potter & der Feuerbecher
2 Pokémon XD: Der dunkle Sturm
3 Die Sims 2
Buch: Cornelia Funke: Tintenherz
Film: In den Schuhen meiner Schwester
CD: Enya: Amarantine
Und sonst? Will jetzt endlich die WM sehen verdammt!



Karsten Rohloff

Spiele Top 3:
1 Resident Evil 4
2 True Crime: NYC
3 Prince of Persia: The Two Thrones
Buch: Schätzing: Tod und Teufel
Film: Cry Wolf
CD: Enigma: 15 Years After
Und sonst? Fürchtet die Spätsommerpersonne



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:
1 Tony Hawk's AW
2 King Kong
3 Gun
Buch: Harald Schmidt: Mulatten in gelben Sesseln
Film: Doom
CD: Neverending Story
Und sonst? Hat sich 'nen Raptor gegönnt!



Christian Schmid

Spiele Top 3:
1 Resident Evil 4
2 X-Men Legends 2
3 Battles of Prince of Persia
Buch: C.S. Friedman: Festung der Nacht
Film: The Warriors (DVD)
CD: Rammstein: Rosenrot
Und sonst? "Can you count, SUCKAS?"
 *Jubelfreudig!



Peter Jackson's KING KONG



Als krönenden **Abschluss eines Kampfes** reißt King Kong dem V-Rex das Maul auseinander.



Gestatten: **Venatosaurus Rex**. Ein Urururururur...-Enkel des bekannten Tyrannosaurus Rex.



An höher gelegenen Orten habt ihr eine **hübsche Aussicht** über das Dschungelgebiet.



Ein **traumhafter Urlaubsort**, wenn da nicht die leicht aggressiven Riesenfledermäuse wären...



Speere sind auf **kurze Distanzen** effektiver. Daher lassen wir die Fledermaus ruhig näher rankommen.

Beziehungs-drama zwischen Mann, Frau und Riesengorilla...

Es kommt ja nicht alle Tage vor, dass eine Filmversoftung bereits vor dem offiziellen Kinostart erscheint. Bei *King Kong* war das aber jetzt nicht so das Problem, denn die Handlung gehört ja schon fast zur Allgemeinbildung: Filmteam fährt auf einsame Insel, Filmteam findet großen Affen, Affe verliebt sich in blonde Hauptdarstellerin, Filmemacher betäuben Affen und schleppen ihn nach New York, Affe läuft Amok, Affe wird auf dem Empire State Building von Flugzeugen abgeschossen. Klappe zu, Affe tot.

Flucht von Monkey Island

Die Versoftung des Streifens spielt nahezu ausschließlich auf Skull Island, nur gegen Ende dürft ihr noch ein bisschen in New York aufräumen. Die Vorgeschichte wird mit ein paar Trailer-Sequenzen abgespult und die Action startet an Bord des Schiffes "Venture", das vor der Bucht von Skull Island ankert. Das Filmteam besteht im Wesentlichen aus Regisseur und Kameramann Carl Denham, der Hauptdarstellerin Ann Darrow, dem Drehbuchautoren Jack Driscoll und Hayes, dem ersten Maat der "Venture". Ab und zu tauchen auch mal ein paar andere Mitglieder der Expeditions Mannschaft auf, aber größtenteils dreht es sich um diese vier Personen.

Ihr selbst schlüpft dabei in die Rolle des Jack Driscoll, den ihr ausschließlich aus der Ego-Perspektive spielt und praktisch nie selbst zu Gesicht bekommt. Da die Handlung im Jahre 1933 spielt, stehen euch auch nicht die fetten Superwaffen zur Verfügung. Eine kleine Handpistole, ein Heckenschützengewehr und eine Shotgun – in seltenen Fällen auch mal ein Maschinengewehr. Das war's. Keine Granaten, keine Spezial-Gadgets, dafür aber Speere. Speere, Speere und noch mehr Speere. Die liegen überall im Urwald griffbereit herum und sollten auch häufig verwendet werden, denn die Munition für die Schusswaffen ist meist etwas knapp.



Merke: Dinosaurier können keine Treppen steigen. Toll, aber wir müssen trotzdem an ihm vorbei.

Speere her!

Speere dienen auch zum Feuer legen. Meist, um ein paar Dornenbüsche abzufackeln, die euch den Weg versperren. Im Idealfall werden dabei auch gleich ein paar feindlich gesinnte Tiere gegrillt. Denn davon gibt es eine ganze Menge, allerdings in etwas größeren Dimensionen: Ausgewachsene Dinosaurier fristen hier ihr abgelegenes Dasein, Riesenfledermäuse beherrschen den Luftraum, am Boden kriechen überdimensionale Tausendfüßler, Skorpione, Krabben und Spinnen umher.

Und dann natürlich King Kong, den ihr immer mal wieder selbst steuern könnt. Kommt meistens dann vor, wenn jemand seiner geliebten Ann etwas tun möchte. Und wenn King Kong aufdreht, brennt echt die Luft, denn so ein wütender Riesengorilla schlägt seine Feinde nicht einfach nur in die Flucht, sondern zelebriert einen blutigen Kampf bis in den Tod. Prankenhiebe mit der Wucht einer Abrissbirne brechen selbst die härtesten Saurierknochen, tote Kleindinos werden gerne mal als Schlagwaffe gegen weitere Feinde zweckentfremdet.

Kong! Kong! Kong!

Wenn Kong nicht gerade Sauriern den Kiefer bricht, begibt er sich auf Verfolgungsjagen. Entweder flieht Ann vor den Monstern oder vor Kong selbst, denn nur langsam erkennt sie seine "wahren Gefühle" für sie. Dabei zeigt sich der Riesengorilla als äußerst agiler Affe: Schwingt sich mühelos von einem Baum zum anderen, klettert seitlich an

Never Change A Winning Team!

Seit dem 14. Dezember läuft *King Kong* in den Kinos. Für diesen Film wurden große Teile des *Herr der Ringe*-Teams erneut engagiert: Weta Workshop und Weta Digital übernehmen wieder die Spezialeffekte, die Drehbuchautorinnen Philippa Boyens und Fran Walsh (übrigens Peter Jacksons Ehefrau) schrieben auch das Script zu den *Herr der Ringe*-Filmen. Der Gorilla King Kong selbst basiert auf dem Motion Capturing-Verfahren – und zwar nicht anhand echter Affen, sondern durch den Schauspieler Andy Serkis, der in der *Herr der Ringe*-Verfilmung die Figur des Gollum alias Sméagol spielte. Als Bonusmaterial lässt sich im Spiel ein Interview mit Peter Jackson freischalten.



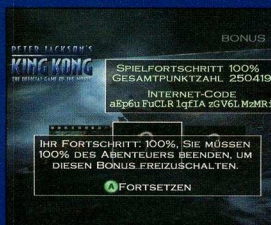
Ich konnte ohne Pause Beyond Good & Evil spielen, von vorne bis hinten.



Feuer ist eine mächtige Waffe, vor allem außerhalb der zivilisierten Welt. Es räumt den Weg frei und erledigt allerlei Kleingetier.

Durchgespielt – und dann?

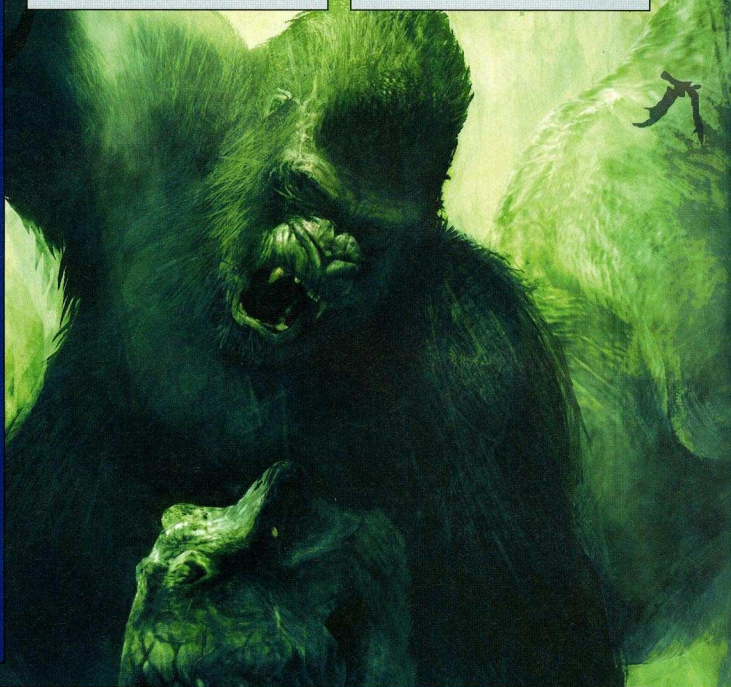
Damit der Spaß nicht nach einmaligem Durchspielen vorbei ist, gibt es eine Menge freischaltbares Bonusmaterial. Zum Beispiel Kinotrailer, Artworks, Interviews oder einen schwarz-weißen "Alter Film"-Look. Einiges wird schon nach und nach während des Spiels zugänglich, für andere braucht man einen speziellen Code von der Ubisoft-Website. Und wieder weitere erfordern eine Mindestpunktzahl, die man durch erneutes Spielen der einzelnen Level erreichen kann. Für ganz eifrige Spieler, die das Spiel zu 100% durchspielen und die höchste Mindestpunktzahl erreichen, gibt es einen ultra-geheimen Geheimlevel, der so geheim ist, dass er in unserer Testversion gar nicht vorhanden war. Anordnung von Universal, die wollen nicht, dass da was ausgeplaudert wird. Menno!



Positivbeispiel für die teilweise sehr aufwändige und stimmungsvolle **Levelgestaltung**.



An solchen **Feuerstellen** zündet ihr eure Speerspitze an.



Kong versucht gerade, ein **freundliches Gesicht** zu machen. Ann hat trotzdem tierische Angst.



Dort oben, ein von Riesenfledermäusen bewachtes **Riesennest**. Das ist unser Ziel!

Gemeinsam sind wir stark!

Offt seid ihr in *King Kong* mit Kollegen eurer Filmcrew unterwegs. Dabei kommt es häufig zu Teamwork-Aufgaben: Zum Beispiel gebt ihr euren Kollegen Feuerschutz, damit sie euch den Weg freimachen. Gerade Ann entpuppt sich als schutzbedürftige, aber erstaunlich mutige Heldin, die nicht nur mit euch, sondern auch mit Kong ein tolles Team bildet. Im Kampf erweisen sich eure Freunde als durchaus verlässliche Partner, wobei man hier schwer von "künstlicher Intelligenz" reden kann, da wirklich intelligentes Verhalten von ihnen kaum gefordert ist.



Felswänden entlang und springt zig Meter weit durch die Luft, um bei der Landung ein mittel-schweres Erdbeben zu verursachen. Erstaunlich ist dabei das Gefühl für die Größe und Schwere des Riesenprimaten. Obwohl er sich erstaunlich zügig und geschickt fortbewegt, wirkt er jederzeit gigantisch und gewaltig, Tonnen schwer und unbesiegbare. Wer einmal mit Kong durch den Urwald gerockt ist, wird sicher sein: Den hält nichts und niemand auf!

Dieser Spielszenen-Wechsel zwischen Mensch und Gorilla ist aber nur einer der vielen Kunstgriffe, mit denen der Spieler bei Laune gehalten wird.

Denn nimmt man nur die reinen Fakten, hört sich *King Kong* gar nicht mal so umwerfend an: Es gibt nur eine Handvoll Waffen, ansonsten absolut Null Ausrüstung. Keine ausformulierten Missionen, kein Inventar. Die Bewegungsfreiheit ist teilweise erschreckend niedrig, der Spielablauf strunzlinear. Als Mensch könnt ihr weder springen noch sonnst was – herje, es gibt noch nicht einmal eine Gesundheits-Anzeige. Folglich auch keine Health-Packs oder Nahrung. Gekonnter Minimalismus bis an die Grenze des Machbaren. Nicht den Spielern mit zig Features und einem rappellvoll beladenen Joypad überfordern, sondern Back to Basics: "Hier ist dein Speer, da ist der Urwald, Viel Glück!"

Wie im Film -- diesmal wirklich!

King Kong als Spiel benutzt vielmehr Techniken, wie sie eher in Filmen eingesetzt werden. Was Sinn macht, ist ja schließlich *die* Filmmumsetzung. Zum Beispiel mehrere parallel verlaufende Handlungsstränge. Während ihr mit Jack und seinen Kollegen die Insel nach Ann absucht, beschützt ihr selbige im nächsten Moment mit Kong vor angreifenden Dinosauriern. Überhaupt, gegen diese Saurier-Insel ist *Jurassic Park* ein reiner Kindergeburtstag: Wenn man durch einen Sumpf schwimmt, das Gewehr über dem Kopf trägt und einem plötzlich eine Herde Brontosaurus entgegen kommt, fühlt man sich auf einmal winzig klein, hilflos und unbedeutend. Umgekehrt sorgt die zerstörerische Urgewalt eines wütenden King Kong für einen Anflug von Größenwahn. Das Gebrüll eines angreifenden V-Rex geht bis ins Knochenmark, Anns permanente Hilfeschreie wecken den Helden in euch: Ihr müsst nicht nur, ihr *wollt* dieses arme, hilflose Geschöpf retten.

Aus rein technischer Sicht ist *King Kong* eine

Achterbahnfahrt. Einige Szenen sind auf dem Niveau von vor drei Jahren: Keine Schatten von Objekten, lächerliche Wasseroberflächen, keine Ausleuchtung der Umgebung durch euer brennenden Speer, dichter Nebel. Andererseits wird oft auch gekonnt in die Trickkiste gegriffen: Das Brüllen eines V-Rex wird von einem faszinierenden Verzerr-Effekt begleitet, die Gestaltung des Dschungels ist durch die Bank weh sehr aufwändig und detailliert, teilweise gibt es zwischen den Nebelschwaden fantastische Panorama-Ausblicke, die Animationen sind glaubhaft und lebensecht. Hervorragend auch die deutsche Sprachausgabe (natürlich von den Original-Synchronsprechern), die sehr zur Spannung und Dramatik beiträgt und mit deutlich mehr Elan und Hingabe vorgetragen wird als das übliche, müde Gefasel vieler anderer Spiele. Alternativ könnt ihr im Spiel englische Sprechere wählen und hört die Originalstimmen der US-Schauspieler.

King Kong ist eine ganz besondere Filmumsetzung. Hier wird nicht nur eine Lizenz aufgegriffen und ein mittelpträchtiges Spiel drum herum konstruiert. Hier wird auch nicht einfach nur der Streifen nachgespielt. Nein, hier hat man wirklich das Gefühl, im Film zu sein, ihn selbst zu erleben. Und die Tatsache, dass das Spiel schon vor dem Kinostart erscheint, hat einen angenehmen Nebeneffekt: *King Kong* als Spiel macht noch einmal richtig Bock auf den Film! (SRO)

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft		
Hersteller:	Ubisoft		
Internet:	www.kingkonggame.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	30 Min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

:-)	Kong regiert!
:-)	durchgehend spannend
:-)	super Film-Feeling
:-)	schwankende Grafikqualität

ALTERNATIVE

Turok Evolution	Acclaim
ca. 30 €	Ausgabe: 10/02: 84%

FAZIT

**Packendes und großartig inszeniertes
Dschungelabenteuer. Ganz großes Kino!**

BEWERTUNG 87%



Berühmte Szene kurz vor dem Ende: King Kong in New York an der Spitze des Empire State Building.

POKÉMON XD

Der dunkle Sturm



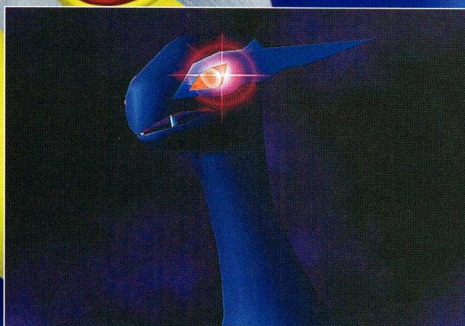
Den Grafikstil kennen wir bereits aus Pokémon Colosseum. Klar: **gleicher Hersteller**.

Heißt XD "Wir lachen uns schlapp"?

GCN



Schatten-Pokémon könnt ihr gegnerischen Trainern mit **Spezial-Pokébällen** abnehmen. Die schauen dann blöd.



Eine runde Sache. Trotzdem würden wir uns mittlerweile dringend **zeitgemäße Spielfiguren** wünschen.



Die Gestaltung der Locations gefällt uns gut, nur die Figuren kommen mit **optischem Bart** daher.



Bis zu **vier Spielern** dürfen sich wieder gegenseitig Viechzeugs um die Ohren schmeißen.



Um die verfluchten Pokémon von den **Schatten** zu **reinigen**, müsst ihr mit ihnen im Team kämpfen.

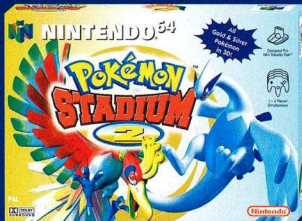
Es war einmal...

...die Idee eines begeisterten Insektensammlers. Satoshi Tajiri, der Entwickler der Taschenmonster, hatte sich für sein Spiel von seinem Hobby leiten lassen. Er stellte sich eine Sammlung von kleinen Tieren vor, die von ihren Besitzern in freudlich gemeinte sportliche Duelle geschickt werden konnten, um ihre Kräfte miteinander zu messen. 1999 wurde seine Vision auch hierzulande Wirklichkeit. Als einer der ganz wenigen großen Hits von Nintendo, die auf dem Game Boy geboren wurden, feierten Pikachu und die Gang ihren ruhmreichen Auftritt mit *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau*. Die Spiele verkauften sich weltweit Millionen Mal und pushten auch den Game Boy selbst gewaltig!

Bis die Taschenmonster ihr Debüt auf dem großen Screen abbekamen, sollte nur ein Jahr vergehen. Damals noch auf dem N64, zeigte *Pokémon Stadium* die possierlichen Tieren zum ersten Mal in vollem 3D. Oben drauf gab es auch frische Hardware: Das Transfer-Pak wurde in den Speicherslot des N64-Controllers gepflanzt und konnte ein Game-Boy-Spiel schlucken, in dem Fall *Pokémon Rot* oder *Blau*. Übrigens: *Pokémon Stadium* ist eigentlich bereits das zweite *Stadium*-Spiel, in Japan dementsprechend auch als *Pokémon Stadium 2* bekannt. Das erste *Pokémon Stadium* hatte nur knappe 50 Pokémon an Bord und konnte also nur mit einem knappen Drittel der Tieren was anfangen. Macht wenig Sinn? Finden wir auch und Nintendo wohl ebenso, denn das original *Pokémon Stadium* wurde niemals außerhalb Japans veröffentlicht. Später folgte dann, zusammen mit dem Game-Boy-Frischfleisch logischerweise auch *Pokémon Stadium 2* (oder 3 in Japan), das auch die neuen Tieren in die Arena bringen konnte. Danach ging's ab auf den Würfel!



Mit **Glurak** fing die Party an! Pokémon Rot und Blau, 1999.



Eigentlich bereits das dritte Stadium, nachdem das Original nur **magere 50 Monster** bediente.



Schöne neue Würfelwelt, diesmal im **Kolosseum** statt im Stadium.

Seien wir ehrlich. *Pokémon*-Spiele haben technisch und inhaltlich nie wirklich für Ohnmachtsanfälle und Begeisterungstürme gesorgt. Überhaupt ist die komplette Idee des Spiels (und ehrlich gesagt auch der Zeichentrickserie)... nun, sagen wir mal, etwas dünn. Junge packt Taschenmonster aus und holt sich Orden, während er Team Rocket fertig macht, um sich danach Orden zu holen und später Team Rocket fertig zu machen. Aber um urgeniale Storys ging es in *Pokémon* nie. Im Rampenlicht standen schon immer die Taschenmonster, die Trainer mit ihren Teams und die schier unendlich vielen Kämpfe in allen Variationen. Dementsprechend waren alle *Pokémon*-Spiele mit Kampf-beteiligung wie *Stadium* oder *Colosseum* bisher Arena-Games, die sich beinahe komplett aufs Kämpfen konzentriert haben. Doch nun präsentiert uns Nintendo mit *Pokémon XD* das erste "echte" *Pokémon*-Rollenspiel für eine große Konsole.

RPG-Angriff

Nintendo hat sich echt Mühe gegeben. Immerhin warten Millionen *Pokémon*-Enthusiasten weltweit immer auf Nachschlag um Pikachu und Co. Wenn dann nach einer ganzen Reihe von Handheld-Abenteuern endlich die Ankündigung kommt, dass das Rollenspiel erwachsen wird, sind alle Augen gen Japan gerichtet. Doch unterm Strich betrachtet, kann *XD* als das, was es sein wollte – ein reinrassiges RPG – nicht überzeugen. Am meisten geht uns gleich mal eines der Hauptfeatures und vielleicht



Finstere Pokémon im Anflug! Die **Storyline** weiß zu unterhalten.



Auch der **Sound** dümpelt gemächlich vor sich hin. Die Effekte kommen uns aus bekannt vor.



Noch immer feuern die Taschentieren ihre Attacken **ins Leere** ab. Vollkontakt wäre doch lustig!

das Zentrum des gesamten *Pokémon*-Gameplays auf den Keks: Das Fangen von Monstern und Kreieren eines schlagkräftigen Teams. *XD* ähnelt da weit mehr dem nervigen *Colosseum*-System als den Game-Boy-Spielen. Auch im *Dunklen Sturm* könnt ihr nicht einfach raus in die Botanik und Pokémon einkassieren, sondern müsst von der Finsternis befallene, verfluchte Taschenmonster aus den Teams eurer Gegner herausfischen. Was natürlich bedeutet, dass das Spiel euch euer Team diktiert und somit gnadenlos diese beliebte Freiheit bei der Monsterhatz eliminiert. Passt aber gut zum Rest von *XD*, denn auch die eigentlich umfangreiche Storyline spielt sich nicht in einem freien, euch zugänglichen Land sondern in aufgeteilten Einzel-Locations. Das sorgt leider dafür, dass sich die Spielwelt unzusammenhängend, lose und unerforschbar anfühlt. Für ein Rollenspiel einfach zu locker und zu flach. Und dann auch noch nervig, denn die einzig andere Möglichkeit, freie Pokémon einzufangen, ist, auf einem Hotspot auf der Karte einen Köder auszulegen. Nur

erscheint dann – wenn überhaupt – ein Viech mit in der Mission in Echtzeit, so dass ihr aus dem Abenteuer aussteigen und abmarschieren müsst.

Kleinvieh

Wer *Pokémon Colosseum* kennt und in *XD* einsteigt, wird bei Grafik und Sound öfters mal sagen: "Das... kenn ich doch?" Mit Recht! Viel von dem, was wir in *Der dunkle Sturm* aufgetischt bekommen, schmeckt uns schon zum zweiten Mal und wird nun langsam etwas fade. Das merkt man vor allem an den Taschentierchen selbst, die als Modelle langsam mehr als nur retro wirken. Kurzum: Für absolute Fans der Serie und solche, die *Colosseum* nicht ihr Eigen nennen, kann *XD* auch in puncto Multiplayer-Duelle einiges bieten. Aber als eigenständiges, individuelles Abenteuer rund um Pika-CHUUUUU! taugt das hier nicht. Vielleicht kommt ja mit der Revolution auch endlich ein Next-Gen-Pokémon mit Vollkontakt, Prachtmodellen und epischer Storyline. Bis dahin sind die GB-Spiele das einzig Wahre! (BK)



Wer *Colosseum* bereits kennt wird von dem **schleppenden Tutorial-Einstieg** schnell gelangweilt.



Ihr seht selbst, **Grafikeffekte** sind besser als Figurenmodelle.



Insgesamt liegt der Fokus auch in *XD* auf den Kämpfen, als Rollenspiel ist es eher **zweite Wahl**.



Eure Spezialbrille zeigt euch den Schattenfluch in den Pokémon eurer Gegner. **Fangt sie euch alle!**



Tom Gerlach

Die zweite Meinung

Juhu, ich darf meinen Senf dazugeben! Erstmal: Ich hab mich echt sehr auf *Pokémon XD* gefreut. Ich oute mich gern als Fan der possierlichen Viecher, bin schon seit den allerersten Game-Boy-Spielen mit dabei. Und als *Der dunkle Sturm* endlich bei uns in der Redaktion eingetrudelt ist, hab ich mich gleich dahinter geklemmt. Was soll ich sagen, die Welt kommt mir einfach viel zu klein vor. Ich fühle mich eher, als würde ich im Zeichentrick mitspielen, Kapitel für Kapitel mit festgelegten Orten und festgelegten Monstern. Mir wäre da die echte, lebendige, freie Welt eines Rollenspiels schon viel lieber gewesen. Spaß macht's mir als Fan trotzdem.

Missingno

Ein legendäres "Pokémon", das wohl nur die Sammler der ersten Stunden noch persönlich kennen dürften. Missingno war einer von vielen, vielen Programmierfehlern in *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau*. In diesem Fall führte er dazu, dass ein unbekanntes Pokémon auftauchte, das in *Rot & Blau* noch als hoffnungsloser Pixelhaufen daherkam. Nur bei wenigen Spielern mit einem "w", "x" oder "y" im Namen erschien Missingno in anderer Form. Das Bug-Pokémon ermöglichte auch einen Item-Glitch im Spiel, durch den Gegenstände verdoppelt werden konnten – und dessen Verwendung bei den deutschen *Pokémon*-Meisterschaften 2000 mehr als nur einem Teilnehmer zur Disqualifikation vom Turnier verhalf :).



Wild MISSINGNO.
appeared!

Missingno steht für Missing Number und tauchte später auch noch in *Pokémon Gelb* auf.

GENRE-CHECKER

RPG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Genius Sonority
Internet: www.nintendo.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

:-) umfangreichstes Konsolen-Pokémon
:-) RPG-Storyline mit reichlich Spielzeit
:-) sieht teilweise recyceltem *Colosseum* aus
:-) frustrierend eingegrenzte Monsterhatz

ALTERNATIVE

Paper Mario: Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 1/05: 92%

FAZIT

Als *Pokémon*-Titel anständig, als RPG chancenlos.

BEWERTUNG **74%**

SPIELE ALS JACK. SPIELE ALS KONG.

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



Nutze als KONG die zerstörerische Kraft eines Giganten. Zerschmettere Feinde oder wirf mit riesigen Gegenständen.



Setze als Jack in der Egoperspektive Waffen, Fallen und dein Team geschickt ein, um zu überleben.

Bestes PS-Game der Games Convention 2005



November 2005

www.kingkonggame.com

PlayStation.2

PSP
PlayStation Portable

XBOX

XBOX 360

NINTENDO
GAMECUBE

PC CD-ROM

NINTENDO DS

UBISOFT™



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XBOX" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Die **tödlichen Fallen** sind alle wieder mit dabei. Natürlich auch in neuen Variationen.

PRINCE OF PERSIA

The Two Thrones



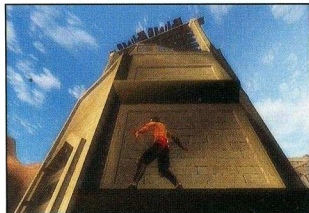
Wenn es am Schönsten ist, soll man aufhören!

GCN

Zur Abwechslung mal wieder eine Namensänderung: Aus *Kindred Blades* wurde *The Two Thrones*, was dem zweiten Teil einer berühmten Fantasy-Saga ja frappierend ähnlich klingt. Inhaltlich setzt *The Two Thrones* da an, wo *Warrior Within* mit alternativem Ende (!) aufhörte.

Wir wollen jetzt nicht zuviel verraten und drücken es mal so aus: Der Prinz hat noch immer nicht gelernt, dass man mit dem Lauf der Zeit nicht herumspielen darf. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände hat er sich mit dem Sand der Zeit sozusagen "infiziert". Dadurch

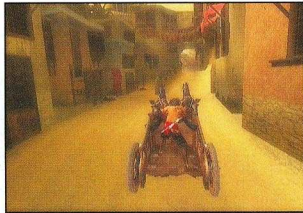
verwandelt er sich hin und wieder mal in ein... tja, das möchte der Prinz auch gerne wissen. Eine Art Sandmonster mit innerer Stimme, die für den Prinzen nun einen permanenten Begleiter darstellt. Kleiner Anfall von Schizophrenie, sozusagen.



Schluss mit Duster-Optik, es gibt wieder sengend heiße Sonne und **blauen Himmel**.



Immer gern genommen: Die **Weitwinkel-Ansicht**, um die nächsten Schritte zu planen.



Kleines Spaßchen zwischendurch: Ein **Wagenrennen** quer durch die Stadt.

Prince of Stealth

Der Prinz kann nicht nur metzeln, nun hat er auch das Schleichen gelernt. So kann er seine Gegner überraschen und in wenigen Sekunden schnell und effektiv töten. Entweder schleicht er sich von hinten an oder lässt sich von oben auf das Opfer fallen. Die Bildersequenz verdeutlicht den Vorgang des "Speed Kills": Splatter-Fans müssen übrigens ein paar Einbußen hinnehmen: Die Animationen des "Free Form Fighting"-Systems sind zwar zum größten Teil dieselben geblieben, es werden aber keine Köpfe mehr abgetrennt oder ganze Körper zerteilt.



2 Leuchtet der Dolch blau, müsst ihr im selben Moment zuschlagen.



1 Erscheint ein solcher Effekt, könnt ihr den Gegner unbemerkt überraschen.



3 Ein dritter Schlag tötet den Feind. Bei allen drei Schritten ist genaues Timing wichtig.



Durch Peitschen-artiges Herumwirbeln der Kette räumt ihr großflächig auf.

Zeit ist Macht

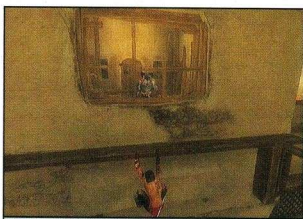
Wie gewohnt, sucht sich der Prinz vorzugsweise die unmöglichsten Stellen zur Fortbewegung aus und legt zirkusreife Darbietungen hin. Praktisch das ganze Programm aus den beiden Vorgängertiteln plus ein paar neuen Moves. So kann er zum Beispiel seinen Dolch an bestimmten Stellen in die Wand rammen und sich dranhängen. Selbige Technik wird auch zum Öffnen von Türen verwendet, denn die bekannten Hebel in den Wänden sind passé – der Dolch selbst wird zum Hebel. Außerdem ist es dem Prinzen neuerdings möglich, schräg von Wänden abzuspringen. Auch dies nur an bestimmten Punkten, wodurch sich aber die reinsten Zickzack-Passagen ergeben. Und zu guter Letzt hat Prinzchen eine neue Klettertechnik entwickelt: Zwischen zwei engen Wänden stemmt er sich mit beiden Beiden empor – Sam Fisher lässt grüßen.

Als Sandwesen hat seine Junior-Majestät sogar noch mehr auf dem Kasten. Seine Waffe ist nicht nur ein Dolch, sondern eine lange Kette, die er im Kampf gerne mal herumwirbelt oder sich mit ihr schwingend fortbewegt. Oder Felsen aus der Wand zieht. Oder Schalter aktiviert. Oder sich mit ihrer Hilfe selbst um Pfeiler herum rotiert und dabei alles innerhalb des Radius niedermäht. Praktisches Teil! Kehrseite der Medaille: Der Sand der Zeit ist für ihn in dieser Form nicht nur praktisches Spielzeug zum Zurückspulen, sondern zwingend notwendiges Lebenselixier.

Rückbesinnung

So großartig *Warrior Within* auch war, es gab nicht wenige Spieler, die mit dem neuen Stil gar nichts anfangen konnten. Jene wird es nun freuen zu hören, dass *The Two Thrones* längst nicht mehr so düster ist wie der Vorgänger und wieder stärker in Richtung Orient-Thematik geht, wie wir es von *The Sands of Time* kennen. Kein Zeitenwechsel mehr, durch den man immer dieselben Abschnitte abklappert und sich trotzdem verläuft. Kein Dahaka, der einem ständig im Nacken sitzt. Das Metal-Geschrammel ist rausgefliegen, stattdessen sind wieder orientalische Klänge zu hören. Der Prinz ist zwar immer noch ein verdammter Bad-Ass, lässt sich nun aber gerne mal im Sonnenschein unter strahlend blauem Himmel blicken.

So geht das Spiel also insgesamt wieder zurück zur "wärmeren" Atmosphäre. Wobei hier geschickt die Stile der Vorgänger kombiniert wurden: Auf den Dächern von Babylon kommt



Obacht! Damit uns die Wache nicht sieht, klettern wir lieber unter dem Fenster entlang.

GENRE-CHECKER

ACT	JNR	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.princeofpersiagame.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	ca. 30 Min.
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- ➔ viele neue Spielelemente
- ➔ gelungene Charakterwechsel
- ➔ Rückkehr zur Orient-Athmosphäre
- ➔ dt. Synchro immer noch lahm

ALTERNATIVE

Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
ca. 20 €	Ausgabe 1/05: 93%

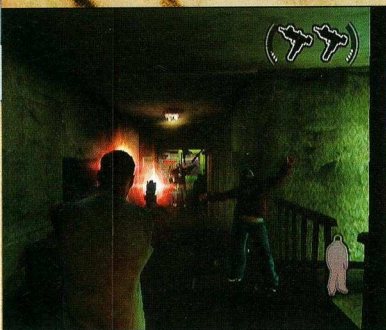
FAZIT

Krönender Abschluss einer Trilogie: Der beste Prinz, den es je gab!

BEWERTUNG 94%

TRUE CRIME

New York City



"DIE, MOTHERF*CKER!!" Marcus hat nur eines im Sinn: Rache. Und davon nicht zu knapp!

Ganxtaz, Cops – und ihr mittendrin!

Marcus Reed hat ein kleines Problem. Genauer gesagt, hatte er ein etwas größeres Problem und zwar eine ganze Latte an falschen Fußfägern zu Freunden, die ihn auf hinterfotzigste Weise um sein junges Leben bringen wollten. Marcus' Vater konnte dem Attentat knapp entgehen; Marcus selbst trug ein blaues Auge und eine Menge fieser Schusswunden davon. Weshalb der gute Marci sich auf die

Socken machte, um die fiesen Kerle ihrerseits mit ein paar hübschen Löchern zu verzieren...

Jahre später stanz Marcus immer noch Löcher in die Anzüge von zwielichtigem Gesindel, nur trägt er jetzt eine Polizeimarke und hat noch mehr Probleme als zu Beginn seiner unglücklichen Karriere. Denn nun sind die bösen Jungs hinter seinem Patenonkel her. In New York City.

GCN



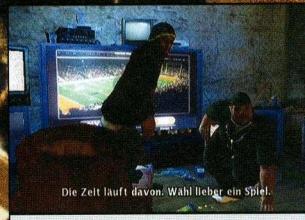
Ja, ja... Der erste Tag ist immer ein Spießbruten-lauf. Marcus' neue Laufbahn als **Polizist**.



Warum müssen sich uns immer dann **Fußgänger** in den Weg werfen, wenn wir jemanden verfolgen?



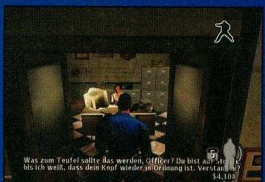
Unangekündigte Straßenrazzien enden meist mit einer gesalzenen **Klopperel**.



Ja, die **Zeit** läuft euch tatsächlich davon! Denn Marcus ist hier und ihr seid **TOT!**

"WAS DENKEN SIE SICH EIGENTLICH!?"

Habt ihr mal wieder irgendwelche Läden ausgeraubt und euch danach schnappen lassen? Tja, wer nicht lange genug warten kann oder sich zu viel erlaubt, der landet früher oder später auf der Polizeiwache... und vor seiner tobenden Chefin, die den guten Marcus zum Streifen dienst verdonnert, bis er seine Akte wieder eingewaschen hat. Netze Idee!



"Freeze, Motherf*cker!"

Aaah, die große Stadt! Friede, Freiheit, Abenteuer! Zuerst muss Marcus natürlich das Training eines verdeckten Ermittlers über sich ergehen lassen, welches auch gleich die Vorgeschichte um Verrat, Korruption und jede Menge Explosionen erzählt. Nachdem ihr euch denn ein wenig eingelebt, einen schweren Autounfall überlebt und fast gar nicht mehr gelebt habt, findet ihr euch endlich auf den Straßen New Yorks wieder. In guter, alter True Crime-Manier geschehen hier im Sekundentakt Gewaltverbrechen und Entführungen; ein perfektes Umfeld eben, um sich ein paar "Karrierpunkte" unter den Nagel zu reißen. Karrierpunkte sind praktisch die Währung,

welche ihr auf dem Revier in klingende Münze umtauscht und die euch, in ausreichender Menge, eine Beförderung verschafft. Je höher ihr im Rang steigt, desto dickere Waffen, Schlitten und Tae-Kwon-Do-Techniken stehen euch zur Verfügung.

Wer sich damit nicht zufrieden geben und lieber schnell Kohle verdienen will... nun, dem kann geholfen werden! Es gibt viele Möglichkeiten, in New York zu Geld zu kommen, und die meisten davon sind ganz fies illegal. Aus Hosentaschen oder Kofferräumen beschlagnahmte Beweismittel müssen z.B. nicht unbedingt auf der Polizeiwache abgegeben werden. Der Pfandleiher um die Ecke sucht immer nach funktionierenden Autoradios. Wenn euch das Gesicht eines Passanten nicht gefällt, könnt ihr ihm sogar Beweismittel zustecken und ihn so ganz legal zusammenschlagen und ins Gefängnis schleifen. Ladenüberfälle und Verhöre müssen allerdings mit etwas mehr Fingerspitzengefühl abgezogen werden. Dresche, Drohnungen und Diskussion müssen im richtigen Verhältnis angebracht werden, da euer Opfer sonst zusammenbricht oder sich befreit. Ah, das schwere Schicksal eines "Bad Cop"...

New York, New York...

Die düstere, dampfende Atmosphäre von True Crime: New York City kommt einem Cop Thriller ziemlich nahe. Alles wirkt düsterer als im großen Konkurrenten GTA. Zwar steht euch kein kompletter Staat mitsamt drei riesigen Städten zur Verfügung, doch die eine Stadt ist trotzdem extrem weitläufig und doch recht realistisch auf den Schirm gezaubert worden. Grafisch gesehen ist allerdings dieses Mal so einiges den Gully runtergespült worden. Die ganzen hübschen Bloom-Effekte der Xbox-Version sind



Dieser Geiselnnehmer hat seine letzte Geisel genommen. Neutralisierungsschüsse sind nicht tödlich.

futsch, das Wasser sieht lächerlich aus und die Framerate hustet, als ob der Cube jeden Moment verrecken würde. Musikalisch ist alles Sahne, aber der Sound macht mal wieder Zicken, so dass sich manche Dialoge irgendwie blechern anhören. Und erst die Steuerung... tja, die Steuerung. Vielleicht hat der Cube-Controller nicht so viele Knöpfe wie die Konkurrenz, aber die letztendliche Lösung ist einfach nur verwirrend und lächerlich. Definitiv die schwächste Konsolenfassung eines eigentlich sehr guten Spiels. (CS)

GENRE-CHECKER

ACT	BEU	RSP
60%	20%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Luxoflux
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung:	ohne Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) riesige Stadt
- :-) "Cop-Thriller" Stimmung!
- :-) schlechtere Grafik und Framerate
- :-) teils kaputtter Sound

ALTERNATIVE

True Crime: Streets of L.A.	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 12/03: 87%

FAZIT

Oooh, ganz, ganz, GANZ über Port. Nur für wirklich hart gesottene Fans.

BEWERTUNG 77%



Ihr könnt in jede der Türen am Straßenrand eintreten. Mal schauen, ob hier jemand Waffen bei sich trägt...



FIRE EMBLEM

Path of Radiance

Stahl, Magie, Ritter und Dämonen. Als Strategie habt ihr die Fäden in der Hand!

GCN



Sechs gegen Sechzehn – leichte **Übermacht**, was? Aber mit der richtigen Strategie auch zu schaffen.

Wie auch *Battalion Wars* ist *Fire Emblem* die Umsetzung eines Strategie-Krachers vom GBA. Wo aber *Battalion Wars* unter neuem Entwicklerteam zu einem Echtzeit-Actionspiel mutierte, blieb *Fire Emblem* in den Händen von Intelligent Systems, ohne dass großartig was am Spielprinzip geändert wurde. Was bedeutet: Das Spiel hat alle Stärken der GBA-Titel geerbt, aber eben auch deren Schwächen.

Hauptfigur ist der junge Ike, Sohn von Greil, der eine Söldnertruppe anführt und mit Auftragsarbeiten ganz gut über die Runden kommt. Dummerweise werden sie in einen Konflikt zwischen den beiden Königreichen Daein und Crimea hineingezogen und müssen sich nun entscheiden, auf welche Seite sie sich stellen. Dadurch rutscht Ike schneller in eine Führungsposition, als ihm lieb ist. Die Story wird nahezu ausschließlich in Form von Dialogen erzählt,

dargestellt durch minimal animierte Abbilder der Charaktere und viele, viele Texttafeln.

Die Gefährten

Schnell scharf sich ein recht bunter Haufen an Kämpfern um Ike, die in bester Rollenspiel-Tradition den verschiedensten Charakterklassen angehören und sich im Kampf dementsprechend verhalten. Kampfstarke Ritter und Schwertmeister ziehen an vorderster Front gegen den Feind zu Felde, schutzbedürftige Magier und Bogenschützen greifen vom Hintergrund aus an. Eure Kameraden sind aber nicht nur eine Ansammlung von Statuswerten, sondern richtige Persönlichkeiten. Da haben wir den Angsthasen, den Draufgänger, den Volltrottel, den Profi, den Muskelprotz, den Feigling und viele mehr, die euch mit der Zeit richtig ans Herz wachsen. Neu ist die Rasse der Laguz – Formwandler, die in Menschengestalt



Bogenschützen greifen aus der Entfernung an – dumm nur, wenn der Gegner eine Distanzwaffe hat.



Es gibt den einen oder anderen **Grafikeffekt**, aber generell sind die Kämpfe eher unspektakulär.



Die blauen Felder sind eure maximale **Bewegungsbereichweite**, die roten Felder könnt ihr angreifen.

Dreieinigkeit

Beim Angreifen sollte die Waffe des Gegners beachtet werden, denn davon hängt die Wirkung der eigenen Waffe ab. Das funktioniert nach dem "Stein, Schere, Papier"-Prinzip: Axt schlägt Lanze, Lanze schlägt Schwert, Schwert schlägt Axt. Dasselbe gilt auch für Magie: Feuer schlägt Wind, Wind schlägt Donner, Donner schlägt Wind. Eine Ausnahme bildet Lichtmagie, die von dieser "Dreieinigkeit der Magie" nicht beeinflusst wird.



nicht kämpfen können, sich aber nach einiger Zeit in sehr starke Raubtiere verwandeln.

Nach bekanntem Schema bringt ihr eure Einheiten auf einem durch Gitternetzlinien dargestellten Schlachtfeld Zug um Zug in Stellung und haut eurem Gegner die Rübe ein. Taktisches Vorgehen ist hier essenziell wichtig: Hals über Kopf nach vorne zu stürmen, bringt in der Regel nichts. Meistens ist bereits vor dem Kampf sorgfältige Planung nötig, damit eure Freunde die Schlacht überstehen. Denn merke: Ein guter Anführer führt seine Leute nicht zum Sieg, sondern lebend wieder nach Hause. In *Fire Emblem* ist Überleben auch die oberste Maxime – fällt einer eurer Krieger auf dem Schlachtfeld, ist er für den Rest des Spiels verloren und kommt auch nicht mehr wieder. Da bleibt euch dann nur die Möglichkeit,

das Spiel neu zu starten und den Kampf erneut zu beginnen. Das wird euch häufiger passieren, was wohl auch der Grund dafür ist, dass man durch gleichzeitigen Druck von X, B und Start den Cube vom Controller aus resetten kann.

Bunt und in 3D

3D-Grafik hin oder her, *Fire Emblem* ist auf dem Cube grafisch eher schlicht. Was im Sinne eines Strategiespiels nicht verkehrt ist, denn hier muss ja die Übersicht gewahrt bleiben. Die Animationen sind zwar ganz ordentlich, aber nicht sehr dramatisch: In den Kämpfen geht, gelinde gesagt, nicht unbedingt die Post ab. Damit das Spiel nicht zu träge wird, können die Laufbewegungen beschleunigt und die Kampfanimationen sogar ganz ausgeblendet werden, wodurch das Spiel ein angenehmeres Tempo erreicht. Um eine deutsche Synchro der spärlich vorkommende Sprachausgabe (nur in einigen wenigen Videosequenzen) hat man sich bei Nintendo nicht bemüht, die Textübersetzung ist dafür umso besser gelungen und sorgt für das eine oder andere Grinsen. Daumen hoch auch für die Musik, die zum Großteil aus den GBA-Versionen bekannt ist und auf dem Game-Cube natürlich deutlich besser klingt, vor allem bei vorhandener Surround-Anlage.

(SRÖ)



GENRE-CHECKER

STG	RPG
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	45 Min.
Preis:	ca. 60 €

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

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

- humorvoll
- gewohnt erstklassiges Spielprinzip
- großartiger Soundtrack
- lasche Präsentation

ALTERNATIVE

Battalion Wars	Nintendo
ca. 60 €	Ausgabe 1/06: 80%

FAZIT

Ob auf GBA oder GCN – *Fire Emblem* gehört in jede Sammlung!

BEWERTUNG 88%

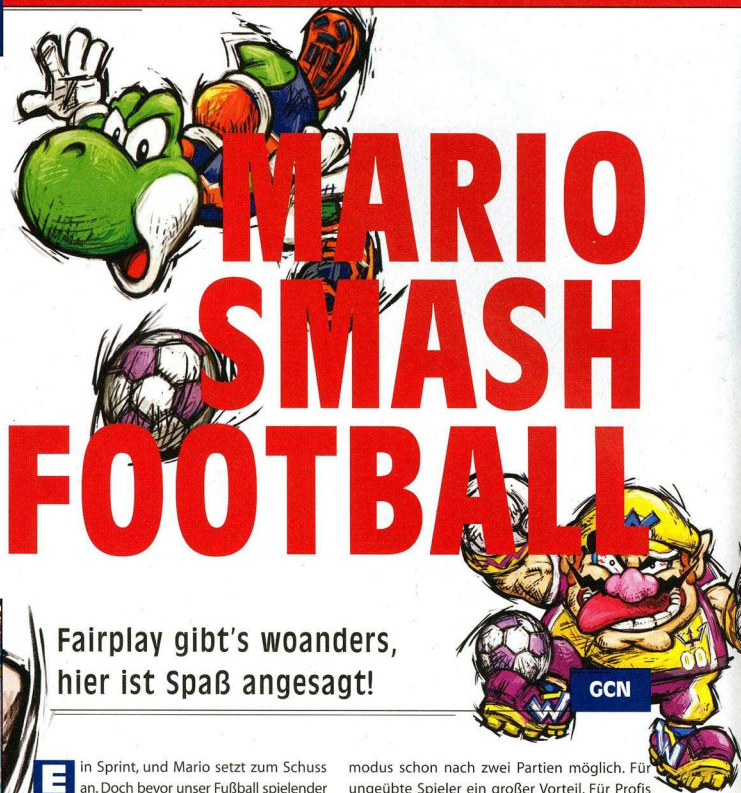


Ob Freund oder Feind – die vielen Personen zeichnen sich durch ziemlich deutliche Charakterzüge aus.



Wird ein **Spieler** attackiert, ist er rot blinkend markiert. Und glaubt uns, ihr werdet viel rot sehen.

Da schau' her! Wir hätten nicht gedacht, dass gewisse Leute in **Nintendos Welt** derart sportlich sind.



Fairplay gibt's woanders, hier ist Spaß angesagt!

Ein Sprint, und Mario setzt zum Schuss an. Doch bevor unser Fußball spielender Klempner gegen den Ball treten kann, kommt der bullige Donkey Kong und foul't ihn unfair per Blutgrätsche. Wo bleibt der Pfiff? Nix zu hören. Von Regelwerk hält man bei Nintendos lustigem *Mario Smash Football* nichts. Hier ist alles erlaubt.

Kurzer Spaß

Wie auch in *Mario Power Tennis* oder *Mario Superstar Baseball* hat man beim Fußballableger den Sport auf ein Minimum reduziert und mit allerhand buntem Quetschen, Schreien und Spezialklimbim aufgepeppt. Den Gegner in fünf Minuten 14:0 abziehen, ist im Anfänger-

modus schon nach zwei Partien möglich. Für ungeübte Spieler ein großer Vorteil. Für Profis gibt der Einzelspielermodus schon nach zwei Stunden nichts mehr her. Denn dann ist der Pokalmodus in allen Schwierigkeitsstufen erfolgreich beendet. Als Lohn werden immer mehr Fußballplätze freigeschaltet, die sich gestalterisch am Mushroom Kingdom orientieren.

Warum diese kurze Spielzeit? Das liegt daran, dass der Titel klar auf Leute zugeschnitten ist, die wenig von Simulationen wie *FIFA* oder *Pro Evolution Soccer* halten, eine leicht erlernbare Steuerung bevorzugen und denen es im Allgemeinen nicht bunt genug sein kann. Irgendwie sind sie ja auch putzig, die Marios, Warios und Luigis, doch wenn nach vier Spielzügen alle Abwechslung aufgebraucht ist, wird es eben schnell langweilig. Diese Spielzüge zu erlernen ist auch nicht schwer. Ein Trainingsmodus steht mit Lehrvideo zur Seite.



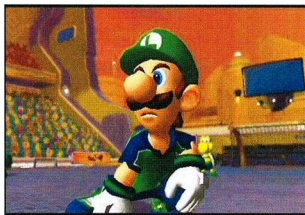
Bozplatz: Marios Fußballspiel geht zu den Wurzeln. **Harter Kampf** ohne Schiedsrichter.



Der fliegt der Krokodiltorhüter ins Leere. Wir haben den **Schuss** geschickt angeschnitten.



Da guckt der große Affe dumm aus der Wäsche! **Peach** hat ein Traumtor geschossen!



Sehr cool. Vor dem Spiel dehnen sich die **Charaktere** ausgiebig und spornen sich ordentlich an.



Ja, großmäutig wie immer: Wario. Doch was hat der **kleine Dickwanst** so sportlich drauf?

Gut gemacht, Nintendo. So sollte das sein, aber hätte man nicht neben Superschuss, Traumpass und Blutgrätsche ein paar mehr Spielaktionen einbauen können? Mehr als zwei Tasten hintereinander müssen nicht gedrückt werden, um erfolgreichen Fußball zu spielen.

Technikunterstützung: Highend

Gespielt wird übrigens nur zu fünft. Dabei hat jedes Team einen **Mario-Hauptcharakter** (z.B. Mario, Luigi oder Donkey Kong) als Spielführer. Der Rest des Teams rekrutiert sich aus Koopas, Hammerbrüdern, Toads oder Birdos. Manchmal gibt sich auch Bowser die Ehre und versucht, urplötzlich mit superfiesen Aktionen das gesamte Spiel zu sabotieren. Auch die Spielfelder haben eher Streetball-Charakter als den eines vollwertigen Fußballspiels. Es gibt kein Aus. Dafür sind die Banden elektrisch geladen. Rammt man einen Gegenspieler dort hinein, wird er laut kreischend von Strömstoßen geschüttelt. Natürlich dürfen auch diverse Items nicht fehlen, die man dem Gegenspieler zwischen die Beine feuern kann. Wie in *Mario Kart* werft ihr Bananenschalen, Bomben oder klaffende Kettenfres-

ser auf den Platz, auf dass sich die anderen deswegen auf den Allerwertesten legen. Und genau hier liegt auch die Langzeitmotivation des Spiels. Wer nach wenigen Stunden keine Freunde zur Hand hat, die das eine oder andere Match mit kicken, wird Marios Fußballausflug schnell im Regal einordnen.

Interessanterweise ist *Mario Smash Football* in Sachen Ausstattung ein Highend-Titel. Im Optionsmenü könnt ihr wählen, ob ihr einen Breitbildfernseher besitzt oder doch lieber normal auf 4:3 spielen wollt. Auch das neue Dolby Pro Logic II-Soundformat steht zur Auswahl. Schade, dass dann etwas zurückgedreht wurde. Die Animationsmodelle der putzigen Bande sind gewohnt erstklassig, aber die Texturen etwas enttäuschend. (BS)



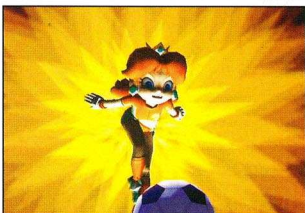
Stellen den **Großteil** der Mannschaft: Koopas, Hammerbrüder, Toads oder Birdos. Sie haben aber keine Spezialfähigkeiten.

Philipp empfiehlt

Foulen, Treten, Schubsen – interessant, dass gerade Philipp Lahm vom FC Bayern München als Werbepate fungiert. Gilt der 22jährige Verteidiger doch als einer der fairsten Spieler der Welt.



Philipp Lahm spielt in der Münchner Allianz-Arena **Mario Smash Football**.



Steht den Jungs in nix nach: **Peach** schießt und foul't wie die Männer im Pilzkönigreich.

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Next Level Games
Internet:	www.nintendo.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	schnell
Spieler:	1-4
USK:	ohne
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

keine Regeln	
leichter Einstieg	
wenig Tiefgang	
wenig Spielzüge	

ALTERNATIVE

Sega Soccer Slam	Sega
ca. 30 €	Ausgabe 11/02: 82%

FAZIT

Einsteigerfreundlich, verrückt und bunt. Leider ohne Tiefgang.

BEWERTUNG 77%

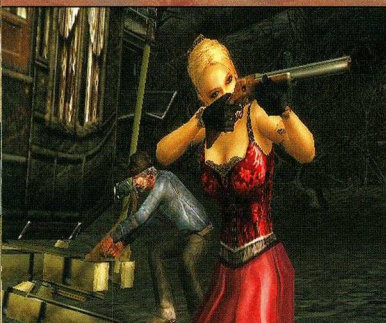


Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Es ist schwer, Spiele, wie *Mario Smash Football*, fair zu bewerten. Einige meiner Freunde, die normal nicht spielen, lassen sich auch mal zu einer Runde überreden. Grund: Es ist leicht, man hat schnell Erfolge und die nicht ganz aktuelle Optik fällt ihnen gar nicht auf. Zockende Kollegen mören aber über mangelnde Spielteufe. Darum mein Hinweis an euch: Solltet ihr als Profis das Spiel kaufen wollen, nehmt diese Wertung hier ernst. Wollt ihr mit dem Spiel auch mal Nicht-Zocker animieren, schlägt 10 Prozent auf. Dazu taugt es eigentlich recht gut, das bunte Gekicke.

GUN



Frauenpower: Unsere Jenny nimmt ihm Verlauf des Films die **Flinte** in die Hand und macht mit.



Skateboard gegen Colt – Neversoft betritt den Wilden Westen!

GCN

Montana nennt man auch den „Staat der Schätze“. Vielleicht liegen Ned White und sein Sohn Colton dort Tag und Nacht auf der Lauer. Die wackeren Trapper suchen aber nicht nach Gold und Silber, sondern nach Fellen und Fleisch, die sie auf dem einmal pro Woche vorbeischippenden Dampfer verkaufen können. So bringt euch der bärtige Ned zu Beginn erstmal bei, wie ihr mit Flinte, Colt und Messer umgeht. Danach wird's ernst. Auf besagtem Dampfer kommt es zu einem Überfall, der Ned das Leben kostet. Kurz vorher rückt er mit einer Lebenslüge raus: „Colton, ich bin nicht dein Vater.“ Dazu gibt es eine Münze, über die eine Dirne aus Dodge City mehr wüsste.

Gruß an Rockstar

Und los geht's: Die Fragen, warum Ned nur Coltons Ziehvater ist, was es mit der Münze auf sich hat und was dieser Überfall auf den Dampfer sollte, bilden fortan euren Storystrang. Dazu gibt es die volle Kelle Wilder Westen. Dabei orientiert sich *Gun* einmal mehr am GTA-Spielprinzip. Ihr galoppiert über Prärien, durch Städte und Wüsten – überall gibt es kleine Aufträge zu erledigen und neue Allianzen zu schmieden. Die Postkutsche beschützen oder doch ausrauben? Den Indianern helfen oder sich besser der Armee anschließen? Erledigte Aufträge bringen Dollars, die sich in Montana überall ausgeben lassen.

Sei es für bessere Ausrüstung oder ein lustiges Pokerspiel.

Übrigens raten wir euch, beim Spielen diese Nebenmissionen auch wirklich anzunehmen, denn folgt ihr nur dem Hauptstrang, dürft ihr nach rund sechs Stunden lesen, wer an dem Spiel mitgearbeitet hat. Da die Spielabschnitte sehr weitläufig sind, ist ein Gaul zwingend nötig. Einen solchen besorgt ihr euch in bester GTA-Manier: Drauf geschwungen und weg geritten. Privateigentum ist in Dodge City ein wenig gebräuchliches Wort. Soll euch der Beklaute doch zu einem mitternächtlichen Duell auf der Hauptstraße fordern. Dann drücken wir den Dreiecksknopf.



Auf welcher **Seite** steht ihr? Rothäute oder Armee? Beides hat Vor- und Nachteile.



Immer schön das **Kreuz** vorschieben, aber die Sache mit der Nächstenliebe nicht so genau nehmen.

Interessante Fakten über den Wilden Westen

Der Begriff "Wilder Westen" steht nicht für die gesamten USA, sondern nur für Bundesstaaten, die Mitte des 19. Jahrhunderts noch nicht der "Union" angehörten.

Der "Wilde Westen" endete ungefähr 1890. Durch die so genannte Landnahme waren zu bis zu diesem Zeitpunkt alle Staaten eingegliedert.

Der Goldrausch 1848 löste einen Massenansturm auf den Westen der USA aus, weil in Kalifornien Gold gefunden wurde.

Man sagt amerikanischen Westernfilmen oft nach, sie romantisieren die Zeit im Wilden Westen. Eurowestern bzw. Italowestern gehen meist realistischer mit dieser Zeit um.

Trapper, wie sie Ned und Colton im Spiel verkörpern, waren Mitte des 18. Jahrhunderts maßgeblich Mitschuld am Beinahe-Aussterben des nordamerikanischen Bibers. Die Pelzmode in Europa brachte ihnen gute Verdienste.

wechseln somit in die Ego-Ansicht und ballern den Pferdekapitalist aus den Stiefeln. Nein, die könnt ihr nicht klauen.

Gäule für lau

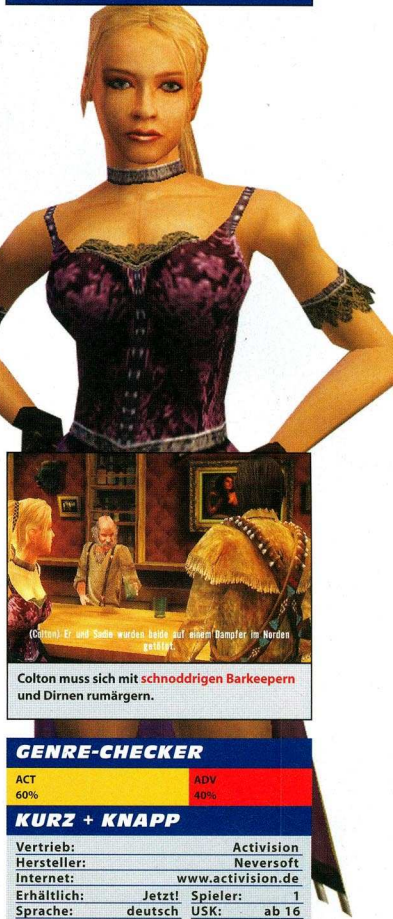
Den Pferdeklaue werdet ihr öfter praktizieren müssen, denn reitet ihr zu hart, gibt der Trampel den Geist auf und krepirt – ähnlich einem Unfallwagen in GTA. Insofern tischt *Gun* eine sehr ernsthafte Westernwelt auf, in der wirklich nichts fehlt, was seinerzeit in dieser von



(Wed) Nach ein oder zwei Sekunden und du tötest mich mit einer Schaufel zur Reite legen können
Schwein... äh, Bär gehabt: Dieser braune Brummer wollte unseren Trappern ans Fell.

Ganoven und Gaunern bevölkerten Gegend los war. Überzeugende Charaktere und schöne Zwischensequenzen halten die Lust weiterzuspielen stets aufrecht. Jetzt folgt aber die Meckerei: Absolvierst ihr eine Mission, neigt das Spiel zur nervigen Hektik. Aus drei Gangstern, die in einer Zwischensequenz auftauchen, werden dann 30. Es wird am Fließband geschossen. Manchmal noch mit tickender Uhr im Nacken. Dabei hat der Titel im Kampf hervorragende Ansätze. So könnt ihr Gegner schnappen, sie vor euch halten und als Kugelfang benutzen. Danach erledigt ein Messer den Rest. Leider könnt ihr aufgrund des wüsten Hühnerhaufens, der in Kämpfen entsteht, solche Szenen nur schwer genießen.

Neversoft überrascht mit *Gun* die Kritiker: Der Spruch "Schuster bleib bei deinen Leisten" hat hier seine Gültigkeit verloren. Die Entwickler zeigen eindrucksvoll, dass man als eigentliche Sportspielschmiede sehr wohl gute Actionspiele herstellen kann. Wenn man für *Gun 2* die angesprochenen Kritikpunkte verbessern kann, reicht's vielleicht auch für den Sprung in die begehrte 90er-Region. (BS)



Colton muss sich mit schnoddrigen Barkeepern und Dirnen rumärgern.

GENRE-CHECKER

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

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision		
Hersteller:	Neversoft		
Internet:	www.activision.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 16
Eingewöhnung:	15 Min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- schöne Atmosphäre
- realistisch
- teils viel zu hektisch
- technisch zweischneidig

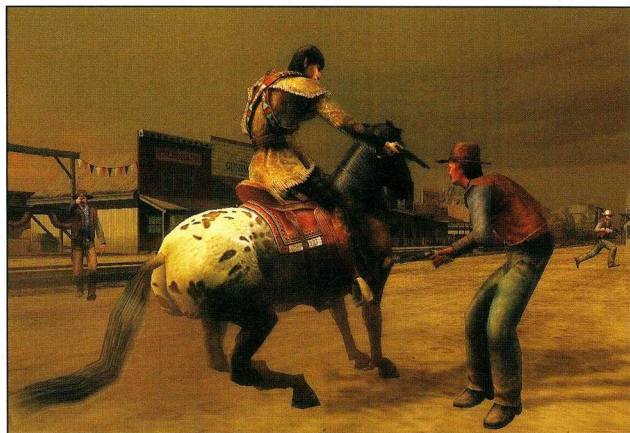
ALTERNATIVE

Resident Evil 4	Capcom
ca. 60 €	Ausgabe 02/05: 97%

FAZIT

Kein Western von gestern, sondern beste Cowboy-Kost.

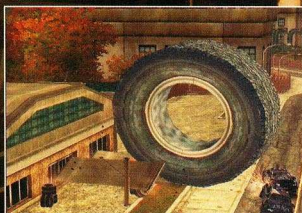
BEWERTUNG 82%



Feines Feature: Reitend schießt ihr äußerst stylisch Gegner über den Haufen.



Was ist das denn für eine seltsame
Straßenführung? Sinn?



Hier hat sich gerade mit unserer Hilfe ein **überdimensionaler** Reklame-Reifen verselbstständigt.

NEED FOR SPEED

Most Wanted

Wer von der Polizei gesucht wird,
muss irgendwie wichtig sein!

GCN

Im Grunde sind Straßenracer ja alle recht ähnlich aufgebaut: Ihr seid ein unbeachteter Underground-Raser und wollt nach ganz oben. Nehmt an Straßenrennen teil, verdient Geld und Respekt, steckt eure Kohle in Tuning und Neuwagen, bis ihr irgendwann der Big Boss der seid. So weit, so gut, so bekannt.

Ich Chef, du nix

In *Need for Speed: Most Wanted* ist die Sache allerdings etwas komplizierter. In der Stadt Rockport gibt es eine Rangliste von 15 Fahren – die so genannte Blacklist –, die ihr erklimmt, indem ihr jeden einzelnen zu Wettrennen herausfordert. Zuvor müsst ihr aber zeigen, was ihr drauf habt. Je höher die Platzierung eures nächsten Gegners, desto höher auch die Bedingungen, namentlich in drei Kategorien: Rennsieg, Meilensteine und Kopfgeld. Rennsieg sind klar: Ihr nehmt fleißig an kleineren Rennen teil und geht aus diesen möglichst als Sieger hervor. Nebenbei verdient ihr dabei auch ordentlich



Wie gewohnt, bietet sich die eine oder andere
Abkürzung an.



Tja, dumm gelaufen, da hat die Polizei uns
gekrallt. Gibt 'ne saftige Geldstrafe.



Wenn der "Flucht"-Balken gefüllt ist, seid ihr der
Polizei **entkommen**.



Eine Polizeisperre wird mühelos durchbrochen.
Crash-Szenen à la Burnout gibt es hier aber nicht.



Hmmm... Zapfsäule? **Explosionsgefahr?** Was wohl
passiert, wenn wir da durch rasen? Gniihihihi!



Tjoa, da geht der Funkturm der Polizeiwache zu
Bruch. Das sollte die Cops für eine Weile aufhalten.



Die Verkehrsdichte ist niedrig. Ab und an kommt mal ein Auto vorbei, ansonsten ist nicht viel los.

Schotter, was eurem Fuhrpark zugute kommt. Für euren Karriereaufstieg spielt euer Barvermögen allerdings keine Rolle, da zählen nur Siege.

Bei den Punkten "Meilensteine" und "Kopfgeld" kommt die Polizei ins Spiel. Bekanntlich sind Straßenrennen ja nicht wirklich legal, woraus die Rennfahrer wiederum einen Wettstreit machen: Wer von der Polizei am meisten gesucht wird (daher der Titel *Most Wanted*), genießt in der Szene hohes Ansehen. Konkret äußert sich das in Form von Kopfgeld, das durch Verfolgungsjagden in die Höhe getrieben wird. Meilensteine schließlich sind die verschiedensten Gesetzesübertretungen, die man auf der Straße so anstellen kann. Also zum Beispiel einen Streifenwagen rammen, abseits der Straße fahren, schwere Sachschäden verursachen – alles, was Spaß macht und verboten ist.

Staatsfeind Nr. 1

Die Rennvariationen sind größtenteils aus bisherigen Titeln bekannt, wirklich neu und interessant sind eben die Verfolgungsjagden. In *Most Wanted* starten die Polizeirennen brav mit einem Startsignal und enden mit der erfolgreichen Flucht. Also dann, wenn ihr aus dem Sichtfeld der Polizei verschwunden seid und für

eine bestimmte Zeit unentdeckt bleiben könnt. Wohl dem, der gerade eine Garage in der Nähe hat, in der er sich verstecken kann. Um eure Verfolger abzuschütteln, schmeißt ihr ihnen Verkehrs-Stopper in den Weg. Das sind größere Bauwerke (ein Gerüst, ein Wassertank, eine Donut-Reklame oder so), durch die ihr hindurch brettet, woraufhin sie zusammen brechen. Das gibt Schadenspunkte, hält die Polizei auf und steigert euren "Marktwert" auf der Fahndungsliste. Habt ihr einen Gegner erfolgreich aus der Blacklist gekickt, gibt es zwei "Überraschungspreise", zum Beispiel Geld, Tuning-Parts oder im Idealfall sogar den Wagen des Verlierers!

Grafisch mischt *Most Wanted* ganz gut mit: Kaum Pop-Ups, größtenteils flüssig, sehr detaillierte Grafik und hübsche Lichteffekte durch die tief stehende Sonne – wenn's nicht gerade regnet. An die kristallklare Hochglanz-Optik der *Burnout*-Spiele kommt *Most Wanted* aber nicht heran – es sieht alles so ein bisschen heruntergekommen und grobkörnig aus. Der "EA Trax"-Soundtrack gibt mal wieder unbekannten Acts die Chance auf ein größeres Publikum. Harte Gitarrenklänge sind in der Überzahl, ab und zu mogelt sich auch mal ein Elektro-Track dazwischen. Der Motorensound bohrt sich kräftig in die Ohren, allerlei unüberhörbare Nebengeräusche, wie zum Beispiel ein Donner bei Gewitter, kommen nicht weniger druckvoll rüber.

Need for Speed: Most Wanted könnte man auch *Best of Need for Speed* nennen. Denn es vereint die Kernelemente aus den Vorgängertiteln: Der Tuning-Kram aus *Underground*, die Verfolgungsjagden aus *Hot Pursuit*. Faszinierend – ausgerechnet diese Mixtur aus "altem Stoff", garniert mit ein paar neuen Ideen, sorgt für frischen Wind unter den Straßenracer! (SR)

Harte Jungs



Hm, hatten wir damals bei *Need for Speed: Underground* einen gewissen Proll-Faktor kritisiert? Der wurde bei *Most Wanted* noch etwas gesteigert. Eure Gegner sind die ganz krassen Oberchecker, die dauernd einen auf dicke Hose machen und solche Sprüche wie "Erst hol' ich mir deine Karre, dann hol' ich mir deine Kleine!" vom Stapel lassen. Begleitet von heißen Chicas in knappen Outfits, die pflichtgemäß nichts weiter tun, als ihre sekundären Geschlechtsmerkmale in die Kamera zu halten. Leichte Ausnahme ist eure Freundin Mia: Stammt zwar auch aus dem Katalog, steht aber auf eurer Seite und kann mit den anderen Vollhonks nichts anfangen.

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA		
Hersteller:	EA		
Internet:	www.eagames.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-2
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	30 Min.	Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ riesiger Umfang
- ➔ "passende" Präsentation
- ➔ ausgeklügelter Karrieremodus
- ➔ sehr spaßige Polizeirennen

ALTERNATIVE

Need for Speed: Underground 2	EA
Ausgabe 1/05: 90%	

FAZIT

Gewohnt guter Straßenfeger, jetzt wieder mit packenden Verfolgungsjagden.

BEWERTUNG **85%**



Um solche **Felsbrocken** aus dem Weg zu bekommen ist Teamwork nötig.

HARRY POTTER

und der Feuerkelch

Abrakadabra war gestern, heute heißt es Carpe Reactum oder Herbivicus! Kapiert?

GCN

Im ersten Schuljahr auf Hogwarts lernen die Schüler im Unterricht von Professor Flitwick, Gegenstände durch die Luft fliegen zu lassen. Mit dem Zauberstab in der Hand macht man eine flinke Bewegung und spricht die Worte "Wingardium Leviosa". Mit etwas Talent erhebt sich der Gegenstand. Dieses Talent haben unsere Helden aus dem neuesten Potter-Spiel natürlich ab Werk. Und sie müssen es auch schon kurz nach dem Spielstart einsetzen. Getreu der Buchvorlage befindet ihr euch am Vorabend des Finales der Quidditch-WM im Zeltlager in Ungarn. Dort gehen seltsame Dinge vor. Die fiesen Todesser tauchen auf und überfallen das Camp. Indem ihr als Harry mit Ron und Hermine zusammenarbeitet, entkommt ihr durch viel "Wingardium Leviosa"-Einsatz dem Anschlag. Übrigens sind die Zaubersprüche im Gegensatz zu früheren Spielen komplett situationsab-

hängig. Das bedeutet, in jeder Situation wird automatisch der passende Zauber gesprochen. Das erleichtert zwar das Vorankommen, nimmt dem Spielgeschehen aber auch an Reiz.

Die dunklen Künste

Da es sich bei der Gegnerschaft um Meister der dunklen Künste handelt, müsst ihr erst etwas trainieren, um es mit ihnen aufnehmen zu können. Dazu geht es zurück nach Hogwarts, um bei Madeye Moody Unterricht zu nehmen. Die erzählt euch etwas über die dunkle Seite und wenig später seid ihr fit für die elf Level. Vor jedem davon dürft ihr zwischen Harry, Ron und Hermine wählen. Spielerische Unterschiede offenbaren die drei nicht. Die anderen beiden, nicht gewählten Figuren werden von der Konsole gesteuert. Die Leistung der KI schwankt dabei extrem. Mal agieren eure

Kumpane sinnvoll und clever, mal kann man ihnen jede intelligente Neigung absprechen.

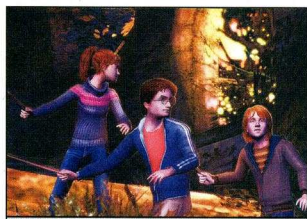
Alternativ könnt ihr auch zu dritt durch das Abenteuer stapfen. Dazu braucht ihr nur zwei Freunde und zwei weitere Pads an den GameCube anschließen. Teamwork ist auch nötig. Meist müssen Gegenstände gemeinsam verschoben werden, um den Weg zu den gesuchten trimagischen Schilden zu finden. Die Rätsel sind allerdings eher einfach zu lösen. Neuer Zauber: Füllt ihr eure Magie-Leiste durch das Aufsammeln blauer Bohnen, aktiviert ihr auf Knopfdruck den "Magicus-Extremo"-Spruch. Apropos, Bohnen: Die taugen auch als Währung für Sammelkarten und verleihen euch bestimmte Fähigkeiten wie z. B. mehr Magiekraft. Vor jeder Mission dürft ihr jeder Figur bis zu drei solcher Karten verpassen und so von den entsprechenden Boni profitieren.



Carpe Reactum! Und zack, wieder einen **Baum** gefällt! Bitte nicht Zuhause nachmachen, okay?



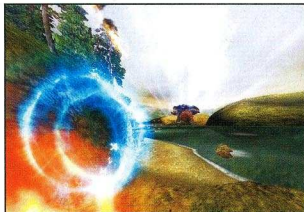
Diese widerlichen **Feuersalamander**! Ihnen kann man schön mit Flüchen zusetzen! So muss das sein.



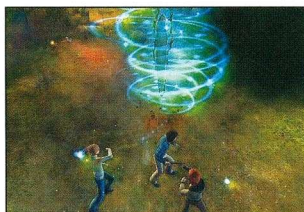
Unsere drei **Helden** im Einsatz. Wer will, kann das Spiel auch zu dritt spielen. Macht viel Spaß.



Da hat der **Gegner** keine Chance. Mit vereinten Kräften röstet die N-Games-Redaktion den Lurch.



Grafisch kann der neue Potter weder enttäuschen noch überzeugen. Typische **Multiplattformkost**.



Meisterleistung der Kollegialität: Zusammen wird ein weiterer Gegner über den Jordan geschickt.



Düster! Eure Gegner sind diesmal sehr **finstere Gesellen**. Kein Wunder, sie gehören ja auch zu Voldemort.

Neue Potter-Games?

Die Spielreihe hängt etwas nach. Während die Veröffentlichungen erst bei Teil vier angekommen sind, darf man schon Band fünf und sechs lesen.

Harry Potter und der Stein der Weisen
(Originaltitel: Harry Potter and the Philosopher's Stone)

Harry Potter und die Kammer des Schreckens
(Originaltitel: Harry Potter and the Chamber of Secrets)

Harry Potter und der Gefangene von Askaban
(Originaltitel: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)

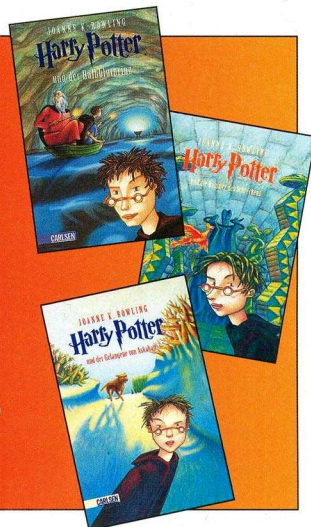
Harry Potter und der Feuerkelch
(Originaltitel: Harry Potter and the Goblet of Fire)

Harry Potter und der Orden des Phönix
(Originaltitel: Harry Potter and the Order of the Phoenix)

Harry Potter und der Halbblutprinz
(Originaltitel: Harry Potter and the Half-Blood Prince)

Mehr Action als Adventure

Wer allerdings die Vorgängerspiele kennt, dem wird auffallen, dass der neuste Potter schon eher eine Art Hack'n'Slay darstellt und viel seiner Adventure-Anleihen eingebüßt hat. Die Story wirkt eher wie ein Zusammenschnitt aller Potter-Bücher. Das hätte man sicher eleganter lösen können. Doch Dank der Teilnahme am Trimagischen Turnier, des Ausflugs in den Zauberwald und des Showdowns gegen Voldemort persönlich wird *Harry Potter und der Feuerkelch* zu einem unterhaltsamen Spiel, das viele Spieler, und speziell Potter-Fans, ansprechen wird.



Dass der Titel grafisch einmal mehr den Multiplattformkompromiss eingehen muss, war schon in Vorfeld klar. Von daher bekommt ihr kein wirklich gut aussehendes GameCube-Spiel, aber auch keines, das richtig schlecht aussieht. Als Tonformat hat sich EA bloß für Stereo entschieden und es gibt auch keine Breitbildunterstützung. **(BS)**

GENRE-CHECKER

ACT	80%	ADV	20%
-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Internet:	www.eagames.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1-3
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Sound:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Gameplay:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Dauerspaß:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Multiplayer:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

- ➔ abwechslungsreich
- ➔ viel Action
- ➔ zu dritt spielbar
- ➔ typischer Potter-Charme ist weg

ALTERNATIVE

Harry Potter: Askaban	EA
ca. 30 €	Ausgabe 05/04: 83%

FAZIT

Auch mit mehr Action ist Potter immer ein Spielchen wert.

BEWERTUNG 76%

CALL OF DUTY 2 Big Red One

Das rote erste Mal – auch spielerisch die Nummer eins?

GCN

Mit *Call of Duty 2: Big Red One* hat Treyarch ein audiovisuelles Inferno geschaffen, das die Reserven des GameCube noch einmal aufs Äußerste strapaziert. Historisch bewanderte Spieler werden sicher wissen, dass die "Big Red One" jene Infanterieeinheit war, die als erste (offizielle) amerikanische Truppe auf dem europäischen Kriegsschauplatz eingriff.

Heißer Wüstensand

So setzt ihr eure Armeestiefel zu Beginn des Spiels auf den staubigen Boden Tunesiens und Marokkos. Konsole und auch Gegnerschaft verfügen zu diesem Zeitpunkt noch über große Rücklagen. Der GameCube, weil er mit der Darstellung der kargen Wüste unterfordert ist, und die Wehrmacht, weil sie 1942/43 ihre Truppen lieber in Russland positionierte. Historisch korrekt führt euch eurer nächster Einsatz nach Italien, wo ihr die deutschen Truppen in schön designten Innenstädten zum Kampf auffordert. Hier zeigt *Big Red One* zu erstem Mal, was denn noch alles in der guten alten Konsole steckt. Auch die Deutschen leisten härteren Widerstand als zuvor.

Spielerischer Höhepunkt sind die Einsätze nach dem D-Day, dessen Daten ihr sicher schon auswendig im Schlaf aufzählen könnt. Zusammen mit Dutzenden Soldaten stürmt ihr eine von den Deutschen gehaltene Stadt. Hier wird aber auch deutlich, wie limitiert eure Handlungsmöglichkeit trotz Grafikbombast und Intensität sind. Dass die Wege mehr als fest vorgegeben sind, daraus sollte man *Big Red One* keinen Strick drehen. Selbst *Call of Duty 2* auf der Xbox 360 und dem PC kämpft noch mit diesem Problem. Das geradezu martialisch hagelnde Stahlgewitter in diesen Szenen

macht einiges wieder gut. Wer noch keine Surrounanlage besitzt, sollte spätestens jetzt darüber nachdenken!

Diesmal ohne Ostfront

Auf einen Kampagnenwechsel an die Ostfront wartet ihr bei diesem *Call of Duty* vergebens. Wie der Titel schon sagt, kämpft ihr ausschließlich auf amerikanischer Seite. Dafür nehmt ihr aber gelegentlich in einem Flugzeug Platz. Als Bordschütze müsst ihr euren Flugkollegen deutsche Stukas von Leib halten. Sogar das Erkunden des Fliegers ist erlaubt. Aber nur als Vorwarnung: Es ist sehr eng da drinnen.

(KR)



Als MG-Schütze an Bord einer fliegenden Festung haben wir allerhand zu tun.



Schöne Explosionen lassen die Konsole keuchen. Die Wüste an sich wirkt unspektakulär.



Häuserkampf ist immer eine sehr gefährliche Sache. Es gibt keine Front. Wachsamkeit rettet Leben!



D-Day: Wir kennen das ja. Bunker ausräumen und Strand sichern. Einige werden es nicht schaffen...

GENRE-CHECKER

EGO	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Treyarch
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Spieler:	1-4
USK:	ab 18
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- schöne Grafik
- unheimlich intensiv
- top Soundkulisse
- linear und limitiert

ALTERNATIVE

Call of Duty: Finest Hour	Activision
ca. 60 €	Ausgabe 02/05: 75%

FAZIT

Deutlich besser als der erste Konsolenauftritt der Serie.

BEWERTUNG 85%

MARIO PARTY 7

Geschlossene Gesellschaft – Bowser muss draußen bleiben!

GCN

Hach ja, schon wieder ein Jahr rum! Mal schauen, was liegt denn an... ah, ja: Weihnachten, Erkältung, Stromausfall und ein neues *Mario Party*. Wobei in Kyoto die Uhren wohl etwas schneller ticken, denn *Mario Party 6* ist noch nicht mal ein ganzes Jahr her. Und da die fleißigen Japaner bekanntlich 48 Stunden am Tag arbeiten, sind schon wieder 86 neue Minispiele fertig. Also schnell auf die GC-Disc gebrannt und raus damit!

Traumschiff

Wer viel Party macht, braucht auch mal Urlaub. Mario lädt all seine Freunde zu einer Kreuzfahrt ein, unter den geladenen Gästen befinden sich sogar Wario und Waluigi. Bowser darf allerdings nicht mitkommen, weswegen der jetzt stocksauer ist und den anderen den Urlaub verderben will. Mario und seine Kumpels vergnügen sich also fröhlich an Bord mit Minispielen nach den bekannten Regeln (die wir hier jetzt NICHT nochmal erklären...), zwischendurch mischen sich aber auch Bowser und seine kleinen Gehilfen ein. Entweder landet ihr auf einem Bowser-Feld oder er taucht alle paar Runden aus eigenem Antrieb auf und lässt den Spielverderber raushängen. Ärgert euch mit giftigen Pilzen, sprengt ein paar Brücken auf dem Spielfeld kaputt und solche Scherze.

Das Mikrofon, das im letzten *Mario Party* erstmalig zum Einsatz kam, ist auch diesmal wieder mit dabei. Ist aber nach wie vor eher als lustiges Gimmick zu verstehen und insofern nix Neues. Interessanter sind da schon die Minispiele für acht Spieler. Jawohl, acht Spieler an einem Game Cube – mit vier Controller-Ports. Das funktioniert, indem sich vier Zweierteams bilden, die sich jeweils einen Controller teilen. Beide Spieler halten

gleichzeitig den Controller fest und bedienen jeweils einen Joystick und eine Schultertaste. So was ähnliches wurde ja schon auf dem GBA in *Mario Party Advance* versucht, klappt hier auf dem Cube aber etwas besser.

Katerstimmung

Müssen wir noch was zu Grafik und Sound erzählen? Da tut sich ja eh seit Jahren nix: Mal eben im Baumarkt das Farbbregal umgeworfen, ein bisschen Deldemusik dazu und die bekannten Geräusche. Tja, so ist *Mario Party* halt – es kommt jedes Jahr mal eine neue Kleinigkeit dazu, aber letztendlich ist das alles nicht mehr wirklich aufregend. (SRÖ)



Orbs sind eine feine Sache. Damit könnt ihr z.B. dreimal würfeln und die Augenzahl addieren.



Steuert das Tragegestell zu zweit durch das Labyrinth. Problematisch, bei all den vielen Ecken.



In der Luft müssen die Scheiben durchfliegen werden, die Zahlen zählen als Punkte.



Bwah ha ha ha ha!! It's Bowser Time!

Buahahaha! Jetzt geht's ab! Was sich Bowser wohl diesmal wieder für eine Gemeinheit ausgedacht hat?

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Hudson Soft
Internet: www.nintendo.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :-) 8-Spieler-Teamplay
- :-) 86 neue Minispiele
- :-) wieder mit Mikro
- :-) Jedes Jahr dasselbe Theater...

ALTERNATIVE

Mario Smash Football Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 1/06: 77%

FAZIT

Ja, ja, ganz toll, aber so langsam reicht's auch mal...

BEWERTUNG **71%**

JAMES BOND 007

Liebesgrüße aus Moskau

Der menschliche Weißbrot- und Martini-Friedhof feiert Games-Premiere!



Mit dem Q-Auto durch Istanbul. Wäre doch gelacht, wenn der nicht Raketen feuern könnte.

Denkt man an ein Bond-Spiel auf einem Nintendo-System, dann piept es. Grund: Das beste, je auf einer Nintendo-Konsole spielbare Abenteuer des Doppelnullagenten, ist hier zu Lande indiziert. Doch das ändert nichts daran, dass Bond elegant und amourös ist. Eben ein Charmeur. Nicht nur Moneypenny erliegt regelmäßig seinem Wesen, auch uns kann der smarte Brite abermals überzeugen. In der neusten Bond-Adaption schlüpft ihr erstmalig in den virtuellen Anzug des jungen Sean Connery. Sein Charaktermodell ist hervorragend gelungen und selbst die Miene des Schauspielers kommt schön zur Geltung. Einzig die deutsche Stimme des US-Schauspielers Samuel L. Jackson will so gar nicht passen. Man wartet ständig darauf, dass Bond zu fluchen beginnt, wie es Jackson in seinen Filmen des Öfteren zu tun pflegt.

Kein Ego-Bond

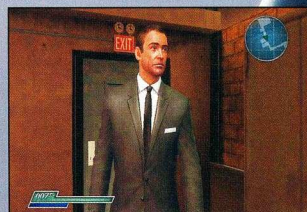
Solch unbritisches Benehmen ist für James natürlich undenkbar. Im Auftrag Ihrer Majestät geht unser Macho-Agent mit Stil und der Story des gleichnamigen Films nach. EA war so frei, den Film um einige Charaktere und Handlungen zu



Er wäre nicht Bond, wenn er nicht solche Aktionen ausführen könnte.

ergänzen. Inhaltlich braucht ihr euch also keine Sorgen zu machen. *Liebesgrüße aus Moskau* gilt als einer der besten Filme der Reihe. Spielerisch geht es ausschließlich aus der Verfolgerperspektive zur Sache. Mal sitzt ihr dabei hinter dem Steuer eines von Q aufgemotzten Wagens oder mal schnallt ihr euch einen Jetpack um – an Spezialgerät mangelt es Bond in diesem Spiel genauso wenig, wie in den Titeln zuvor. Je nach Levelstruktur müsst ihr schleichen oder offensiv angreifen.

Neben der Standardwaffe PP7 greift Bond auch zu größeren Kalibern. Wer dabei einem Gegner zu nahe kommt, wird anhand aufpoppernder Tasten dazu aufgefordert, so genannte Bond-Manöver auszuführen. Die wendet der seitengescheitelte Agent selbstständig an. Als Belohnung erhält ihr Bonussterne, die später gegen Gimmicks eingetauscht werden. Hinsichtlich der Präsentation sind die *Liebesgrüße aus Moskau* dem Vorgänger *Alles oder Nichts* eine Nasenlänge voraus. Spielerisch bleibt trotz kleiner Neuerungen ein identisches Gefühl. Ähnliche Höhen wie seinerzeit auf dem N64 wird James auf aktuellen Konsolen wohl kaum noch erreichen. (BS)



Ist unser Sir Sean Connery nicht gut getroffen? Der alte Schwerenöter ist noch gut in Form.



Um Lumpen besser ummieten zu können, könnt ihr in die "Bond-Sicht" wechseln.



GCN

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Internet:	www.eagames.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Sean Connery
spielerisch gut
massig Spezialwaffen
wie immer in Kämpfen hektisch

ALTERNATIVE

James Bond 007: Alles oder Nichts	EA
ca. 60 €	Ausgabe 3/04: 84%

FAZIT

Ob gerührt oder geschüttelt: Der EA-Bond bleibt der EA-Bond.

BEWERTUNG 85%

SHADOW THE HEDGEHOG

Sonic oder Shadow – wer rennt schneller?

GCN

Sonic-Fans werden sich sofort zuhause fühlen, denn *Shadow the Hedgehog* gleicht dem Dreamcast-Hit *Sonic Adventure* wie ein Igel dem anderen. Was sich als äußerst nachteilig erweist, denn *Sonic Adventure* war zwar anno '98 ein klasse Spiel, doch seitdem sind knapp sieben Jahre vergangen. Aus heutiger Sicht sind die Stärken des damaligen Titels keine Sensation mehr, die Schwächen fallen dafür doppelt und dreifach ins Gewicht.

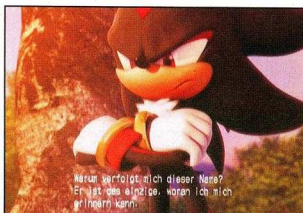
Also alles wie gehabt: Euer Flitzigel saust durch achterbahnartige Konstruktionen und springt wie wild durch die Luft. Gegner werden mit dem bekannten Homing Attack angegriffen. Alternativ kann Shadow jetzt auch auf Waffen zurückgreifen, die er besiegten Gegnern abluhst. Was streng genommen das einzig wirklich neue an dem Spiel ist, entpuppt sich aber als nutzlos bis überflüssig.

Wo bin ich?

Woran *Shadow the Hedgehog* aber am meisten krankt, ist das veraltete Gameplay. Der Homing Attack verkommt zum reinen Glücksspiel und ihr landet in den seltensten Fällen dort, wo ihr hinwollt. Nebenbei explodiert es überall, Säulen stürzen um, Plattformen bewegen sich auf und ab, irgendeine Quakstimme quasselt dauernd dazwischen und ihr wisst nicht mehr, wo oben und unten ist. Sprich, ein heilloses Durcheinander, in dem nicht annähernd sowas viel

Spießfluss oder gar Freude aufkommt. Kaum habt ihr mal ein bisschen an Speed gewonnen, findet der Spaß durch unfaire Gegnerattacken ein abruptes Ende. Die nächsten Sekunden seid ihr damit beschäftigt, eure verlorenen Ringe wieder einzusammeln, während um euch herum weiterhin alles im Chaos versinkt.

In den meisten Fällen läuft das Spiel recht flott und flüssig, ab und zu kommt der Grafikaufbau aber nicht hinterher. Immer unter der Berücksichtigung, dass das Spiel aussieht wie vor sieben Jahren. Soundtechnisch hat sich seitdem auch nix getan. Dieselben Effekte, mehr Gequassel, schlechtere Musik. Überall nur ein Gitarren-Elektro-Mischmasch, unabhängig vom optischen Stil. Und so wirkt auch das ganze Spiel: Wahllos zusammengeschustert und ohne erkennbare klare Linie. Sorry, Sega, aber das war ja wohl nichts! (SRÖ)



Vom ehemaligen Bösewicht zum selbstzweifelhenden Anti-Helden: Shadow auf der Suche nach sich selbst.



Dr. Eggman mischt sich natürlich auch wieder ein. Muss wohl an den Chaos Emeralds liegen.



Shadows **Gleitschuhe** sind keine gute Erfindung, denn dadurch lässt er sich nicht gut steuern.

GENRE-CHECKER

ACT	JNR
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Internet:	www.sega.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	5/5
Sound:	4/5
Gameplay:	3/5
Dauerspaß:	3/5
Multiplayer:	3/5

- ➔ meistens recht flott und flüssig
- ➔ völlig chaotisch
- ➔ grottige Kamera
- ➔ spielerisch veraltet

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Sang- und klangloser Abgang einer ehemals tollen Spielserie.

BEWERTUNG 64%

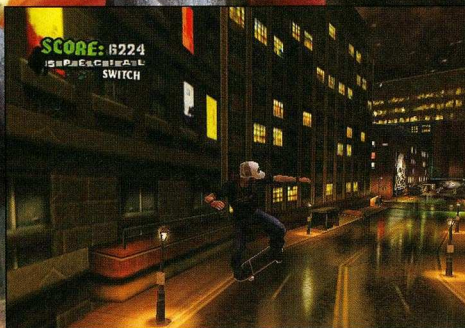
TONY HAWK'S American Wasteland

Wenig 80er, viel Altes..

CCN



Mindy erklärt uns, wie die **Szene** in Los Angeles läuft. Natürlich erwartet sie auch Gegenleistungen.



Alva beim **Backside-Heelflip** über eine gewaltige Jump ramp.

In Los Angeles angekommen, gibt es erstmal Saures von fiesen Aggro-Punks. Rumms, steht unser skatender Redneck ohne Ausrüstung da. Zum Glück gibt's die hilfsbereite Mindy. Ihres Zeichens Punkerin der lieben Sorte und publizistisch aktiv. Das heißt, sie würde gerne ein Skateboard-Magazin verlegen. Den Titel hat sie schon: *American Wasteland*. Doch irgendwie fehlen ihr die Kontakte und natürlich das Geld. In unserem Helden sieht sie die Chance zur Zusammenarbeit. Er skatet um Ruhm und Ehre, sie knüpft die Kontakte.

Von Margera zu Roskopp

Von Bam Margeras Schlüpfrigkeiten ist in *American Wasteland* nichts mehr zu sehen. Der MTV-Rüpel ist zwar als Fahrer anwählbar, beschränkt sich aber auf eine Statistenrolle. Statt-

dessen wurde das Spiel als "Skaterie in Los Angeles der 80er Jahre" beworben. Doch eines gleich vorweg: *American Wasteland* sieht nicht nur aus wie der Vorgänger, sondern spielt sich auch so. Eine Karte der einzelnen Stadtteile von Los Angeles hilft euch bei der Suche nach neuen Aufträgen. Habt ihr eine bestimmte Zahl erfüllt, öffnet sich der nächste Abschnitt. Neue Tricks sind zwar vorhanden, doch so langsam hat die *Tony Hawk*-Spiele das realistische Repertoire an Skateboard-Moves erschöpft. Dennoch reichte es für Powerslides, Bank Drops und Wall Saltos – es grüßen die tricktechnischen 80er.

Zwar hat man sich mit *American Wasteland* auf das Wesentliche beschränkt, nämlich das Skaten, doch wir sind etwas enttäuscht: Zum einen gibt es keine wirkliche Weiterentwicklung und zum anderen wäre es an der Zeit gewesen, der Serie eine neue Grafik zu spendieren. Man fragt sich schon, warum Neversoft das Spiel nicht so entwickelt hat, wie es auf der E3 noch klang: Ein *GTA* ähnliches Skate-Spiel, dass optisch und inhaltlich in den 80er Jahren angesiedelt ist. Lob gibt es für die aktive Einbeziehung des Spielers: In *American Wasteland* könnt ihr dank Editor den Titel komplett "remixen". Und für spaßige Mehrspielermöglichkeiten, zu denen auch ein schöner Koop-Modus zählt. Übrigens: Ein Classic-Modus inkl. Buchstabensammeln ist auch enthalten.

(BS)

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Neversoft
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- riesige Level
- neue Tricks
- viele Editoren
- Umsetzung enttäuscht

ALTERNATIVE

Tony Hawk's Underground	Activision
ca. 30 €	Ausgabe 12/03: 91%

FAZIT

Hat den Zeitpunkt einer Selbstsanierung verpasst.

BEWERTUNG 86%



Na klar: Auch vom Board steigen kann man. Warum baut Neversoft dieses Feature nicht aus?

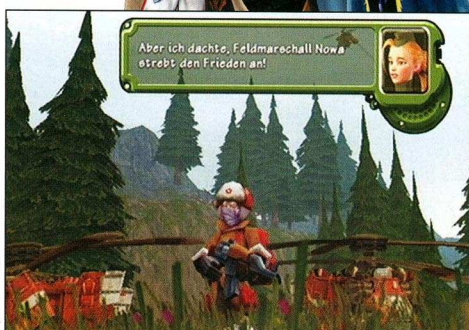
BATTALION WARS

Krieg ist lustig und macht Spaß!
Mehr Krieg für alle! KRIEG!!

CCN



Im Panzer kommandiert es sich doch gleich viel entspannter. Auch, wenn um euch die Kugeln fliegen.



Oh nein, der Russe steht vor der Tür! Die feindlichen Einheiten sehen trotzdem knuffig aus.

Argh, zu den Waffen! Die westliche Allianz hat mal wieder Stress mit ihrem Lieblingsfeind Tundrana. Weil der ganze Quatsch mit "dauerhaftem Frieden" sowieso nichts für euer stolzes Militär ist, greift ihr auch gleich zur Bleispritze und macht euch auf die Socken, um dem Russki zu zeigen wo das M-16 hängt. Zu Fuß versteht sich, denn ein anständiger Kommandant hält nix von so neumodischen Dingen wie "Befehlsständen" und "taktischen Karten". Wäre ja auch nur halb so witzig. Soldat

ziemlich dumm, mit seinem dicken Monsterpanzer fies lachend auf eine kleine Gruppe Fußsoldaten zuzusteuern, nur um sich einen Moment später in einem qualmenden Haufen Metallspäne wieder zu finden. Bazookaschützen schlagen Panzer, Panzer schlagen Infanterie, Infanterie schlägt Bazookaschützen. Sozusagen Stein, Schere, Papier mit großkalibrigen Waffen.

Damit die ganze, schöne Taktik auch ordentlich funktioniert, braucht man freilich eine gute Steuerung... die bei *Battalion Wars* allerdings etwas in Schleudern kommt. Action schön und gut, aber wenn euch links und rechts die Granaten um die Ohren semmeln, wird es etwas knifflig, seinen Truppen auch die richtigen Ziele zuzuweisen. Schade eigentlich, denn der Mix aus Ballern und taktischer Knobelei macht eigentlich richtig Spaß. Vor allem die putzige Optik und die zotigen Kommentare eurer Offiziere und Soldaten machen ab und an ordentlich Laune. Schade, dass die Genialität des Vorgängers

nicht erreicht wurde, aber so ist das nun mal im Krieg und in der Videospieldwelt: Manchmal gewinnt man, manchmal verliert man. (CS)

War! War! Destroy! Destroy!

Deshalb dirigiert ihr eure Truppen, anders als im kleinen (großen) Vorbild auf dem GBA, auch selbst und von der Front aus. Auf Wunsch wird jederzeit vom Fußvolk zu einer beliebigen anderen Einheit gewechselt, so dass ihr bei Bedarf auch per Kampfjet durch die Luft brettert oder im schweren Panzer Jagd auf Bösewichter macht. Bei der Feindeswahl ist jedoch eine gepfefferte Prise Vorsicht angesagt: Es wäre zugegebenermaßen



Burning down the House! Flammenwerfer sind gegen feindliche Infanterie Gold wert.



"Vroomm! Im Spähfahrzeug den Berghang runter! Achtet auf die netten Wischeffekte."

GENRE-CHECKER

STG 60% ACT 40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

➔ recht lang und motivierend
➔ Advance Wars zum selber Kämpfen!
➔ zu viel BUMM, zu wenig Übersicht
➔ warum kein Multiplayer?

ALTERNATIVE

Rainbow Six: Lockdown Ubisoft
ca. 50 € Ausgabe 4/05: 71%

FAZIT

Späßig und gut umgesetzt. Trotzdem fiese Übersichtsprobleme.

BEWERTUNG 80%

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Do you have your dictionary with you?

CCN



Yoshi wirft als **Special Move** ein lustig umher hüpfendes Ei, das ziemlich unmöglich zu treffen ist.



Werft die **bunten Eier** in die farblich passenden Pflanzen, aber weicht gleichzeitig ihren Feuerbällen aus.

Baseball ist bekanntlich ein äußerst beliebter amerikanischer Volkssport. Ob das wohl der Grund war, warum sich Nintendo nicht um eine deutsche Übersetzung bemühte? Okay, es gibt in diesem Sport viele englische Fachbegriffe, aber muss man deswegen das ganze Spiel in englischer Sprache belassen? Ganz schwache Vorstellung! Na ja, genug gemekert, wenden wir uns dem Spiel zu.

Strike

Wer sich also für *Mario Superstar Baseball* interessiert, sollte zumindest ein gewisses englisches Grundvokabular vorweisen können und den Unterschied zwischen Pitcher und Batter kennen. Damit ist schon die halbe Miete eingefahren, denn das Spiel selbst ist sehr leicht zugänglich und verhältnismäßig einsteigerfreundlich – sofern man über den Sport Bescheid weiß. Ein bisschen die Spielfigur positionieren, A-Knopf drücken, das ist meistens schon alles – sei es als Batter oder Pitcher. Die Baserunner könnt ihr entweder alle gleichzeitig zur nächsten Base schicken oder mit

dem Joystick einzeln kommandieren. Oder auf halber Strecke die Notbremse ziehen und sie wieder zurück zur Ausgangsbase schicken.

Das ist freilich nur das Grundgerüst, bei einem *Mario*-Spiel geht natürlich noch eine Menge mehr ab. Die Fänger werden mitunter von kleinen Gemeinheiten überrascht. Wenn ihr zum Beispiel in Donkey Kongs Dschungel spielt, stolpert ihr in einen Wassergraben oder werdet von Krokodilen gebissen. Die einzelnen Charaktere haben ihre bekannten Stärken und Schwächen: Bowser schlägt den Ball in die Wolken (wenn er denn mal trifft), ist jedoch eher schlecht zu Fuß, bei Yoshi hingegen ist es umgekehrt. Neben dem Standard-Turnier gibt es noch eine Reihe Minispiele für bis zu vier Spieler, in denen ihr zum Beispiel Bob-Omb's ins Feld schlägt oder als Baserunner dem Kettenhund ausweichen müsst.

Humerun

Die Kamera verfolgt stets den Ball, weswegen ihr oft eure eigenen Spieler nicht sieht und unter Umständen nicht wisst, welchen Fänger ihr gera-

de wohin steuert. Die KI der Baserunner ist auch etwas nervig, denn eure Kollegen rennen grundsätzlich bei jedem Schlag los, auch wenn sie es gar nicht sollen. Aber gut, ist halt ein *Mario*-Spiel und keine Simulation. Spaß macht's allemal! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT
80%ADV
20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- [-] einsteigerfreundlich
- [-] nicht so Simulations-trocken
- [-] lustige Ideen
- [+] komplett englisch

ALTERNATIVE

Mario Smash Football Nintendo
ca. 60 € Ausgabe 1/06: 77%

FAZIT

Golf, Fußball, Tennis, Baseball – Mario kann's einfach!

BEWERTUNG 80%



Diamanten sammeln, während der Kettenhund schläft. Wacht er auf, stehen bleiben!



Donkey Kong braucht keinen Schläger. Ein Boxhandschuh erfüllt den gleichen Zweck.

LEGO STAR WARS

GCN

Als Quigon-Jin und Obi-Wan startet ihr in einer kleinen Cantina, irgendwo am Rande des Universums. Von hier aus können bequem die verschiedenen Episoden und Level angewählt werden. Diese fangen in der Regel mit einer ulkigen Videosequenz an, die das Geschehen der Filme im knuddeligen Lego-Look zeigt. Die Witze, die dabei abgefeuert werden, sorgen tatsächlich für das ein oder andere schmerzende Zwerchfell. Erfreulicherweise sehen die Figürchen so originalgetreu aus, dass man sich immer

wieder dabei ertappt, alles in seiner Umgebung irgendwie mit der Macht anzutatschen. Bei den diversen Macht-Kunststückchen zeigt sich nämlich, wie liebevoll man hier zu Werke gegangen ist und jeden Gegner, jedes Hindernis und jedes Fahrzeug aus den passenden Lego-Steinen zusammengebaut hat. Das führt dazu, dass Obi-Wan schon mal einen Lego-Tisch per Macht-Trick auseinanderbaut und die Steine dann, perfekt animiert, woanders als Brücke wieder zusammensetzt. Mehr davon! (CS)



Nur weil die Gegner aus Lego-Steinen bestehen, heißt das nicht, dass es keine Action gibt.



Stein auf Stein, die Brücke wird bald fertig sein! Angewandte Rekonstruktion.

SSX On Tour



GCN

Im Karriere-Modus gibt es bestimmte Aufgaben, zum Beispiel möglichst lange in der Luft zu bleiben oder viele Tricks zu zeigen. Oft sind diese Aufgaben auch an einen direkten Gegner gekoppelt, die Bedingungen schreiben dann vor, wie groß z.B. der Punktevorsprung zu sein hat. Durch Stunts und Tricks füllt sich eine Art Energieleiste, womit die neuen Monster-Tricks zum Einsatz kommen. Mit ihnen zelebriert ihr in Zeitlupe Atem beraubende Stunts jenseits

von Gut und Böse. Richtig heftig wird's beim Einsatz von Skiern. Keine Sorge: Auch mit zwei Brettern unter den Füßen lassen sich eure Sportler gut kontrollieren, doch was die Jungs und Mädels dann in der Luft vorführen, ist echt nicht mehr von dieser Welt! Grafisch blieb nicht viel Raum für Verbesserungen, da SSX 3 ja schon ganz weit vorne war. Am meisten beeindruckt noch die enorme Weitsicht bei sehr aufwändiger Streckengestaltung. (SRÖ)



Dort oben in den Bergen wohnt die Heidi! Und der Peter! Die haben aber keine Snowboards.



Nachfahrten kommen nicht nur bei Autorennen gut, sie sind auch auf der Skipiste stimmungsvoll.

GENRE-CHECKER

JNR	ACT	RSP
50%	40%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Lucas Arts
Internet: www.legostarwarsthevideogame.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- ➔ Lego! Star Wars! Grafik!
- ➔ intelligente Puzzles
- ➔ toller Zweispielersmodus
- ➔ sehr, sehr, sehr, SEHR, leicht

ALTERNATIVE

Star Wars: Rebel Strike Activision
ca. 30 € Ausgabe 12/03: 83%

FAZIT

Volltreffer! Für Jung oder Alt, auf jeden Fall einen Kauf wert!

BEWERTUNG 85%

GENRE-CHECKER

SPS	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.eagames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

- ➔ Karriere-Modus
- ➔ Tag- und Nacht-Rennen
- ➔ super Streckendesign
- ➔ neue Monster-Tricks

ALTERNATIVE

1080° Avalanche Nintendo
ca. 30 € Ausgabe 12/03: 85%

FAZIT

Wahnsinns-Stunts und halsbrecherische Rennen: SSX at its best!

BEWERTUNG 90%

CRASH

Tag Team Racing

GCN

Dass da ein ganz besonders schneller Racer auf uns zufährt, haben wir im Preview unserer letzten Ausgabe bereits verkündet. Die turmhohen Erwartungen konnte *Crash Tag Team Racing* letztendlich aber doch nicht erfüllen. Das liegt vor allem am zu kurzen Einzelspielermodus, der sich nur durch das Aufsummieren wirklich aller Goodies strecken lässt. Auch die KI der Gegner ist selbst im höheren Schwierigkeitsgrad keine echte

Herausforderung. Trotzdem bleibt das Spiel jederzeit gut spielbar, die gelungene Steuerung und (natürlich) der Mehrspielermodus hauen vieles wieder raus. Waffen und Items sind bei Spielen dieser Art ja Gang und Gäbe, hier nehmen sie allerdings eine etwas zentrale Rolle ein, wodurch die Rennen selbst schon fast zur Nebensache werden. Sicher keine Revolution des Fun-Racer-Genres, aber ein wirklich gutes Spiel. (KR)



Kollidierende Karts können miteinander verschmelzen und bilden so ein Kampfgeschoss.



In diesem Fun-Racer liegt die Betonung auf Fun. Mit Racing hat das mitunter nicht mehr viel zu tun.

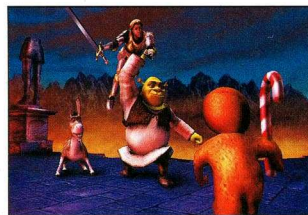
SHREK

Super Slam

GCN

Jawoll! Eine in die Waffel! Wenn's um Multiplayer-Prügelspaß geht, kann man als Nintendo-Jünger ja nur lauthals "Super Smash Bros." in die Manege schreien. Wahlweise auch mit dem Zusatz *Melee*, wenn man die GameCube-Version hervorheben möchte. *Shrek SuperSlam* hat sich von dem Partyprügler gewissermaßen "inspirieren" lassen und bietet statt der All-Stars-Truppe von Nintendo eben die Helden und Schurken des mittlerweile ziemlich fetten Shrek-Universums. Und auch

hier geht es ordentlich zur Sache: Von Shrek über den gestiefelten Kater bis hin zum berühmten Esel kloppt sich die Meute in insgesamt 16 Levels gegenseitig die Grütze aus dem Schädel. Macht Spaß, geht gut ab und ist auch recht einsteigerfreundlich. Anders als bei Nintendos Original fehlt uns hier aber nicht nur der Feinschliff bei der Steuerung sondern auch ein motivierender Einzelspielermodus. Allein gegen drei CPU-Gegner kloppen... nun ja. Zu viert macht's aber schwer Laune! (BK)



Schwert gegen Zuckerstange? Spielt keine Rolle, Shrek hat seine eigenen Methoden.



Okay, bei den Bremer Stadtmusikanten stand unten auch ein Esel, aber der Rest stimmt nicht so ganz...

GENRE-CHECKER

RSP
70%JNR
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Radical
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- sehr gute Steuerung
- Multiplayer-Spaß
- witzige Ideen
- generell zu leicht

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Guter Fun Racer, aber nicht der erhoffte Überflieger!

BEWERTUNG 79%

GENRE-CHECKER

BEU
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Shaba Games
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- die lustige Shrek-Sippschaft
- für Multiplayer klasse
- für Einzelspieler nicht
- Steuerung könnte besser sein

ALTERNATIVE

Super Smash Bros Melee Nintendo
ca. 30 € Ausgabe 6/02: 94%

FAZIT

Partyschlägerei mit angesoffener Steuerung.

BEWERTUNG 74%

X-MEN LEGENDS II Rise of the Apocalypse

GCN

Wenn ihr eure vier X-Men in zueinander "passende" Anzüge steckt, erhalten sie einen Kräftebonus. Inhaltlich treten hier die X-Men Seite an Seite mit Magnetos Bruderschaft gegen einen gemeinsamen Feind an: Apocalypse, der wohl mächtigste Mutant im Marvel-Universum. Wie zuvor seid ihr zu viert unterwegs, wahlweise mit CPU-gesteuerten Kollegen oder menschlichen Freunden vor einem Bildschirm. Koop-Gameplay

ist auch im zweiten *X-Men Legends* ein wichtiger Faktor, wobei die Mutantenschar eine ganze Menge mehr Fähigkeiten bekommen hat. Damit ihr zur Auswahl derer nicht dauernd ins Menü müsst, könnt ihr euch die am häufigsten gebrauchten Kräfte auf die Aktionstasten legen. Die Umgebung ist gegenüber dem Vorgänger deutlich interaktiver, so dass eure Spezialfähigkeiten auch verstärkt außerhalb des Kampfes zum Einsatz kommen. (SRÖ)



Gegend erforschen und kämpfen, kämpfen, kämpfen. Allein vielleicht etwas öde, zu viert aber sehr Spaßig.



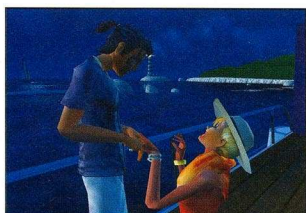
Bei Mutanten, Mutantkräften und Gegnern kann es auf dem Bildschirm etwas chaotisch zugehen.

DIE SIMS 2

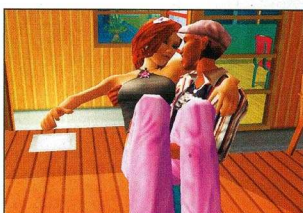
GCN

In *Die Sims 2* geht es nicht nur ums alltägliche Überleben, sondern um die ganz speziellen Wünsche und Bedürfnisse des Einzelnen. Zu diesem Zweck bekommen eure Figürchen bei der Charaktergenerierung Persönlichkeit und Charaktereigenschaften spendiert: Ist euer Sim faul, schüchtern oder schlampig? Dem entsprechend sehen auch eure Bedürfnisse aus: Wer zum Beispiel einen schlampigen Lebensstil führt, hat weniger Bedürfnis, den Müll rauszubringen, was bei einer sehr adretten, ordnungs-

bewussten und gepflegten Persönlichkeit hingegen ganz oben auf der Tagesliste steht. Das Ganze wirkt sich gar bis auf die Berufswahl aus: Wer gesprächig und allseits beliebt ist, wird kaum in einem einsamen Büro landen. Zu erwähnen sei die Steuerung der Konsolen-Umsetzung. Im Direkt-Modus steuert ihr einzelne Figuren mit dem Analogstick wie in einem Third-Person-Actionspiel, im Classic-Modus bewegt ihr wie auf dem PC einen Cursor über den Bildschirm. Hey, da hat ja mal einer mitgedacht! (SRÖ)



Soziale Kontakte sind natürlich nach wie vor ganz wichtig. Geradezu überlebensnotwendig.



Dank der neuen "echten" 3D-Umgebung seid ihr praktisch noch näher an euren Sims dran.

GENRE-CHECKER

ACT 70% RPG 10%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ viele neue Mutanten-Fähigkeiten
- ➔ interaktive Umgebung
- ➔ klasse Koop-Gameplay
- ➔ GC-Version ohne Online-Modus

ALTERNATIVE

Zelda: Four Swords Adventure Nintendo
ca. 50 € Ausgabe 2/05: 90%

FAZIT

Bisschen überarbeitet, ansonsten: War gut, bleibt gut.

BEWERTUNG 82%

GENRE-CHECKER

SIM 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: Maxis
Internet: www.diesims.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 45 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- ➔ gute Konsolen-Steuerung
- ➔ ausgereifte Persönlichkeitsgestaltung
- ➔ tonnenweise Alltags-Kleinkram
- ➔ mitunter zu komplex

ALTERNATIVE

Die Urbz: Sims in the City EA
ca. 30 € Ausgabe 1/05: 88%

FAZIT

Die Sims halt – wann werden sie wirklich lebendig?

BEWERTUNG 87%

SPONGEBOB SCHWAMM-KOPF – Film ab!

GCN



Der durchgeknallte Schwamm und seine Kumpels steigen wieder in den Softwaring und beglücken ihre Fans mit Sponge Bob Schwammkopf: Film ab! Fans hat der Nick-Star reichlich – und zwar nicht nur Milchzahnträger. Das überdrehte, bissig-witzige Flair seiner Unterwasserwelt lockt auch reichlich Anhänger jenseits der 20 Jahre an. Und genau diese charmant-zynische Atmosphäre hat THQ perfekt in ein neues Partyspiel verfrachtet. Egal, ob es nun um die Minispiele selbst oder die perfekt in Szene gesetzten FMV-Sequenzen geht. Alles brüllt geradezu SPONGE-BOB-SCHWAMM-KOPF! Genau wie auch beim Genreprimus Mario Party geht es hier um das Dauerzocken von Minispielen. Aber ernsthaft THQ: Gerade mal 30 der Minigames? Euer aktueller Nintendo-Rivale bringt es fast auf das Dreifache!

(BK)

ULTIMATE SPIDER-MAN

GCN

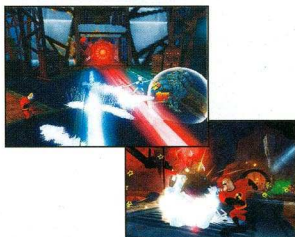


Im Spielverlauf übernimmt ihr nicht nur die Rolle von Spider-Man, sondern eben auch vom bösen Venom. Der Großteil der Missionen sind entweder Checkpoint-Rennen quer durch die Stadt oder Verbrechensbekämpfung, bei der ihr Kleingauner verprügelt und einspinnst. Ab und an sind auch Rettungseinsätze oder Verfolgungen dabei. Im Gegensatz zu Spider-Man 2 sind auch wirklich Gebäude erforderlich, an die Spidey sich hängen kann. Das ist zwar realistischer, sorgt aber für einen etwas holprigeren Spielfluss beim Schwingen. Als Comic-Umsetzung passt der Cel Shading-Stil natürlich wie die Faust aufs Auge. Sehr bunt und sehr stylisch, allerdings mit technischen Schwierigkeiten. Sprachausgabe und Soundtrack sind ordentlich, etwas mehr Abwechslung wäre aber vielleicht ganz cool gewesen.

(SRÖ)

DIE UNGLAUBLICHEN: Angriff des...

GCN



Achtung, Rückblende (Bitte stellt euch die nächsten Zeilen in Schwarzweiß vor)! Wir erinnern uns: Am Ende des Kinostreifens um die unglaubliche Superheldenfamilie grub sich der schlimme Finger von Tunnelgräber weiter nach oben gen Stadt, wohl, um dort allerlei Boshaflichkeiten nachzugehen. Wo der Film damals auf Sendepause ging, geht es jetzt im zweiten Videospiel mit den Unglaublichen zurück zur Action. Diesmal allerdings nicht mit der kompletten Familie, sondern nur mit Mr. Unglaublich und seinem Kumpel Frozone. Teamplay wird hier groß geschrieben, so dass ihr entweder zu zweit im Koop-Modus Gegner dreschen könnt oder per Tasten-druck zwischen den Helden wechselt. Farbenfroh und authentisch sorgen nur die lasche KI und das abwechslungsarme Gameplay für Minuspunkte.

(BK)

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ SpongeBob-Kultstatus
- ➔ gute Cartoon-Umsetzung
- ➔ prima für Multiplayer
- ➔ "nur" 30 Minispiele

ALTERNATIVE

Shrek Super Slam
Activision
ca. 60 € Ausgabe 1/06: 74%

FAZIT

Kurzes Partyspiel mit SpongeBob-Flair!

BEWERTUNG 71%

GENRE-CHECKER

ACT
70%

GSK
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Treyarch
Internet: www.ultimatespidermangame.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ perfekt passender Grafikstil
- ➔ 1A-Comic-Präsentation
- ➔ dynamisch und temporeich
- ➔ sichtbarer Grafikaufbau

ALTERNATIVE

Spider-Man 2
Activision
ca. 30 € Ausgabe 6/04: 84%

FAZIT

Rundum gelungene Comic-Umsetzung mit viel Eigencharakter!

BEWERTUNG 84%

GENRE-CHECKER

BEU
60%

JNR
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Heavy Iron Studios
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ guter Koop-Modus
- ➔ Fortsetzung des Films
- ➔ gute Kino-Umsetzung
- ➔ "unglaubliche" Gegner-KI

ALTERNATIVE

Shrek Super Slam
Activision
ca. 60 € Ausgabe 1/06: 74%

FAZIT

Mit der Zeit etwas langweilig, macht aber im Koop-Modus ordentlich Laune!

BEWERTUNG 76%

NEU!
Nur €1,90

Mehr Fun für dein Handy!

Comeback der
Techno-ManiaDas erste der Von Kraftwerk bis Tiësto
von Handyplex das "Garten-Route"

Zu gewinnen:

durch die Special-
Produktion/Werbung bei Sharp
-Handyplex und noch mehr!

Handys ohne Ende

Die neuesten Modelle im Test,
die schönsten Zubehör,
die besten Tipps für 2006!Große Games
geschrumpftKopierspiele, die auf
kleinen Handys laufen!

Navi mobil

So bringst du dein Handy
immer an jedes Ziel!

Plus

Alles über die
neuesten Filme,
CDs, DVDs!

**Jedes Spiel nur € 3,98 inkl.
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, 5140, 6100, 6220, 6230,
6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210,
7250, 7650, N-Gage
Sagem: myV-65
Siemens: C65, C66S, 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, 7250i, 7650,
8910, 8910i, N-Gage
Sharp: GX10, GX10i
Siemens: C55, M50, M55, MC60,
MT50, S55, SL55, S61

Asphalt Urban GT

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

Blauflügel werden sich hier
pudelwohl fühlen.



SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650,
3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600,
6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 7210,
7250, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800,
Siemens: C65, M65, S65, S65S
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610,
T630, Z1010, Z600

Buffy the Vampire Slayer

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

Vampirpadd macht auch auf
dem Handy Spaß!



SPIELBAR AUF:

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

Die Hard - Stirb langsam

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

Erstklassiger Actionkracher mit
Top-Technik!



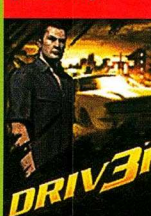
SPIELBAR AUF:

Alcatel: 735, One Touch 735
Motorola: V200, V300, V400, V500, V525,
V600/Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650,
3660/Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650,
3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600,
6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250,
7250i, 7650, N-Gage/Sagem: myV-65, myV-65i,
myV-75, myV-75i/Siemens: C65, C66S,
M65, S65, S65S, S61/Sony Ericsson: F500,
K500i, K700i, T610, T630

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,
6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7250i,
7650, 8910i, N-Gage/Samsung: SGH-
D710, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-
V600, SGH-Z107/Sharp: GX-15, GX10i, GX10i,
GX20, GX30, TM1000/Siemens: C65, C66S,
C670, M65, S65, S65S/Sony Ericsson: F500,
K500i, K700i, T610, T630, V600

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: E398, E398i, E550, Razr
V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600,
V800/Nokia: 3650, 3100, 3200, 3300, 3510,
5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230,
6610, 6610i, 6680, 6810, 6820, 7200, 7210,
7250, 7250i, 7650, 8910i/Panasonic:
2800/Samsung: SGH-E330, SGH-E700, SGH-
E800, SGH-E820, SGH-V400, SGH-Z105, SGH-
Z107/Sharp: GX-15, GX10i, GX20, GX20i,
GX30, TM1000/Siemens: C65, C66S,
C670, M65, S65, S65S/Sony Ericsson: F500,
K500i, K700i, T610, T630, V600

Predator

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

Jagdvergnügen der etwas
anderen Art. Tipp für
Hobbyschleicher!



SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V525, V600
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650,
5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610,
6610i, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210,
7250, 7250i, 7650, N-Gage
N-GageQD
Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30
Sony Ericsson: K700i, T610, T630

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, 3510i, 3650,
5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610,
6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650,
N-Gage
Siemens: C65, C66S, M65, M65S,
M66, S65, S65S, S65S
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610

Rainbow Six 3

SMS (€ 3,98) mit **321 181073**
an die Kurzwahl **84141**

Sehr gelungene Umsetzung
der bekannten Spielserie.



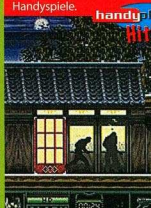
SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650,
3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600,
6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250,
7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800,
Siemens: M55, S55, S55S
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, V980
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660,
5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610,
6620, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200,
7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, N-Gage
Sagem: myV-55, myV-65, myV-75, myV-75i/Siemens: C65, C66S, M65,
S65, S65S/Sony Ericsson: F500,
K500i, K700i, T610, T630, Z600

Wer wird Millionär?

SMS (€ 3,98) mit **321 181271**
an die Kurzwahl **84141**

So macht Quizzen Spaß!



SPIELBAR AUF:

Motorola: C975, E398i, E398, E550, Razr V3,
V300, V400, V500, V525, V550, V600,
V800/Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650,
3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230,
6600, 6610, 6670, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i,
7650, 8910i, N-Gage/Samsung: SGH-
D710, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-
V600, SGH-Z107/Sharp: GX-15, GX10i, GX10i,
GX20, GX30, TM1000/Siemens: C65, C66S,
C670, M65, S65, S65S, S61/Sony Ericsson: F500,
K500i, K700i, T610, T630, V600

Arcade Classics Volume 1

Action	n.n.b.	n.n.b.
Ash: Archaic Sealed Heat		
Action	n.n.b.	2006
Atarimix Happy		
Action	Atari	2006
ATV Quad Fury 2		
Rennspiel	Majesco	n.n.b.
Barnyard		
Action	THQ	Januar 2006
Baten Kaitos		
Rollenspiel	Nintendo	2006
Beetle King		
Action	Digital Bros	Februar 2006
Big Mutha Truckers		
Rennspiel	Zoo Digital	Q1/2006
Billiards, The		
Geschicklichkeit	Bandai	2006
Black & White Creatures		
Simulation	Majesco	Q2/2006
Blades of Thunder 2		
Action	Summitsoft	Q2/2006
Boktai		
Action	Konami	2006
Brain Training		
Geschicklichkeit	Nintendo	März 2006
Brick'em All		
Action	Digital Bros	Februar 2006
Bust-A-Move		
Geschicklichkeit	Digital Bros	Januar 2006
Catch! Touch! Yoshi!		
Jump'n'Run	Nintendo	2006
Cocoto Kart Racer		
Rennspiel	Neko	2006
Crash Tag Team Racing		
Rennspiel	Vivendi	Q1/2006
Curious George		
Jump'n'Run	Namco	Q1/2006
Custom Robo		
Simulation	Nintendo	n.n.b.
Detect Hacker		
Action	Nintendo	2006
Devilish: Ball Bouncer		
Action	Starfish	2006
Dig Dug: Digging Strike		
Jump'n'Run	Namco	2006
Digimon World		
Rollenspiel	Atari	2006
Disciples		
Strategie	Strategy First	2006
Disney's Kim Possible: Kimmunicator		
Action	Buena Vista	Q1/2006
Dracula Castlevania		
Action	Konami	n.n.b.
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2		
Action	Atari	19.01.2006
Dragon Booster		
Action	Konami	März 2006
Dragon Quest Monsters		
Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Dynasty Warriors		
Beat'em-Up	Koei	n.n.b.
Feel The Magic 2		
Geschicklichkeit	Sega	n.n.b.
FIFA Street 2		
Sportspiel	EA	03.03.2006
Final Fantasy III		
Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Final Fantasy: Crystal Chronicles		
Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Flipper Critters		
Geschicklichkeit	Zen Studios	n.n.b.
Ford Racing		
Rennspiel	Zoo Digital	Q1/2006
Frogger: Helmet Chaos		
Jump'n'Run	Konami	Februar 2006
Fruitfall		
Geschicklichkeit	Play It	April 2006
Gem Jam Fever		
Geschicklichkeit	InfoSpace	2006

GAMEWATCH DS

Ein umfassendes Verzeichnis der Nintendo DS-Spiele von morgen.



A Boy And His Blob
Genre: ADV
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2006
Tendenz:



Bubble Bobble Revolution
Genre: GSK
Vertrieb: Ubisoft
Erhältlich: Q1/2006
Tendenz:



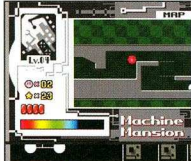
Guilty Gear: Dust Strikers
Genre: BEU
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2006
Tendenz:



Age of Empires: Age of Kings
Genre: STG
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Q1/2006
Tendenz:



Chroniken von Narnia...
Genre: ADV
Vertrieb: Buena Vista Games
Erhältlich: Q1/2006
Tendenz:



Kirby: Power Paintbrush
Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q4/2005
Tendenz:



Animal Crossing: Wild World
Genre: SIM
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 31.03.2006
Tendenz:



Electroplankton
Genre: GSK
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q1/2006
Tendenz:



Mario & Luigi: Partners...
Genre: RPG
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 27.01.2006
Tendenz:

Maya

Wow! I want to see a Steel Samurai run⁴ through too!

Court Record

Phoenix Wright: Ace Attorney

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: 10.03.2006

Tendenz:



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

WAS
 WARTET?

Metroid Prime: Hunters

Genre: EGO
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: 2006
 Tendenz:



Real Time Conflict: Shogun

Genre: STG

Vertrieb: EA

Erhältlich: 2006

Tendenz:



Super Monkey Ball
 Genre: Sega
 Vertrieb: 2006
 Tendenz: 3.0/5.0

Nanostray
 Genre: Action
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: 10.02.2006
 Lizenz: Freeware
 Bewertung: 4.0/5.0

Snowboard Kids
 Genre: SPS
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: März 2006
 Tendenz:

Viewtiful Joe: Double Trouble
 Genre: BEU
 Vertrieb: Capcom
 Erhältlich: Februar 2006
 Tendenz:

Golden Nugget Casino		
Geschicklichkeit	Majesco	Q1/2006
Greg Hastings' Tournament Paintball	Max'd	
Action	Activision	2006
GT-D Racing		
Rennspiel	MTO	2006
Harvest Moon Rising Star		
Simulation	Ubisoft	März 2006
Legend of the Dragon		
Action	Game Factory	Q2/2006
Mage Knight: Destiny's Soldier		
Action	Namco	Q2/2006
Mario Basket 3 on 3		
Sportspiel	Nintendo	2006
Mikke!		
Action	AKI	n.n.b.
Mini A/C Racing		
Rennspiel	Game Factory	1.03.2006
Mobile Suit Gundam Seed		
Action	Bandai	2006
Monster Summoner		
Action	Nintendo	n.n.b.
Moonlight Fables		
Action	Majesco	2006
Mr. Driller Drill Spirits		
Geschicklichkeit	EA	Q1/2006
Mystical Ninja		
Action	Konami	n.n.b.
Nicktoons Unite!		
Jump'n'Run	THQ	Q1/2006
Pokémon Diamond		
Rollenspiel	Nintendo	2006
Pokémon Pearl		
Rollenspiel	Nintendo	2006
Resident Evil: Deadly Silence		
Action	Capcom	Q1/2006
SNK vs. Capcom Card Fighters		
Geschicklichkeit	SNK	2006
Snoo 2: On Vacation		
Geschicklichkeit	Zoo Digital	Q1/2006
Snowboard Kids Party		
Rennspiel	Atlus	2006
SpongeBob and Friends: Unite!		
Jump'n'Run	THQ	10.02.2006
Sprung		
Geschicklichkeit	Ubisoft	Q1/2006
Super Princess Peach		
Jump'n'Run	Nintendo	27.02.2006
Super Robot Wars		
Strategie	Banpresto	2006
Tak: Die große Juju-Jagd		
Jump'n'Run	THQ	17.02.2006
Tamagotchi		
Geschicklichkeit	Atari	17.03.2006
Teenage Mutant Ninja Turtles : Mutant Nightmare		
Beat'em-Up	Konami	Q1/2006
Tenchu		
Action	From Software	n.n.b.
Tennis, The		
Sportspiel	Play It!	April 2006
Top Gun		
Action	Mastiff	n.n.b.
Top Spin 2		
Sportspiel	2K Games	Q1/2006
Touch Dic		
Geschicklichkeit	Daiwon	n.n.b.
Touch Game Party		
Action	Taito	n.n.b.
Trauma Center: Under the Knife		
Simulation	Atlus	März 2006
Virtual 3D Simulator		
Simulation	InfoSpace	n.n.b.
World of Mana		
Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
World Poker Tour		
Sportspiel	2K Sports	Januar 2006
Worms		
Action	THQ	17.03.2006
WWE THQ		
Sportspiel	THQ	März 2006

MARIO KART DS

Lasst die Reifen qualmen, Amigos!



DS

Yep, Mario Kart, yep, ein Award, yep, das war zu erwarten. All jene, die Mario Kart nicht kennen, dürfen jetzt den Raum verlassen und bitterlich weinen. Wo wart ihr, als Videospielgeschichte geschrieben wurde? Vermutlich mit solchen Banalitäten wie "essen" oder "schlafen"

beschäftigt, huh?

Diese Kleinigkeiten treten nämlich ganz fix in den Hintergrund, sobald ihr auch nur eine Runde auf den unzähligen Kursen gedreht habt. Alle alten und lieb gewonnenen Strecken sind anwählbar, ebenso ein paar neue (und reichlich fies designte) Bahnen, die euch vermutlich die Nacht über wach halten werden, in dem verzweifelten Versuch, noch ein wenig mehr aus eurem kleinen Flitzer rauszuholen. Wem das ständige Im-Kreis-Ge-fahre auf Dauer zu langweilig wird, der darf sich in den verschiedenen Rennmissionen an Aufgabenstellungen, wie "durchfahre fünf Ringe in zwei Minuten" messen. Hört sich leichter an, als es ist, da besagte Ringe nicht unbedingt hintereinander oder auch nur auf der Fahrbahn liegen. Das führt dazu, dass ihr euer Kart bald besser beherrscht und die Strecken genauer im Kopf habt als eure Kumpels. Zur Belohnung kloppt ihr euch am Ende eine "Stage" mit einem Endboss, der auf eine bestimmte Art und Weise bearbeitet werden muss, bevor er aus den Latschen kippt.



Auch alte Strecken stehen zu eurer Verfügung. Rote Panzer, GO!



Die Grafik ist bunt, hübsch und auch online mit vier Spielern butterweich.



Online!

Alleine zu spielen ist ja nu mal ganz lustig... mit ein paar Kumpels dreht Mario Kart DS allerdings erst so richtig auf! Solltet ihr das Vergnügen haben, ein paar Freunde mit einem DS euer eigen zu nennen, dürft ihr euch mit bis zu acht Spielern gegenseitig die Bananenschalen um die Ohren klatschen, Rennen, Battlemodus – alles wie gehabt und gewohnt gut. Was aber, wenn ihr gerade niemanden in der Nähe habt? Aufgeben? Einzelspielermodus? Nein! Mario Kart DS kann auch online gespielt werden! Dazu braucht es nur einen WLAN-Hotspot oder die Nintendo Wi-Fi USB Connection und einen handelsüblichen PC mit drahtloser Internetverbindung. Ganz künstlerische dürfen sich dann noch ein eigenes Symbol malen, das fortan die Front eures Racers schmückt und für jeden zu sehen ist. Schade nur, dass es keine Möglichkeit gibt, sich mit den anderen Kartpiloten zu verständigen. (CS)

GENRE-CHECKER

RSP	90%	GSK	10%
-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Nintendo		
Hersteller:	Nintendo		
Internet:	www.nintendo.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-8
Sprache:	deutsch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	ohne	Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

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

Grafik:	4/5
Sound:	4/5
Gameplay:	4/5
Dauerspaß:	4/5
Multiplayer:	4/5

- Spaß ohne Ende!
- Einschalten und losfahren
- viele feine Spielmodi
- OMG! jetzt auch Online!

ALTERNATIVE

Need for Speed: Underground 2	EA
ca. 40 €	Ausgabe 3/05: 81%

FAZIT

Aber so was von fetzig, dass die Hütte brummt! Und online!! "kraaaaisch"

BEWERTUNG 96%

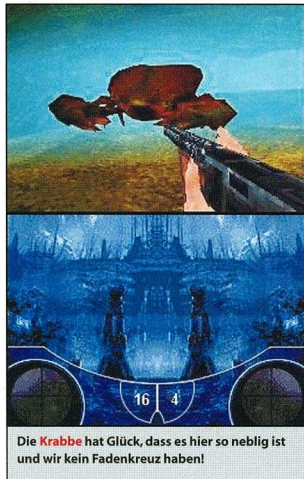


Donkey brettert am liebsten mit seinem Rambi-Jeep durch die Pampa.

KING KONG



Die Story des Films sollte inzwischen jeder kennen, also direkt zur Sache: Kauft dieses Spiel nicht. Im Ernst. Das erspart euch den Anblick von rechwinkligen Bäumen, die in einer Szenerie aus faustgroßen Pixeln und einem undefinierbaren Farbschleim ihr tristes Dasein fristen. Ein wenig gemildert wird das Ganze durch den Nebel, der so dicht ist, dass ihr wahrscheinlich sowieso nix von eurer Umgebung mitbekommt. Solltet ihr trotzdem einem der alle Viertelstunde einmal auftauchenden Feinde begegnen, spaziert ihr einfach dran vorbei; die Jungs interessieren sich sowieso nicht für euch. Ab und zu begehrt ihr euch sogar, ganz überraschend, auf einen Ausflug zum Mittelpunkt der Erde...oder senkrecht durch die Bodentexturen, je nachdem wie abenteuerlich man's ausdrücken will. Das einzige, was in der Tat nicht schlecht aussieht, sind King Kongs Animationen. Schade, dass die Steuerung während der Sequenzen so schlecht ist, das ihr gleich darauf das zweite tolle Feature zu Gesicht bekommt: King Kongs Todes-Ragdollmodell. (CS)



Die Krabbe hat Glück, dass es hier so neblig ist und wir kein Fadenkreuz haben!

FIFA 06

Da bleibt sogar Uli Hoeneß die Spucke weg: Electronic Arts hat etwas auf dem DS geschafft, was wir dem Konzern nur schwer zugetraut haben: FIFA 06 macht auf dem kleinen Handheld fast mehr Spaß, als auf den ausgewachsenen Konsolen. Was ist passiert? Ganz einfach, EA hat das Radar ganz clever auf dem Touchscreen positioniert, was im Zusammenspiel mit der präzisen Digitalsteuerung einen komfortablen Spielaufbau ermöglicht. Dort könnt ihr sogar während eines Spielzuges per Stylus die Strategie ändern. So spielt sich FIFA flott und versucht zur Abwechslung nicht den Spagat zwischen Realismus und Arcade. FIFA ist hier noch FIFA und so lässt es sich locker verschmerzen, dass der Titel auf dem DS merklich schwächer aussieht als auf den anderen Systemen. Und sollen wir euch was sagen? Es ist bei diesem Spielspaß schon fast völlig unwichtig, wie umfassend die Lizenz ist. Wer mobil kicken will, schlägt hier zu. (BS)



Tor! Leider zeigen sich die zu schießenden Tore nicht sonderlich abwechslungsreich.

GENRE-CHECKER

EGO	ACT
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubisoft
Hersteller:	Ubisoft
Internet:	www.ubisoft.de
Erhältlich:	jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	60 Min.
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

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

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

- Pixelsumpf
- die Nebel von Avalon
- KI auf einer anderen Insel
- Kollisionsabfrage auch

ALTERNATIVE

Goldeneye: Rogue Agent	EA
ca. 40 €	Ausgabe 3/05: 76%

FAZIT

Macht, dass ihr davonkommt! Ich halte es auf, solange es geht! Flieht!!

BEWERTUNG 28%

GENRE-CHECKER

SPS	100%
-----	------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Sports
Internet:	www.eagames.de
Erhältlich:	jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 40 €

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

- Radar sehr groß
- Taktikwechsel per Stylus
- grafisch schwach
- Tore bieten wenig Abwechslung

ALTERNATIVE

Nintendo Touch Golf	Nintendo
ca. 40 €	Ausgabe 01/06: 80%

FAZIT

Solider Spielzug – Mobiles FIFA, wie wir es lieben.

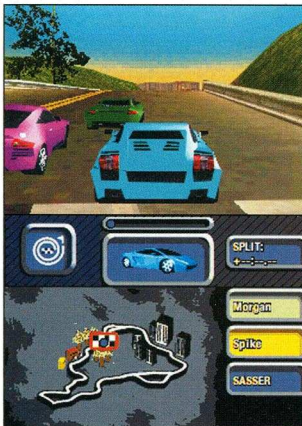
BEWERTUNG 84%

NEED FOR SPEED Most Wanted



DS

Gut, das offensichtliche zuerst: Vier Autos stehen auf einer Straße, in einem sitzt ihr, kommt als erster im Ziel an, fertig. Jetzt zu den Details: Warum, meine lieben Entwicklerfreunde, habt ihr die Texturen weggelassen? Waren die zu teuer? Nicht genug, dass mein Auto aussieht wie ein mit Löschkalk gestopfter Luftballon... das einzige was ich an Texturen mitbekomme ist "Rot" und "schwarzer Block"? Wenn wenigstens die Steuerung in Ordnung wäre, könnte ja, in der groben Theorie, so etwas wie Spielspaß aufkommen. Aber mit dem Kurvenverhalten einer Bandschleifmaschine kämpfen zu müssen und trotzdem hilflos mit anzusehen, wie das eigene Auto von einer Betonwand zu nächsten knirscht, bricht mir doch irgendwie das Herz. Zum Glück schafft es die KI, immer noch ein Stück beschi**ener zu lenken, so das ein bisschen der Eindruck von einer Horde vollgedröhnter, sich über den Asphalt wälzender Hockeypucks entsteht. Ach, ja: Die einzige Gelegenheit, zu der ihr einen Polizeiwagen zu Gesicht bekommt, ist dann, wenn er quer auf der Straße steht. (CS)



Ist unser Grafikchip kaputt? Warum habe ich keine Texturen?

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA
Internet: www.eagames.de
Erhältlich: jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- [-] brutale Texturarmut
- [-] Steuerung = für Weicheier
- [-] KI braucht auch keinen
- [-] wo ist die Polizei hin? Urlaub?

ALTERNATIVE

Need for Speed Underground 2 EA
ca. 40 € Ausgabe 3/05: 81%

FAZIT

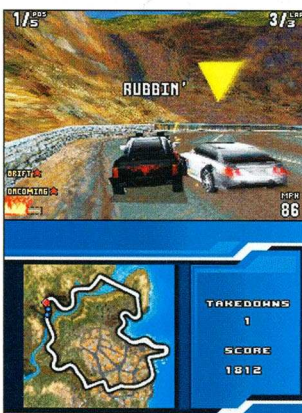
Erstaunlich: Der Vorgänger war um Lääääägen besser!

BEWERTUNG 29%

BURNOUT Legends

DS

Abgeraucht – so schnell kann einem potentiellen Megahit die Luft ausgehen, wenn man einer innovativen Konsole technische Höchstleistungen abverlangt. Bei Electronic Arts hatte man das edle Ziel, die DS-Version inhaltsgleich zur PSP-Fassung zu gestalten. Das Resultat aber krächzt grafisch aus allen Löchern. Die Boliden bewegen sich, als würden sie auf Schienen fahren. Das sieht sehr unelegant aus und macht auch keinen Spaß. Hier heißt es: Wer schön sein will, muss leiden. Allerdings leidet dann auch der Spieler. Und zwar unter massiven Slowdowns. Moment, Burnout soll doch ein schnelles Spiel sein...? Eben! Das ist es ja. Übel spielt man auch der Schadensphysik mit. Die ist beinahe nicht existent und wurde einer Diät unterzogen. Und, Sakrileg: Den Großteil der coolen Crash-Kreuzungen sucht ihr auf dem DS vergeblich. Abgerundet mit wird der schlechte Eindruck vom Nichteinbeziehen der innovativen DS-Fähigkeiten. Eigentlich kann Electronic Arts das besser. (BS)



Grafisch ist das Spiel auf dem DS ein echter Kolbenfresser. Ab zum TÜV!

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- [-] man hat es versucht
- [-] grafisch übel
- [-] kaum Crashes
- [-] mieses Fahrverhalten

ALTERNATIVE

Need for Speed: Most Wanted EA
ca. 40 € Ausgabe 01/06: 29%

FAZIT

Schon vor dem ersten Crash ein Wrack.

BEWERTUNG 49%



SPYRO Shadow Legacy

DS

Wer kennt noch den kleinen, lilä Drachen, der seinerzeit auf der PlayStation als neues Sony-Maskottchen gefeiert wurde? Ja, um Spyro geht es. Der kleine Racker gab damals auch ein sehr gutes Bild ab. Mittlerweile spuckt er auf allen Systemen Feuer und wagt sich nun auf den DS. Auch hier wurden Spyros Freunde entführt. Und zwar ins Schattenreich. Klar, dass unser Jungdrache dort hin muss und seine Truppe retten soll. Ungewohnt ist die Ansicht. Eine Mischung aus der dritten Person und Iso-Perspektive. Ließe sich verschmerzen, wäre da nicht das unerhört langsame Gameplay. Ist man erst bis in die Schattenwelt vorgestoßen, erkennt man den Grund der schlottrigen Technik: Hier sind Spielidee und reale Hardwaredaten des DS ohneinander ins Bett gegangen: Licht- und Schattenwelt konsequent im Speicher zu halten, ist nur unter Einbußen der Spielgeschwindigkeit machbar. Ohnehin vernachlässigt der Titel alle möglichen DS-Features. Ausgebremst, schade. Das geht definitiv besser. (BS)



Unser Liläusdrache dachte, er könne endlich mal einen Urlaub machen.

SONIC RUSH

DS

Jetzt wird's wieder stachelig: Der fixe Igel ist zurück. Sega schickt seinen blauen Flitzer ins erste DS-Rennen. Der Grund für Sonics Raserei ist die Suche nach den verschwundenen Chaos-Emeralds. Dabei geht es durch Loopings oder senkrecht die Wände hoch und runter. Absolut spitze: Packt Sonic den Dash-Move aus, scheinen die Bildgrenzen zwischen dem oberen und dem unteren Schirm nicht zu existieren. So öffnet ihr auch versteckte Bonuswelten, durch die ihr das Sega-Maskottchen dann per Stylus steuert. So sollte ein Spiel aussehen, das den DS ernst nimmt. Am Ende einer Stage gibt's dann ein zünftiges Bossduell mit den Schergen des Dr. Robotnik. Eigentlich ist das Spiel ein 2D-Titel, doch gelegentlich eingestreute 3D-Effekte gaukeln euch ein technisch hochwertiges Gesamtbild vor. Clever, meine Damen und Herren Sega. Dafür gibt es eine dicke Kaufempfehlung. Mit einigen unfairen Passagen weniger wäre es klar ein 90er-Titel. (BS)



Superlooping: Mit richtig Schmackes fetzt der blaue Igel ins obere Bild.

TEST

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Fizz Factor
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- +: süße Charaktere
- +: extrem langsam
- +: DS-Features?
- : große technische Probleme

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Auf dem DS geht dem Drachen das Feuer aus.

BEWERTUNG 52%

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

- +: der blaue Igel
- +: superfix
- +: gute Technik
- : teils zu frustig

ALTERNATIVE

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

FAZIT

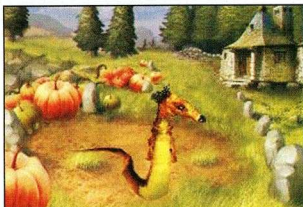
Flott, flink und schnell – so kennen wir ihn

BEWERTUNG 86%

HARRY POTTER und der Feuerkelch

DS

Aufgepasst, ihr Muggels: Inhaltlich ist die DS-Version des Spiels etwas anders ausgefallen als die der stationären Konsolen. Wie auch auf dem GameCube startet das Abenteuer am Rande des Quidditch-Turniers und kommt mit dem Auftauchen der Todesser richtig in Fahrt. Harry, Ron und Hermine stehen zur Auswahl und müssen sich gemeinsam durch die Level zaubern. Allerdings ist die Steuerung sehr ungenau und die Präsentation extrem schwach ausgefallen. Kann Potter den Spieler auf dem GameCube noch ansatzweise animieren, wirkt das Spiel auf dem DS doch sehr lustlos. Der Touchscreen nutzt euch bei Zauberduellen und einigen Minispielen. Das reicht am Ende allerdings kaum noch aus, um ein wirklich gutes Spiel auf die Beine zu stellen. Scheint, als ließe EA die Lizenz qualitativ etwas schleifen. Für echte Potter-Fans ist der Titel einen Blick wert, die anderen zaubern ein anderes Spiel herbei. (BS)



Auf dem Nintendo DS mangelt es dem Spiel an Präsentation und Motivation. Leider.

DIE SIMS 2

DS

So, jetzt habt ihr ein Hotel am Hals, denn der vorherige Besitzer hat sich aus dem Staub gemacht und euch die heruntergekommene Klitsche mitsamt narkoleptischem Personal vermach. Nachdem ihr drei Wagenladungen Mäuseleichen nach draußen gekarrt, den hoteleigenen Atomreaktor mit Brennstäben versorgt und eine Alieninvasion mit einer Wasserpistole abgewehrt habt, stellt sich langsam das alte Sim Feeling ein. All eure Räume und Freizeitattraktionen können nach eigenem Gutdünken eingerichtet werden, wobei zu beachten ist, dass das Spiel ab jetzt in Echtzeit läuft. Wenn ein Gast also sagt, dass er am Mittwoch auscheckt, dann müsst ihr eben mal zwei Tage warten bis ihr eure Kohle bekommt. Einen neuen Raum zu bauen dauert acht Stunden in Echtzeit, in der ihr euren DS aber natürlich auch ausschalten könnt. Zusammen mit der Möglichkeit, eigens gemalte Bilder aufzuhängen, Ingame-Handy klingeltöne zu entwerfen und klasse Touchscreen-Features zu nutzen kommt fast ein wenig *Animal Crossing*-Flair auf. Fein! (CS)



Im Laden dürft ihr euch mit Möbeln, nutzlosem Ramsch und noch mehr Möbeln eindecken.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Internet:	www.eagames.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 40 €

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

es ist Harry
schöne Atmosphäre
Präsentation milde
wenig Motivation

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Auf dem DS hat es sich ausgezaubert.

BEWERTUNG 64%

GENRE-CHECKER

ADV	RPG	GSK	SIM
40%	30%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Griptonite Games
Internet:	www.eagames.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	ohne
Preis:	ca. 40 €

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

unglaublich viele Möglichkeiten
Langzeitmotivation ohne Ende
entspannter durch Echtzeit...
...die manchmal recht langsam vergeht

ALTERNATIVE

Urbz: Sims in the City	EA
ca. 40 €	Ausgabe 2/05: 65%

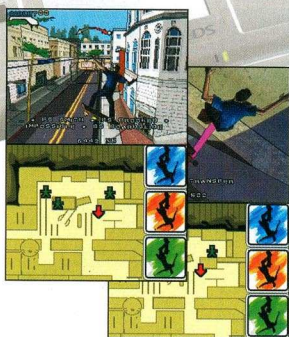
FAZIT

Klasse, SO muss ein Sims-Spiel auf dem DS aussehen!

BEWERTUNG 80%

TONY HAWK'S American Sk8land

DS



Hopp, hopp, schnell auf www.american-sk8land.com surfen und mitmachen, beim zweiten DS-Spiel, das wirklich onlinefähig ist. Die Installation per USB-Dongle ist ein Kinderspiel und zack bekommt ihr ein Benutzernamen und ein Passwort, mit dem ihr auf besagter Website eurer Profil bearbeiten könnt (ist leicht umständlich). Geskatet wird dann jeweils gegen einen Gegner um Punkte. Im Einzelspielermodus zeigt sich *American Sk8land* sehr fortschrittlich. Die komplette Grafik kommt in echtem 3D angerollt. Gute Sprachausgabe und Zwischensequenzen im Comicstil. Leider sind die Skater und die Texturen des Spiels nicht sonderlich ansehnlich. Man kann es verschmerzen und wird wie erwähnt durch einen pannenfreien Onlineservice entschädigt. Nintendo ist mit dem DS auf einem guten Weg. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ super Onlinespiel
- ➔ komplett 3D...
- ➔ ...was Texturen fordert
- ➔ Online-Registration umständlich

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Spielerisch und technisch ohne größeren Makel.

BEWERTUNG 85%

SPONGEBOB: Der gelbe Rächer

DS



Wenn ihr irgendwann so richtig Spaß haben wollt, steigt mal zur Rush Hour in die vollgestopfte U-Bahn, sucht euch einen Wagen aus, in dem niemand mehr auch nur den Platz zum Atmen hat und brüllt dann: "OOOOOOH wer lebt in 'ner Ananas ganz tief im Meer?" Ich wette meine Fritten, dass irgendwer aus der Ecke aus voller Kehle "SPONGEBOB SCHWAMMKOPF!" zurückschreit! Der hyperaktive Schwamm hat seine Fans und damit auch eine Menge Software. *Der gelbe Rächer* zum Beispiel, ein frischer JNR-Mix zwischen Hüpfaction und Adventure. Angesiedelt in Bobs Unterwasserwelt, dürft ihr hier ganz in sein durchgeknalltes Universum eintauchen und mit den (leider stummen) Charakteren interagieren. Genug für einen Durchlauf, danach wird's etwas öde. (BK)

GENRE-CHECKER

JNR
60%

ADV
40%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ SPONGE-BOB-SCHWAMM-KOPF
- ➔ frischer Mix zwischen JNR und ADV
- ➔ keine Sprachsamples? Awwwww...
- ➔ nach dem ersten Durchspielen ausgequetscht

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Der geistige Schwamm der Welt, wenn auch nur in einer dünnen Show.

BEWERTUNG 72%

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

DS



Zu dumm, dass der Prinz bei seinem Kampf gegen den Dahaka ein uraltes Böses freilässt und so unabsichtlich einen Krieg zwischen in Dien und Persien entfacht. Gut für uns: Die ganze Sache macht Spaß! Jede der drei Armeen verfügt über drei Kommandeure, die jeweils unterschiedliche Vorteile und Schwächen haben. Dementsprechend stellt ihr nun euer Kartendeck zusammen (Yep, ein Trading Card Game!) und schickt eure Einheiten ins Feld. Auf einem übersichtlichen Schlachtfeld verschiebt ihr Truppen und wendet Spezialkarten an, bis eure Leute schließlich in netten kleinen Animationen auf den Gegner treffen. Eifrige Feldherren sammeln Kohle und seltene Karten, kaufen noch mehr Karten ein und tauschen Karten mit ihren Freunden. (CS)

GENRE-CHECKER

STG
90%

RPG
10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 5 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ viel Taktik
- ➔ passable Story
- ➔ sehr motivierend...
- ➔ ...wenn man auf so was steht

ALTERNATIVE

Advance Wars: Dual Strike Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 4/05: 93%

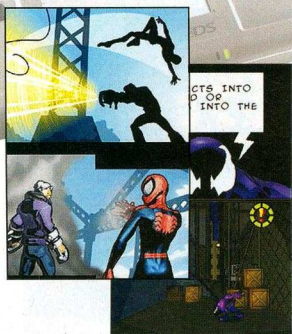
FAZIT

Trading Card Game mit persischem Charme. Vor allem für Sammler ein Fest.

BEWERTUNG 79%

ULTIMATE SPIDER-MAN

DS



Spider-Man 2 gehörte anno dazumal zu den ersten Titeln für den DS. Und man muss schon zugeben, dass man dem Spiel das auch anmerkte. Es war mit Sicherheit nicht schlecht, keine Frage, aber irgendwo fehlte der Feinschliff. Jetzt startet Activision mit *Ultimate Spider-Man* einen neuen Versuch, der uns schon wesentlich mehr anmacht. Abgesehen von den rasanten Levelaufbauten und Kamerafahrten wirken auch die Charaktere und Level wesentlich schnittiger und aufgestylter, passend zur dramatisch in Szene gesetzten Storyline zwischen Peter Parkers Spider-Man und Eddie Brocks tragischem Antihelden Venom. Beide Charaktere sind spielbar, steuern also nebeneinander auf das Finale zu. Gerade Fans der Spider-Man-Comics werden hier ihre Freude haben! **(BK)**

GENRE-CHECKER

ACT 80% JNR 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ stilechte, bissige Charaktere
- ➔ sehr stark in Szene gesetzte Storyline
- ➔ zwei spielbare Figuren
- ➔ leichte Probleme bei der Steuerung

ALTERNATIVE

Batman Begins EA
ca. 40 € Ausgabe 3/05: 76%

FAZIT

Spider-Man im spielbaren Comic gegen einen seiner größten Gegner. Stark!

BEWERTUNG 81%

KIRBY POWER PAINTBRUSH

DS



Chefmartin gibt 'ne Runde DS aus und ich gönne mir – immer auf der Suche nach einer runden Sache – das neueste Kirby-Game. Auf den ersten Blick ein typischer Vertreter der Spielespezies' rund um das Ersatz-Knuddeluff. Alles bunt und farbenfroh und plüschig wie nach einer Coffeeshop-Tour durch Amsterdam. Doch dann bemerken wir zum ersten Mal das Gameplay. Holla, die Waldfee Kirby dreht sich im Spiel ständig um die eigene Achse, ist also gewissermaßen als Kugel unterwegs. Um ihn voranzutreiben, müsst ihr Rampen und Linien auf dem Bildschirm zeichnen, über die er rollen kann. Spätestens gegen Ende des Spiels, wenn ihr Kirby an 15 Gegnern vorbei über drei Fallen und weiter in eine neu gezeichnete Auffanglinie katapultiert habt, seid ihr süchtig! **(BK)**

GENRE-CHECKER

JNR 50% GSK 50%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ selten geiles Spielkonzept
- ➔ bunt geliebte Kirby-Welt
- ➔ macht absolut süchtig
- ➔ so schnell schon wieder vorbei

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Die kürzeste Verbindung zwischen Spaß und Sucht ist eine Linie.

BEWERTUNG 90%

YU-GI-OH! Nightmare Troubadour

DS



Kaiba ruft zum Turnier und auch euer Alter Ego packt seine Karten zusammen! Ähnlich wie in der zweiten Staffel der beliebten Anime-Serie spielt ihr einen jungen Duellanten in Battle City, der während des Turniers quer durch die Stadt streift, um andere Kartenspieler aufzuspüren und im Zweikampf zu bezwingen. Zu Beginn des Spiels dürft ihr erst mal einen Fragenkatalog beantworten und bekommt ein nach euren Antworten zusammengestelltes Kartendeck zwischen die Finger. Trotz der hervorragenden Verwendung des Doppelbildschirms mit den Karten unten und der Action oben, wirkt die Grafik etwas betagt. Nichtsdesto trotz ist *Nightmare Troubadour* inhaltlich und technisch die beste und am originalgetreueste Pharaonenversoffung. Perfekt für Fans! **(BK)**

GENRE-CHECKER

STG 80% ADV 20%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ➔ extrem nah am Kartenspiel
- ➔ neuer Puzzle-Modus für Strategen
- ➔ Passcodes zum Hinzufügen von Karten
- ➔ Grafik bräuchte eine freundliche Wohltat

ALTERNATIVE

Advance Wars Dual Strike Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 4/05: 93%

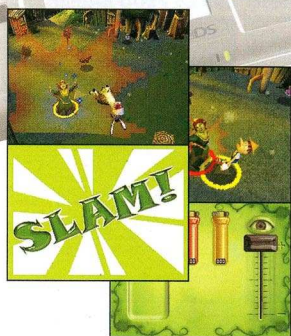
FAZIT

Das derzeit beste Yu-Gi-Oh-Handheld-Spiel.

BEWERTUNG 76%

SHREK Super Slam

DS



Dass so ein fet...err... "großer" Oger auf den kleinen DS passt! Besonders, weil er in diesem Haudruff-Prügelspiel Marke *Smash Brothers* bei weitem nicht alleine ist. Prinzessin Fiona, der stylische Esel und der Rest der Gang sind mit an Bord, um sich kollektiv den Grünspan vom Gebälk zu hauen. Jeder einzelne Charakter bringt seine kleine, im Spiel erzählte Storyline mit, die man aber ebenso wie den harmlosen Sound bequem unter den Teppich kehren und gleich weiter zum Kern der Sache marschieren kann: Der Schlägerei! Leider braucht man für die spaßige Vier-Spieler-Action auch vier Games, was den leider etwas mageren Singleplayer-Modus ins Zentrum des ansonsten gut designten Spiels stellt. Für junge Fans trotzdem unterhaltsam. **(BK)**

GENRE-CHECKER

BEU
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ charmante Figuren
- ➔ schnell begriffen, da simpel
- ➔ für Einzelspieler etwas dünn
- ➔ Maxi-Multiplayer nur mit 4 Spielern

ALTERNATIVE

Ultimate Spider-Man Activision
ca. 40 € Ausgabe 1/06: 81%

FAZIT

Lustiges Spiel, eigentlich. Schade nur, dass es an Inhalt mangelt.

BEWERTUNG 68%

ZOO TYCOON DS

DS



Gäbe es die Zoo Tycoon-Games nicht auch für das Handy (siehe unser Schwester-magazin Handyplex), wäre das hier der kleinste Zoo der Welt. Und er tut weh! Wie ein Tiger auf der Brunft, der euch – Krallen voraus – mitten in die Milz springt. Das liegt zunächst mal am Handling. Allein schon die Konstruktion der Käfige erfordert mit dem Stylus eine fast schon akrobatische Fingerfertigkeit und das Problem setzt sich in zahlreichen weiteren Menüs und Interfaces fort. Auch die Grafik tut ihr bestes, um jeglichen Spielspaß so deftig wie möglich abzutöten. Wer einen virtuellen Zoo managt, wird sich wohl an possierlichen Pflanzenfressern und rabiaten Raubtieren erfreuen wollen, stattdessen gibt es charakterlose, viel zu kleine Pixelhaufen en masse. **(BK)**

GENRE-CHECKER

SIM
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ handliche Portierung des PC-Titels
- ➔ Grafikcharme eines Eiswürfels
- ➔ Handling führt zu cholerischen Anfällen
- ➔ unglücklich lang gezogene Anfängerjobs

ALTERNATIVE

Nintendogs Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 4/05: 90%

FAZIT

Guter Ansatz, aber dicker Griff ins Klo bei der Umsetzung.

BEWERTUNG 45%

NINTENDO TOUCH GOLF

DS



Der Name T&E dürfte Golffans bekannt vorkommen, basteln die Jungs und Mädels doch gerne mal ein Spiel ums Rasenschach und können bereits auf etliche Titel zu dem Thema verweisen. Übrigens allesamt von eher lauer bis ziemlich guter Qualität. Nun kommt auch für unseren DS ein Golfspiel an. Und das ganz speziell auf den Doppel-Game Boy zugeschnitten. Im oberen Screen bekommt ihr die eigentliche Action gut animiert zu Gesicht während der untere Screen die Steuerung übernimmt. Hier darf dann der Stylus ran. Mit ihm könnt ihr sehr realitätsnah einen Schlag simulieren, indem ihr den Stift mit einem gewissen Tempo in die angepeilte Richtung manövriert. Spaßiges Konzept, das nur noch einen Feinschliff braucht. **(KR)**

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

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

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ➔ klasse Spielidee!
- ➔ prima umgesetztes Konzept
- ➔ schaut noch dazu echt gut aus
- ➔ Technik-Feinschliff vielleicht in Teil 2?

ALTERNATIVE

Pac Pix Nintendo
ca. 40 € Ausgabe 3/05: 72%

FAZIT

Filigransport für fingerfertige In-House-Golfer.

BEWERTUNG 80%

CARE BEARS



Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: The Game Factory
Internet: www.flashpoint.de
Genre: GSK Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- 12 Minispiele
- stübe Glücksbärsch
- sehr minimalistisch
- Kleinkinderkram

FAZIT

Mini-Mini-Spiele für Mini-Spieler.

BEWERTUNG 50%

DIE CHRONIKEN VON NARNIA Der König von Narnia



Vertrieb: Buena Vista
Hersteller: Griptonite Games
Internet: www.buenavistagames.com
Genre: ACT Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- tolle Atmosphäre
- schöner Soundtrack
- originelles Action-Adventure
- vielleicht etwas zu simpel gestrickt

FAZIT

Stimmungsvolle Filmumsetzung, könnte aber mehr Tiefgang vertragen.

BEWERTUNG 74%

CINDERELLA Zaubermagische Träume



Vertrieb: THQ
Hersteller: DC Studios
Internet: www.thq.de
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- schöne Grafik
- noch schönere Musik
- ganz gut spielbar
- sehr "kindgerecht"

FAZIT

Für Kinder sehr schön, für alle anderen ist das nix.

BEWERTUNG 66%

CRAZY FROG RACER



Vertrieb: dtp
Hersteller: Digital Jesters
Internet: www.nintendo.de
Genre: RSP Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- leichter Einstieg
- hässlicher Frosch
- nur 12 Strecken und 3 Arenen
- wenig Dauerspaß

FAZIT

Fieser Frosch in simplem Spiel. Muss nicht sein.

BEWERTUNG 61%

DONKEY KONG COUNTRY 3



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare
Internet: www.nintendo.de
Genre: JNR SPSpieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- nach wie vor klasse Gameplay
- schöne Grafik
- weniger linear als Teil 2
- typischer Nachfolger

FAZIT

Wenig Neues, viel gewohnt Gutes. Gekauft!

BEWERTUNG 80%

DR. MARIO & PUZZLE LEAGUE



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Radical Entertainment
Internet: www.nintendo.de
Genre: GSK Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- zwei Spiele in einem
- macht süchtig
- zeitlose Kult-Puzzeler
- grafisch sehr schlicht

FAZIT

Retro-Klassiker im Doppelback für Gehirnakrobaten.

BEWERTUNG 81%

DYNASTY WARRIORS ADVANCE



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: KOEI
Internet: www.nintendo.de
Genre: ACT Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- Massengekloppe
- grafisch ganz ordentlich
- stumpfes Tastenhämmern
- wird schnell langweilig

FAZIT

Hat auf dem GBA viel von seinem Reiz verloren.

BEWERTUNG 58%

FIFA 06



Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.eagames.de
Genre: SPS Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- alle Spieler- und Mannschaftsdaten
- Champions League
- GBA technisch überfordert
- langames Spieltempo

FAZIT

Macht auf dem GBA nicht so richtig viel Spaß.

BEWERTUNG 64%

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH



Vertrieb: EA
Hersteller: EA
Internet: www.eagames.de
Genre: ACT Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- saubere Filmumsetzung
- interessantes Magiesystem
- Sprachausgabe
- inhaltlich etwas abgespeckt

FAZIT

Gewohnt gute Filmumsetzung nach EA-Maßstab.

BEWERTUNG 78%

KING KONG



Vertrieb: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Internet: www.kingkonggame.com
Genre: ACT Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 45 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- schöne ACT-ADV-Mischung
- erinnert an Zelda
- pfiffige Rätsel
- Kong-Passagen rocken nicht

FAZIT

Konvertierung geglückt. Hätte schlimmer kommen können.

BEWERTUNG 73%

KOALA BROTHERS Outback Adventures



Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Game Factory
Internet: www.flashpoint.de
Genre: GSK Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- "gute" Steuerung
- alberne Minispiele
- technisch ein Witz
- selbst für Kinder zu doof

FAZIT

Siehe Care Bears weiter oben. Nur mit Koalas.

BEWERTUNG 46%

MADAGASCAR Operation Pinguin



Vertrieb: Activision
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.activision.de
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- die "wahren" Stars: Die Pinguine!
- grafisch ganz hübsch
- Humor des Films gut eingefangen
- Standardware

FAZIT

Ganz ordentliches Hüpfspiel mit den Kult-Pinguinen. Nett, aber belanglos.

BEWERTUNG 70%



MARIO POWER TENNIS



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Camelot
Internet: www.nintendo.de
Genre: SP5 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

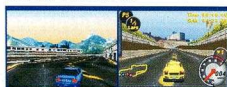
- detaillierte Grafik
- die ganze Mario-Sippchaft
- viele Extras
- exzellentes Gameplay

FAZIT
Erstklassiges Tennis-Spiel mit typischem Mario-Witz!

BEWERTUNG 90%



NEED FOR SPEED Most Wanted



Vertrieb: EA
Hersteller: EA
Internet: www.needforspeed.de
Genre: RSP Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- Fahrphysik vom Mars
- Schildkröten-tempo
- GBA hoffnungslos überlastet
- öde, blöde

FAZIT
GBA oder DS-Version? Egal, taugen beide nix!

BEWERTUNG 24%

PFERD UND PONY Lass uns reiten 2



Vertrieb: DTP
Hersteller: Kritzelkratz 3000
Internet: www.pferdundpony-spiele.de
Genre: SIM Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- Nintendogs mit Pferden... sozusagen
- Schwerpunkt auf Sport
- einsteigerfreundlich
- auf Dauer etwas flach

FAZIT
Akzeptable Reit-Simulation, zumindest für Pferde-Narrinnen.

BEWERTUNG 65%



POKÉMON SMARAGD



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Gamefreak
Internet: www.nintendo.de
Genre: RPG Spieler: 1-5
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 45 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- viele neue Locations
- erweitertes Kampfsystem
- lustige deutsche Übersetzung
- sehr umfangreich

FAZIT
Die Pokémon kehren zurück – und zwar in ganz großem Stil!

BEWERTUNG 90%

SHREK SUPER SLAM



Vertrieb: Activision
Hersteller: Amaze Ent.
Internet: www.activision.de
Genre: BEU Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 45 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- grafisch ganz ordentlich
- 10 Shrek-Charaktere
- Steuerung auch hier verkorkert
- chaotisch und hirnlos

FAZIT
Grobmotorisches Rummelklopp mit lustigen Charakteren.

BEWERTUNG 58%

DIE SIMS 2



Vertrieb: EA
Hersteller: Maxis
Internet: www.diesims2.de
Genre: SIM Spieler: 1-3
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- witziger Sims-Humor
- lustiges TV-Szenario
- originell und einfallsreich
- viel belangloses Gelaber

FAZIT
Saubere auf den GBA zugeschnittene Sims-Version!

BEWERTUNG 80%

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF Film ab!



Vertrieb: THQ
Hersteller: Way Forward
Internet: www.spongebobthefilmgame.com
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- kleine Rätsel durch Charakterwechsel
- lustige Minispiele
- kein Multiplayer
- ziemlich leicht

FAZIT
Hübsches und lustiges Hüpfspiel, nur nicht sehr anspruchsvoll.

BEWERTUNG 73%

TONY HAWK'S American Sk8land



Vertrieb: Activision
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.american-sk8land.com
Genre: SP5 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- hervorragend spielbar
- guter Story-Modus
- grafisch bisschen schlicht
- wenig Neues

FAZIT
Langsam, veraltet, aber immer noch sehr gut.

BEWERTUNG 80%

ULTIMATE SPIDER-MAN



Vertrieb: Activision
Hersteller: Vicarious Visions
Internet: www.ultimatespidermangame.com
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 45 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- cooles Spidey-Feeling
- gelungene Mixtur
- feine Steuerung
- auf Dauer bisschen eintönig

FAZIT
Ordentliche Comic-Umsetzung. Kein Must-Have, aber ganz okay.

BEWERTUNG 75%

DIE UNGLAUBLICHEN Angriff des Tunnelgräbers



Vertrieb: THQ
Hersteller: Helix
Internet: www.thq.de
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- schickes Jump'n'Run
- coole Superkräfte
- Ergänzung zur GC-Version
- bisschen monoton

FAZIT
Bisschen abwechslungsarm, aber ansonsten wirklich Spaß.

BEWERTUNG 70%

WINX CLUB



Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Genre: JNR Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ganz ordentliche TV-Umsetzung
- auf Zielgruppe "zugeschnitten"
- keine Layla – oohhhhh!
- für Normalsterbliche zu hohl

FAZIT
Für Kinder von 6 bis 11. Und NUR für die!

BEWERTUNG 63%

W.I.T.C.H.



Vertrieb: Buena Vista Games
Hersteller: Buena Vista Games
Internet: www.buenavistagames.com
Genre: JNR Spieler: 1-5
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 35 €

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

- ziemlich farbenfroh
- für fünf Spieler (jawohl!)
- zu kurz
- recht durchschnittlich

FAZIT
Nettes, aber belangloses Hüpfspielchen mit Multiplayer-Bonus.

BEWERTUNG 64%

Posthütte

Yooahoo

Revolution = Kinderkonsole? Die Frage höre ich in letzter Zeit öfters. Armes Teil, noch nicht mal richtig bei uns angekommen und schon hat sie ihren Ruf weg. Woran liegt's? Nun, wenn man "Nintendo" hört, denkt man offenbar automatisch an farbenfrohe Software für Milchzahnträger und Windelabonnenten. Wie war das mit *Resident Evil*? Wo bekamen wir dieses urgeniale Remake des ersten Teils zu sehen? Auf welchem System wartet exklusiv *Resident Evil Zero*? Und wo gab es den vierten Teil zuerst zu spielen? Der Psychoschocker *Eternal Darkness* spielt sich wo? Bin mir ziemlich sicher, dass die Antwort jedes Mal irgendwas von wegen "Würfel" beinhaltet. Und es hat nicht bis zum GCN gedauert, bis wir konsolenexklusiv unsere harten Sachen abbekommen haben. Dieses eine, sehr indizierte James Bond-Spiel? Oder die Sache mit Lady Dark? Hallo, N64! *Street Fighter* in seiner ganzen Pracht ist auch auf dem SNES groß geworden. D*** und Wol***** gab es ebenfalls auf Nintendos 16-Bitter. An der tatsächlichen Abwesenheit "erwachsener" Spiele können die zweifelhaften Vorschusslorbeeren in Richtung Revolution also nicht liegen. Sehr viel eher ist das wohl einfach Gewohnheit. Wenn etwas einen bestimmten Ruf hat und man den immer wieder aufgetischt bekommt, bleibt der nun mal hängen. Wenn ich "*Mortal Kombat*" sage, wird auch niemand an Plüschhäschen und rosarote Fluff-Spielwelten denken. Völlig egal, ob derjenige das neue Spiel vorher auch nur mal zu Gesicht bekommen hat. Wird also die Revolution ebenfalls mit dem Wort "KIDDIE" auf der Front ausgeliefert? Sieht wohl so aus. Wird das ein Problem? Ich denke eher nicht. Denn die "Kinder" sind mittlerweile in der von Nintendo angestrebten Zielgruppe bereits so "erwachsen", dass der Sprung zu den Spielen, die PlayStation und Xbox anscheinend für ältere Semester empfänglich gemacht haben, kaum noch zu spüren ist. Soweit mal mein junger Senf zu dem Thema!

Euer Optimist,
Onkel Tom

Bester Onkel der Welt

Hey Onkel Tom!

Weil ihr doch wohl wisst, dass deine Posthütte das Beste im ganzen Magazin ist, würde ich vorschlagen, du machst lieber etwas wie 'ne Postvilla. Wäre für einen Star wie dich ja wohl angebracht oder? Aber ich wollte noch etwas zu Dikays Idee mit den Stiefeln sagen. Kompliment, Dikay, ich hab auch schon darüber gerätselt wie man das wieder hinkommt und deine Idee ist einfach nur geil! Bekommst du eigentlich einen Gehaltsbonus dafür, dass du in deinem Magazin der Star bist oder bist du einer von denen, die gerne kleines Gehalt kriegen und dann damit angeben, wie bescheiden sie sind? Weiß man eigentlich schon etwas, wann die N-Revolution rauskommen soll? Hoffentlich bald! Ich frage mich, warum Sony und Microsoft überhaupt noch Konsolen auf den Markt bringen (Weil sie immer noch die Marktführer sind, vielleicht? Anm. v. Onkel Tom). Ich meine drei solche Überraschungen wie Nintendo kriegen die eh nicht hin (siehe

Revolution-Controller). Mir ist allerdings noch ein großer Schwachpunkt von Nintendo aufgefallen nämlich TESTSPIELE! Also: Sony und Microsoft haben immer brandaktuelle Spiele auf den Konsolen aber Nintendo *Spongebob der Film*... ist ja was ganz Tolles, das kann und muss man ändern. Und was die "hab dich lieb-Covers" angeht, bringt am Kinn kraulen nix, ich hab's versucht und das scheiß Vieh hat mich voll in den Finger gebissen. Habt ihr eigentlich 'ne N-Games Homepage? Würd ich voll toll finden. Und bitte macht weiter so mit eurem Humor und seit bei den Tests nicht so ernst wie z.B. Computer Bild Spiele. Auf ein baldiges Wiederlesen!

Miro (Echterdingen)

Onkel Tom: Ja, der gute Dikay mit seinen femininen Stiefeln (warum zum Geier muss ich jetzt ständig an Barbaren-Dave denken?), ich muss ihm schon irgendwo Recht geben. Aber wie gesagt... das Problem gilt systemübergreifend für alle Elfen, hehehe. Was mein Gehalt angeht, nun ja, im Grunde ist ein Posthüttenonkel meines Formats ja

eigentlich unbezahlbar, drum sind das für mich alles nur Ziffern und Nummern auf dem Gehaltsscheck, sozusagen. Wann kommt die Revolution bei uns an? Gute Frage! Die Xbox 360 ist ja bekanntermaßen bereits zu haben und die PlayStation 3 startet ihren Angriff im Frühjahr. Nintendo-Cheffe Satoru Iwata hat verlauten lassen, er will die Revolution nicht all zu lange nach der PS3 starten lassen. So Pi mal Daumen würden wir auf Herbst 2006 tippen mit Option auf den Winter. Unser Heft hat dich in den Finger gebissen beim Kraulen! Dann hast du Nerd die Cover verwechselt und unser Mag stattdessen am Hintern gekratzt. Würdest du nicht bissig, wenn dich irgend so ein Typ ausm Regal zieht wo du grad so schön am Dusseln warst und dir dann die falschen Backen krault? Na also! Beim nächsten Mal, Miro, einfach umdrehen das Teil! Ne Homepage für die N-Games speziell haben wir leider nicht. Aber wenn du unsere ganze Pracht online erleben möchtest, schau mal auf www.handyplex.de vorbei. Da werden dir eine Menge Namen sehr bekannt vorkommen und wenn du gerade dabei bist, kannst du dir für dein Handy auch gleich noch ein schickes Spiel saugen.

Nintendo Dolphin?

Hallo und Guten Tag, Mr. Onkel Tom.

Ich wollte dich etwas ganz Tolles fragen, nämlich: Warum wehrst du dich nicht gegen Mareike? Ich meine, was macht so ein kleiner Aluminium-Baseballschläger schon gegen Mario Power? Du weißt schon wu hu wuhu *fg*? Ich hab aber noch 'ne Frage. Wie du wahrscheinlich weißt, sollte der GCN ursprünglich Nintendo Dolphin heißen. Weißt du, warum das so war? Weil der GCN sieht einem Delfin ja wohl kaum ähnlich oder leide ich an einer Art Wahnvorstellung die alle Delfine eckig aussehen lässt? Ja wohl hoffentlich nicht. Eine Frage wäre da noch: Gibt es einen Sportbereich, an dem sich Mario noch nicht beteiligt hat oder nicht beteiligt wird (Strippoker? Anm. v. Onkel Tom)? Fu** PSP, DS rulez! Tschüss und weiter so!

Miro (2)

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

E-Mail
posthuetten@bristein.com



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN

HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN

nahe BURGER KING und der B 224

TEL. 0201-777225

Ladenpreise können abweichen

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

Onkel Tom: Miro, du Hechtel! Offenbar hat dich unser Heft ganz schön in die Flossen gebissen, hm? Beim nächsten Mal schreibst du deinen Brief *zusammen* statt halb und halb. Mareike hat sich schon wieder beruhigt. Alles eine Frage der Schlaftabletten im Kaffee... errrr... der "innerbetrieblichen Kommunikation" meine ich! Und Nintendo Dolphin? Sag mal, mit was für brachialantilem Zeugs kommst du denn hier an bitte? Das stammt ja noch aus alten N64-Tagen. Stimmt schon, "Project Dolphin" war anno dazumal der Codename für den späteren GCN. Deswegen muss das Teil ja nicht wie ein Delphin (zur Hölle mit diesem beschueuerten "f!") aussehen. Hardwareprojekte wie der junge GCN haben meistens Projektnamen wie "Waffelfalle Haarkamm Beta x?". Sinn machen die nur in den allerwenigsten Fällen, weil eben die Marketingabteilung den Titel noch nicht zwischen die Giergriffel bekommen hat. Ich finde, GameCube da schon besser. Zwar auch nicht der Gipfel der Kreativität aber neben "X-Kasten" und "Spielstation" immer noch gut eingereiht.

Posthütte: Special Edition

Hallo Onkel Tom,

Jetzt lese ich euer Heft schon so ca. sieben Jahre (und ich muss sagen, es ist das beste Heft für Nintendo-Freaks wie mich) und deshalb bitte ich euch, dass du mir die paar kurzen Fragen beantwortest:

- Ich habe in der letzten Ausgabe gelesen, dass Nintendo was Controller betrifft fast alles erfunden hat. Wieso haben sie diese Ideen nicht patentieren (keine Ahnung ob richtig geschrieben (Ich dulde es mal. Anm. v. Onkel Tom)) lassen? So wäre der PS Controller nur ein Viereck?
- Könntest du nicht einmal ein "fuc*****" good Sonderheft über deine Posthütte herausbringen?
- Und könnte es nicht sein, dass Nintendo den neuen Zelda-Titel verschiebt, um ihn gleich auf der Revolution herauszubringen (an das hast wohl noch nicht gedacht (Lob an mich)). PS. Dein Name ist echt das Beste vom Besten! Schöne Grüße aus Österreich,

Tom A.

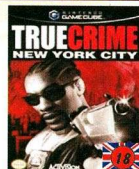
Onkel Tom: Respekt! Sieben Jahre, das kann sich sehen lassen! Wir sind auch sehr stolz drauf, dass es uns schon so lange gibt. Wenn auch immer wieder mit wechselndem Namen, immer gleich gut.

- Konzepte wie diese lassen sich nur sehr schwer patentieren. So lange die Konkurrenzmodelle keine kompletten Nachbauten sind ist das eine Grauzone. Ideen lassen sich eben nur in einem gewissen Rahmen schützen.
- Na, das wär' doch mal ne Idee! Blöd nur, dass die meisten Leser vom Zeitschriftenständer dann wohl blöd dastehen und sich fragen würden: "Ein ganzes Heft nur mit Leserpost von irgend so einem... ONKEL TOM? Was zur Hölle?"
- Nein, das kann ich mir nicht vorstellen, obwohl das Spiel je gerade erneut verschoben wurde. Trotzdem: Das wird sicher einer der großen Abschiedstitel für den Gamecube. Und ganz bestimmt kein schlechter!

A iter Hase!

Hallo ihr N-Gamler!

Einen Tag nach dem Erscheinungsdatum habe ich mir sofort euer Mag gekauft (vorher war keine Kohle da xD), und blättere sofort zum Leserbrief-Teil. Und dann kam die große Enttäuschung. Mein Name



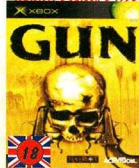
TRUE CRIME NEW YORK
engl. PAL UNCUT 57,95
T.C.N.Y. Deutsch 54,95



PRINCE OF PERSIA 3
deutsch nur 57,95



RESIDENT EVIL 4 (18)
DT. TEXTE - UNCUT - 59,95
LÖSUNGSBUCH dt. 14,95



GUN engl. PAL UNCUT 57,95
GUN deutsch 54,95



KING KONG
deutsch 57,95



SMASH FOOTBALL
deutsch - 54,95



Battalion Wars
deutsch 54,95



NEED SPEED
MOST WANTED
dt. nur 57,95



Fire Emblem
deutsch 54,95



Mortal Kombat
DECEPTION
uncut ab 18 Jahre



Pokemon XD dt.
Nur 54,95

BIS 17.00 UHR BESTELLEN - IN DER REGEL am nächsten Morgen geliefert!!!

JETZT VORBESTELLEN: ZELDA TWILIGHT PRINCESS AB MÄRZ

GAMECUBE TOPHITS	ZUBEHÖR	GC PREISHITS
007 Liebesgrüße Moskau 57,95	Joypad.org. 24,95	007 GOLDENEYE dt. 29,95
FIFA 2006 dt. 57,95	FREELOADER 24,95	CALL OF DUTY PAL 29,95
DIE SIMS 2 dt. 57,95	MEMORY 64 MB 1019 24,95	Dragon Ball Z Budokai 2dt. 29,95
CRASH TAG RACING dt. 39,95	TOPHITS	DIE URZB (SIMS) dt. 19,95
CALL OF DUTY 2 dt. 57,95	MORTAL KOMBAT D.A. 29,95	Herr der Ringe Dritte Zeit. 29,95
HULK Uh. Destruction PAL 49,95	R.Evil / RE Zero Je 29,95	HARVEST MOON A Wond. 29,95
HARRYPOTTER Feuerkelch 57,95	weiter RE Teller lieferbar!!!	PAPER MARIO deutsch 49,95
Medal of Honor European dt. 57,95	NINTENDO DS/GBA	PRINCE PERSIA 2 dt. 19,95
MARIO BASEBALL dt. 54,95	Fire Emblem dt. 39,95	Medal of Honor RISING S. 29,95
PRINCE OF PERSIA 3 57,95	Pokemon Smaragd dt. 39,95	MetroidPrime 2 dt. 44,95
RainbowSix LOCKDOWN 29,95	Castlevania DS dt. 39,95	NEED SPEED UNDERG. 2 29,95
SPARTAN TOTAL Warrior 49,95	Advance Wars DS dt. 39,95	NHL 2005 dt. 29,95
SSX ON TOUR dt. 57,95	Adrenalin Wars DS dt. 39,95	PIKMIN dt. 29,95
STAR FOX 2 dt. 57,95	RainbowSix 3 versch. je 39,95	Splinter Cell Chaos T.dt. 29,95
SHADOW the Hedgehog dt. 49,95	MARIO KART DS 39,95	VIEWTIFUL JOE 2 dt. 39,95
ULTIMATE Spiderman dt. 57,95	XBOX360 TOPHITS	ZELDA WINDWAKERS 29,95
TONY HAWK AMERICA W. 57,95	PLAYSTATION 2 TOPHITS	TUROK Evol. PAL Uncut (18) 14,95
WWEDAY RECKONING 2 54,95	Shadow of Colossus	WWE DAY RECKONING 39,95

BESTELLANAHME: 0201-777225

Versandkosten Nachnahme 4,50 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zöglin GbR. Lieferung POST

JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 100 SPIELE BESTELLEN!!!

WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME

BANKVERBUNDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

"SirJay" war nicht dabei. Also schreibe ich noch mal da ich sowieso wieder die eine oder andere Anregung habe. Ich lese die Big.N-Games schon seit Januar 2001 und sie ist zu meinem Lieblingsmag geworden. Hab mir sogar alte 64 Power-Exemplare von euch nachbestellt! Nur damit ihr eine Ahnung habt, wie cool ich euer Mag finde. Jedenfalls:

1 **Zelda:** Der Erscheinungstermin wurde auf April/Mai 2006 verlegt, so ein Scheiß X.x. Worüber ich am meisten drüber diskutieren könnte, ist dieses "wir wollen Link keine Stimme geben, damit sich jeder Spieler selbst eine Stimme vorstellen kann". So ein Blödsinn! Link schreit und stöhnt, bekanntlich in OoT. Somit ist also eine Stimme vorhanden, wie soll man sich da bitteschön eine andere Stimme vorstellen? Bin ich der einzige, dem aufgefallen ist, dass bei den neueren Zelda-Teilen ein gewisses Voice-Acting dabei war?

2 Gibt's eigentlich einen bei euch aus der Redaktion, der noch an eine Veröffentlichung von *Duke Nukem Forever* glaubt? Ich jedenfalls ja, denn *Duke Zero Hour* gehört zu den besten Spielen ever *.*

3 Ich finde, ihr solltet standardmäßig Fotos von euch im Magazin abdrucken, machen andere Mags doch auch öö. Und nun sagt nicht "wir wollen nicht wie andere Mags sein." Ja, ihr seid genial, aber Fotos wären ja doch echt keine schlechte Idee.

4 Als ich den Brief von Alexander in der letzten Ausgabe gelesen hatte, mit dem Rekord bei *Donkey Kong Jungle Beat*, ist mir sofort das Stichwort "Speedrun" durch den Kopf gegangen! Wenn ihr mal sehen wollt, wie man *Metroid Prime* komplett von Anfang bis Ende in 9min spielt, geht mal auf diese page <http://speeddemosarchive.com/GameList.html>. Hier könnt ihr wahrhafte Zockerfreaks sehen. Tonnenweise Games in übelster Rekordzeit durchgezogen! Ich hoffe, der Link darf hier abgedruckt werden, ist ja nichts Illegales.

5 Ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihr einen Brief von mir abdrückt, höher, wenn ich gleich mehrere Briefe schreibe? Was is' wenn ihr nun 1.000 Mails von mir habt, werdet ihr eine davon wenigstens veröffentlichen? Ich habe nun schon öfter geschrieben, und in diesen fünf Jahren wurde noch keine Mail von mir abgedruckt. Bitte, postet doch mal die hier^^

Euer SirJay

Onkel Tom: Aaaaah ja, unsere 64 Power-Zeit. Ihr könnt mir sagen was ihr wollt, das Heft war nur geil. Sicher, das Layout war hier und da etwas hingerotzt und so gaaaanz auf Infos waren wir vielleicht noch nicht getrimmt, aber die Teile waren einfach Kult. Punkt, Fertig, Aus! Ich hab sie natürlich auch noch alle. Gut, das heißt nicht viel mit unserem Archiv hier, aber ihr kapiert schon, was ich meine :).

1 Das kenn ich doch irgendwo her? Werd ich jetzt langsam senil oder hab ich ein Déjà-vu? Egal, in jedem Fall ist meine Antwort immer noch die gleiche: Es ist schon ein dicker Unterschied, ob ich einem Charakter eine echte Stimme gebe, mit der er spricht, oder ihn einfach nur brüllen, rufen, grunzen lasse. Wenn du deinem Bruder vors Schienbein trittst, -wirst du an seinem YELP wohl kaum Stimmung oder Charakter heraushören können. Aber am aggressiven oder ungläubigen Tonfall seiner Worte danach kannst du ihm wohl schon eine gewisse Persönlichkeit zuordnen. Und genau das will Nintendo eben vermeiden. Link ist jedermanns Held, schmiegst sich den Vorstellungen des Spielers an. Nicht umgekehrt. Das zeichnet ihn eben aus und führt wohl auch im neuen *Zelda* zu freiwilligem Schweigen.

2 Nein. Und ich glaube, du brauchst einen Einlauf, wenn du echt denkst, dass wir von dem Spiel noch niemals was hören. Duke Nukem is Taking Forever. Duke Nukem Comes Never. Such dir 'ne Verarschung aus. Ich glaube, der einzige Grund, warum das Spiel nie offiziell gecancel wurde, ist, dass der Chefprogrammierer mittlerweile vor lauter Altersarthritus in den Fingern keine Nachrichten mehr verschicken kann.

3 Neeee, unsere Karikaturen sind wesentlich besser. Und lustiger. Und persönlicher. Und passen mehr zu unserem Stil. Und zu unseren fotoscheuen Mitarbeitern.

4 Diese Speedruns sind Kult, seitdem es Videospiele gibt! Das ist so was von kein neuer Trend. Um ganz genau zu sein, hab ich etliche Speedruns in *Super Mario Bros.* auf dem NES zu Gesicht bekommen. Da waren einige echte Cracks dabei. Ich persönlich halte allerdings die echten, ungecheaten und ungecrackten Runs für das einzig Wahre! Besonders *Super Mario Bros. 3* mit seinen irren Abkürzungen war da sehr beliebt zu meiner Jugend.

5 Nein, aber die Wahrscheinlichkeit, dass wir dir eine Antwort Marke "HÖR MIT DER SPAMMEREI AUF" schicken bevor wir deine Adresse und deine IP bei unserem Server blocken lassen, würde damit ins Astronomische steigen! Aber wie du siehst, braucht es das ja gar nicht mehr, denn nun gehörst auch du zu den Hütten-tourists! Fühl dich ganz wie zu Hause, Snacks gibt's in der Küche!



Brief des Monats

Ist das ein Scherz?!

Hallo Onkel Tom.

Zuerst einmal das übliche Geschleime: Euer Mag ist das oberaffengellste auf der gaaaaaaanzen weiten Welt. Es ist natürlich Pflichtkauf und sozusagen mein Leben. So genug geschleimt. Ich hätte da mal ein paar Fragen:

1 Meint Nintendo das ernst mit den Controllern im Fernbedienungs-Format? Wenn ja, wie soll ich als Profizocker damit ordentlich spielen?

2 Wie viel wisst ihr schon von den neuen Controllern?

3 Sollen die kommenden Spiele noch einfacher werden? (Nintendos Sachen sind ja jetzt schon bei den Kinderspielsachen).

4 Wie viel soll die neue Konsole kosten?

So jetzt grüß noch mal alle von mir und mach dir mal 'nen schönen Tag. Lass den armen Onkel Tom mal ausspannen, Chefmartin! Bis denn.

Alexander Arnz

Onkel Tom: Des ganzen Universums, mein junger Padawan. Des ganzen Universums! Aber was deine Fragen angeht:

1 Zum Spaß werden sie's nicht hergezigt haben. Die Controller kommen wohl genau so auf uns zu. Ich hab mir mal in den Glanzzeiten der PS2 & N64 zwei Spezialcontroller gegönnt. Die liegen bei mir zu Hause im Spieleschrank. Namen fallen mir jetzt grade nicht ein, ist aber auch egal. Jedenfalls konnte man sich diese Teile wie Handschuhe über die Hände ziehen und dann durch die Bewegung der Handgelenke um alle drei Achsen die Action auf dem Bildschirm kontrollieren. Also so ziemlich genau dasselbe System, wie Nintendo es jetzt zum größten Teil vorhat. Klare Ansage: Die Dinger haben hinten und vorne nicht funktioniert und fingen nach ein, zwei Versuchen bis heute Staub. Zugegeben: Kein N64- oder PS2-Spiel war auf dieses Kontrollsystem ausgelegt und das wird sicher der gaaaaanz große Unterschied werden. Und natürlich besteht immer die Option, den Analog-Stick anzuschließen oder das Digipad zu verwenden. Zugegeben, die Idee ist exzentrisch. Eine Revolution eben. Aber eines muss man Nintendo zu Gute halten: Niemand hat die Controllerentwicklung so sehr vorangetrieben wie Big.N! Und bisher sind deren Konzepte noch immer aufgegangen.

2 Genug um ein halbes Feature darüber zu schreiben. Guckstu N-Games 04/2005, Seite 6 & 7.

3 Na ja also sooooo derbe isses nun ja auch nicht. Insgesamt werden die Spiele unserer Meinung nach von Jahr zu Jahr immer schwerer. Allerdings werden auch die Zocker immer besser.

4 Gute Frage! Eine endgültige Antwort hab ich dazu noch nicht. In den letzten Wochen hat sich das Gerücht breit gemacht, die Revolution würde für gerade mal 99 Dollar verkauft werden. Das halte ich allerdings für unmöglich. 199 Dollar könnte ich mir gerade so vorstellen. Und das ist ja eigentlich auch schon ein klasse Preis. Natürlich alle Angaben ohne Gewähr :)

LESERTESTS

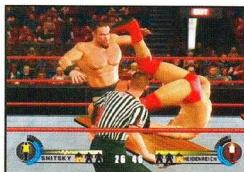
Schreibt uns eure Meinung, nur kurz und knackig muss es sein.
Per Post oder an feedback@bristein.com. Alle abgedruckten
Lesertests werden mit einem tollen Überraschungspaket belohnt!

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

W WE DAY OF RECKONING 2

GCN

Zwar ist die Musik nicht so treibend wie im Vorgänger, aber wen interessiert das schon? Hauptsache, Action und Atmosphäre stimmen – und von beidem legt *DoR2* im Übermaß auf den Grill! Allein die Grafik hat im Vergleich zum Vorgänger noch mal einen guten Satz nach vorne hinter sich, von dem verbesserten Grapplingsystem ganz zu schweigen.



WWE DoR2 ist meiner Meinung nach das beste Wrestlingsspiel, das auf einer Nintendo Konsole erschienen ist. Die Grafik ist einfach super, was bei Wrestlingsspielen nicht immer der Fall ist. Das Gameplay ist auch verbessert worden, denn der Kämpfer muss ständig auf die Stamina-Anzeige achten. Mein Fazit: Grandiose Unterhaltung.

Christian Schmid Ausgabe 4/05, 86%

Christoph Scherer Emmerting, 89%

K ILLER 7

GCN

Killer 7 ist vielleicht krank, schräg und verstörend... aber gerade deswegen lieben wir es ja so, oder? Mal im Ernst, der Thriller um Capcoms faszinierendes Gesamtkunstwerk ist außergewöhnlich und eigentlich mit keinem anderen Spiel zu vergleichen. Kauft es, liebt es oder hasst es... Aber lasst es euch auf keinen Fall entgehen!



Politik, Sex, Verschwörungen und grausame Blutbäder machen *Killer 7* zum härtesten und coolsten Actionspiel aller Zeiten. Surreale Musik und Grafik verleihen dem Spiel eine kongeniale Atmosphäre. Man muss dieses kunstvolle Meisterwerk gespielt haben, um es verstehen zu können.

Stefan Schröder Ausgabe 3/05, 87%

Andreas Werner Frankfurt, 93%

P OKÉMON COLOSSEUM

GCN

Ihr habt nicht nur die Möglichkeit, eure Pokémon auf dem Cube gegeneinander antreten zu lassen, sondern bekommt gleich noch eine Memorycard 59 als Dreingabe. Gar nicht mal so schlecht! Die Story ist nicht übel ausgefallen, obwohl durch den Designwechsel wohl auch nicht mehr Käufer angelockt werden. Fans können trotzdem bedenkenlos zugreifen.



Pokémon Colosseum ist meiner Meinung nach für alle Pokémon-Fans, die einen Game Cube besitzen, das absolute Highlight. Pokémon-Fans werden mit einem guten Multiplayer-Teil belohnt. Das Beste ist aber, dass die Möglichkeit am Ende des Spiels besteht, die Story-Pokémon auf die Rubin-/Saphir und auf die Feuerrot/Blattgrüne Edition zu tauschen.

Stefan Schröder Ausgabe 4/04, 88%

Simon Winzer Mönchengladbach, 95%

B EYOND GOOD & EVIL

GCN

Das Spiel ist ein bunter Genre-Mix, der sich hemmungslos bei anderen Spielen bedient. Statt aber wie ein lieblos zusammengefügter Lappen aus halbgenutzten Spielelementen zu wirken, pickt sich *Beyond Good & Evil* aus allen Bereichen das Beste raus und ist dadurch ebenso eigenständig wie undefinierbar.



Obwohl *Beyond Good & Evil* inzwischen schon etwas betagter ist, kann das Spiel immer noch restlos überzeugen. Die spielerische Freiheit ist einfach die beste, die es zu Zeit in einem Spiel gibt und die Story ist spannend und animiert zum weiterspielen. Klare Kaufempfehlung!

Stefan Schröder Ausgabe 3/04, 90%

Hasdrubal Gröger Schwallbach, 91%

ZUBEHÖR IM TEST

Chainsaw Controller

The saw is the law! Ursprünglich sollte dieser Controller ja gar nicht in Deutschland erscheinen, doch hat sich letztendlich doch noch ein Vertrieb gefunden. Und so blutig das Teil auch aussieht, es ist wirklich "nur" ein Controller. Speziell für *Resident Evil 4* designed und mit einem Sockel, um die Säge richtig in Szene zu setzen. Theoretisch kann man auch alle anderen Spiele damit zocken, die beiden analogen

Schultertasten wurden hier allerdings auf digitale Funktion reduziert. Aber zum täglichen Gebrauch ist die Säge echt nicht gedacht, dazu ist das Teil viel zu unergonomisch. Typisches Sammlerstück halt: Praktischer Nutzwert gleich Null, sieht aber heiß aus.

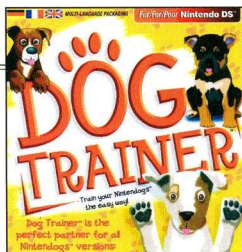

GCN
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	NubyTech
Preis:	69,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Dog Trainer

Nintendogs mit allen Hunden, allen Gegenständen und massig viel Kohle – kein Problem mit dem Dog Trainer. Das funktioniert folgendermaßen: Die Nintendogs-Karte wird in das Schummelmodul gesteckt, dieses wiederum in den GBA-Schacht des DS. Im einem Menü wählt ihr aus, was ihr euch alles ermgeln wollt, woraufhin der Dog Trainer die



Speicherdaten auf der Nintendogs-Karte verändert. Nachteil: Ein bereits vorhandener Spielstand geht dabei verloren. Also mal eben zu euren bereits trainierten Hunden alle anderen dazu zu mogeln, ist nicht drin – ihr müsst in jedem Fall wieder

ganz von vorn anfangen. Dann aber natürlich von Anfang an mit allem, was es im Spiel freizuschalten gibt.

GCN
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Dolphin Techtronix
Hersteller:	Datel
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

easiKit

Man kann seine Spiele und DVDs nebeneinander im Regal parken – oder in diesem schicken, drehbaren DVD-Rack. Die DVD-Basisversion im Selbstbausatz hat drei Etagen, ist knapp 70 cm hoch und bietet Platz für 60 DVDs oder Spiele. Die CD-Variante ist etwa 20 cm kleiner und kann 84 CDs schlucken. Das System ist



erweiter- und kombinierbar: Ihr könnt nicht nur das Basissystem um weitere Etagen erhöhen, sondern auch CD- und DVD-Fächer kombinieren. Eine so prä-sentier-te Spielesammlung macht optisch schon ganz schön was her. Schmerzhaft ist allerdings der Preis: Die DVD-Basisversion haut allein mit 79

Euro rein, jede weitere Etage kostet 18 Euro. Autsch!

GCN
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Hannecke
Hersteller:	Hannecke
Preis:	79,00 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

Mini Pad + 8 MB Memory Card

Das Mini Pad ist uns bereits bekannt, jetzt gibt es den Controller auch im Bundle mit einer 8 MB großen Memory Card. Das entspricht 123 Blöcken – nun gut, das ist nicht die Welt, aber für manch einen mag das ja reichen. Am Controller gibt es herzlich wenig auszusetzen (außer dem Steuerkreuz, aber das kennt man ja), es sei aber noch einmal verstärkt darauf hingewiesen, dass er ziemlich klein ist. Also so richtig klein! Heißt ja schließlich Mini Pad. Für Kinder-

hände wunderbar, für erwachsene Pranken eher unbrauchbar. Ist keine Kritik, nur ein Hinweis, denn ansonsten ist mit dem Controller alles in Butter.


GCN
KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Preis:	17,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

Bewertung:

NEU

Auf über
50 Seiten!

Von Alcatel
bis Vodafone –
alle aktuellen
Handys im Test!

Über
30 Spiele!

Von
"Adidas All-Star"
bis
"Vier gewinnt" –
für jeden
Geschmack das
richtige Game!

Auf über
20 Seiten!

Von N-Gage
bis UMTS –
große
Reportagen zu
aktuellen
Themen!

Handys

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

Handys

NEU!

TEST · TECHNIK · ENTERTAINMENT

Hert 01/05

70 Handys ausführlich getestet

Von A-Z: Musicplayer, Megapixelkameras und Multimedia-Maschinen!

Nokia N91



Motorola E1080



Siemens ME75



Motorola A1010



Samsung SCH-D600



UMTS

Tarife, Technik, Trends:
Alles, was Sie wissen müssen!

N-GAGE

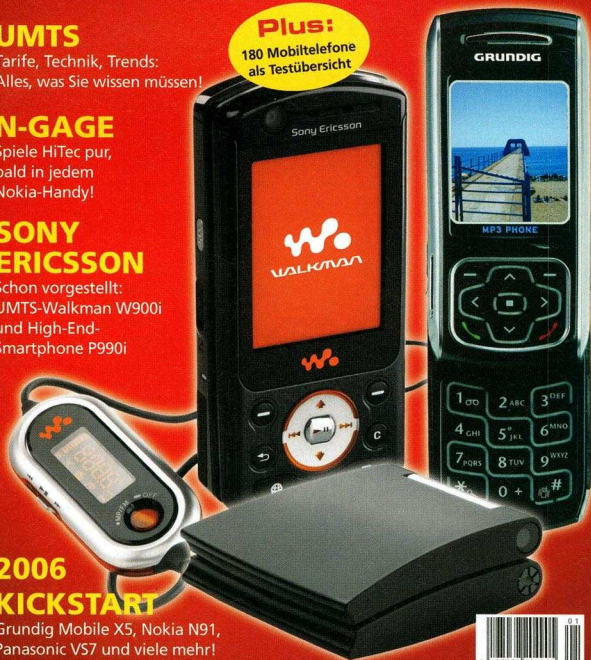
Spiele HiTec pur,
bald in jedem
Nokia-Handy!

SONY ERICSSON

Schon vorgestellt:
UMTS-Walkman W900i
und High-End-
Smartphone P990i

Plus:

180 Mobiltelefone
als Testübersicht



2006 KICKSTART

Grundig Mobile X5, Nokia N91,
Panasonic V57 und viele mehr!



IM HANDEL!

TIPPS & TRICKS

Battalion Wars

Freischaltbare Bonusmissionen

Um an die verschiedenen Bonusmissionen heranzukommen, müsst ihr in bestimmten Kampagnen einen Performance-Rang in einer gewissen Höhe erzielen. Die Bonusmissionen lauten wie folgt:

Bonus	Freischaltbedingung
Bonus Mission 1	Holt euch ein Performance-Rating von mindestens 85% in der ersten Kampagne
Bonus Mission 2	Holt euch ein Performance-Rating von mindestens 85% in der zweiten Kampagne
Bonus Mission 3	Holt euch ein Performance-Rating von mindestens 85% in der dritten Kampagne
Bonus Mission 4	Holt euch ein Performance-Rating von mindestens 90% in der vierten Kampagne

Dancing Stage: Mario Mix

Freischaltbare Goodies

Wenn ihr fleißig Spielmodi oder Songs abschließt, schaltet ihr dadurch neue Boni im Tanzspiel frei. Wir haben die komplette Liste für euch:

Goodie	Freischaltbedingung
EX Story Modus	Bewältigt den Story Modus auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe
Flight of the S.S. Brass Minispiel	Bewältigt den EX Story Modus mit Mario auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe
Note Pickup Minispiel	Bewältigt den EX Story Modus mit Luigi auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe
Schwerer Story Modus	Bewältigt den normalen Story Modus
Sehr schwerer Story Modus	Bewältigt den schweren Story Modus
Extrem schwerer Story Modus	Bewältigt einen Song auf dem sehr schweren Modus ohne dabei das Dance Meter zu verlieren
10 Minispiele freischalten	Bewältigt den Story-Modus mit einem beliebigen Charakter
18 Songs im Free Modus freischalten	Bewältigt den Story Modus
6 weitere Songs im Free Modus freischalten	Bewältigt den EX Story Modus
Das Minispiel Coin Collection freischalten	Bewältigt den EX Story Modus
Das Minispiel Treasure Boxes freischalten	Bewältigt den Story Modus oder EX Story Modus mit Mario
Das Minispiel Wheel freischalten	Bewältigt den Story-Modus oder EX Story Modus mit Luigi
Ersten Song im Free Mode freischalten	Spielt den EX Story Modus auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe und kauft euch den Song dann im Shop in Welt 1 für 100 Münzen
Zweiten Song im Free Mode freischalten	Spielt den EX Story Modus auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe und kauft euch den Song dann im Shop in Welt 2 für 200 Münzen

Dritten Song im Free Mode freischalten

Spielt den EX Story Modus auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe und kauft euch den Song dann im Shop in Welt 3 für 300 Münzen

Vierten Song im Free Mode freischalten

Spielt den EX Story Modus auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe und kauft euch den Song dann im Shop in Welt 4 für 400 Münzen

FIFA 06

Freischaltbare Goodies

Die nun folgenden Boni und Zusatzgoodies könnt ihr im Fifa-Shop einkaufen. Dazu braucht ihr freilich Punkte. Die bekommt ihr, indem ihr die Challenges im Spiel erfolgreich abschließt. Und ab dafür!

Die folgenden Cups bringen Punkte:

Sieg im English Cup:	1000 Punkte
Sieg in der F.A. Premier League:	1500 Punkte
Sieg im Scottish Cup:	500 Punkte
Sieg in der Football League 1:	500 Punkte
Sieg in der Football League 2:	500 Punkte
Sieg im LDV Vans Trophy:	500 Punkte
Bewältigt die Hat Trick Challenge:	500 Punkte
Bewältigt die Underdog Challenge:	500 Punkte
Bewältigt die 5 Minute Challenge:	750 Punkte
Sieg im League Cup:	750 Punkte
Sieg in der Football League Championship:	750 Punkte
Sieg in der Scottish Premier League:	750 Punkte

Freischaltbare Goodies

Career Teams	5000 Punkte
Classic XI	2500 Punkte
Funny SFX	500 Punkte
Blauer Fußball	750 Punkte
Brauner Fußball	750 Punkte
Goldener Fußball	750 Punkte
Grauer Fußball	750 Punkte
Oranger Fußball	750 Punkte
Roter Fußball	750 Punkte
Silberner Fußball	750 Punkte
Gelber Fußball	750 Punkte
Manchester United 3. Kit	1250 Punkte
Vogelperspektive	1000 Punkte
Celebrations Pack 1	1000 Punkte
Celebrations Pack 2	1750 Punkte
Stadium Pack 1	750 Punkte
Stadium Pack 2	1000 Punkte
Stadium Pack 3	1250 Punkte
Stadium Pack 4	1500 Punkte
Klassischer Fußball	750 Punkte
Weltelf	2500 Punkte

nötige Punkte

Charaktere: Raimi & Rabbit	Sammelt 6 der Sammelobjekte
Charaktere: Towel Girl & Bat	Sammelt 10 der Sammelobjekte
Charaktere: Volks & Roach	Sammelt 22 der Sammelobjekte
Level: Boss Multiplayer	Sammelt 28 der Sammelobjekte
Level: Catacombs	Sammelt 32 der Sammelobjekte
Level: Complex Multiplayer	Sammelt 24 der Sammelobjekte
Level: Dead Garden Multiplayer	Sammelt 18 der Sammelobjekte
Level: Heaven Multiplayer	Sammelt 26 der Sammelobjekte
Level: Helipad Multiplayer	Sammelt 12 der Sammelobjekte
Level: Medical Multiplayer	Sammelt 8 der Sammelobjekte
Level: Office Multiplayer	Sammelt 2 der Sammelobjekte
Level: Raid Multiplayer	Sammelt 16 der Sammelobjekte
Level: Storage Multiplayer	Sammelt 4 der Sammelobjekte
Level: Summit Multiplayer	Sammelt 20 der Sammelobjekte

Gun

Gepanzertes Pferd für Reed

Bewältigt den Story-Modus erfolgreich.

Nock-Gun für Magruder

Bewältigt den Story-Modus erfolgreich.

Canon Nock-Gun

Bewältigt den Story-Modus erfolgreich.

Silberne Sporen

Bewältigt Pony Express erfolgreich.

Apache-Shirt

Bewältigt Hunting erfolgreich.

Pferde beschleunigen

Zugegeben, nicht ganz fair, wenn ihr es auf die ehrliche Tour versuchen wolltet, wart ihr ja nicht in unserer Cheatsabteilung gelandet, gel! In jedem Fall könnt ihr eure Pferde durch einen kleinen Trick und das richtige Timing auf beinahe die doppelte Laufgeschwindigkeit bringen. Haltet den Renn-Knopf gedrückt und springt währenddessen regelmäßig in die Luft. Mit dem genau richtigen Rhythmus könnt ihr euch so den ersehnten Zusatzspeed "organisieren."

Harvest Moon: Another Wonderful Life

Kostenloser Wecker

Wenn es euch auf den Wecker fällt, dass ihr ihn erst in Kapitel 2 aus der Freundschaft mit Grant erhaltet, haben wir einen kleinen Trick für euch parat, mit dem ihr das Teil nicht nur kostenlos bekommt, sondern auch gleich noch im ersten Kapitel. Schließt einfach während des laufenden Spiels einen Controller am dritten Port des Würfels an und betätigt **↑** auf dem digitalen Steuerkreuz – schwups – +1 Wecker.

Kostenlose Items und Kohle

Auf der Schiene geht's auch gleich weiter. Schließt während des laufenden Spiels (also nicht in Cutscenes usw.) einen Controller am dritten Port des GCN an. Notfalls könnt ihr dazu auch euren eigenen Spielcontroller austauschen und betätigt dann die Z-Taste. Nun solltet ihr eine zufällig bestimmte Auswahl an Gegenständen erhalten. Schaut euch dazu euren Rucksack an. Außerdem solltet ihr eine enorme Auswahl an Werkzeugen bekommen. Bei Nichtgefallen der Gegenstände könnt ihr diesen Trick beliebig oft wiederholen, bis die Auswahl euch mehr entspricht. Dieser Cheat funktioniert übrigens auch für eure Finanzen. Allerdings müsst ihr dann statt Z Start betätigen, auch das funktioniert beliebig oft und spült jeweils 10.000 Goldstücke in eure Tasche. Aber Vorsicht: Das Spiel scheint bei gigantischen Mengen an Cash gerne mal instabil zu werden und eure Barchs dann nicht mehr länger lesen zu können. Also: Nicht übertreiben.

Katze

Schließt Freundschaft mit Ramona. Wartet ab, bis der Herbst des zweiten Kapitels anbricht. Wacht spät auf und Romana wird an eure Tür klopfen und euch die Katze zwischen die Arme packen.

Enten

Ab zum Teich und kauft euch das Viechzeugs für 2.500 Goldstücke von Takakura. Wartet ab, bis im zweiten Kapitel der Sommer anbricht. Wacht spät am Morgen auf und bittet ihn.

Ziege

Im Frühling öffnet Van seinen schickten, kleinen Laden. Im Sortiment befindet sich auch die Ziege, kostet allerdings 4.000 Schleichfen.

Freischaltbare Goodies

Natürlich warten noch Tönnen anderer Boni in dem wunderbaren, neuen Leben. Die entsprechenden Freischaltbedingungen samt Zeitpunkt (falls nötig) haben wir ebenfalls für euch angegeben.

Goodie	Freischaltbedingung
Wecker	Schließt Freundschaft mit Grant (ab Kapitel 2)
Artwork	Schließt Freundschaft mit Cody (ab Kapitel 4)
Trommel	Schließt Freundschaft mit Gustafa (ab Kapitel 3)
Angerute	Schließt Freundschaft mit Galen
Floras Halskette	Schließt Freundschaft mit Flora (ab Kapitel 3)
Melkmaschine	Bekommt ihr automatisch mit der Ziege
Goldene Medaille	Schließt Freundschaft mit Wally (ab Kapitel 3)
Rubys Gewürz	Schließt Freundschaft mit Ruby
Samenmaschine	Schließt Freundschaft mit Daryl
Musiknoten	Schließt Freundschaft mit Lumina (ab Kapitel 3)
Harke 1	Schließt Freundschaft mit Tim
Sichel 1	Schließt Freundschaft mit Cody
Gießkanne	Schließt Freundschaft mit Romana
Harke 2	Schließt Freundschaft mit Vesta
Sichel 2	Schließt Freundschaft mit Dr. Hardy
Wollwerkzeug	Schließt Freundschaft mit Wally

Mario Party 7

Freischaltbare Goodies

In Mario Party 7 könnt ihr euch während des Spielens reichlich Kilometergeld verdienen! Mit diesen Punkten könnt ihr dann im Item-Shop neue Goodies wie z.B. spielbare Charaktere aber auch allerlei Tricks, Geheimnisse und Hinweise freischalten. Anbei eine Liste zur besseren Übersicht:

Goodie	Freischaltbedingung
Alle Verhöhnungen freischalten	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Antikes Fass	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Aquarium-Geheimnis	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Birdo als Charakter freischalten	Bezahl 1000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Blooper-Wahrsager	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Bowser's Frühstückseier	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Bowser's Killer-Kanone	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Bowser's verrückte Fackel	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Cheep Cheep Fountain	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Credits freischalten	Bezahl 3000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Desert Chocolate	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Desert Goomba & Steel Goomba	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Dry Bones als Charakter freischalten	Bezahl 1000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Experten-Modus freischalten	Bezahl 1000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Fuzzy Sheep	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Grand Canal-Kekse	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Ice Moves als Minispiel freischalten	Bezahl 3000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Karten-Soundeffekte freischalten	Bezahl 1000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Kilometer-Geheimnis 1	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Kilometer-Geheimnis 2	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
King of the River als Modus freischalten	Bezahl 2000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Kung Fu Koopa & Koopa Shepherdess	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Kung Fu Koopa T-Shirt freischalten	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Modell Rakete	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Modell Windmühle	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Mysteriöses Flugobjekt freischalten	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Neuer Hintergrund	Bezahl 2000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Orb Shop-Geheimnis	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Piggy Bank	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Singender Shy Guy & Hop Hat Shy Guy	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Souvenir-Geheimnis	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Stick and Spin als Minispiel freischalten	Bezahl 3000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Sticky Buns	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Stimmen der Charaktere freischalten	Bezahl 1000 Punkte an Kilometergeld im Shop
Team-Geheimnis	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Top Hat Chocolate	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Tour-Soundeffekte	Bezahl 1000 Punkte an Kilometergeld im Shop

Kilometergeld im Shop	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop
Windy Cheese	Bezahl 500 Punkte an Kilometergeld im Shop

Neues Spielbrett freischalten

Gehört ihr zu den fleißigen Spielerchen, die bereits alle Spielbretter rauf und runter gezockt haben? Dann könnt ihr euch freuen, denn wenn ihr alle Bretter im Solo-Modus zu Ende gespielt habt, schaltet ihr dadurch Bowser's Zauberinferno-Spielbrett frei.

Mario Smash Football

Neue Stadien freischalten

Innerhalb der Cup-Turniere waten einige neue Stadien auf euch. Um die auch außerhalb der Turniere einsetzen zu können, müsst ihr sie im entsprechenden Cup-Battle zunächst freischalten. Als da wären:

Stadium	Freischaltbedingung
Bowser Stadium	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Bowser Cup
Crater Field	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Flower Cup
Konga Coliseum	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Mushroom Cup
The Battle Dome	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Star Cup

Cheats freischalten

Auch Cheats warten auf Mario und seine Kollegen. Hier sind ebenfalls bestimmte Freischaltbedingungen gefragt, die wir für euch zusammengetragen haben:

Cheat	Freischaltbedingung
Custom Powerups: Beschleuniger	Holt euch die goldene Sniper Trophäe
Custom Powerups: Explosivstoffe	Holt euch die goldene Super Striker Trophäe
Custom Powerups: Riese	Holt euch die goldene Paramedic Trophäe
Field Tilt	Gewinnt den Super Flower Cup
Perfekter Strike	Gewinnt den Bowser Cup
Schwache Torhüter	Gewinnt den Super Bowser Cup
Unbegrenzt Powerups	Gewinnt den Super Star Cup

Cups freischalten

Und weiter geht's mit den Cups im Spiel. Diese lassen sich freischalten, indem ihr bereits verfügbare Cups mit einem ordentlichen Ergebnis abschließt. Im Einzelnen wären das:

Cup	Freischaltbedingung
Bowser Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Star Cup
Flower Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Mushroom Cup
Star Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Flower Cup
Super Bowser Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Star Cup
Super Flower Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Mushroom Cup
Super Mushroom Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Bowser Cup
Super Star Cup	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Flower Cup

Trophäen freischalten

Als letzte Belohnung für gutes Spiel gibt es noch Trophäen. Sie werden entweder im Laufe des Spiels freigeschaltet oder benötigen eine ganz bestimmte Einzelleistung, um ihren Weg in euer Pokalregal zu finden. Wir haben für euch jede Menge Metall blank poliert!

Trophäe	Freischaltbedingung
Bowser Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Bowser Cup
Bronze Paramedic Trophäe	Trifft die anderen Spieler mindestens 250 mal in Cup Battles
Bronze Sniper Trophäe	Erzielt mindestens 75 Tore in Cup Battles
Bronze Super Striker Trophäe	Erzielt mindestens 25 Super Strikes in Cup Battles
Bronze Tactician Trophäe	Erzielt mindestens 75 perfekte Pässe in Cup Battles
Bronze Veteran Trophäe	Spiele 25 Matches in Cup Battles
Flower Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Flower Cup
Gold Paramedic Trophäe	Trifft die anderen Spieler mindestens 1000 mal in Cup Battles
Gold Sniper Trophäe	Erzielt mindestens 300 Tore in Cup Battles
Gold Super Striker Trophäe	Erzielt mindestens 100 Super Strikes in Cup Battles
Gold Tactician Trophäe	Erzielt mindestens 300 perfekte Pässe in Cup Battles
Gold Veteran Trophäe	Spiele 100 Matches in Cup Battles
Mushroom Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Mushroom Cup
Silver Paramedic Trophäe	Trifft die anderen Spieler mindestens 250 mal in Cup Battles
Silver Sniper Trophäe	Erzielt mindestens 150 Tore in Cup Battles
Silver Super Striker Trophäe	Erzielt mindestens 50 Super Strikes in Cup Battles
Silver Tactician Trophäe	Erzielt mindestens 150 perfekte Pässe in Cup Battles
Silver Veteran Trophäe	Spiele 50 Matches in Cup Battles
Star Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Star Cup
Super Bowser Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Bowser Cup
Super Flower Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Flower Cup
Super Mushroom Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Mushroom Cup
Super Star Trophäe	Holt euch einen der ersten drei Plätze im Super Star Cup

Mega-Team freischalten

Nachdem ihr den Bowser-Cup erfolgreich durchgezockt habt, bekommt ihr eine neue Mannschaft verpasst. Bei ihr handelt es sich um ein Superteam mit echten Megastars in der Umkleidekabine.

Credits freischalten

Ebenfalls für alle Spieler, die den Bowser-Cup siegreich bewältigt haben: Geht ins Optionsmenü und sucht nun nach den Credits, die ihr euch von diesem Zeitpunkt an beliebig oft ansehen könnt.

Need for Speed Most Wanted

Spezial-Marker

Begebt euch zum Titeldispatch und betätigt dort folgende Tastenkombination: **↑ ↑ ↓ ↓, ← →, 1, 2**. Den neuen Marker könnt ihr dann im Hinterzimmer des One Stop Shop einsetzen.

Burger King Challenge freischalten

Begebt euch zum Titeldispatch und betätigt dort folgende Tastenkombination: **↑ ↓, ↓ ↓, ← →, ← →**.

Castrol SYNTEC Ford GT freischalten

Begebt euch zum Titeldispatch und betätigt dort folgende Tastenkombination: **← →, ← →, ↑ ↓, ↑ ↓, ↓ ↓**.

Freischaltbare Autos

Die nun folgenden Autos könnt ihr meist per Rennsiege einfahren. Zur besseren Übersicht mal wieder eine Liste.

Auto	Freischaltbedingung
Aston Martin DB9	Besiegt Blacklist Boss No. 7
Audi A3 3.2 Quattro	Besiegt Blacklist Boss No. 15
Audi A4 3.2 FSI Quattro	Besiegt Blacklist Boss No. 14
Audi TT 3.2 Quattro	Besiegt Blacklist Boss No. 15
BMW GTR (Race version)	Besiegt Blacklist Boss No. 1
Cadillac CTS	Besiegt Blacklist Boss No. 18
Chevrolet Cobalt SS	erhält ihr automatisch
Corvette C6	Besiegt Blacklist Boss No. 5
Corvette C6.R	Bewältigt das Spiel zu 100%
Dodge Viper SRT 10	Besiegt Blacklist Boss No. 6
Fiat Punto	erhält ihr automatisch
Ford GT	Besiegt Blacklist Boss No. 4
Lamborghini Gallardo	Besiegt Blacklist Boss No. 6
Lamborghini Murciélago	Besiegt Blacklist Boss No. 4
Lexus IS300	erhält ihr automatisch
Lotus Elise	Besiegt Blacklist Boss No. 8
Mazda RX-7	Besiegt Blacklist Boss No. 12
Mercedes-Benz CLK 500	Besiegt Blacklist Boss No. 8
Mercedes-Benz SL 500	Besiegt Blacklist Boss No. 11
Mercedes-Benz SLR McLaren	Besiegt Blacklist Boss No. 13
Mitsubishi Eclipse	Besiegt Blacklist Boss No. 14
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Besiegt Blacklist Boss No. 11
Mustang GT	Besiegt Blacklist Boss No. 12
Pontiac GTO	Besiegt Blacklist Boss No. 10
Porsche 911 Carrera S	Besiegt Blacklist Boss No. 7
Porsche 911 Turbo S	Besiegt Blacklist Boss No. 5
Porsche Carrera GT	Besiegt Blacklist Boss No. 3
Porsche Cayman S	Besiegt Blacklist Boss No. 10
Renault Clio V6	Besiegt Blacklist Boss No. 13
Subaru Impreza WRX STI	Besiegt Blacklist Boss No. 9
Toyota Supra	Besiegt Blacklist Boss No. 13
Vauxhall Monaro VXR	Besiegt Blacklist Boss No. 10
Volkswagen Golf GTI	erhält ihr automatisch

Mehr Kohle

Wenn ihr eine neue Karriere startet und dabei einen Spielstand zu NFS: Underground 2 abgespeichert habt, startet ihr eure Karriere mit mehr Geld als sonst üblich.

Pokemon XD

Johto-Startups

Fürhört das Taschenrechner mal wieder! Je nach Spiel könnt ihr mit einem von drei Pokémon eure Johto-Abenteuer starten. Um alle drei der niedlichen Tieren in Pokémon XD freischalten müsst ihr die 100 Trainer Challenge beim Mt. Battle überstehen. Schafft ihr das erfolgreich, könnt ihr euch eines der drei Startviecher aussuchen. Wie gesagt, nur eines. Um an die restlichen heranzukommen, müsst ihr dann wieder die Challenges fällig, also ab zurück zur 100 Trainer Mt. Battle Challenge.

Items von Acri

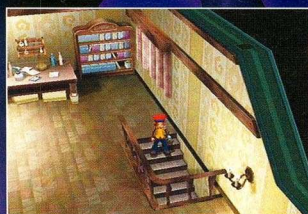
In Port Gaton trifft ihr euch mit Acri und müsst dann ein Interview überstehen. Je nachdem wie ihr die anstehenden Fragen beantwortet, erhält ihr entweder ein bestimmtes Kraut (und zwar dann, wenn ihr entweder alle Fragen mit Nein beantwortet; der ersten Frage ein Ja gönnst ODER zwei Fragen positiv beantwortet) oder eine Amulettmünze (die gibt es, wenn ihr ganz einfach Ja zu jeder einzelnen Frage sagt). Die Kräuter können allesamt beim Mt. Battle eingekauft werden, was natürlich die Münze zum begehrtesten Item macht.

POKEMON XD

Der dunkle Sturm

Unsere Lösung bringt Licht ins Dunkel!

GCN



Tipps & Tricks

- 1 Ihr könnt in der gesamten Region und in allen Bereichen noch eine Menge Truhen finden, die hier nicht extra aufgeführt wurden, aber viele interessante und wichtige Items in sich bergen.
- 2 Einer der Trainer in Eremitae gibt euch eine Essenzkiste, in der ihr verschiedene Items aufbewahren könnt. Diese Spezial-Items gibt es im Shop zu kaufen. Massiert ihr damit euer Schatten-Pokémon, öffnet sich sein Herz sehr viel schneller.
- 3 Am Ende des Spiels, könnt ihr nach dem Abspann weitermachen und in den einzelnen Kampfarenen in den Orten eure Pokémons weiter trainieren und eine Menge Kämpfe ausfechten. Außerdem wird euch das Orre Kolosseum geöffnet. Im Larcha Turm habt ihr die Möglichkeit, Poké-Bingo zu spielen und tolle Angriffe zu gewinnen.

In der Anfangssequenz erlebt ihr mit, wie die Libra, ein großes Schiff, von einem riesigen, fliegenden Pokémon entführt wird. Kurz danach befindet ihr euch mit eurem Protagonisten in einer Simulations-Arena. Gewinnt den Kampf und ihr gelangt ins Pokémon Hauptlabor. Verlasst diesen Raum und lauft durch die Tür kurz vor dem Lift. Hier trifft ihr Yolanda, die Mutter eures Helden und Professor Klein, den Direktor dieser Einrichtung. Yolanda bittet euch, eure Schwester Sina zu finden. Bevor ihr mit der Suche beginnt, müsst ihr erst aus eurem Zimmer den Lift holen. Betretet dafür den Lift, fahrt nach unten und verlasst das Gebäude durch den Haupteingang. Wendet euch nach links und betretet durch die Seitentür erneut das Gebäude. Geht drinnen durch die Tür auf der linken Seite und hier durch die hinterste Tür. Nehmt den PDA vom Tisch und lest die E-Mail von Prof. Klein. Benutzt den Lift auf dem Flur und geht in den letzten Raum auf der linken Seite. Unter der Arbeitsplatte liegt Karl, der Junge, mit dem Sina Verstecken spielen wollte. Sprecht mit ihm und ihr erfahrt, dass sie sich im Haus eines gewissen Dr. Abakus aufhält. Der Ort wird auf eurer Karte durch ein großes Fragezeichen gekennzeichnet. Wenn ihr den Raum verlassen wollt, spricht euch ein Forscher an, der euch zu einem Fernseher führt, auf dem gerade die ONBS-News laufen. Der Bericht handelt von dem mysteriösen Verschwinden der Libra. Geht danach nach draußen und fahrt zu dem neu geöffneten Ort auf der Karte.

Abakus Anwesen

Sobald ihr das schaurige Gemäuer betreten wollt, taucht ein kleiner Kerl namens Calvin auf. Er ist Dr. Abakus' Assistent und fordert euch zum Kampf heraus. Nach einem Sieg gegen ihn taucht auch schon Sina auf. Folgt Calvin ins Haus und hört euch seine Erklärungen an. Geht danach links in den Raum und redet dort mit Sina, die euch nun brav folgt. Kehrt nun zum Hauptquartier zurück.

Pokémon Hauptlabor

Ihr werdet schon von Yolanda erwartet. Verfolgt das Gespräch und lauft dann in Prof. Kleins Büro, da er mit euch sprechen möchte. Er ist aber nicht da. Redet mit dem Mann, der hier drinnen steht, fahrt mit dem Lift wieder nach unten und im Raum auf der linken Seite findet ihr den Professor. Bestätigt, dass ihr ihm helfen wollt und er erzählt euch von der Snag-Machine, mit der ihr Schatten-Pokémon einfangen könnt. Geht nun zu der Maschine, untersucht sie, und gleich darauf befindet sie sich an eurem Arm. Nun könnt ihr die dunklen Pokémon erkennen und mit Pokébällen fangen. Prof. Klein möchte mit euch ins Simulations-Lab gehen und Ninton, der Forscher, gibt euch noch fünf Pokébälle, da hört ihr plötzlich draußen ein Poltern. Geht nachsehen und ihr kommt gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie Klein entführt wird. Rennt hin und schnappt euch gleich das erste Schatten-Pokémon, das euch einer der Entführer auf den Hals hetzt. Verfolgt danach die Sequenz, in der Professor Klein von den Fremden mitgenommen wird. Danach folgt ein langes Gespräch mit Yolanda, Ninton und Sina. Ihr erfahrt, dass Prof. Klein an einer Reinigungskammer arbeitet, in der die dunklen Pokémon geläutert werden. Das Problem ist nur, dass noch ein Teil an der Maschine fehlt um sie fertig zu stellen. Yolanda beschließt, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und bittet euch, das Maschinenteil aus einem speziellen Shop in Porta Portus zu holen. Sina möchte euch unbedingt begleiten, macht



euch also mit ihr auf den Weg zu dem neu eingezeichneten Ort.

Porta Portus

Nach einer Begegnung mit Dolf, einem Herrn Opolus und seinen Leibwächtern, sowie mit Marie und Shellie, lauft nach links und betretet den Laden für Maschinenteile. Junk, der Verkäufer, befindet sich noch auf den Landungsbrücken. Sprechet also erst mit dem Schiffskapitän, der rechts an den Regalen steht, und ihr könnt von ihm ein Item erhalten, mit dem ihr euer eigenes Pokémon verändern könnt. Geht dann hinaus und auf einem der Stege findet ihr Junk. Folgt ihm zurück in den Laden und ihr erhaltet das fehlende Maschinenteil. Fahrt nun zum Hauptquartier zurück.

Pokémon Hauptlabor

Geht hoch zu Yolanda und gebt ihr das Ersatzteil. Verfolgt das Gespräch, in dem ihr erfahrt, dass euer nächstes Ziel Emeritae ist. In diesem Ort befindet sich der Reliktstein, an dem ihr ein befreites Pokémon in ein normales umwandeln könnt. Begebt euch also dorthin.

Emeritae

In diesem beschaulichen Örtchen müsst ihr einen Mann namens Sophos finden. Lauft ganz nach oben zu dem Haus, das von dicken Baumwurzeln umgeben ist, und sprecht drinnen mit Yola, Sophos Frau, bis der Hausherr selbst auftaucht. Er geht in den Reliktwald und erwartet euch dort. Lauft am PC-Gebäude links die Böschung hinunter und über einen kleinen Holzsteg zu einem Eingang in einem Felsen. Redet mit dem Mann der hier steht und betretet dann die Höhle. Drinnen erwarten euch vier Trainer. Kämpft so lange mit ihnen, bis euer gefangenes Schatten-Pokémon bereit ist, sein Herz für euch zu öffnen. Lauft danach geradeaus durch den nächsten Durchgang zum Reliktstein, an dem Sophos schon auf euch wartet und euch zu einem kleinen Kampf herausfordert. Stellt euch dann vor den Stein und heilt euer Pokémon. Sprechet noch einmal mit Sophos, der euch den Rat gibt, mit einem gewissen Gardio am Duellberg zu reden. Auch dieser Ort ist nun auf der Karte verfügbar.

Duellberg

Sprecht zunächst mit dem Mann am Eingang, den ihr schon in Porta Portus in Begleitung

von Herrn Opolus gesehen habt, und betretet dann die Arena. Kämpft euch bis zur Plattform Nr. 3 vor und redet hier mit Gardio. Nach einem weiteren Kampf folgt noch ein Gespräch mit ihm, in dem er euch Neuigkeiten über das Quartier der Crypto erzählt, in dem sich Prof. Klein befinden könnte. Fahrt also gleich dorthin.

Crypto-Labor (Mysteriöse Einrichtung)

Gleich, nachdem ihr angekommen seid, trifft ihr auf die Hexagon-Brüder, die enorme Schwierigkeiten haben, bis 6 zu zählen. Kämpft gegen jeden von ihnen, denn dabei könnt ihr noch so manches Schatten-Pokémon einfangen. Betretet nach dem Kampf durch den Eingang rechts das Gebäude. Gleich im ersten Raum stehen eine Pokémon-Heilungsmaschine und ein PC. Auf eurem Weg durch das Gebäude werdet ihr eine Menge Kämpfe bestreiten müssen, deckt euch also gut mit Heilungsmitteln ein. Geht nun geradeaus durch die Tür, benutzt den Lift vor euch und fährt eine Etage höher. Wendet euch im folgenden Gang nach rechts und benutzt hier den nächsten Lift. Lauft im nächsten Raum nach links und geht die Treppe hoch. Wenn ihr oben durch die Tür vor euch geht, belauscht ihr ein Gespräch zwischen einer Frau namens Luzilla und Felt, die Prof. Klein bei sich haben. Folgt dem Gang bis zum Ende und steigt hier in einen weiteren Lift. Geht nach links, den Weg nach unten und an der Gabelung erneut nach links zum nächsten Lift. Lauft am Ende des folgenden Ganges durch die Tür und kämpft dort gegen einen der zwei Forscher. Ist er besiegt, lässt er auf dem Tisch eine ID-Karte liegen. Nehmt sie mit und verlasst den Raum durch den oberen Durchgang. Biegt im nächsten Gang nach links ab und benutzt im Raum am Ende des Weges die ID-Karte an dem Aufzug. Fahrt nach unten und geht rechts die Treppe hinauf, um Prof. Krane zu finden, der immer noch mit Felt redet, gegen den ihr nun kämpfen müsst. Danach könnt ihr den Professor aus seiner misslichen Lage befreien und mitnehmen. Geht wieder die Treppe hinunter und benutzt erneut den Lift. Lauft oben im Gang zu dem mittleren Aufzug und ihr trefft auf Luzilla. Verfolgt das Gespräch und antwortet auf ihre Frage, ob ihr den Professor da lassen wollt, natürlich mit "Nein". Kämpft nun gegen sie und hebt danach die CD-Rom auf, die sie fallen gelassen hat. Steigt jetzt in den gleichen Aufzug, den eure Gegnerin vorher benutzt hat und ihr gelangt automatisch zum Hauptquartier.

Pokémon Hauptlabor

Im Gespräch erfahrt ihr, dass die Reinigungskammer, an der Yolanda gearbeitet hat, fertig gestellt ist. Geht dorthin und lasst euch die Funktionen erklären. Folgt danach Sina nach oben in den Raum neben dem Büro vom Profes-

sor, um mit Decody über die gefundene CD-Rom zu sprechen. Er ist aber nicht in seinem Zimmer. Geht also aus dem Gebäude und draußen an der Treppe, ein Stück den Weg entlang, findet ihr ihn. Sprechet mit ihm und Prof. Klein kommt auch noch hinzu. Eure Aufgabe ist nun, die CD-Rom zum Fernsehsender ONBS in Pyritus zu bringen und dort mit Lenny und Byte zu reden.

Pyritus

Lauft durch die Stadt, bis kurz vor eine Brücke und geht dort rechts zu dem großen weißen ONBS-Gebäude. Vor der Eingangstür hängt ein Getränkeautomat, an dem ihr erheblich günstigere Heilung als im Shop kaufen könnt. Betretet nun das Gebäude, steigt in den Lift in der hinteren rechten Ecke und fahrt nach oben. Geht gleich gegenüber in das Büro und sprecht mit Lenny, der am Schreibtisch sitzt. Lauft danach wieder auf den Gang hinaus und benutzt jetzt den Aufzug ganz links. Auf dem folgenden Gang steht eine Heilungsmaschine. Lauft rechts die Treppe hoch und sprecht oben mit dem Mann, der vor der Tür steht. Er lässt euch durch und im nächsten Raum findet ihr Byte, der jetzt etwas Zeit benötigt, um die CD Rom zu öffnen. Derweil solltet ihr mit seinem Mitarbeiter Watt zu einem gewissen Grand fahren, der Ort ist neu eingezeichnet.

Wüstenplatz

Verfolgt die Gespräche und lasst euch zeigen, wie man Poké-Snacks auslegt, um wilde Pokémon einfangen zu können. Außerdem an diesem Ort könnt ihr noch am Oasenplatz und am Höhlenplatz Snacks auslegen. Hier trifft ihr auch zwei merkwürdige Typen, Ploed und Heyn, die euch bestimmt schon in Pyritus aufgefallen sind. Redet mit ihnen und lernt ihren Boss, D. Queen, kennen, der euch gleich zum Kampf herausfordert. Nach einem Sieg könnt ihr vom Boden das Queenradar aufheben. Lest die Anleitung und kurz darauf erhaltet ihr von Byte eine E-Mail, dass er mit der CD-Rom fertig ist. Also, auf nach Pyritus.

Pyritus

Bei eurer Ankunft im ONBS, seht ihr schon das Desaster – die Crypto haben den TV-Sender überfallen. Erledigt alle Angreifer und befreit die Geiseln, die in den Büros gefangen gehalten werden. Begebt euch dann aufs Dach zu Byte und bekämpft auch hier alle Gegner. Von Nett erhaltet ihr den Hinweis, nach Phenax zu fahren, denn dort treiben die Crypto auch ihr Unwesen.

Phenax

Sprecht mit der Frau am Ortseingang und ihr erhaltet von ihr eine CD-Box, sowie die Kampf CDs: 01, 07 und 20. Fahrt mit diesen zu dem neuen Ort auf eurer Karte.

Largha-Turm

Betretet das Gebäude und fahrt mit der





Plattform, die sich hinter der mittleren Treppe befindet. Redet mit der Frau hinter dem Tresen rechts und erledigt dann die drei Simulationskämpfe von den Kampf CDs nach Anleitung. Danach könnt ihr zurück nach Phenac fahren und jetzt die Stadt betreten.

Phenac

Anscheinend sind die meisten Bewohner nicht da. Lauft an dem Rondell die Treppe hinauf und geht zu dem Haus des Bürgermeisters auf der linken Seite. Sprecht drinnen mit der jungen Frau, die euch erzählt, dass der Bürgermeister auch nicht da ist. Sie lässt euch nicht die Treppe hochgehen, möchte aber unbedingt Musik hören. Geht also wieder hinaus und betretet das Haus auf der anderen Seite. Nehmt hier vom Tisch die Musik-CD und bringt sie der jungen Frau im Bürgermeisterhaus. Sie hört sich die Musik gleich an und ihr könnt unbenutzt die Treppe hinauf laufen. Oben findet ihr neben dem Bett einen Zettel. Es handelt sich hier um einen Brief vom Bürgermeister an Primus. Lest ihn und plötzlich steht die Frau hinter euch, die sich nun in eine Crypto-Kämpferin verwandelt hat. Kämpft gegen sie und lauft dann wieder nach unten, wo euch schon der nächste Gegner erwartet. Sobald ihr danach das Haus verlasst, kommen aus dem Pre Gym-Gebäude gleich sechs Primus. Sie verteilen sich quer über den Ort und wenn ihr sie anspricht, verwandeln sie sich in die Hexagon Brüder.

Ihr müsst nun den gesamten Ort, auch die Gebäude, von den teilweise verkleideten Crypto befreien. Auch im Pre Gym und im Kolosseum findet ihr einige von ihnen. Einer der Gegner im Pre Gym gibt euch den Hinweis, dass ihr eine Liftkarte benötigt, um hier in das untere Stockwerk zu gelangen. Im Kolosseum trifft ihr dann auf Marcia vom ONBS, die Sif interviewt. Er und sein Helfer sind dann auch eure nächsten Gegner. Nach dem Kampf verschwindet Sif, und auf dem Boden liegt die gesuchte Liftkarte. Geht nun ins Pre Gym und verwendet den Schlüssel am Schreibtisch auf der rechten Seite, wo sich die Steuerung für den Lift befindet. Steigt in den in der Mitte hochgefahrenen Aufzug und fahrt nach unten. Hier befinden sich nun alle vermissten Bewohner der Stadt, einschließlich des Bürgermeisters. Redet mit ihm und ihr lernt auch den echten Primus kennen, der euch einen neuen Ort auf der Karte einzeichnet. Wenn ihr danach noch einmal den Bürgermeister in seinem

Haus aufsucht, erhaltet ihr noch ein tolles Item, das ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Fahrt nun zu dem unbekannten Ort in der Wüste.

Unbekannter Ort

Unterwegs bleibt euer Scooter im Sand stecken und ihr gelangt automatisch nach Phenac zurück. Sprecht noch einmal mit der Frau am Ortseingang und ihr erhaltet eine Mail von Byte, der euch bittet, nach Pyritus zu kommen.

Pyritus

Lauft wieder aufs Dach des ONBS Gebäudes, um Byte zu treffen. Sein Vertreter Watt bittet euch, einem Großvater und seiner Enkelin bei der Suche nach einem verschollenen Pokémon behilflich zu sein. Sprecht mit dem alten Mann, der euch erzählt, dass sich das vermisste Pokémon auf der entführten Libra aufgehoben hat. Es handelt sich um eine Spezialzüchtung, sieht aus wie eine Topfpflanze und heißt Mobai. Natürlich wollt ihr helfen und redet dann noch mit Watt und Byte, die euch einen Tipp geben, wie ihr durch die Wüste kommt. Ihr solltet nun Junk in Porta Portus aufsuchen, der euch das Ersatzteil verkauft hat.

Porta Portus

Geht in Junk's Shop und redet mit ihm. Nur sein Großvater kann euch helfen, und der befindet sich im Anwesen von Dr. Abakus.

Abakus Anwesen

Kaum wollt ihr das Haus betreten, taucht auch schon wieder Calvin auf und will kämpfen. Danach kommt Abakus persönlich aus dem Haus, lässt Calvin einen großen Roboter holen und der Kampf geht in die nächste Runde. Nach dem Sieg könnt ihr den Großvater im Haus suchen gehen. Links befindet sich das Büro von Abakus. In dem Raum auf der rechten Seite ist eine weitere Tür. Bevor ihr durchgehen könnt, redet der Doktor noch kurz mit euch. Steigt dann hinter der Tür in den Aufzug mit dem Pfeil und fahrt nach unten, wo ihr Altwart, Junk's Großvater, findet. Sprecht ihn an und ihr gelangt automatisch nach Porta Portus zurück und euer Scooter ist für den Wüstenrip gerüstet.

Mysteriöser Ort

Ihr seht nun vor euch die entführte und hier gestrandete Libra. Betretet sie durch die Öffnung im Rumpf und verschiebt hier die Kiste einmal nach vorne, damit ein Weg zu der Treppe entsteht. Lauft im nächsten Gang eine weitere Treppe hinauf und hier trifft ihr auf drei Typen: Zwei hauen schon vorher ab und gegen den dritten müsst ihr kämpfen. Nach einem Sieg kommt ein Mann von der Schiffsbesatzung zu euch und bittet euch, unten im Schiff einmal nachzusehen, woher die seltsamen Geräusche kommen. Natürlich wollt ihr ihm helfen und geht nun rechts die Treppe hinunter. Folgt dem Weg bis in den Laderaum und verschiebt dabei die

Kisten immer so, dass ein Weg entsteht. Im Laderaum seht ihr den Krachmacher, es ist Mobai, das vermisste Pokémon des kleinen Mädchens aus Bytes Büro. Versucht ihr es zu schnappen, rennt es immer ein Stück weg und wenn ihr euch langsam anschließen wollt, erhaltet ihr kurz vor ihm eine E-Mail und das Signal verschweicht Mobai. Kehrt zu dem Schiffsmechaniker zurück und berichtet ihm alles. Er gibt euch den Tipp, Mobai an Stellen zu suchen, wo sich wilde Pokémon aufhalten und ihr Snacks auslegen könnt, diese Stellen kennt ihr ja. Verlasst nun das Schiff und draußen erwarten euch einige Mitglieder vom Team Krall, die euch mit Schlafpulver außer Gefecht setzen, um eure Snag-Machine zu stehlen. Ihr wacht bei dem Mechaniker wieder auf, erzählt ihm die Geschichte und er zeichnet einen neuen Ort auf eurer Karte ein. Fahrt also dorthin.

Unbekannter Ort (Crypto Festung)

Verfolgt ein Gespräch zwischen zwei Schergen vom Team Krall und Dolf. Nachdem die Kralls abgehauen sind, müsst ihr gegen Dolf kämpfen. Danach erhaltet ihr eine Mail von Lenny aus dem ONBS-Gebäude, der euch bittet, so schnell wie möglich zu kommen.

Pyritus

Begebt euch in Lennys Büro und erzählt ihm die Sache mit der Snag-Machine. Er bittet euch, für das ONBS einige Infos einzuholen und zeichnet euch einen neuen Ort auf der Karte ein. Dort müsst ihr mit einem Mann namens Horaz sprechen.

Wüstenba

Seht mal, wer da herauskommt: Ploed und Heyn, dann kann D. Queen natürlich auch nicht weit sein und er fordert euch auch gleich heraus. Betretet dann den Waggon und redet mit Horaz, der ganz links in der Ecke steht. Ihr erhaltet von ihm Infos und ein Schatten-Pokémon. Bei dem Wirt hinter der Theke könnt ihr Pokébälle und andere Items kaufen. Beim Hinausgehen erhaltet ihr eine E-Mail von Lenny: seine Leute haben das Versteck vom Team Krall gefunden. Horaz markiert den Ort auf eurer Karte und ihr könnt den Waggon wieder verlassen. Draußen spricht euch Trainer Willy an und möchte gegen euch kämpfen. Fahrt danach zu dem neuen Ort.

Team Krall Versteck

Betretet das zerfallene Gebäude durch den Eingang vor euch und besiegt drinnen alle Gegner, die euch auf eurem Weg begegnen. Biegt sofort nach rechts ab, wo ihr auch eine Heilungsmaschine findet. Laft von hier aus geradeaus durch die Tür und dann gegenüber durch das Loch in der Wand. Nun nach links und dort die Treppe hoch. Geht nach rechts durch die Tür und lauft die nächste Treppe hinunter. Geht unten

eine weitere Treppe wieder hinauf und ihr gelangt zum Boss der Truppe. Bevor ihr diesen besiegen könnt, folgt allerdings erst ein Match gegen seinen Gehilfen Brutus und dann erst gegen den Boss Drakrall. Ihr erhaltet eure Snag-Maschine zurück und auch noch Drakalls Schlüssel. Verlasst das Gebäude und geht draußen links durch den Seiteneingang. Hier steht eine verschlossene Truhe, die ihr mit Drakalls Schlüssel öffnen könnt. Wenn ihr vorher innerhalb des Gebäudes noch nicht an dieser Truhe wart, müsst ihr dies nun nachholen, denn dann kommt ihr von außen nicht mehr dran. Fahrt nun als nächstes zur Crypto-Festung.

Crypto-Festung

Es bleibt euch nicht erspart, schon wieder gegen Dolf zu kämpfen, aber danach verschwindet er endlich. Geht zu der langen Treppe, die in die Pyramide führt, und zwei ziemlich breite Typen stellen sich euch in Weg. Sie schicken euch zwar weg, aber ihr müsst es noch einmal versuchen. Wenn dann einer der beiden fragt, ob er euch aus dem Fernsehen kennen könnte, beantwortet die Frage mit "Ja" und das Team Krall taucht auf und hilft euch, indem es mit dem berühmten Schlafpulver die beiden außer Gefecht setzt. Lauft nun die lange Rampe hinauf und betretet die Pyramide. Wendet euch nach rechts, folgt dem Gang und geht hier die Treppe hoch. Oben steht sofort eine Heilungsmaschine. Lauft den folgenden Gang in die untere Richtung entlang und verschiebt dort die große Holzkiste. Geht über den frei gewordenen Weg links zur nächsten Treppe. Ihr gelangt in einen Bereich mit zwei Türen, auf der einen ist ein Mond und auf der anderen eine Sonne eingezeichnet. Auf dem Boden seht ihr die gleichen Symbole. Schiebt die hier stehenden zwei Holzkisten auf die Symbole und die Türen öffnen sich.

Hinter der Mondtür findet ihr eine Truhe und hinter der Sonnentür eine Treppe. Geht diese hinauf und biegt oben nach links ab. Betretet den Raum, in dem zwei Frauen sitzen und benutzt hier die zweite Tür, um auf die andere Seite des Flures zu gelangen. Lauft nun nach rechts und geht in das Labor, in dem der Forscher Bosco steht. Nehmt hier vom Tisch den Systemhebel und geht vor dem Büro die Treppe hinauf. Besiegt die zwei Wachen und lauft die Stufen zur Pyramiden Spitze hoch, wo sich die Kontrollsteuerung befindet. Der Forscher der hier steht, muss natürlich erst bekämpft werden, bevor ihr den Systemhebel an dem Kontrollpult verwenden könnt und damit die Stromversorgung einschaltet, damit die Anlage überhitzt. Geht dann die Treppe wieder hinunter, der obere Teil implodiert und unten aus der Tür kommt ein Cryptokämpfer. Laft, nachdem ihr ihn besiegt habt, durch den nun offenen Eingang und ihr trefft auf Olaf, der selbstverständlich auch kämpfen möchte. Nach dem Duell erlebt ihr eine Überraschung, denn auf dem Monitor seht ihr

Herrn Opolos, den kleinen alten Mann, der Sina in Porta Portus geholfen hat. Er ist der Kopf der Crypto und nennt sich nun Großmeister Greevil. Er nennt euch den Ort des Crypto-Hauptquartiers: Citadark Isle, diese Insel liegt vor Porta Portus. Nehmt nach dem Gespräch die Liste der Schatten-Pokémon vom Schreibtisch, verlasst das Gebäude und macht euch auf den Weg nach Porta Portus.

Porta Portus

Sprecht wieder mit Junk und seinem Großvater Altwart im Maschinenshop und erzählt ihnen alles. Sie stellen euch ihr Robo Kyogre zur Verfügung, einen sehr schnellen Katamaran, mit dem ihr bequem zu der Insel gelangt. Fahrt aber zunächst ins Hauptlabor.

Pokémon Hauptlabor

Sprecht mit Prof. Klein, der euch zu einem Geheimgang führt. Folgt ihm und nehmt euch aus der Truhe einen Masterball, der eine 100%ige Trefferchance hat. Kehrt nun zurück nach Porta Portus.

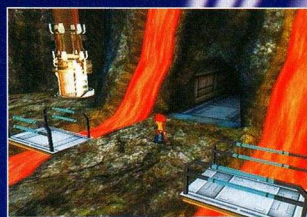
Porta Portus

Besteigt hier den Katamaran, der am Landungssteg liegt und mach euch auf zu der Vulkaninsel.

Citadark Isle

In der ganzen Anlage warten viele Kämpfe auf euch, macht euch also auf einiges gefasst. Betretet nach dem ersten Kampf durch den Eingang die Anlage und ihr findet gleich eine Heilungsmaschine und einen PC. Geht nach rechts durch die Tür und gleich durch zwei weitere. Folgt nun dem Weg zu einem Fahrstuhl. Dieser kommt hoch, ist aber nicht leer, Luzilla steigt aus und greift euch an. Fahrt dann mit dem Lift nach unten, geht vor euch durch die Tür, geht links die Treppe hinauf und auf der anderen Seite wieder hinunter. Laft durch die letzte Tür und steigt dort in den Lift. Schiebt im nächsten Außenbereich alle weißen, großen Blöcke in die Lava, um einen Weg zu dem Durchgang rechts zu basteln. In einer Höhle dahinter findet ihr hinter einem Lavastrom eine Heilungsmaschine und einen weiteren Durchgang. Hier gelangt ihr zu einem PC und einem Aufzug. Im nächsten Bereich müsst ihr euch den Weg zum linken Höhleneingang freikämpfen und in dieser Höhle wieder den Lift benutzen. Steigt auf die mobile Plattform links von euch und folgt damit dem Weg nach draußen, um rechts durch einen Höhleneingang auf die andere Seite zu gelangen.

Benutzt hier wieder mobile Plattformen, um zu einem Lift zu gelangen. Nun müsst ihr mit Hilfe der bunten Schranken die Haken ergreifen, die euch auf die andere Seite bringen. Der Haken an der roten Schranke bringt euch zur nächsten roten Schranke, der gelbe zur gelben usw. Steigt am Ende in den nächsten Aufzug und oben steht



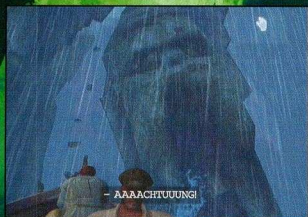
ihr in einem Raum mit mehreren leuchtenden Öffnungen im Boden. Ihr könnt euch dadurch eine Etage tiefer auf die Plattformen mit den Haken fallen lassen und noch einige Truhen öffnen, an die ihr vorher nicht herangekommen seid. Euer weiterer Weg führt euch oben an der Wand entlang nach rechts, an der Scheibe vorbei, zum nächsten Lift, der euch auf den Gipfel des Vulkans bringt. Hier oben steigt aus dem linken Aufzug Sif, euer nächster großer Gegner. Mit dem Aufzug, aus dem Sif kam, könnt ihr wieder zum Fuß des Vulkans gelangen und seid sofort bei eurem Boot, um vielleicht noch ein paar Einkäufe zu machen. Ansonsten müsst ihr auf dem Gipfel den Weg entlanglaufen, in Richtung des dort errichteten Gebäudes. Vor dem Eingang dort erwartet euch Lucius, einer der Leibwächter des Großmeisters, an dem ihr ohne ein Kämpfen natürlich auch nicht vorbeikommt. Nach einem Sieg könnt ihr das Gebäude betreten und findet gleich am Anfang eine Heilungsmaschine und einen PC.

Laft dann durch die Tür hinter der Herr Opolos, alias Großmeister Greevil sitzt. Nach dem Gespräch errichtet er vor euch eine undurchdringliche Glaswand, die ihr nicht überwinden könnt. Geht also zunächst erst wieder hinaus und wendet euch sofort nach links zu einem Lift, aus dem Olaf steigt. Nach dem Kampf mit ihm könnt ihr nun diesen Aufzug benutzen und nach unten fahren. Nehmt im folgenden Gang den nächsten Lift nach oben und geht hier durch die Tür, die euch direkt zum Großmeister und seinem Helfer Rufus führt. Kämpft nun gegen ihn und er senkt die Glaswand, damit ihr schneller zur Heilungsmaschine kommt. Geht dann vom großen Hauptraum aus nach links, dort durch die Tür und fahrt mit dem Aufzug um dort auf den Großmeister zu treffen, der euch das riesige Schatten-Pokémon Lugia, Codename: XD001, auf den Hals hetzt. Dieses könnt ihr mit dem Masterball, den von Prof. Klein erhalten habt, hervorragend fangen. Habt ihr es besiegt oder gefangen, kämpft ihr gegen den Großmeister persönlich. Dieser hat relativ starke Schatten-Pokémon und eure sollten schon mindestens Level 50 erreicht haben, damit ihr diesen Kampf gewinnt. Verfolgt danach die Sequenz und die Gespräche und ihr werdet noch eine kleine Überraschung erleben. Nun habt ihr nicht nur die Orre Region vor einer Schreckensherrschaft bewahrt, sondern auch alle Pokémon gerettet. Ganz Orre feiert und ihr könnt stolz auf euch sein.

KING KONG

Wie wird man mit einem verliebten Riesengorilla fertig? Hier steht's!

GCN



Die Venture

Das erste Level ist quasi eine Art Intro. Hier könnt ihr nicht viel tun, außer in der Gegend herumzuschauen. Nutzen wir die Gelegenheit für ein paar Grundsätzliche Dinge.

Ihr werdet während eures Abenteuer nicht allzu viele Waffen finden, und diese auch nicht mit übermäßig viel Munition. Normalerweise reicht die Muni aber locker aus, auch wenn sie manchmal extrem knapp erscheint. Wir hatten zumindest keine Situation, wo wir mangels Munition ernst-hafte Probleme bekommen hätten. Ergo: Geht ruhig etwas sparsam mit der Munition um (gezielte Einzelschüsse statt wildem Geballere), ihr müsst aber auch nicht damit geizen.

Die Tiere auf der Insel fressen sich gegenseitig auf. Das könnt und müsst ihr manchmal ausnutzen. Wenn zum Beispiel eine Riesenfledermaus gerade einen erlegten Riesenskorpion verspeist, könnt ihr ungesehen vorbei huschen. Spart Munition. Natürlich solltet ihr nicht länger in der Nähe verweilen und blöd herumtanzen.

Habt ihr keine Schusswaffen, nehmt ihr Speere. Oder was sich im erweiterten Sinne als "Speer" definieren lässt. Normalerweise liegen diese in Hülle und Fülle überall rum. Wird es doch mal knapp, könnt ihr es auch wagen, benutzte Speere aus den Tieren wieder herauszuziehen und nochmals zu benutzen – gerne auch mehrmals gegen ein und dasselbe Tier. Speere sind auf kurze

Distanz am wirkungsvollsten. Weit entfernte Ziele mögt ihr vielleicht treffen, wenn ihr gut zielt – ihr richtet aber keinen nennenswerten Schaden an.

Speere werden auch oft benutzt, um ein Feuer zu entfachen. Entweder zündet ihr die Speere an vorhandenen Feuerstellen selbst an, oder ihr werft sie auf die hier und da hängenden brennenden Totenschädel, die dann herunterfallen und das Gebüsch unter ihnen entzünden. Meistens ist das nötig, um weiter voranzukommen, mitunter könnt ihr so auch ein paar Kriechtiere oder gar Dinos erledigen. Passt aber auf, dass ihr selbst nicht vom Feuer erfasst werdet.

Skull Island

Nach der dramatischen Einstiegsszene findet ihr euch auf Skull Island wieder. Folgt euren Kollegen die Treppe rauf und in die Höhle. Nehmt von Hayes die Knarre. Erledigt die Riesenkrabben, geht durch die Höhle und draußen weiter den Weg entlang. Greift den Griff am Pfosten und bewegt ihn nach vorne. Während Ann ein paar Schreie übt, greifen plötzlich noch mehr Krabben an – und ein Riesensexemplar aus dem Meer. Schießt der Bestie unter den Panzer ins Maul, um sie zu töten. Das Tor öffnet sich, weiter geht's. Unterwegs findet ihr ein Gewehr. Nach ein paar weiteren Krabben steht ihr vor einem verschlossenen Tor. Nehmt den Balken auf, um ihn als Hebel zu benutzen.

Nekropolis

Lauft über die Brücke, nehmt einen Knochen auf und holt mit ihm die Kiste runter. Etwas weiter schnappt ihr euch einen Speer, zündet ihn an und fackelt das Gebüsch ab. In der Grabkammer werdet ihr von Tausendfüßlern angegriffen. Werft mit dem brennenden Speer, ansonsten helfen halt Schusswaffen. Holt euren Speer zurück und folgt weiter dem Weg, auf dem ihr euch immer mal wieder gegen Kriechtiere zur Wehr setzen müsst. Nehmt von Hayes den Revolver, lauft über die Holzbrücke und gebt Ann Feuerschutz. Oben lauft ihr mit Ann weiter und zündet das Gebüsch an. Ann öffnet die Tür, eventuell müsst ihr sie beschützen. Im Raum dahinter schießt ihr auf die Maden, um die Spinn abzulenken und weiterzulaufen.

Skorpione

Lauft voran bis zur Siedlung. Ann klettert zum Feuer hoch, ihr schützt sie vor den Riesenfledermäusen. Nachdem das Gebüsch weg gebrannt ist, schwimmt ihr durch den Fluss. Ann beschützt euch von oben. Wieder draußen bahnt ihr euch einen Weg durch das Gebüsch (Vorsicht, Skorpione!) und brennt bei nächster Gelegenheit großzügig alles nieder. Weiter oben werft bzw. schießt ihr auf den brennenden Schädel, wodurch er herunterfällt und den Weg frei brennt. Dahinter trifft ihr eure Kollegen wieder, nehmt

von ihnen das Scharfschützengewehr und geht über die Brücke.

Die Mauer

Ein paar Meter weiter kommt das eben eroberte Gewehr zum Einsatz. Schießt auf die brennenden Schädel, wodurch das ganze Gelände abbrennt – und die Tiere gleich mit. Geht runter und folgt weiter dem Weg. Ann bemerkt, dass ihr nicht allein seid. Legt wieder ein kleines Feuerchen, so dass ihr weiter könnt. Ihr gelangt wieder an ein größeres Tor, welches Ann öffnen kann. Dahinter ist ein weiteres, größeres Tor. Ihr schwimmt durch den Tümpel und Ann öffnet das Tor. Dahinter werdet ihr von den Inselbewohnern in Empfang genommen.

Das Opfer

Die folgende Szene ist bekannt: Ann wird dem großen Affen geopfert. Ihr seid dagegen ziemlich machtlos, denn ihr seid gefesselt. Nachdem Ann weggeschleppt wurde, erscheint plötzlich Carl und holt euch aus der Klemme. Folgt ihm, bis ihr zu einem Tor gelangt. Von links kommt ein etwas kleinerer Saurier. Er ist sehr schnell und sein Biss ist tödlich, also sucht in den Gängen Schutz und werft mit Speeren nach ihm. Carl hat die Ruhe weg und hält euren Todeskampf mit der Filmkamera fest... Sucht einen Hebel für den Öffnungsmechanismus. Unter einem der brennenden Schädel findet ihr ihn, ihr müsst zuvor das Gebüsch weg brennen. Öffnet das Tor und geht weiter zur Feuerstelle.

Auf den Spuren von Kong

Carl hört Ann schreien, also folgt ihm. Schon bald hört auch ihr ihre Hilfschreie. Zusammen mit Carl folgt ihr dem Weg und findet King Kong. Folgt ihm, bis ihr auf eine Art Plateau trefft, wo Carl von einem Flugsaurier geschnappt wird. Laft rechts runter, vor dem Wasserfall entlang und brecht durch die Holzröhre. Folgt weiter dem Weg und erledigt ein paar Raptoren. Weiter geht's in einen Bereich mit ein paar Fledermäusen. Laft über die Holzplanken und in den Gang. Am anderen Ende erreicht ihr das Nest. Glücklicherweise hängt hier eine Kiste, in der ihr ein Gewehr findet. Laft über die Holzbretter und kämpft euch zum Nest hoch. Schießt die kleinen Fledermäuse ab und nehmt euch den dicken Brocken vor. Behaltet ihn immer im Auge: Er kreist über euch und greift dann stoßartig an – in diesem Moment feuert ihr ab. Nach ein paar Schüssen ist das Vieh hinüber. Carl, gerade noch dem Tod durch gefressen werden ennonen, dreht noch schnell ein paar Aufnahmen und läuft dann los – ihr hinterher. Gemeinsam öffnet ihr das Tor hinterm Wasserfall und erreicht eine Feuerstelle.

Hayes

Folgt Carl bis zu einem Tor, das von Dinos "bewacht" wird. Carl findet einen Unterschlupf,

wo ihr sicher seid. Beachtet die hängende Kiste neben diesem Unterschlupf, darin findet ihr eine Pistole. Mit dieser und ein paar Speeren und Knochen erledigt ihr die Dinos. Ihr braucht zwei Hebel: Einer befindet sich links vom Tor hinter dem Gestrüpp, das ihr mit einem brennenden Speer beseitigt. Der andere wird weiter oben von Spinnen belagert (ihr seid zuvor dran vorbei gelaufen). Mit einem brennenden Speer verjagt ihr die Spinnen und wartet, bis sie den Weg wieder frei machen. Nun könnt ihr das Tor öffnen. Dahinter findet ihr eine Pistole und ein Gewehr. Geht durch den Tempel und springt ins Wasser. Folgt dem Flusslauf und dem Weg, unterwegs müsst ihr ein paar Tausendfüßer erledigen.

In einer Höhle trifft ihr auf Hayes. Ihm, ihr braucht Feuer, aber es ist keins in greifbarer Nähe. Pasiert links den Wasserfall und versteckt euch in den schmalen Gängen vor den Dinos. Mogelt euch vorbei durch ein Wasserbecken zur Feuerstelle auf dem Felsvorsprung. Beilung, denn die Dinos tricksen euch aus. Lasst euch von Hayes das Maschinengewehr zuwerfen, knallt die Dinos ab und werft mit einem brennenden Speer in die Büsche, damit Hayes zu Carl gelangen kann. Die beiden kommen zu euch, gemeinsam geht ihr zum Tor. Der Hebel ist ganz in der Nähe und leicht zu finden. Folgt euren beiden Kollegen und schwimmt durch den Fluss. Am Ende findet ihr eine Feuerstelle.

V-Rex

Laft weiter euren Kollegen nach und sakt unterwegs das Maschinengewehr ein. Schon bald trefft ihr auf einen ausgewachsenen Vestatosauros Rex – ein Nachfahre des bekannten Tyrannosaurus Rex. Die Jungs fliehen, ihr hinterher. Während die beiden versuchen, das Tor zu öffnen, schießt ihr auf die beiden Flugsaurier, um den V-Rex abzulenken. Laft durch das Tor und flieht weiter in das Becken. Plötzlich ertönen Hilfschreie von Ann, sie locken den V-Rex weg. Verlasst das Becken, haltet euch links und nehmt den Hebel mit. Folgt Hayes zu einem Tor. Dahinter geht ihr über die Brücke, welche unter euch wegbreicht. Geht den Weg hoch und durch den Fels. Von hier an seid ihr auf euch allein gestellt.

Ann

Laft voran und öffnet die Kiste. Darin befindet sich ein Maschinengewehr, was Ärger mit den anrückenden Raptoren vermeidet. Geht ein wenig sparsam mit der Munition um. Ihr trefft auf Ann und müsst sie beschützen. Laft den Weg entlang, achtet immer wieder auf Ann und laft durch den Tunnel. Am anderen Ende findet ihr in einer Kiste eine Shotgun. Die ist hilfreich, eure eigene Haut zu retten. Neben Raptoren gibt es auch kleine Fledermäuse, die immer mehr zu werden scheinen. Am Ende wird Ann von einer großen Fledermaus gefangen. Dagegen seid ihr ziemlich machtlos, aber ihr großer, pelziger

Beschützer ist schon zur Stelle. Schwupps, habt ihr die Kontrolle über King Kong!

Kong

Die Einblendungen sagen euch, wie ihr euch fortzubewegen habt. Zwischendurch müsst ihr mal ein paar kleinere Flattermänner abschütteln. Am Ende steht ihr dem fliegenden Entführer Auge in Auge gegenüber. Im Wut-Modus räumt ihr ordentlich auf und drescht eurem Gegner eins über, wenn er angreift. Nach erfolgreichem Kampf reißt King Kong sein Opfer buchstäblich in Stücke. Problem eins ist gelöst, bleibt Problem zwei: Ann einfangen. Also wieder runter und ordentlich auf die Tube drücken, denn Ann wird von Raptoren gejagt. Kein Problem für King Kongs Pranken. Am Ende nehmt ihr Ann auf, die Alte schreit wie am Spiß und die Kontrolle wechselt wieder zu Jack.

Der Canyon

Jau, vorwärts, Waffe mitnehmen und nach rechts in die kleine Höhle, um durch die Fenster für Ruhe zu sorgen. Dann draußen auf den Brettern entlang und weiter geradeaus. Bevor ihr euch über die Brücke wagt, biegt rechts ab und sakt das Gewehr ein. So, nun zurück zur Brücke... schießt vorerst so viele Fledermäuse wie möglich weg und laft dann rüber. Weiter den Gang entlang und durchs Wasser, wo euch eine Brontosauros-Herde entgegen kommt. Lasst sie ziehen und stapft weiter durch das Wasser. Nutzt die Speere und die Feuerstelle, um das Gestrüpp zu brennen. Die Treppe rauf und weiter über die Brücke. Genießt die Aussicht und geht auf der anderen Seite durch den Wasserfall, aber vorher die Kiste plücken, in der sich Waffennachschub befindet. In den folgenden Höhlen habt ihr es mit überaus anstrengenden Tausendfüßern zu tun. Geht sparsam mit der Munition um, ihr braucht sie später noch. Nach einem kurzen Flussbad warten Skorpione und Fledermäuse auf euch. Tötet die Skorpione, dann sind die Fledermäuse abgelenkt. Die Holzbretter sind von Spinnen bewacht. Schaut nach unten und schießt die Tausendfüßer ab, damit die Spinnen sich auf sie stürzen und ihr freie Bahn habt.

Tausendfüßer

Draußen trefft ihr eure Kollegen wieder. Beschützt sie vor den angreifenden Viechern und geht links hinab. Vorsicht, an der Brücke werdet ihr von Fledermäusen angegriffen. Also schießt sie lieber schön vorher aus der Entfernung ab. Zwischendurch findet ihr Munition und müsst eure Kumpel erneut beschützen. Geht weiter über die Brücke und durch den Gang. Ein paar Tausendfüßer und Krabben, danach trefft ihr mit Carl und Hayes zusammen. Aha, wieder Stöckchen suchen. Der Hebel ist hinter Dornenbüschen, aber kein Feuer in der Nähe. Laft zurück, geht durch den Wasserfall, dreht euch um und

seht nach rechts oben. Ah, Feuer! Schießt den Schädel ab, woraufhin unten die Feuerstelle entzündet wird. Einen brennenden Speer könnt ihr aber nicht durch den Wasserfall tragen. Also werft den Speer links vom Wasserfall auf die Feuerstelle dahinter. Nun könnt ihr das Feuer zu den Dornbüschen tragen und das Tor öffnen. Last euch von Hayes die Shotgun geben, bevor ihr hindurch geht.

Brontosaurus

Folgt den Brontosauriern zu einer weit entfernten Feuerstelle – unterwegs trifft ihr auf den einen oder anderen Raptoren. Die Brontos laufen zweiseitig, in der Mitte habt ihr Ruhe. Habt ihr das Feuer gefunden, macht die Brontothiere eine Pause, was euch zumindest vorerst den Rückzug erleichtert. Brennt euch bei Bedarf den Weg frei und zündet unterwegs die Feuerstellen an. Ach ja, ein paar kleinere Saurier rocken hier auch noch rum. Auf halbem Weg zurück, kommen auch wieder Brontos angerückt. Erreicht ihr euer Ziel, entdeckt ihr den Grund für die Unruhe: Ein V-Rex! Zündet schnell die Büsche an und flüchtet in die Höhle.

Jimmy

So denn, immer brav den Jungs hinterher, unterwegs alles an Waffen einsacken und die Angreifer abwehren. Lasst die Kollegen ruhig die Dicksarbeit machen und greift nur an, wenn ihr selbst direkt angegriffen werdet, bzw. einer von den anderen erkennbare Schwierigkeiten hat. Etwas weiter trifft ihr auf ein Mitglied eures Teams und helft ihm gegen die Saurier. Weiter geht die Hatz, bis ihr in eine Falle gelockt werdet. Eine Horde Raptoren greift euch an. Glücklicherweise genügt ein Schuss pro Tier und eigentlich solltet ihr auch genug Munition haben, greift aber ruhig öfter mal nach einem Speer. Keine Atempause, ihr werdet von den Inselbewohnern angegriffen. Lauft weiter, schnappt euch einen brennenden Speer und legt ein Feuerchen. Lauft über den Baumstamm zum anderen Ufer und rettet euch aufs Floß.

Auf dem Floß

Es wird sich kaum vermeiden lassen, dass ihr ein paar Mal von den Speeren eurer Angreifer getroffen werdet. Greift selbst zu Speeren, zündet sie an und werft sie in die Büsche am Ufer, damit die Brücken einstürzen. Bedenkt die Flugbahn des Speers, also zielt bei weiten Wurfen etwas höher. Schusswaffen braucht ihr hier nicht.

Stromschnellen

Nachdem ihr die menschlichen Inselbewohner hinter euch gelassen habt, taucht plötzlich ein V-Rex auf. Seine Schnappversuche wehrt ihr mit brennenden Speeren ab. Dummerweise kommt noch ein zweiter V-Rex hinzu. Hurra, und noch ein paar Fledermäuse. Schießt diese ab, sie lenken die Dinos ab. Verballert keine Munition,

sondern schießt nur auf die Dinos, wenn sie nach euch schnappen. Ihr fahrt durch einen Tunnel, einer der Saurier erwartet euch am anderen Ende. Ihr treibt direkt auf ihn zu, doch urplötzlich taucht unerwartete Hilfe auf...

Der Kampf

Wenn King Kong gegen einen V-Rex kämpft, gibt's ein Erdbeben außerhalb der Richterskala! Setzt Ann ab und gebt dem Saurier Saures! Nachdem Dino Nummer eins erledigt ist, macht ihr auch auf die Verfolgung nach Ann, denn die Tante ist natürlich abgehauen. So eine Jagd kennt ihr ja bereits. Zwischendurch verhaut ihr ein paar kleinere Dinos und am Ende zwei große. Jawoll, schon habt ihr eure Ann wieder.

Sümpfe

Weiter mit dem Filmteam. Um die Kiste mit dem Gewehr zu erhalten, müsst ihr natürlich erst das Gestrüpp weg brennen. Handpistole mit 170 Schuss oder Gewehr mit 100 Schuss? Da ihr euch hier oft gegenseitig beschützen müsst, ist wohl das Gewehr besser. Also dann, auf durch den Sumpf! Eure Kollegen erweisen sich dabei als durchaus brauchbare Schützenhilfe. Zwischendurch müsst ihr mal wieder den Weg frei brennen, anschließend den Jungs Feuerschutz geben und schließlich selbst den Fluss durchqueren.

Vom V-Rex gejagt

Und schon wieder als King Kong. Verhaut die Viecher und klettert den Pfeiler hinauf, um Ann oben abzusetzen. Sie brennt ein Tor auf, woraufhin ihr die Felswand hochklettert und Ann folgt. Habt ihr sie erreicht, nehmt ihr sie auf, klettert einhändig weiter, bis ihr zu einer Wand kommt, die ihr nicht erklimmen könnt. Brecht links durch das Holztor und setzt Ann ab, damit sie einen Speer anzünden kann. Nehmt sie wieder auf, klettert den Pfeiler hoch und setzt Ann oben ab. Ist der Weg frei, klettert ihr hinauf. Ann ist schon wieder abgehauen, also schnell hinterher. Die Gute rennt geradewegs in ihr Verderben in Form von zwei V-Rexen. Erledigt sie und stemmt den umgestürzten Pfeiler weg, um Ann zu retten. Zurück zu den Menschen.

Der Stamm

Ihr könnt nicht viel tun – Affchen schmeißt Baumstamm um und ihr fallt in die Tiefe. Nachdem ihr euch wieder aufgerappelt habt, schwimmt ihr stromabwärts, hört ein bisschen den anderen dreien zu und folgt dem Weg, um Ann zu retten.

Die Eingeborenen

Ein ähnliches Anliegen hat auch King Kong, allerdings muss er Ann vor Sauriern retten. Und sich nebenbei gegen die Inselbewohner wehren. Die sollten aber kein Problem sein, indem ihr Baumstamm, Steinplatte oder tote Saurier auf sie schmeißt. Ist Ruhe eingekehrt, stemmt ihr den Riegel des Tors auf. Nehmt Ann mit und lauft ein

bisschen Amok. Ihr gelangt etwas später an eine Art Festung. Setzt Ann ab, sie klettert hinauf und macht euch den Weg frei, während ihr euch gegen die Angreifer zur Wehr setzt. Oben sammelt ihr Ann wieder auf und klettert weiter. Operation Hinkelstein macht das Tor frei, dummerweise gibt's dahinter eine böse Überraschung.

Ann's Rettung

Als Jack stapft ihr durch den Fluss und biegt draußen nach links ab. Folgt dem Weg und dem Fluss, geradewegs zwischen den Beinen des Sauriers hindurch. Werft einen oder zwei Speere in sein Gesicht, um ihn kurz abzulenken. Lauft weiter, Ann wird irgendwas von einem Tor fasseln. Während sie besagtes Tor öffnet, spielt ihr ein bisschen mit dem Dino. Versteckt euch zwischen den Ruinen und werft ab und an mal einen Speer. Im letzten Moment ist das Tor offen, nix wie hindurch! Weiter voran, den Felsen hinauf, um oben dann Ann hinaufzuziehen. Nun ist erst mal Ruhe, folgt dem Weg, bis ihr auf eure Kollegen trifft.

In der Höhle

Folgt einfach dem Weg, der zeitweise ein Fluss ist.

Venatosaurus

Lauft die Treppe hoch, holt dort die Kiste runter und verteidigt euch mit der Shotgun gegen die anrückenden Dinos. Nachdem die Viecher erledigt sind, braucht ihr einen zweiten Hebel und Feuer. Folgt Ann in eine Höhle. Gegen die Gegner dort kommt ihr mit Speeren klar. Wieder draußen springt ihr runter ins Wasser und schwimmt auf die Insel. Knallt ein paar Krabben ab, zündet einen Speer an und werft ihn in die Urne rechts vom Wasserfall. Klettert wieder hoch und macht euch auf den Rückweg. Ann ist so freundlich und zündet unterwegs die Feuerstellen an, während ihr die Gegner bekämpft. Tragt das Feuer zurück zu den anderen und brennt das Gestrüpp weg. Danach geht ihr mit Ann in die zweite Höhle. Ein paar Kriechtiere, ein kleiner Dino... alles kein Problem. Ihr gelangt an eine Art Leuchte, auf der sich die Viecher gegenseitig auffressen. Ihr könnt die Sache mit ein paar brennenden Speeren etwas beschleunigen, dann gibt's lecker gegrillten Dino. Springt runter, lauft die Treppe rauf, schnappt euch den Hebel und rennt schnell wieder zurück in die Ecke rechts unten durch die "Gitter" und zurück in die Haupthalle, wo ihr nun das Tor öffnen und das Kapitel beenden könnt.

Im Schlamm

Lauft voran und durch den Fluss zur Feuerstelle. Mit einem brennenden Speer vertreibt ihr die Spinnen, einen zweiten tragt ihr zu euren Kollegen, um den Durchgang weg zu brennen. Beim Durchqueren des Flusses müsst ihr euch wieder gegenseitig beschützen – kennt ihr ja. Lauft die Treppe hoch, wo ein paar Fledermäuse kreisen. Versteckt euch mit den anderen in einer

Ecke, von dort könnt ihr relativ unbeschadet die ersten Angriffe abwehren. Um den dicken Brocken zu erledigen, müsst ihr allerdings auf das mittlere Plateau hinaufklettern. Behaltet dir große Fledermaus immer im Auge und werft mit den Speeren nicht zu spät. Ein paar Speere reichen, spart hier lieber eure Waffenmunition. Weiter geht's durch den Sumpf. Ihr gelangt in eine Art Höhle (mehr so eine halb abgesoffene Ruine), in der ihr euch den Weg frei schlagen müsst. Geht hier sehr vorsichtig vor, denn im Wasser lauern viele Gefahren. Zum Glück liegen hier genug Speere rum.

Ruf nach Kong

Tja, wäre ja auch zu schön gewesen, wenn es mit der Rettung klappen würde. Dummerweise kommt euch ein V-Rex in die Quere. Also nehmt die Beine in die Hand und lauft um euer Leben. Ihr geratet in eine Sackgasse und erkennt, dass ihr gegen dieses Ungetüm nichts ausrichten könnt. Aber Ann kennt jemanden, der euch helfen kann... Während sie einen der beiden Pfeiler hochklettert, um Kong zu rufen, lenkt ihr den Saurier ab, indem ihr die Fledermäuse abschießt. Möglichst nicht alle direkt nacheinander, sondern mit ein paar Momenten Abstand, um den Dino dauerhaft zu beschäftigen. Haltet solange durch, bis der große, starke Retter aufkreuzt.

Kong kommt zu Hilfe

Jau, mit Kong verprügelt ihr den V-Rex, woraufhin Ann von Fledermäusen entführt wird. Eile ist angesagt, denn allzu lang hält Ann in den Klauen ihrer Entführer nicht aus. Am Ende müsst ihr zwei Riesenfledermäuse verdreschen. Geht weiter durch das Tor (Ann nicht vergessen!) bis zum Lavasee. Klettert hinab, springt in der Mitte nach rechts auf die "Säule" rüber und von dort aus geradeaus an die rettende Felswand. Kurz darauf warten wieder zwei V-Rexe. Setzt Ann auf dem Baum ab und erteilt den beiden eine Tracht Prügel. Huch, noch ein dritter. Auch der kriegt Haue, danach sammelt ihr Ann wieder auf und lauft stromaufwärts in Sicherheit.

Zum Flugzeug

Tja, das war's dann für Hayes. Laft mit Jimmy davon, putzt ein paar Dinos weg und öffnet das Tor. In der Ferne seht ihr das rettende Wasserflugzeug parken. Dazwischen liegen aber noch eine Handvoll Dinos und Fledermäuse. Auf halbem Weg findet ihr Feuer, womit ihr euch den restlichen Weg frei bahnt. Mit Hilfe einer Waffenkiste erreicht ihr das Flugzeug. Jimmy fliegt davon, ihr bleibt aber zurück, da ihr ja vorher noch Ann retten müsst.

Zum Nest

Also dann, auf zur Rettung der blonden Maid! Frohen Mutes voran, die Knarre eingesackt und den Fluss überquert. Eine neue Fledermaus-

gattung erwartet euch, in der Regel reicht aber nur ein Treffer. Folgt den Treppen und brecht durch das kleine Tor. Laft weiter, ihr gelangt an eine Tür, braucht aber einen Hebel. Kein Problem, wenn da nicht der Dino wäre. Die Prozedur ist bekannt: Schießt die Fledermäuse ab (oberhalb des "Käfigs" gibt es weitere Munition), um den Saurier abzulenken. Laft aber nicht sofort zu den großen Ruinen, denn der Weg ist mit Büschen versperrt. Also erst auf die linke Seite rüber und einen Speer angezündet, um die Büsche weg zu brennen. Oben findet ihr den notwendigen Hebel, allerdings von Spinnen bewacht. Ein feuriger Speer verjagt sie, so dass ihr mit dem Hebel zur Tür zurückhechten könnt. Holt dahinter die Kiste mit der Shotgun runter und geht rechts in den schmalen Gang.

Kongs Nest

Durch das Gitter nach draußen und links rum, wo ihr ein Scharfschützengewehr findet. Mit diesem stellt ihr euch vor die Treppe und knallt aus der Ferne die Fledermäuse ab. Ist eure Munition alle, nehmt ihr wieder die Shotgun und stürmt die Treppe hoch, ohne die fressenden Fledermäuse bei ihrer Mahlzeit zu stören. Oben geht ihr in die große Höhle, laft hinab und gegenüber wieder hoch. Folgt dem Weg durch das Wasser, bis ihr Kong und Ann findet. Sprecht mit Ann, sie kommt zu euch ins Wasser. Ihr werdet von einer Seeschlange überrascht, aber Kong ist ja sofort zur Stelle!

Kampf im Nest

Mit Schlägen allein kriegt ihr die Schlangen nicht besiegt – ihr müsst sie greifen und ihnen den Kiefer brechen. Sollte weiter kein Problem sein.

Frei!

Mit Jack folgt ihr Ann, springt ins Wasser und klettert auf das Floß.

Gejagt von Kong

Kong ist natürlich gar nicht glücklich darüber, dass ihr mit seiner Braut durchbrennt. Folgt dem Gang durch den Wasserfall nach draußen, an den kämpfenden Sauriern vorbei und immer Ann hinterher. Euer Ziel ist klar, das Feuer auf der anderen Seite. Also wie gehabt: Fledermäuse abschießen und die Beine in die Hand nehmen. Habt ihr die Feuerstelle erreicht, frisst der Dino einen anderen und ihr könnt relativ gefahrlos den Weg frei brennen. Schnell weg hier, denn ein vor Eifersucht platzender Kong taucht mittlerweile auch noch auf.

Zurück

Ann läuft voraus, ihr hinterher. Saurier plätten, Büsche abfackeln und weiter. Noch mehr Saurier! Und Fledermäuse! Und Kong! Und Eingeborene!! Ahaa!!! Na, immerhin brennen sie euch den Weg frei. Kämpfen macht hier wenig Sinn, also laft, was das Zeug hält!

Zurück zum Dorf

Werft mit Speeren auf die brennenden Schädel, um euch Stück für Stück den Weg frei zu bahnen. Ann scheint sich hier gut auskennen. Oder auch nicht... sie läuft direkt in eine Falle. Aber wie so oft, ist der große, starke Retter sofort da!

Kongs Gefangennahme

Springt rüber, brecht durch das Tor und kämpft euch durch die Festung. Bevor ihr links durch das Holz brecht, räumt ihr in dieser Festung komplett auf, denn sonst könnt ihr etwas weiter nicht den Baumstamm wegschieben. Ihr gelangt wieder an den Lavasee, wo ihr Ann findet. Die beiden bilden ein exzellentes Team: Klettert die Säule hoch und setzt Ann ab, damit sie euch mit Feuer den Weg freimacht. Nehmt Ann wieder mit und laft weiter – geradewegs in Euer Verderben. An der Küste werdet ihr von Gasgranaten lahm gelegt.

Kong am Boden

Mit Jack geht ihr zu Carl, Ann und Kong und macht euch bereit für den Showdown in New York!

In den Straßen von New York

Hämmert ein bisschen auf den Tasten herum, um euch zu befreien. Jetzt geht's ab! Kämpft euch durch New York und schnappt nach Autos, um nach den Scheinwerfern und Geschützen zu werfen. Ihr gelangt früher oder später an ein Tor mit einem Bus davor. Den Schützen auf dem Dach könnt ihr kletternd nicht erreichen, also werft ein Auto nach ihm. Habt ihr für Ruhe gesorgt, hebt ihr den Bus weg und brecht durch das Tor. Laft weiter geradeaus, bis ihr umzingelt seid. Ann taucht auf, mit ihr klettert ihr das Empire State Building hoch.

Das Empire State Building

Klettert bis ganz nach oben an die Spitze. Dort werdet ihr von Flugzeugen angegriffen. Ein paar davon könnte ihr wegweltschen, aber ihr wisst ja worauf es hinaus läuft: Irgendwann ist Kong erledigt, setzt Ann ab und fällt hinunter.

Kongs Tod

Damit ist das Spiel beendet – nicht unbedingt ein Happy End, was? Trotzdem Gratulation!



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. Prince of Persia: The Two Thrones	1	1/06	94%	Media Markt: 59,99 €
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	6/03	94%	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: n.v.



BEAT'EM UP

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Super Smash Bros. Melee	1-4	6/02	94%	Amazon: 27,98 €
2. Soul Calibur 2	1-2	10/03	88%	Media Markt: 29,99 €
3. Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	4/02	82%	Video & Game: 29,00 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Metroid Prime	1	4/03	97%	Amazon: 27,98 €
2. Metroid Prime 2: Echoes	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: 36,95 €
2. Dancing Stage Mario Mix	1-2	4/05	80%	Media Markt: 39,99 €
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
1. Mario Kart: Double Dash!!	1-16	11/03	94%
2. F-Zero GX	1-4	11/03	93%
3. Need for Speed: Underground 2	1-4	1/05	90%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	54,99 €
Media Markt:	39,99 €
Video & Game:	39,95 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Paper Mario: Legende vom Aonentor	1	1/05	92%
2. Tales of Symphonia	1-4	1/05	88%
3. Baten Kaitos	1	3/05	85%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	54,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €



SIMULATION

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Harvest Moon: A Wonderful Life	1	3/04	89%
2. Die Sims 2	1-2	1/06	88%
3. Animal Crossing	1-4	6/04	85%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	27,90 €
Media Markt:	29,99 €
Video & Game:	27,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. NBA Street V3	1-4	2/05	88%
2. Mario Power Tennis	1-4	2/05	86%
3. Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	4/04	83%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	49,99 €
Media Markt:	49,99 €
Video & Game:	57,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Pikmin 2	1-2	6/04	91%
2. Worms 3D	1-4	11/03	89%
3. Fire Emblem: Path of Radiance	1	1/06	88%

Preisvergleich Platz 1

Amazon:	54,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Resident Evil 4	1	2/05	97%	Amazon: n.v.
2. Metroid Prime 2	1-4	1/05	93%	Media Markt: 59,99 €
3. Star Fox Adventures	1	12/02	87%	Video&Game: 47,95 €

SOUND

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Eternal Darkness	1	9/02	88%	Amazon: n.v.
2. Resident Evil 4	1	2/05	97%	Media Markt: 19,99 €
3. Metroid Prime	1	4/03	97%	Video&Game: 19,95 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung	Preisvergleich
1. Zelda: Four Swords	1-4	2/05	90%	Amazon: 59,99 €
2. MK: Double Dash!!	1-4	11/03	94%	Media Markt: 59,99 €
3. Donkey Konga 2	1-4	2/05	88%	Video&Game: 39,95 €

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	Spectravideo	79,99 €	★★★★★
Taschen			
1. GC-Tasche NGC22	Bigben	29,99 €	★★★★★
2. GC-Tasche NGC21	Bigben	39,99 €	★★★★★
3. Backpack NGC122	Bigben	39,99 €	★★★★★

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...	
1080° Avalanche	1-4	SPS	12/03	85%	Nintendo mal anders: realistisch und schnell.	
18 Wheeler American Pro Truck	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger weg!	
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.	
Aggressive Inline	1-2	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk.	
All-Star Baseball 2002 *	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher KI.	
All-Star Baseball 2003 *	1-4	SPS	5/02	80%	Zurecht die beste Baseballsimulation.	
All-Star Baseball 2004 *	1-4	SPS	4/03	81%	Etwas besser als der Vorgänger.	
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	1	JNR	3/05	70%	Humoriges Hüpfspiel mit den Warner-Charakteren.	
Animal Crossing	1-4	RPG	6/04	85%	Innovativ, aber zweifelhaft präsentiert.	
Animal Leader *	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.	
Anschlag: Der	1	ACT	12/02	66%	Entweder zu leicht oder unfair.	
Aquaman: Battle for Atlantis *	1	ACT	11/03	19%	Kein Spiel erkennbar.	
Army Men Air Combat: Elite Missions *	1-2	ACT	6/03	28%	Bloß kein Geld für sowas ausgegeben!	
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	5/04	68%	Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll.	
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!	
Auto Modellista *	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins Kio.	
Backyard Football *	1-2	JNR	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.	
Bad Boys 2	1	ACT	1/05	78%	Hart, ehrlich und intensiv.	
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.	
Barbarian	1-4	BEU	12/03	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.	
Baten Kaitos	1	RPG	3/05	85%	Prächtiges und anspruchsvolles Rollenspiel mit wenigen Schwächen.	
Batman Begins	1	ACT	3/05	82%	Vereinfachtes Splinter Cell im Fledermauskostüm.	
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.	
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.	
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.	
Battalion Wars *	1	STG	4/05	80%	Drollige Kriegsbalierei im Schatten des übermächtigen Vorgängers.	
Battle Houshin *	1	ACT	5/02	77%	Zu reiches Fantasyspiel mit Tiefgang.	
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel auf Mehrspieler ausgerichtet.	
Beysblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.	
Beyond Good & Evil	1	ACT	3/04	90%	Knalltunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.	
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.	
Big Mutha Truckers *	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.	
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	11/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.	
Bionic Battle: The Game	1	JNR	11/03	79%	Solides Jump'n'Run mit Kamera Problemen.	
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.	
BloodRayne *	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.	
Bloody Road: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.	
Blowout *	1	ACT	4/04	65%	Mittelpunktisches Ballerspiel. Nichts, was man wirklich braucht.	
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traumreise reicht es leider nicht.	
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.	
Bombberman Jetters *	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!	
Böse Nachbarn	1-4	GSK	2/05	79%	Späfiger und kurzweiliger Software-Kleinriegel zum Schnäppchenpreis.	
Buff: Chaos Bleeds	1-4	ACT	8/03	82%	Buff, wie sie lebt, lebt und Knochen bricht.	
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.	
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!	
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom *	1-4	RSP	10/03	23%	AAAaargh! (Redakteur beging Sepukku)	
Call of Duty: Finest Hour	1-4	EGO	2/05	75%	Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter den Möglichkeiten.	
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.	
Carmen Sandiego	1	ACT	4/04	51%	Wer smart ist, spart das Geld.	
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.	
Castleween	1	JNR	5/03	36%	Jehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!	
Catwoman	1	JNR	6/04	70%	Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ordentliches Spiel.	
Cri Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.	
Conan	1-2	ACT	4/04	79%	Klopp- und Comicfans haben ihre Freude.	
Conflict: Desert Storm	1-4	ACT	8/03	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter mit Realismus-Bonus.	
Conflict: Desert Storm II	1-4	ACT	12/03	80%	Gelungener Taktik-Shooter mit dümmlicher KI.	
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Grafisch mäliges Umsetzen eines tollen Spiels.	
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	12/03	82%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.	
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.	
Cubivore *	1	RPG	1/03	69%	Darwin mal anders.	
Custom Robo: Battle Revolution *	1-4	ACT	5/04	71%	Update des N64-Klassikers ohne neue Reize.	
Dakar 2	1-4	RSP	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.	
Dancing Stage: Mario Mix	1-2	GSK	4/05	80%	Schönes Einsteiger-Tanzspiel mit 'kindgerechter' Aufmachung.	
Darkened Sky *	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.	
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.	
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.	
Dead to Rights *	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.	
Def Jam: Fight for New York	1-2	BEU	6/04	87%	Spielerisch spaßig und verdammt cool.	
Def Jam Vendetta	1-4	RSP	5/03	78%	Auch Prügelfans dürfen zugreifen.	
Defender	1-2	ACT	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.	
Die Hard: Vendetta	1	EGO	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.	
Digimon World 4 *	1-4	ACT	3/05	55%	Uraltbekanntes im digitalen Monsterdesign.	
Disinopia: The Sunset Odyssey *	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.	
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	RSP	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.	
Disney's Magical Mirror	1	ADV	11/03	71%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.	
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.	
Disney's Trickz Micky	1	GSK	3/04	23%	Ein Spiel in permanenter Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum!	
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Baseballspiel für einfache Ansprüche.	
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funsportspiel.	
Disney Sports: Skateboarding	1-4	SPS	2/03	29%	Mittelmaße mit der Zielgruppe vorbei gerollt!	
Digimon Rumble Arena 2	1-4	BEU	1/05	63%	Es ist ein Phänomen, auf der Konsole aber nur ein Fanprodukt.	
Donald Duck: Phantomias	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.	
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.	
Donkey Kong: Jungle Beat	1	GSK	2/05	84%	Mutig und innovativ, aber leider viel zu kurz.	
Donkey Konga	1-4	GSK	6/04	87%	Trommelspaß mit kultigen Controller und guter Songauswahl.	
Donkey Kong 2	1-4	GSK	3/05	88%	Spielerisch wie der Vorgänger, aber mit Detailverbesserungen.	
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.	
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	12/03	74%	Für Fans die Erfüllung, für andere OK.	
Dragon Ball Z: Budokai 2	1-2	BEU	2/05	76%	Besser als der Vorgänger und für Fans ein Pflichtkauf.	
Dragon's Lair 3D SE	1	RPG	4/03	70%	Auch ein Ritter wird mal älter.	
Dr. Muto	1	JNR	5/03	68%	Interessant, aber mit unterirdischer Technik.	

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

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Drome Racers	1-4	RSP	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Ego Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n Run.
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmverfilmungen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002 *	1-2	SPS	6/02	70%	Der Inpost lohnt sich nicht!
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	5/03	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
Extreme G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX	1-4	RSP	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Fairly Odd Parents *	1	JNR	1/04	39%	Warum füttern Entwickler kleine Kinder mit solchen Spielen?
Fantastic 4	1-2	ACT	9/03	73%	Ordentliche Umsetzung mit ein paar Schwächen.
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
Findet Nemo	1	ADV	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA 06	1-8	SPS	4/05	83%	Kann leider nicht den erhofften Sprung nach vorn machen...
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA Football 2005	1-4	SPS	1/05	84%	Detailliertes FIFA 2004 mit Aktualitätsbonus.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002 *	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
FIFA Street	1	ACT	3/05	61%	Belangloses Betrickse ohne Futabul-Seele.
Fight Night Round 2	1-2	SPS	2/05	89%	Voll auf die Zwölf – nie war Boxsport besser!
Final Fantasy: Crystal Chronicles	1-4	RPG	3/04	87%	Trotz GBA-Zwang ein Muss für Multiplayer.
Fireblade	1	ACT	4/03	60%	Zu lineares Helikopter-Action-Spiel.
Freaky Flyers	1-2	RSP	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flayer.
Freedom Fighters	1-4	SPS	10/03	83%	Tolles Actionspiel mit einer Brise Taktik.
Freestyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Freestyle Metal X *	1-4	RSP	2/05	70%	Ordentlicher Motocross-Racer – und das war's.
Frogger's Adventure: The Rescue *	1-4	GSK	1/04	54%	Für Fans unter Umständen einen Blick wert. Vielleicht.
Frogger Beyond	1	GSK	6/03	65%	Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.
Future Tactics: The Uprising	1-2	STG	1/05	70%	Für Einsteiger ins Strategie-RPG-Genre einen Blick wert.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	STG	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Geist	1-4	STG	4/03	79%	Ordentlicher Shooter, aber kein geistiges Genie!
Gladius	1	RPG	12/03	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts.
Gol Gol Hypergrid *	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatofans mit Hande zu derbem Humor.
Goblin Commander: Unleash the Horde	1-2	STG	4/04	80%	So muss Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	Prügelpaß mit B-Movie Flair.
Goldeneye Rogue Agent	1-8	STG	1/05	77%	Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze begnügen.
Gotha Force	1-4	ACT	2/04	67%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Groove Adventure Rave *	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Grooverider: Slot Car Thunder *	1-4	RSP	4/04	64%	Höchstwertung für die Kür, Griff ins Klo bei der Pflicht.
Große Haie – kleine Fische	1	ACT	1/05	70%	Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings etwas kurz.
Harry Potter: Askaban	1-4	ADV	5/04	83%	Sehr gutes Adventure mit Potter-Charme.
Harry Potter & der Stein der Weisen	1	ADV	1/04	80%	Solides Action-Adventure, besonders für Fans.
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	SPS	12/03	80%	Für Potter-Fans ein sicherer Pflicht.
Harvest Moon: A Wonderful Life	1	SIM	3/04	89%	Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.
Harvest Moon: Another Wonderful Life *	1	SIM	4/05	88%	Harvest Moon eben. Änderungen sucht man größtenteils vergebens.
Haunted Mansion *	1	ADV	2/04	73%	Späbiges Action-Adventure, nicht nur für Kids.
Haven: Call of the King *	1	RPG	7/03	72%	Ordentlicher Genrescocktail mit Kameraproblemen.
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	RPG	1/05	84%	Rundenbasiertes Abenteuer in Mitternachts-Tolle Mischung.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	ACT	12/03	83%	Würdige Umsetzung des Kinofilms.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	4/03	84%	Überaus gelungenes Filmerebnis auf dem GameCube.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Hobbit: Der	1-2	STG	12/03	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Homo Run King *	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottspresse.
Hot Wheels: World Race *	1-4	RSP	1/04	53%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hudson Selection Vol.1: Star Soldiers *	1	ACT	9/03	71%	Kann Inkarnat nicht das Wasser reichen.
Hulk, The	1	ACT	8/03	76%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	8/03	67%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
I-Ninja *	1	ACT	1/04	80%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
Ikaruga	1-2	ACT	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
Incredible Hulk, The: Ultimate Destruction	1	ACT	4/05	88%	Sieht aus wie der Hulk, fühlt sich an wie der Hulk... SMASH!
Intellivision Lives *	1	ACT	3/05	64%	Schlecht zu steuernde Spielesammlung aus den 80ern.
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
ISS 3	1-4	SPS	8/03	75%	Zuviel Kleinklein, der Abschluss fehlt.
Italian Job, The	1-2	RSP	12/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	STG	7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Alles oder Nichts	1	ACT	3/04	84%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
James Bond: Nightfire	1-4	STG	1/03	80%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1	JNR	4/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganze Kleinen.
Jimmy Neutron: Jet Fusion *	1	JNR	11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4	STG	1/04	81%	Späfiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Kao the Kangaroo: Round 2	1	JNR	1/05	70%	Lustiges und simples Jump'n Run für die jüngere Generation.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Killer 7	1	ACT	3/05	87%	Irre Trip in den Wahnsinn, weit entfernt vom Massenmarkt.
King Arthur	1-2	ACT	1/05	70%	Gleiche Qualität wie der Film. Wer den möchte, mag auch das Spiel.
Kinniku Man 2 *	1-2	BEU	3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Kirby Air Ride	1-4	RSP	6/04	83%	Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.
Knights of the Temple	1	ACT	4/04	90%	Mittelalterliche Metzelei ohne überflüssigen Ballast.
Knockout Kings 2003	1-2	SPS	2/03	82%	Eines der besten Boxspiele.
Largo Winch	1	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	RPG	3/03	77%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	61%	Legendarist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterschnittliches Wrestling-Machwerk!
Lemony Snicket: Ratselhafte Ereignisse	1	ADV	2/05	70%	Kurzes, aber unterhaltsames Abenteuer für jüngere Spieler.
Looney Tunes: Back in Action	1	JNR	12/03	49%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Lost Kingdoms 2	1	RPG	6/03	84%	So müssen Fortsetzungen aussehen!
Luigi's Mansion	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz.
Madagascar	1	JNR	3/05	77%	Abwechslungsreiche Filmumsetzung für jüngere Spieler.
Madden NFL 2002 *	1-4	SPS	6/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2003	1-4	SPS	12/02	89%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Madden NFL 2004	1-4	SPS	10/03	90%	Die ultimative Football-Sim.
Madden NFL 2005	1-4	SPS	6/04	91%	Zwar fehlt die Optik, doch das Gameplay stimmt.
Mario Golf: Toadstool Tour	1-4	SPS	4/04	83%	Abwechslungsreich und super spielbar. Ideal für Einsteiger!
Mario Kart: Double Dash!!	1-16	RSP	11/03	94%	Der King unter den Kart-Racern!
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Mario Party 5	1-4	GSK	1/04	77%	Wie immer: Zu viel ganz spaßig, alleine öde.
Mario Party 6	1-4	GSK	2/05	79%	Gewohnter Multiplayer-Spaß mit ein paar neuen, witzigen Ideen.
Mario Power Tennis	1-4	SPS	2/05	86%	Schlimmer als eine Katze: Mario hat tausend Leber!
Mario Superstar Baseball*	1-4	SPS	4/05	80%	Baseball, nur in bunt und schnell.
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	1-2	ACT	4/05	83%	Macht Spaß, bietet aber nicht sehr viel Abwechslung.
Mit Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
McGroovy: Dance Craze*	1-2	GSK	3/05	28%	Echt ein Mörder on the Dancefloor!
Medal of Honor: European Assault	1-4	EGD	3/05	81%	Krieg als Selbstdarstellung, aber gut gemacht.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Weltkriegsspiel mit Filmatmosphäre.
Medal of Honor: Rising Sun	1-2	ACT	12/03	84%	Guter Ego-Shooter mit durchwachsender Optik.
Mega Man Anniversary Collection *	1	ACT	6/04	82%	Eine der besten Retro-Sammlungen überhaupt.
Mega Man Network Transmission	1	JNR	8/03	73%	Effektvolles, aber nicht ausgereiftes Action-JNR.
Mega Man X: Command Mission	1	JNR	1/05	80%	Gelungener Ausflug ins Rollenspiel-Gefilde.
Men in Black II: Alien Escape	1	ACT	2/03	59%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	12/03	83%	Spaßige Baller-Action mit viel Humor.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	1	ACT	3/04	89%	Snake infiltriert den GameCube. Pflichttitel!
Metroid Prime	1	EGD	4/03	97%	Der hellste Stern am Videospielmehel!
Metroid Prime 2: Echoes	1-4	EGD	1/05	93%	Würdiger Nachfolger des Über-Spiels. Kaufen!
Micro Machines	1-4	RSP	2/03	66%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Midway Arcade Treasures	1-2	ACT	3/04	66%	Teilweise gut, teilweise Müll. Der alten Zeigen wegen...
Minority Report	1	ACT	5/03	57%	Schlechte Verfassung eines guten Films.
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	4/04	80%	Zwar ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.
MLB Slugfest 2004 *	1-2	SPS	8/03	83%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monopoly Party	1-4	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Monster 4x4: Masters of Metal *	1-2	RSP	2/04	50%	Entweder live oder im TV, aber bitte nicht auf Konsole!
Monster AG: Monster Ball	1-4	SPS	5/03	68%	Für Mehrspieler und Brennballfans okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	EGD	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land *	1-4	GSK	3/03	75%	Mangel an echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion *	1-4	GSK	5/03	69%	Kommt als Partyspiel nicht an Mario Party 4 vorbei.
MVP Baseball 2004 *	1-2	SPS	4/04	81%	Baseball-Fans werden sicher nicht enttäuscht sein.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsvolles Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum *	1-2	GSK	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona *	1-4	RSP	1/03	77%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA 2K2 *	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA 2K3	1-4	SPS	4/03	88%	Wer Basketball mag, braucht dieses Spiel!
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 06	1-4	SPS	4/05	86%	Wer echt pingelig ist, schlägt mal wieder brandheiß zu!
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Live 2005	1-4	SPS	1/05	86%	Kleine Verbesserungen, leider ohne Online-Unterstützung.
NBA Street *	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig!
NBA Street Vol.2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NBA Street V3	1-4	SPS	2/05	89%	Mit Beats, Dunks und Mario geradewegs in die Herzen der Zocker.
NCAA Basketball 2K3 *	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003 *	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004 *	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.
NCAA Football 2005 *	1-4	SPS	6/04	84%	Insgesamt kein zukunftsreiches Update.
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	85%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Proli-Faktor.
Need for Speed: Underground 2	1-4	RSP	1/05	90%	Fehler beseitigt, neue Features – so muss ein Nachfolger aussehen!
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden?
NFL Blitz 2002 *	1-4	SPS	5/03	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003 *	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NFL Blitz Pro *	1-2	SPS	5/04	76%	Übergangsstil von Arcade zu Simulation.
NFL Street	1-4	SPS	1/04	84%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
NFL Quarterback Club 2002 *	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 06	1-8	SPS	4/05	87%	Sicher ein gelungenes Update. Aber nicht mehr.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2005	1-4	SPS	6/04	89%	Toppt den Vorgänger mit sinnvollen Verbesserungen.
NHL 2K3	1-4	SPS	4/03	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber ein wenig spaßig.
NHL Hitz Pro *	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection *	1-4	GSK	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever *	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	2-4	GSK	4/03	80%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Pac-Man Vs.	2-4	GSK	4/03	80%	Uralters Spiel, aber zu viert eine Wucht!
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	1	RPG	1/05	92%	Langeweile gibt's woanders, aber nicht hier!
Phantasy Star Online: Episode I & II	1-4	RPG	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Phantasy Star Online: Episode III	1...	STG	5/04	84%	Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers.
Pikmin	1	STG	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
Pikmin 2	1-2	STG	6/04	91%	Echt erweistestes Pikmin, mit lahmem Multiplayer-Modus.
Pinball Hall of Fame*	1	SIM	3/05	70%	Technisch einwandfreie Flippersammlung mit viel Nostalgie.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	3/04	81%	Der Dschungel-Charmeure weiß immer noch zu überzeugen.
P.N. 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Braut!
Pokémon Channel	1	ADM	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingefleischte Fans.
Pokémon Colosseum	1-4	RPG	4/04	83%	Pflichtlauf für alle Pokémon-Fans!
Polarexpress, Der	1	ACT	1/05	42%	Wenige witzige Einzelspielen bewahren den Zug vorm Entgleisen.
Pool Paradise *	1-2	SIM	6/04	77%	Hübsches, aber nicht ganz ausgereiftes Fun-Billard.
Powerful Pro Baseball 9 *	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hart gesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Powerpuff Girls: Gurlenschenkurken	1	JNR	3/04	38%	Ein richtiger Powerpuff-Nepp!
Prince of Persia: Sands of Time	1	ACT	3/04	92%	Wunderschönes Abenteuer in der virtuellen Orient.
Prince of Persia: Warrior Within	1	ACT	1/05	93%	Die Rache des Prinzen: böser, düsterer, brutaler – und besser!
Pro Rally	1-2	RSP	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2/04	75%	Preis-Leistung eher mau, macht aber Spaß.
R: Racing Evolution	1-2	RSP	3/04	70%	Unauffälliges Rennspiel. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rainbow Six 3	1-2	EGD	5/04	84%	Einen besseren Taktikshooter gibt es auf dem Cube nicht.
Rainbow Six: Lockdown	1-6	EGD	4/05	71%	Deutlich schlechter als PS2- und Xbox-Version. Warum bloß, Ubisoft?
Rally Championship	1-4	RSP	4/03	66%	Ganz ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Rave Master*	1-4	BEU	3/05	38%	Kurzweilhaft dünne Kommerz-Schlagerei mit reichlich Chaos.
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Schmerzhaft und brutal.
Red Faction 2	1-4	EGD	6/03	81%	Guter, aber etwas kurzer Ego-Shooter.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil Zero	1	ADV	1/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Resident Evil	1	ADV	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.
Resident Evil 3 *	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuaufgaben können wir gut verzichten.
Resident Evil 4	1	ADV	1/05	97%	Unverfälscht Fantastisch! Grandios! Dieses Spiel muss man haben!
Ribbit King	1-4	GSK	6/04	58%	Interessanter Ansatz mit unausgegorenem Gesamtergebnis.
Road Kill	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witzel Action!
Robotech: Battlery	1-2	ACT	5/03	76%	Gute Lizenz, leichtes Gameplay und viel Hektik.
Robots	1	JNR	3/05	39%	Grafik okay, Kollisionsabfrage für n %55
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit kleinen Macken.
Rogue Ops	1	ACT	2/04	80%	Das Warten hat sich gelohnt: Die PAL-Nikki ist einfach besser.
Samurai Jack: The Shadow of Aku	1	ACT	5/04	62%	Nicht überall wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	1/03	65%	Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Phraao im Grab um.
Second Sight	1	ACT	6/04	85%	Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Serious Sam: The Next Encounter	1-4	ACT	4/04	70%	Brutale Brachialaction zum günstigen Preis.
Shinkisekai Evolutia *	1	RPG	10/02	69%	Neuauflage mit dünner Story.
Shrek 2	1-4	ACT	5/04	79%	Gelungene und witzige Filmumsetzung.
Shrek Super Party	1	GSK	9/03	29%	*ROLPS = Echeldigung... war irgendwas?
Simpsons: Hit & Run	1	RSP	11/03	77%	Für Fans die beste Wahl, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons: Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Sims, Die	1-2	SIM	5/03	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
Sims brechen aus, Die	1-2	SIM	1/04	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Skies of Arcadia Legends	1	RPG	5/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesentauschung! Ab in die Schrottprassel!
Smuggler's Run: Wargones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifus-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.
Sonic Adventure DX Director's Cut	1	JNR	9/03	65%	Eintauchende Umsetzung eines super Spiels.
Sonic Gems Collection	1-2	JNR	4/05	68%	Zum Vervollständigen der Sammlung, aber bitte nichts Großes erwarten.
Sonic Heroes	1-2	JNR	2/04	90%	Der beste 3D-Sonic, den es jemals gab!
Sonic Mega Collection	1-2	JNR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Soul Calibur 2	1-2	BEU	10/03	89%	Hochgradig geniales Klingenduell.
Spartan: Total Warrior	1	ACT	4/05	83%	Massenschlachten, Mystik und eine Menge Fantasy. Fein!
Spawn: Armageddon	1	ACT	2/04	65%	Ohne die Lizenz gäbe es das Spiel nicht mal.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgarbes Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	RSP	8/03	68%	Mittlergradiger Burnout-Klon mit Grafikschwächen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	2/04	86%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.
Spider-Man 2	1	ACT	6/04	84%	Erstklassige Filmumsetzung mit wenigen Schwächen.
Splinter Cell	1	ACT	6/03	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten, Punkt.
Splinter Cell: Chaos Theory	1-8	ACT	3/05	88%	Stealth-Gameplay top, Mehrspieler leider mau.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	ACT	5/04	94%	Ein fast perfektes Agentenspiel.
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	3/04	69%	Liebe den Schwamm – oder hasse ihn!
Sponge Bob: Der Film	1	JNR	2/05	78%	Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!
Sponge Bob: Square Pants	1-2	ACT	5/02	67%	Nicht übersetztes 08/15-Jump'n'Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchgewachsen.
Spyro: A Hero's Tail	1	JNR	1/05	80%	Nettes Drachennarhen mit guten Synchronsprechern.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX 3	1-4	SPS	12/03	89%	Belebend wie die kühle Winterluft, aber recht schwer.
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1	ACT	12/02	86%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähen Anfang.
Star Fox Assault	1-4	ACT	2/05	75%	Für Fans ein klares "Ja"; für alle anderen einen Blick wert.
Stargate: The Ark of Truth	1-2	RSP	12/03	70%	Für Fans sicheren einen Blick wert.
Star Wars: Bounty Hunter	1	EGD	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.
Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	EGD	12/02	80%	Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars: Rebel Strike	1-2	ACT	12/03	83%	In der Luft alles klar, am Boden misslungen.
Star Wars: Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops *	1-2	SPS	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
Street Racing Syndicate	1-2	RSP	2/05	72%	Akzeptabler Nightlife-Strassenracer im Windschatten von NFS:U2.
Strike Force Bowling*	1-4	SPS	3/05	60%	Einheitsgarbes Bowlingspiel ohne Thrill.
Summoner: A Godless Reborn	1	RPG	5/03	78%	Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
Super Bubble Pop *	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Bust-A-Move All-Stars	1-4	GSK	10/03	70%	Alt, aber immer noch spaßig.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	5/03	77%	Ordentliches Debüt des "Man of Steel".
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln.
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	3/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Puzzle Bobble All-Stars	1-4	GSK	5/03	77%	Hübsches Spiel mit Kultharakter.
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prüger!
SX Superstar	1-2	RSP	9/03	79%	Gelungenes Motorsport-Rennen mit häufigen Frustmomenten.
Tak und die Macht des Juju	1	JNR	1/03	77%	Lustiges und buntes Jump'n'Run für Liebhaber.
Tak 2: Der Stab der Träume	1-2	JNR	2/05	78%	Die Nickelodeon-Generation wird es lieben. Ältere Spieler sind unterfordert.
Tales of Symphonia	1-4	RPG	1/05	88%	Anschmiegames Pracht-RPG mit brachialem Kampfsystem.
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Guter Hüpler mit katastrophaler Technik.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1-2	ACT	4/04	61%	Ideenlose Wiederbelebung eines Kultspiels.



Titel

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Teenage Mutant Ninja Turtles: Battle Nexus 2	1-4	ACT	2/05	64%	Leider nur minimal besser als der Vorgänger.
Terminator 3: The Redemption	1-2	ACT	6/04	76%	Wer unbedingt ein T3-Spiel sucht, nehme dieses!
Tetris Worlds	1-4	GSK	11/02	49%	Die Umsetzung ging daneben.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	2/03	83%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profs.
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profs.
Tiger Woods PGA Tour 2005	1-4	SPS	6/04	88%	Noch ein Stück besser als die Vorgänger.
Time Splitters 2	1-4	EGO	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
Time Splitters: Future Perfect	1-4	EGO	2/05	92%	Stil ohne Ende und Wortgeflechte mit Witz. Daumen hoch!
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ACT	4/03	58%	Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.
Tom Clancy's Ghost Recon 2	1	ACT	2/05	69%	1:1-Umsetzung der PlayStation 2-Version. Schade!
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	12/03	91%	Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
Transworld Surf: Next Wave	1-4	SPS	5/03	79%	Kann einem TIPS 4 nicht das Wasser reichen.
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	12/03	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
Tube Slider	1-4	RSP	6/03	78%	Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
Ty der Tasmanische Tiger	1	JNR	1/03	63%	08/15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
Ty 2: Die Bumerang-Gang	1-2	JNR	1/05	71%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
UEFA Champions League 2004-2005	1-4	SPS	2/05	84%	Ein leicht verbessertes FIFA 2005 mit Vereinsmannschaften.
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG *	1-4	SPS	11/03	71%	Nette Alternative zu "ernsten" Wrestling-Spielen.
Unglaublichen, Die	1	ACT	1/05	64%	Action-Hüpfer von der Stange mit Filmlizenz und ohne Höhepunkte.
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	3/04	68%	Ohne Absats, dafür mit mauer Präsentation.
Urbz: The Sims in the City	1-2	SIM	1/05	88%	Citylife, wie es sein könnte. Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel!
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Kooler 2D-Prügler mit Raffinesse.
Viewtiful Joe 2	1	ACT	2/05	88%	Raider heißt jetzt Twix – sonst anders sieht sich.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebölze.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	ADV	12/03	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario Ware Inc.: Mega Party Game\$	1-16	GSK	6/04	74%	Einzelspieler greifen nach Möglichkeit zur GBA-Version.
Wario World	1	JNR	8/03	85%	Grandioses, aber viel zu kurzes Wario-Debüt.
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Whirl Tour	1-2	SPS	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer	1-4	ACT	2/05	43%	Wer das hier lesen kann, ist schon zu alt.
Winning Eleven 6 FE *	1-4	SPS	5/03	81%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
World Racing	1-4	RSP	3/04	63%	Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.
Worlds 3D	1-4	STG	11/03	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber in 3D!
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein Klasse Partyspiel.
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Crush Hour	1-5	ACT	5/03	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Day of Reckoning	1-4	SPS	6/04	83%	Für Nintendo-Wrestler allererste Wahl.
WWE Day of Reckoning 2	1-4	SPS	4/05	86%	Prachtvoller Prügler mit Spitzengrafik, aber musikalischen Schwächen.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	73%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich klasse.
V-Rally 3	1-4	RSP	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XGRA	1-4	EGO	12/03	92%	Ein rundherum toller Comic-Shooter!
X-Men: Next Dimension	1-4	RSP	12/03	73%	Mit Volllgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1-2	BEU	2/03	58%	Enttäuschender Serienauftakt in 3D.
X-Men: Legends	1	ACT	6/03	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom *	1-4	ACT	1/05	82%	Guten Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI-Schwächen.
Zelda: Collector's Edition	1	RPG	1/04	49%	Eine Enttäuschung, selbst für Fans.
Zelda: Four Swords Adventures	1	ADV	1/04	86%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1-4	ADV	2/05	90%	Artig geniales Multiplayer-Spiel, trotz (oder gerade wegen) des GBA-Zwangs!
Zelda: The Wind Waker	1	ADV	4/03	87%	Eines der besten Spiele überhaupt!
Zapper	1-4	ADV	5/03	95%	Spielerisch einfach ungeschlagen!
ZooCube	1-4	JNR	4/03	60%	Trotz kleiner Macken ein schönes Kinderspiel.
	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.

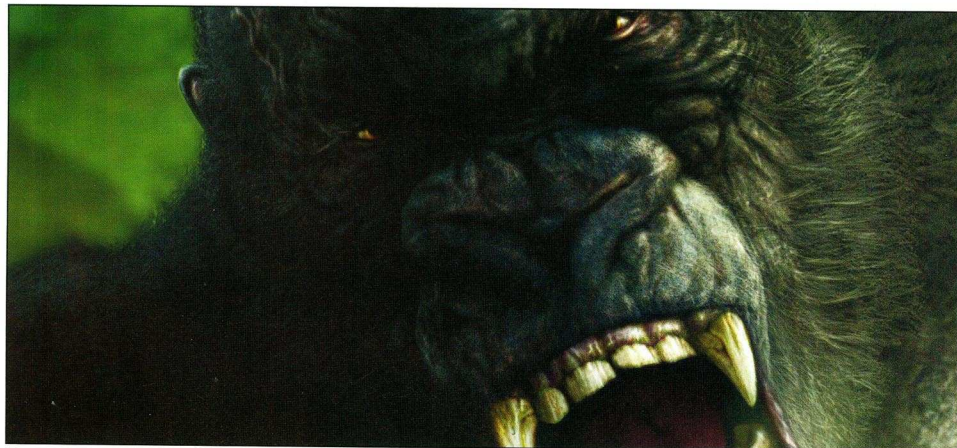
* Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei
Bekindigung nur über den Importweg erhältlich.



Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher
bekommen unseren "UP A! Award".



Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen
unseren "UP B! Award".



Advance #3 5 Lösungen: Golden Sun, Spyro: Season of Ice, Sonic Advance, Crash XS, ET & 34 Tests, dazu haufenweise Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	Advance #4 5 Lösungen: Turko, Spider-Man, Lilo & Stitch, Breath of Fire 2, Der Anschlag & 57 Tests, dazu frische Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	Advance #5 5 Lösungen: HDR, Die zwei Türme, Spyro: Season of Flame, Tomb Raider: Harry Potter 2, Duke Nukem & 71 Tests, dazu die besten Cheats und vieles mehr! * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Lsg #1 Komplett gelöst: Mario Sunshine, Pikmin, Resident Evil, 007: Kreuzfeuer, Rogue Leader, Luigi's Mansion, SSB Melee, Sonic 2, Wave Race. * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Lsg #3 Komplett gelöst: Tales of Symphonia, Pikmin 2, MK, DD, Pokémon Colosseum, WWE DOL, HDR Dritte Zeilheit, FIFA 2005, Super Smash Bros. Melee, SM Sunshine-Spiele-Man 2. * nur € 6,- inkl. Versand (Ausland € 7,-)	GameCube Jahrbuch 02 Rückblick: Alle 71 PAL-Spiele des ersten GCN-Jahres ausführlich getestet, die besten Import-Tests & haufenweise Zubehör & Spiele- und Service-Index. * nur € 9,- inkl. Versand (Ausland € 10,-)	Ausgabe 06/2003 3 Lösungen: Splinter Cell, Zelda: Master Quest, Teil 1, Zelda: Wind Waker, Teil 2. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter
Ausgabe 07-08/2003 1 Lösung: Enter the Matrix: Master Quest, Teil 2, Hitman 2. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 09/2003 2 Lösungen: Pokémon Rubin & Sapphire, Mario World. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 10/2003 2 Lösungen: PN03, 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: Twin Crime: Streets of LA. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 02/2004 Lösung: Sonic Heroes. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter
Ausgabe 03/2004 Lösung: Final Fantasy: Crystal Chronicles. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 04/2004 Lösung: Vollständiger Pokémon Colosseum-Pokedex. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 05/2004 Lösung: Harry Potter und der Gefangene von Azkaban. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 06/2004 Lösung: Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Die besten GameCube-Cheats * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 01/2005 Lösung: Metroid Prime 2. Plus: 148 Seiten Nintendo Jahrbuch. Die besten GameCube-Cheats. * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 02/2005 Plus: 148 Seiten Gamecube Lösungen, ua. mit Zelda, Resident Evil 4, Goldeneye, N's Underground 2. Die besten GameCube-Cheats. * Mit riesigem Doppelposter	Ausgabe 03/2005 Plus: 148 Seiten Gamecube Lösungen, mit Killer 7, Splinter Cell: Chaos Theory, Fear Assault, Batman Begins, Mo'N European Assault. * Mit riesigem Doppelposter



Plus: 148 Seiten Gamecube Lösungen, mit Madagascar, Rainbow Six: Lockdown, Spartan: Total Warrior, Mario Party 6, Fantastic 4, Super Smash Bros. Melee, Geist

* Mit riesigem Doppelposter

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

- | | |
|------------------|---------------|
| Advance #3 | bigN 04/01 |
| Advance #4 | bigN 01/02 |
| Advance #5 | bigN 02/02 |
| GameCube Lsg #1 | bigN 03/02 |
| GameCube Lsg #3 | bigN 04/02 |
| GC Jahrbuch 2002 | bigN 05/02 |
| bigN 11/00 | bigN 06/02 |
| bigN 12/00 | bigN 07-08/02 |
| bigN 03/01 | bigN 09/02 |

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Zahlungsweise

Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei ☐
 Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschter(n) Ausgabe(n) angeben.
 (IBAN: DE 90 401 640 240 132 964 101; BIC: GENODEM33HAN)
 Preise für N-Games: bigN € 3,50, ab Ausgabe 11/03 € 2,90 pro Heft, ab Ausgabe 01/05 € 4,90 jeweils zzgl. € 1,- P/V (Ausland € 2,-) pro Heft. Alle anderen Hefte wie oben angegeben.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

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

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

Telefon*:

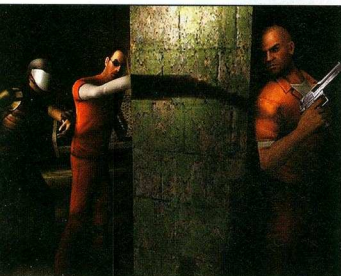
E-Mail*:

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

N-Games
Bestellservice
Kantstr. 5-13

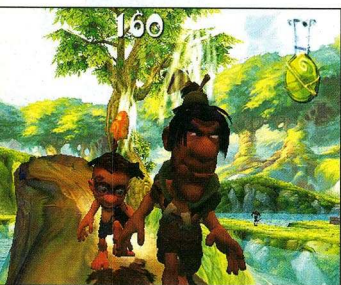
44867 Bochum

NEUES JAHR, NEUES GLÜCK



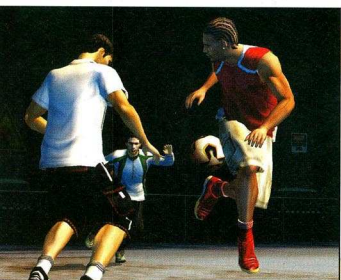
SPLINTER CELL Double Agent

Man darf froh sein: Ubisoft plant den potentiellen Tophit mit dem gefallenen Sam Fisher auch für den Würfel ein. Schon im März soll er in euren Konsolen rotieren. Wir gehen fest davon aus, dass wir euch schon in der nächsten Ausgabe den Test dazu präsentieren können. Seid also gespannt.



TAK – Die große Juju-Jagd

Im Frühjahr werden nicht nur die Blumen blühen, sondern auch die Farben auf dem Bildschirm. THQs oberwältige Juju-Jagd kündigt sich sogar schon für den Februar 2006 an. Nach der allgemeinen Jump'n'Run-Knappheit 2005 brechen 2006 bessere Zeiten an. Hüpf, Tak, hüpf! Wir sind dabei.



FIFA Street 2

Der Erstling verdröbelte sich leicht. EA Sports gelobt Besserung und verspricht mit Teil 2 ganz großen Straßenfußball. Der redaktionsinterne Bolzplatz ist schon abgestreut und wartet nur noch auf die richtige Inspiration. Die soll übrigens schon am 3. März in den Läden stehen.

IMPRESSUM

MEDIA  PRO

Herausgeber
Media Pro BV
Kuipersdijk 194-196
7512 CM Enschede
Holland

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

Geschäftsführer
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@brüstein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@brüstein.com

Textchef
Titus Funkel (TF)

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

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

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

Karikaturen
Glenn M. Bülow

Druck
Druckzentrum Hüfmann GmbH
Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum

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

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

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

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

Kontakt
E-Mail: abo@brüstein.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.

 Brüstein

Titel:
Prince of Persia: The Two Thrones (front); Peter Jackson's King Kong (back). © Ubisoft 2005. All rights reserved.

Und sonst?

Neben der gewohnt unterhaltsam und kritisch besprochenen Spieleladung (u.a. **Mario Party 7**, **Chibi-Robo**, **Chicken Little**, **Pac-Man World 3**, **SpongeBob and Friends: Unite!**, **Viewtiful Joe: Red Hot Rumble**, **Curious George**, **Odama**, **Harvest Moon Magical Melody** und **Major League Baseball 2K6**) versprechen wir euch für 2006 eine Menge neuer Ideen, von denen auch die N-Games nicht verschont bleiben wird. Haltet Augen und Ohren offen und am **30. März 2006** Ausschau nach uns! Es wird sich lohnen. Versprochen!

FÜR ALLE HANDY'S
MIT FARB-DISPLAY

FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER



» 8 33 45 *

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

(01 90)
8 66 28 31
(1,86 €/min)

oder bestelle direkt per Telefon:
(09 01) 59 99 98 (2,25 €/min)
(09 00) 51 51 68 (2,16 €/min)



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



MEGA-GEILE
DISPLAY-MOVIES



KULT!

FÜR ALLE HANDY'S
MIT FARB-DISPLAY

überfett!

Die totale Power für Dein Handy!
LOGOWORLD.DE

für dieses
Movie

sende AMD52014
an die 833 45



mega auswahl!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyachen
- 87007 Lauter Rülpsen
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 87039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplus
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehrsirene
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehern



87012 Mann schreit wie Irre
87010 Mundharmonika des Todes
87041 Furzerbüsch
87037 Unheimliche Geisterlache
87017 Ein Esel gibt alles
87001 Sirene mit Explosion
87023 Ein Affe geht voll ab!
SUPERCÖOLE SOUNDS UND WITZIGE
GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON
ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN
HANDY'S, SIEHE DEINE
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende SMS mit
"AMD55000"
an die 833 45*



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

LOGO-KILLER

CHARGEN,
FLIEGEN,
VERLIEBEN...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die 84640



... SMS LIVE-CHAT ...

1,99 € SMS (davon 12ct. VFD-DE Leistung)



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

Für Sounds, Movies & Farbbilder muss der Standard Wap-Verbindungsstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

So viele wie nie! **65 Spiele** im Test!

2 Top-Lösungen:
KING KONG & POKÉMON XD

01/2006
Januar-März 2006

GAMES

100% NINTENDO
GCN NDS GBA

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Doch erst für die Revolution?

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Schon angespielt:
So genial wird der vierte Teil!

MARIO PARTY 7

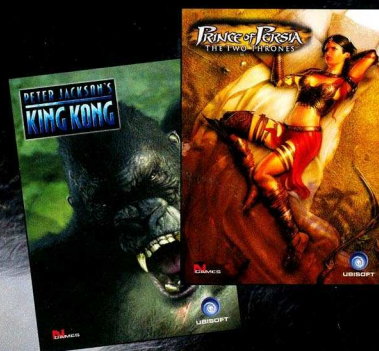
Schon getestet: Partyknüller
oder lahme Ente?

HARVEST MOON MAGICAL MELODY

10 Jahre Harvest Moon! Alle
Secrets zum Jubiläumsspiel!

BATEN KAITOS 2

Das glorreiche Rollenspiel
wird bald noch besser!



**Wieder mit
Riesen-
Doppelposter!**

Peter Jackson's

KING KONG

Groß getestet, komplett gelöst: Alle Fakten zur besten Filmversoftung aller Zeiten!