

Nintendo Jahrbuch



- Alle
GameCube- und
GBA-Spiele aus
2004 detailliert
getestet
- Alle erhältlichen
GameCube-Spiele
als Testübersicht
- Das beste Zubehör für
GameCube und GBA im Test



Herausgeber**MEDIA  PRO**

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 - 32460
Fax: 02327 - 324699

Geschäftsführer

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor

(V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef

Titus Funkel

Team

Tom Gerlach
Benjamin Kegel
Kartsen Rohloff
Christian Schmid
Stefan Schröder
Björn Seum

Layout

Nina Colberg
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 - 324651
(Mac Leonardo)

Druck

Cox & Wyman Limited
Cardiff Road, Reading
Berkshire RG1 8EX

Vertrieb

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

Anzeigenberatung

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

Das Nintendo Jahrbuch 2004 ist eine Sonderveröffentlichung der N-Games und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe.

Dieses Taschenbuch ist urheberrechtlich geschützt. Vervielfältigung oder Nachdruck, auch auszugsweise oder elektronisch, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers. © MediaPro BV 2004. All rights reserved.

**Bs BriStein**

Willkommen!

Vor euch liegt Deutschlands erstes Nintendo Jahrbuch im Paperback-Format. Darin haben wir alle **N-Games**-Tests zu GameCube- und GBA-Spielen des Jahres 2004 noch einmal auf den Punkt gebracht und in kompakter Form gebündelt – ein idealer Überblick, der euch ohne langes Suchen schnell und umfassend informiert. Nicht berücksichtigen konnten wir US- und Japan-Importe sowie (natürlich) Testmuster, die nach Redaktionsschluss für das Taschenbuch in der Redaktion eintrafen. Und da es deutlich länger dauert, ein Taschenbuch zu drucken als ein Heft, findet ihr in der aktuellen **N-Games** einige Tests, die den Weg ins Jahrbuch nicht mehr ganz geschafft haben. Dafür bieten wir euch mit dem GCN-Index wieder eine komplette Übersicht aller erhältlichen GameCube-Games. Außerdem hatten wir sogar noch Platz für eine Vorstellung des besten GCN- und GBA-Zubehörs. Also: Es gibt viel zu lesen, fangt schon mal an! Viel Spaß dabei wünscht

Euer

N-Games-Team



Martin Mirbach



Stefan Schröder



Björn Seum



Christian Schmid



Benjamin Kegel



Karsten Rohloff

Videospiele Jahrbuch 2004

Wer als PS2-Besitzer gerne mal über den eigenen Tellerrand hinausschaut, wird im Videospiele Jahrbuch 2004 garantiert fündig werden: Alle PS2-, Xbox- und GameCube-Spiele dieses Jahres im Test, die besten Spiele in 2005, das beste Zubehör für alle Konsolen ausführlich vorgestellt, großes Preisausschreiben mit tollen Gewinnen plus eine komplette Übersicht aller deutschen Videospiele der aktuellen Konsolengeneration – und das sind weit über 1000! Wer den Weg zum Zeitschriftenhändler und das Porto sparen möchte, kann auch direkt bei uns bestellen:

Jetzt im Handel!

☐ **JA!** Ich bestelle das **Videospiele Jahrbuch 2004** zum Preis von 6,50 Euro inkl. Porto und Verpackung.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Land: _____

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)



Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bargeld liegt bei

☐ V-Scheck liegt bei

Vorausüberweisung auf Kto.-Nr. 132 964 101, BLZ 401 640 24 (Volksbank Gronau). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und Videospiele Jahrbuch 2004 angeben. (IBAN: DE 90 401 640 240 132 964 101), (BIC: GENODEM1GRN)

Rubriken:

Vorwort	4
Notizen	145
GCN Index	134
Zubehör-Tests	128

GameCube-Tests

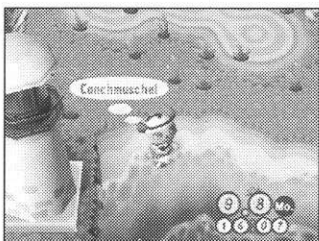
Animal Crossing	8
Asterix & Obelix XXL	9
Bad Boys 2	10
Batman Rise of Sin Tzu	11
Beyblade Super Tournament Battle	12
Beyond Good & Evil	13
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	14
Catwoman	15
Conan	16
Def Jam: Fight for New York	17
Die Sims brechen aus18	
Digimon Rumble Arena 2	19
Disney's Tricky Micky	20
Donkey Konga	21
Dragon's Lair 3D	22
FIFA Football 2005	23
Final Fantasy: Crystal Chronicles	24
Future Tactics: The Uprising	25
Goblin Commander: Unleash the Horde	26
GoldenEye Rogue Agent	27
Gotcha Force	28
Große Haie, kleine Fische	29
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	30
Harry Potter und der Stein der Weisen	31
Harvest Moon: A Wonderful Life	32
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	33
James Bond: Alles oder Nichts	34
Judge Dread Dredd vs. Death	35
Kao the Kangaroo Round 2	36
Kirby Air Ride	37
Knights of the Temple	38
Legend of Zelda Collector's Edition Bonus Disc	39
Madden NFL 2005	40
Mario Golf	41

Mario Party 5	42
Mega Man X Command Mission	43
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	44
Metroid Prime 2: Echoes	45
Mission Impossible: Operation Surma	46
NBA Live 2005	47
Need for Speed Underground 2	48
NFL Street	49
NHL 2005	50
Pac Man Vs.	51
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	52
Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D.	
Revolution	53
Pikmin 2	54
Pitfall: Die verlorene Expedition	55
Pokémon Channel	56
Pokémon Colosseum	57
Powerpuff Girls:	
Kampf den Gürkenschurken	58
Prince of Persia: The Sands of Time	59
Puyo Pop Fever	60
R Racing Evolution	61
Rainbow Six 3	62
Ribbit King	63
Rogue Ops	64
Samurai Jack: The Shadow of Aku	65
Second Sight	66
Serious Sam: The Next Encounter	67
Shrek 2	68
Sonic Heroes	69
Spawn Armageddon	70
Sphinx und die verfluchte Mumie	71
Spider-Man 2	72
Splinter Cell Pandora Tomorrow	73
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	74
Spyro: A Hero's Tail	75
Tak und die Macht des Juju	76
Tales of Symphonia	77
Teenage Mutant Ninja Turtles	78
Terminator 3: The Redemption	79
Tiger Woods PGA Tour 2005	80
Tony Hawk's Underground 2	
World Destruction Tour	81
Ty the Tasmanian Tiger 2	82
Urban Freestyle Soccer	83

Urbz, The	84	Metal Slug Advance	108
Wario Ware Inc. Mega Party Game\$	85	Metroid Zero Mission	108
World Racing	86	MoH Infiltrator	106
WWE Day of Reckoning	87	Monster Truck Madness	109
X-Men Legends	88	Mr. Driller	109
		Need for Speed Porsche	110
		Need for Speed Underground	110
Game Boy Advance-Tests		Oddworld: Munch's Odyssee	111
Around the World in 80 Days	89	Pitfall: Die verlorene Expedition	111
Asterix & Obelix XXL	89	Pokémon Blattgrün/Feuerrot	112
Baldur's Gate	90	Sabre Wulf	112
Bionicle	90	Scooby Doo! 2: Die Monster sind los	113
Catwoman	91	Scooby Doo! Der Fluch der Folianten	113
Crash Fusion	91	Serious Sam Advance	114
CT Bioterror	92	Shining Force	114
Digimon Racing	93	Shining Soul 2	115
Disney's Bärenbrüder	93	Shrek 2	115
Disney's Party	94	Sim City	116
Donkey Kong Country 2	94	Sims brechen aus	116
Dragon Ball Z: Supersonic Warrior	95	Sonic Advance 3	117
Dragon Ball Z: Taiketsu	95	Sonic Battle	117
DSDS	92	Splinter Cell Pandora Tomorrow	118
FIFA Football 2004	96	Sponge Bob: Schlacht um Bikini Bottom	119
FIFA Football 2005	97	Sponge Bob: Supersponge	119
Fire Emblem	96	Spyro Fusion	120
F-Zero GP Legend	97	SSX 3	120
Hamtaro: Rainbow Rescue	98	Star Wars: Apprentice of the Force	121
Harry Potter und der Gefangene von		Sword of Mana	121
Askaban	98	Tak und die Macht des Juju	122
Harry Potter: Quidditch Wold Cup	99	Terminator 3: Rebellion der Maschinen	122
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	99	THUG	124
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	100	THUG 2	125
Hugo Bukkazoom!	100	Thunderbirds	123
James Bond 007: Alles oder Nichts	101	Tiger & Dragon	123
Kater macht Theater	101	Tiger Woods 2004	124
Kirby & The Amazing Mirror	102	Tron 2.0	125
Kühe sind los, Die	102	Yu-Gi-Oh! – Reschef der Zerstörer	126
LEGO Knights Kingdom	103	Yu-Gi-Oh! – Die heiligen Karten	126
Lizzie McGuire	103	Yu-Gi-Oh! – World Championship	
Looney Tunes: Back in Action	104	Tournament 2004	127
Mario & Luigi Superstar	104	Zelda Minish Cap	127
Mario Golf	105		
Max Payne	105		
Mega Man Battle Network 4			
Blue Moon/Red Sun	107		
Mega Man Zero	107		

ANIMAL CROSSING

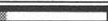
Ein wirkliches Spielziel gibt's nicht. Bringe Gegenstand A nach B, erhalte C, um es gegen D zu tauschen. Im Grunde folgt *Animal Crossing* den typischen RPG-Mechanismen. Es dreht sich alles um Items und Knete. Stellt euch *Skies of Arcadia* ohne Monster und wirkliches Ende vor. Das Ganze funktioniert in Echtzeit, indem es mit der internen Cube-Uhr synchronisiert wird. Ist es bei euch 15.30 Uhr, ist es im Spiel ebenfalls halb vier. Feiert ihr zu Hause Weihnachten, steht bei *Animal Crossing* auch Bescherung an. Wer für Spiele ohne Zeitdruck à la *Die Sims* was übrig hat, sollte *Animal Crossing* eine Chance geben. Wen die Grafik abschreckt, den können wir gut verstehen. Ist diese optische Abschreckung aber erst durchbrochen, stößt man auf ein Spiel, das auch über Monate noch seinen Reiz behalten kann. (BS)



KURZ + KNAPP

SIM 80%, ADV 20%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Etwas spät in Europa, aber sehr innovativ. Wäre bloß die Präsentation besser.

WERTUNG

85%

ASTERIX & OBELIX XXL

Was tun Asterix und Obelix am liebsten? Klar, Römer verkloppen! Ihr bewegt euch kreuz und quer durch das römische Imperium zu den verschiedensten Lokalitäten, welche in 3D-Echtzeitgrafik dargestellt werden. Meist kommen die römischen Legionen in Gruppen zu zig Soldaten angetrabt. Auf Knopfdruck teilt ihr kurze, schnelle Schläge aus, was bei der hohen Anzahl an Gegnern schnell in eine wilde Prügelei ausartet. Habt ihr alle Römer in der näheren Umgebung aus ihren Sandalen gehauen, macht ihr euch an die Rätsel. Die sind zwar nicht besonders clever oder anspruchsvoll, aber zuweilen recht gut in die jeweilige Situation eingebettet. An grafischen Pluspunkten lassen sich die flüssige Framerate, das hohe Spieltempo und die lustigen Animationen verzeichnen. Abzüge gibt es für die deutsche Sprachausgabe. Unterm Strich kommt *Asterix & Obelix XXL* nicht über das Prädikat "nett" heraus. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

ACT 60%, ADV 20%, BEU 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

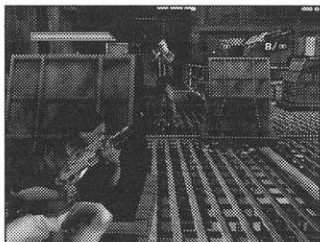
Leichte Action-Adventure-Kost. Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll.

WERTUNG

68%

BAD BOYS 2

Mitsamt offizieller Lizenz bewegt sich die ziemlich blutige Filmversion durch insgesamt 15 Level. In denen dürft ihr nicht nur reichlich Gegner dezimieren, sondern auch Kisten, Fenster, Lampen, explosive Fässer und ähnliches Gedöns um euch herum in Einzelteile zerlegen. Besonderheiten oder gar Innovationen gibt es in Sachen Gameplay nicht zu vermelden, dafür wurden bekannte Elemente und Ideen ordentlich miteinander kombiniert. Grafisch und akustisch stoßen die beiden Hauptdarsteller zwar nicht in neue Dimensionen vor, bekommen aber genau wie ihr brutales Equipment den Job erledigt. Bis auf einige kleine Bonus-Dreingaben wie nähere Infos zu Waffen und Charakteren gibt es nach dem ersten Durchspielen nix zu sehen. Auch ein Zwei-Spieler-Koop-Modus hätte viel Potenzial gehabt. So bleibt ein kurzweiliges Actionspiel mit merklichem Brutalitätsfaktor, das für Freunde des Films dennoch zu empfehlen ist. **(BK)**



KURZ + KNAPP

ACT 100%

Vertrieb: Empire Interactive

Hersteller: Blitz Games

Spieler: 1

Internet: www.empireinteractive.de

Sprache: deutsch

Eingewöhnung: 15 Min.

USK: ab 18

Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

Hart, ehrlich
und intensiv.

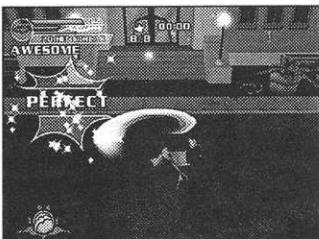
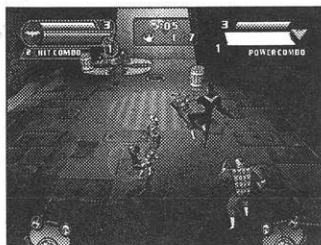
WERTUNG

78%

BATMAN

Rise of Sin Tzu

Batman ist ja bekanntlich kein Mann der langen Rede, sondern lässt lieber seine Fäuste sprechen und schickt reihenweise Kleingauger auf die Bretter. Okay, ab und zu darf er auch mal eine Bombe entschärfen oder die ein oder andere Geisel befreien. Wahlweise könnt ihr euch auch mit den Kollegen Robin, Batgirl oder Nightwing durch die Gangsterhorden kloppen. Trotz dezenter Unterschiede in ihren Fähigkeiten (hauptsächlich Beweglichkeit und Kampfkraft) ist das Gameplay bei allen vieren ziemlich gleich öde. Zumindest die Präsentation ist gelungen: Der Comic-Look geht in Ordnung, einige Animationen sind ganz cool und die Hintergründe weisen teilweise eine Menge Details auf. Das alles nützt aber nicht viel, wenn man andauernd durch die gleichen, öden Level latscht, die gleichen, öden Angriffe ausführt und zu Hunderten die gleichen, doofen Gegner plättet. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 70%, BEU 30%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Spieler:	1-2
Internet:	www.ubi-soft.de
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Wird dem
Superhelden nicht
wirklich gerecht.

WERTUNG

70%

BEYBLADE Super Battle Tournament

Die Spieler lassen ihre Kampfkreisel, so genannte Beyblades, gegeneinander in Arenen antreten und rammen sich gegenseitig. Wer zuerst aus der Arena fliegt oder wessen Kreisel zum Erliegen kommt, hat verloren. Auf dem GameCube kann man immerhin von einer guten Anime-Umsetzung sprechen. Knallbunte Optik und bewegungslose Zeichnungen, die wie Scherenschnittfiguren über den Bildschirm geschoben werden. Sieht halt aus wie im Fernsehen, aber so etwas würde ein SNES wohl auch noch hinkriegen. Außer den beiden Kreiseln bewegt sich auf dem Bildschirm nicht viel. Das Gameplay hat aber noch weniger zu bieten. Ihr knallt halt dauernd mit euren Kreiseln zusammen, zückt ab und zu mal einen Spezialangriff, das war's. Die vier Spielmodi (Singleplayer, Multiplayer, Freikampf, Wettkampf) unterscheiden sich auch kaum voneinander. Somit werden wohl nur extreme *Beyblade*-Fans mit diesem Spiel etwas anfangen können. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 80%, GSK 10%, STG 10%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Takara
Spieler:	1-4
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Auch *Beyblade*-Fans sollten sich den Kauf gut überlegen.

WERTUNG

54%

BEYOND GOOD & EVIL



Der *Rayman*-Erfinder Anel hat mit *Beyond Good & Evil* einen hervorragenden Genre-Mix aus Stealth, Rennspiel und Action geschaffen. Auf Jump'n'Run-Elemente haben die Entwickler bewusst verzichtet. Statt bei Sichtkontakt schnell das Weite zu suchen, könnt ihr dank eines grazil animierten Combo-Systems gleich mehrere Gegner durch die Gegend wirbeln lassen. Allerdings ist *Beyond Good & Evil* nicht frei von typischem 08/15-Gameplay: Schalter umlegen und Kisten verschieben ist genauso gefordert. Außerdem besitzt das Spiel noch einen starken Teamaspekt und Rennspiel-einlagen, die meist in Shoot-Outs münden. Ebenso abwechslungsreich wie das Gameplay, ist auch die Präsentation. Latino-Klänge wechseln sich mit HipHop, Rock und einem bombastischen Orchestersoundtrack ab. Grafisch fährt der Titel viele neue Effekte auf, die aber das eine oder andere Performance-Problem mit sich bringen. Eigentlich ein dreist zusammengeklautbes Spiel, aber brillant umgesetzt. **(BS)**



KURZ + KNAPP

ACT 70%, ADV 20%, GSK 10%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Spieler:	1
Internet:	bge.ubisoft.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Knallbunter
Genre-Mix, der in
jede Sammlung gehört!

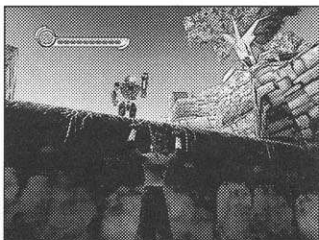
WERTUNG

90%

CARMEN SANDIEGO

Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln

BAM Entertainment hat mit *Carmen Sandiego* eine ganz neue Zielgruppe im Auge: Die der "smarten Kids". Ob ihr wirklich smart sein müsst, um mit diesem Titel Spaß zu haben, lassen wir dahin gestellt. Ihr schlüpft in die Rolle des A.C.M.E.-Azubis Cole Gannon, der durch einen geknackten Code plötzlich der Meisterdiebin Carmen Sandiego auf der Spur ist. BAM verpackt dieses Szenario in eine Mischung aus Stealth und Jump'n'Run. Nur erwartet hier um Gotteswillen kein *Splinter Cell* für smarte Kids, sondern eher ein kurzlebiges Lizenzspiel, das nicht mal an den Möglichkeiten eines richtigen Schleichspiels kratzt. Cole hangelt, springt, schlägt mit einem Stock und kann auch mal Kugeln abfeuern. Wenn ihr wirklich lautlos zu Werke gehen müsst, genügt es, auf Zehenspitzen an einen Gegner zu schleichen und ihn von hinten K.O. zu hauen. (BS)



KURZ + KNAPP

JNR 70%, ACT 30%

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Riverdeep
Spieler:	1
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

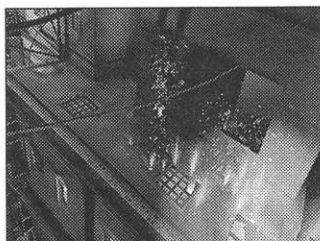
Wer smart ist,
spart das Geld.

WERTUNG

51%

CATWOMAN

Catwoman ist im Grunde ein Jump'n'Run. Okay, die Kampfszenen zwischendurch sind zwar formidabel animiert und die "Capoeira Moves" (seit wann konnte Catwoman nochmal Capoeira?) in ihrer grafischen Pracht kaum zu toppen, für ein "Actionspiel" aber dennoch viel zu selten anzutreffen. Die KI der feindlichen Horden lässt ebenfalls einiges zu wünschen übrig. Und wenn ihr wegen der schwammigen Steuerung und der abyssschen Kameraführung 16 Stockwerke in die Tiefe rauscht und daraufhin die ganze &%\$*# noch einmal über euch ergehen lassen müsst, fliegt unter Garantie euer unschuldiger Controller mit Wucht gegen die Wand. Noch etwas: Dass Halle Berry ein verflucht feines Frauchen ist, darüber müssen wir uns nicht streiten. Wenn man jedoch ein komplettes Spiel programmiert in dem es anscheinend ausschließlich um Frau Berrys Hintern geht, frage ich mich, was zur Hölle mit unserer Entwicklerwelt los ist! (CS)



KURZ + KNAPP

JNR 60%, ACT 40%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Spieler:	1
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

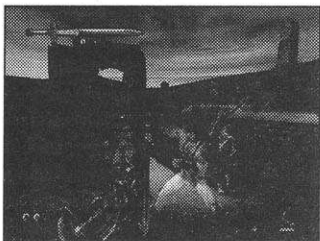
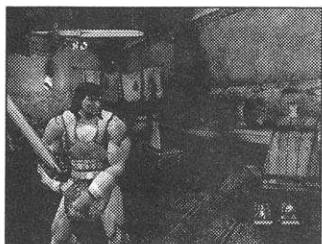
Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ganz gutes Spiel.

WERTUNG

70%

CONAN

Kein Erbarmen für Conan: Egal was er macht, irgendwann wird entweder seine Familie, sein Stamm oder seine Cousine zweiten Grades gemeuchelt. Doch wenn Conan Rache im Sinn hat, dann serviert er sie nicht kalt... Also macht sich der kraftstrotzende Schläger auf die Suche nach den feigen Mördern seines Clans und bereist dabei den gesamten Kontinent Hyborea. Zwar muss das Spiel ohne die Filmlizenz und damit ohne Arnies Bildrechte auskommen, dafür dient der Comic als mindestens ebenso würdige Vorlage. Stilistisch und atmosphärisch ist dessen Umsetzung auch tadellos gelungen, wozu neben der grafischen Umsetzung vor allem Thomas Dannebergs sonore Stimme und der kultige Filmsoundtrack beitragen. Für *Conan 2* wünschen wir uns nur noch etwas bessere Animationen und ein ausgewogeneres (End-) Gegnerverhalten. Also, liebe Entwickler: Jetzt seid ihr in Kroms Arena. Werdet ihr euch seiner würdig erweisen? (CS)



KURZ + KNAPP

ACT 80%, RPG 20%

Vertrieb:	TDK Mediactive
Hersteller:	Cauldron
Spieler:	1-2
Internet:	www.conangame.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Trotz einiger Macken haben Klopp- und Comicfans ihre Freude.

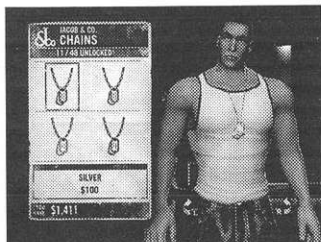
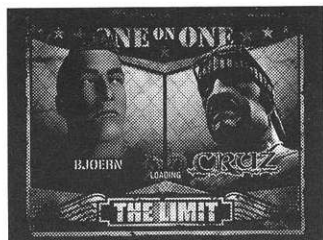
WERTUNG

79%

DEF JAM

Fight for New York

Def Jam Fight for New York führt die Idee des Beat'em-Up-Genres konsequent fort. Statt unbekannte Kämpfer an subtropischen Stränden antreten zu lassen, setzt *Fight for New York* auf die Künstler des Plattenlabels Def Jam. Ihr zieht von Club zu Club, wo die übelsten Gestalten darauf warten, von euch verprügelt zu werden. Der Umfang der enthaltenen Moves ist beachtlich und alle sind hervorragend animiert. Ihr dürft zwischen fünf verschiedenen Kampfstilen wählen und weitere hinzuerlernen. Wer das Spiel einige Stunden spielt, wird zur echten Kampfmaschine, die ihre Gegner mit absolut coolen Specialmoves nur so durch den Raum feuert. Die Steuerung zeigt sich intuitiv. Der Schwierigkeitsgrad fair. Die Grafikengine wurde im Gegensatz zu Teil eins komplett überarbeitet, bleibt aber dem Comicstil treu. Die Sprachausgabe wurde sinnvoller Weise in Englisch belassen. Rundherum ein cooles Beat'em-Up. (BS)



KURZ + KNAPP

BEU 80%, ACT 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Aki
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 18
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

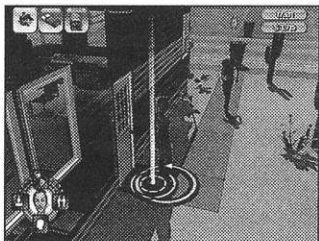
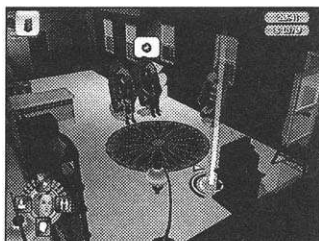
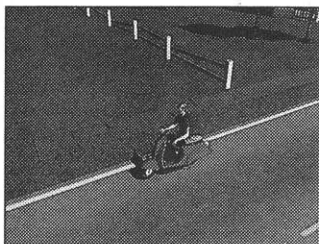
Spielerisch spaßig und verdammt cool.

WERTUNG

87%

DIE SIMS brechen aus

Kaum seid ihr mitten im Leben, geht euch eure Mutter auf den Keks, dass ihr euch doch gefälligst mal einen Job suchen sollt. In den Stellenangeboten der Zeitung werden euch Karrieren in den Bereichen Film, Forschung, Kriminalität, Mode, Militär, Sport und Straßenleben angeboten. Von eurem Job bekommt ihr allerdings nicht viel mit: Morgens steigt ihr in den Bus und werdet ein paar Stunden später wieder abgesetzt, idealerweise mit einem fetten Gehaltsscheck in der Tasche. Größte Beachtung schenkt ihr dabei eurem Stimmungsbarometer. Je zufriedener und eifriger euer Sim seinem Beruf nachgeht, desto schneller steigt er die Karriereleiter empor. Den Rest gab es im ersten Sims-Spiel auch schon, und der zweite Teil ist im Grunde nicht viel anders. Achtung: Das Spiel braucht 161(!) freie Blöcke auf der Speicherkarte, sonst fängt es gar nicht erst an. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

SIM 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

Spielerisch nichts
Neues, aber von
allem deutlich mehr.

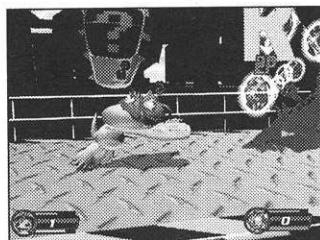
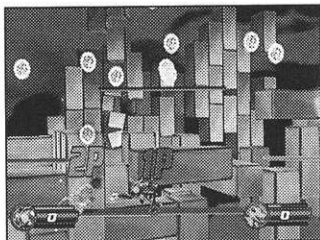
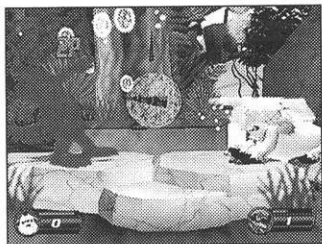
WERTUNG

86%

DIGIMON

Rumble Arena 2

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



KURZ + KNAPP

BEU 80%, RPG 10%, ADV 10%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT WERTUNG

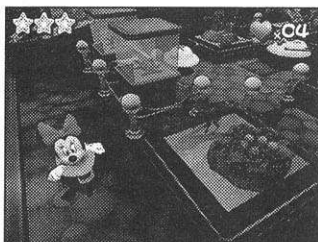
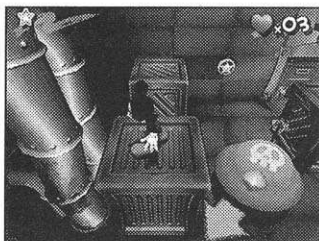
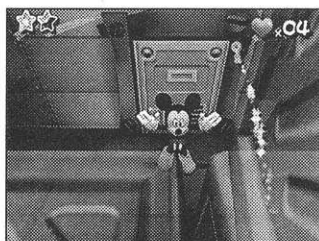
Es ist ein Phänomen, auf der Konsole aber nur ein Hardcore-Fanprodukt.

63%

DISNEY'S TRICKY MICKY



Die außerirdischen Lu-Lus haben Minnie entführt, und Micky zieht los, um sie zu retten. Auf dem Weg zu seiner Herzallerliebsten durchquert Micky einen Raum nach dem anderen, welche alle von den quallenförmigen Lu-Lus bewacht werden. Diese bewegen sich mit der Geschwindigkeit einer Kontinentalverschiebung auf ihren Patrouillen, und Micky muss an ihnen vorbei schleichen, um den Ausgang und bei Bedarf auch den passenden Schlüssel zu finden. Das Ganze läuft so schrecklich lahm und zäh ab, dagegen ist *Mario Party 5* der reinste Action-Kracher. Stellt euch ein *Mario* oder *Zelda* in zehnfach verlangsamter Geschwindigkeit vor, und ihr habt in etwa eine Vorstellung, was bei *Tricky Micky* abgeht. Das Teil ist ungefähr so aufregend, wie ein Besuch beim Arbeitsamt, und selbst die angepeilte sehr junge Zielgruppe dürfte bei diesem Spiel Schwierigkeiten haben, wach zu bleiben. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

GSK 100%

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1
Internet:	www.capcom-europe.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

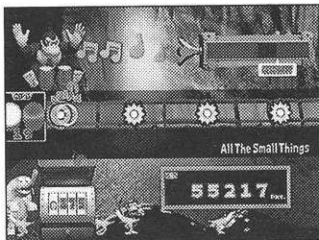
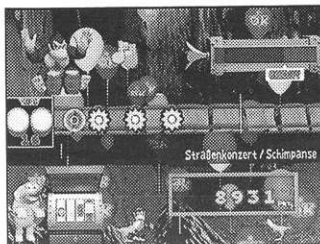
FAZIT WERTUNG

Ein Spiel in permanenter Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum.

29%

DONKEY KONGA

Das Spielprinzip ist einfach: Auf dem Bildschirm bewegen sich von rechts nach links Symbole für die beiden (im Preis des Spiels enthaltenen) Trommelfässer. Sobald diese am linken Rand ein Feld passieren, muss im Takt der Musik auf die richtige Trommel geschlagen werden. Bei einem gelben Halbkreis schlägt ihr auf die linke Trommel, bei 'nem roten Halbkreis auf die rechte. Bei einem rosa Kreis haut ihr auf beide Trommeln gleichzeitig, ein Stern erfordert das Klatschen in die Hände. Mehr braucht man nicht zu wissen. Nachdem man seine Hemmschwelle überwinden konnte, packt einen das Trommelfieber und man kommt von dem Spiel erst los, wenn einem die Hände anschwellen. Und wie so oft, wird der Spaß mit mehreren Spielern noch gesteigert. Wenn ihr also einen Tropfen musikalisches Blut in euch verspürt, dann schlägt zu! **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

GSK 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

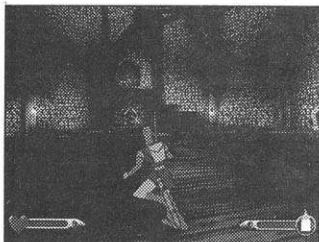
Affenstarker
Trommelspaß mit
kultigem Controller.

WERTUNG

87%

DRAGON'S LAIR 3D

Entwickler Dragon Stone blieb der Story des Originals treu. Als in rot gekleideter Rittersmann seid ihr auf dem Weg, Prinzessin Daphne aus den Fängen des Zauberers Mordroc und dessen Drachen Singe zu befreien. Die Bewegungsmöglichkeiten eures Charakters wurden aktualisiert. Dirk hat ähnliche Fähigkeiten wie etwa die allseits beliebte. Optisch wurde der Titel in Cel Shading-Grafik verpackt, was sicher nicht die schlechteste Wahl war. Während allerdings die Charaktere optisch in Ordnung gehen, herrscht im Umfeld grafische Langeweile. Zu allem Überfluss fehlt es Dirk auch irgendwie an Persönlichkeit. Man steuert ihn zwar wacker durch seine Missionen, freut sich gar gen Ende, Daphne befreit zu haben, doch so richtig identifizieren kann man sich nicht mit ihm. Ein Plus ist der orchestrale Soundtrack, der aber durch maue Sprachausgabe neutralisiert wird. Insgesamt ein Spiel für Kenner des Originals. **(BS)**



KURZ + KNAPP

JNR 70%, ACT 30%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Dragon Stone
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Auch ein Ritter wird mal älter.

WERTUNG

70%

FIFA Football 2005

Dribbelte man in den letzten beiden Teilen noch mit einer Extraportion Realismus am alteingesessenen Gameplay vorbei, ist man 2005 wieder zum Feintuning zurückkehrt. Neben der totalen TV-Präsentation ist sicher die noch stärkere Fokussierung auf Starspieler wie Zidane, Beckham, Ballack oder Henry zu erwähnen. *FIFA Football 2005* besitzt eine Datenbank, die die verschiebenen Stärken, Schwächen und das Ballgefühl der einzelnen Akteure auf das Pad überträgt. Bei allem Realismus hat EA nicht die Kreativität vernachlässigt. Die Creation Zone lässt eigene Teams kreieren und diese dann in eigenen Ligen gegeneinander antreten. Die Detailverbesserungen setzen sich auch im technischen Bereich fort. Die Kinnlade wird euch beim Anblick der Grafik sicher nicht runterfallen, denn spektakulär sind die optischen Unterschiede zum Vorgänger nicht ausgefallen. Stetig besser wird hingegen der Sound. Kommentar und Hexenkesselatmosphäre können von Jahr zu Jahr mehr zulegen. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 80%, SIM 20%

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

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

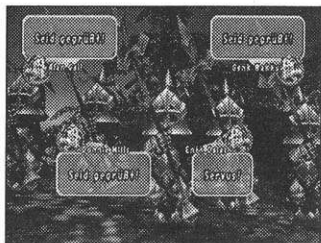
Detailverbessertes
FIFA 2004 mit
Aktualitätsbonus.

WERTUNG

84%

FINAL FANTASY Crystal Chronicles

Auf der Suche nach Myrrhetau durchstreift ihr die Oberwelt auf vorgegebenen Wegen und betretet von hier aus die einzelnen Abschnitte, in denen die Kämpfe stattfinden. Am Ende eines jeden Abschnittes wartet ein Bosskampf, dessen Vernichtung euch den begehrten Tau beschert. Die Kämpfe selbst laufen in Echtzeit ab und bestehen im Grunde aus normalen, physikalischen Angriffen und Magie. Auch ohne Rendervideos gehört *Crystal Chronicles* zur grafischen Oberklasse. Einen 60 Hz-Modus gibt es nicht, das Spiel läuft aber trotzdem in Vollbild. Die Musik wird größtenteils von akustischen Instrumenten gespielt und klingt irgendwie mittelalterlich und japanisch zugleich. Beim Gameplay dreht sich alles um Multiplayer- und GBA-Linkfunktion. Für den Multiplayerbetrieb sind zwei bis vier angeschlossene GBAs zwingend notwendig – ohne GBA lässt sich *Final Fantasy Crystal Chronicles* nur im Einzelspieler-Modus betreiben. Die Endwertung ist somit als Multiplayer-Wertung zu verstehen.



KURZ + KNAPP

RPG 70%, ACT 30%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Square Enix
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	60 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT WERTUNG

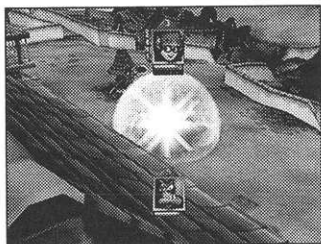
Ein paar Freunde mit GBAs, dann geht's ab. Alleine wird's schnell langweilig.

87%

FUTURE TACTICS

The Uprising

Zugegeben: Gute Ideen sind ja vorhanden. Zwar beruht das rundenbasierte Kampfsystem auf dem altbewährten "Bewegen, Schießen, Warten"-Schema, aber zumindest die Angriffsarten sind interessant. Bei Schusswaffen wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive und zwei bewegliche Linien müssen so positioniert werden, dass ihr Schnittpunkt möglichst genau das Ziel trifft. Grafik und Sound sind allerhöchstens Mittelmaß, vom Stil her aber ganz lustig. Der Rest des Spiels weist eklatante Mängel auf. So gibt es Probleme mit der Übersicht und der ganze Spielablauf wirkt durch überflüssige Eingaben (Runde beendet, bitte A drücken) etwas träge. Vor allem aber erhält man als Spieler nicht genug Informationen, z.B. über feindliche Einheiten oder die Wirkungen von Waffen. Wenn dann auch noch laufend neue Gegner aus dem Nichts ins Spiel gebeamt werden, hat das nicht mehr viel mit Taktik und Strategie zu tun. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

ACT 40%, STG 40%, RPG 20%

Vertrieb:	JoWood
Hersteller:	ZedTwo
Spieler:	1-2
Internet:	www.jowood.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Buntes und lustiges Strategiespiel für Einsteiger.

WERTUNG

70%

GOBLIN COMMANDER

Unleash the Horde

Vergleicht man *Goblin Commander* mit dem thematisch ähnlichen PC-Spiel *War Craft III*, zeigt sich das Konsolenstrategiespiel deutlich entschlackt. Anstelle unzähliger Einheiten, Befehle und Ressourcen hat Entwickler Jaleco den Titel auf die wichtigsten Elemente eines Strategiespiels beschränkt. Statt jede Einheit einzeln anwählen zu müssen, werden die Mitglieder der fünf im Spiel vorhandenen Clans in Trüppchen kontrolliert. Ihr kontrolliert nie mehr als 30 Einheiten gleichzeitig, womit auch das Problem der Bildschirmauflösung in den Griff zu bekommen ist. Auch die möglichen Befehle wurden soweit vereinfacht, dass sie problemlos mit einem Controller ausgeführt werden können. Die strikte Minimallinie behält Jaleco auch beim Ressourcenmanagement bei. Die Grafik ist Blizzard-typisch. Hier kämpfen keine fiesen Monster, sondern schon fast sympathische Kobolde. Optische Höhepunkte sind aufgrund des Multiplattformstaus leider selten, dennoch ist *Goblin Commander* ein schön anzuschauendes Spiel, das sich zudem auch gut anhört. (BS)



KURZ + KNAPP

STG 70%, ACT 20%, RPG 10%

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Jaleco
Spieler:	1-2
Internet:	www.bigben-interactive.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

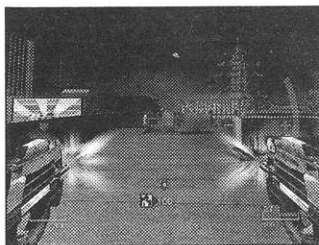
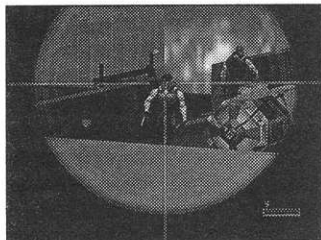
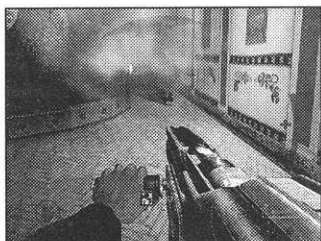
FAZIT WERTUNG

So müssen klassische Echtzeitstrategiespiele auf Konsole aussehen!

80%

GOLDENEYE Rogue Agent

Dass hier nicht jeder Bissen eine Delikatesse sein wird, war abzusehen. Trotz maximaler Sensitivity in den Steuerungsoptionen waren wir mit dem Handling nicht zufrieden. Auf Bewegungen reagiert die Steuerung zeitverzögert und darüber hinaus etwas grobmotorisch. Ebenso gestört haben uns einige Schnitzer im Leveldesign. Kleine Trümmer, die einen Durchgang versperren, da er einfach von den Designern nicht zur Benutzung gedacht wurde, fügen sich nicht wirklich förderlich ins Gameplay ein. Wo normalerweise ein kleiner Hopser genügen würde, läuft eurer Recke gegen eine unsichtbare Wand. Dafür geht *Goldeneye* richtig in die Offensive. Minütlich könnt ihr die Waffen tauschen, sekundlich Gegner niedermähen. Grafisch ist der Titel aufgrund seiner Multiplattformbestimmung weit von einer Referenz entfernt, sieht aber gut aus. Lob hingegen für den Sound. Oakenfolds Soundtrack pusht, und die Akustik der Waffen macht einfach Lust zu ballern. (BS)



KURZ + KNAPP

EGO 100%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Spieler:	1-4
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Keine Goldmedaille.
EA muss sich mit
Bronze zufrieden geben.

WERTUNG

77%

GOTCHA FORCE

Ein bisschen *Pokémon*, ein wenig *Beylblade* und ein Schuss *Power Stone*, präsentiert im Anime-Zeichentrick. Direkt aus dem RTL2-Vormittagsprogramm auf euren GameCube. Im Story-Modus müsst ihr zuerst eure Heimatstadt gegen die Todeskraft verteidigen. Die Kämpfe muten sehr chaotisch an. Kleine, bunte Roboter, Gotcha-Borg genannt, rasen in den grafisch unspektakulären Arenen herum und beharken sich mit Energiewaffen und Fäusten, bis die Lebensenergie eines Kontrahenten aufgebraucht ist. Durch gewonnene Kämpfe gewinnt ihr "GF-Energie" und könnt feindliche Borg kopieren. Im Laufe des Spiels hortet ihr so bis zu 280 unterschiedliche Kämpfer an. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sonderlich hoch, auch technisch ist *Gotcha Force* eine durchwachsene Sache. Das Spiel läuft sehr flüssig, was bei der unauffälligen Grafik als Exklusivtitel aber auch das Mindeste ist, was man erwarten kann. Alles in allem ist *Gotcha Force* eher enttäuschend. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 80%, RPG 10%, STG 10%

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1-4
Internet:	www.capcom-europe.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad: ☐

Grafik:	☐
Sound:	☐
Gameplay:	☐
Dauerspaß:	☐
Multiplayer:	☐

FAZIT

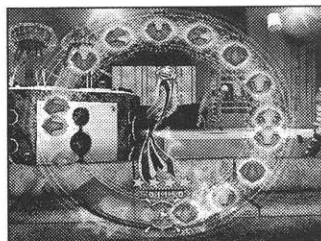
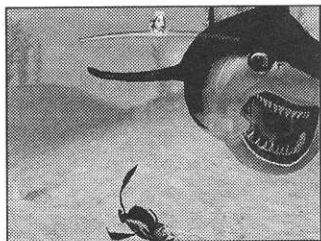
Wer Anime und schnörkellose Action mag, schaut mal rein.

WERTUNG

67%

GROSSE HAIE – KLEINE FISCHE

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



KURZ + KNAPP

ACT 50%, GSK 30%, RSP 20%

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

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings recht kurz ausgefallen.

WERTUNG

70%

HARRY POTTER und der Gefangene von Askaban

Die Idee, eure Magierlein mit verschiedenen Fähigkeiten auszustatten, funktioniert sehr gut. Die Puzzles und Aufgaben sind allesamt sehr durchdacht und einfallsreich, Hogwarts ist groß und originalgetreu aufgebaut, und die Musik kann sich auch hören lassen. Die Gesichter der Zauberer sehen allesamt klasse aus und sind toll animiert, genauso wie die wehenden Mäntel. Leider sackt die Grafik in den Außenarealen ein kleines Bisschen ab. Überhaupt keinen Frust verursacht der Schwierigkeitsgrad; aus dem einfachen Grund, dass es praktisch keinen gibt. Wem die Lichter ausgehen, der beginnt ein paar Sekunden vor seinen Ableben noch einmal – ohne jeden Verlust. Wegen des gigantomanischen Umfangs ist das aber zu verschmerzen; auch Profis werden einige Zeit in Hogwarts verbringen, bevor sie den Abspann zu Gesicht bekommen. Wer ein gut gemachtes Adventure mit dem ureigenen Harry Potter-Charme sucht, sollte also unbedingt zugreifen. (CS)



KURZ + KNAPP

ADV 80%, ACT 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Spieler:	1-4
Internet:	www.electronicarts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

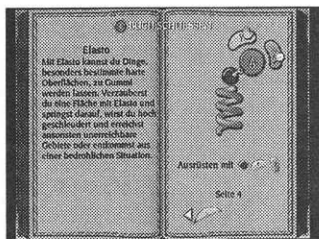
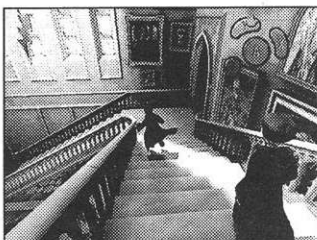
Tolles Adventure mit Potter-Charme und viel Abwechslung.

WERTUNG

80%

HARRY POTTER und der Stein der Weisen

Schon in den ersten Spielminuten wird klar, wo die Einflussquellen von Harry Potter und der Stein der Weisen liegen. Nach dem "Lock On"-System haftet sich ein Zielcursor an einen Gegner, Zaubersprüche werden aus einem Menü ausgewählt und auf B, X, und Y gelegt. Zu gerne würden wir ja das Z-Wort vermeiden, aber es lässt sich schwer von der Hand weisen, dass *Harry Potter und der Stein der Weisen* sehr von *Zelda* inspiriert ist. Die eigentlichen Aufgaben bieten durch die Nähe zum Film jetzt nicht die Spieltiefe der Vorbilder, sind aber recht abwechslungsreich und kurzweilig – wenn auch meist nicht sonderlich schwer. Was man grafisch geboten bekommt, sieht nach solider Handwerksarbeit aus. Hogwarts wurde in seiner ganzen Pracht prima wiedergegeben und versetzt den Spieler praktisch direkt in den Film. Deutsche Sprachausgabe ist selbstverständlich. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ADV 80%, ACT 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

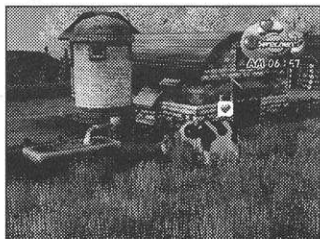
Solides Action-Adventure, besonders für Fans.

WERTUNG

80%

HARVEST MOON A Wonderful Life

Harvest Moon: A Wonderful Life glänzt nicht unbedingt durch pompöse Grafik. Auch die Musik ist zwar ganz in Ordnung, wird aber keine Originalitätspreise einfahren. Was aber macht dieses Spiel zu etwas Besonderem? Das Erfolgsrezept liegt in der Mischung aus Realismus und Komfort: Ihr sorgt euch um Bodenbeschaffenheit, Saison und den Gebärdezyklus einer Kuh, müsst aber nicht neun Monate warten, um Resultate zu sehen. Jeder einzelne Dorfbewohner hat außerdem seine eigenen Sorgen, Interessen und Vorlieben, was von Zeit zu Zeit für eine neue Aufgabe sorgen kann. Wenn aber eure virtuellen Kohlköpfe knapp vor dem Winter erntereif sind und euch mit dem erwirtschafteten Gewinn über den Winter helfen, macht sich irgendwie das warme Gefühl breit, etwas geleistet zu haben. Aber VORSICHT! Ungeduldige, Actionspieler und Grafikfetschisten dürfen sich umdrehen und in die andere Richtung gehen. (CS)



KURZ + KNAPP

SIM 80%, ADV 20%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Natsume
Spieler:	1
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.

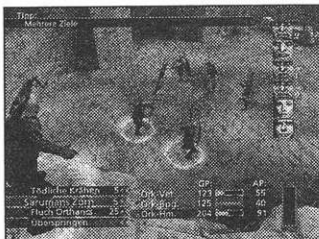
WERTUNG

89%

DER HERR DER RINGE

Das dritte Zeitalter

Es gibt eine modifizierte Geschichte, frische Charaktere und ein brandneues Spielsystem in Mittelerde. Feinde teleportieren sich nicht aus dem heiteren Himmel vor eure Nase, sondern werden durch ein „Auge Saurons“ am Bildschirmrand angekündigt. Kämpfe folgen den Square'schen Gesetzen: Wer wen wann angreifen darf, ist in Reihenfolge festgelegt. Über ein Menü navigiert ihr euch durch die jeweiligen Angriffsmöglichkeiten des gewählten Charakters, die sich auf herkömmliche Angriffe (Schwerter, Bögen etc) und Magie aufteilen. Dass hier einiges an Effekten abgepackelt wird, versteht sich von selbst. Was die Präsentation und die Technik des Spiels angeht, kann EA das Level der bisherigen Herr der Ringe-Spiele locker halten. Leider schneidet die GameCube-Version aus unerfindlichen Gründen technisch schlechter ab als die Xbox- und sogar die PlayStation 2-Version. Grafik und Ladezeiten fallen dabei negativ ins Gewicht. **(BS)**



KURZ + KNAPP

RPG 80%, ACT 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Rundenbasiertes
Abenteuer in Mittel-
erde. Tolle Mischung.

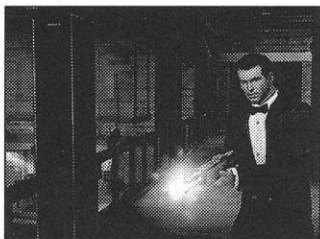
WERTUNG

83%

JAMES BOND

Alles oder Nichts

Neben dem Einsatz der Waffen bedarf das neue Nahkampfssystem noch einiger kurzer Erklärungen. Bond kann dank des Wechsels aus der Ego-Perspektive in die dritte Person nun effektive Nahkampf-bewegungen ausführen. Ihr könnt zwar in gebückter Haltung den einen oder anderen Gegner von hinten erledigen oder gar umgehen, doch letztlich kommt es über kurz oder lang zur bleihaltigen Konfrontation. Nicht weniger actionhaltig geht's zur Sache, wenn ihr euch in einer der Fahrmissionen beweisen müsst. Trotz des Multiplattform-status sieht *Alles oder Nichts* grafisch gut aus. Sämtliche Charaktere sind ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten. Texturen und Umgebungsgrafiken während der Fahrmissionen, wirken sehr stimmig, sind aber teils leicht verwaschen. Akustisch ist sicher Myas Bond-Lied "Everything or Nothing" ein Ohrwurm, doch der Actionsound lässt sich ebenfalls hören. Knackiges MG-Feuer paart sich mit dumpfen Explosionen. Und die Synchronisation glänzt ebenso. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 80%, RSP 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Spieler:	1
Internet:	www.electronicarts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Tolles Bond-Spiel, leider teilweise zu hektisch.

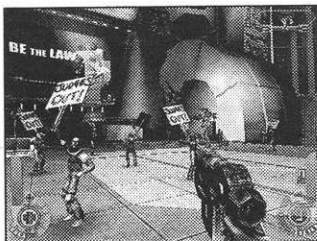
WERTUNG

84%

JUDGE DREDD

Dredd vs. Death

Judges, das sind Polizist, Richter und Henker in einem. Und der eifrigste, pflichtbewussteste und unerbittlichste der richterlichen Truppe ist Dredd. Liberales Demonstrantenpack begrüßt er mit einem freundlichen „Auf die Knie, Bastard!“, wehrhafte Sprayer müssen ebenfalls zu einem gut gemeinten Aufenthalt in einer der Korrekturanstalten überredet werden. Hier zeigt sich, dass nicht jeder Verbrecher auf Zuruf einfach die Waffe fallen lässt. Warnschüsse wirken Wunder, wobei die härteren Fälle auch einmal einen gezielten Schuss ins Knie benötigen. Plötzlich heulen Alarmsirenen auf und ein Funkspruch informiert uns über einen gerade stattfindenden Bankraub. Keine Atempause für Dredd, es gibt immer etwas zu tun. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler weniger an der Filmvorlage als vielmehr an dem zugehörigen Comic orientiert, was sich auch in der gelungenen Cartoongrafik und den seltsamen Kraftausdrücken widerspiegelt. (CS)



KURZ + KNAPP

EGD 90 %, ADV 10 %

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Rebellion
Spieler:	1-4
Internet:	www.vugames.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Spaßiger Ausflug
in eine vollkommen
skurrile Welt

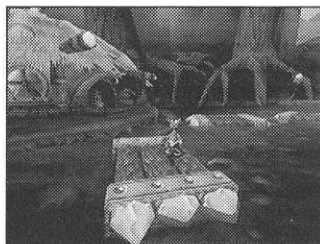
WERTUNG

85%

KAO THE KANGAROO

Round 2

Kao 2 bedient sich hemmungslos bei bekannten Jump'n'Run-Größen. Eine große Portion Rayman mit einer Prise *Crash Bandicoot*, fertig. Doppelsprung, Stampfattacke, hier ein Schalter, dort ein Minispielchen – das ist zwar alles weder innovativ noch in irgendeiner Weise originell, aber ganz ordentlich zusammengebastelt. Die Steuerung geht absolut in Ordnung, die Grafik läuft zwar butterweich und ziemlich fehlerfrei, hat aber ansonsten nicht viel zu bieten. Effekte und Texturen aus der frühen Dreamcast-Ära, halt alles eher schlicht und zweckmäßig gehalten – aber hübsch. Ebenso die dezente Musik und die deutsche Sprachausgabe. Vor ein paar Jahren wäre das Spiel in dieser Form vielleicht sogar ein Hitkandidat gewesen, aber die Welt dreht sich halt weiter und Kao 2 ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Was bleibt, ist ein nettes Hüpfspiel, an dem jüngere Spieler sicher Gefallen finden werden. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

JNR 100%

Vertrieb:	JoWood
Hersteller:	Tate Interactive
Spieler:	1
Internet:	www.jowood.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

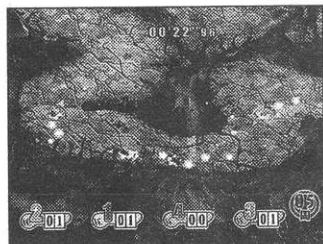
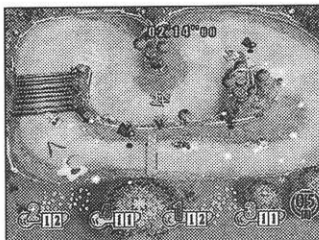
Lustiges und simples Jump'n'Run für die jüngere Generation.

WERTUNG

70%

KIRBY AIR RIDE

Huch, da muss doch der Controller kaputt sein! Falsch gedacht. *Kirby Air Ride* nutzt tatsächlich neben dem linken Analogstick nur den A-Knopf. Weshalb, warum, wieso? Vielleicht um dieses Rennspiel möglichst einfach zu halten. Ihr rast mit diversen Vehikeln über völlig abgefahrene Rennstrecken. Überall liegen Power-Ups rum, die zwar eingesammelt werden, aber aufgrund der sehr sehr, sehr beschränkten Tastenbelegung nicht sinnvoll eingesetzt werden können. Wäre es denn so schwer gewesen, wenigstens noch den B-Knopf mit einzubeziehen? Das hätte wohl kaum eine noch so junge Zielgruppe überfordert. Wir wollen doch unsere ganz jungen Freunde nicht völlig unterschätzen, oder Nintendo? Wenn *Double Dash!!* die Formel 1 der Rennspiele ist, ist *Kirby Air Ride* etwas für Bobby Car-Piloten. Alles in Allem raten wir dem rosa Knuffel, nach diesem Auftritt wieder zu seinen Wurzeln zurückzukehren: Hüpf, Kirby, hüpf! (BS)



KURZ + KNAPP

RSP 90%, GSK 10%.

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	HAL Laboratories
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.

WERTUNG

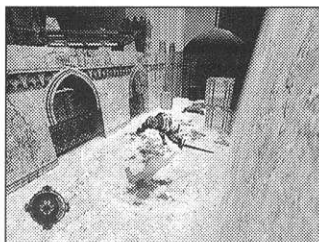
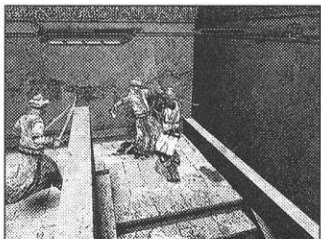
63%

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Infernal Crusade



Knights of the Temple ist ein klassisches Hack'n'Slay-Actionspiel, welches genretypisch im Mittelalter angesiedelt ist – genauer gesagt, zur Zeit der Kreuzzüge. Angefangen in den Kellern des Klosters zu Belmont zückt ihr euer Schwert und metzelt unermüdlich Mönche, Soldaten, Bischöfe, Sarazenen – allesamt vom Teufel besessen – und waschechte Höllenkreaturen nieder. Zwischendurch gibt es ein paar kleinere Rätsel, die aber der Erwähnung kaum wert sind. Die Umgebung ist gestochen scharf, läuft mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde und verzückt den Spieler mit stimmungsvollen Lichteffekten. Okay, technisch gibt es keine Revolution, aber die Gesamtoptik ist in sich sehr stimmig und fängt die mittelalterliche Atmosphäre gut ein. Die Musik passt nicht nur thematisch zur jeweiligen Umgebung, sondern ändert sich auch je nach Spielsituation. Besonders die mittelalterliche Atmosphäre kriegt von uns einen heiligen Gral verliehen. Auf in den Kreuzzug, meine Mannen! **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

ACT 80%, BEU 10%, PRG 10%

Vertrieb:	TDK Mediactive
Hersteller:	Starbreeze
Spieler:	1
Internet:	www.knightsofthetemple.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

Mittelalterliche
Metzelei ohne
überflüssigen Ballast.

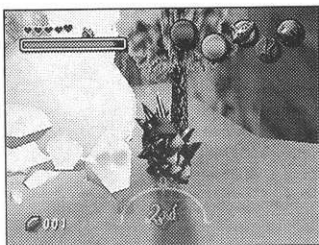
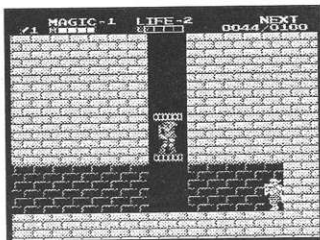
WERTUNG

90%

THE LEGEND OF ZELDA

Collector's Edition Bonus-Disc

Diese Bonus-Disc ist Bestandteil des *Mario Kart: Double Dash!! Limited Edition Paks*. Auf ihr befinden sich die *Zelda*-Episoden *The Legend of Zelda* (NES), *The Adventure of Link* (NES), *Ocarina of Time* (N64), *Majora's Mask* (N64) und eine 20minütige, spielbare Demo zu *The Wind Waker* (GC). Die Kombination aus Action und packender Story war 1987 beim ersten *Zelda* etwas völlig Neues und legte den Grundstein für nachfolgende Adventure-Spiele. Aus heutiger Sicht wirkt das Spiel schon etwas antik – nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch. Trotzdem ist es natürlich das Herz dieser Sammlung. Der einzige Nachteil an dieser Collector's Edition ist, dass man sie nicht einzeln im Laden kaufen kann. Zeitweise war sie zumindest noch im SterneKatalog auf der Nintendo-Homepage erhältlich, allerdings zu einem happigen "Preis" von 4500 Sternen. Schade, denn so eine Compilation sollte absolut jedem GameCube-Spieler vergönnt sein! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ADV 50%, ACT 30%, RPG 20%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 6
Preis:	-

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Wer diese Bonus-Disc hat, darf sich glücklich schätzen!

WERTUNG

86%

MADDEN NFL 2005



Bereits die Version des letzten Jahres hat einiges bewegt. Doch wo 2004 hauptsächlich neue Features und Präsentationsmodelle ins Gesicht der virtuellen Brachialsportler gesprungen sind, werden diesmal Gameplay-Gourmets bedient. *Madden NFL 2005* ist vielleicht der gewaltigste Gameplay-Sprung in der Geschichte des Fingersport-Footballs überhaupt. Das verdankt der Titel zwei entscheidenden Neuerungen. Erstens: Einer enorm getunten Defence. Die macht nicht nur richtig Laune, sondern spielt zum ersten Mal in einer Football-Sim auch eine entscheidende Rolle. Vor allem Dank neuer Spielzüge könnt ihr mit dem richtigen Timing selbst professionelle Angriffszüge aushebeln. Zweitens: Eine extrem raffinierte KI! Man muss den Hut vor Tiburon für so geniale Computergegner schon dermaßen ziehen, dass er über den Boden schleift! Das alles zusammen mit den üblichen Updates, einer sehr viel direkteren Präsentation der Managing-Werkzeuge und dem neuen Create-A-Fan-Modus ist uns einen Award wert! (BK)



KURZ + KNAPP

SPS 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

In Sachen Gameplay führt kein Weg an Madden vorbei!

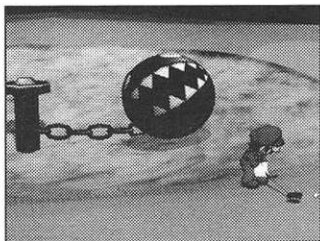
WERTUNG

91%



MARIO GOLF Toadstool Tour

Wenn der Klempner und seine Freunde den Schläger schwingen, ist klar, dass es hier eher um Spaß, als um Simulation geht. Anders als bei Spielen wie *Tiger Woods* setzt *Mario Golf: Toadstool Tour* auf ein Abschlagssystem per Button, der Analogstick ist nur zum Korrigieren von Weite und Schlagrichtung nötig. Neben normalen Spielmodi für bis zu vier Spieler, hat *Mario Golf: Toadstool Tour* noch allerhand spielbaren Schnickschnack in petto. Wer mag, darf beispielsweise versuchen, vor dem Einlochen den Ball durch Ringe zu spielen, oder auf dem Platz verteilte Münzen "abzuschießen". Insgesamt sind es neun Spielmodi, die das Golfen mit mal mehr oder weniger sinnvollen Zusatzregeln belegen. Eventuell hätte technisch etwas mehr drin sein können. Aber auch so ist *Mario Golf: Toadstool Tour* ein gelungener Titel. Leicht zugänglich, spaßig und voll gepackt mit Nintendo-Charme. **(BS)**



KURZ + KNAPP

SPS 60%, GSK 30%, SIM 10%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

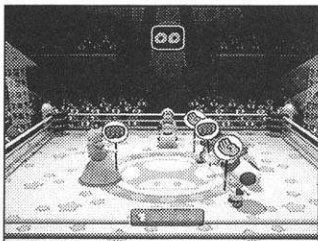
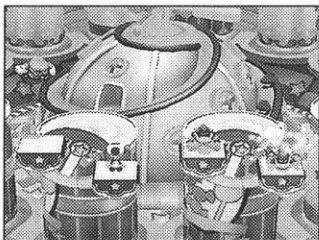
Abwechslungsreiches
und super spielbares
Golfspiel für Einsteiger.

WERTUNG

83%

MARIO PARTY 5

Die übliche Prozedur: Vier Spieler würfeln, ziehen über ein Brettspiel-ähnliches Feld und fordern sich gegenseitig zu Mini-Spielen heraus. Neu in *Mario Party 5* sind eine Art Slot-Maschinen, welche auf dem Spielfeld platziert sind und beim Passieren auf Wunsch eine Kapsel ausspucken. Die Wirkung dieser Kapsel ist zufallsabhängig und kann fei auf dem Spielfeld platziert werden, um dort entweder die eigene Spielfigur oder den Gegner zu treffen. Der Glücksfaktor wird dadurch allerdings stark in die Höhe getrieben. Die rund 75 Mini-Spiele sind angeblich alle neu, aber da das Gameplay oft sehr reduziert ist, sind Ähnlichkeiten nicht ausgeschlossen. Wie zuvor kommt nur dann richtig Stimmung auf, wenn man zu viert vor der Glotze hängt. Alleine wird das Spiel erschreckend schnell öde. Nun gut, das war bei *Mario Party* ja schon immer so. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

GSK 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Wie immer:
Zu viert ganz
spaßig, alleine öde.

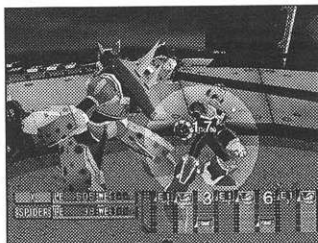
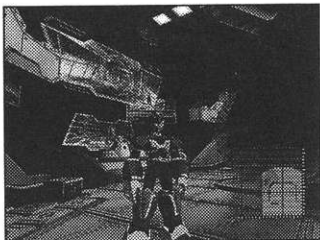
WERTUNG

77%

MEGA MAN X

Command Mission

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



KURZ + KNAPP

RPG 80%, ACT 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

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

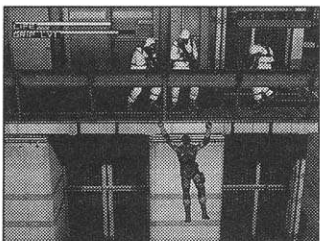
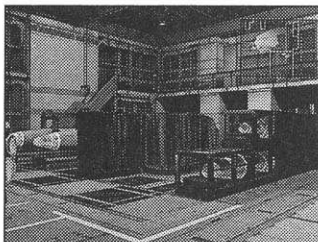
WERTUNG

80%

METAL GEAR SOLID

The Twin Snakes

Abgesehen von den coolen neuen Videosequenzen unterscheidet sich das Spiel kaum vom Original, was man je nach Vorlieben als Fluch oder Segen auslegen kann. Uns gefällt's, da wir *Metal Gear Solid* gegenüber dem Nachfolger *Sons of Liberty* nach wie vor für das bessere Spiel halten. Der größte Unterschied zum Original ist die technische Seite. Auffällig gut sehen die Charaktere aus. Mussten sich PSone-Spieler noch mit rund 500 Polygonen pro Figur zufrieden geben, bietet die GameCube-Version nun 3000. Die Krönung sind Texturtechniken wie Bump Mapping oder Shine-Mapping. Dennoch läuft *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Auch die Akustik wurde deutlich aufgewertet. Das Spiel unterstützt nun Dolby Pro Logic II. Dankbar sind wir für die englische Sprachausgabe, denn die deutsche Synchronisation geriet 1999 in negative Kritik. Die Untertitel sind übrigens Deutsch. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 70%, ADV 30%

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Silicon Knights
Spieler:	1
Internet:	www.konami-europe.com
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad: ☐

Grafik:	☐
Sound:	☐
Gameplay:	☐
Dauerspaß:	☐
Multiplayer:	☐

FAZIT

Snake infiltriert
den GameCube.
Pflichttitel!

WERTUNG

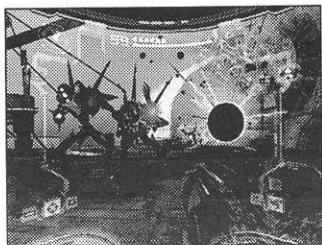
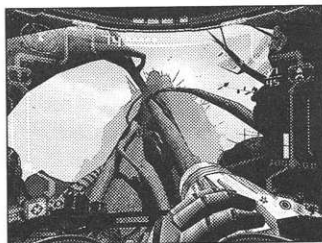
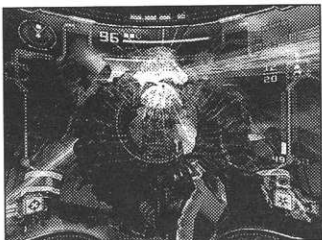
89%

METROID PRIME 2

Echoes



Metroid bleibt *Metroid* bleibt *Metroid*. Vieles wurde im Nachfolger von *Metroid Prime* unverändert übernommen, zum Beispiel die Steuerung. Kann man begrüßen, muss man aber nicht. Der aus den 2D-Metroids bekannte Screw Attack ist nun auch dabei. Was Story und Spielablauf angeht, so gibt es jetzt eine Licht- und Schattenwelt. Die Idee ist nicht neu, wurde aber erwartungsgemäß exzellent umgesetzt: Diverse Waffen oder Visoren sind nur in der jeweiligen Welt von Nutzen, was für ein paar knifflige Rätsel sorgt. Der Mehrspieler-Modus beschränkt sich auf den Splitscreen für vier Spieler mit den üblichen Spielmodi (Deathmatch etc.) und ein paar lustigen Gimmicks. LAN- oder gar Online-Modi sucht man vergeblich, dafür läuft das Spiel ausschließlich mit 60 Hz, was bei Spielern mit älteren Fernsehern zu bösen Überraschungen führen kann. Solche Entscheidungen verstehe, wer will. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

EGO 70%, ADV 30%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Retro Studios
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	██████████
Sound:	██████████
Gameplay:	██████████
Dauerspaß:	██████████
Multiplayer:	██████████

FAZIT

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

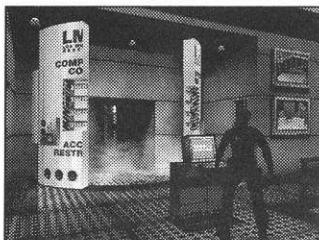
WERTUNG

94%

MISSION IMPOSSIBLE

Operation Surma

Als IMF-Agent Ethan Hunt bekommt ihr den Auftrag, gegen ein international operierendes Verbrecher-Konglomerat namens Surma vorzugehen. Ihr müsst Gebäude infiltrieren, dort Sabotageaktionen ausführen, Dokumente stehlen oder hochrangige Gegner eliminieren. Doch egal, wie viele Parallelen *Mission Impossible* zum großen Vorbild aufweist, ein zweites *Splinter Cell* wird aus Ataris Spiel noch lange nicht. Egal, was das Spiel auch macht, es fühlt sich im Vergleich mit Fishers Abenteuer irgendwie abgespeckt an. Die Akustik ist ebenso Mittelmaß wie die Grafik. Das bekannte MI-Thema wechselt sich mit spannend klingender Agentenmusik ab, die je nach Situation mal lauter und mal leiser wird. Über die Sprachausgabe kann man hingegen nichts Negatives sagen. Die deutschen Sprecher sind durchweg Profis auf ihrem Gebiet. Dass es keine deutsche Tom Cruise-Stimme gibt, ist nicht weiter tragisch. Denn für den Hollywood-Schönling hat Atari ohnehin keine optische Lizenz. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 70%, STG 20%, GSK 10%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Paradigm
Spieler:	1
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

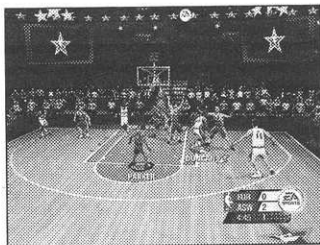
Zwar ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.

WERTUNG

80%

NBA LIVE 2005

Was für *FIFA Football 2005* die Off the Ball-Control ist, ist für *NBA Live 2005* die Freestyle-Control. Die macht den ohnehin Show-lastigen Charakter des Basketballs auch virtuell um einiges spektakulärer. EA Sports ist auf diese Neuerung gar so stolz, dass man ihr gleich einen eigenen Spielmodus spendierte. *NBA Live 2005* schafft es aber dennoch, nicht den Pfad der Simulation zu verlassen. Schwächen hat die Serie noch immer im schnellen Spiel. Da die Spieler Probleme haben, im Rennen Pässe richtig zu fangen, sind Fastbreaks nur schwer möglich. Wer in einem der höheren Schwierigkeitsgrade spielt, wird ebenso feststellen müssen, dass die Verteidigung des Computers verflucht sicher steht. Optisch hat EA noch ein wenig an den Animationen gefeilt, die im Detail auch besser geworden sind. Den letzten Schliff bringen ein sehr aktives Publikum und ein fetter HipHop-Sountrack. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 60%, SIM 40%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Kleine Verbesserungen und leider ohne Online-Unterstützung.

WERTUNG

86%

NEED FOR SPEED Underground 2



Im Gegensatz zum Vorgänger klappt ihr nun nicht mehr über ein Menü ein Rennen nach dem anderen ab, sondern fahrt mit einem eurer Wagen durch die Stadt und sucht die Events selbst auf. Auf der Piste selbst macht sich das überarbeitete Fahrverhalten bemerkbar: Eure Karossen fühlen sich schwerer und träger an, ein Simulator ist *NFSU 2* deswegen aber noch lange nicht. Nach wie vor regiert hier der Bleifuß, doch ab und an sollte er auch mal den Weg auf die Bremse finden. In grafischer Hinsicht sollte man bedenken, dass man hier während des Rennens durch dieselbe Stadt fährt, die man auch zwischen den Events erkundet und Kilometer weit entfernte Gebäude sieht, an denen man vor zehn Minuten noch vorbei gefahren ist. Das ist nicht nur eine beachtliche technische Leistung, sondern trägt auch prima zur Atmosphäre bei. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RSP 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

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

WERTUNG

90%

NFL STREET

Football kann schon etwas steif wirken. Da springen zig Schiris rum, ein vor Wut kochender Trainer gestikuliert an der Außenlinie und dutzende Betreuer sorgen sich um das Wohl ihrer teuren Investitionen. Außerdem tragen diese verweichelichten Spieler Polster, Helme und Schützer. Kindergeburtstag! Weg damit! Und wenn wir schon dabei sind: Elf Spieler pro Mannschaft sind klar zu viel. Viel cooler sind sieben. Entsprechend gestaltet sich auch das Gameplay. Arcade-Football trifft es wohl am ehesten. Wie bei *NBA Street* geht es hauptsächlich um Coolness und Stil. Ihr dürft eines der 32 NFL-Teams wählen und euch aus dessen Kader ein Team zusammenstellen. Je weiter ihr im Herzstück des Spiels, dem Herausforderungs - Modus, kommt, je mehr Krimskras lässt sich für eure Spieler freischalten. Ist einer der sieben Spielplätze gewählt geht's schon los. Alles gut präsentiert, aber komplett in Englisch. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 80%, ACT 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

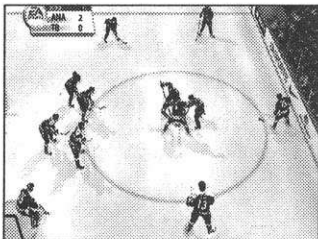
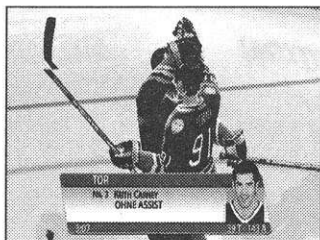
Ohne Protektoren,
aber mit
Sprachhürde.

WERTUNG

84%

NHL 2005

Die lebensnahen Spieler verziehen das Gesicht, wenn sie von einem Remppler unsanft gegen die Plexiglas-scheibe gedrückt werden, bei einem Tor wird ausgelassen gejubelt und bei einem Foul beschweren sich die Teamkollegen lauthals beim Schiedsrichter. Wer nicht mit einem der vorgefertigten Teams in die Schlacht ziehen will, kann sich auch eine eigene Schlägertruppe zusammenbauen. In dem Moment, in dem eure Fans von der Tribüne aus euren Schlachtruf erklingen lassen, stellt sich schon so etwas wie Mannschaftsstolz ein. Doch nicht nur die Soundeffekte können sich hören lassen. Die musikalische Begleitung reicht von "SUM 41" bis "Franz Ferdinand", allesamt nicht gerade für Entspannungsmusik bekannt. Letztendlich hat EA einen großen Schritt weg vom Simulationscharakter und der stellenweise auftretenden Unfairness ("Da ist er! Alle auf einen!!") der Computergegner getan. Leicht zugänglich, actionreich und klasse im Mehrspielermodus. Daumen hoch für EA! (CS)



KURZ + KNAPP

SPS 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

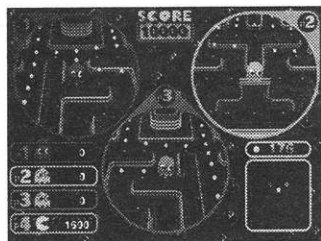
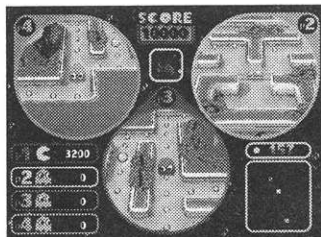
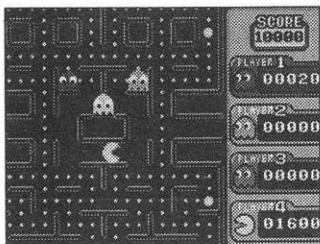
Durch Verbesserungen im Detail noch besser als der Vorgänger.

WERTUNG

89%

PAC-MAN VS.

Rückblende: Auf der E3 2003 wurde während der Nintendo-Presskonferenz ein GameCube-Remake von *Pac-Man* gezeigt. Mittlerweile ist das Spiel fertig und liegt in Europa jedem Exemplar von *Namcos R: Racing Evolution* kostenlos bei. Kaum zu glauben, aber so schnell steigt ein Hoffnungsträger zur Gratisbeigabe ab. Muss das Spiel deshalb schlecht sein? Ganz sicher nicht! Ein Spieler spielt *Pac-Man* auf seinem GBA, die anderen spielen die Geister auf dem Fernseher. Während der *Pac-Man*-Spieler das ganze Spielfeld im Auge hat, sehen die Geister-Spieler nur einen kleinen Ausschnitt. Wie bei vielen Multiplayer-Spielen steigt der Spaß mit der Spielerzahl, so dass bei *Pac-Man Vs.* erst zu viert richtig Freude aufkommt. Dann aber gibt es kein Halten mehr und der Rest des Abends ist gerettet. Das ideale Spiel für eure Rennpausen bei *R: Racing Evolution!* (SRÖ)



KURZ + KNAPP

GSK 50%, ACT 50%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Namco
Spieler:	2-4
Internet:	www.eapartners.de
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	-

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Uraltet Spiel, aber zu viert – und nur zu viert – eine Wucht!

WERTUNG

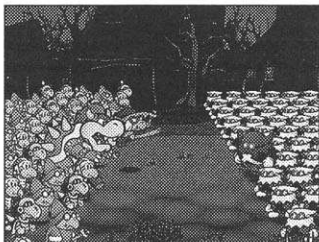
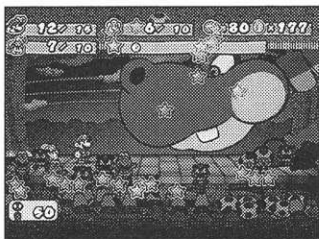
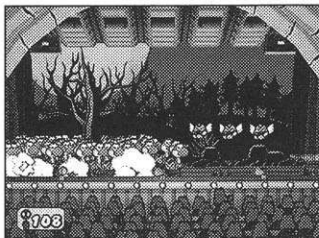
80%

PAPER MARIO

Die Legende vom Äonentor



Zweifellos werden wieder vieler Spieler von dem putzigen *Mario*-Stil abgeschreckt werden. Aber das soll den "wahren" Spielefans egal sein, denn was *Paper Mario 2* an Ideen bietet, kriegen andere Kommerzprodukte in ihrem Fortsetzungs-Wahn nicht in fünf Jahren zusammen. Auch mit Marios viertem RPG-Auftritt zeigt Nintendo, wie festgefahren doch so manch andere Genre-Vertreter sind. Allein die "Papier"-Optik birgt mehr Überraschungen als eine Palette Ü-Eier, Spielablauf und Leveldesign sind voll von Running Gags aus dem *Mario*-Universum. Lediglich das begrenzte Inventar kann ein wenig ärgern, das exzellente Gameplay, die stets frisch wirkenden Kämpfe und die witzigen Dialoge gleichen dieses kleine Manko aber doppelt und dreifach aus. *Paper Mario 2* ist so mit Details vollgestopft, dass man beim ersten Durchspielen gar nicht alles mitbekommt! Eine Lehrstunde an alle Entwickler in Sachen Ideen, Design und Spielspaß! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RPG 80%, JNR 20%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Intelligent Systems
Spieler:	1
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Langeweile gibt's woanders, aber nicht hier!

WERTUNG

92%

PHANTASY STAR ONLINE

Episode III: C.A.R.D. Revolution

Wie schon in den Vorgängern, lässt sich *PSO Episode III* online und offline spielen, wobei der Offline-Part etwas ausgebaut wurde. Hier könnt ihr einen von zwei Handlungsverläufen wählen, oder in freien Einzelmatches gegen den Computer antreten. Im Online-Modus spielt ihr nicht nur einzeln gegeneinander, sondern auch in Zweierteams. Außerdem könnt ihr Karten tauschen, an Turnieren teilnehmen und einige besonders seltene und wertvolle Karten finden. Wie zuvor ist eine Hunter's Licence erforderlich, wobei bestehende gültige Lizenzen aus den Vorgängern weiter verwendet werden können. Von der Präsentation her ist *PSO Episode III* den Vorgängern natürlich sehr ähnlich und Kenner werden sich auf der Pioneer II sofort zurechtfinden. Im März soll das Spiel in deutschen Läden stehen, und dann wird sich zeigen, wie die Kartenspielerlei von der PSO-Fangemeinde aufgenommen wird. (SRÖ)

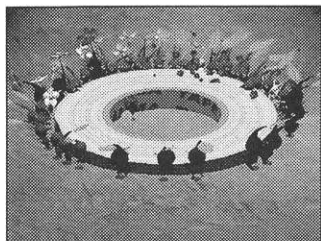


KURZ + KNAPP	
SIG 60%, RPG 40%	
Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Spieler:	1
Internet:	www.sega-europe.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	45 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €
Schwierigkeitsgrad:	
Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	
FAZIT	WERTUNG
Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers	84%

PIKMIN 2



Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, wo ihm die kleinen Zwiebelköpfe erneut tatkräftig zur Seite stehen. Dieses mal mit zwei neuen Farben: Die violetten Pikmin sind zehnmal schwerer, als ihre normalen Artgenossen, auch deutlich stärker, dafür aber auch etwas langsamer. Die weißen Pikmin hingegen sind schneller, nicht sehr stark, können aber mit ihren großen, roten Augen Schätze im Boden aufspüren und ausgraben. Eine weitere entscheidende Änderung gegenüber dem Vorgänger ist der Wegfall des Zeitlimits. Dadurch wird das Spiel deutlich entspannter, deswegen aber nicht unbedingt zäh oder langwierig, da gleichzeitig der Anteil der Kämpfe etwas erhöht wurde. Mit Hilfe des zweiten Charakters Louie lassen sich die Pikmin-Horden nun viel flexibler bewegen und einsetzen, was bei einigen Rätseln und Gegnern auch notwendig ist. Der Zweispieler-Modus ist hingegen nicht weiter erwähnenswert. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

STG 80%, ACT 20%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

Dank sinnvoller Erweiterungen das bessere Pikmin-Spiel.

WERTUNG

91%

PITFALL

Die verlorene Expedition

Zwischen euch und der Erfüllung eures Auftrages liegen 50 Level voller typischer Pitfall-Fallen. Als Harry müsst ihr euch an Lianen über Fleisch fressende Riesenlöcher schwingen, gemeinen Brüllaffen die Schnauze polieren, auf Krokodilen herumspringen oder euch schlicht mit menschlichen Schurken prügeln. Es gibt also viel zu tun. Abseits des klassischen Jump'n'Run-Gameplays wartet noch ein Aufwertungssystem, das *Pitfall: Die verlorene Expedition* eine gewisse Langzeitmotivation gibt. Ihr findet in der Dschungelwelt, wie auch später auf den eisigen Bergen Perus, Schätze und Statuen, die ihr bei schläfrigen Schamanen gegen neue Bewegungen und Extraenergie eintauschen könnt. Die Kamera wird mit den Schultertasten bedient, was aber gerade vor Abgründen zum Problem werden kann. Man hat leider keine Möglichkeit nach unten zu schauen. Auch Nicht-Genre-Freunde sei *Pitfall: Die verlorene Expedition* aber insgesamt sehr empfohlen. (BS)



KURZ + KNAPP

JNR 80%, ACT 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Der Dschungel-Charmeure ist zurück und weiß noch immer zu gefallen.

WERTUNG

81%

POKÉMON CHANNEL

Der Feldtest eines neuartigen Fernsehprogramms steht an; geeignet für Pokémon und den normalen Durchschnittsmenschen. Ein Aerobic-sender, eine Quizshow, die obligatorischen Nachrichten und eine Art Teleshop, der einen Shiggy mit Sonnenbrille zum Moderator hat. Im Allgemeinen werdet ihr euch also darauf beschränken, mit Pikachu als Zuschauer in der Quizshow unglaublich leichte Fragen zu beantworten und eure Gewinne gleich darauf wieder im Verkaufssender zu verballern. Nach einiger Zeit wird das Ganze etwas interessanter: Ein neuer Fernseher muss her, die kleine gelbe Ratte hat den letzten leider per "Elektroblitz" in die Luft gejagt. Okay... wer zum Geier hat den Jungs von Nintendo geraten, eine Sammlung aus netten Gimmicks als Vollspiel auf den Markt zu werfen? Ernsthafte Spieler zucken mit den Schultern und nehmen es als eine Randerscheinung der Pokémon Welle hin. (CS)



KURZ + KNAPP

ADV 70%, GSK 30%

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

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

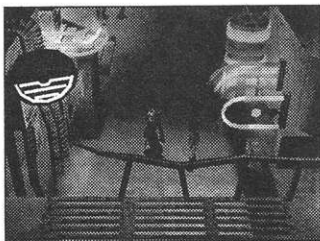
Pokémon-Fans komplettieren ihre Sammlung. Alle anderen lachen einmal herzlich.

WERTUNG

69%

POKÉMON COLOSSEUM

Eure Spielfigur ist mal wieder ein Pokémon-Trainer, der mit einer gestohlenen Krallmaschine seinen Gegnern die Pokémon klauen ("krallen") kann. So lauft ihr also umher, unterhaltet euch mit unzähligen Leuten, kauft jede Menge Zeugs ein und werdet alle Nase lang zum Kampf herausgefordert. Im Gegensatz zu den Game Boy-Spielen gibt es in *Pokémon Colosseum* keine wilden Pokémon mehr, die ihr einfangen könnt. Die einzige Möglichkeit, euren Pokémon-Bestand zu vergrößern, sind die so genannten Crypto-Pokémon, denn nur diese können im Kampf eurem Gegner abgeluchst werden. Sobald ihr ein solches erfolgreich gekrallt habt, könnt ihr dieses fortan im Kampf einsetzen, wodurch es nach und nach wieder ein normales Pokémon wird. Ob durch den leichten Designwandel auch Pokémon-Hasser bekehrt werden, ist wohl zweifelhaft. Aber *Pokémon*-Spiele sind nun mal für Fans gemacht, und die kommen an *Pokémon Colosseum* nicht vorbei. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RPG 70%, STG 30%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	45 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Klarer Fall: Ein Pflichtkauf für alle Pokémon-Fans!

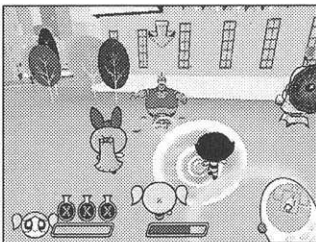
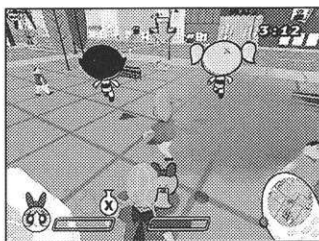
WERTUNG

88%

POWERPUFF GIRLS

Kampf den Gurkenschurken

Nein, das hat jetzt nichts mit Kühlböck oder umgefallenen Lastern zu tun. Wer diesen Titel spielt, macht eine ganz andere Kampfansage: Kampf den Gurkenspielen! Das ist auch dringend nötig, denn was die drei Powergirls mit den riesigen Glubschaugen hier abliefern, ist einfach nur langweilig und nicht mal Fans der Serienmädels zu empfehlen. Um was geht's? Um nicht viel. Die drei Gören müssen den bösen Mojo Jojo aufhalten, der Bürgermeister von Townsville werden und so die Stadt übernehmen möchte. In 30 Missionen schlägt und tretet ihr also Mojo Jojos Schergen aus Townsville und ärgert euch über verplemperte Zeit. Genau wie das Gameplay ist auch die Grafik sehr minimalistisch. Gut, bei Zeichentrick-Umsetzungen drückt man ja gerne mal ein -Auge zu. Bei den Powerpuff Girls drückt man lieber beide Augen zu. Und anschließend auf den Power-Knopf der Konsole. (BS)



KURZ + KNAPP

50% JNR, 50% ACT

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	BAM! Entertainment
Spieler:	1
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Ein richtiger
Powerpuff-Nepp.

WERTUNG

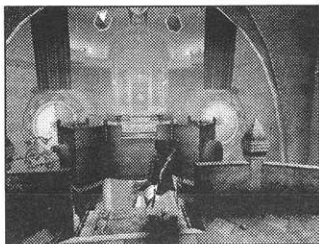
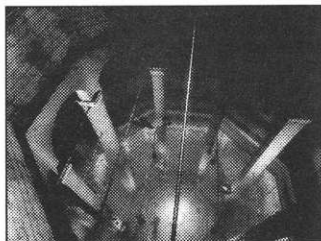
38%

PRINCE OF PERSIA

The Sands of Time



Ganz grob gesagt, durchquert ihr mit dem Prinzen einen "Raum" nach dem anderen, müsst einen Weg zum Ausgang suchen und dafür zahlreiche Puzzles und Rätsel lösen. Statt den üblichen Schlüssel-Tür-Rätseln und Blockverschiebungen muss der Prinz sein ganzes akrobatisches Können einsetzen, um einen sicheren Pfad über die zahlreichen Fallen zu finden. Wichtigstes Utensil ist der Sand der Zeit: Solltet ihr mal in einen Abgrund stürzen oder sonst irgendeinen Fehler begehen, könnt ihr ganz einfach das Spiel "zurückspulen" und es noch einmal versuchen. Neben den ausgeklügelten und ideenreichen Rätseln ist die Steuerung ein fetter Pluspunkt des Spiels, da sie euch bei den haarsträubenden Manövern in Schwindel erregender Höhe sehr entgegen kommt. Ihr drückt einfach den Joystick in die ungefähre Richtung, drückt auf einen Knopf, und es passt schon. So muss gutes Gamedesign aussehen! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 70%, JNR 20%, GSK 10%

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Ubi Soft

Spieler: 1

Internet: www.prince-of-persia.de

Sprache: deutsch

Eingewöhnung: 15 Min.

USK: ab 12

Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

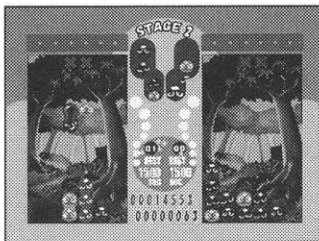
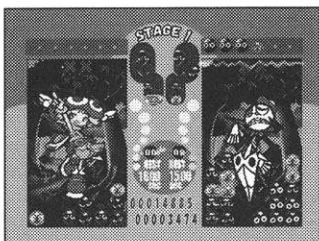
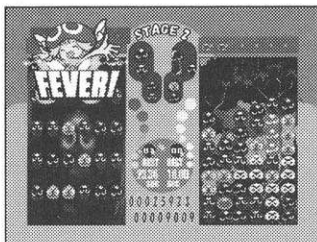
Wunderschöner
Rätselspaß im
virtuellen Orient.

WERTUNG

90%

PUYO POP FEVER

Noch immer fallen verschiedenfarbige Gegenstände, hier sind es Bohnen mit Gesichtern, von oben in den Bildschirm, die passend angeordnet werden müssen. Sind vier gleiche Böhnchen beisammen, zerplatzen sie und landen als unbrauchbare Steinbohnen im gegnerischen Spielfeld. Deshalb macht *Puyo Pop Fever* auch nur im Mehrspieler-Modus richtig Spaß. Doch Obacht! Das *Tetris*-Spielprinzip erfordert von Haus aus eine Menge Denkarbeit und Knobelei. Ob man sich dieses Spiel nun unbedingt für eine Konsole zulegen muss, sei dahingestellt, denn die GBA-Version von THQ bietet ebensoviel Spaß und dazu eine für die Hardware angemessene Grafik. *Puyo Pop Fever* wurde zwar durch nette Anime-Figuren aufgepeppt, doch die Hintergründe leiden arg an Eintönigkeit. Ärgerlich ist auch, dass der Titel nur zu zweit gespielt werden kann. Also, Puzzler greifen zu, oder können knapp drei Millionen Japaner irren? (BS)



KURZ + KNAPP

GSK 90%, STG 10%

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-2
Internet:	www.sega-europe.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Klassisches
Geschicklichkeitsspiel.
Sicher kein Pflichtkauf.

WERTUNG

75%

R. RACING EVOLUTION

Eines gleich vorweg: *R: Racing Evolution* ist KEIN neues *Ridge Racer*. Statt dessen erwartet euch solide Rennspielkost. Interessantes Feature: Fahrt ihr im Windschatten eures Gegners, wird dieser nervös und begeht irgendwann einen Fahrfehler. Nette Idee, die aber ein wenig nach hinten losgeht: Statt eine günstige Gelegenheit zum Überholen zu suchen, sorgt ihr lieber dafür, dass eure Konkurrenz "freiwillig" Platz macht. Zwar ist es nicht ganz fair, *R. Racing Evolution* auf dieses eine Feature zu reduzieren, leider ist es auch das einzige, was das Spiel von anderen Racern abhebt. Ansonsten bietet *R. Racing Evolution* nichts, was andere Rennspiele nicht auch haben. Grafisch wäre mehr drin gewesen: Kantenflimmern und Standardeffekte (Sonnenstrahlen) gab's vor zwei Jahren auch schon. Wenn man uns die Frage stellen würde, warum man ausgerechnet dieses Rennspiel kaufen sollte, wüssten wir darauf keine Antwort. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RSP 100%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Namco
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad: ☐

Grafik:	☐
Sound:	☐
Gameplay:	☐
Dauerspaß:	☐
Multiplayer:	☐

FAZIT

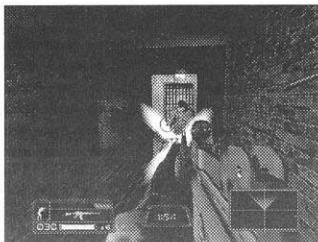
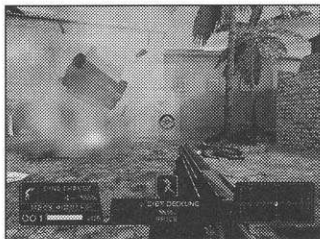
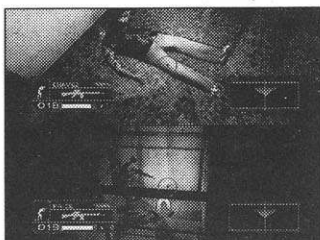
Gran Turismo für Arme. Nichts Halbes und nicht Ganzes.

WERTUNG

70%

RAINBOW SIX 3

Wer frühe *Rainbow Six*-Spiele kennt, wird erstaunt sein, wie Action-orientiert sich der aktuellste Vertreter der Serie gibt. Musste man früher noch jedes Detail des Einsatzes selbst planen, ja sogar Wegpunkte für bis zu vier Teams markieren, müsst ihr diesmal nur noch Waffen wählen, und los geht's. Zur Koordination eurer KI-Truppe (nur Xbox und PS2) könnt ihr euren Mannen je nach Situation Befehle wie "Vorrücken" oder "Position halten" geben. Die KI der Truppe ist so gut, dass sie Gegner meist viel früher als ihr erspäht und diese auch sehr zielsicher ausschaltet. Letztlich spendierte man dem Spiel noch einen guten Mehrspielermodus, der wahlweise offline im Splitscreen zu kooperativen Zocken einlädt, oder online (auch nur Xbox und PS2) bis zu acht Personen zum Deathmatch oder Team basierten Spielen anregt. **(BS)**



KURZ + KNAPP

EGO 60%, STG 30%, SIM 10%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Spieler:	1-8
Internet:	www.rainbowsix.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

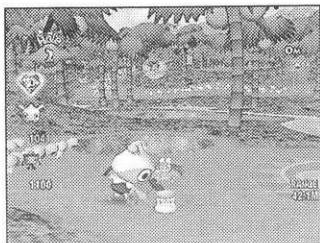
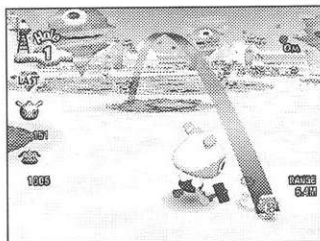
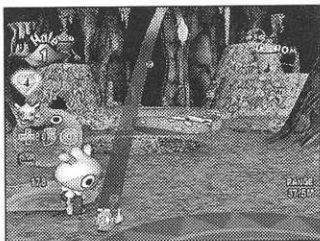
Einen besseren
Taktikshooter
gibt es nicht!

WERTUNG

85%

RIBBIT KING

Ribbit King basiert auf der in Japan sehr bekannten Anime-Figur Kero Kero King. Hier muss der kleine Kerl als Golfball herhalten und sich von euch über den grünen Parcours dreschen lassen. Heraus kommt dabei die amüsante Sportart "Frolf", eine Art Mischung aus Golf und Frogger. Ihr feuert darin den Kero Kero King mit einem Schläger quer über den Frolf-Kurs. Das Ziel ist dabei allerdings nicht, den lebenden Golfball möglichst schnell einzulochen, sondern ihn unterwegs auf den Kursen zwischen Spinnenetz-Trampolinen, High - Score - Zielscheiben und Tonnen anderem Zeugs abprallen und so Punkte machen zu lassen. Das Ganze ist auch noch hübsch verpackt in eine Story um einen Treibstoff suchenden Außerirdischen. Leider nerven die Cut-Scenes, die allein dazu dienen, den Spielumfang in die Länge zu ziehen. So bleibt unterm Strich ein eher belangloses Spiel mit durchaus interessanten Ansätzen. (KR)



KURZ + KNAPP

SPS 40% GSK 60%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Bandai
Spieler:	1-4
Internet:	www.bandai.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 70 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

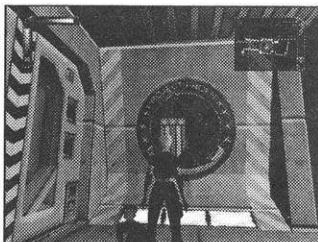
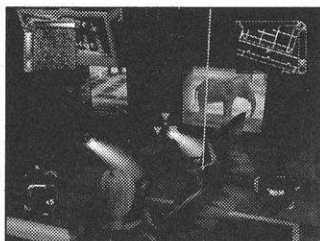
Interessanter Ansatz
mir unausgegrenztem
Gesamtergebnis.

WERTUNG

58%

ROGUE OPS

Nikki Conners ist ein bisschen Solid Snake, ein bisschen Sam Fisher und ein großes Stück Lara Croft. Ob mit der 9mm ATAC, dem M7 Scharfschützengewehr oder schlichten Wurfsternen – Nikki ist sehr sicher in allem, was tödlich ist. Selbst ihren zierlichen Körper kann sie heimtückisch einsetzen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, und je länger ihr hinter einem Gegner her schleicht, desto verheerender springt Nikki mit der armen Wache um. Dann schaltet die Ansicht für einen kurzen Moment in die Röntgenperspektive, die Knochenbrüche mit einem saftigen Knacken sicht- und hörbar macht. Das Verstecken der Spielfigur selbst läuft hier eher intuitiv ab. Anders, als bei *Splinter Cell*, gibt kein Stealth-O-Meter Auskunft, ob Nikki noch zu sehen ist. Die Texturen wären an manchen Stellen ausbaufähig, auf moderne Grafikeffekte müsst ihr bei Nikkis Abenteuer ebenfalls verzichten. **(BS)**



KURZ + KNAPP

ACT 70%, STG 30%

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Bits Studios
Spieler:	1
Internet:	www.rogueops.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT
Nikki ist
einfach klasse!

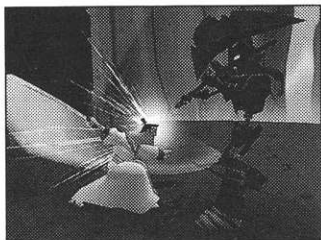
WERTUNG

80%

SAMURAI JACK

The Shadow of Aku

Der eher in den USA bekannte Serienheld *Samurai Jack* gibt sich in seinem ersten Videospiel-Auftritt als "Haudruffhüpfer". Ein wenig ideenlos, aber zumindest kurzzeitig motivierend. Es gibt viele Sprungpassagen, viel freie Fläche und viele, viele Kisten und Gegner zu zerschlagen. Im Schwertkampf liegen auch die interessanten Ansätze des Spiels. Kampfaktionen können in einer Art "Bullettime" ausgeführt werden. Drückt ihr die R-Taste, verlangsamt sich alles um Jack herum. So bleibt ihm mehr Zeit für eine Abwehr, eine Gegenattacke oder für den Einsatz von Fernwaffen. Die Optik von *Samurai Jack* ist Sega nicht wirklich würdig. Mit dem Cel Shading-Look haben sich die Japaner zwar des Elements bedient, das für Comic-Umsetzungen am besten geeignet ist, doch die Level zeigen sich entsetzlich leer. Habt ihr erst die Feinde und Kisten zerdeppert, bleibt nicht mehr viel übrig. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 60%, JNR 40%

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Internet:	www.sega-europe.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

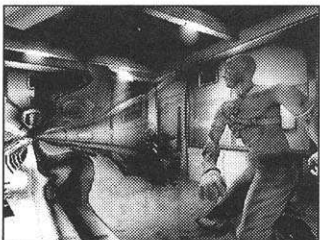
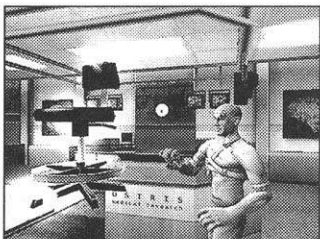
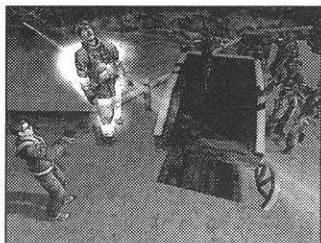
Nicht überall, wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin.

WERTUNG

62%

SECOND SIGHT

Als John Vattic im Krankenhaus erwacht, muss er sich nur einmal kurz konzentrieren und schwups lösen sich seine eisernen Fesseln. Ein Tagtraum? Die anschließende Sicherheitstür macht euch und eurem Alter Ego aber unmissverständlich klar, dass etwas mit euch passiert ist, denn diese öffnet Herr Vattic ebenfalls mit purer Gedankenkraft. Ebenso angetan gibt sich John von seiner Fähigkeit, Dinge durch den Raum schweben zu lassen. Verrückt! Je weiter ihr im Spiel vorankommt, desto besser lernt John mit seinen Fähigkeiten umzugehen. Darüber hinaus gesellen sich noch zwei weitere Begabungen dazu, die das Spiel etwas Stealth-lastiger machen. Besonders gelungen ist die Idee, mit Hilfe der Projektion die Kontrolle über andere Wesen zu erlangen. Habt ihr einen Soldaten per Telekinese am Schlafittchen gepackt, könnt ihr den armen Kerl gegen Wände feuern und als menschlichen Schutzschild missbrauchen. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 60%, ADV 40%

Vertrieb:	Codemasters
Hersteller:	Free Radical Design
Spieler:	1
Internet:	www.codemasters.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik: 

Sound: 

Gameplay: 

Dauerspaß: 

Multiplayer: 

FAZIT

Tolles Spiel,
kleine Schwächen
nur beim Stealth.

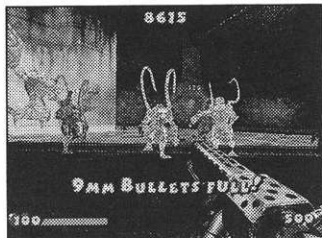
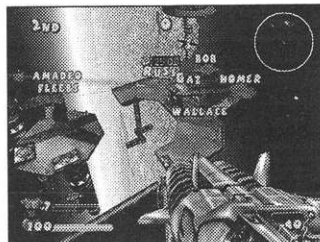
WERTUNG

85%

SERIOUS SAM

The Next Encounter

Storyline, Stealth-Elemente, taktisches Planen und Vorgehen – all das schmeißt *Serious Sam* über Bord. Im Großen und Ganzen betretet ihr eine Location, woraufhin sämtliche Ausgänge der Kammer verschlossen werden. Dann füllt sich der Bereich mit völlig unberechenbar erscheinenden Gegnern und ihr dürft euch daran machen, mit den insgesamt zwölf Waffen alles Feindliche zu Brei zu schießen! Die Level sind zum Teil gigantisch und mit Hunderten von Feinden gefüllt. Hier und da wartet auch eine kurze Jump'n'Run-Einlage, ein knapper Fahrzeugabschnitt oder mal ein Geheimgang auf neugierige Feuerwerksfreunde. Wenn ihr 20 Gegner am Stück niedermäht, wird Sam in einen Overdrive versetzt und kann schneller laufen und mehr Schaden anrichten! Grafisch und akustisch gibt es Die Grafik sieht in ihrem gnadenlosen Comic-Look recht übel aus, lediglich die harte E-Gitarrenmusik fällt bei mächtig stattfindender Action positiv auf. (BK)



KURZ + KNAPP

EGO 100%

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	Climax
Spieler:	1-4
Internet:	www.take2.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 16
Preis:	ca.40 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT
Oldie-Gameplay
für Zwischendurch

WERTUNG

70%

SHREK 2

Der Filmvorlage entsprechend, beginnt das Abenteuer in Shreks Sumpf mit dem Aufbruch nach Weit Weit Weg. Neben Shrek und Fiona gehören der Esel und der Pfefferkuchenmann zum Team. Im Laufe des Spiels werden die Figuren aber öfter mal ausgetauscht, so dass dann Gestalten wie Rotkäppchen oder der Gestiefelte Kater auf den Plan treten. Auf eurem Weg sammelt ihr haufenweise Nahrung, Geld und anderen Schnickschnack ein, verkloppt reihenweise Gegner und löst alle Nase lang Rätsel. Diese sind zwar nicht besonders ausgeklügelt oder komplex, wohl aber recht einfallsreich und unterhaltsam. Nennenswerte Grafikeffekte gibt es keine, stattdessen lässt sich der ein oder andere technische Fehler erspähen. Die Kameraführung ist nicht immer optimal, in den meisten Fällen aber alltagstauglich. Für die deutsche Sprachausgabe standen übrigens alle Original-Synchronsprecher des Films (u.a. Sascha Hehn, Esther Schweins) bei Activision auf der Matte. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

ACT 50%, ADV 30%, GSK 20%

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Luxoflux
Spieler:	1-4
Internet:	www.activision.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Gelungene und witzige Filmumsetzung, wenn auch nicht ganz fehlerfrei.

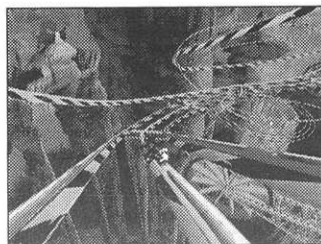
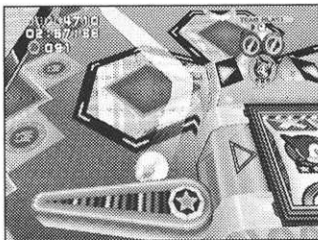
WERTUNG

78%

SONIC HEROES



In Sonics neuestem Abenteuer stehen euch nicht mehr einzelne Spielfiguren, sondern Dreierteams zur Auswahl. Spielerisch orientiert sich *Sonic Heroes* an seine beiden Vorgänger *Sonic Adventure 1 & 2*. Ihr saust durch halsbrecherische 3D-Level, sammelt Ringe ein, lasst euch von Sprungfedern katapultieren und zerlegt Dr. Eggman's Roboterarmee. Auf Knopfdruck lässt sich der Anführer eures Dreierteams wechseln, wodurch sich Angriffs- und Bewegungsmöglichkeiten verändern. Die Level sind nach wie vor recht gradlinig, bestimmte Passagen könnt ihr allerdings nur mit der passenden Formation meistern. Die grafischen Fortschritte zeigen sich in erster Linie in den beseitigten Fehlern, auffällige Pop-Ups gibt es keine mehr. Stellenweise erblickt man verhältnismäßig schlichte und detailarme Objekte mit eckigen Formen und simplen Texturen, auf der anderen Seite entschädigen aber abgefahrene Levelkonstruktionen und der reine Farbrausch für kleinere technische Mängel. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

JNR 90%, ACT 10%

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Spieler:	1-2
Internet:	www.sega-europe.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

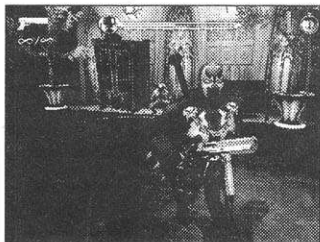
Trotz technischer Schwächen der beste 3D-Sonic, den es je gab!

WERTUNG

90%

SPAWN Armageddon

Dass Spawn pausenlos Gegner in Fließbandarbeit niedermachen muss, damit kann er sich sicher noch anfreunden. Schließlich ist Rache in ihrer gewalttätigsten Form seine Spezialität. Der Anti-Held nutzt dazu sein Beil, seine höllischen Ketten und diverse Baller-männer. Seine Aufräumarbeiten kann er noch eindrucksvoll durch einen schicken Bullet Time-Effekt garnieren. Was aber wirklich erschreckend ist, sind die Ideen der Leveldesigner. Oder mangelte es an Motivation, da für das Gehalt der Jungs aufgrund der teuren Lizenz zu wenig überblieb? Problematisch ist auch die unausgereifte Kamera, die das Spiel in Kombination mit eher faden Texturen sehr alt aussehen lässt. Pluspunkte sind eine ordentliche Lokalisierung des Spiels und ein guter Soundtrack. Doch das alleine reicht nicht für eine Kaufempfehlung. Wie schon in der letzten Ausgabe geraten: Fans leihen sich den Titel mal aus, einen Kauf werdet ihr mit Sicherheit bereuen. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 100%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Point of View
Spieler:	1
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Mäßig umgesetzte
Comiclizenz.

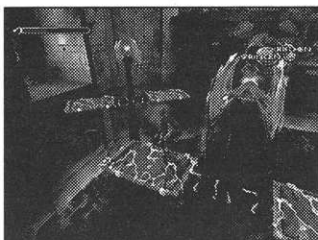
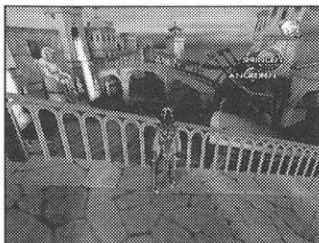
WERTUNG

65%

SPHINX

und die verfluchte Mumie

Die beiden Hauptakteure dieses *Zelda*-ähnlichen Action-Adventures sind der junge Abenteurer Sphinx und der mumifizierte Leichnam des Prinzen Tutankhamen (kurz: Tut). Da die Mumie ja bereits tot ist, kann sie auch nicht mehr sterben, sondern ist buchstäblich unverwundbar. Wenn also zum Beispiel irgendwo eine Holzwand weggebrannt werden muss, zündet sich die Mumie einfach selbst an und läuft als lebende Fackel umher. Sphinx macht die gleiche Arbeit, wie sein bandagierter Kollege, nur kommen halt noch die Kämpfe hinzu. Die Controllerbuttons können mit Waffen, Gegenständen oder Sonderfunktionen belegt werden, um sie dann bei Bedarf einzusetzen. In grafischer Hinsicht sind wir dank enormer Sichtweite und schicken Effekten wunschlos glücklich. Zwar ist das Spiel recht gradlinig, dafür aber sehr lang – der normale Durchschnittsspieler dürfte locker 20 Stunden beschäftigt sein. Während dieser Zeit kommt aber kaum Langeweile auf! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ADV 70%, ACT 30%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Eurocom
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

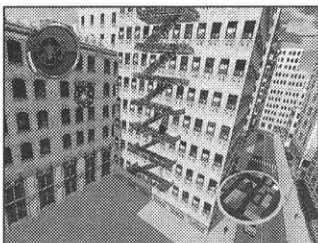
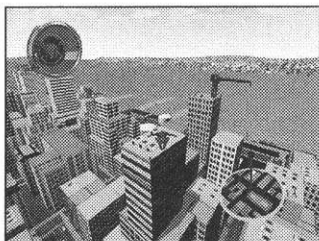
Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen und lustigen Figuren.

WERTUNG

86%

SPIDER-MAN 2

Filmumsetzungen gehen ja bekanntlich gerne mal in die Hose. Gott sei Dank gehört *Spider-Man 2* nicht dazu, obwohl das Spiel schon seine Minuspunkte hat: Der Arbeitsalltag des Superhelden erscheint mit Rettungsaktionen, Verfolgungsjagden und Schlägereien recht abwechslungsreich, ist er aufgrund häufiger Wiederholungen aber dann doch nicht. Das Großartige an *Spider-Man 2* ist aber nicht das "was", sondern das "wie": Das Umherschwingen zwischen den Hochhausschluchten von Manhattan wurde perfekt umgesetzt und stellt für Spider-Man-Fans das höchste der Gefühle dar. Mag das Missionsdesign auch schnell seine Schwächen offenbaren, mit *Spider-Man* durch die Gegend zu schwingen, ist einfach grandios. Licht und Schatten auch auf technischer Seite: In Nahaufnahmen sehen die Figuren und Objekte zwar etwas schäbig aus, von den Dächern blickt ihr aber auf eine beeindruckende Stadtkulisse herab. Und die Musik beim Pizza austragen ist sowieso Kult! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 60%, GSK 40%

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	TreyArch
Spieler:	1
Internet:	www.activision.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Erstklassige Filmumsetzung, welche Fans trotz einiger Schwächen begeistern wird.

WERTUNG

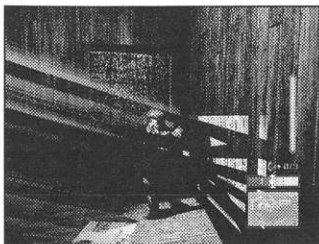
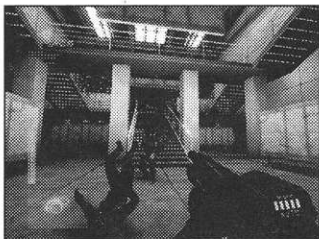
84%

SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow



Spielerisch hat sich nicht viel geändert. Euer bester Freund ist noch immer der Schatten, Lichtquellen hingegen sind lästig. Eure Entscheidungen sind etwas freier als in Teil eins. Für jede Aufgabe gibt es in der Regel drei mögliche Lösungen. Einen großen Beitrag zum Realismus leistet die unbestritten tolle Grafik. Allerdings muss man sagen, dass diese Grafikanpracht nur wegen des sehr langsamen Gameplays möglich ist. Schnelle Schusswechsel werdet ihr nicht zu sehen bekommen. Im innovativen Multiplayer-Modus (nur PS2 und Xbox) spielen zwei Parteien online oder im LAN gegeneinander. Die einen spielen eine Truppe Wachen aus der Ego-Perspektive, die andere Partei übernimmt die Rolle geklonter Fishers aus der Verfolger-Ansicht. Es macht eine Menge Spaß, sich mit Kollegen abzusprechen und Taktiken auszuknobeln. Leider können nur immer vier Spieler gleichzeitig spielen. Wahlweise zwei gegen zwei oder drei gegen einen. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 60%, GSK 20%, STG 20%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Spieler:	1-4
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Ubi hat es geschafft, ein Top-Spiel noch besser zu machen.

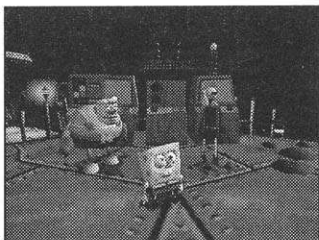
WERTUNG

94%

SPONGEBOB SQUAREPANTS

Battle for Bikini Bottom

Story? Nö! Der ganze Aufhänger des Spiels ist, dass der böse Plankton schon wieder den Bikini Bottom unter seine Kontrolle bringen will. Genau das müsst ihr natürlich verhindern und spielt dabei mal den Seifenblasen machenden Bob, den glücklichen und starken Patrick oder das Allroundtalent Sandy. Ihr besucht den Bikini Bottom, die Quallenfelder oder den Sandberg. An diesen Stellen werden Fans der Serie begeistert sein, wie gut die Welt umgesetzt wurde. Das Gameplay besteht aus einer Jump'n'Run typischen Mischung, aus dem Sammeln von Gegenständen, Herumhüpfen und Gegner ausschalten. Und genau in dieser Hinsicht bietet der Schwamm nichts Neues bzw. etwas, dass in einem anderen Jump'n'Run nicht schon besser umgesetzt wurde. Dennoch ein für die jüngere Zielgruppe und/oder im Herzen jung gebliebene Fans der Serie nicht ganz uninteressantes Stückchen Software. (BS)



KURZ + KNAPP

JNR 100%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Heavy Iron
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Liebe den Schwamm oder hasse ihn.

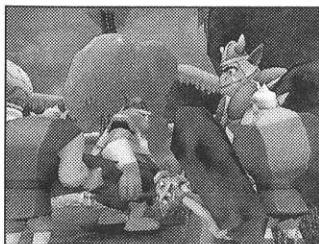
WERTUNG

69%

SPYRO

A Hero's Tail

Gleich zu Beginn fällt einem die erstaunlich ohrenfreundliche deutsche Synchronisation auf. Außerdem, man höre und lache, sind die Witze, die man so von Spyro und seinen Compadres zu hören bekommt, tatsächlich witzig! Die Grafik an sich ist Jump'n'Run - Durchschnitt. Bunte Farben, minimale Texturen und pummelige Gegner sind eben das Markenzeichen der Drachenspiele. Das sieht nicht unbedingt hübsch aus, vermittelt aber den gewollten Stil und geht deshalb in Ordnung. In Sachen Angriff ist der kleine Drache anfangs nämlich nicht gerade wählerisch: Feinde werden entweder umgerannt oder in Brand gesteckt! Mit der Zeit sammelt Spyro ein stattliches Arsenal an Fortbewegungs- und Angriffsmethoden an, so dass euch die Erkundung etwas leichter fällt. Durch viele Verbesserungen im Detail, super Synchronisation und eine ordentliche Spieldauer hält sich Spyro noch in höheren Wertungsreihen. **(CS)**



KURZ + KNAPP

JNR 90% GSK 10%

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Eurocom
Spieler:	1
Internet:	www.vugames.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca.60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

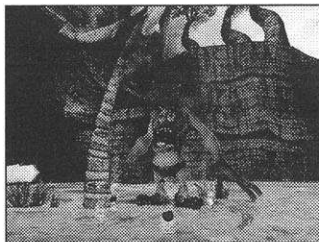
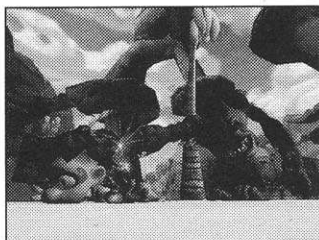
**Nettes Drachenmärchen
mit guten
Synchronsprechern.**

WERTUNG

80%

TAK und die Macht des Juju

Der Titel spielt sich sehr linear. *Tak* bekommt eine Aufgabe und erst wenn diese erledigt ist, öffnet sich ein Tor, durch das er zur nächsten Aufgabe gelangt. Das große Problem bei diesem Spiel liegt aber in der Aufgabenstellung. Zwar hat die Kooperation mit dem Kindersender Nickelodeon in der sehr kindlichen Präsentation ihre Spuren hinterlassen, dennoch ist so manche "Such-Missionen" besonders für die Zielgruppe arg frustig. Ab und an bockt noch die Kamera, was gerade in kniffligen Sprungpassagen Nerven kostet. Das Spiel ist aber so sportlich, euch unbegrenzte Leben zu schenken. Die Rückversetzkpunkte sind fair. Technisch sieht *Tak* sehr ordentlich aus. Eine deutsche Sprachausgabe sowie ein gutes Tutorial sind ebenso vorhanden. Die Musik ist wohl am besten mit "Bongo" beschrieben. *Tak* ist sicher kein schlechtes Spiel, hat aber gegen die Großen des Genres wenig Chancen. **(BS)**



KURZ + KNAPP

JNR 80%, AGT 20%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Avalanche
Spieler:	1
Internet:	www.takgame.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

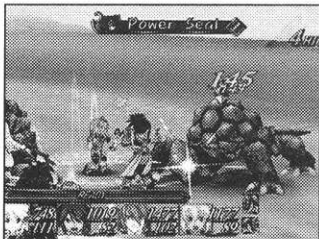
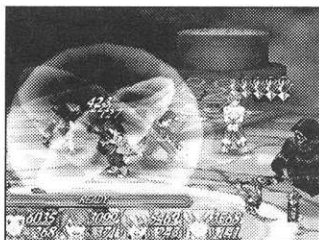
Lustiges und
buntes Jump'nRun
für Liebhaber.

WERTUNG

77%

TALES OF SYMPHONIA

RPG-Kenner können mit dem Namen Tales sicher einiges anfangen. *Tales of Symphonia* ist Namcos neuester Teil der Serie. Und der bleibt seinen Cousins absolut treu. Das bedeutet: Ein warmer, weicher, herrlich bunter Anime-Grafikstil für den der bekannte Nippon-Künstler Kosuke Fujishima verantwortlich zeichnet. Oben drauf gepackt bekommen wir das für die Tales-RPGs ebenfalls obligatorische Beat'em-Up-Kampfsystem. Hier gebt ihr nicht einfach nur irgend welche Kommandos ein, sondern nehmt euch eure Gegner in voll animierten 3D-Kämpfen höchstpersönlich und in Echtzeit vor. So etwas würden wir gerne öfters sehen! Schade nur, dass die Storyline des Spiels um den jungen Helden Lloyd und seine Begleiterin Colette, die durch die Priesterschaft ihrer Heimat zur Rettung ihrer sterbenden Welt auserkoren wurde, nicht besonders tief einschlägt. Ein weiches, anschniegendes aber dennoch episches Rollenspiel mit actiongeladenem Kampfsystem. Klasse Teil. (BK)



KURZ + KNAPP

RPG 50%, ADV 30%, BEU 20%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

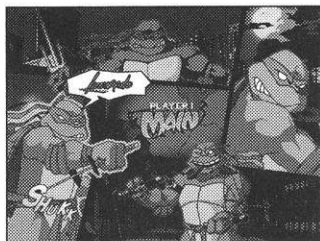
Anschmiegsames
Pracht-RPG mit
brachialem Kampfsystem.

WERTUNG

88%

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Da sind sie wieder! Die grünen Helden seit Erfindung des Ooze! Zu SNES-Zeiten gerade richtig groß in Mode, kamen für die damaligen Konsolen einige tolle Turtles-Games aus dem Hause Konami. Sie waren innovativ, machten einen Heidenspaß und konnten mit erfrischendem Sound und anständiger Grafik aufwarten. Die aktuelle Variante kommt leider um 180 Grad gewendet daher. Die Comic-Grafik kann sich sehen lassen und bringt das Flair der Heldenkröten auch gut rüber, alles andere schmeckt abgeflaut wie eine Schildkrötensuppe nach drei Tagen. Viel uninspirierter kann man die Kloppelei kaum designen. Zu wenige und zu simple Aktionen zusammen mit einem öden Kampfsystem machen das Ganze ziemlich langweilig. Da helfen auch freispielbare, neue Moves, ein Versus-Modus und für diesen freispielbare Charaktere nix. Die "neuen" Ninja Turtles eignen sich somit bestenfalls für Nostalgiker oder absolut eingefleischte Fans der grünen Panzertierchen. **(BK)**



KURZ + KNAPP

ACT 80%, BEU 20%

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Spieler:	1-2
Internet:	www.konami.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Lieblose Wiederbelebung eines Kultspiels.

WERTUNG

61%

TERMINATOR 3 The Redemption

Was Atari mit *Terminator 3: Redemption* treibt, ist in der bisherigen Spielegeschichte einmalig. Zum ersten Mal erscheinen zwei Spiele von einem Publisher zum selben Film. Interessant ist vor allem, dass es sich im Prinzip um das gleiche Spiel handelt. Zumindest inhaltlich. Aus der Verfolgeransicht lässt sich das Ganze auch merklich besser spielen als im Vorgänger. Der Titel beschränkt sich aber einmal mehr auf „Suchen und Zerstören“. Da läuft der Arnie durch eine apokalyptische Umgebung, ballert aus zwei Wummen gleichzeitig, packt metallene Killer an der Gurgel und ballert ihnen die Rübe runter. So richtig super schätzt man das Spiel auch bei Atari selbst nicht ein. Mit 30 Euronen unverbindlicher Preisempfehlung liegt man genau richtig. *Terminator 3: Redemption* ist gewissermaßen eine günstig zu erwerbende Wieder gutmachung für enttäuschte Terminator-Fans, die bei *Rebellion der Maschinen* leiden mussten. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 100%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Paradigm
Spieler:	1-2
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 12
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

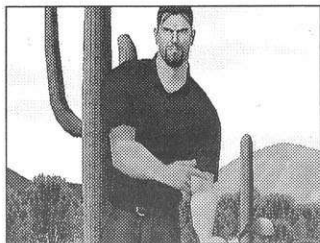
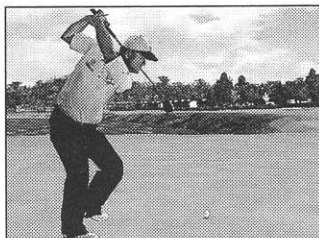
Wer unbedingt ein Terminator-Spiel braucht, möge dieses nehmen.

WERTUNG

76%

TIGER WOODS PGA Tour 2005

Gewohnt gut gibt sich auch dieses Jahr wieder unser aller Golf-Held Tiger Woods. Das Ziel besteht immer noch darin, aus einer Entfernung von einem halben Kilometer kleine Bällchen in winzige Löcher im Boden zu versenken. Damit ihr währenddessen mit eurem, exzellent animierten Golfkrieger mitfiebern könnt, hat euch EA ein verbessertes Charaktergenerierungssystem spendiert. Mit erspielter Kohle könnt ihr ein ganzes Kaufhaus voller Klamotten, Schläger und Schuhe kaufen, oder eurem Golfer ein paar Nachhilfestunden im Profigolfen spendieren. Dass Tiger Woods ein leicht überdurchschnittlicher Golfspieler ist, wissen wir ja. Aber nun könnt ihr sogar regelrechte Monsterputts vom Stapel lassen, da ihr in der begrenzt einsetzbaren "Tiger Vision" die perfekte Position des Puttmarkers angezeigt bekommt. Immer noch der König der Golfspiele, dieses Mal sogar mit echten Neuerungen. Gute Arbeit, EA! (CS)



KURZ + KNAPP

SPS 80%, SIM 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Sports
Spieler:	1-4
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	45 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:

Sound:

Gameplay:

Dauerspaß:

Multiplayer:

FAZIT

Noch ein Stück
besser als der
Vorgänger.

WERTUNG

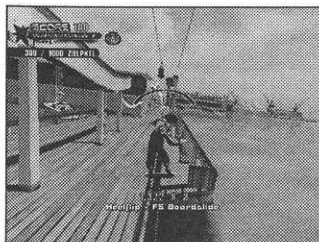
88%

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

World Destruction Tour



Die Zeiten des schlichten COMBO- und SKATE-Sammelns sind endgültig vorbei. Veränderungen zum Vorgänger sind allerdings im Detail zu suchen. Wer sein Board besonders originell himmelt, bekommt dafür Punkte, die zur Summe der unterbrochenen Combo addiert werden. Besonders schöne Lines füllen außerdem eine Special-Anzeige, die es möglich macht, etwas *Matrix*-Feeling im Spiel unterzubringen. Wie *Max Payne* kann sich eurer Skater so eine begrenzte Bullet-Time erspielen, die manche Tricks noch cooler aussehen lässt. Die Level sind an vielen Stellen interaktiv. In Boston zum Beispiel könnt ihr an einer brennenden Mülltonne euer Board in Brand stecken, anschließend über eine Kanone grinden, die dann wiederum feuert und eine Baustelle zum Einsturz bringt. Der Mehrspielermodus ist leider nur offline möglich. Sony-Spieler können mit der EyeToy-Kamera ihr eigenes Gesicht auf ihren kreierte Skater pappen. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 80%, ACT 20%

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Neversoft
Spieler:	1-2
Internet:	www.activision.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

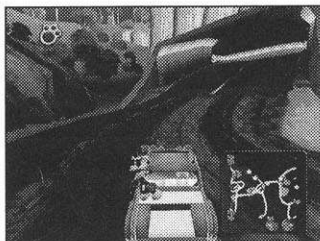
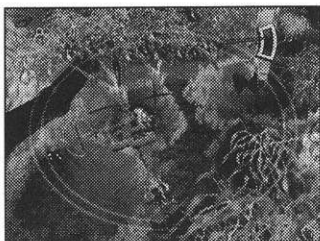
Bester Funsport,
vollgestopft mit
Jackass-Humor.

WERTUNG

91%

TY DER TASMANISCHE TIGER 2 Die Bumerang-Gang

Hintergrundstorys sind ja nicht unbedingt des Hüpfspiels Stärken. Irgendein alberner Bösewicht will die Welt beherrschen und ein paar Superfreunde wollen ihn daran hindern. Beim tasmanischen Tiger Ty ist das nicht anders, doch nebenbei gibt es noch eine Menge sonstigen Kram zu erledigen: Hier ein entlaufendes Kind nach Hause bringen, dort eine Ladung Dynamit mit nem Hubi transportieren, woanders die Kanalisation von Krokodilen reinigen. Auf einer recht großflächigen Oberwelt klappert ihr mit dem Auto in freier Reihenfolge die Aufträge ab, zur Gegnerbekämpfung dienen in der Regl zwei Bumerangs. Einen Innovations-Oscar kriegt das Spiel dafür nicht, aber für kurzweilige Unterhaltung taugt es allemal. Technisch hat das Spiel nix zu melden: Polygonzahl und Texturen liegen weit unter den Fähigkeiten der Hardware und auch der Sound haut einem nicht vom Hocker. Aber wenigstens läuft alles schön flüssig. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

JNR 70%, ACT 20%, RSP 10%

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

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

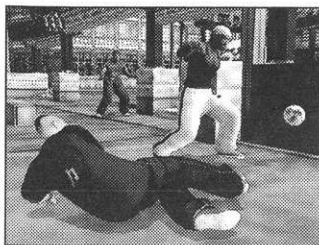
Kein Pflichtkauf,
aber für 30 Euro
nicht verkehrt.

WERTUNG

71%

URBAN FREESTYLE SOCCER

Acclaims Kicker lassen Ronaldo, Zidane oder Figo wie Stümper aussehen. Hier wird "Hinterhoffußball" mit Coolness gespielt. Da treten nicht Profisportler gegen den Ball, sondern Gangster Rapper, Skater, R'n'B-Tussis und Houser. Jeder einzelne Spieler ist geübt im Posen und im lockere Sprüche reißen. Was die Jungs und Mädels hingegen mit dem Ball anstellen, ist eine Art Breakdance, nur dass ab und zu ein Tor fällt. Somit ist das Spiel keine wirkliche Alternative zu FIFA oder anderen ernsthaften Fußball-Spielen, sondern eher eine nette Sache für zwischendurch. Wer auf Spiele wie *NFL Street*, *NBA Street* oder ähnliches steht, darf auch mal bei *Urban Freestyle Soccer* reinschauen. Allerdings solltet ihr noch wissen, dass die Präsentation deutlich schlechter ist als bei den Titeln von Electronic Arts. Wir raten daher zum Probespiel vor dem endgültigen Kauf. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 80%, ACT 20%

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim
Spieler:	1-4
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

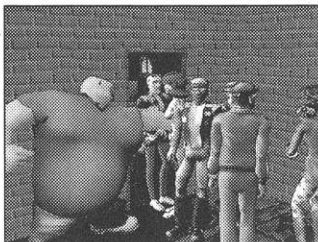
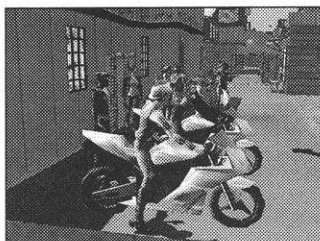
FAZIT WERTUNG

Ohne Abseits & Co,
dafür auch mit
mauer Präsentation.

68%

THE URBZ Sims in the City

Nachdem ihr bei den zahmen Land-Sims eigentlich nur euer Leben gelebt und Sachen gekauft habt, spielt sich *The Urbz* erheblich schneller und lebhafter. Man hat immer das Gefühl, dass an jeder Ecke etwas passiert, freut sich über eine gewonnene Kloppelei oder rappt seinen Nebenbuhler in einem Hip-Hop Battle in Grund und Boden. Auch Grafik, Sound und Gesichtsanimationen haben einen ordentlichen Satz nach vorne gemacht - vor allem im Techno-Viertel "Neon East" freut man sich über hübsche Glow-Effekte! Schade nur, dass sich die Urbz immer noch gegenseitig blockieren. Wenn ich verhungern muss, weil ein Bekannter vor dem Kühlschrank in Flammen aufgeht, ist das, gelinde gesagt, ein wenig ärgerlich. Alles in allem jedoch eine sehr solider Auftakt der Urbz. Und jetzt entschuldigt mich, ich muss noch eine Stereoanlage für mein Penthouse kaufen. (CS)



KURZ + KNAPP

SIM 70%, GSK 30%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Maxis
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

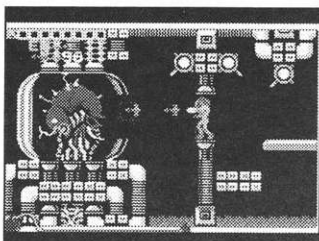
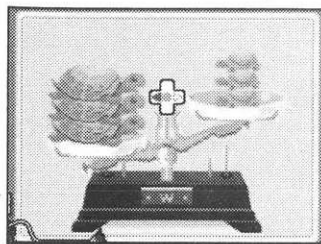
Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel!

WERTUNG

88%

WARIO WARE INC. Mega Party Game\$

Hier werden weder eine Story, noch irgendwelche Spielfelder geboten, auf denen man zwischen den Minispielchen hin und her wandert. Eigentlich sind eben "Minispiele" die alleinige Existenzberechtigung von *Wario Ware*. Der spielerische Inhalt beschränkt sich weitgehend auf "drück den Knopf" und "drück die richtige Richtung und dann den Knopf". Dementsprechend hat *Wario Ware* den Einzelspielercharme einer ausgelassenen Partie Nasebohrens. Gäbe es nicht den gut durchdachten Mehrspielermodus. Wo die meisten Spiele des Einzelspielermodus' 1:1 aus dem GBA-Original übernommen wurden, darf man sich hier an komplett neuen Spielchen versuchen, bei denen bis zu vier Spieler gleichzeitig um den ersten Platz rangeln können. Zwischendurch wird, je nach Platzierung, auf Schildkröten balanciert, dem Mitspieler im Bild herumgewuselt oder fleißig den Anweisungen eines verwirrt wirkenden Arztes gefolgt. Nicht das beste Partyspiel aller Zeiten, aber definitiv ein oder zwei Blicke wert. (CS)



KURZ + KNAPP

GSK 100%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-16
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ohne
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT WERTUNG

Hübsches Spiel für
zwischendurch und ein
Ründchen mit Freunden.

74%

WORLD RACING

Die 109 Autos im Spiel kommen größtenteils aus der 2003-Serie, was A, C, D, E und M-Klasse-Wagen bedeutet. Die einzelnen Klassen unterscheiden sich kaum in Sachen Leistung und Fahrgefühl. Das Problem dabei ist, dass es kaum Anreiz gibt, den nächsten Wagen freizuspielen, da er sich ähnlich fahren wird wie der Vorgänger. Auch in puncto Steuerungsgefühl liegt der Titel unterm Durchschnitt. Denn obwohl das Spiel grafisch ohnehin nicht mit den Genrekönigen mithalten kann, kommen noch Fehler im Streckendesign hinzu. Es ist teilweise egal, ob ihr über Wasser, Äcker oder sogar einen Baum fahrt – es fühlt sich alles wie Asphalt an. Das ist nicht nur langweilig, sondern fast schon frustrierend. Immerhin haben sich die Entwickler für den 2005 erscheinenden Nachfolger (dann auch mit lizenzierten Fahrzeugen anderer Hersteller) vorgenommen, genau diese Schwachpunkte auszubügeln...**(BS)**



KURZ + KNAPP

RSP 100%

Vertrieb:	TDK Mediactive
Hersteller:	Synetic
Spieler:	1-4
Internet:	www.tdk-games.com
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ohne
Preis:	ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

Trotz Budgetpreis
keine Kaufempfehlung.

WERTUNG

63%

WWE Day of Reckoning

Wer „Den Tag der Abrechnung“ so richtig personalisieren möchte, lässt die rund 40 Superstars links liegen und bastelt sich im Create-A-Player einen eigenen Fleischberg. Die spielerischen Probleme, die es hier noch in *WWE Wrestlemania X8* und *WWE Wrestlemania XIX* gab, sind weitestgehend ausgemerzt. Besonders gefallen hat uns die Möglichkeit, auch dann noch reagieren zu können, wenn uns der Gegner schon gepackt hat. Ein wichtiger Punkt bei Wrestlingspielen wie auch bei Sportspielen im Allgemeinen ist die Präsentation des Titels. Schon im Intro donnert uns der Klassiker „Bring the Noise“ von Public Enemy feat. Anthrax entgegen. Im eigentlichen Spiel geht es aber etwas ruhiger zu. Die Publikumssamples klingen doch arg eingespielt. Die Modelle der Kämpfer hingegen sind sehr gelungen. Auch deren Animationen sehen in den meisten Fällen sehr gut aus. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 70%, ACT 30%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yuke's
Spieler:	1-4
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

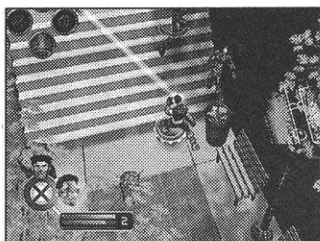
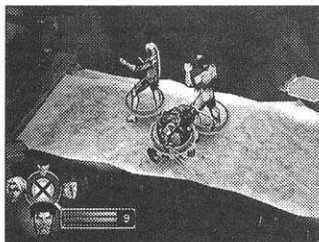
Für
Nintendo-Wrestler
allererste Wahl.

WERTUNG

83%

X-MEN LEGENDS

Unser aller Lieblingsberserker Wolverine muss mit ansehen, wie eine Gruppe böser Mutanten ein junges Mutanten-Mädchen mit Macht über Magma und Feuer verschleppt. In bester *Baldurs Gate: Dark Alliance*-Manier machen wir uns nun also auf, die bösen Buben in Streifen zu schneiden und wieder einmal den Tag zu retten. Die ersten Aushilfsschurken sind auch schnell im Eimer; die vielen verschiedenen Combos helfen uns dabei ungemein. Hat euer Mutant genug Feinde auf dem Kerbholz, darf er sich weiterentwickeln und aus einer beeindruckenden Auswahl an Fertigkeiten auswählen. Etwas Rätserei gibt es auch: Zur Überwindung eines Abgrundes lasst ihr Cyclone Storm auf die andere Seite fliegen und einen Schalter betätigen oder Iceman gleich eine komplette Eisbrücke bauen. Minuspunkte: Die Grafik ist mit Klotzmännchen eher ein zweischneidiges Schwert, auch die KI eurer Mitstreiter ist manchmal mehr als störend. (CS)



KURZ + KNAPP

ACT 60%, RPG 40%

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

Schwierigkeitsgrad: 

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

FAZIT

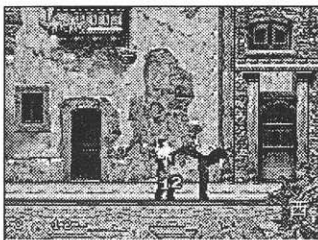
Gutes Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI Schwächen.

WERTUNG

82%

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Jackie Chan, warum tust du uns das nur an? Was haben wir dir je getan, dass du deine Finger nicht verdammt noch mal vom Videospieler Markt lassen kannst?? 80 Tage ist einer der Gründe, warum man Herrn Chan mit sofortiger Wirkung die Erlaubnis entziehen sollte, jemals wieder eine Konsole oder ein Handheld anzupacken. Sprites, die aussehen, als wären sie im Dunkeln gezeichnet worden, hauen sich gegenseitig auf die Nase, wonach kleine Ziffern gen Himmel schweben. Was das zu bedeuten hat? Keine Ahnung! Das Spiel schweigt sich darüber aus.



Gelbe Scheiben muss der liebe Jackie nebenbei auch einsammeln, damit er sich durch das nächste der grauenhaft monotonen Levels schwingen darf. Dass die Hintergrundmusik sich während des gesamten Spiels nicht einmal ändert, fällt da schon gar nicht mehr auf. (CS)

KURZ + KNAPP

JNR 100%

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

Schwierigkeitsgrad: ☐

- Sprites wirken överschmiert
- Levelaufbau leidet an Ideenarmut
- erst zu leicht, dann viel zu schwer
- nur ein (!) popeliger Musiktrack!

FAZIT

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

WERTUNG

37%

ASTERIX & OBELIX XXL

Das Spielprinzip ist nicht viel anders als auf dem GameCube: Ihr rennt durch die Gegend und verdrischt Römer. Die 3D-Grafik sieht wirklich fett aus, die andauernde Kloperei ist auf dem GBA aber noch eine Spur chaotischer und verkommt stellenweise zum reinen Pixelbrei. Im Gegensatz zur Cube-Version könnt ihr jederzeit zwischen Asterix und Obelix wechseln. Dadurch fallen die netten Teamwork-Rätsel weg, stattdessen kommt ihr in vielen Situationen nur mit der richtigen Figur vorwärts, woraus sich ja auch wieder neue Rätsel erge-

ben: Asterix beispielsweise kann höher springen, Obelix hingegen Felsblöcke verschieben. Spielerisch ist der Titel nicht der Brenner, grafisch zeigt er aber eindrucksvoll, wozu der GBA fähig sein kann. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 80%, ADV 20%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Velez/Dubal
Spieler:	1
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	sobort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad: ☐

- + starke 3D-Grafik
- + yeah, Römer verkloppen!
- auf Dauer monoton
- stellenweise zu chaotisch

FAZIT

Grafisch sehr beeindruckend,
spielerisch weniger gehaltvoll.

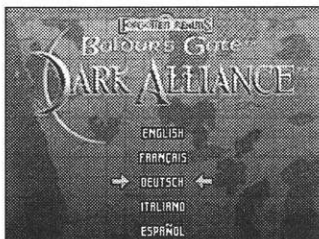
WERTUNG

70%

BALDUR'S GATE Dark Alliance

Zocker, die bereits das Urspiel kennen, werden sich hier sofort zu Hause fühlen, denn bei der Handheld-Version handelt es sich um einen sehr direkten Nachbau der Vorgänger. Zu Beginn des Spiels könnt ihr zwischen Kämpfer, Zauberer und Bogenschützen wählen. Diese unterschieden sich nur minimal in ihrem Äußeren, haben dafür aber völlig unterschiedliche Talente. Mit jedem bezwungenen Gegner des Hack'n'Slay-basierten Spiels und jedem erfüllten Quest erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr im Laufe des angenehm umfangreichen Titels in

neue Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Zauber investieren könnt. Schade nur, dass der Zwei-Spieler-Modus und damit der Winner-Award fehlen. (BK)



KURZ + KNAPP

ADV 40%, RPG 40%, ACT 20%			
Vertrieb:	Ubi Soft		
Hersteller:	Ubi Soft		
Spieler:	1		
Internet:	www.ubisoft.com		
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	60 Min.	Preis:	ca. 50 €

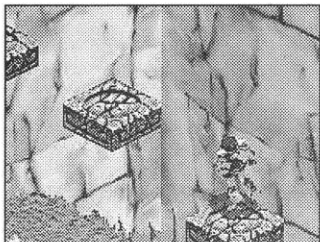
Schwierigkeitsgrad:	
+ sehr tiefe A D& D-Spielwelt	
+ hervorragend konstruierte RPG-Elemente	
+ tonnenweise Waffen, Gegner, Outfits, NPCs...	
- kein 2-Spieler-Modus	

FAZIT	WERTUNG
Da rotiert der Troll!	84%
Leider nur für einen Spieler.	

BIONICLE

Bei manchen Spielen macht isometrische Ansicht durchaus Sinn (z.B. *Sim City 2000*), bei anderen wiederum nicht. Action-Spiele zum Beispiel, und wenn auch noch Jump'n'Run-Elemente dazu kommen, ist der Ofen ganz aus. Davon abgesehen hat *Bionicle* auch sonst nicht viel zu bieten. Ganze sechs Level, jeder einzelne voll mit frustrierenden Hüpfpassagen, die bei so einer Perspektive natürlich eine Todsünde sind. Jeder Toa hat seine speziellen Moves, welche aber kaum richtig ausgenutzt werden. Daraus hätte man viel mehr machen

können, stattdessen bekommen wir den üblichen Standardkram vorgesetzt, den keiner braucht und keiner will. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RSP 60%, ACT 20%			
Vertrieb:	THQ		
Hersteller:	Möbius Ent.		
Spieler:	1		
Internet:	www.thq.de		
Sprache:	deutsch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	15 Min.	Preis:	ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:	
+ schicke Animationen	
- oft frustrierend	
- verschenktes Potenzial	
- unausgereiftes Kampfsystem	

FAZIT	WERTUNG
Es gibt schlechtere Spiele. Aber eben auch viele deutlich bessere.	53%

CATWOMAN

Nach ihrem, zugegebenermaßen sehr mittelmäßigen, GameCube-Debüt dürft ihr Catwoman nun auch auf eurem Handheld auf ihrem Weg zur Rache begleiten. Erstaunlicherweise schafft es die Katzenlady hierbei ohne größere Probleme, das Würfel-Debakel in den Schatten und ein motivierendes und grafisch ansprechendes Jump'n'Run auf die Beine zu stellen. Catwoman schwingt, sprintet und peitscht sich durch größtenteils vertikale Level und vertrimmt auf der Durchreise immer mal wieder den einen oder anderen bösen Buben.



Durch erbeutete Diamanten könnt ihr euer Kätzchen aufpäppeln und ihr so neue Special Moves verschaffen. Im Gegensatz zur GameCube Version lässt sich Frau Phillips jedoch hervorragend steuern. (CS)

KURZ + KNAPP

JNR 70%, ACT 80%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Spieler:	1
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + feine Grafik
- + durchdachtes Leveldesign
- präzise Steuerung
- teils sehr schwer

FAZIT **WERTUNG**
 Besser als die GameCube Variante. **77%**
 Solides, aber schweres Jump'n'Run.

CRASH BANDICOOT: Fusion

Erstmalig tauchen Crash und Spyro gemeinsam in einem Spiel auf, wobei Crash aber der spielbare Charakter bleibt. Das Genre erfindet auch dieses Spiel nicht neu, aber was es macht, macht es gut: Akzeptabler Hüpfspaß in schicker Grafik mit ein paar Dutzend Minispielen. Diese sind ziemlich einfalls- und abwechslungsreich, teilweise aber gar nicht mal so leicht. Glücklicherweise lassen sie sich aber beliebig oft wiederholen und auch sonst ist der Titel mit dem Schwierigkeitsgrad sehr generös. Zudem lässt es sich jederzeit beenden und später fortsetzen – also alles



sehr anfangergefreundlich. Sämtliche Minispiele sind auch einzeln anwählbar, in Verbindung mit dem Spyro-Modul (siehe Test auf dieser Seite) lassen sich in beiden Spielen diverse Geheimnisse freischalten. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

JNR 80%, GSK 40%

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Vicarious Visions
Spieler:	1-4
Internet:	www.vugames.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

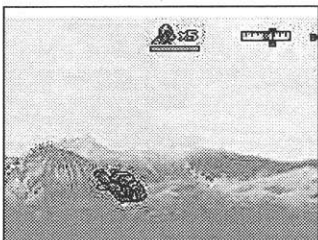
- + hübsche Grafik
- + viele lustige Minispiele
- + anfangergefreundlich
- Jump'n'Run-part nix Besonderes

FAZIT **WERTUNG**
 Zwar kein Hit, aber spaßig. Ob Crash oder Spyro, ist völlig egal. **75%**

CT SPECIAL FORCES Bioterror

Eine biologische Superwaffe in den Händen skrupelloser Terroristen? Gefahr! Oh, dräuendes Unbill! Kein Wunder, dass die Jungs der Antiterrorereinheit nicht lange auf sich warten lassen. In actionlastiger Jump'n' Run-Manier wetzt euer kleines Knubbelmännchen durch die Weltgeschichte und schießt sich durch den Urwald, durch arktische Schnelzüge und Wüstenstädte. Das Geballer wird dabei durch nette Fallschirmspringereinlagen, Panzerfahrten oder Scharfschützenminispiele aufgelockert. Die Animationen, welche durchgehend sehr flüssig aus-

fallen, vervollständigen das Bild. Für Action und Hüpfspielfans einen oder auch zwei Blicke wert und ein würdiger Nachfolger des ersten *CT Special Forces*! (CS)



KURZ + KNAPP

JNR: 70 % ACT: 30 %

Vertrieb:	Flashpoint
Hersteller:	LSP
Spieler:	1
Internet:	www.lspgames.com
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	5 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + klasse Animationen! Flüssig!
- + nette Miniaufgaben, z.B. Snipern
- + Action, bis der Lauf glüht
- teilweise etwas dämliche Gegner

FAZIT

Hey! Ein gutes Jump'n' Run mit sehr viel Abwechslung!

WERTUNG

84%

DSDS

Bei Musikspielen geht es meist darum, zum Takt der Musik im richtigen Moment die richtigen Tasten zu drücken. Das ist bei *Deutschland sucht den Superstar* nicht anders, und so simpel sich das auch anhört, es kann manchmal ganz schön hektisch werden. Je häufiger und über ihr daneben liegt, desto schräger und schlechter werden Performance und Gesang und euer angehender Popstar jault wie ein Walkman mit leeren Batterien. Die Songauswahl umfasst 20 Hits aus den letzten zwei Jahrzehnten, die müden Kommentare der Jury

wiederholen sich leider sehr oft. Eine recht witzige Umsetzung, die aber kaum Langzeitspaß hergibt. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

GSK 100%

Vertrieb:	Codemasters
Hersteller:	Codemasters
Spieler:	1
Internet:	www.codemasters.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + sehr guter Sound
- + lustige Umsetzung
- albern und doof
- knapper Umfang

FAZIT

Besser, als man glauben mag. Aber trotzdem nicht wirklich gut.

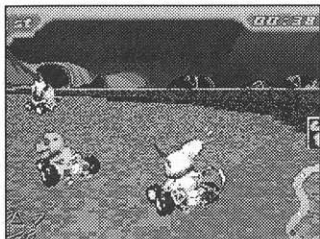
WERTUNG

65%

DIGIMON RACING

Klingt nicht nur wie *Crash Team Racing*, sondern sieht auch so aus und spielt sich auch so. Praktisch nichts anderes, als ein *Mario Kart*-Klon, allerdings mit einem kleinen Extra-Digimon-Feature: Fahrt ihr über bestimmte Streckenbereiche, "digitiert" euer Digimon (d.h. es entwickelt sich) und kann mehrere und stärkere Items aufnehmen. Nette Idee, aber nicht unbedingt DAS Bahn brechende Spielelement. Die Klasse eines *Mario Kart: Super Circuit* erreicht *Digimon Racing* zwar nicht, aber letzten Endes ist es ein

guter Fun-Racer, der, wie so oft, mit mehreren Leuten besonders Spaß macht. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ADV 20%, RPG 80%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Amaze Ent.
Spieler:	1-4
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + hübsche, flotte Grafik
- + einwandfrei spielbar
- + interessantes Item-System
- auch "nur" ein Mario Kart-Klon

FAZIT

Ordentlicher Fun-Kart-Racer, vor allem für Digimon-Fans.

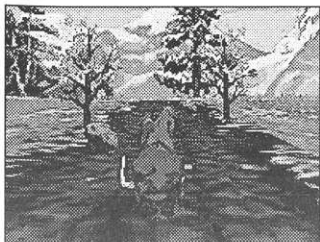
WERTUNG

80%

DISNEY'S BÄRENBRÜDER

Ihr übernehmt die Kontrolle über Koda und seinen großen Kumpel Kenai und müsst euch durch vier große Jump'n'Run-Welten kämpfen, die natürlich vom Film inspiriert wurden. Gegner werden euch dabei keine großen Knüppel zwischen die Beine werfen, nur die Rätsel und Fallen unterwegs gilt es zu überwinden. Da dabei die beiden Bären aber zum Teil durchaus sehr clever zusammenarbeiten müssen, kommt keine große Langeweile auf. Wunderschön, charmant und herzlich animiert ist *Disney's Bärenbrüder* dank des simplen Schwierig-

keitsgrades zwar ausschließlich, aber sehr gut für Nachwuchs-zocker geeignet. Solche Spiele zum Film wollen wir öfter sehen! (BK)



KURZ + KNAPP

JNR 80%, GSK 20%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Vicarious Visions
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + sehr herzlich animiert
- + fängt den Charme des Films perfekt ein
- + cleveres Teamwork gefragt
- reines Milchzahnträger-Produkt

FAZIT

Da steppt der Bär!
Wenigstens für junge Spieler...

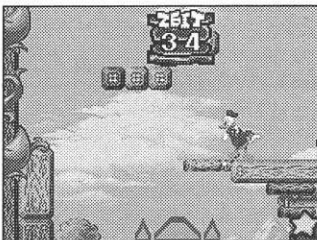
WERTUNG

80%

DISNEY'S PARTY

Vier Spieler bewegen sich auf einem Spielfeld durch würfeln vorwärts und landen zwischendurch auf recht simplen Aktionsfelder, um zum Beispiel mehr Felder ziehen zu dürfen. Das ganze dient dazu, bestimmte Zielfelder zu erreichen, wo den Spieler ziemlich simple (und ziemlich miese) Jump'n'Run-Abschnitte erwarten. Diese absolviert der betreffende Spieler allerdings allein – "echte" Multiplayer-Spiele (ganze vier Stück) gibt es nur abseits in einem eigenen Spielmodus, welcher unter anderem einen schrottigen Autoscooter und dumme

Schießübungen beinhaltet. Wenigstens braucht man für vier Spieler nur ein Modul, aber wer tut sich diesen Murks schon freiwillig an? **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

GBK 80% JNR 10%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Jupiter
Spieler:	1-4
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca.50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + nichts
- null Anspruch
- lächerliche Ausstattung
- furchtbar langweilig

FAZIT

Macht nicht einmal zu viert annähernd Spaß.

WERTUNG

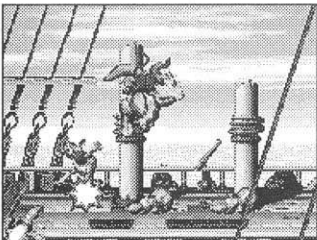
45%

DONKEY KONG COUNTRY 2



Bei der Umsetzung vom SNES wurde die Oberwelt optisch ein bisschen verändert, spielerisch blieb aber alles beim Alten. Gut so, denn DKC 2 ist und bleibt eines der besten Jump'n'Runs auf diesem Planeten und wischt in Sachen Technik, Spielbarkeit, Ideenvielfalt und Leveldesign mit einem Großteil der Hüpfspiel-Palette den Boden auf. Auf dem GBA-Screen wirkt die Grafik zwar nicht mehr ganz so umwerfend, wie noch anno '95 auf einem Fernsehbildschirm (worunter in erster Linie die Lichteffekte leiden), gehört System bezogen aber

trotzdem zur Oberklasse. Neu sind eine Reihe von Minispielen für bis zu vier Spieler, die aber dann doch etwas flach sind. Straußenrennen und solche Späße... nette Zugabe, aber mehr auch nicht. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

JNR 100%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Rare
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca.40 €

Schwierigkeitsgrad:

- + super Grafik
- + tadelloses Gameplay
- + exzellentes Leveldesign
- + humorvoll

FAZIT

Neun Jahre gealtert und immer noch Spitzenklasse!

WERTUNG

90%

DRAGON BALL Z Supersonic Warriors

Wer einen Piccolo möchte, muss nicht unbedingt Sekt trinken. Man kann auch *Dragon Ball Z* spielen. In unserem Falle auf dem GBA mit *Supersonic Warriors*. Der Titel bietet alles, was man von einem *Dragon Ball*-Spiel erwartet. Hier prügeln sich alle Charaktere der erfolgreichen Serie in 2D und sparen nicht an Gepose und den typischen Sprüchen. Woran das Beat 'em-Up aber leidet, ist die vermischte Steuerung. Der Begriff Button-Smashing bekommt hier eine völlig neue Dimension. Die Spielmodi unterscheiden sich auch nicht wirklich

voneinander. Die begrenzten Kapazitäten des GBA machen einem variablen Gameplay einen Strich durch die Rechnung. Tipp: Noch einen *DBZ*-Kumpel suchen und per Link-Funktion kloppen. Dann macht es wirklich großen Spaß. (BS)



KURZ + KNAPP

BEU 70% ACT 30%

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

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

Dragon Ball-Klopper, wie man sie gewohnt ist.

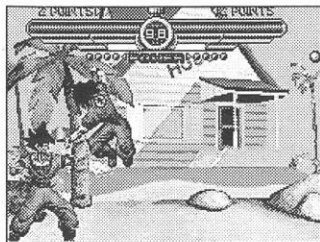
WERTUNG

72%

DRAGON BALL Z Taiketsu

Hey, es sind die Saiyan – die Jungs, die vor lauter Langeweile ihren eigenen Planeten in die Luft gejagt haben! Wenn man sich dieses Spiel etwas genauer anschaut, beginnt man die armen Kerle allerdings zu verstehen: Oder möchtet ihr ein schlecht animiertes Leben führen, geschaffen aus Pixelbrei und flackernden Bitmaps? Obwohl nur 15 Kämpfer in den Ring steigen, haben über die Hälfte unserer verschwommenen Krieger exakt dieselben Animationsphasen. Wenn man noch die unglaublich hirnlose Knöpfedrescherei während der Luft-

kämpfe hinzunimmt, beginnt man sich zu fragen ob "Taiketsu" nicht das japanische Wort für "grotten-schlechter 08/15-Prügler" ist. (CS)



KURZ + KNAPP

BEU 100%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Webfoot
Spieler:	1-2
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- scharf wie eine zerknüllte Kotztüte
- flüssig wie Opas Diashow
- motivierend wie eine Lobotomie
- kann mich bitte jemand wach prügeln?

FAZIT

Was kann man da noch sagen? Wie wär's mit: NEIN!

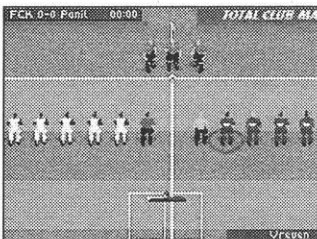
WERTUNG

29%

FIFA FOOTBALL 2004

Kleine Bälle, große Egos und noch größere Brieftaschen. Wer sich schon immer einmal wie ein Profi-Ballermann vorkommen wollte, hat jetzt die Gelegenheit dazu. Freundschaftsspiele, diverse Meisterschaften und natürlich ein Mehrspielermodus können mit eurer Wunschmannschaft in Angriff genommen werden. Ohne Taktik kommt allerdings auch der beste Spieler nicht weiter, der Computergegner nutzt Fehler gnadenlos aus. Die grafische Darstellung ist ein wenig klein geraten, besticht aber durch Übersichtlichkeit und hübsche

Animationen. Auch der Sound ist klasse: Wer zum ersten Mal die Sprechchöre aus der Fankurve hört, fühlt sich auf dem Rasen gleich richtig heimisch. (CS)



KURZ + KNAPP

SPS 100%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + FIFA-Lizenz
- + übersichtlich und flüssig
- + "Oleeeoleole!"-Sound
- + nette Animationen

FAZIT

Fußball, wie er gern gespielt wird!

WERTUNG

89%

FIRE EMBLEM

Fire Emblem ist *Advance Wars* (aus dem gleichen Stall) sehr ähnlich, nur dass hier nicht mit Panzern, sondern mit Schwertern gekämpft wird. Ein dicker Rollenspielanteil darf bei dieser Fantasy-Thematik dann auch nicht fehlen. Über 30 Missionen sorgen für lange Spielzeit, leider können sich die vielen Charakterklassen und das tief gehende Gameplay trotzdem nicht richtig entfalten. Außerdem ist ein im Kampf gefallenes Mitglied eurer Party auf immer verloren – häufige Neustarts wegen eines kleinen Fehlers sind die ärgerliche Folge. Dank packender

Story (die auch für so manchen Lacher sorgt), hübschen Animationen und anspruchsvollen Missionen ist *Fire Emblem* aber trotzdem ein ganz klarer Strategie-Hit. Wer *Advance Wars* mochte, kann blind zuschlagen! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

SPS 80%, RPG 40%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + sehr motivierend
- + viele Charakterklassen
- + putzige Animationen
- könnte gerne länger sein

FAZIT

Der neue Strategie-Hit von den Advance Wars-Machern!

WERTUNG

87%

FIFA FOOTBALL 2005

Im Vergleich zum letzten Jahr hat sich kaum etwas geändert. Der Ball ist immer noch rund, die Spieler-KI immer noch auf Zack und ein Spiel dauert immer noch vier Minuten. Ein Karrieremodus, Meisterschaften, Freundschaftsspiele und ein sehr gut gelungener Mehrspielermodus können alleine oder zu zweit in Angriff genommen werden. Dabei fällt immer noch die sehr klein geratene grafische Darstellung auf, die aber durch nette Animationen und schnieke Replays punkten kann. Ohne Taktik kommt allerdings auch der beste Ballermann nicht



weiter, da der Computergegner jeden Fehler gnadenlos ausnützt. Soundtechnisch wird ebenfalls einiges geboten: Wer zum ersten Mal die Sprechchöre aus der Fankurve hört, fühlt sich gleich richtig heimisch auf dem rRsen. (CS)

KURZ + KNAPP

SPS 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

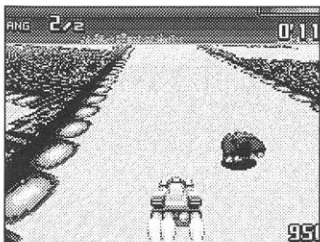
Fußball, wie er gespielt werden sollte.

WERTUNG

89%

F-ZERO GP Legend

Rein technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger kaum etwas getan, wohl aber spielerisch: Neu ist der Story Mode, ähnlich dem aus F-Zero GX (GameCube). Mit acht Charakteren à fünf "Missionen" aber eher schmückendes Beiwerk. Besser ist der Zero Test, eine Ansammlung von 48 beinhalten Prüfungen auf kurzen Streckenabschnitten. Der Grand Prix kommt wie gewohnt daher und besteht aus vier Cups mit jeweils fünf Strecken. Das Ganze in drei Schwierigkeitsgraden, wobei man die Einsteigerklasse getrost übersprin-



gen kann – erst in der Expertenstufe kommt Freude auf. Die Steuerung ist erwartungsgemäß klasse, das größte Problem liegt darin, nicht gegen die Streckenbegrenzung zu knallen, da man sonst wie eine Flipperkugel hin und her geschleudert wird. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

RSP 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + klasse Zero Test-Modus
- + schnell scrollende Grafik
- + in höheren Klassen sehr fordernd
- keine grafischen Fortschritte

FAZIT

Gewohnt hochkarätiger High-Speed-Racer.

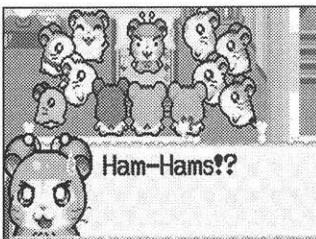
WERTUNG

84%

HAMTARO Rainbow Rescue

Hamha! Das ist Ham-Chat für "Hallo" und wird von den Hauptdarstellern in *Hamtaro Rainbow Rescue* gesprochen. Dort hat Nintendos Oberhamster Hamtaro wieder ein neues Abenteuer zu bestehen. Ein Hamstertierchen namens Rebo fällt vom Regenbogen und will wieder nach Hause. Hamtaro und seine Kumpel wollen ihm dabei helfen. Um das zu bewerkstelligen, löst ihr rund 100 Minispielchen und erkundet eine Welt, die so furchtbar schön und gewaltlos ist, dass es schon fast wehtut. Wer also mit Dialogen wie "Kommt, wir schauen uns den wun-

dervollen Regenbogen an!", "Ooh, jaaa, den will ich unbedingt sehen" klarkommt, bekommt ein nette Sammlung Minispielchen mit kindlicher Präsentation. Wir sagen dann mal: Bye-Q. (BS)



KURZ + KNAPP

GSK 90%, ADV 10%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	ShoPro
Spieler:	1-2
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + kitschig-schöne Welt
- + man lernt Ham-Chat
- sooooo süüüüüüüü
- grausig pazifistisch

FAZIT

Es piepst, kichert und ist verdammte kitschig. Macht aber Spaß.

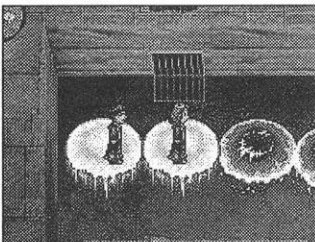
WERTUNG

71%

HARRY POTTER & der Gefangene von Askaban

Ein Rollenspiel im Stile von *Golden Sun*: Aus der Vogelperspektive betrachtet, steuert ihr Harry, Ron und Hermine durch Hogwarts und Umgebung, bei Zusammentreffen mit einem Gegner blendet das Spiel in einen separaten Kampfbildschirm um. Seine Zauberkünste braucht Harry nicht nur in den Runden basierten Kämpfen, sondern auch, um die RPG-typischen Rätsel zu lösen. Der Spielablauf ist mitunter etwas zäh, dank vieler überflüssiger Text-einblendungen und umständlicher Menüführung. Alteingesessene RPG-Hasen mögen sich daran die

Nase rümpfen, aber *Harry Potter*-Fans bekommen wieder mal eine gelungene Filmumsetzung mit schicker Präsentation. Der Multiplayer-Anteil beschränkt sich auf das Austauschen von Sammelkarten via Linkkabel. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RPG 100%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + gewohnt gute Umsetzung
- + gelungene Grafik
- + Zaubersprüche gekonnt eingesetzt
- zäher Spielablauf

FAZIT

Für Rollenspiel- und Potter-Fans gleichermaßen in Ordnung!

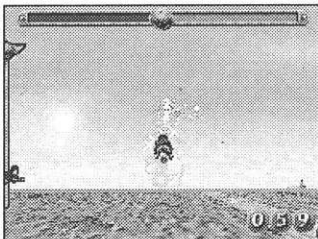
WERTUNG

78%

HARRY POTTER Quidditch-WM

Vom Aufbau her unterscheidet sich das Spiel nicht großartig von seinem großen Bruder auf dem GameCube. Das Spielfeld wird seitlich von schräg oben gezeigt, was so ziemlich den üblichen Perspektiven bei Fußballspielen entspricht. Die Steuerung mit dem Digitalkreuz ist nicht ganz so einfach wie mit einem Analog-Controller. Vor allem gezielte Torschüsse durch die Ringe sind eine Anfangsschwierigkeit, aber nach etwas Übung im Tutorial-Modus hat man den Bogen raus. Mittels einer Link-Funktion mit dem GameCube kann man

Quidditch-Karten tauschen, welche weitere Spielmodi und Features freischalten. Allzu viel Spieltiefe hat die *Quidditch-WM* nicht parat, aber Potter-Fans werden auch damit glücklich. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

SPS 80%, ACT 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + gutes Potter-Feeling
- + Link-Funktion mit dem Cube
- + ordentliche Ausstattung
- als Sportspiel zu oberflächlich

FAZIT

Auf dem GBA etwas ungeeignet, für Fans aber trotzdem okay.

WERTUNG

76%

HARVEST MOON Friends of Mineral Town



Alles beginnt ganz harmlos auf dem kleinen Feld und dem noch kleineren Schuppen, aus dem eure Farm besteht. Die ersten paar virtuellen Tage und Wochen heißt es da nur: aufräumen, Gärten pflegen und Feldfrüchte säen. Die könnt ihr dann ernten und weiterverkaufen. Mit der frischen Kohle schafft ihr euch mehr und besseres Saatgut und später sogar Farmtiere an. Mit denen lässt sich dann wieder Geld verdienen und in noch besseres Werkzeug, Equipment oder Luxusartikel wie ein Himmelbett oder eine herrlich eingerichtete Küche investieren.

Eine herrliche, gigantische Simulation, die sich niemand entgehen lassen sollte! **(BK)**



KURZ + KNAPP

SIM 80%, GSK 20%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Natsume
Spieler:	1
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	60 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Nimmt einfach kein Ende
- + Minispiele, Farmleben, Tiere, Hochzeiten...
- + Link-Modus für die GCN-Version
- + Aufwählbare Werkzeuge, Häuser, Tiere...

FAZIT

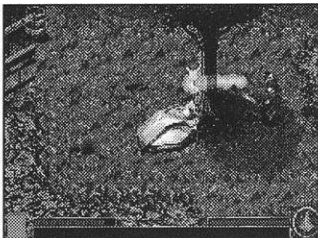
Einer der besten GBA-Zeitfresser überhaupt.

WERTUNG

90%

DER HERR DER RINGE Die Rückkehr des Königs

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



ordentlich. Wasserspiegelungen und schöne Modelle machen *Die Rückkehr des Königs* streckenweise zum Hingucker. (BS)

KURZ + KNAPP

AGT 80%, RPD 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.com
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + unterschiedliche Storys
- + Coop-Modus
- + schöne Grafik
- ermüdendes Gameplay

FAZIT

Tolle Präsentation, nur teils zu langatmig.

WERTUNG

82%

HUGO Bukkazoom!

Der kleine Fernsehkobold schnallt ein paar unschuldigen Käfern Räder unter die Socken und macht sich mit seinen Kumpels auf, in der Gegen herum zu fahren. Ohne fest begrenzte Strecken macht ihr nämlich genau das. Scheinbar wurden die Rennbahnmarkierungen nur wegen ihres ästhetischen Wertes und nicht wegen ihres praktischen Nutzens in das Spiel integriert. Mehrere Modi ermöglichen es euch, eure drei Kontrahenten entweder von der Plattform schubsen, Staub schlucken zu lassen oder beim "Häschen sammeln" zu schlagen. Eigentlich



ganz witzig, würde nicht nach ungefähr fünf Minuten jegliche Motivation flöten gehen. Um fair zu bleiben: Mit ein paar menschlichen Mitspielern kann *Hugo: Bukkazoom!* durchaus Spaß machen. (CS)

KURZ + KNAPP

RBP 100%

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	ITE Media
Spieler:	1-4
Internet:	www.ite.com
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

- + mit Freunden recht spaßig
- ohne Freunde recht langweilig
- zu kurzer Spielumfang
- teils unübersichtlich

FAZIT

Hugo, wie er im Fernsehen auch nicht schlechter war.

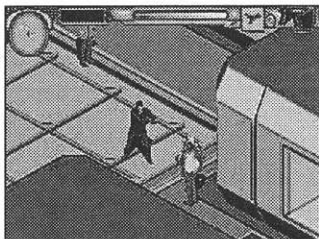
WERTUNG

57%

JAMES BOND 007 Alles oder Nichts

Smart, cool und unwiderstehlich – auch auf dem GBA gibt James aus der Iso-Perspektive eine gute Figur ab. Das ist auch wichtig, denn immerhin muss der britische Agent mal wieder die Welt retten. Mit allerhand Spionageschnickschnack und interessanten Waffen darf Bond in Autos steigen, auf Motorrädern rasen oder sich auch ballend Häuserwände herablassen. Doch ein Manko hat das Modul: Die Verbindung mit dem GameCube bringt dem GBA-Spieler deutlich weniger als umgekehrt. Insgesamt

dennoch ein sehr ansprechendes Spiel. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 90% STG 10%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Griptonite Games
Spieler:	1-4
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + tolle Präsentation
- + Bond-Lizenz
- + viel Abwechslung
- Link eher unnütz

FAZIT

Gelungener Bond für unterwegs.

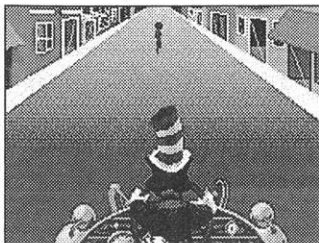
WERTUNG

82%

EIN KATER MACHT THEATER

Ein Kater macht Theater ist auf dem GBA, wie schon auf dem GameCube, unterdurchschnittliches Spiel, das zwar gut aussieht, aber gähnend langweilig ist. Einen Abschnitt nach dem anderen von verrückten Kreaturen zu säubern und sinnlose Items einzusammeln dürfte selbst gestandenen Freunden des Films eine Katzenallergie beschern. Fast ist es, als spiele man den gleichen Abschnitt immer wieder. Schade, denn die ursprüngliche Geschichte bietet eigentlich eine Menge Inhalt, den man zumindest ansatzweise hätte ins Spiel einbinden können. So bleibt

ein Lizenz behaftetes Jump'n'Run, das man getrost im Regal liegen lassen kann. (BS)



KURZ + KNAPP

JNR 100%

Vertrieb:	Vivendi Universal
Hersteller:	Digital Eclipse
Spieler:	1
Internet:	www.vugames.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + schöne Grafik
- sinnlose Levelziele
- verlässt sich voll auf Lizenz
- Katzenallergie

FAZIT

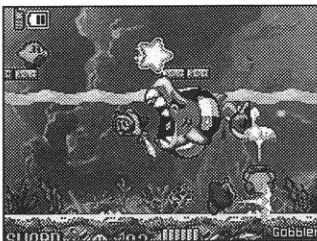
Lizenzspiel mit den üblichen Macken.

WERTUNG

46%

KIRBY & The Amazing Mirror

Zwei Dinge sind in diesem Spiel gegenüber den bisherigen Kirby-Titeln neu: Zum einen der nichtlineare Spielablauf, erzielt durch zahlreiche Teleporter, die euch kreuz und quer durch die recht umfangreiche Spielwelt schicken. Zum anderen der Multiplayer-Modus: Grundsätzlich sind vier Kirbys unterwegs, die je nach Spieleranzahl vom Computer oder von realen Spielern (samt eigenem Modul) gesteuert werden. Gerät euer eigener Kirby in Bedrängnis, zückt er auf Knopfdruck ein Handy und ruft seine drei Kollegen zur Hilfe. Eine richtig



coole Idee, die zwar nicht an *Zelda: Four Swords* heranreicht, aber Spaß macht und durchaus noch ausbaufähig ist! Daneben gibt es noch ein paar Multiplayer-Minispiele, für die auch nur ein Modul erforderlich ist. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

UNR 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + gelungener Multiplayer-Modus
- + Kirby – totaaaaa süß!
- + nicht-linearer Spielablauf
- alleine nicht ganz so Spaßig

FAZIT

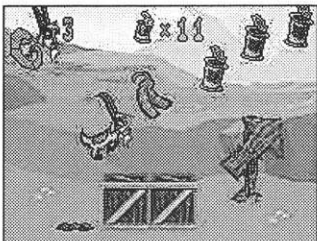
Gewohnt: süßiger Kirby mit gelungenem Multiplayer-Modus

WERTUNG

85%

Die Kühe sind los

Das Jump'n'Run zu Disneys neuem Streifen *Die Kühe Sind Los* spielt eigentlich NACH der Story des Films. Oberbösewicht Alameda Slim ist aus dem Knast ausgebrochen und tobt nun mit seinen Kumpanen brandschatzenderweise durch die Gegend, wie es gute Banditen nun einmal zu tun pflegen. Die namensgebenden Kühe sind darüber natürlich gar nicht glücklich und schicken dem armen Räuberhauptmann den Karate-Gaul Buck und die grummelige kleine Ziege Jeb entgegen. Wo Buck mit fünf recht mau aussehenden Attacken um



sich schlägt und tritt, kann Jeb sich allerlei Nahrungsmittel einverleiben und so höher springen oder kräftiger rennen. Sehr, sehr durchschnittliche Hüpfspielkost. (CS)

KURZ + KNAPP

UNR 70%, AG: 30%

Vertrieb:	Buena Vista
Hersteller:	Disney Interactive
Spieler:	1
Internet:	www.disney-interactive.de
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + schnelles Gameplay
- + leicht zugänglich
- nix neues
- nach 30 Min. ziemlich langweilig

FAZIT

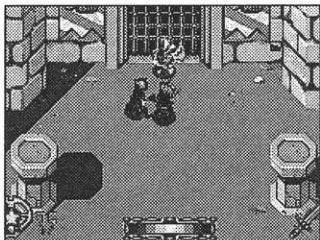
Fans von Pferden und Ziegen finden's toll; andere wählen die Alternative.

WERTUNG

65%

LEGO KNIGHTS' KINGDOM

Meine Fresse... was einem auf dem GBA an drittklassiger Software aufgetischt wird, ist echt nicht mehr feierlich. Da stapft ihr als Ritter im Schneckentempo durch die Gegend, ärgert euch mit furchtbar platten Schalter-Suchrätseln rum und kloppt ab und zu mal andere Ritter oder sonstiges Getier zu Brei. Das Ganze sieht auf dem GBA auch noch ziemlich lächerlich aus und ist so aufregend wie 24 Stunden lang Füße waschen. Das einzig halbwegs Positive an dem Spiel wäre die Musik, wenn sie sich nicht alle Nase lang wiederholen würde. Das strunzdoofe



Leveldesign wurde wohl während eines Volkshochschul-Kurses entworfen, das Kampfsystem ist für Lebewesen mit nur einer Gehirnhälfte konzipiert. Bloß weg damit! Gaaaaanz weit weg! (SRÖ)

KURZ + KNAPP

ACT (*host*) 60%, ADV 10%

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

Schwierigkeitsgrad: ■■■■■

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

FAZIT

Auf den Scheiterhaufen!
Verbrennt es!

WERTUNG

35%

LIZZIE MCGUIRE

Es ist Zeit sich über grundlegende Dinge Gedanken zu machen: Wie schlecht muss eine Party sein, dass ein GBA-Spiel als Animateur agieren muss? Die Antwort sparen wir uns und werfen einen Blick auf den Retter in spe. Lizzie McGuire ist eine Ansammlung belangloser Minispielchen, die auf hysterische weibliche Teenies zugeschnitten ist. Hier gibt's Hangman oder einen Tetris-Klon, Horoskope, eine Auflistung diverser Klassenkameraden als PDA und eine Art Plattformerspiel. Der GBA-Auftritt der in den Staaten bekannten Disney-Figur



ist also nichts Spektakuläres, es sei denn „man möchte auf einer Party wirklich mit acht Leuten dieses Spiel spielen. (BS)

KURZ + KNAPP

GGK 60%, JNR 20%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Disney Interactive
Spieler:	1-8
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca.50 €

Schwierigkeitsgrad: ■■■■■

- + Lizzie!
- + viele lustige Spielchen
- vielleicht mag's die Schwester
- belanglos

FAZIT

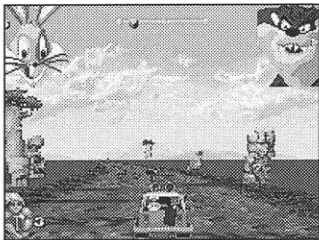
Das ultimative
Mädchen-Party-Spiel.

WERTUNG

63%

LOONEY TUNES Back in Action

Looney Tunes: Back in Action basiert locker auf dem gleichnamigen Kinofilm. Ihr steuert Bugs Bunny oder Duffy Duck mit dem einen Ziel, den geheimnisvollen Blue Monkey-Diamanten am Ende des sechsten Levels zu finden. Abgesehen von ein paar belanglosen Minispielen und Rennsequenzen müsst ihr dazu hauptsächlich herumliegende Münzen und kleine Äffchen einsammeln. Mehr nicht. Ergänzt wird das langweilige Gameplay durch regelmäßige Slowdowns, eine schlechte Isoperspektive und die höchstens mittelmäßige Grafik.



Gespeichert wird modulintern, aber an viel zu seltenen Speicherpunkten. Schade, aber diese Lizenz wurde auf dem GBA noch schlechter verwertet als auf dem Cube. (KR)

KURZ + KNAPP

NR 70%, ADV 20%, GSK 10%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Warthog
Spieler:	1
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Looney Tunes-Lizenz
- langweilige Gameplay
- technisch schwach
- zu wenig Speicherpunkte

FAZIT

Lieblos programmierte Filmversoftung!

WERTUNG

45%

MARIO & LUIGI Superstar Saga

Obwohl Mario & Luigi nicht zu den grafischen Vorzeigespielen gehört, kann der Titel als wahrer Überraschungshit gewertet werden. Quasi im Vorbeigehen zaubert Nintendo ein hervorragendes Action-Adventure aus dem Ärmel, das vor Charme, Ideenreichtum und Humor nur so strotzt. Eine Hommage an selige SNES-Zeiten, in denen sich alles nur ums Gameplay drehte und Stimmungen, Emotionen und Spannung mit einfachen Mitteln erzeugt wurden. Während andere Titel den Spieler von einen Routinekampf in den anderen schicken



und die Zeit dazwischen mit Videosequenzen füllen, ist Mario & Luigi einfach nur unterhaltsam und lustig, exzellent spielbar und zu keinem Zeitpunkt langweilig. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

ADV 40%, RPG 40%, ACT 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + viele tolle Ideen
- + innovatives Gameplay
- + klasse Humor
- + sehr unterhaltsam, nie langweilig

FAZIT

Erstklassiges Rollenspiel – witzig, charmant und voller Ideen!

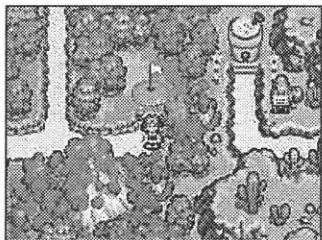
WERTUNG

93%



MARIO GOLF Advance Tour

Habt ihr euch erstmal etwas eingelebt und mit den Mitgliedern des Clubhauses gesprochen, geht es auch gleich auf den ersten Kurs. Dazu tragt ihr ganz RPG typisch über eine Landkarte zu eurem Bestimmungsort, welcher ebenso gut in der Wüste wie auf einer tropischen Insel liegen kann. Das eigentliche Golfspiel unterscheidet sich nicht besonders von anderen Spielen dieser Art. Durch geschickte Bedienung eines "Swing-Meters" richtet ihr euren Schlag aus, gebt ihm Drive und ordentlich Schmackes. Nach einem harten Tag des Golfens



dürft ihr dann ein Level aufsteigen und so eure Kraft, Genauigkeit oder eine andere Eigenschaft steigern. (CS)

KURZ + KNAPP

SPS 50 %, RPG 50 %

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Camelot
Spieler:	1-4
Internet:	www.nintendo.de
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Fantastisch designte Kurse!
- + Möglichkeit Doppel zu spielen
- + Ungewöhnliche RPG Geschichte...
- ...die teilweise zäh wie Sirup verläuft

FAZIT

Nicht jedermanns Sache, aber ein gelungenes Experiment!

WERTUNG

90%

MAX PAYNE

Wow! Hat es Max doch tatsächlich auf den kleinen GBA geschafft! Dabei hat der arme Max so ein schweres Leben: Erst werden seine Frau und seine kleine Tochter von durchgedrehten Junkies um die Ecke gebracht, dann verliert er auch noch seinen Job als Polizist und steht nun auf der anderen Seite des Gesetzes. Die so berühmte Bulletime, Max' "Adrenalinzeitlupe", wurde erstaunlich gut übergebracht. Nur kommt die ganze Sache bei Draufsicht und Pixelgegnern nun mal nicht GANZ so eiskalt rüber. Trotzdem: Mit netter Grafik, einer



Unmenge an Waffen und einer fantastischen Sprachausgabe (Originalstimme!!) schafft es Max, den Spieler in seinen Bann zu ziehen. (CS)

KURZ + KNAPP

ACT 100 %

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	Rockstar
Spieler:	1
Internet:	www.take2.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	5 Min.
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + über 16 verschiedene Waffen
- + gute Grafik und Bulletime
- + Originalstimme samt Comic-Cutscenes
- oft saumäßig schwer

FAZIT

Hey, Max wie er lebt, lebt und (in Zeitlupe) fliegt!

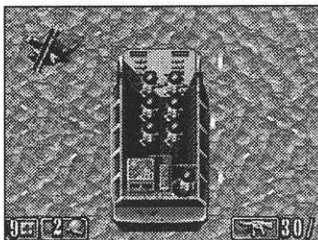
WERTUNG

82%

MEDAL OF HONOR Infiltrator

Der erste MoH-Titel für den GBA, *Underground*, war das perfekte Beispiel dafür, dass man auf einem GBA nicht auf FLAK kommen muss alles in die Ego-Perspektive ziehen sollte. *MoH Infiltrator* zeigt aber ganz klar, dass EA es besser kann. Der größte Teil der ziemlich anspruchsvollen Ein-Mann-Actionshow findet in der Vogelperspektive statt. Das ist zweckmäßig, spaßig und funktioniert auch tatsächlich. In insgesamt 15 Missionen dürft ihr eure Talente beim Erfüllen der abwechslungsreichen Haupt- und Nebenziele auch als Bordschütze und Saboteur

unter Beweis stellen. Zwei-Spieler-Modi und eine astreine Präsentation mit FMV-Sequenzen runden das Ganze ab. Stark, nur leider etwas kurz. (BK)



KURZ + KNAPP

AGT 70% GSK 30%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Netherrock Ltd.
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + anspruchsvolles Gameplay
- + massig Abwechslung
- + astreine Präsentation
- leider etwas kurz

FAZIT

Schnelle, kurzweilige
Action-Herausforderung

WERTUNG

84%

Spider-Man lebt!

Pünktlich zum DVD-Start von *Spider-Man 2* verlosen wir in Zusammenarbeit mit Activision eine lebensgroße Spider-Man-Figur, die Gesamthöhe inkl. Sockel beträgt 2,15 Meter! Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, auf welcher Seite unseres aktuellen Magazins **GameCube Lösungen** die Spider-Man 2-Lösung beginnt..

Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:

BriStein Verlag GmbH
Spider-Man
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per E-Mail an feedback@bristein.com.
Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2004. Viel Glück!

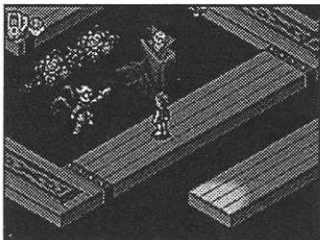


MEGA MAN BATTLE NETWORK

Blue Moon/ Red Sun

Kaum haben Lan und Mega Man die Welt vor der letzten Katastrophe bewahrt, droht schon wieder neues Unheil über unsere beiden Helden hereinzubrechen. Die Mischung aus Action, Strategie und Rollenspiel kommt auch in *Mega Man Battle Network 4: Blue Moon/ Red Sun* zum Einsatz. Als Computernerd Lan erkundet ihr die reale Welt, als Mega Man kämpft ihr im Cyberspace gegen diverse Bösewichte. Capcom spendierte dem Titel einige Innovationen, die aber nicht jedem Fan der Serie gefallen werden. Die Suche nach Chips, die Mega

Man neue Fähigkeiten verleihen, gestaltet sich sehr zäh und nötigst zum dreimaligen Durchspielen, bis man alle hat. Zwischen den Versionen, die einen leicht unterschiedlichen Handlungsverlauf bieten, könnt ihr übrigens per Link Gegenstände tauschen. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 50% STG 30% RPG 20%

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1-2
Internet:	www.capcom-europe.com
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + gewohnt Mega Man-Style
- + neue Spielinhalte
- Story etwas langwierig
- zwei Version für alle Gegenstände

FAZIT

Hier bekommt ihr gewohnten Mega Man-Stuff.

WERTUNG

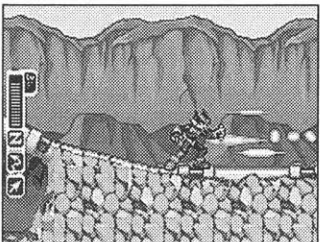
80%

MEGA MAN

Zero 3

Tja, so viele Spiele kann der gute Mega Man allein gar nicht bewältigen, also muss mal wieder sein Kollege Zero ran. In bester Capcom-Manier bekommt ihr hier die bekannten Qualitäten aufgetischt: Rasante Hüpf- und Baller-Action, grellbunte 2D-Grafik, schweißtreibende Bosskämpfe. Okay, ein paar Erweiterungen gibt es doch: Neue Waffen, neue Combos, eine Link-Funktion zu *Battle Network 4*. Ansonsten bleibt alles wie gehabt und Serien-Neulinge werden wohl kaum merken, welches der drei Zero-Spiele sie in der Hand halten. Normalerweise

müsste man für solches Recycling pauschal ein paar Prozente abziehen, aber in Teil drei wurde merklich am Schwierigkeitsgrad geschraubt, was den Frustrationsfaktor senkt und den Spielspaß hebt. So gleicht sich alles wieder aus. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 60% JNR 40%

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1
Internet:	www.capcom-europe.com
Sprache:	englisch USK: ab 6
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

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

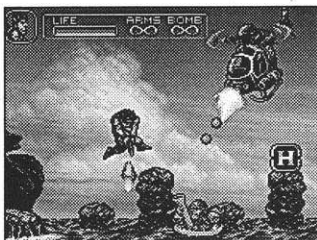
WERTUNG

83%

METAL SLUG ADVANCE

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

die Jahre erspielt hat. Aber genau hier liegt auch die Schwäche: Von Weiterentwicklung und Abwechslung keine Spur. *Metal Slug* ist und bleibt ein klassischer Shooter, nicht mehr. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 80% JNR 20%

Vertrieb:	Flashpoint
Hersteller:	SNK
Spieler:	1
Internet:	www.flashpoint.de
Sprache:	deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

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

WERTUNG

80%

METROID Zero Mission

An die Klasse eines *Super Metroid* kommt *Metroid Zero Mission* nicht ganz heran, in puncto Atmosphäre und Ideenreichtum kann es mit dem SNES-Titel nicht mithalten. Das größte Problem ist jedoch die kurze Spielzeit: *Metroid*-Fans haben die *Zero Mission* innerhalb von vier Stunden durch. Natürlich gibt es wieder jede Menge versteckte Items zu entdecken, und man wird nicht mehr so von A nach B gehetzt, wie noch bei *Metroid Fusion*. Also, Nintendo, dieses Mal drücken wir noch beide Augen zu, aber wenn beim nächsten *Metroid* nicht

etwas mehr rumkommt, gibt es keinen Award mehr! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 40% JNR 30% SEU 20% ADV 10%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Internet:	www.metroid.com
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 40 €

Schwierigkeitsgrad:

- + hübsche Grafik
- + viel lustige Minispiele
- + anfangsfreundlich
- Jump'n'Run-Part nix Besonderes

FAZIT

Mehr Umfang und es wäre das beste 2D-Metroid überhaupt geworden!

WERTUNG

91%

MONSTER TRUCK MADNESS

Einige Wettbewerbe finden in den bekannten Arenen statt, doch die meisten der 30 Rennen sind fiktive Rundkurse irgendwo in der Pampa. *Monster Truck Madness* geht schon stark in Richtung Fun Racer, denn während des Rennens kann man Power-Ups einsammeln, welche sich auf das eigene Fahrzeug (z.B. Turbo-Boost) oder auf einen der fünf Gegner auswirken (z.B. auf Miniaturgröße verkleinern). Die Steuerung ist durch und durch gelungen, die Fahrzeuge verhalten sich tatsächlich so, wie man es von einem Monster-Truck erwartet. Plus-

punkte gibt es für die schnelle 3D-Grafik, die man dem GBA so gar nicht zugetraut hätte. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RSP 80%, ACT 20%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Tantalus
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	englisch USK: ab 6
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 30 €

Schwierigkeitsgrad:

- + tolle 3D-Grafik
- + flottes Arcade-Gameplay
- + lustige Power-Ups
- kein Multiplayer

FAZIT

Spaßiges Monster Truck-Rennspiel, leider nur für einen Spieler.

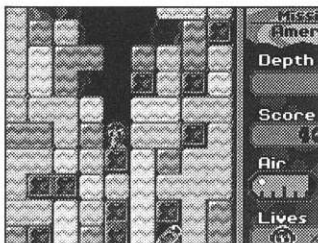
WERTUNG

77%

MR. DRILLER 2

Der kleine Mr. Driller bohrt sich in einen senkrechten Schacht hinab, welcher mit bunten Blöcken gefüllt ist. Fallen zwei oder mehr Blöcke der gleichen Farbe nebeneinander, so verbinden sie sich zu einem Block. Fallen sie jedoch übereinander, so verschwinden sie. Die darüber liegende Erde rutscht nach, wodurch wahre Kettenreaktionen entstehen können. Je tiefer ihr bohrt, desto knapper wird die Luft, so dass ihr pausenlos Sauerstofftanks aufsammeln müsst. Schon nach wenigen Spielminuten – ach, was, Sekunden! – hat einen das Spiel gepackt

und lässt einen nicht mehr los. Grafik und Sound sind sehr japanophil und somit Geschmackssache, aus technischer Sicht gibt's aber nichts zu mosen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

GSK 100%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Namco
Spieler:	1-2
Internet:	www.atari.de
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + klasse Spielidee
- + fesselt sofort
- + kurzweilig und unterhaltsam
- japanisches Design Geschmackssache

FAZIT

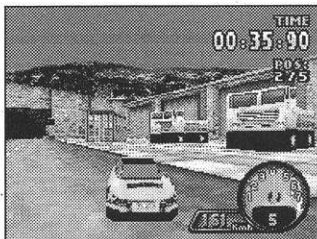
Tetris + Boulder Dash = Mr. Driller. Schon jetzt ein Klassiker!

WERTUNG

83%

NEED FOR SPEED Porsche Unleashed

Gegenüber *NFS Underground* ist die ebenso hochwertige 3D-Grafik nicht ganz so detailliert, dafür aber deutlich übersichtlicher und vor allem abwechslungsreicher. Die Wagen (allesamt Porsche) sind recht störrisch und träge, lassen sich aber ansonsten gut unter Kontrolle halten. Leider erhält man in der Fahrzeugauswahl keine genaueren Informationen über die Schlitzen (Beschleunigung, Kurvenverhalten etc.). Das Geschwindigkeitsgefühl könnte etwas höher sein und die Ausstattung kommt mit seinen üblichen Spielmodi nicht über



Standardniveau hinaus. Alles nur kleinere Mängel, aber insgesamt fehlt diesem Spiel leider der letzte Schliff. Das Gameplay von *Underground* mit der Grafik von *Porsche Unleashed* – das wär's! (SRÖ)

KURZ + KNAPP

RSP 100%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	DSI Games
Spieler:	1-2
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	30 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + gute, klare Grafik
- + schickes Streckendesign
- mal wieder nix Besonderes
- viele kleinere Mängel

FAZIT

Auch dieser Racer schrammt hart an der 80er-Marke vorbei.

WERTUNG

78%

NEED FOR SPEED Underground 2

Im Gegensatz zum Vorgänger klappert ihr nun nicht mehr über ein Menü ein Rennen nach dem anderen ab, sondern fahrt mit einem eurer Wagen durch die Stadt und sucht die Events selbst auf. Auf der Piste selbst macht sich das überarbeitete Fahrverhalten bemerkbar: Eure Karossen fühlen sich schwerer und träger an, ein Simulator ist *NFSU 2* deswegen aber noch lange nicht. Nach wie vor regiert hier der Bleifuß, doch ab und an sollte er auch mal den Weg auf die Bremse finden. In grafischer Hinsicht sollte man bedenken, dass man hier während des



Rennens durch dieselbe Stadt fährt, die man auch zwischen den Events erkundet und Kilometer weit entfernte Gebäude sieht, an denen man vor zehn Minuten noch vorbei gefahren ist. Das ist nicht nur eine beachtliche technische Leistung, sondern trägt auch prima zur Atmosphäre bei. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

RSP 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + hübsche Grafik
- + viel lustige Minispiele
- + anfangsfreundlich
- Jump'n'Run-part nix Besonderes

FAZIT

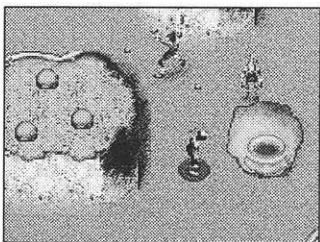
Kritiken beherzigt, Fehler beseitigt, neue Features – Klasse!

WERTUNG

90%

ODDWORLD Munch's Odysee

Auf stationären Konsolen waren die *Oddworld*-Spiele ja noch ganz lustig, aber die GBA-Umsetzung ging wieder voll in die Hose. Abe und Munch latschen durch ein gutes Dutzend 2D-Levels und müssen mit Hilfe ihrer individuellen Fähigkeiten diverse Puzzles lösen. Im Ansatz nicht schlecht, in der Umsetzung aber dank träger, unpräziser Steuerung und absolut untauglicher Kollisionsabfrage ordentlich in den Sand gesetzt. Die unterdurchschnittliche Grafik und kurze Musik-Loops in Endlosschleife lassen Zweifel aufkommen, ob das wirklich ein GBA-



Spiel sein soll. Zudem ist der Spielablauf so dermaßen lahm, dass man sich Streichhölzer in die Augen klemmen muss, um nicht einzuschlafen. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

ADV 90%, ACT 10%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Oddworld Inhabitants
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- miese Steuerung
- miese Kollisionsabfrage
- technisch veraltet
- todlangweilig

FAZIT

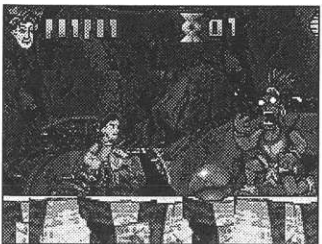
Ein Satz mit "X":
Das war wohl nix!

WERTUNG

52%

PITFALL Die verlorene Expedition

Die *verlorene Expedition* glänzt nicht unbedingt mit super-innovativen Ideen oder ausgefeiltem Leveldesign, dafür mit humorvollen Dialogen (allerdings komplett englisch) und witzigen Animationen. Diese erweisen sich als etwas nachteilig, denn durch die großen Figuren sieht man nicht mehr viel von der Umgebung und es kommt zu einigen unfairen Situationen. Zwischendurch gibt es noch ein paar Abschnitte aus der Vogelperspektive und das eine oder andere Mini-Spielchen, aber die meiste Zeit seid ihr von links



nach rechts unterwegs. Im Ansatz nicht schlecht, in der Ausführung aber doch eher unausgereift. (CS)

KURZ + KNAPP

INF 90%, ACT 10%

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Torus Games
Spieler:	1
Internet:	www.activision.de
Sprache:	englisch USK: ab 6
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + hübsche Animationen
- + lustige Gags
- Jump'n'Run von der Stange
- teilweise unfaire Situationen

FAZIT

Hübscher Standard-Hüpfer mit lustigen Dialogen.

WERTUNG

70%

POKÉMON Blattgrün/Feuerrot

Die Anfänge der Serie melden sich nun in verbesserter Form auf dem GBA zurück. Wie gewohnt dürft ihr in die Rolle von Ash Ketchum schlüpfen und euch auf den insgesamt acht Inseln kräftig ans Monstersammeln begeben. Inhaltlich sind die beiden Versionen gleich und unterscheiden sich lediglich durch ihr "Pokémon-Vorkommen" voneinander. Auf Wunsch dürft ihr euch nun auch mit dem weiblichen Gegenstück zu Ash auf die Socken machen; Gleichberechtigung für alle! Die Besonderheit an den neuen Editionen ist natürlich das mitgelieferte



"Wireless GBA" System, mit dem ihr euch mit einem anderen GBA Besitzer im Umkreis von 30-50 Metern verständigen könnt. Chaträume mit bis zu dreißig Teilnehmern ermöglichen so eine rege Tauschbörse oder auch mal ein spontanes Duell – alles ganz ohne Link-Kabel! (CS)

KURZ + KNAPP

RPG 70% STG 30%

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Internet:	www.activision.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad: ☐

- + mehr Pokémon als vorher
- + verbesserte Originalfassung
- + macht absolut süchtig
- 386 sammelbare Pokémon!

FAZIT

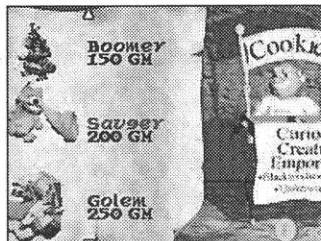
Motivierend wie eh und je; jetzt jedoch mit kabellosen Duellen!

WERTUNG

91%

SABRE WOLF

Der große, böse Sabre Wolf überfällt das kleine Dörflein Blackwyche. Oh Graus und Not, was nun? Sabreman eilt zur Hilfe! Mit der tatkräftigen Unterstützung seiner Tierfreunde, welche ihm zum Beispiel Blöcke sprengen und Steigungen überwinden helfen, muss der kleine Engländer nun die Beute des Wolfes an sich reißen und in seinem Lager in Sicherheit bringen. Wird man geschnappt, muss der Level noch einmal angegangen werden. Nette Ideen, eine gelungene Soundkulisse und eine trotz Knubbelfaktor flüssige und detailreiche Grafik



erfreuen den Spieler – nur der zeitweise heftige Schwierigkeitsgrad nervt. (CS)

KURZ + KNAPP

GSK 40% JNR 30% ADV 20% STG 10%

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

Schwierigkeitsgrad: ☐

- + "rumbarumba" Sound
- + intelligent angelegte Level
- + motivierende Spielidee
- manchmal ganz arg schwer

FAZIT

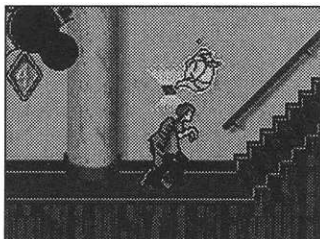
Für so ein einfaches Konzept erstaunlich motivierend.

WERTUNG

80%

SCOOBY BOO! Fluch der Folianten

In einer alten Bibliothek treiben sich gar fürchterliche Gesellen herum. Keine Frage: Ein Fall Scooby-Doo und die Mystery Machine! Wo ihre Jump'n'Run Kollegen jedoch um sich ballern oder voller Mordlust auf den Köpfen ihrer Gegner herumstampfen, verziehen sich Scooby und Shaggy bei Gefahr eher. Wer zu oft "erschreckt" wird muss noch mal von vorne anfangen. Komplett mit eingespielter Publikums-lache kommt die ganze Sache recht nah an die Serie heran... weiß aber wegen einfältigem Levelaufbau und dröger Grafik nicht so



recht zu überzeugen. Bestenfalls ein Spiel für Fans. (CS)

KURZ + KNAPP

INP 80% GSK 20%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	A2M
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Flair der Serie eingefangen
- tumbe Levels
- langweilige Grafik
- nur davonlaufen?

FAZIT

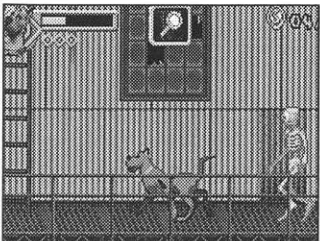
Eher was für die Kleinen.
Und für notorische Angsthasen.

WERTUNG

61%

SCOOBY DOO 2 Die Monster sind los

Nicht zu fassen, was einem auf dem GBA immer wieder für einfallsloser 08/15-Kram vorgesetzt wird. Scooby Doo 2 ist ein 2D-Jump'n'Run aus der Konserve und hat nichts, aber auch gar nichts Eigenständiges, Neues, Einfallsreiches oder sonst wie Interessantes vorzuweisen. Das Gameplay hat heute frei, das Leveldesign ist irgendwo unterwegs vom Laster gefallen und die Motivation liegt noch im Bett und pennt. Die schwammige Steuerung paart sich mit einem lächerlichen Schwierigkeitsgrad, hinzu kommen die üblichen Levelpasswörter



(willkommen in der Steinzeit) und eine Handvoll Minispiele. Bei manchen Spielern möchte man den Hersteller fragen: "Leute, ist das euer Ernst?" (SR0)

KURZ + KNAPP

INP 80% GSK 20%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + Film-Charaktere
- einfallslos
- zu leicht
- technisch mau

FAZIT

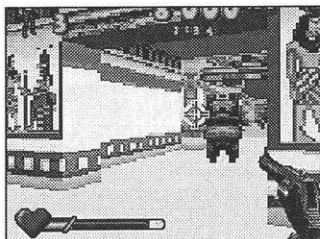
Scooby-Doo-bee-doo my ass!

WERTUNG

55%

SERIOUS SAM Advance

Von PC und GameCube her kennen wir den wackelnden Sam als Fahnenhalter des Old-School-Ego-Shooter-Gameplays. Sam braucht weder eine ordentliche Story noch irgendwelche Schleichenlagen. Zwölf dicke Waffen genügen dem Ballermann völlig, um in pixeligen Levels für Ordnung zu sorgen. Von der Kettensäge bis zum Raketenwerfer ist alles Notwendige dabei. Mindestens ebenso verrückt ist auch die Gegnerschaft des Helden: Kopflose Selbstmörder, riesige Stiere und diverse Arachnoiden stürmen auf



euch los. Problematisch sind Steuerung und Zielsystem. Die weiträumigen Level machen genaues Zielen erforderlich, was aber absolut nicht möglich ist. Selbst auf der einfachsten Stufe wird *Serious Sam* schnell brockenschwer! (BS)

KURZ + KNAPP

ACT 100%

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	Climax
Spieler:	1-4
Internet:	www.take2.de
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Sam
- + verrückte Waffen
- verbocktes Zielsystem
- deswegen superschwer

FAZIT

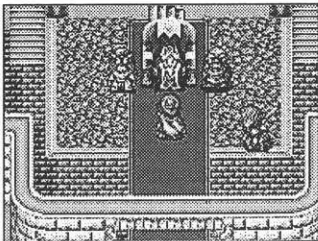
Nette Ballerei, aber mit völlig miesen Zielsystem.

WERTUNG

56%

SHINING FORCE

1992, auf Segas Mega Drive, wurde der böse, schwarze Drache durch die Helden des Lichts besiegt, was den Unhold allerdings nicht von allerlei Drohungen abgehalten hat, er werde zurückkehren und die Welt dem Erdboden gleichmachen. So weit, so bekannt. Leider glänzt auch der Rest von *Shining Force* nicht unbedingt durch Innovation. Euer blau gewandeter Held begibt sich von Schlacht zu Schlacht und ficht immer und immer wieder gleiche, rundenbasierende Kämpfe gegen die Schergen des Rune-Faust Imperiums aus. Relativ



uninteressantes Rollenspiel, wie tausend andere. Aber wenigstens läuft hier lustige Polka-Mucke als Schlachtmusik. (CS)

KURZ + KNAPP

RSP 70 %, STG 30 %

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	5 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + interessantes Gegnerdesign
- + ordentliche Taktik nötig
- schnarchige Hintergrundstory
- Schuhplattler-Musik?!

FAZIT

Genügsame Naturen sind sicher Zufrieden.

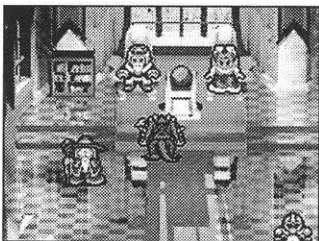
WERTUNG

69%

SHINING SOUL 2

Na, das doch mal die Hölle von einer Storyline: Das Böse wurde besiegt, aber jetzt fängt ein Kristall in den Händen eines alten Bettlers an zu leuchten und das Böse kommt wieder. Alles klar? Gut. Euch erwartet eine Auswahl von sieben heldenhaften Charakterklassen, welchen ihr nach eurer Auswahl ein paar nette Klamotten und einen schnittigen Namen spendiert. Danach wird hauptsächlich gehackt und gekillt, auf Wunsch auch noch mit ein paar Freunden zusammen. Nette Idee, die aber gleichzeitig auch den Schwachpunkt des Spiels dar-

stellt. Alleine will einfach nicht so die richtige Stimmung aufkommen... (CS)



KURZ + KNAPP

RSP 100%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	5 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + sieben Charakterklassen
- + exorbitanter Mehrspieler Modus
- inkohärenter Einzelspieler Modus
- auf die Dauer ziemlich eintönig

FAZIT

RPG mit Mehrspieler-Lust und Einzelspieler-Frust. Ganz okay.

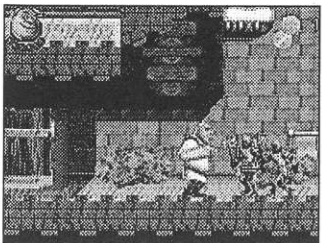
WERTUNG

72%

SHREK

Die GBA-Umsetzung ist dem GC-Vorbild recht ähnlich, nur halt in 2D. Auf eurem Weg nach Weit Weit Weg durchstreift ihr die zweidimensionalen Level mit den typischen Jump'n'Run-Elementen und könnt jederzeit mit L und R zwischen den Charakteren wechseln, wobei wieder jeder seine eigenen Fähigkeiten mitbringt. Haltet ihr beide Schultertasten gedrückt, könnt ihr sogar zwei Figuren gleichzeitig steuern. Daraus ergeben sich ein paar pfiffige Rätsel, die aber ansonsten nicht weiter schwer sind. Überhaupt richtet sich auch die

GBA-Version wieder eher an jüngere Spieler, was wohl auch den recht niedrig geratenen Schwierigkeitsgrad erklärt. In hübsche Grafik verpackt, bleibt Shrek 2 ein nettes, ansehnliches Spielchen – nicht sehr fordernd, aber Spaßig. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

JNR 100%

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Vicarious Visions
Spieler:	1
Internet:	www.activision.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + schicke Grafik
- + gute Umsetzung
- + viele gute Ideen
- viel zu leicht

FAZIT

Hübsches und ideenreiches Hupspiel für die jüngere Zielgruppe.

WERTUNG

77%

SIM CITY 2000

Auf dem PC ist die *Sim City*-Serie ein alter Hut, und dass ausgerechnet der GBA eine Umsetzung bekommt, ist etwas verwunderlich. Doch siehe da, die Stadtentwicklungs-Simulation funktioniert auch auf dem Handheld. Die Bedienung ist auch ohne Maussteuerung kinderleicht und selbst auf dem kleinen GBA-Screen geht die Übersicht nicht verloren. Lediglich bei der Rechenleistung geht der Kleine in die Knie: Neue Gebäude werden manchmal mit Verzögerung eingesetzt und bei großen, fortgeschrittenen Städten kommt der GBA doch arg

ins Schwitzen. Aber trotzdem erstaunlich, dass er es überhaupt schafft. Leider kann nur eine Stadt gespeichert werden. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

SIM 100%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	ESI Games
Spieler:	1
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	30 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:	
+ klasse Umsetzung	
+ gelungene Steuerung	
+ hübsche und übersichtliche Grafik	
- GBA überfordert	

FAZIT

Hervorragende Umsetzung des PC-Klassikers!

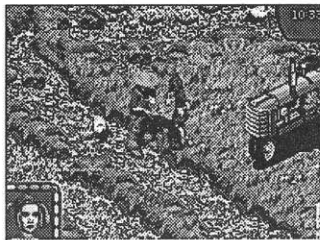
WERTUNG

82%

DIE SIMS brechen aus

Im Großen und Ganzen läuft das Spiel schon so ab, wie beim "großen Bruder": Ihr erstellt euch einen Sim und schmeißt diesen mitten ins Leben, wo er dann die üblichen Alltagsprobleme zu bewältigen hat. Die GBA-Version ist aber weit offener gehalten und verfolgt keinen wirklichen roten Faden. Natürlich gibt es kleine Aufgaben und Mini-Spiele, aber im Grunde lebt ihr einfach so in den Tag hinein und müsst über die Runden kommen. Mag langweilig klingen, ist aber richtig fesselnd und erinnert ein wenig an das famose *Animal Crossing*, welches ja

leider nie in Deutschland erschienen ist. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

RSP 80%, ACT 20%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Maxis
Spieler:	1
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	45 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:	
+ schöne Grafik	
+ erstaunlich fesselnd	
+ Datentransfer mit GameCube	
- vielleicht etwas zu offen	

FAZIT

Die Sims fühlen sich auch auf dem GBA wie zuhause.

WERTUNG

80%

SONIC ADVANCE 3



Sonic Advance 3 ist wieder voll auf Spielbarkeit ausgelegt. Wenn ihr das Spiel mit Sonic beendet, habt ihr nur einen Bruchteil der Zonen gesehen. Jeder der vier Charaktere ist in der Lage, einen anderen Abschnitt der Level zu erreichen, und selbst dann stehen euch noch mehrere Wege offen. Die Level sind teilweise tatsächlich so gigantisch, verwinkelt und unüberschaubar, das Anfänger Stunden lang spielen können, ohne auch nur einen einzigen Chaos-Emerald zu Gesicht zu bekommen. Dafür sind sie aber von den Fallen her humaner als beim



Vorgänger: Wo euch vorher während einer kleinen Hochgeschwindigkeitstour noch mir nichts, dir nichts Stachelplatten unter den Füßen emporschieben konnten, habt ihr nun freies Feld bis ins Ziel. (CS)

KURZ + KNAPP

JNR 90% GSK 10%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + unglaublich große Zonen
- + Schwachpunkte wurden ausgemerzt
- + flüssige Darstellung
- + hoher wieder Spielwert

FAZIT

Schwerer, aber ausgewogener als vorher. Tagelanger Spielspaß!

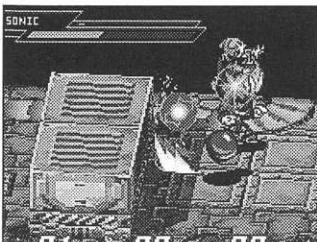
WERTUNG

90%

SONIC BATTLE

Auf den ersten Blick könnte man *Sonic Battle* für eine Miniaturausgabe von *Super Smash Bros.* halten, mit traditionellen Prügelspielen à la *Street Fighter* hat es hingegen weniger zu tun. Die Steuerung ist zwar recht simpel, durch die über hundert erlernbaren Kampftechniken offenbart das Kampfsystem aber eine hohe Spieltiefe. Die dreidimensionalen Kampfarenen sehen zwar beeindruckend aus, mitunter kann es aber ziemlich unübersichtlich und chaotisch zugehen. Die Figuren sind etwas klein und das Tempo sehr hoch, was kontrol-

liertes und gezieltes Kämpfen erschwert. Die üppige Ausstattung an Spielmodi und Kampftechniken machen *Sonic Battle* aber trotzdem zu einer Empfehlung. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

BEI 80% ACT 20%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-4
Internet:	www.thq.de
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + klasse Grafik
- + viele Spielmodi
- + üppige Ausstattung
- hektisch und unübersichtlich

FAZIT

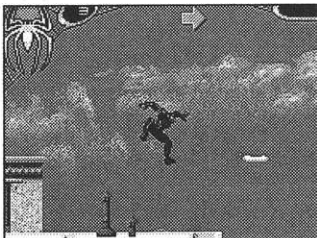
Umfangreicher Fun-Prügler, teilweise jedoch zu chaotisch.

WERTUNG

76%

SPIDER-MAN 2

Bereits zum ersten Film gab es eine GBA-Umsetzung, und der Nachfolger ist im Grunde nicht viel anders. 30 Level, bestehend aus 2D- und 3D-Abschnitten. Die 3D-Level zwingen die GBA-Hardware gnadenlos in die Knie und sehen einfach fürchterlich aus. Die 2D-Stages sind da schon besser, hier ist allerdings oft nicht erkennbar, an welchen Wänden Spider-Man klettern kann und welche zum Hintergrund gehören. Die Aufgaben sind eher flach: Pizzas ausliefern, Menschen retten, Ganoven verprügeln – letztendlich läuft es auf Suchspiele



hinaus. Vor zwei Jahren war das Ganze noch neu und gut, aber mittlerweile sind die Ansprüche gewachsen. Da darf man schon etwas mehr erwarten, und diesen Anspruch erfüllt *Spider-Man 2* leider nicht. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

JNR 70% ACT 30%

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Digital Eclipse
Spieler:	1
Internet:	www.activision.de
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + schicke Animationen
- + 30 Level
- verkorkste 3D-Grafik
- nicht sehr fesselnd

FAZIT

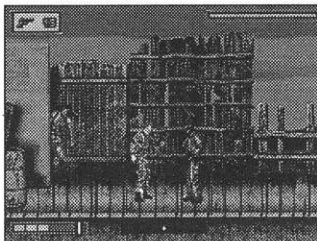
Nur für absolute Spider-Man-Fans zu empfehlen.

WERTUNG

68%

SPLINTER CELL Pandora Tomorrow

Pandora Tomorrow spielt sich auf dem GBA etwa wie der Vorgänger, nur doppelt so hart. Dennoch macht das Spiel wieder verdammt viel Spaß, weil Ubi Soft die ursprüngliche Story inklusive Originalmissionen sehr gut in 2D verpackt hat. Etwas ärgerlich ist das Fehlen des innovativen Multiplayer-Modus, der sich sicher auch auf dem GBA hätte umsetzen lassen. Technisch sieht die GBA-Version hervorragend aus, bietet einen gelungenen Ton und lässt sich schön steuern. Alles in allem eine Empfehlung für Spieler mit einer hohen Frustrationstoleranz, die den Vorgänger



schon besitzen. *Splinter Cell*-Neulinge hingegen sind mit dem Erstling besser bedient. (BS)

KURZ + KNAPP

ACT 80% GSK 40%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Spieler:	1
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + gute Umsetzung der 3D-Version
- + tadellose Technik
- hammerschwer
- kein Multiplayer

FAZIT

Splinter Cell wie gehabt: Schwer, aber gut.

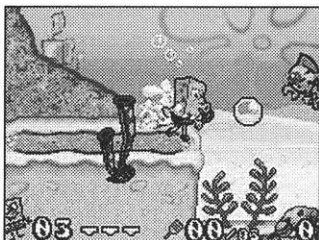
WERTUNG

80%

SPONGE BOB Schlacht um Bikini Bottom

Böse Roboter fallen im Auftrag des genialen Planktons in Bikini Bottom ein und wollen das Geheimrezept des sagenumwobenen, schmackofatigen Krabbenburgers stehlen! Nein! Skandal! Spannung! Genauso dramatisch wie die Hintergrundgeschichte gibt sich das eigentlich Spielgeschehen: Plattformen wollen erklimmen, Roboter mit Seifenblasen abgeschaltet und... äh... goldene Pfannenwender gefunden werden. Hört sich das nicht spannend an? Nein? Stimmt. Recht lustlose, schwammig (haha!) anmutende Grafik und

nervtötender Sound vervollständigen das Trauerspiel. Wir verlieren besser kein weiteres Wort über dieses Spiel und raten: Finger weg! (CS)



KURZ + KNAPP

INR 100 %

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Vicarious Visions
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- Knurpselgrafik
- Quietschesound
- vollkommen hohle Story
- "goldene Pfannenwender"? Was zur Hölle?!

FAZIT

Schlicht und einfach:
Nein! So macht man's nicht!

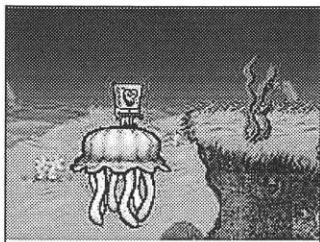
WERTUNG

44%

SPONGE BOB Supersponge

Ah, ja! Das Leben eines Schwammes ist voll von Abenteuern, eckigen Unterhosen und hirnlosen Seesternen! Damit der beste Freund unseres schwammigen Superhelden auch eine tolle Geburtstagsfeier kriegt, latscht ihr ziellos durch die Gegend, klettert im Unterwasserdome auf Bäume und... äh... sammelt Quallen. Was das alles mit einer Geburtstagsfeier zu tun hat, ist genauso diffus wie die Kollisionsabfrage. Wenn mich der Gegner einmal völlig ignoriert und bei einem zweiten Versuch über den halben Bildschirm hinweg trifft, fange ich

an, mich zu fragen, ob das Spiel vorher würfelt. Kann man besser machen. Viel besser. (CS)



KURZ + KNAPP

INR 100 %

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Climax
Spieler:	1
Internet:	www.thq.de
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Hey, es ist Sponge Bob!
- Hey, er humpelt als hätte er zwei Holzbeine!
- Wow, Level aus ganzen drei Farben!
- Kollisionsabfrage folgt dem Recht des Stärkeren

FAZIT

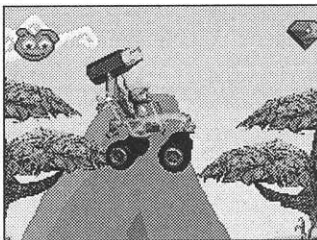
Schon wieder ein Sponge
Bob-Spiel. Schon wieder Käse.

WERTUNG

48%

SPYRO Fusion

Das Pendant zu *Crash: Fusion* – Spyro agiert als Spielfigur, Crash taucht als Stargast auf. Inhaltlich behandeln beide Titel die gleiche Story, auch spielerisch handelt es sich um Zwillingbrüder. Mit dem Unterschied, dass *Spyro* halt kein Obst, sondern Diamanten einsammelt und statt Doppelsprung lieber Feuer spuckt. Ansonsten spielt sich der eine Titel wie der andere. Der Jump'n'Run-Anteil reißt auch bei *Spyro* keine Bäume aus, aber die vielen lustigen Minispiele wissen zu gefallen. Da es praktisch das gleiche Spiel wie *Crash: Fusion* ist, nur mit



anderer Figur, gibt's logischerweise auch die gleiche Wertung. Und somit ist es im Grunde auch egal, welches man sich kauft – welche Figur man halt lieber mag. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

BBP 60% GSK 40%

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Vicarious Visions
Spieler:	1-4
Internet:	www.vugames.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + hübsche Grafik
- + viele lustige Minispiele
- + anfangsfreundlich
- Jump'n'Run-part nix Besonderes

FAZIT

Zwar kein Hit, aber Spaßig. Ob *Crash* oder *Spyro*, ist völlig egal.

WERTUNG

75%

SSX 3

Mit einem Snowboard unter euren Quanten macht ihr euch auf, der "King of the Mountain" zu werden, sprich: Die anderen Boarder Schnee schlucken zu lassen. Dabei erhaltet ihr für jeden Sieg Kohle, die in ein neues Board, schneie Klamotten oder Training investiert werden kann. An sich ziemlich motivierend... wenn da nicht die Grafik wäre. Eigentlich recht hübsch, hakt und ruckelt die 3D Landschaft auf eurem Screen jedoch derartig, dass man den Slowdown am besten von vorneherein in seinen Fahrstil mit einbeziehen sollte. Auch die Musik



könnte richtig klasse sein...würden sich die Tracks nicht alle fünfzehn Sekunden wiederholen. Liebe Entwickler: Weniger ist oftmals mehr. (CS)

KURZ + KNAPP

BBP 70% SP5 20% GSK 10%

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + kompatibel mit GC Fassung
- + gute Grafik...
- ...mit heftigen Slowdowns
- Musik wie kaputte CD

FAZIT

Gute Ideen fragwürdig umgesetzt. Geschmackssache.

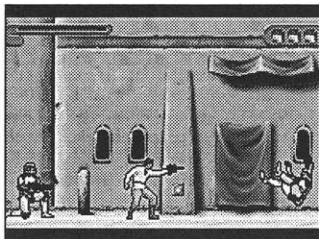
WERTUNG

69%

STAR WARS TRILOGY Apprentice of the Force

Alle Jahre wieder werden wir GBA Spieler mit einem mittelmäßigen *Star Wars*-Spielchen beschenkt. Die Story brauche ich an dieser Stelle wohl nicht zu wiederholen. Für alle Interessierten hier noch mal die Kurzfassung: Todesstern, Jedi Ritter, BUMM, alle glücklich. Erstaunlicherweise schafft es *Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force*, die Geschichte tatsächlich in dieser „gekürzten“ Fassung wiederzugeben. Fitzelige, farbarne und abfotografierte Filmbilder begleiten euch durch die meist viel zu langatmigen Jump'n'Run Sequenzen. Am Ende einer

Episode dürft ihr dann einen mageren Shooter spielen. Und dann ist das Spiel vorbei. Einfach so. Liebe Ubi-Softler: Die *Prince of Persia*-Engine zu nehmen und einfach mal *Star Wars* drauf zu schreiben ist nicht nur einfallslos, sondern schlicht und einfach dreist. (CS)



KURZ + KNAPP

JNR 80% BEU 10%

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

Schwierigkeitsgrad:

+ Klasse Animationen...

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

FAZIT

Star Wars-Hüpfspiel.
Nicht gut. Nicht kaufen.

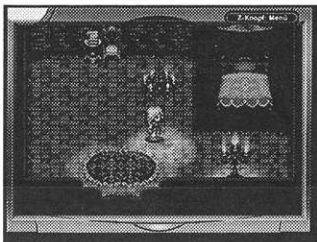
WERTUNG

50%

SWORD OF MANA

Aus alt macht neu – wem der Name *Seiken Densetsu* (*Final Fantasy Adventure*) etwas sagt, der darf sich jetzt auf eine Neuauflage des Titels freuen. Denn *Sword of Mana* ist nichts anderes, als eine leicht abgeänderte Version des Game Boy-Spiels. Ihr wählt zwischen einem weiblichen und einem männlichen Charakter, mit dem ihr den garstigen Dunkellord erledigen müsst. Die komplexe Story wird leider durch ein problematisches Kampfsystem getrübt. Die Combos zum richtigen Zeitpunkt auszuführen, wird zunehmend schwerer, was zu Frust führt. Lob:

Nintendo hat das Spiel tadellos lokalisiert. (BS)



KURZ + KNAPP

ADV 80% RPG 80%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + schöne Neuauflage
- + komplexe Story
- + komplett deutsch
- schwieriges Kampfsystem

FAZIT

Wer Square Enix mag,
mag auch dieses Spiel.

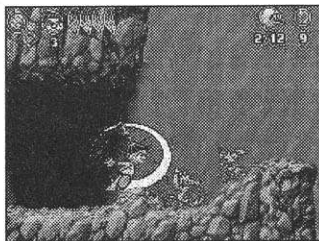
WERTUNG

73%

TAK & die Macht des Juju

In Taks Haut möchte niemand stecken. Der kleine Schamanenlehrling ist alleine dafür verantwortlich, das Gleichgewicht in seiner Welt herzustellen. Um das zu bewerkstelligen, setzt euch THQ ein waschechtes Jump'n'Run vor, das aber sehr leicht ausgefallen ist. Es gibt wenig fordernde Stellen. Als Tak findet ihr viele Extraleben und Gesundheitspunkte, die ein Ableben fast unmöglich machen. Grafisch ist das Spiel deutlich besser, akustisch weiß es sogar zu begeistern. Alles in allem und angesichts der starken Genre-Konkurrenz auf dem GBA ist Tak aber

kein herausragender Titel. Jump'n'Run-Fans sind dennoch gut bedient. (BS)



KURZ + KNAPP

JNR 100%

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Helixe
Spieler:	1
Internet:	www.takgame.com
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Tak-Power
- + schöne Grafik
- viel zu leicht
- so kurz wie Tak

FAZIT

Standart Jump'n'Run mit großer Konkurrenz.

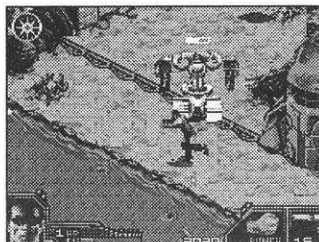
WERTUNG

76%

TERMINATOR 3

Als reprogrammierter Terminator zieht Arnie gegen die rebellierenden Skynet-Maschinen in den Krieg. Mit Shotgun, C4-Sprengstoff, Handgranaten, Panzerfahrzeugen oder anderen Krachmachern verarbeitet er die Roboterarmee zu einem Haufen Schrott. Nebenbei befreit er Geiseln, zerstört wichtige Einrichtungen, spürt Geheimnisse mit seinem Infrarotsensor auf, und erhält von menschlichen Verbündeten Codekarten für verschlossene Türen. Das Ganze sieht auch gar nicht mal schlecht aus, spielt sich aber ein bisschen hakelig. Ganz ordent-

lich gemacht, aber letztlich auch nur ein Standard-Action-Ballerspiel, von denen es schon zig andere gibt. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

ACT 80%, S&B 20%

Vertrieb:	Atari
Hersteller:	Taniko
Spieler:	1-4
Internet:	www.atari.de
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

- + gute Endzeit-Atmosphäre
- + ordentliche Grafik
- etwas hakelige Steuerung
- nichts Besonderes

FAZIT

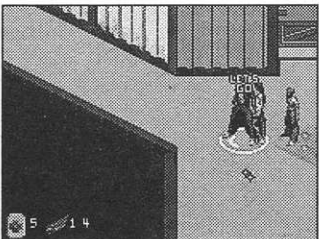
Mittelprächtige Baller-Action ohne Besonderheiten.

WERTUNG

70%

THUNDERBIRDS

Commander Ryker vom Raumschiff Enterprise fliegt nicht nur durchs All, sondern dreht unter seinem bürgerlichen Namen Jonathan Frakes auch Filme. Einer davon war letzten Sommer *Thunderbirds*. Vivendi und Saffire brachten nun das unweigerliche Spiel dazu heraus. Das mit drei unterschiedlichen Charakteren ausgestattete Spielchen setzt auf Shooter-Abschnitte und Rätsleinlagen. Die Teile des Spiels, in denen ihr mit euren Schiffen durch die Gegend fliegt und ballert, würde man am liebsten totschiessen: Spielerisch belanglos und technisch



unheimlich schlecht. *Thunderbirds* kommt optisch und akustisch ein paar Jahre zu spät. Die Rätslei erinnert etwas an *Lost Vikings* und rettet das Spiel vorm Totalausfall. Dennoch: Wer es nicht spielt, verpasst nicht wirklich viel. (BS)

KURZ + KNAPP

ACT 80%, ADV 30%, JNR 20%

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Saffire
Spieler:	1
Internet:	www.vugames.de
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

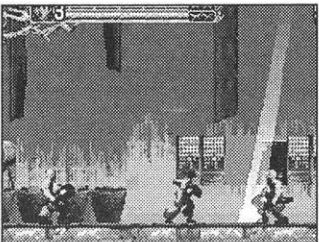
Filmlizenzspiel, das sang und klanglos untergeht.

WERTUNG

51%

TIGER & DRAGON

Na ja, der Film lief je erst vor einiger Zeit im TV, und alle, die bei Pro Sieben reingeschaut haben, sind im Vorteil. Denn das Spiel bringt die lizenzierte Storyline nur sehr, sehr dünn rüber. Die Action selbst kommt gut, ist mit drei Stunden Gesamtspielzeit aber ein wenig kurz. Dass in einem Beat'em-Up ohne Blockfunktion eurerseits das bloße Berühren von Gegnern Schaden verteilt, ist ebenfalls ein unglücklich gewähltes Spielfeature. Genau wie das Bekämpfen der Endgegner, deren Energie sich nach dem Verlust eines eurer Leben



wieder auffüllt und euch so fast zu einem Reset zwecks Lebensersparnis zwingt. (BK)

KURZ + KNAPP

ACT 60%, BEU 40%

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Spieler:	1
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	deutsch
USK:	ab 6
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + kurzweilige Action-Schläger-Dosis
- zweifelhaftes Fairnessverständnis
- Harakiri-Storyline (Friss oder stirb)
- kontraproduktives Endgegnersystem

FAZIT

Satter Actiontrip zwischen Lust und Frust.

WERTUNG

60%

TIGER WOODS PGA Tour 2004

Auf insgesamt fünf Golfkursen gestaltet sich die Steuerung mit ein wenig Praxis und ein paar Übungsstunden in den Tutorial- und Trainings-Spielmodi relativ einfach. Wer als Profi-Golfer an die 20 Bonus-Trophäen kommen möchte, muss aber schon ein echtes Allround-Talent sein. Etliche interessante Szenarien werden euch tagelang bei Laune halten. Neben einem Zwei-Spieler-Modus wartet natürlich auch eine virtuelle Karriere auf euch, in der ihr um Preisgelder spielen und damit die Fähigkeiten eures Golfers aufpeppen könnt. Danach



wird das Ganze auf Modul gespeichert. Das derzeit beste GBA-Golf-Spiel, nur der Sound ist etwas dünn. (BK)

KURZ + KNAPP

SPS 100%	
Vertrieb:	EA
Hersteller:	Digital Eclipse
Spieler:	1-2
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	45 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + lizenzierte Golfgrößen
- + Link-Modus
- + sehr glaubhafte Golf-Sim
- nur für Golfer interessant

FAZIT

Simple zu bedienende
Golf-Sim mit Tiefgang

WERTUNG

80%

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Die Hawk-Serie zählt sicher zu den besten Handheldumsetzungen überhaupt. Mit *Tony Hawk's Underground* bestätigt Vicarious Visions diese Behauptungen einmal mehr. Wie in der stationären Version hat sich auch auf dem GBA weniger am Gameplay geändert, als man von Namen her vermuten könnte. Ihr seid immer noch der Kumpel des Verlierers Eric Sparrow und wollt zum Profiskater mutieren. Dabei skatet ihr in der ganzen Welt und nehmt Aufträge von diversen Charakteren an. Die Neuerungen sind, dass ihr auch mal von Board

absteigen und einen Auftrag zu Fuß erledigen müsst. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 60%, RSP 10%, ACT 10%	
Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Vicarious Visions
Spieler:	1-4
Internet:	www.thugonline.com
Sprache:	deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + große Levels
- + schön umgesetzt
- + verbessertes Gameplay
- + super Akustik

FAZIT

Ihr habt Teil vier nicht?
Kauft T.H.U.G.!

WERTUNG

93%

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

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

wir zum Vorgänger *Tony Hawk's Underground*. Der Spielspaß ist identisch, doch das Portemonnaie bleibt voller. (BS)



KURZ + KNAPP

SPS 80% ACT 80%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + gute Technik
- + Soundloops in feiner Qualität
- + frische Level
- Unterschiede zum Vorgänger kaum da

FAZIT

Spielerisch noch immer top, aber mit Vorgänger nahezu identisch.

WERTUNG

83%

TRON 2.0

Zwölf Jahre ist es her, dass Jeff Bridges (alias Kevin Flynn) im Film *Tron* im Inneren eines Computers Böses von der Welt fernhalten musste. Nachdem die PC-Version des Spiels schon länger in den Läden steht, ziehen nun die Konsolen nach. Als *Tron* oder Mercury erlebt ihr in den 30 Levels des Spiels teils unterschiedliche Geschichten. Auf der Reise durch den Rechner könnt ihr Upgrades sammeln, Minispiele zocken und sogar die beiden originalen *Tron*-Arcadespiele entdecken. Ein großer Pluspunkt des Spiels ist die Möglichkeit, mit vier Freunden per

Linkkabel Mehrspielerduelle in drei Modi austragen zu können. Insgesamt ist *Tron 2.0* auf dem GBA eine charmante Umsetzung des Filmklassikers, die aber etwas an einer halbgenauen Technik krankt. (BS)



KURZ + KNAPP

ACT 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

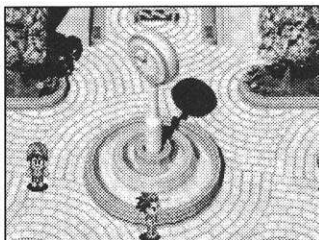
Mögt ihr den Film, mögt ihr das Spiel.

WERTUNG

78%

YU-GI-OH! Die heiligen Karten

Das dritte *Yu-Gi-Oh!*-Spiel auf dem GBA ist kein reines Kartenspiel mehr. Stattdessen wurden die Duelle in eine RPG-Umgebung übertragen und eine Story drum herum gesponnen. Das bringt zwar ein bisschen frischen Wind ins Spiel, sämtliche Multiplayer-Optionen mussten allerdings weichen. An den eigentlichen Duellen hat sich generell nichts geändert, aber wenn man halt nicht mehr gegen seine Freunde kämpfen oder Karten austauschen kann, geht ein wichtiger Bestandteil des *Yu-Gi-Oh!*-Spielerlebnisses verloren. Alleine macht die verein-



fachte Kartenspielerlei nur halb so viel Spaß, auch wenn die Präsentation im neuen RPG-Gewand durchaus gelungen ist. (SRÖ)

KURZ + KNAPP

STG 70% RPG 30%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + gute neue Ideen
- + gelungene Mixtur aus RPG und Kartenspiel
- keine Multiplayer-Optionen mehr
- viel zu leicht

FAZIT

Netter Versuch, aber ohne Multiplayer-Möglichkeiten fehlt da was.

WERTUNG

63%

YU-GI-OH! Reschef der Zerstörer

Genau so wie in *Yu Gi Oh! The Sacred Cards* läuft ihr hier mit eurem Kartenhalter durch die Gegend und kämpft gegen allerlei Welten vernichtendes Kroppteuch und üble Kultisten. Das Dumme daran: Anfänger werden mit keinem Wort auf das vorbereitet, was sie denn nun genau erwartet. Wer keine Ahnung hat, was das Puzzle mit dem Geist ist, warum Yu Gis Pupillen manchmal die Größe und sein Gehirn die Persönlichkeit wechseln, wird sich von Zeit zu Zeit fragen, was zur Hölle eigentlich gerade abgeht. Genauso verhält es sich mit den Kämpfen. Wer sich

nicht im Yu-gischen Kartenschwung auskennt und/oder den Vorgänger gespielt hat, wird das Spiel nach zwei Minuten frustriert aus dem GBA reißen und mit harten Gegenstände danach werfen. Liebe Entwickler. Spiele für Zielgruppen sind schön. Wir „Uneingeweihten“ fühlen uns dadurch aber ab und zu etwas ausgeschlossen. (CS)

KURZ + KNAPP

RSP 80% STG 40%

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

Schwierigkeitsgrad:

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

FAZIT

Verständlich wie eine schlechte Bedienungsanleitung.

WERTUNG

55%



YU-GI-OH! World Championship Tournament 2004

Der neueste Yu-Gi-Oh!-Teil kommt als reinrassiges Kartenspiel aus Konamis Softwareschmiede – wie üblich mit den typischen Updates eines Sequels. Auf die bereits 1000 vorhandenen Spielkarten des Vorgängermodells wurden 100 zusätzliche Karten draufgepackt. Die Riege der Charaktere wurde um einige neuere Yu-Gi-Oh!-Stars erweitert und das Regelset ein wenig verfeinert. Ansonsten fallen vor allem die enorm aufgewertete Sound-Engine mit wesentlich zeitgemäßen Effekten und der automatische Übersetzungsmodus angenehm auf. Dank letzte-

rem dolmetscht das Spiel automatisch die Aktionen bei internationalen 2-Spieler-Duellen. Sehr nützlich bei dem diesjährigen Yu-Gi-Oh!-Weltmeister-Turnier in LA. Nähere Infos dazu gibt es auf Konamis Website. (BK)



KURZ + KNAPP

STG 100%

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Spieler:	1-2
Internet:	www.konami.com
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	60 Min. Preis: ca. 50 €

Schwierigkeitsgrad:

- + Mords-Kartenarsenal
- + 2-Spieler-Duellmodus
- für Neulinge schwer zu meistern
- insgesamt etwas dünn

FAZIT

Yu-Gi-Oh! aufs Wesentliche konzentriert.

WERTUNG

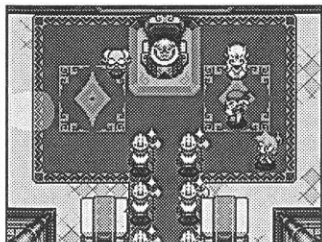
72%

THE LEGEND OF ZELDA The Minish Cap



Habt ihr euch schon einmal gefragt warum Link diese lustige grüne Kappe auf der Birne spazieren trägt? Eigentlich ist das Kleidungsstück ein magisches Artefakt, der Minish. Die Minish sind eine Rasse ungefähr wanzengroßer Leutchen, die dringend Hilfe benötigen. Link macht sich also, zu anfangs noch ohne seine treue Kappe, auf den Weg, die Kopfbedeckung und ihre winzigen Erschaffer zu finden. Da die Kappe unseren Lieblingshelden auf Miniaturgröße schrumpfen lassen kann, tun sich ungeahnte Rätseldimensionen auf, die wohl auch

den größten Langzeitspieler vor Freude jauchzen lassen werden. Nimmt man die lustigen Dialoge mit der intelligenten (und ziemlich großmäuligen) Kappe dazu und gibt noch unzählige sammelbare und entdeckbare Secrets dazu, bekommt man das übliche Zelda-Rezept heraus. Und das hat es in sich! (CS)



KURZ + KNAPP

RSP 100%

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

Schwierigkeitsgrad:

- + ZELDA!!!
- + unglaublich durchdachte Rätsel
- + dichte und spannende Geschichte
- + Unmengen an Langzeitmotivatorn

FAZIT

Wow! Nintendo landet einen zeitlosen Hammer. Kaufen gehen!

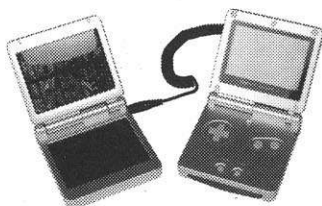
WERTUNG

95%

Solar Charger

GBA SP

Ein Ladegerät der etwas anderen Art, besteht er doch aus Solarzellen und eingebautem Akku. Dieser soll sich laut Herstellerangaben bei Sonneneinstrahlung innerhalb von vier Stunden aufladen, was wir allerdings mangels gutem Wetter nicht überprüfen konnten. Zwar funktioniert das Ding auch bei bewölktem Himmel, aber das Haupteinsatzgebiet dürfte wohl im Sommerurlaub am Badestrand liegen. Einen Extrapunkt verdient das fast schon dreiste Design, Abzüge hingegen gibt's für den Preis. 45 Euro mögen zwar für Technik und Verarbeitung angemessen sein, sind uns aber generell zu viel. Denn für 'nen Zehner gibt es einzelne Ersatzakkus, mit denen man auch wetterunabhängig ist.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Logic 3
Internet:	www.spectravideo.com
Preis	44,95 €

Bewertung:

Cube Pad

GCN

Es ist bei Controllern ja leider oft so, dass in einigen Punkten wirklich gut sind, in anderen wiederum total versagen, so dass man letztendlich keine Freude daran haben wird. So auch hier: Die beiden Joysticks sind völlig in Ordnung, das Steuerkreuz hingegen ist mal wieder kein Kreuz und auch sonst ziemlich für die Tonne. Der Z-Trigger nervt durch lautes Klicken, die beiden Schultertasten wären eigentlich ganz okay, wenn sie mal etwas glatter laufen würden. Die restlichen Buttons hingegen haben einen so weichen Druckpunkt, dass man meinen könnte, es wären Analog-Tasten. Also wieder Plus- und Minuspunkte hüben wie drüben, und nur der Preis lässt einen den Kauf in Erwägung ziehen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Jöllenebeck
Hersteller:	Speed Link
Internet:	www.speed-link.com
Preis	12,99 €

Bewertung:

Metro Kit SP

GBA SP

Ein recht sparsam ausgestattetes Pack, bestehend aus einem Y-Adapter und einem Kopfhörer. Y-Adapter deshalb, weil er an den EXT2-Port des GBA SP angeschlossen wird und sich in zwei Hälften teilt – einen Kopfhöreranschluss und den durchgeschleiften EXT2-Port. Das soll laut Hersteller dem Zweck dienen, dass man auch Kopfhörer anschließen kann, während der SP gerade am Ladegerät hängt. Nun gut, kann ja durchaus mal vorkommen. Die Kopfhörer selbst sind recht schick, bestechen aber nicht gerade durch überragende Klangqualität. Aber auch das kann man verzeihen, denn in dieser Preisklasse kann man sicher kein hochwertiges Qualitätsprodukt erwarten.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Internet:	www.nbgshop.de
Preis	11.99 €

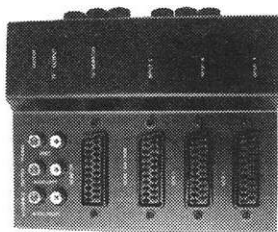
Bewertung:

Scart-Umschalter

GCN



Ein GameCube kommt selten allein – oft gesellen sich noch weitere Konsolen, DVD-Player, Videorekorder oder SAT-Receiver dazu. Und dann steht man vor dem Problem, dass der Fernseher nur einen oder zwei Scart-Eingänge hat. Also muss eine Umschaltbox her, und hier bietet sich die Scart-Box von Snap an. Drei Scart-Eingänge, ein Scart-Ausgang und jeweils drei Chich-Ein- und Ausgänge (für Video und Audio Stereo) sollten für die meisten zwecke ausreichen. Ein Blick ins innere gibt Gewissheit: Sämtliche Scart-Buchsen sind RGB-tauglich, so dass maximaler Bildqualität nichts mehr im Wege steht. Das Ganze zu einem günstigen Preis – was will man mehr?



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	i2studios
Hersteller:	Snap
Internet:	www.i2studios.de
Preis	12,99 €

Bewertung:

Aluminium Box _____ GBA SP

Taschen für den GBA SP gibt es ja mittlerweile auch zur Genüge, aber das wahre Prestigeobjekt ist diese Alu-Box von MadCatz. Die beiden Innenfächer sind für exakt einen GBA SP und zwei Spiele optimiert – mehr passt nicht hinein. Das ist zwar nicht die Welt, aber hier spielen optische Aspekte die größere Rolle. Von allen GBA-Taschen und -Etuis ist diese Alu-Box natürlich die stabilste. Okay, wir haben sie jetzt nicht mit 'nem Panzer überrollt, und Fußball spielen sollte man damit auch nicht. Aber gegen weniger extreme Krafteinwirkungen ist der GBA SP perfekt geschützt.

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Internet:	www.nbgshop.de
Preis	9,99 €

Bewertung: **MC2 MicroCon Lenkrad _____ GCN**

Sieht auf Bildern größer aus, als es ist, gehört aber zu den kleineren Vertretern unter den Lenkrädern. Als Tischhalterungen müssen drei Saugnäpfe ausreichen, die ausfahrbaren Beinklammern passen nur für schlanke Oberschenkel. Auch sonst sind Lenkrad und Pedale wohl eher für kleinere Hände und Füße konzipiert. Die Verarbeitung ist an sich sehr gut, die Buttons sind aber nicht ganz optimal platziert. Die beiden Flügelschalter machen zwar nicht gerade einen Vertrauen erweckenden Eindruck, reagieren aber schnell und präzise. Auch die straffe Rückholmechanik und die robusten Pedalen können überzeugen, der Vibrationseffekt macht allerdings eher durch seine Geräuschkulisse, statt auf Vibrationsstärke auf sich aufmerksam.

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Internet:	www.nbgshop.de
Preis	39,99 €

Bewertung: 

Tasche GBA 5

GBA SP

Die offiziell lizenzierten Taschen von Bigben sind nicht nur im Nintendo-Bereich das Maß aller Dinge. Die GBA-Tasche mit der überaus langweiligen Bezeichnung GBA 5 bildet da keine Ausnahme. In den Farben rot, blau, gelb, grau und braun erhältlich, lassen sich nicht nur ein GBA SP sondern auch die "alten" Game Boy-Modelle (GBA, GBC etc) sowie ein paar Spiele und das gängige Zubehör verstauen. Die Verarbeitungsqualität ist, wie bei allen Produkten dieses Herstellers, ebenso hochwertig, wie das Design. Mit Konsole, einer handvoll Spielen und ein paar Ohrhörern ist der Platz zwar schon aufgebraucht, aber für mehr ist die Tasche ja auch nicht gedacht.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	ALS
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	9,99 €

Bewertung:

Scartbox inkl. S-Video

GCN



Bigben liefert die Luxus-Ausführung einer Scartbox: Vier Scart-Eingänge, ein Chinch-Eingang (die üblichen drei Buchsen) und ein S-Video-Eingang sollten selbst höheren Ansprüchen genügen. An der Rückseite befinden sich die beiden Chinch-Ausgänge zum Anschluss an die eigene Soundanlage. Und das knapp 60 cm lange Kabel zum Anschluss an den Fernseher hängt auch gleich mit dran! Zur Sicherheit griffen wir mal wieder zum Schraubenzieher, und sie da: Sämtliche Buchsen sind voll beschaltet, somit haben RGB-Fetischisten nichts zu befürchten. Ein kleiner Schalter wechselt zwischen S-Video und normalem Videosignal (über den Chinch-Eingang), wobei das S-Video-Signal über die entsprechenden Pins des Scart-Steckers wiedergegeben wird.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	19,99 €

Bewertung:

Backpack GBA 55

GBA SP

Wer ein bisschen mehr Krempel mit seinem GBA mitschleppen will, greift zu diesem Mini-Rucksack (ebenfalls in fünf Farben erhältlich). Pfiffig: Dank der variablen Gurte lässt sich das Backpack ganz normal wie eine Handtasche über einer Schulter tragen, oder eben wie ein Rucksack auf den Rücken schnallen. In letzterem Fall sind die Gurtlängen aber wohl eher für Hobbits bemessen, und so ein Mini-Rucksack auf dem Rücken sieht schon reichlich lächerlich aus. Dafür passt in die drei großen, gepolsterten Fächer und die zahlreichen Netzzinnentaschen schon eine Menge rein und qualitativ gibt's an dem Teil sowieso nichts zu meckern.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	ALS
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	19,99 €

Bewertung:

Medusa 5.1 Surround Headset GCN



Dank Dolby ProLogic II mischt ja auch der GameCube in Sachen Raumklang kräftig mit. Für diesen Kopfhörer ist allerdings ein Receiver inkl. Decoder erforderlich, der über separate Audio-Ausgänge für Front, Rear und Center/Sub in Form von Chinch- oder Klinkenbuchsen verfügt. Direkt an die Konsole kann man den Kopfhörer nicht anschließen. Dann aber erfährt man eine überraschende Raumklang - Illusion: Geräusche auf den Rear-Kanälen scheinen auch tatsächlich von hinten zu kommen. Abgesehen von leichtem Grundrauschen bei voll aufgedrehten Lautstärkereglern an der Kabelfernbedienung, ist die Klangqualität einwandfrei und der Bass schön druckvoll. Auch Verarbeitung und Tragekomfort können überzeugen. Ein super Gerät, nicht nur für Leute mit stressigen Nachbarn.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Jöllence
Hersteller:	Speed Link
Internet:	www.speed-link.com
Preis	79,99 €

Bewertung:

Power Station SP _____ GBA SP

So denn, eine Ladestation für den GBA... an sich nichts Besonderes. Wo aber andere Geräte mit überflüssigem und unsinnigem Schnickschnack daher kommen (es gab da mal ein schrottiges Gerät namens "PowerDock"...), leistet die Power Station genau das, was sie soll: Schick aussehen und den GBA SP aufladen. Zusätzlich zum GBA SP kann noch ein weiterer, einzelner Akku (die es ja von diversen Herstellern separat zu kaufen gibt) aufgeladen werden. Hübsches, kleines Gerät, und für 'nen Zehner ein absoluter Pflichtkauf für jeden GBA SP-Besitzer.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	i2studios
Hersteller:	Snap
Internet:	www.i2studios.de
Preis	9,99 €

Bewertung:

R/C Microsizers _____ GCN

Von den R/C Microsizers gibt es schon länger die verschiedensten Modelle, und nun auch Sondermodelle mit Mario und Yoshi. Die etwa 5 cm kleinen Flitzer werden an der mit Batterien bestückten Steuereinheit 45 Sekunden lang aufgeladen und können dann für maximal 5 Minuten funkgesteuert durch die Gegend düsen. Zum Gesamtpaket gehören eine Handvoll Hindernisse wie Krötenpanzer, Pilz und Bananenschalen aus Plastik, sowie ein paar Pappaufsteller aus dem Bastelbogen, um sich eine Mario Kart-Rennstrecke zu erstellen. In der Redaktion sind die Dinger längst Kult, aber aufgrund des happigen Preises von 40 Euro konnten wir uns zu keiner Höchstwertung durchringen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Acme
Hersteller:	Hobbico
Internet:	www.microsizers.de
Preis	39,95 €

Bewertung:

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller getesteten GameCube-Spiele.

Action
 Adventure
 Beat'em-Up
 Ego-Shooter
 Geschicklichkeit
 Jump'n'Run

= ADV
 = BEU
 = EGO
 = GSK
 = JNR

Rennspiel
 Rollenspiel
 Simulation
 Sportspiel
 Strategie

= RSP
 = RPG
 = SIM
 = SPS
 = STR

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 Trucker	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger wegi!
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	9/03	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.
Aggressive Inline	1-2	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk.
All-Star Baseball 2002*	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher KI.
All-Star Baseball 2003*	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.
All-Star Baseball 2004*	1-4	SPS	4/03	81%	Etwas besser als der Vorgänger.
Animal Crossing	1-4	RPG	6/04	85%	Innovativ, aber zweifelhaft präsentiert.
Animal Leader*	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.
Anschlag, Der	1	ACT	12/02	66%	Entweder zu leicht oder unfair.
Aquaman: Battle for Atlantis*	1	ACT	11/03	19%	Kein Spiel erkennbar.
Army Men Air Combat: Elite Missions*	1-2	ACT	6/03	28%	Bloß kein Geld für sowas ausgebeut!
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	5/04	68%	Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll.
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!
Auto Modellista*	1-2	RSP	1/04	58%	Leider ein herzhafter Griff ins Klo.
Backyard Football*	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	4/03	81%	Gutes Hack'n'Slay mit leichtem RPG-Einschlag.
Barbarian	1-4	BEU	12/03	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	4/03	60%	Ausschließlich für extreme Batman-Fans.
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	1/04	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.
Batman: Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin*	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasy-Spiel mit Tiefgang.
Beach Spikers	1-4	SPS	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Beyblade Super Tournament Battle	1-4	ACT	1/04	54%	Auch Fans sollten sich diesen Kauf gut überlegen.
Beyond Good & Evil	1	ACT	3/04	90%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Big Mutha Truckers*	1	RSP	10/03	64%	Mit Trucks durch die Staaten. Geht so.
Billy Hatcher & The Giant Egg	1-4	JNR	12/03	75%	Verrückte Eierhatz mit spielerischen Macken.



Bionicle: The Game	1	JRJR	11/03	79%	Solides Jump'n Run mit Kameraproblemen.
Black & Bruised	1-2	SPS	6/03	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
BloodRayne*	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	SEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
Blowout*	1	ACT	4/04	65%	Mittelprächtiges Ballerspiel. Nichts, was man wirklich braucht.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traummaße reicht es leider nicht.
Bombberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.
Bombberman Jettys*	1-4	GSK	3/03	83%	Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!
Buffy: Chaos Bleeds	1-4	ACT	11/03	82%	Buff, wie sie lebt, lebt und Knochen bricht.
Burnout	1-2	SEU	5/02	84%	Adrenalinetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Burnout 2: Point of Impact	1-4	SEU	6/03	90%	Mit Highspeed an die Spitzenposition!
Butt-Ugly Marians: Zoom or Doom*	1-4	SEU	10/03	23%	Aaaargh! (Redakteur beging Sepuku)
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	SEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Carmen Sandiego	1	JRJR	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%	Sehnsucht nach einem überflüssigen Spiel? Greif zu!
Catwoman	1	JNR	6/04	70%	Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ordentliches Spiel.
Cel Damage	1-4	SEU	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 mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
Crash Nitro Kart	1-4	SEU	12/03	82%	Hat alles, was ein Fun-Racer braucht.
Crazy Taxi	1	SEU	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.
Cubivore*	1	SPG	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	SEU	4/03	77%	Für Rallye-Fans nicht die schlechteste Wahl.
Darkened Skye*	1	ACT	4/03	63%	Nicht schlecht, aber auch nichts wirklich Besonderes.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.
Dead to Rights*	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.
Def Jam: Fight for New York	1-2	SEU	6/04	87%	Spielerisch spaßig und verdammt cool.
Def Jam Vendetta	1-4	SEU	5/03	85%	Auch Prügfans dürfen zugreifen.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Defender	1-2	SEU	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.
Die Hard: Vendetta	1	EGG	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.
Dinotopia: The Sunset Odyssey*	1	ACT	11/03	47%	Reines Fanprodukt, mehr nicht.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	10/03	82%	Tony Hawk's Pro Skater für die Kleinen.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney's Party	1-4	GSK	11/03	71%	Wer mal ohne Mario minispielen will, greift zu.
Disney's Tricky Mickey	1	GSK	3/04	23%	Ein Spiel in permanenter Zeitlupe. Langweiliger geht's kaum!
Disney Sports: Basketball	1-4	SPS	8/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funsportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Mellenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt
Donald Duck: Phantomas	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 Konga	1-4	GSK	6/04	87%	Trommelspaß mit kultigem Controller und guter Songauswahl.
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	SEU	12/03	74%	Für Fans die Erfüllung für andere OK.
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.
Drome Racers	1-4	RPG	10/03	74%	Schönes Rennspiel, gewöhnungsbedürftige Steuerung.
Driven	1-2	RPG	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Ego Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
Enter the Matrix	1	ACT	6/03	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002*	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1	ACT	9/02	88%	Horrorshocker 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	RPG	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RPG	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
F1 Career Challenge	1-4	RPG	8/03	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
F-Zero GX	1-4	RPG	11/03	93%	Bombastisches Rennspektakel – schneller geht's nicht!
Fairly Odd Parents*	1	JNR	1/04	39%	Warum foltern Entwickler kleine Kinder mit solchen Spielen?
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	9/03	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.

Findet Nemo	1	ADV	12/03	68%	Schönes Spiel, aber miserabel umgesetzt.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	12/03	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas lahm.
FIFA 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.
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	ACT	10/03	74%	Ganz okay für einen Fun-Flyer.
Freedom Fighters	1-4	ACT	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	SPS	2/04	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	ACT	5/04	69%	Für Einsteiger ins Strategie-RPG-Genre einen Blick wert.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Gladius	1	RPG	12/03	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts
Gol Gol Hypergrind*	1-2	SPS	1/04	74%	Klasse für Skatofans mit Hang zu derbem Humor.
Goblin Commander: Unleash the Horde	1-2	ACT	4/04	80%	So muss Echtzeitstrategie auf Konsolen aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	ACT	12/02	76%	Prügelspaß mit B-Movie Flair.
Gotcha Force	1-4	ACT	2/04	67%	Wer Anime und Action mag, schaut mal rein.
Groove Adventure Rave*	1-4	ACT	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 Klob bei der Pflicht.
Harry Potter: Askaban	1-4	ADV	5/04	83%	Sehr gutes Adventure mit Potter-Charme.
Harry Potter & der Stein der Weisen	1	ADV	1/04	80%	Solides Action-Adventure, besonders für Fans.
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	SPS	12/03	80%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Harvest Moon: A Wonderful Life	1	SIM	3/04	89%	Kostet viel Zeit, aber fesselt ohne Ende.
Haunted Mansion*	1	ADV	2/04	73%	Spalliges Action-Adventure, nicht nur für Kinder.
Haven: Call of the King*	1	ACT	2/03	79%	Ordentlicher Genrecocktail mit Kameraproblemen.
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 Filmerlebnis auf dem GameCube.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	8/03	86%	Moralisch bedenklich, spielerisch grandios!
Hobbit, Der	1	ACT	12/03	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Home Run King*	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Hot Wheels: Velocity X	1-4		2/03	49%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hot Wheels: World Race*	1-4		1/04	53%	Unnötiger F-Zero Klon, der in den Ohren schmerzt.
Hudson Selection Vol. 1: Star Soldiers*	1	SEU	9/03	71%	Kann Ikaruga nicht das Wasser reichen.
Hulk, The	1		8/03	76%	Amok laufen mit dem Hulk – das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning	1-4		8/03	67%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
I-Ninja*	1		1/04	80%	Witzig, schnell und gut – eine echte Überraschung.
Ikaruga	1-2	SEU	5/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
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		12/03	56%	Lizenzspiel, das sich auch als solches gibt. Schade.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4		7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
James Bond: Alles oder Nichts	1		3/04	84%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
James Bond: Nightfire	1-4		1/03	80%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2		6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1		4/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Jimmy Neutron: Jet Fusion*	1		11/03	63%	Junge Jimmy-Fans sind ganz gut bedient.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4		1/04	81%	Späßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Kinniku Man 2*	1-2		3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Kirby Air Ride	1-4		4/04	63%	Kirby sollte erstmal den Führerschein machen.
Knights of the Temple	1		4/04	90%	Mittelalterliche Metzerei 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		3/03	77%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Legendar ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Looney Tunes: Back in Action	1		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		5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz.
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 Optikpracht, 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	SPS	11/03	94%	Der King unter den Kart-Racern!
Mario Party 4	1-4	SPS	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Mario Party 5	1-4	SPS	01/04	77%	Wie immer: Zu viert ganz spaßig, alleine öde.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
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	ACT	8/03	73%	Effektvolles, aber nicht ausgereiztes Action-JNR.
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%	Späßige Baller-Action mit viel Humor.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	1	ACT	4/03	89%	Snake infiltriert den GameCube. Pflichttitel!
Metal Gear Prime	1	ACT	3/04	97%	Der hellste Stern am Videospielhimmel.
Micro Machines	1-4	SPS	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 Versoftung 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	5/03	83%	Auch für Europäer mehr als einen Blick wert.
Monopoly Party	1-4	SPS	1/03	63%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Monster 4x4: Masters of Metal*	1-2	SPS	2/04	50%	Entweder live oder im TV, aber bitte nicht auf Konsol!
Monster AG: Maximum Destruction	1-4	SPS	5/03	68%	Für Mehrspieler und Bremsballfans okay.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	ACT	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land*	1-4	SPS	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
Muscle Champion*	1-4	SPS	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	SPS	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona*	1-4	SPS	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!



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Live 2004	1-4	SPS	12/03	83%	Gutes Update der bekannten Serie.
NBA Street*	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst späßig!
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	6/03	88%	Streetball pur – cool und schnell!
NCAA Basketball 2K3*	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003*	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NCAA Football 2004*	1-4	SPS	9/03	85%	Footballfreunde sind mit Madden besser bedient.
NCAA Football 2005*	1-4	SPS	6/04	84%	Insgesamt kein zugkräftiges Update.
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-2	SPS	12/02	69%	Härte ein richtig gutes Spiel werden können.
Need for Speed: Underground	1-4	SPS	12/03	88%	Packendes Rennspektakel mit Pro-Faktor.
NFL 2K3	1-4	SPS	4/03	90%	Football von seiner besten Seite. Wer oder was ist Madden?
NFL Blitz 2002*	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003*	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NFL Blitz Pro*	1-2	SPS	5/04	76%	Übergangstitel von Arcade zu Simulation.
NFL Street	1-4	SPS	1/04	84%	Football mal anders, aber leider mit Sprachhürde.
NFL Quarterback Club 2002*	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2004	1-4	SPS	10/03	86%	Topspiel, aber für Einsteiger zu komplex.
NHL 2005	1-4	SPS	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 späßig.
NHL Hitz Pro*	1-4	SPS	11/03	80%	Immer noch chaotisch, aber mit Charme.
Nintendo Puzzle Collection*	1-4	SPS	5/03	83%	6-Gänge-Menü für Puzzle-Fans.
Outlaw Golf	1-4	SPS	9/03	78%	Schönes Golfspiel mit viel Humor.
Pac-Man Fever*	1-4	SPS	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2	1	SPS	5/03	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n/Run-Freunde.
Pac-Man Vs.	2-4	SPS	4/03	80%	Uralters Spiel, aber zu viel eine Wucht!
Paper Mario 2*	1	SPS	6/04	90%	Perfekte RPG-Kost für Old School-Spieler!
Phantasy Star Online: Episode I & II	1-4	SPS	1/03	84%	Faszinierendes, aber nicht billiges Online-Vergnügen.
Phantasy Star Online: Episode III	1-...	SPS	5/04	84%	Gewagte, aber gelungene Neuausrichtung des Online-Pioniers.
Pikmin	1	SPS	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.

Pikmin 2	1-2	SPR	6/04	91%	Toll erweitertes Pikmin, mit lahmem Multiplayer-Modus.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	3/04	81%	Der Dschungel-Charmer weiß immer noch zu überzeugen.
PN 03	1	ACT	9/03	83%	Style ohne Ende und eine scharfe Braut!
Pokémon Channel	1	ADV	2/04	68%	Seichte Unterhaltung für eingefleischte Fans.
Pokémon Colosseum	1-4	RPG	4/04	88%	Pflichtkauf für alle Pokémon-Fans!
Pool Paradise*	1-2	SIM	6/04	77%	Hübsches, aber nicht ganz ausgefeiltes Fun-Billard.
Powerful Pro Baseball 9*	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hart gesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Powerpuff Girls: Gürkenschurken	1	JNR	3/04	38%	Ein richtiger Powerpuff-Neppl
Prince Of Persia: Sands of Time	1	ACT	3/04	92%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient.
Pro Rally	1-2	RPG	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2/04	75%	Preis-Leistung eher mau, macht aber Spaß.
R: Racing Evolution	1-2	RPG	3/04	70%	Unauffälliges Rennspiel. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Rainbow Six 3	1-2	ELC	5/04	84%	Einen besseren Taktikshooter gibt es auf dem Cube nicht.
Rally Championship	1-4	RPG	4/03	66%	Ganz ordentliches Rennspiel, kaum Kaufanreize.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Red Faction 2	1-4	ELC	6/03	81%	Guter, aber etwas kurzer Ego-Shooter.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil 3*	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuauflagen können wir gut verzichten.
Resident Evil	1	ADV	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.
Resident Evil Zero	1	ADV	1/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Ribbit King	1-4	GSK	6/04	58%	Interessanter Ansatz mit unausgegrenztem Gesamtergebnis.
Road Kill*	1-4	ACT	1/04	74%	Wow! Blut! Wahnsinn! Schmutzige Witzel Action!
Robotech: Battlery	1-2	ACT	5/03	76%	Gute Lizenz, seichtes Gameplay und viel Hektik.
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	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 Pharaon 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.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Shinkisekai Evolutia*	1	PRPG	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Shrek 2	1-4	ACT	5/04	79%	Gelungene und witzige Filmumsetzung.
Shrek Super Party	1-4	GSK	9/03	29%	*RULPS* - Tschuldigung... war irgendwas?
Simpsons: Hit & Run	1	PRPG	11/03	77%	Für Fans die beste Wahl, mit den Simpsons zu spielen.
Simpsons: Road Rage	1-2	PRPG	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	PRPG	5/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive*	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesenenttäuschung! Ab in die Schrottprassel.
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JARR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.
Sonic Adventure DX Director's Cut	1	JARR	9/03	65%	Enttäuschende Umsetzung eines super Spiels.
Sonic Heroes	1-2	JARR	2/04	90%	Der beste 3D-Sonic, den es jemals gab!
Sonic Mega Collection	1-2	JARR	5/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Soul Calibur 2	1-2	BEU	10/03	89%	Hochgradig geniales Klingenduell.
Spawn: Armageddon	1	ACT	2/04	65%	Ohne die Lizenz gäbe es das Spiel nicht mal.
Speed Challenge	1-2	PRPG	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.
Speed Kings	1-2	PRPG	8/03	68%	Mittelpträglicher 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	5/04	94%	Eines der besten Spiele aller Zeiten. Punkt.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	JARR	3/04	69%	Ein fast perfektes Agentenspiel.
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JARR	5/03	57%	Liebe den Schwamm – oder hasse ihn!
Sponge Bob: Square Pants	1	JARR	5/02	67%	Nicht überarbeitetes 08/15-Jump'n'Run.
Spy Hunter	1-2	ACT	12/02	78%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchgewachsen.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JARR	12/03	89%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX 3	1-4	SPS	7/02	88%	Belebend wie die kühle Winterluft, aber recht schwer.
SSX Tricky	1-2	ACT	12/02	87%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1	ACT	12/03	70%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.
Stanky & Hutch	1-2	PRPG	3/03	75%	Für Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Bounty Hunter	1	ACT	12/02	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
 Star Wars: Rebel Strike
 Star Wars: Rogue Leader
 Street Hoops*
 Summoner: A Goddess Reborn
 Super Bubble Pop*
 Super Bust-A-Move All-Stars
 Superman: Shadow of Apokolips
 Super Mario Sunshine
 Super Monkey Ball
 Super Monkey Ball 2
 Super Puzzle Bobble All-Stars
 Super Smash Brothers Melee
 SX Superstar
 Tak und die Macht des Juju
 Tales of Symphonia*
 Tarzan Freeride
 Taz Wanted
 Teenage Mutant Ninja Turtles
 Terminator 3: The Redemption
 Tetris Worlds
 Tiger Woods PGA Tour 2003
 Tiger Woods PGA Tour 2004
 Tiger Woods PGA Tour 2005
 Time Splitters 2
 Tom Clancy's Ghost Recon
 Tony Hawk's Pro Skater 3
 Tony Hawk's Pro Skater 4
 Tony Hawk's Underground
 Top Gun: Combat Zones
 Transworld Surf: Next Wave
 True Crime: Streets of L.A.
 Tube Slider*

1-2
 1-2
 1
 1-2
 1
 1-2
 1-2
 1-2
 1
 1
 1-4
 1-4
 1-4
 1-4
 1-2
 1
 1-2
 1-2
 1-4
 1-4
 1-4
 1-4
 1-4
 1-2
 1-2
 1-2
 1-4
 1-4
 1-4
 1
 1-4

ESX
 ACT
 ACT
 SPS
 RPG
 GSK
 GSK
 ACT
 JPS
 GSK
 GSK
 GSK
 BEJ
 PPS
 JPS
 RPG
 JPS
 JPS
 ACT
 GSK
 SPS
 SPS
 SPS
 ESX
 ESX
 SPS
 SPS
 SPS
 ACT
 SPS
 ACT
 GSK

1/03
 12/03
 6/02
 2/03
 5/03
 2/03
 10/03
 5/03
 11/02
 5/02
 3/03
 5/03
 6/02
 9/03
 3/04
 5/04
 5/02
 11/02
 4/04
 6/04
 11/02
 2/03
 10/03
 6/04
 12/02
 4/03
 5/02
 1/03
 12/03
 12/02
 5/03
 12/03
 6/03

80%
 83%
 93%
 53%
 78%
 60%
 70%
 77%
 94%
 86%
 89%
 77%
 94%
 79%
 77%
 87%
 63%
 60%
 61%
 76%
 49%
 83%
 86%
 88%
 84%
 58%
 90%
 91%
 91%
 68%
 79%
 87%
 78%

Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
 In der Luft alles klar, am Boden misslingen.
 Die Macht ist stark im GameCube!
 Langweilig und stumpfsinnig – braucht kein Mensch.
 Eher für Genre-Fans als für Neueinsteiger.
 Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
 Alt aber immer noch spaßig.
 Ordentliches Debüt des "Man of Steel".
 Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
 Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
 Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
 Hübsches Spiel mit Kultcharakter.
 Der ultimative Fun-Prügel!
 Gelungenes Motorcross-Rennen mit häufigen Frustrationsmomenten.
 Lustiges und buntes Jump'n'Run für Liebhaber.
 Der lang ersehnte Rollenspiel-Hit. Leider nur in Japan!
 Mäßiges Hüpfspielchen – nur für Fans.
 Guter Hüpfen mit katastrophaler Technik.
 Ideenlose Wiederbelebung eines Kultspiels.
 Wer unbedingt ein T3-Spiel sucht, nehme dieses!
 Die Umsetzung ging daneben.
 Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profis.
 Exzellentes Golfspiel für (widernde) Profis.
 Noch ein Stück besser als die Vorgänger.
 Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
 Zu schwache Umsetzung des PC-Spiels von 2001.
 Das ultimative Funsportspiel!
 Funsport am Rande der Perfektion!
 Ach im fünften Anlauf ein Überflieger.
 Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
 Kann einem THPS 4 nicht das Wasser reichen.
 Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
 Die Technik stimmt, brennt aber auf Sparflamme.

Titel **Spieler** **Genre** **Ausgabe** **Wertung** **Wir sagen...**

Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	1/03	63%	08/15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
UFC Throwdown	1-2	BEF	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Ultimate Muscle: Legends vs. NG*	1-4	SPS	11/03	71%	Neue Alternative zu "ernsten" Wrestling-Spielen.
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	3/04	68%	Ohne Abseits, dafür mit mauer Präsentation.
Vexx	1	JNR	4/03	84%	Sehr gutes Jump'n'Run mit tollem Soundtrack.
Viewtiful Joe	1	ACT	11/03	87%	Cooler 2D-prügler mit Raffinesse.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebohle.
Wallace & Gromit in Project Zoo	1	ADV	12/03	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
Wario Ware Inc.: Mega Party Games	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-Debut.
Wave Race: Blue Storm	1-4	BEF	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.
Whirl Tour	1-2	SPS	4/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
Winning Eleven 6 FE*	1-4	SPS	5/03	81%	Fällt immer weiter hinter FIFA zurück.
World Racing	1-4	BEF	3/04	63%	Trotz Budgetpreis keine Kaufempfehlung.
Worms 3D	1-4	BEF	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 Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debut mit Patzern.
WWE Wrestlemania XIX	1-4	SPS	10/03	75%	Besser als der Vorgänger, aber nicht wirklich Klasse.
V-Rally 3	1-4	BEF	6/03	74%	Umfangreiches Rennspiel, das Nerven kostet.
XIII	1-4	BEF	12/03	92%	Ein rundherum toller Comic-Shooter!
XGRA	1-4	BEF	12/03	73%	Mit Vollgas an einer Topwertung vorbei.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEF	2/03	58%	Enttäuschender Serienauftakt in 3D.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	6/03	80%	Solides X-Men-Spiel mit fester Action.
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom*	1	RPG	1/04	49%	Eine Enttäuschung, selbst für Fans.
Zelda: Collector's Edition	1	ADV	1/04	86%	Wer diese Disc hat, darf sich glücklich schätzen.
Zelda: Four Swords +*	1-4	ADV	4/04	89%	Abartig geniales Multiplayer-Spiel!
Zelda: Ocarina of Time / Master Quest	1	ADV	4/03	87%	Eines der besten Spiele überhaupt!
Zelda: The Wind Waker	1	ADV	5/03	95%	Spielerisch einfach ungeschlagen!
Zapper	1-4	JNR	4/03	60%	Trotz kleiner Macken ein schönes Kinderspiel.
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Nintendo Jahrbuch



Großer Jahresrückblick im Taschenbuchformat:

- Alle in 2004 erschienenen GameCube- und GBA-Spiele **detailliert getestet**
- **Sämtliche GameCube-Spiele in der kompletten Testübersicht**
- **Controller & Co.:**
Das beste Zubehör für GameCube und GBA mit Wertung und Preisen

