

GBA-Index: Mehr als 130 Spiele im Kurztest!

NEU

Nummer 2

Ausgabe 2/2002

ADVANCE

DAS ULTIMATIVE MAGAZIN FÜR ALLE GBA-BESITZER

Sonic Advance

Schnell, schneller, Sonic!

Super Mario Advance 2

Riesengroß:
Test und Lösung!

Golden Sun

Die neue
Rollenspiel-
Referenz!

Komplett gelöst:

- Wario Land 4
- Advance Wars
- Harry Potter
- Tekken Advance
- Super Mario World: Super Mario Advance 2
- Tipps, Tricks und Cheats für alle wichtigen Spiele!

Rekord!
Über 70
Spiele im
Test!



Tekken

Test, Moves, Specials!

News

Feature

Ausblick

Test

Zubehör

Lösung

Tipps

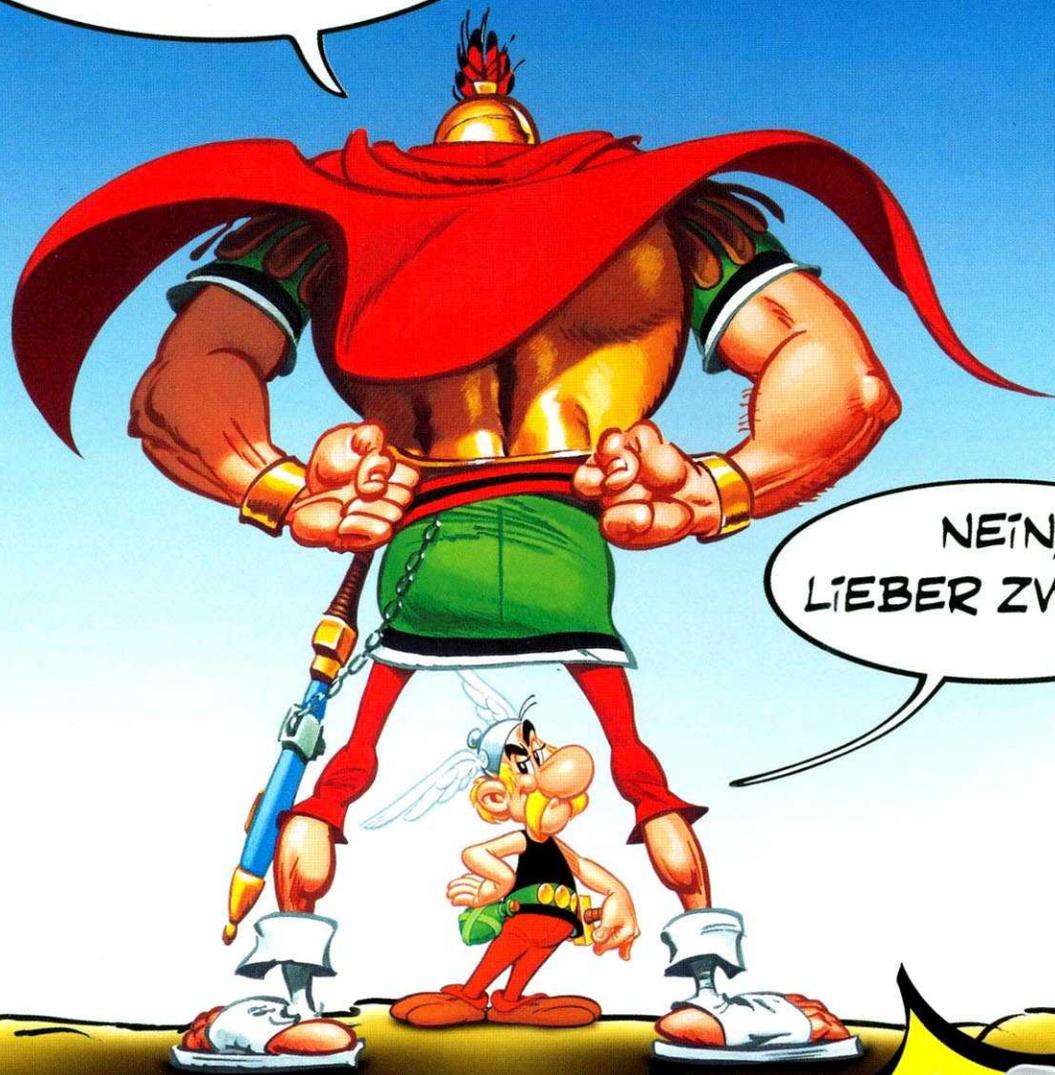
BriStein

Deutschland 4,90 €
Österreich 5,65 €
Schweiz 9,80 Sfr
Luxemburg 5,80 €



4 195782 404903

**ICH
GEB' DIR
EINS...!!!**



**NEIN,
LIEBER ZWEI !!!**

ZWEI ABENTEUER...!!!!

WENN ASTERIX UND OBELIX AUF DEM GAME BOY ADVANCE ANTZEN, DANN GIBTS GLEICH EINE DOPPELPORTION SPIELSPASS FÜR ALLE : "JETZT GEHT'S RUND!" DAS BEDEUTET ZWEI ABENTEUER FÜR EINEN ODER MEHRERE SPIELER, WOBEI ABREIBUNGEN QUER DURCHS RÖMISCHE REICH UND DURCH ÄGYPTEN VERABREICHT WERDEN. JETZT SCHNELL ZUSCHLAGEN, SOLANGE DER VORRAT REICHT!



**Asterix
& OBELIX**

GAME BOY ADVANCE™

GAME BOY ADVANCE™ AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. © 2002 INFOGRADES.

LICENSED BY

Nintendo



Spiele-Index

Die Advance wird immer voller! Um dir den Durchblick zu verschaffen, listen wir an dieser Stelle ab sofort alle vorgestellten Spiele in alphabetischer Reihenfolge.

Advance Wars	Lösung	108	Gradius Deluxe	Test	54	Salt Lake 2002	Test	64
Advance Wars	Test	18	Gradius Deluxe	Tipps	124	Scooby Doo	Test	49
Alienators	Test	48	Guilty Gear X	Test	69	Shaun Palmer	Test	63
Alienators	Tipps	122	Harry Potter	Lösung	114	Shrek Kart	Test	32
Asterix	Test	41	Harry Potter	Test	30	Snood	Test	44
Atlantis: The Lost Empire	Tipps	122	Hello Kitty	Test	69	Sonic Advance	Test	22
BackTrack	Test	67	In einem Land			Sports Illu Football	Test	66
Bomberman Max 2	Test	68	vor unserer Zeit	Test	47	Spyro: Season of Ice	Test	39
Boxing Fever	Test	62	International			Spyro: Season of Ice	Tipps	125
Boxing Fever	Tipps	122	Karate Advanced	Test	61	Star Giants	News	9
Breath of Fire 2	Test	68	ISS	Test	38	Star Wars - Episode 2	News	9
Breath of Fire 2	News	7	Jackie Chan	Test	61	Super Black Bass	Test	60
Breath of Fire	Tipps	122	James Pond	News	9	Super Mario World	Lösung	94
Britney's Dance Beat	News	6	Jedi Power Battles	Test	45	Super Mario World	Test	16
Columns Crown	Test	46	Jurassic Park 3:			Super Street Fighter 2 TR	Tipps	125
Crash Bandicoot XS	Test	20	Dino Attack	Test	52	Tekken Advance	Lösung	100
Cruis'n Velocity	Test	56	Jurassic Park 3:			Tekken Advance	Test	28
Dark Arena	Test	36	Park Builder	Tipps	124	Tetris Worlds	Tipps	125
Dark Arena	Tipps	122	Kamaaj	News	7	The Pinball of the Dead	News	6
Dave Mirra	Test	65	King of Fighters	Test	69	Tom & Jerry	Test	42
Der Herr der Ringe	News	6	Lego Bionicle	Tipps	124	Virtual Kasparov	Test	55
Dexter's Laboratory	Test	48	Lucky Luke	Test	51	Wacky Stackers	Test	50
Dexter's Laboratory	Tipps	123	Madden NFL 2002	Test	66	Wario Land 4	Lösung	80
Die Monster AG	Test	40	Mat Hoffman	Test	63	WWF:		
Dokapon	Test	67	Mech Platoon	Test	52	Road to Wrestlemania	Tipps	125
Doom	Test	37	Mega Man	Test	47	XBladez	Test	58
Doom	Tipps	123	Men in Black	Tipps	124			
Dragon Ball Z: CCG	News	8	Midnight Club	Test	57			
Dragon Ball Z: TLoG	News	8	Midway's Greatest	Test	44			
Driven	Test	57	Mike Tyson Boxing	Test	62			
E.T.	Test	24	Monster Rancher	Test	66			
Ecks vs. Sever	Test	34	Mortal Combat	Test	33			
Ecks vs. Sever	Tipps	123	Moto GP	Test	56			
Eggo Mania	Test	53	Mr. Driller 2	Test	68			
ESPN Bass 2002	Test	60	NBA Jam 2002	Test	59			
ESPN Snowboarding	Test	59	NFL Blitz 2002	Tipps	124			
ESPN Winter Sports 2002	Test	64	No Rules - Get Phat	Test	58			
Expedition der			Phalanx	Test	50			
Stachelbeeren	Tipps	123	Planet der Affen	Tipps	124			
F-14 Tomcat	Test	67	Pocket Music	Test	55			
F-14 Tomcat	Tipps	123	Pokémon Advance	News	8			
Familie Feuerstein	Test	49	Power Rangers	Test	51			
Feivel der Mauswanderer	Test	46	Ppwer Rangers	Tipps	124			
FILA Decathlon	Test	65	Rainbow Six	Test	54			
Frogger	Test	53	Rampage	Test	45			
Golden Sun	Test	26	Rampage	Tipps	125			
Golden Sun	Tipps	123	Rayman Advance	Tipps	125			





Test

- | | | |
|------------------------------|--|---------------------------|
| 18 > Advance Wars | 46 > Feivel der Mauswanderer | 33 > Mortal Kombat |
| 48 > Alienators | 65 > FILA Decathlon | 56 > Moto GP |
| 41 > Asterix | 53 > Frogger | 68 > Mr. Driller 2 |
| 67 > BackTrack | 26 > Golden Sun | 59 > NBA Jam 2002 |
| 68 > Bomberman Max 2 | 54 > Gradius Deluxe | 58 > No Rules – Get Phat |
| 62 > Boxing Fever | 69 > Guilty Gear X | 50 > Phalanx |
| 68 > Breath of Fire 2 | 30 > Harry Potter | 55 > Pocket Music |
| 46 > Columns Crown | 69 > Hello Kitty | 51 > Power Rangers |
| 20 > Crash Bandicoot XS | 47 > In einem Land vor
unserer Zeit | 54 > Rainbow Six |
| 56 > Cruis'n Velocity | 61 > Intern. Karate Advanced | 45 > Rampage |
| 36 > Dark Arena | 38 > ISS | 64 > Salt Lake 2002 |
| 65 > Dave Mirra | 61 > Jackie Chan | 49 > Scooby Doo |
| 48 > Dexter's Laboratory | 45 > Jedi Power Battles | 63 > Shaun Palmer |
| 40 > Die Monster AG | 52 > Jurassic Park 3: Dino
Attack | 32 > Shrek Kart |
| 67 > Dokapon | 69 > King of Fighters | 44 > Snood |
| 37 > Doom | 51 > Lucky Luke | 22 > Sonic Advance |
| 57 > Driven | 66 > Madden NFL 2002 | 66 > Sports Illu Football |
| 34 > Ecks vs. Sever | 52 > Mat Hoffman | 39 > Spyro: Season of Ice |
| 53 > Eggo Mania | 47 > Mega Man | 60 > Super Black Bass |
| 60 > ESPN Bass 2002 | 57 > Midnight Club | 16 > Super Mario World |
| 59 > ESPN Snowboarding | 44 > Midway's Greatest | 28 > Tekken Advance |
| 64 > ESPN Winter Sports 2002 | 62 > Mike Tyson Boxing | 42 > Tom & Jerry |
| 24 > E.T. | 66 > Monster Rancher | 55 > Virtual Kasparov |
| 67 > F-14 Tomcat | | 50 > Wacky Stackers |
| 49 > Familie Feuerstein | | 58 > XBladez |



Rubriken

- 6 News**
Aktuelle Infos aus der GBA-Welt.
- 12 Ausblick GBA**
Spiele von Morgen in der Kurzübersicht.
- 70 Ausblick GBC Special**
Die besten und die schlechtesten GBC-Spiele auf einen Blick.
- 72 Mailbox**
Bei Onkel Tom wird Klartext geredet.
- 122 Tipps, Tricks & Cheats**
So gewinnst du jedes Spiel.
- 126 GBA-Index**
Alle von uns getesteten Spiele im Überblick.
- 129 Service**
Adressen und Rufnummern auf einen Blick.
- 130 Vorschau**
Das erwartet dich in der nächsten Ausgabe.
- 130 Impressum**
Das Redaktionsteam und wie du uns erreichst.

Hardware

- 76 GBA-Zubehör**
Wir testen GBA-Hardware bis zur Zerstörung.



Gewinnspiel

- 10 Preisregen**
Auch diesmal gibt es wieder attraktive Preise zu gewinnen.



Inhalt

Lösungen

108 Advance Wars



114 Harry Potter



94 Super Mario World Super Mario Advance 2



100 Tekken Advance



80 Wario Land 4



Editorial

Dankeschön!

Die erste *Advance* war ein voller Erfolg. So viele Zuschriften und ausschließlich positives Feedback haben wir selbst für unser hochgelobtes Schwestermagazin *big.N* noch nie erhalten. Und diesmal geben wir so richtig Gas: Über 70 Tests, ausführliche Komplettlösungen zu den besten Spielen und ein auf drei Seiten angewachsener Spiele-Ausblick zeigen, dass die Sturmflut an neuen Titeln einfach nicht abreißt. Da mit jeder Flut auch einiges an nutzlosem Treibgut angespült wird, ist es umso wichtiger, sich vor der Geldausgabe gut zu informieren. Auf vielfachen Leserwunsch haben wir außerdem die News erweitert, eine Leserbriefecke eingerichtet und alle bislang in der *Advance* getesteten Spiele in einer Kurzübersicht zusammengefasst. Neu ist auch die Möglichkeit, die *Advance* im Abo zu beziehen. Wir machen euch sogar ein Angebot, das ihr unmöglich ablehnen könnt – Einzelheiten gibt's auf Seite 75.

Und was bringt die Zukunft? Ist eine Steigerung noch möglich? Natürlich! Mit dem GameCube-Start am 3. Mai übernimmt der GBA eine ganz neue Rolle als Peripheriegerät, die er im Herbst auf einer neuen Carrera-Bahn weiter ausbauen wird. Wie das genau funktioniert, verraten wir in unserer nächsten Ausgabe. Gute Neuigkeiten auch von der Preisfront: Nachdem die Preisempfehlung für den GBA bereits auf 99 Euro gesenkt wurde, gibt es bald auch die ersten neuen Spiele für 35 Euro zu kaufen. Etwas betagtere Spiele sollen gleichzeitig in Nice Price-Reihen angeboten werden. Darüber freuen sich mit euch

Martin Mirbach & Florian Seidel



News

Der Herr der Ringe

Im Winter geht die Reise los

Als Rollenspiel und aus isometrischer 2D-Perspektive betrachtet wird *Der Herr der Ringe* im vierten Quartal dieses Jahres für den GBA erscheinen. Die Story orientiert sich eng am ersten Band der Tolkien-Saga, bezieht aber noch Handlungsteile des zweiten Bandes mit ein. Bis zu neun Gefährten wirst du durch bekannte Mittelerde-Locations und in rundenbasierte Kämpfe führen können. Grafik und Figuren machen bereits in diesem sehr frühen Stadium einen ausgezeichneten Eindruck, wir sind sehr gespannt auf das Ergebnis.



Der Flipper des Todes

The Pinball of the Dead kommt

Dass Sega Videospiele für die ganze Familie macht, ist hinlänglich bekannt. Für die Jüngeren gibt's unter anderem *Sonic*, die Älteren erfreuen sich weltweit an einer hierzulande indizierten Lightgun-Shooter-Serie. Nachdem *The Typing of the Dead* in Japan ein Überraschungserfolg wurde, verlässt der Traditionshersteller nun ein weiteres Mal das Haus: *The Pinball of the Dead* erscheint exklusiv für den GBA. Ob und wann der Titel nach Deutschland kommt, steht leider noch in den Sternen. Der Japan-Release wurde jedenfalls gerade von Ende März auf unbekannt verschoben – nichtsdestotrotz wün-

schen wir viel Spaß mit den ersten beiden Screenshots!



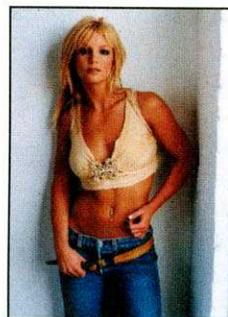
▲ Hier schiebst du garantiert keine ruhige Kugel!

Oops! She did it

Hilfe, Britney kommt!

Es war natürlich nur eine Frage der Zeit, bis uns Popsternchen Britney Spears mit einem Videogame beglückt. Und wie sollte es auch anders sein: Es handelt sich natürlich um ein Tanzspiel für den GBA. Tanzen bis zum Umfallen, lautet das Motto bei *Britney's Dance Beat*, bei dem du im Stile von *Dance Dance Revolution* durch die Gegend hüpfst. Zur Belohnung winken Fotos, die du freitanzen

kannst. Das Spiel von THQ wird im Frühjahr für den GBA erscheinen.



▲ Danke, dass es dich gibt, Britney!

Kuppelei im Internet!

Linkpartner-Datenbank jetzt online

Die GBA-Fanpage www.traumerlebnis.de bietet jetzt einen originellen Service: In einer Online-Datenbank können sich GBA-Besitzer als Linkpartner eintragen lassen und/oder nach Gleichgesinnten suchen. Die Abfrage erfolgt nach den Städten, aus denen sich bereits Leute eingetragen haben. Eine Postleitzahlensuche durchforstet gar die nähere Umgebung. Nach erfolgreicher Partnersuche steht der Kontaktaufnahme per E-Mail nichts mehr im Wege. Bei Redaktionsschluss lagen leider erst sehr wenige Einträge vor, dennoch halten wir den "Buddylinker" für eine gute Idee.



▲ Beim Buddylinker erfolgt die Suche nach Städten oder Postleitzahlen.



Neu entfacht RPG-Feuer

Und noch ein Klassiker: Breath of Fire II

1994 ging Capcom ein Wagnis ein und brachte das hauseigene *Breath of Fire II* mit englischen Bildschirmtexten in Europa auf den Markt. Der Titel wurde sofort zum Kultspiel und kann sich in Sachen Komplexität und Handlungsfreiheit immer noch mit modernen RPGs messen. Capcom erschafft das Abenteuer um den Helden Ryu nun auf dem GBA erneut, und als ob eine 1:1-Umsetzung nicht schon ein Grund zur Freude wäre, baut man viele zusätzliche Features ein. Besonders interessant dürfte die Link-Funktion werden, mit deren Hilfe GBA-Abenteurer unter anderem Items austauschen können. Ein US-Release ist schon im Frühsommer geplant, mit etwas



Glück sind unsere großen Ferien damit auch gerettet.

▲ Es geht doch nichts über liebevoll gestaltete 2D-Grafik, jawohl! Zahlreiche Minispiele sind natürlich ebenfalls obligatorisch.

Die Micro Maniacs der Zukunft

Neuer Racer für den GBA

Anscheinend haben die meisten Entwickler die technischen Fähigkeiten des GBA gerade mal an der Oberfläche angekratzt, immer wieder hauen uns neue Spiele förmlich aus den Socken. Ein solcher Kandidat ist ganz sicher das atemberaubende *Karnaaj*, ein Racer des japanischen Softwarehauses Paragon 5. Wie im klassischen *Micro Maniacs* verfolgt der Spieler das Renngeschehen von oben, technisch liegen jedoch Welten dazwischen. Die Standbilder sehen schon gut aus, in Bewegung scrollt der Hintergrund dann auch in verschiedenen Ebenen, und Polygonobjekte bewegen sich scheinbar dreidimensional auf die Kamera zu. Doch auch spielerisch kündigt sich ein Riesenspaß an: Der ohnehin schnelle Rennalltag wird durch zahlreiche Waffen und Items noch aufregender.

Mach dich bereit!



Per GBA zum Jackpot

Live-Teilnahme an TV-Quizshows

Im Nintendo-Hauptquartier in Kyoto werden wieder einmal gewagte Pläne geschmiedet: Der Game Boy Advance soll in nicht allzu ferner Zukunft als "digitale TV-Show-Fernbedienung" fungieren. Hinter diesem kryptischen Begriff verbirgt sich eine neue Internet-Anwendung, die zusammen mit der japanischen Fernsehgesellschaft Nippon Broadcasting Corporation ausgetüfelt wurde. Quizshow-begeisterte Spieler in Fernost können dann den GBA mittels eines speziellen Moduls und einer Internet-Verbindung in Fernsehshows einklinken und live von zu Hause aus an Ratespielen teilnehmen. Weitere Erklärungen stehen bislang noch aus. Richtig vermarktet, könnte das ein echter Hit werden.



◀ Vom Sofa aus Millionär werden? Wenn das mal keine typisch japanische Idee ist...



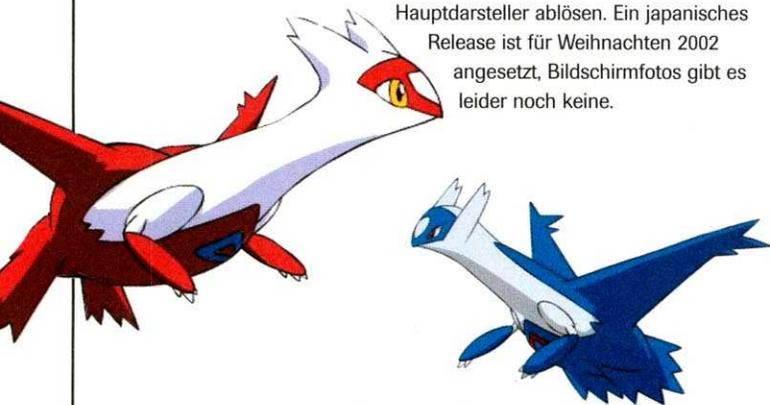


Und dann waren da noch...

Erste Details zum GBA-Auftritt von Pikachu & Co.

Zuerst eine kleine Randmeldung: In Japan startet bald schon der fünfte (!) Pokémon-Kinofilm, versehen mit dem grandiosen Titel *Guardian God of the Water City*. Nintendo nutzte die Gelegenheit und wies in derselben Presseankündigung auf *Pokémon Advance* (Arbeitstitel) hin, den lange überfälligen GBA-Auftritt der Taschenwichte. Viel ist noch nicht bekannt, es wird 100 völlig neue Monster geben (also insgesamt 350), und zwei bislang unbekannte Charaktere mit den Namen Latus und Latus sollen Pikachu als

Hauptdarsteller ablösen. Ein japanisches Release ist für Weihnachten 2002 angesetzt, Bildschirmfotos gibt es leider noch keine.



▲ Und diese beiden sollen Pikachu ersetzen?

Billy hat's gern klein!

Game Boy-Konkurrent von Microsoft

Als ob die Xbox nicht genug wäre, will Microsoft nun auch den Handheld-Markt infiltrieren. Nun gut, wir geben zu, leicht voreingenommen zu sein, darum tragen wir die Fakten einfach mal kommentarlos an dich weiter. Microsoft kündigte die Pläne auf der Consumer Electronic Show an. Das Gerät namens Mira soll drahtlose Online-Verbindungen ermöglichen. Mit einem besonders großen Display ausgestattet, wird der Handheld auch als TV-Fernbedienung oder Internet-Terminal einsetzbar sein. Und natürlich kann Mira auch mit der Xbox kommunizieren. Wie versprochen, kein Kommentar...



▲ Ob der Xbox-Handheld genauso teuer wie die Xbox werden wird?

Kamehame-Ha!

Dragon Ball im Doppelpack

Während die *Dragon Ball*-Entwickler gerade erste Bilder der GameCube-Version veröffentlicht haben, nähern sich die beiden GBA-Titel mit großen Schritten ihrer Vollendung. Zum einen entsteht eine interaktive Version des Kartenspiels *Dragon Ball Z: Collectible Card Game*, zum anderen ein gewaltiges Action-RPG mit dem Namen *The Legend of Goku*. Das Kartenspiel sollte nicht sonderlich dramatisch ausfallen, im Wesentlichen vergleicht man rundenweise Kartenattribute und entscheidet so Kämpfe. *The Legend of Goku* wird da schon interessanter, das Echtzeit-RPG versetzt dich mitten in die Manga/Anime-Serie. Das Spiel beginnt mit der ersten *Dragon Ball*-Suche und soll sich bis zur *Freezer*-Saga durchziehen. Alle bekannten Charaktere, Schauplätze und Kampftechniken werden eine wichtige Rolle spielen, genau wie in der kommenden GameCube-Ausgabe. Beide Versionen lassen sich natürlich auch kombinieren, so werden neue Features zugänglich. Und da Info-grammes am Schaltpult sitzt, ist ein Europa-Release auch gleich gesichert.

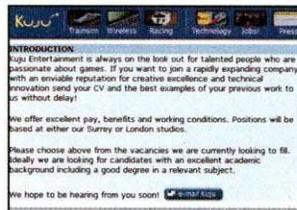


▲ Hoffentlich wird bei der Eindeutschung nicht geschlampt, da kann viel verloren gehen.

Das kann doch jeder!

Spiele entwickeln leicht gemacht

Das Hard- und Softwarestudio Kuju Entertainment veröffentlicht bald ein Entwickler-Tool namens *Mapster*, mit dem erfahrene Programmierer unter geringem Aufwand komplette GBA-Projekte verwirklichen können. *Mapster* erlaubt es dem Anwender, vordefinierte Hintergründe und Objekte zu kompletten Spielen zu mischen. Die Palette reicht vom simplen Side-Scrolling bis zu den komplexesten 3D-Effekten. Neben Hobby-Programmierern richtet sich das Tool auch an Profis, die damit routinemäßige Arbeiten verkürzen können. *Mapster* soll in Kürze auf der Firmen-Homepage www.kuju.com kostenlos zum Download bereitstehen.



▲ Bei Redaktionsschluss stand *Mapster* wegen Lizenzschwierigkeiten noch nicht zum Download bereit.

Jedi-Sprüche zum Mitnehmen

Episode II ist natürlich auch auf dem GBA präsent

Je näher der Kinostart des jüngsten Star Wars-Teils rückt, desto größer werden die Bedenken unter den Fans – schon an Episode I schieden sich bekanntlich die Geister. Was auch immer George Lucas geleistet haben mag, an der üblichen Merchandising-Welle kommen wir nicht vorbei. So ist auch die Ankündigung eines GBA-Spiels nicht sonderlich überraschend. *Episode II – Attack of the Clones* wird natürlich von LucasArts entwickelt, die einen besonders abwechslungsreichen Spielverlauf im Auge haben. Darum trittst du wahlweise mit Anakin, Obi-



Wan oder Mace Windu in Aktion, die Kämpfe finden abwechselnd in Raumschiffen, während Swoop Bike-Rennen oder in Form von klassischem Side-scrolling-Jump'n'Run statt. Der Erscheinungstermin ist zeitgleich mit dem US-Kinostart am 16.



Mai ange-
setzt.



Zweiter Anlauf

Action made in Italy

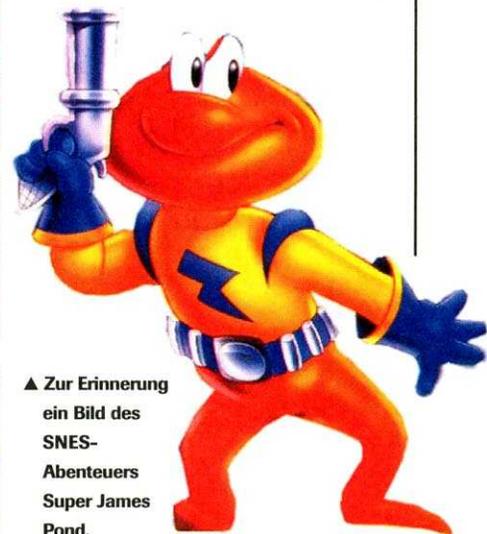
Vor etwa einem Jahr hatte das italienische Softwarestudio Raylight ein viel versprechendes GBC-Rennspiel namens *GB Rally* in der Mache, das leider nie das Licht der Spielewelt erblickt hat – Raylight konnte einfach keinen Publisher für den Titel finden. Im zweiten Anlauf hofft man auf mehr Glück, die Italiener haben sich gleich auf die nächste Konsolengeneration gestürzt. Der unveröffentlichte Racer wurde zu *GB Rally Advance* weiterentwickelt, einem 3D-Rennspiel, das die Fähigkeiten des GBAs voll ausnutzen soll. Gleichzeitig entsteht ein *Wing Commander*-ähnliches Flugspiel namens *Star Giants*. Die Weltraumumgebung, in der heiße Gefechte ausgetragen werden, besteht zwar nur aus 2D-Objekten, soll aber mittels Zoomtechniken völlig dreidimensional wirken. Wäre schön, wenn es diesmal mit einem Publisher klappt!



Pond, James Pond!

Revival eines Althelden

SWING! Entertainment und Creature Labs wollen einen längst vergessenen SNES-Star wieder aufleben lassen: den fischköpfigen Geheimagenten James Pond. Der Jump'n'Run-Recke brachte es immerhin auf drei Abenteuer für insgesamt 13 verschiedene Computer- und Konsolenformate, die durchaus zu den besseren Vertretern ihres Genres gezählt werden durften – und sich über zweimillionenmal verkauften. Für das Comeback des Altstars haben die Entwickler große Pläne und arbeiten bereits an mehreren Pond-Projekten gleichzeitig. Gegen Ende des Jahres erwartet uns zunächst unter dem Titel *James Pond: Codename Robocod* ein 1:1-Remake des ersten SNES-Abenteuers von 1990, versehen mit kleinen Verbesserungen und zusätzlichen Features. Wenig später sollte dann ein eigenständiges Sequel fertig sein. Der zweite *Pond* wird nicht nur für Nintendos Kleinsten, sondern auch für andere Next Generation-Plattformen umgesetzt. James Pond auf dem GameCube? Wir hätten nichts dagegen...



▲ Zur Erinnerung ein Bild des SNES-Abenteuers Super James Pond.

Es werde Licht!

GBA-Beleuchtung bald zu haben!

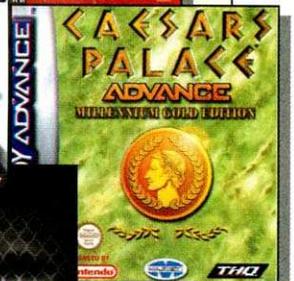
In einer unserer letzten Ausgaben berichteten wir über eine Hintergrundbeleuchtung für das GBA-Display, an der ein amerikanischer Tüftler derzeit bastelt. Nun gibt es Neuigkeiten: Die Verträge mit den Lieferanten sind so gut wie unterschrieben, die Beleuchtung wird in Kürze als Bausatz erscheinen. Mit \$ 35 soll der Preis sogar um \$ 15 günstiger ausfallen, als ursprünglich angenommen. Vorbestellungen sind schon bald möglich unter www.portablemonopoly.com, ein deutscher Hersteller bastelt aber bereits an einem eigenen Angebot.

Gewinnspiel

Auch diesmal gibt es wieder attraktive Preise zu gewinnen.

THQ

- 1 x Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles
 - + Star Wars Episode 1 DVD
 - + Actionfigur Obi-Wan Kenobi
 - + Actionfigur Battle Droid
- 1 x Jimmy Neutron der mutige Erfinder
 - + offizieller Kino-Soundtrack
 - + Actionfigur
 - + Kinoposter
- 1 x Moto GP
 - + Revell Motorradmodell 1:9
- 1 x Dark Arena
 - + IR Gun Set für zwei Spieler
- 1 x F-14 Tomcat
 - + Revell Flugzeugmodell
- 2 x Ceasars Palace
- 2 x Expedition der Stachelbeeren



Preisfrage

Um an dem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

Wie viele Spieletests stehen in dieser Advance?

Antwort bitte auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH

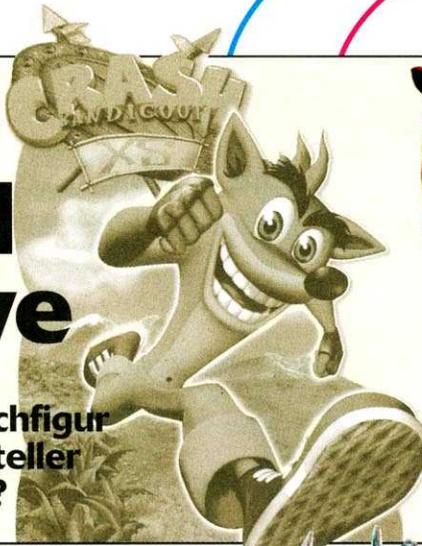
Kennwort: Spieletests Oststraße 29 44866 Bochum

**Einsendeschluss:
03. Mai 2002**

Feature

Vivendi Universal Interactive

- 1 x Crash Bandicoot XS
- + Crash Riesenplüschfigur
- + Crash Riesenaufsteller
- 4 x Crash Bandicoot XS?



Infogrames

- 2 x Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund
- + je ein Set mit allen 30 bislang erschienen Asterix-Bänden als Hardcover!



Bigben

- 3 x Action Replay GBX
- 3 x Feivel der Mauswanderer
- 3 x In einem Land vor unserer Zeit
- 3 x Inspector Gadget
- 3 x Midnight Club Street Racing



Ausblick GBA

Auch in den nächsten Wochen und Monaten erwartet uns eine Flut interessanter Spiele für den Game Boy Advance. Hier eine Auswahl der wichtigsten Neuerscheinungen:

4x4 Off-Roaders

Genre: Rennspiel
Hersteller: Small Rockets
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: n.n.b.



Advance Rally

Genre: Rennspiel
Hersteller: MTO
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: n.n.b.



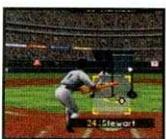
Aegis The Awakening

Genre: Action
Hersteller: Sennari
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: n.n.b.



All-Star Baseball 2003

Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: n.n.b.



Animaniacs Pinky and the Brain

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Warthog Games
Vertrieb: SWING!
Erhältlich: Sommer 2002



Banjo-Kazooie Grunty's Revenge

Genre: Adventure
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Sommer 2002



Barbarians

Genre: Action
Hersteller: Titus
Vertrieb: Virgin
Erhältlich: Sommer 2002



Black Belt Challenge

Genre: Action
Hersteller: Xicat Interactive
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Frühjahr 2002



Blender Bros.

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: n.n.b.



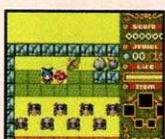
Bomberman Max 2

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: n.n.b.



Boulder Dash EX

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Visions Works
Vertrieb: Kemco
Erhältlich: n.n.b.



Breath of Fire 2

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Sommer 2002



Britney's Dance Beat

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Frühjahr 2002



Broken Sword

Genre: Adventure
Hersteller: Revolution
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: n.n.b.



Castlevania: White Night Concerto

Genre: Adventure
Hersteller: KCEK
Vertrieb: Konami
Erhältlich: n.n.b.



Caesar's Palace Advance

Genre: n.n.b.
Hersteller: Majesco
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Frühjahr 2002



Crazy Chase

Genre: Action
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Kemco
Erhältlich: n.n.b.



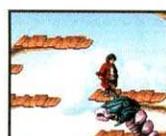
Diddy Kong Pilot

Genre: Rennspiel
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erhältlich: n.n.b.



Dinotopia

Genre: Adventure
Hersteller: TDK Mediactive
Vertrieb: TDK Mediactive
Erhältlich: n.n.b.



Disney's Peter Pan

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Sommer 2002



Dokapon

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Asmik Ace
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: n.n.b.



Donkey Kong Coconut Crackers

Genre: Action
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



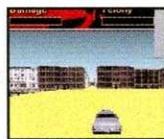
Dragon Ball Z The Legacy of Goku

Genre: Action
 Hersteller: Webfoot Tech.
 Vertrieb: Infogrames
 Erhältlich: n.n.b.



Driver 2

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Sennari Interactive
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Dungeondice Monsters

Genre: Strategie
 Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Erhältlich: n.n.b.



Earthworm Jim 2

Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: Majesco
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Expedition der Stachelbeeren

Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: THQ
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Frühjahr 2002



Extreme Ghostbusters

Genre: Action
 Hersteller: Light & Shadow
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



EZ-Talk

Genre: Simulation
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



F-14 Tomcat

Genre: Action
 Hersteller: Virtucraft
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Frühjahr 2002



Gekido Kintaro's Revenge

Genre: Adventure
 Hersteller: Naps Team
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Goemon

Genre: Action
 Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Erhältlich: n.n.b.



Guilty Gear X

Genre: Beat'em-Up
 Hersteller: Arc Systems Work
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Heart of Darkness

Genre: Action
 Hersteller: Amazing Studios
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Hello Kitty Collection Miracle

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Sanrio
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Herr der Ringe

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Universal Interactive
 Vertrieb: Vivendi
 Erhältlich: Winter 2002



High Heat 2002

Genre: Sportspiel
 Hersteller: 3DO
 Vertrieb: Infogrames
 Erhältlich: n.n.b.



Hot Wheels

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Beyond Games
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Herbst 2002



Ice Age

Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: n.n.b.
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erhältlich: n.n.b.



Invader

Genre: n.n.b.
 Hersteller: Xicat Interactive
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Frühjahr 2002



Jet Riders

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Bits Studios
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Jimmy Neutron der mutige Erfinder

Genre: n.n.b.
 Hersteller: Human Soft
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Frühjahr 2002



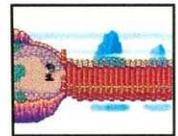
K-1 Pocket Grand Prix

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Erhältlich: n.n.b.



Magical Fengshen

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: KOEI
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Magical Vacation

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Brownie Brown
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



Monster Guardians

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Erhältlich: n.n.b.



Monster Jam Destruction

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erhältlich: Sommer 2002



Monster Rancher Advance

Genre: Strategie
 Hersteller: Tecmo
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Motocross Maniacs Advance

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Erhältlich: n.n.b.



Muppet Pinball Mayhem

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erhältlich: Sommer 2002



Palladium

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Progressive Media
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Penny Racers

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Xiact Interactive
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Frühjahr 2002



Pinball of the Dead

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Sega
 Vertrieb: Sega
 Erhältlich: n.n.b.



Robocop

Genre: Action
 Hersteller: Titus
 Vertrieb: Infogrames
 Erhältlich: Herbst 2002



Robotech: The Macross Saga

Genre: Action
 Hersteller: Lucky Chicken
 Vertrieb: TDK Mediactive
 Erhältlich: n.n.b.



Rugrats: Castle Capers

Genre: Action
 Hersteller: Software Creations
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: n.n.b.



Sabrewulf

Genre: Action
 Hersteller: Rare
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



Sega Smash Pack

Genre: Action
 Hersteller: Sega
 Vertrieb: Sega
 Erhältlich: n.n.b.



Sheep

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Capcom
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



Smuggler's Run

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Destination Games
 Vertrieb: Take 2
 Erhältlich: n.n.b.



Spider-Man: The Movie

Genre: Action
 Hersteller: Activision
 Vertrieb: Activision
 Erhältlich: n.n.b.



Star Wars: Angriff der Klonkrieger

Genre: Action
 Hersteller: THQ
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Frühjahr 2002



Tactics Ogre: The Knight of Lodis

Genre: Strategie
 Hersteller: Quest
 Vertrieb: n.n.b.
 Erhältlich: n.n.b.



The Amazing Virtual Sea Monkeys

Genre: Simulation
 Hersteller: SWING!
 Vertrieb: SWING!
 Erhältlich: Sommer 2002



Tiny Toon: Buster u. d. Traummaschine

Genre: Beat'em-Up
 Hersteller: SWING!
 Vertrieb: SWING!
 Erhältlich: Frühjahr 2002



Top Gun

Genre: Action
 Hersteller: n.n.b.
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erhältlich: Frühjahr 2002



V.I.P.

Genre: Action
 Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erhältlich: n.n.b.



V-Rally 3

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Infogrames
 Vertrieb: Infogrames
 Erhältlich: n.n.b.



Worms Blast

Genre: Action
 Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erhältlich: Sommer 2002



Advantage Brooklyn

Advance Power Set Doppel-Akku-Pack mit Ladegerät

- Zwei Akku-Packs mit einer Spiel- und Ladezeit von je Akku ca. 5 Stunden.
- Bis zu 1000-fach wiederaufladbar.
- Kein Memory-Verlust durch Einsatz von hochwertigen NiMH-Akkus.
- Inkl. separatem Netz-Adapter, der direkt in den Akku gesteckt wird, um diesen zu laden.
- Direkter Netzbetrieb über Steckdose möglich.
- Paßt direkt ins Batteriefach des GameBoy Advance™.
- Gleichzeitig Laden und Spielen ohne Wartezeiten!
- Farbe: schwarz, passend zu allen Farben des GameBoy Advance™.

empf. Verkaufspreis
€ 24,99

Advance Power Station Desktop-Ladestation

- Desktop-Ladestation mit automatischer Lade-funktion, -einfach Game Boy Advance™ einlegen, -fertig!
- Inkl. zwei Akku-Packs (Spielzeit je Akku bis zu 9 Stunden).
- Kein Memory-Verlust durch Einsatz von hochwertigen NiMH-Akkus.
- Inkl. separatem Netz-Adapter, Ladezeit 4-5 Stunden.
- Akku-Packs passen direkt ins Batteriefach des GameBoy Advance™.
- Gleichzeitig Laden und Spielen ohne Wartezeiten.
- Farbige LED-Anzeige des Ladezustands.
- Farbe: schwarz, passend zu allen Farben des GameBoy Advance™.

empf. Verkaufspreis
€ 24,99

Light Player Pro die Licht-Lupe der Extraklasse

- Kratzfestes Lupenglas zur Vergrößerung des Bildschirms.
- Lupe bei Bedarf abnehmbar.
- Zwei integrierte Weisslicht-Lampen für optimale Ausleuchtung des gesamten Bildschirmbereichs.
- Benötigt keine Batterien.
- Anschlusskabel einfach in den Extension Port des Game Boy Advance stecken-fertig!
- Energiesparmodus bei reiner Lupenfunktion.

empf. Verkaufspreis
€ 12,99

Advance Netzteil

- Direkt ins Batteriefach passender Netzadapter für batterielessen Spielbetrieb über die Steckdose.
- Inkl. separatem Netzteil.
- Schont die Umwelt und den Geldbeutel.
- Farbe: schwarz

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Advance x4-Link Kabel

- 4-fach-Link-Kabel zur Verbindung von 2 bis 4 GameBoy™ Advance, um Spiele mit Multiplayer-Option spielen zu können.
- Stabile Steckkontakte mit integriertem Knickschutz.
- Inkl. Signalfilter für eine störungsfreie Übertragung der Daten.

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn™

Advance Wallet

- Wattierte, attraktive Designer-Tasche zur Aufbewahrung und zum sicheren Transport des Game Boy™ Advance.
- Bietet außerdem Platz für 4 Game Boy™ Advance-Spiele.
- Mit robustem, umlaufenden Reißverschluss und praktischem Gürtelclip / Karabinerhaken.

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

36 Monate Garantie
months warranty

Auf alle Produkte!

Advance Game Cases

- Fünf robuste Hartboxen zur Aufbewahrung und zum Schutz der hochwertigen Game Boy™ Advance Spiele.
- Fester Clickverschluss, der trotzdem leicht zu öffnen ist.
- Transparente Farben, so dass von außen immer noch das Spiel erkannt werden kann.
- Mit hochwertiger, in der Form des Spiele ausgeschnittener Schaumstoff-einlage (herausnehmbar).
- Passend zu allen „Game Boy™ Advance-Farben“

empf. Verkaufspreis
€ 4,99



Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Germany
Tel.: 040 - 51 48 40 - 48 · Fax: 040 - 51 48 40 - 40
E-Mail: info@vidis.com · Internet: www.vidis.com





Autor: Florian Seidel



Das wohl beste Jump'n'Run aller Zeiten – endlich auch für den GBA!

Wie gut ein Spiel wirklich ist, zeigt sich erst im Laufe der Zeit: Wenn es am Anfang schon keinen Spaß macht, ist es eine totale Gurke. Begeistert es über Tage und Wochen, lohnt sich eine Anschaffung. Aber Spiele, die auch nach Jahren noch Spaß machen, muss man mit der Lupe suchen. Das ist heute nicht anders als vor zehn Jahren. Damals erschien zum Start des SNES ein Spiel namens *Super Mario World*, das weltweit geradezu bejubelt wurde – wie viele andere Titel auch. Doch während andere Höchstwertungsabgreifer wie

Earthworm Jim relativ schnell wieder in der Versenkung verschwanden, wurde *Super Mario World* zum König aller Videospieldassiker. Egal wie oft man es auch durchspielte, es wollte einfach nicht langweilig werden. Da verwundert es kaum, dass Nintendo im Zuge der Retro-Welle nach *Super Mario Bros. 2* ausgerechnet *Super Mario World* auf dem GBA neu auflegt. Nach zehn Jahren Dauertest können wir dann auch eines mit Gewissheit sagen: *Super Mario World* ist ein absolutes Spitzenspiel!

Endlich für unterwegs

Was *Super Mario World* auf dem SNES von sämtlichen Konkurrenztiteln unterschied, war die Vielfalt an neuen Ideen, deren brillante technische Umsetzung und das völlig geniale Leveldesign – erstaunlicherweise hat sich daran bis heute kaum etwas geändert. Natürlich sind die ganzen Ideen im Jahr 2002 nicht mehr neu, dennoch ist das Zusammenspiel der einzelnen Elemente bis heute einzigartig. Würde man etwas wegnehmen oder ergänzen, wäre alles nicht mehr stimmig.



Super Mario World besteht immer noch aus 74 ausgedehnten Leveln mit insgesamt 96 Ausgängen, die es zu entdecken gilt. Jawohl, mehr Ausgänge als Eingänge – allein das sorgt für stundenlangen Spielspaß, denn die meisten geheimen Zieldore sind sehr gut versteckt. Sie zu finden erfordert eine gute Mischung aus Aufmerksamkeit und Glück... oder einen Blick in unsere Komplettlösung weiter hinten im Heft. Um dir den Überblick zu erleichtern, kannst du eine Tabelle aufrufen, in der genau steht, welche Level du schon besucht und welche Aufgaben du bereits erfüllt hast. Verbunden sind die einzelnen Gebiete übrigens über eine große Oberwelt. Hast du einen Level geschafft, bekommst du Zugang zum nächsten und kannst alle alten beliebig oft betreten, um sie nach weiteren Ausgängen, Münzen und Extras zu durchforsten. Hat es im Original noch keinen Unterschied gemacht, ob du die Areale mit Mario oder Luigi erkundet hast, verfügt der Bruder des Nintendo-Maskottchens jetzt über eigene Fähigkeiten, ähnlich denen in *Super Mario Bros. 2*. Zwar können beide weiterhin auf Yoshi reiten, Feuerblumen und Capes (zum Fliegen) nutzen, aber während Luigi etwas höher als sein Bruder springt, steuert sich Mario einen Tick besser.

Wie schon im Original trotz *Super Mario World* auch auf dem Game Boy Advance nicht mit Bombast-Optik, sondern setzt Mario-typisch auf einen minimalistischen Grafikstil, der aber bis ins letzte Detail durchdacht ist. Da von vornherein auf möglichst realistische Darstellungen verzichtet wurde, kommt die Dinowelt-Atmosphäre einfach perfekt rüber – man fühlt sich förmlich auf die fremde Insel versetzt und verliert sich dabei fast darin. Dieser Effekt wird von den grandiosen Kompositionen des Mario-Musikers Koji Kondo eindrucksvoll unterstrichen, denn *Super Mario World* verfügt über einen der besten Soundtracks, die jemals für ein Jump'n'Run geschrieben wurden. Um zumindest ein wenig neuzeitlichen Schnickschnack einzubringen, wurden der Neuauflage ein paar Sprachsamples spendiert.

“Woohoo!”

Wie schon das erste *Super Mario Advance* verfügt auch der zweite Teil über eine modernisierte Variante des Klassikers *Mario Bros.* – natürlich auch wieder mit einem Modul zu viert spielbar und zur Vermeidung von Ladezeiten mit dem ersten Teil kompatibel.

Es scheint wirklich so, als sei die Zeit an *Super Mario World* spurlos vorbeigegangen. Ältere Spieler erfreuen sich an den alten Tricks und Abkürzungen, der Nachwuchs bekommt eine Lektion in Sachen Videospiegelgeschichte erteilt. Der perfekt ansteigende Schwierigkeitsgrad des insgesamt nicht besonders schweren Spiels erfreut Einsteiger wie Profis gleichermaßen. Und wer den Bösewicht Bowser schließlich besiegt hat, ist dank etlicher Bonuslevel noch lange nicht am Ende, denn es wartet ja noch der versteckte Halloween-Modus.

Super Mario World gehört mit Sicherheit zu den drei besten 2D-Jump'n'Runs aller Zeiten und somit auch in jede GBA-Sammlung – dieses Spiel muss man einfach haben! **A**



Wusstest du schon, dass...

- ... bereits 1993 das 100-millionste Mario-Spiel verkauft wurde?
- ... der schwedische Nintendo-Vertrieb "Bergsala" die Straße seiner Büros nach Mario benennen ließ?
- ... Mario auch einen Nachnamen hat? Er lautet ebenfalls Mario...
- ... Mario bei seinem Debüt in *Donkey Kong* kein Klempner, sondern Zimmermann war?
- ... Mario in *Donkey Kong Jr.* kein strahlender Held, sondern der Bösewicht war?
- ... Mario mit Pauline, Prinzessin Daisy und Prinzessin Peach bisher drei Freundinnen hatte?
- ... Mario nach dem Vermieter der ehemaligen Nintendo-Büros in New York, Mario Segali, benannt ist?
- ... Mario sein Aussehen den beschränkten technischen Möglichkeiten von 1981 zu verdanken hat?

ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Nintendo

Genre: Jump'n'Run

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]

Sound: [Progress bar]

Gameplay: [Progress bar]

Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **92%**

Kurz&Knapp

- geniales Leveldesign
- modulinterner Speicher
- 2 spielbare Charaktere
- tolle Musik & Sprachausgabe

Autor: Florian Seidel



Nintendo setzt mal wieder Maßstäbe. Diesmal gibt's die neue Referenz in Sachen Strategiespiele!

Beim Stichwort "rundenbasierte Strategiespiele" verzieht sich bei den meisten Spielern das Gesicht zu einem herzhaften Gähnen, verbindet man mit dieser Art von Spiel doch von jeher dicke Handbücher, unübersichtliche Tabellen und Statistiken, langweilige Klötzchengrafik und schier unendliche Wartezeiten für die Berechnung gegnerischer Züge. Doch von alledem ist in *Advance Wars* weit und breit nichts zu sehen.

Schon der Anfang überrascht: Statt eines historischen Szenarios (der Zweite Weltkrieg ist hierfür besonders beliebt) bekommst du eine Zeichentrickwelt vorgesetzt, in der sich Figuren im japanischen Stil bekämpfen – Rot gegen Blau, Gut gegen Böse, und du bist die neue Kommandantenhoffnung. Doch Lehrjahre sind keine Herrenjahre und deshalb bekommst du zuallererst die blonde Ausbilderin Nell vorgesetzt. In 14 Missionen wird dir (fast) alles beigebracht, was du über Kriegführung wissen musst – welche

Einheiten dir zur Verfügung stehen, welche Auswirkung die Bodenbeschaffenheit auf deine Truppen hat, wie du Geld einnehmen und ausgeben kannst und vieles, vieles mehr. Während dieser Einweisung wirst du direkt bei der Hand genommen und führst im Grunde genommen nur Schritt für Schritt Befehle aus – rufe diesen Bildschirm auf, ziehe jene Einheit nach dort und so weiter.

Wissen ist Macht

Mit den nötigsten Grundkenntnissen ausge-





stattet, kannst du dich dann an die Eroberung der anderen Spielmodi machen. Die "Kampagne" ist das Herzstück des Spiels. Hier durchlebst du einen kompletten Krieg, dessen Schauplätze mit kleinen Zwischensequenzen verbunden sind. Das Besondere: Die Handlung verzweigt sich

an einigen Stellen und um alle Level zu sehen, musst du die Kampagne mehrmals durchspielen. Am Ende jeder Schlacht wird deine Leistung bewertet und du verdienst dir Münzen. Die wiederum kannst du im Menüpunkt "Geländepläne" in ebensolche eintauschen und im "Kriegsgebiet" nutzen. Dort sind dann alle gekauften Einsatzkarten einzeln anwählbar, für entsprechende Erfolge gibt's natürlich wieder neues Geld. Im "Kampf-Modus" kannst du auf einem GBA gegen bis zu drei Freunde antreten – das Gerät wird nach jedem Zug einfach weitergereicht. Wenn du dich über deine Erfolge informieren möchtest, kannst du dir über den Menüpunkt "Statistik" deine bisherigen Leistungen und Orden ansehen. Am "Reißbrett" sind dann Landschaftsplaner gefragt, denn hier wird es dir ermöglicht, drei Einsatzkarten selbst zu gestalten, zu speichern und per Link-Kabel mit Freunden zu tauschen.

Die Einsätze laufen in der Regel nach dem gleichen Schema ab: Mit einer Basis (und ein paar Fabriken zur Truppenproduktion) ausgestattet, musst du deine Armee aufrüsten und alle Einheiten des Gegners vernichten beziehungsweise dessen Hauptquartier einnehmen. Leichter gesagt, als getan, denn die Truppenteile kosten nicht nur unterschiedlich viel Geld, sie haben auch alle ihre Eigenarten. Infanterieeinheiten

sind beispielsweise langsam und billig, dafür kannst du mit ihnen Städte besetzen. Bomber hingegen sind gleichermaßen teuer wie effektiv gegen Bodeneinheiten, haben aber gegen Luftabwehr und Jets nicht die geringste Chance. Insgesamt stehen dir 18 unterschiedliche Einheiten zur Verfügung – detaillierte Informationen über die Vor- und Nachteile der einzelnen Truppen kannst du im Lösungsteil weiter hinten im Heft nachlesen. Gleiches gilt für die Beschaffenheit des Untergrundes, die sich auf die Aktionsmöglichkeiten deiner (Boden-) Einheiten auswirkt. Schließlich ist ein Vorankommen in den Bergen schwieriger und zeitaufwändiger als auf dem platten Land, dafür bieten sie Schutz und erhöhen deinen Verteidigungswert.

Volltreffer

Die Lernkurve von *Advance Wars* ist erfreulich flach, so dass auch blutige Strategieanfänger schnell erste Erfolge feiern können. Das sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spiel bereits nach einigen Stunden Spielzeit richtig anspruchsvoll wird und einiges an Mitdenken erfordert – wer da nicht mithalten kann oder möchte, spielt halt einfach in einem anderen Modus weiter.

Bei *Advance Wars* stimmt einfach alles: Die Grafik besticht durch exzellente (wenn auch zweckmäßige und deshalb unspektakuläre) Aufmachung, der dezente Sound nervt auch nach Stunden noch nicht, die zahlreichen Spielmodi mit insgesamt weit über 100 Missionen begeistern über Wochen, die erspielbaren Extras motivieren zu noch besseren Leistungen, die Zahl der Truppen garantiert Vielfalt ebenso wie Übersichtlichkeit, der modulinterne Speicher sichert nicht nur den Spielfortschritt, sondern erlaubt auch eine Unterbrechung während eines Einsatzes und der bereits erwähnte Karteneditor ist kinderleicht zu bedienen. *Advance Wars* macht selbst aus pazifistischen Strategiemuffeln begeisterte GBA-Generäle! **A**



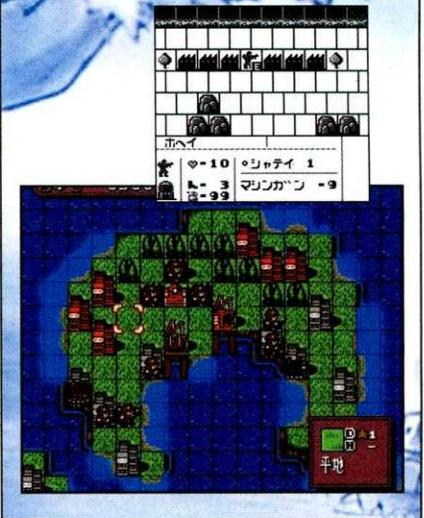
Orange Star			
	1/10	0000	
Infanterie.	10	96/99	Immer
Infanterie.	10	84/99	Immer
Infanterie.	10	87/99	Immer
Späher	10	48/80	Immer
Jgdpz.	5	52/70	5 / 9
K-Pz.	8	45/50	8 / 8



Kriegsspiele

Advance Wars ist in Japan bereits der sechste Teil einer Traditionsserie – für folgende Systeme sind schon Wars-Spiele erschienen.

Titel	System	Erschienen
Famicom Wars	NES	1988
GB Wars	GB	1992
GB Wars 2	GBC	1997
GB Wars 3	GBC	2001
Super Famic. Wars	SNES	1998



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Intelligent Systems
Genre: Strategie
Erhältlich: Jetzt!
Preis: 50 €

Grafik	★★★★★
Sound	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Dauerspaß	★★★★★

Wertung 92%

Kurz&Knapp

- unzählige Missionen
- 1 Modul, 4 Spieler
- toller Karteneditor
- perfekte Lernkurve

Autor: Florian Seidel



Crash Bandicoot XS

Die berühmteste Beutelratte der Welt erobert den GBA!

Wohl dem, der ein eigenes Maskottchen hat. Ubi Soft hat Rayman, Infogrames das stilisierte Gürteltier und Nintendo Mario – sowie ein gutes Dutzend Ersatzcharaktere, falls der Klempner mal überbeansprucht ist. Als Sony die PlayStation einführte, stand die natürlich ohne Maskottchen da. Also woher nehmen, wenn nicht stehlen? Also doch stehlen? Na ja, wenn man die Spiele eh schon vertreibt und sie exklusiv auf der eigenen Konsole erscheinen, kann man deren Helden ja auch verstärkt drumherum einsetzen – und schon kurze Zeit später gehörten der Drache Spyro und die Beutelratte Crash Bandicoot zu Sonys 16-Bitter wie Onkel Tom zur Posthütte der Advance. Dumm nur, wenn die

Exklusivität erlischt und die Maskottchen stiften gehen...

Fahnenflucht

Nach dem lila Drachen Spyro debütiert jetzt auch die beliebteste Beutelratte der Videospiegelgeschichte auf dem GBA. Du schlüpfst in die Rolle des aufrecht gehenden Nagers Crash Bandicoot, dessen Erzfeind Dr. Neo Cortex mal wieder die Welt unterjochen möchte. Zu diesem Zweck hat er eine Maschine gebaut, mit deren Hilfe er die Erde auf die Größe eine Grapefruit schrumpfen lassen kann – was das für einen Sinn hat, wird

jedoch nicht erklärt. Aber das ist im Endeffekt ja auch egal, schließlich geht es bei einem Jump'n'Run in erster Linie ums Spiel und nicht um die Story...

In klassischer Manier hüpfst und springst du durch rund zwei Dutzend Level, die jeweils zu Fünferpacks zusammengefasst wurden. Hast du alle Ebenen (egal in welcher Reihenfolge) geschafft, trittst du gegen einen Zwischenboss an und dann geht's zum nächsten Fünferpack. Um das Gameplay etwas aufzulockern, gibt es hin und wieder noch ein paar Flug- und Tauchlevel. Bei Ersteren musst du Zeppeline und Flugzeuge vom Himmel holen, bei Letzteren dich gegen Haie und anderes Unterwassergetier zur Wehr setzen –



dank Sauerstoffflaschen auf dem Rücken ohne lästigen Zeitdruck.

Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, Vicarious Visions hat nach *Tony Hawk's Pro Skater 2* schon wieder einen Treffer gelandet. Das Leveldesign ist zwar nicht besonders spektakulär, dennoch laden verschiedene Spielmodi immer wieder zum erneuten Durchspielen bereits geschaffter Areale ein.

Sämtliche Spielelemente wurden übrigens aus den ersten drei PlayStation-Teilen übernommen: die apfelähnlichen Wumpa-Früchte (100 verschaffen dir ein Extraleben), Crashes Moves, die verschiedenen Kistentypen und auch die gelegentlichen "Auf-den-Bildschirm-zurennen"-Abschnitte. Die sind übrigens das einzige große Ärgernis, denn so schnell man sich ein Dutzend und mehr Extraleben zusammengesammelt hat, so schnell gehen diese mangels Übersichtlichkeit in den besagten Abschnitten drauf. Hier hilft nur Auswendiglernen beziehungsweise extrem gute Reaktionen. Von sonstigen Designfehlern wie Sprüngen ins Nichts oder einer schwammigen Steuerung bleibt man Gott sei Dank verschont. Selbst der kniffligste Zwischengegner lässt sich mit ein wenig Geschick und Aufmerksamkeit gekonnt und kinderleicht besiegen.



Kurz, aber heftig

Technisch ist *Crash Bandicoot XS* ein ebensolches Meisterwerk wie *Tony Hawk 2*. Von den Limitierungen durch den kleinen Bildschirm einmal abgesehen, sieht der Mini-Crash fast genauso gut wie das große PlayStation-Vorbild aus. Die Liebe zum Detail ist einfach verblüffend, auch wenn etwas mehr Abwechslung nicht geschadet hätte. Aber das ist sowieso die größte Schwäche des Spiels, denn *Crash Bandicoot XS* heißt nicht nur so, es ist auch "extra small". Ein paar Level mehr hätten dem Spiel durchaus gut getan. Es ist eben ein typisches *Crash*-Spiel... was aber auch den Vorteil hat, dass das zusätzliche Sammeln von Kisten und Geschmeide wirklich dazu

motiviert, bereits absolvierte Abschnitte erneut zu betreten.

Auch wenn der neueste Teil der *Crash*-Serie nicht von den ursprünglichen Erfindern

Naughty Dog entwickelt wurde – nach dem verhunzten vierten Teil für die PlayStation 2 ist *Crash Bandicoot XS* eine echte Erholung. Zwar kann das Spiel in Sachen Einfallsreichtum und Vielfalt nicht mit Genregrößen wie *Super Mario World* oder *Wario Land 4* mithalten, trotzdem macht es einfach Spaß. Vor allem der etwas höhere Schwierigkeitsgrad und der etwas andere Grafikstil machen *CBXS* zu einer guten Alternative zu den Knuddel-Jump'n'Runs aus dem Hause Nintendo. Für Fans der PlayStation-Vorgänger ist *Crash Bandicoot XS* bedingungslos zu empfehlen und auch bisherige Nintendo-Puristen sollten dem Fremdling eine Chance geben – Crash ist echt ein sympathisches Kerlchen! **A**



Die Beutelratte

Crashes reale Artgenossen leben über den ganzen amerikanischen Kontinent verteilt, vom südlichen Argentinien bis nach Kanada. Beutelratten haben Ähnlichkeit



mit Mäusen, werden bis zu 45 Zentimeter lang und in der Regel zwischen fünf und acht Jahre alt. Kleine Arten ernähren sich von Insekten, größere Exemplare wagen sich auch an Vögel, deren Eier sowie Früchte und Kriechtiere.

ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Vivendi

Hersteller: Vicarious Visions

Genre: Jump'n'Run

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **85%**

Kurz&Knapp

kunterbuntes Spektakel

beeindruckende Technik

hoher Replay-Wert

viel zu kurz

Autor: Stefan Schröder



Test

Für Sonic und seine Freunde Tails, Amy und Knuckles geht es mal wieder gegen Dr. Robotnik (alias Dr. Eggman in Japan). Der macht nämlich Jagd auf die mächtigen und wertvollen Chaos Emeralds, um durch sie die Weltherrschaft zu erlangen. In klassischer Jump'n'Run-Manier hüpfen die vier durch zweidimensionale Level, wie sie es schon vor zehn Jahren auf dem Mega Drive taten. Im Gegensatz zu Nintendo präsentiert uns Sega allerdings nicht nur die Neuauflage eines 16-Bit-Klassikers, sondern gestaltete die Level komplett neu. Natürlich gibt es optisch starke Ähnlichkeiten mit den früheren Titeln, schließlich ist es ein *Sonic*-Spiel. Die Level sind jetzt aber deutlich komplexer und nicht

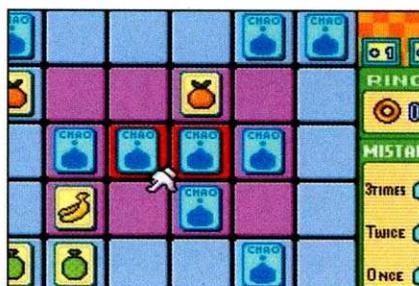
mehr so linear, wie noch anno 1991. Es gibt zwar einen Start und ein Ziel, aber welcher Weg der schnellste, sicherste oder effektivste ist, erschließt sich dem Spieler erst nach mehreren Durchgängen.

Turboantrieb

Geschwindigkeit ist das zentrale Spielelement eines jeden *Sonic*-Spiels, und so ist auch in *Sonic Advance* das Leveldesign vollkommen auf Speed ausgelegt: Lange Abhänge, Loopings, Sprungfedern und Beschleunigungs-"Katapulte" geben Sonic und seinen Kumpanen den notwendigen Schwung, um Geschwindigkeiten jenseits der Schallmauer zu erreichen. Darüber hinaus bringt jeder der vier Charaktere noch seine

eigenen Fähigkeiten mit ins Spiel: Sonic bewegt sich meist kugelnd vorwärts und Knuckles kann durch die Lüfte gleiten und an Wänden hochklettern. Tails setzt seine zwei Fuchsschwänze als Hubschrauberrotor ein (welch Wunderwerk der Natur...), um höher gelegene Gegenden zu erreichen. Allerdings geht die Fliegerei ziemlich auf seine Kondition, so dass er nach einiger Zeit wieder auf den Boden fällt. Amy hat es nicht ganz so eilig und haut stattdessen lieber mit ihrem Hämmerchen alles kurz und klein.

Oftmals wirbelt Sonic so schnell über den Bildschirm, dass der Spieler gar nicht mehr folgen und schon gar nicht reagieren kann. Daraus ergibt sich die eine oder andere ärgerliche Situation: Wenn man mit Karacho in einen





Gegner oder Stachelhaufen rast, weil man einfach nicht ausweichen oder abbremsen kann, dann haben die Levelkonstrukteure etwas falsch gemacht. Oder wenn irgendwelche Gegner auf einen schießen, die gar nicht im Bild zu sehen sind – so etwas ist einfach nur unfair. Klar, beim nächsten Versuch ist man schlauer. Trotzdem ist es sehr ärgerlich, ohne eigenes Verschulden das eine oder andere Leben zu verlieren. Allerdings führt nicht jeder Körperkontakt mit Gegnern oder Stacheln sofort zum Tod, zunächst müssen die zuvor eingesammelten Ringe dran glauben, die überall im Level verstreut herumliegen. Erst wenn man ohne einen einzigen Ring einen Fehler macht, wird ein Leben abgezogen.

Ringe sind auch so ziemlich das einzige, was unterwegs eingesammelt wird. Zwar gibt es noch das eine oder andere Power-Up in Form von Turnschuhen oder Schutzschild, mit der Vielfalt eines Mario-Spiels kann *Sonic Advance* aber nicht mithalten. Die Fortbewegungsmethoden beschränken

sich zum größten Teil aufs Springen und Laufen – Jump'n'Run eben.

Trotzdem ist *Sonic Advance* keinesfalls eintönig, da das Leveldesign einige coole Ideen parat hält. Deine Spielfigur grüdet an Geländern hinunter, düst durch verwinkelte Rohrsysteme quer über den halben Level, lässt sich von Aufwinden in die Lüfte heben oder wird im Pinball-Level zu einer Flipperkugel degradiert. Zusätzlich gibt es in jedem Level einen gut versteckten Bonusraum, in dem aus der 3D-Ansicht auf einem Airboard eine vorgegebene Anzahl von Ringen eingesammelt werden muss, was dann mit einem Chaos Emerald belohnt wird. Auch der Umfang wirkt gegenüber den Nintendo-Hüpfern nahezu lächerlich. *Super Mario World* kommt mit satten 96 Levels daher, *Sonic Advance* ist hingegen nach 14 Stages (plus Bonus-Endkampf, wenn man alle Chaos Emeralds gefunden hat) vorbei. Mit etwas Übung lässt sich *Sonic Advance* innerhalb weniger Stunden durchspielen.

„Stein, Schere, Papier“) dienen dazu, Geld für Futter zu verdienen, sind aber ziemlich belanglos und somit als notwendiges Übel zu betrachten. Selbstredend hat Sega auch ein paar Multiplayer-Modi eingebaut. Mit nur einem Modul steht einem allerdings auch nur eine Spielart zur Verfügung: Wer innerhalb des Zeitlimits im Level die meisten Ringe sammelt, hat gewonnen. Mit mehreren Modulen sind auch der Race-Modus und die Chao-Jagd anwählbar. Das Rennen gewinnt einfach der Spieler, der zuerst das Ende des Levels erreicht, bei der Chao-Jagd müssen pro Level fünf Chaos eingesammelt werden. **A**



Zucht und Ordnung

Als kleines Bonbon bietet *Sonic Advance* die Möglichkeit, den GBA über ein separat erhältliches Kabel mit dem GameCube zu verlinken. Hier kommen die Chaos ins Spiel – putzige, kleine Wesen, die im Chao-Garten gehegt, gepflegt und gezüchtet werden. Eigentlich sind diese Viecher völlig nutzlos, lediglich in Verbindung mit den Chao-Spielchen in *Sonic Adventure 2 Battle* (Import-Test in der big.N 2/02) erhalten sie ihre Daseinsberechtigung.

Die beiden Chao-Minispieler („Memory“ und



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Sega

Hersteller: Sonic Team

Genre: Jump'n'Run

Erhältlich: n.n.b.

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **84%**

Kurz&Knapp

coole Grafik

abgefahrene Ideen

nicht sehr umfangreich

stellenweise unfair

Autor: Inci Wagner



E.T. – Der Außerirdische

Der Außerirdische feiert seinen 20. Geburtstag und landet auf dem GBA.

Vor genau 20 Jahren lief *E.T. – der Außerirdische* in den Kinos an. Passend zum 20. Geburtstag kommt der Film erneut in die Kinos, mit neuen Soundeffekten und unveröffentlichtem Bildmaterial. Neben dem Film wurde auch an einem Spiel für den GBA gewerkelt. Ubi Soft und NewKidCo sicherten sich bereits im Vorfeld die Rechte an der E.T.-Lizenz und tobten sich auf dem GBA aus.

Wie schon im Film beginnt E.T.s Abenteuer im Wald. Deine Aufgabe hier ist es, Blumen einzusammeln, die überall verstreut liegen. Hast du sie alle gefunden, musst du zurück zum Raumschiff. Allerdings wirst du bald merken, dass der Raumgleiter ohne dich die Erde verlassen hat. Jetzt gilt es, sicher aus dem Wald zu kommen, ohne auf

einen der Agenten zu treffen, die sich dort herumtreiben. Ein schweres Abenteuer, da der Waldlevel sehr groß und unübersichtlich gestaltet ist. Hinter jedem Baum wittert man das rettende Haus und wird doch enttäuscht, wenn nur wieder ein Agent durch die Blätter schießt und Jagd auf dich macht. Neben den Agenten lauern auch Insekten auf dich, die erheblichen Schaden anrichten, wenn sie dich berühren. Nur durch die gelben Energiebonbons kommst du dann wieder zu Kräften. Im Haus angekommen, triffst du auf Elliott, mit dem du den nächsten Level bestreitest. Durch das Haus läuft ihr zu zweit und sucht Ersatzteile für den Transmitter. Habt ihr sie gefunden, was nicht einfach ist, da das Haus sehr verwinkelt und unübersichtlich ist, geht es ans Zusammenbauen.

Nach Hause telefonieren

Durch insgesamt zehn Level begleitest du E.T. und Elliott. Unterwegs triffst du auf Agenten, Käfer, Roboter und Frösche. Erwischen sie dich, wird in der oberen rechten Bildschirm-ecke der E.T.s Zustand angezeigt. Wenn es ihm schlecht geht, verärbt er sich und wird immer blasser. In diesem Zustand ist er dann nicht mehr zu gebrauchen. Dank eines Passwortsystems kannst du aber immer wieder in dem Level deiner Wahl neu beginnen. Die Level selber sind einen Tick zu dunkel und sehr weitläufig. Schön, dass man so viel Bewegungsfreiheit hat, aber es nervt doch schon, wenn man stundenlang suchen muss und sich verläuft. Das führt des Öfteren zu





Frustration. Grafisch sehen die Level ganz gut aus und man erkennt, dass sie aus dem Film stammen sollen. E.T. selber ist zwar nicht der Schönste, aber man erkennt ihn trotzdem – und das nicht nur wegen seinem Finger. Der Sound klimpert ordentlich vor sich hin, ist nicht störend und passt gut zum Gesehenen. *E.T. – Der*



Außerirdische ist ein mittelmäßiges Spiel geworden, das streckenweise recht langatmig ist, da man meistens nur durch die Gegend rennen muss. Zeitweise ganz nett und zum Jubiläum passend, ansonsten aber gibt es bessere Adventures. **A**



“Jeder mag E.T.”

Wir haben uns mit Chris Kerry unterhalten, der als Executive Producer maßgeblich an der Entwicklung des Spiels beteiligt war.

Advance: Was genau ist deine Aufgabe während der Entwicklung eines Spiels?

Chris Kerry: Ich bin ausführender Produzent.

Advance: Könntest du kurz den typischen Entstehungsprozess eines Spiels beschreiben?

CK: Normalerweise kommen wir mit der Grundidee, gehen diese mit dem Publisher und Lizenzträger durch und wägen dann ab, welche Vorstellungen im Spiel verwirklicht werden können.

Advance: Wie lange habt ihr an E.T. gearbeitet?

CK: Etwa ein Jahr.

Advance: Wie viele Leute waren an der Entstehung des Spiels beteiligt?

CK: Wirklich alle Beteiligten aufzuzählen, würde zu weit gehen. Der eigentliche Kern, also Designer, Programmierer und Tester, besteht aus etwa zehn Personen.

Advance: Hält sich das Spiel eng an die Filmvorlage?

CK: Ja, sehr, allerdings in einer recht kreativen Art, so dass der Spieler nicht in jedem Moment schon vorher weiß, was als Nächstes passieren wird.

Advance: Was gefällt dir persönlich am

besten an dem Spiel?

CK: Ich liebe diese Flugsequenz mit dem Fahrrad, weil es ein sehr tief gehender Moment ist und auch meine Liebesszene im Film war.

Advance: Warum ist E.T. besser als andere Spiele?

CK: Nun, es ist gewaltfrei in einer Welt, die mit Gewalt überflutet wird. Und überhaupt – es ist E.T.! Jeder mag E.T.!

Advance: Wird es weitere E.T.-Spiele für den GBA geben?

CK: Ja, wir arbeiten im Augenblick an einem weiteren Spiel, das ebenfalls ein Action-Adventure sein wird.

Advance: E.T. ist jetzt 20 Jahre alt. Was ist an diesem Wesen immer noch so faszinierend?

CK: E.T.'s Stärke liegt in seiner Reinheit. Man braucht nur in sein niedliches Gesicht zu schauen, da wird einem ganz warm ums Herz.

Advance: Macht es Spaß, Spiele für den GBA zu entwickeln?

CK: Der GBA ist brilliant. Eine tolle und einfache Plattform, mit der man eine ganze Menge anstellen kann. Es macht Spaß, zu sehen, was man aus diesem kleinen Ding alles herausholen kann.

Advance: Wird es auch ein E.T.-Spiel für den GCN geben?

CK: Keine direkte Umsetzung dieses Spiels, aber E.T. wird es auch auf dem Cube geben.

ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: NewKidCo

Genre: Adventure

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik [5 icons]

Sound [5 icons]

Gameplay [5 icons]

Dauerspaß [5 icons]

Wertung **74%**

Kurz&Knapp

● nah am Film

● Passwortsystem

● großer Spielumfang

● verwirrende Level

Autor: Florian Seidel

Golden Sun

**Rollenspieler aufgemerkt:
Die Zeit des Pokémon-Monopols ist vorbei!**



Test

Nach fünf Jahren Nintendo 64 ist es kaum zu glauben, dass Rollenspiele einst eine echte Nintendo-Domäne waren. Die Japaner scheinen aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt zu haben und so wird der GBA seit kurzem mit allerhand Fantasy-Kram ordentlich unterstützt. Für das erste Rollenspiel aus dem eigenen Haus hat Nintendo mit Camelot echte Legenden verpflichtet: Bevor die Tokioter Meisterleistungen wie *Mario Golf* und *Mario Tennis* ablieferten, zeigten sie sich für einige Teile von Segas *Shining Force*-Reihe verantwortlich.

Du schlüpfst in die Rolle von Isaac, einem jungen Bewohner aus dem Ort Vale, der auszieht, um die Welt zu retten. Was sterbenslangweilig wie eines der klischeebehafteten RPGs von der Stange beginnt, entwickelt sich im Laufe des Spiels zu

einer originellen Geschichte voller Wendungen und Irrungen – vorausgesetzt, du hältst die ersten, qualitativ zähen Stunden durch. Ist diese Phase überstanden, überzeugt *Golden Sun* nicht nur mit seiner ausgefeilten Story, sondern vor allem mit dem durchdachten Gameplay.

Auf in den Kampf

Der Schwierigkeitsgrad der rundenbasierten Kämpfe steigt angenehm leicht an, zeitraubendes Aufleveln ist nur selten nötig. Das liegt allerdings in erster Linie daran, dass die Kämpfe zufallsbasiert und zudem sehr zahlreich sind – du wirst angegriffen und kannst diese Auseinandersetzungen nur umgehen,

indem du während der Schlacht die Flucht antrittst. Um die Feindbegegnungen etwas aufzupeppen, hat jedes deiner Partymitglieder die Möglichkeit, einen Dschinn (ein Pokémon-ähnliches Wesen) mit sich zu führen und einzusetzen. Diese kleinen Kerlchen sehen zwar knuffig aus, haben es aber faustdick hinter den Ohren. Wer seine Gegner lieber kalten Stahl schmecken lässt, kann das natürlich gerne tun. Auch Magier kommen auf ihre Kosten: Mit Hilfe von Psynergy kannst du allerhand Tricks vollführen – von Telepathie über Telekinese bis hin zu Angriffszaubern ist alles möglich.

Zum großen Nervfaktor innerhalb der Kämpfe entpuppt sich die Wahl des Angriffsziels – ist der anvisier-



te Gegner bereits durch eine Attacke eines vorher an die Reihe gekommenen Gruppenmitglieds verstorben, geht der spätere Angriff ins Leere. Das ist insofern ärgerlich, als dass sich so einige Kämpfe unnötig in die Länge ziehen, weil du entweder ein paar Angriffe vergeigst oder sie so gleichmäßig verteilst, dass du mehrere Attacken benötigst, weil sich der Gegner wieder regenerieren kann.

Neben der Angriffsvielfalt kann *Golden Sun* auch die brillante technische Umsetzung der Schlachten auf der Haben-Seite verbuchen. Wenn du deinen Gegnern mächtige Zaubersprüche um die Ohren jagst, scheint der Bildschirm förmlich zu explodieren. Diese optische Detailverliebtheit setzt sich glücklicherweise auch in anderen Bereichen des Spiels fort, denn *Golden Sun* knüpft dort an, wo erstklassige Grafiker in Sachen 2D am Ende der SNES-Ära aufgehört haben.

Auch spielerisch wird einiges geboten, die Menüführung ist beispielsweise absolut vorbildlich.

Dir wird ständig das Gefühl vermittelt, dass die Entwickler mitgedacht haben. Nehmen wir an, du kaufst dir ein neues Schwert. Statt den Kauf abzuwickeln und seinen Mund zu halten, bietet dir der Händler automatisch Geld für dein altes Schneidwerkzeug an, ohne dass du ihn extra darauf ansprechen musst.

Jetzt mal Klartext...

So reizvoll eine tolle technische Umsetzung bei Rollenspielen auch ist, dieses Genre steht und fällt mit der erzählten Geschichte. Leider ist das der größte Schwachpunkt von *Golden Sun*. Zum einen kommt die Story nur sehr, sehr schwerfällig in Gang, zum anderen wird sie durch unnötige Wiederholungen und unzählige rhetorische Fragen bis an die Grenze der Belastbarkeit gedehnt. Erfreulicherweise hat Nintendo sich die Mühe gemacht, den kompletten Text ins Deutsche zu übersetzen, so dass zumindest die Sprachhürde locker genommen wird.

Als kleines Schmankerl hat Camelot noch einen 2-Spieler-Modus eingebaut – per Link-Kabel kannst du deine Truppe gegen die eines Freundes in den Kampf schicken. Keine sensationelle Innovation, aber immerhin ein nettes Extra.

Wer mit den Story-Schwächen und den vielen zufallsbasierten Kämpfen leben kann, bekommt ein optisch wie akustisch in höchstem Maße ansprechendes Rollenspiel geboten. Nach Jahren der Rollenspieldürre ist *Golden Sun* zwar nicht der erhoffte Klassikerkandidat geworden, aber für einen Neuanfang ist der Start gar nicht mal schlecht. Rollenspielfans mit einem Faible für den SNES-Knuddel-Look dürfen jedenfalls bedenkenlos zugreifen. **A**

Golden Sun



Test

Rollenspiel-Ikonen

Kaum ein anderes Genre brachte in der Vergangenheit so viele Serien hervor wie das der Rollenspiele. Hier ein paar Beispiele, die Screenshots stammen jeweils aus dem Erstlingswerk einer Reihe.



▲ *Breath of Fire*



▲ *Dragon Warrior*



▲ *Phantasy Star*



▲ *Shining Force*



▲ *Final Fantasy*

ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Nintendo

Hersteller: Camelot

Genre: Rollenspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik: [5 icons]

Sound: [5 icons]

Gameplay: [5 icons]

Dauerspaß: [5 icons]

Wertung **85%**

Kurz&Knapp

● gutes Kampfsystem

● 3 Speicherplätze

● exzellente Technik

● sehr zäher Anfang



Autor: Inci Wagner

Tekken Advance

Namco bietet uns auf dem kleinen Display eine gelungene Umsetzung des Beat'em-Up-Klassikers.



Test

Es wurde auch langsam Zeit: Jahrelang hat man damit verbracht, vor dem Fernseher abzuhängen, um *Tekken* auf einem großen Bildschirm zu zocken. Denn für ein Handheld gab es bis dato kein vernünftiges Beat'em-Up. Das ändert sich jetzt mit *Tekken Advance* für den GBA. So kannst du endlich auch während endloser Zugfahrten oder in langweiligen Schulstunden den CPU-Gegner oder einen Freund so richtig verprügeln. Bei *Tekken Advance* handelt es sich um eine Umsetzung des PlayStation-Hits *Tekken 3*. Die neun Kämpfer wurden komplett übernommen, ebenso die Modi Arcade, VS Battle, Time Attack, Survival, 3 on 3, 3 vs. 3 Battle und Practice.

Die Umgebungen sind recht einfach gehalten und sehen nicht besonders anspruchsvoll aus. Du sollst aber auch nicht in der Gegend rumgucken, sondern auf die Kämpfer achten, denn diese und ihre Animationen sehen selbst auf dem kleinen Display gut aus. Die Bewegungen sind flüssig, und obwohl die Figuren vorerendert sind, wirken sie sehr real. Fängt jedoch die Kamera an zu zoomen, tauchen hier und da kurz vereinzelte Pixel auf, die sich jedoch nicht als störend erweisen.

Alle Mann an Bord

Es sind, wie gesagt, alle bekannten Kämpfer dabei (Nina, Law, Xiaoyu, Yoshimitsu, Gunjack, Hwoarang, Paul, King, Jin sowie als

geheimer Charakter Heihachi). Jeder hat seinen eigenen Kampfstil, eigene Special Moves und ein alternatives Kostüm, das du erhältst, wenn du bei der Charakterauswahl den Start-Button drückst. Die Kämpfe laufen wie gewohnt über zwei Runden ab, wobei man beide Kämpfe gewinnen muss – bei einem Gleichstand gibt es einen dritten Durchgang. Die Anzahl der Kampfunden kann man nach Belieben ändern, genauso wie den Schwierigkeitsgrad. Im Arcade-Modus gilt es, neun Kämpfe zu bestreiten, um mit seinem Charakter Champion zu werden. Leider gibt es nicht, wie bei der PlayStation-Version, eine nette Abschlussequenz, in der dem Sieger gehuldigt wird.





Besonders gut gelungen ist Namco die Steuerung. Auf nur drei Buttons wurden alle wichtigen Moves untergebracht. So trittst und schlägst du mit A und B und mit dem R-Button löst du den Special Move aus. Einfacher geht es eigentlich nicht. Falls du trotzdem Schwierigkeiten mit den einzelnen Moves haben solltest, kannst du sie im Practice-Modus einstudieren. Hier steht dir ein Dummy zur Verfügung, auf den du nach Belieben einprügeln kannst. Alle Moves werden, während du sie ausführst, am linken Bildschirmrand aufgelistet. Solltest du damit

nicht klarkommen, findest du ab Seite 100 in dieser Ausgabe auch eine Move-Liste, die dir das Ganze vereinfacht und mit der du garantiert jeden Gegner vom Platz haust.

I will survive

Wenn dir ein Kampf mit nur einem Protagonisten zu wenig ist, kannst du im 3 on 3-Modus mit drei Leuten antreten. Mit der L-Taste schaltest du zwischen den einzelnen

Charakteren hin und her. Hierbei ist nicht nur die richtige Auswahl der Kämpfer wichtig, sondern auch das richtige Timing beim Wechseln, denn nur so kann dein Trio die Kämpfe für sich entscheiden. Wird ein Kämpfer k.o. geschlagen, ist der Kampf vorbei. Also, immer schön die Charaktere variieren! Im Survival-Modus musst du dann dein ganzes Können aufbringen, denn deine Energieleiste füllt sich nach einem Kampf nicht mehr auf. Du musst also schlimmstenfalls angeschlagen dem nächsten Gegner gegenüberreten.

Du kannst Beat'em-Ups mögen oder nicht, aber eins ist sicher: Namco hat gute Arbeit geleistet, denn diese Umsetzung ist wirklich gelungen. Die Grafik bewegt sich durchweg auf einem sehr hohen Niveau. Die Animationen der Kämpfer sind schnell und flüssig und ihre zahlreichen Combos machen die Kämpfe interessant. Der Technosound im Hintergrund hört sich gut an und auch die Sprachsamples klingen ausgezeichnet. Die Anzahl der Modi und der Kämpfer ist weitgehend in Ordnung. Da *Tekken Advance* mit mehreren Leuten am meisten Spaß macht, kannst du natürlich auch gegen einen Freund kämpfen, allerdings braucht ihr beide jeweils ein Modul, sonst klappt es mit dem Zusammenspiel nicht. Etwas schade ist, dass man nur einen geheimen Kämpfer (Heihachi) freispielen kann, wenn man mit allen Charakteren Champion geworden ist. Aber trotz allem: Nachfolgende Beat'em-Ups werden sich an diesem Top-Titel messen lassen müssen. *Tekken Advance* sollte deshalb in keiner GBA-Sammlung fehlen. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Infogrames

Hersteller: Namco

Genre: Beat'em-Up

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]

Sound: [Progress bar]

Gameplay: [Progress bar]

Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **91%**

Kurz&Knapp

- gelungene Umsetzung
- viele Modi
- gute Grafik
- tolle Kampfanimationen

Autor: Inci Wagner



Test

Nicht jeder Muggle darf nach Hogwarts! Aber auf dem GBA machen wir mal eine Ausnahme...

Harry Potter bricht zur Zeit alle Rekorde: Millionen verkaufter Bücher, ein erfolgreicher Kinofilm (der zweite soll noch in diesem Jahr folgen) und eine Merchandising-Welle, die über die ganze Welt rollt. Bei so viel Erfolg, dachte sich EA, muss ganz schnell die Lizenz zu den passenden Videospiele her. Gesagt, getan. Neben Versionen für PC, PlayStation und GBC ist auch ein GBA-Spiel erschienen. Nebenbei bemerkt haben alle Varianten ihr eigenes Gameplay, es handelt sich also nicht um simple Konvertierungen. Und Harry Potter

kann man mögen oder nicht, an seinem GBA-Adventure gibt es nicht viel auszusetzen.

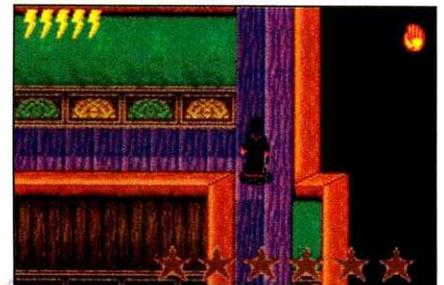
Hogwarts

Nach einem kurzen Intro findest du dich in der Eingangshalle von Hogwarts wieder. Hier schließt du Freundschaft mit Ron, der dich das ganze Spiel hindurch begleitet. Später triffst du auch noch auf Hermine, die zwar nervt, aber durchaus wertvolle Tipps auf Lager hat. In Hogwarts wirst du in die geheimen Zauberkünste eingeführt und lernst ins-

gesamt vier Zaubersprüche. Damit du diese auch anwenden kannst, folgt nach einem theoretischen Teil immer auch ein praktischer, bei dem du die neu erworbenen Kenntnisse einsetzen kannst. So gilt es, Gegenstände einzusammeln, Zutaten für Zaubertänke zu suchen und Trolle zu besiegen.

Wenn du in der Eingangshalle stehst, wirst du sehr schnell merken, dass Hogwarts mit seinen sieben Stockwerken, den langen Fluren und vielen Zimmern riesig ist. Solltest du dich verlaufen, frage Ron und Hermine





nach dem Weg, sobald du sie triffst. Oder laufe ihnen einfach hinterher, denn sie kennen sich garantiert besser aus als du. Gewöhne dich am besten von vornherein an das Gebäude, denn umso schneller gelangst du zu bestimmten Orten. Hast du irgendwann mal ganz den Durchblick verloren und weißt nicht wohin, wird dir durch einen Druck auf "Select" angezeigt, in welchem Stockwerk du dich befindest und wo du als Nächstes hinmusst. Außerdem hast du hier Einsicht in dein Inventar und die Zauberkarten. Neben dem Haus gibt es auch noch die Ländereien von Hogwarts. Hier findest du neben Hagrids Hütte auch das Quidditch-Stadion.

Quidditch!

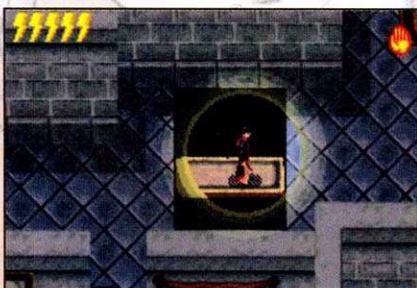
Das Quidditch-Spiel macht anfänglich Schwierigkeiten, da die Steuerung ein wenig kompliziert ist und man ewig braucht, um sich auf dem Besen sinnvoll fortzubewegen. Du kannst aber die Flugeinstellungen ändern und in den meisten Fällen gewinnst du dann auch das Spiel. Wenn du nicht gerade auf einem Besen durch die Lüfte schwebst, rennst du

die ganze Zeit nur durch die Gegend und suchst etwas. Bis zum Ende des Spiels bist du damit beschäftigt, durch dunkle Labyrinth zu laufen, Fässer auf Buttons zu rollen und dich mit Gnomen zu prügeln. Besonders nervig ist die Aufgabe, bei der du Würmer mit Hilfe einer Flöte zu Hagrid lotsen musst. Du spielst quasi den Rattenfänger von Hameln. Dass das gar nicht so leicht ist, wirst du spätestens dann merken, wenn ein Wurm zum x-ten Mal in ein Loch fällt.

Die Aufgaben in dem Spiel sind dennoch weitgehend einfach zu meistern, nur sind in den Labyrinthen einige der Wege schlecht zu begehen. So kannst du in Löcher fallen, von denen du nicht einmal ahntest, dass es welche sind. Das ist besonders ärgerlich, wenn du wieder von vorne beginnen musst bzw. von dem Punkt aus, wo du zuletzt gespeichert hast. Abspeichern kannst du nämlich immer nur dann, wenn du auf ein aufgeschlagenes Buch triffst. An und für sich ist die Idee ja ganz nett, wenn nur die Bücher nicht so selten auftauchen würden!

Kein sehr nützliches Feature. Frustriert muss man dann den gesamten Level noch einmal bestreiten, was natürlich nervt.

Harry Potter und der Stein der Weisen ist gelungen, sieht man mal von dem ewigen Durch-die-Gegend-Gerenne ab. Die Rätsel machen Spaß und allein schon die Größe Hogwarts beeindruckt. Die Figuren haben einen sehr hohen Wiedererkennungswert und du kannst dich mit jedem, den du im Gebäude oder im Garten triffst, unterhalten und erfährst viele informative Dinge. Neben der gelungenen Grafik trägt auch der durchweg gute Sound zur authentischen Hogwarts-Atmosphäre bei. Ganz verzaubert hat Harry uns zwar noch nicht, aber mindestens schon mal in seinen Bann gezogen. Was will man als Harry Potter-Fan also mehr? **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Electronic Arts

Hersteller: Griptonite

Genre: Adventure

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung 85%

Kurz&Knapp

- großer Spielumfang
- guter Sound
- ganz nah an Film & Buch
- zu wenig Speicherpunkte

Autor: Florian Seidel

Shrek Swamp Kart Speedway

Ein Grobian auf vier Rädern – Shrek versucht sich als Rennfahrer!



Neue Kart-Spiele haben es auf dem GBA nicht leicht, denn mit *Konami Crazy Racers* und vor allem *Mario Kart: Super Circuit* gibt es bereits zwei ganz hervorragende Vertreter dieser Gattung von Rennspielen. *Shrek Swamp Kart Speedway* ist dann auch im Endeffekt nichts weiter als ein simpler Klon der bereits erwähnten Spiele, nur mindestens eine Klasse schlechter, und zwar in – fast – allen Belangen, denn zu unserer Überraschung hat das Spiel eine Hintergrundstory: Lord Farquaard hat Shreks Moore zur königlichen Mülldeponie erklärt und das lässt sich der Oger natürlich nicht gefallen. Zusammen mit seinen Märchenfreunden steigt Shrek ins Kart, um den wertvollen Drachenschatz zu erringen.

Insgesamt stehen dir ein Dutzend Charaktere zur Auswahl, von denen du aber erst vier freispielen musst. 16 Strecken haben die Entwickler zusammengestellt, und somit findest du quasi alle Locations des Films auch im Spiel wieder. So abwechslungsreich sich die Szenarien präsentieren, so mies wurden sie in technischer Hinsicht umgesetzt. Viele Strecken machen den Eindruck, als würden sie direkt in der Luft schweben. Bei einigen (wie zum

Beispiel "Monsieur Hoods Baumwipfelstürmer") mag das Absicht sein, bei den meisten sieht es jedoch einfach nur peinlich aus. Der nervigste Spielspaßkiller ist allerdings die Kollisionsabfrage, die gelegentlich fragwürdige Entscheidungen trifft. Wenn man ständig an Gegnern und Wänden auf null abgebremst wird, dann frustriert das ganz schön. Da fällt die etwas schwammige Steuerung auch kaum noch ins Gewicht.

Die größte Enttäuschung ist jedoch der Sound, denn von den genialen Kompositionen des Harry Gregson-Williams hat es leider kein einziges Stück ins Spiel geschafft – eine echte Schande! Stattdessen fiepst es so unmotiviert und leicht gequält aus dem Lautsprecher, dass es einen regelrecht schüttelt.

Seltsamerweise macht *Shrek Swamp Kart Speedway* trotz aller Kritikpunkte für die ein oder andere Runde Spaß. Die liebenswürdigen Charaktere und die abwechslungsreiche Grafik üben eine seltsame Anziehungskraft aus – vor allem Fans des Films dürften ihre Freude an diesem Spiel haben. Wer jedoch einfach nur auf der Suche nach einem guten Kart-Spiel ist, sollte lieber zu einer der Alternativen greifen. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: TDK Mediactive

Hersteller: Prolific

Genre: Rennspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **60%**

Kurz&Knapp

- tolle Filmlizenz
- viele unterschiedliche Szenarien
- miese Kollisionsabfrage
- enttäuschender Sound

Autor: Stefan Schröder

Mortal Kombat Advance

Es darf wieder gemetzelt werden: Konami lässt auf dem GBA die Köpfe rollen!

Bei dem Gedanken an *Mortal Kombat* klappen so manchem Jugendschützer die Fußnägel hoch, denn bis auf die GBC-Umsetzungen ist die Serie komplett indiziert, teilweise sogar beschlagnahmt. Aber was mit der GBC-Version klappte, könnte ja beim GBA auch funktionieren – dachte sich Konami und nahm das Risiko auf sich, das blutige Prügelspiel in Deutschland zu veröffentlichen. Ob das ein kluger Entschluss war?

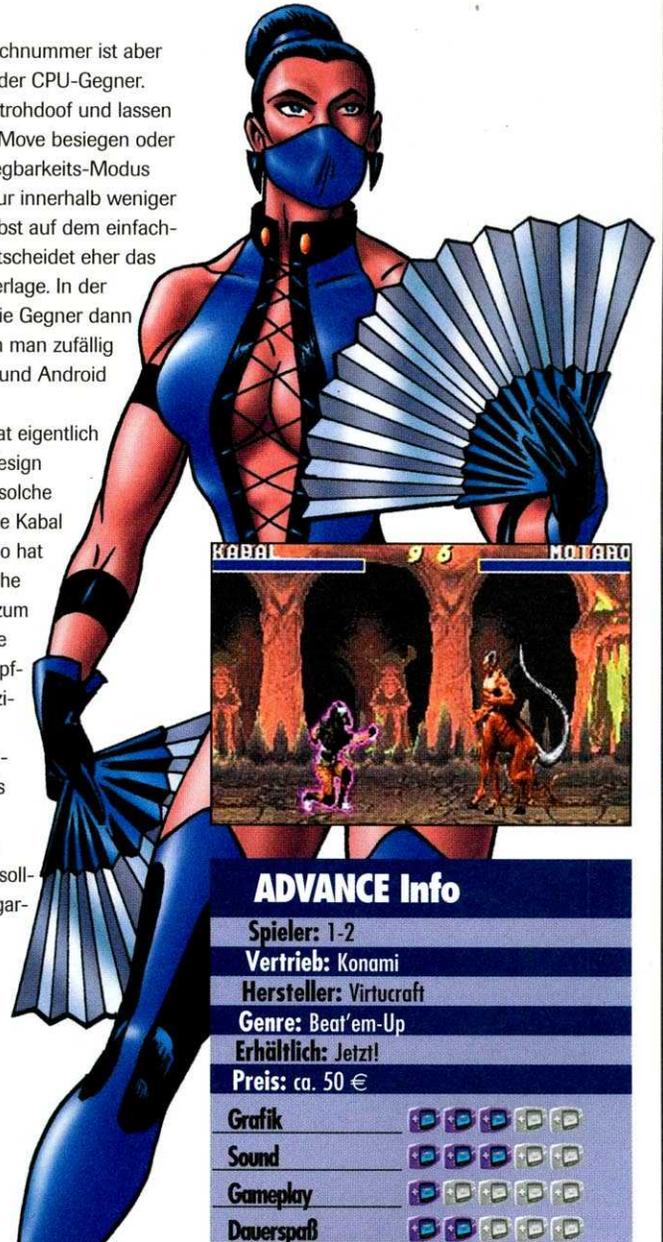
Nein, war es nicht! Und zwar nicht, weil *Mortal Kombat Advance* ausschließlich aus sinnloser Gewalt besteht, sondern weil das Spiel ganz einfach nichts taugt. Fangen wir mal mit den positiven Sachen an, das geht schneller. Die Grafik kann man so gerade noch durchgehen lassen. Eigentlich gibt es nichts Besonderes zu sehen, aber die digitalisierten Figuren sehen gut aus und sind auch ausreichend animiert. Der Sound ist ebenfalls akzeptabel, speziell die Sprachausgabe. Klar, auf einer HiFi-Anlage kommt der höllentiefen Bass um einiges cooler rüber, aber für ein Handheld hören sich die kultigen Sprachsamples wie "Flawless Victory!" oder "Fatality!" schon ganz ordentlich an.

Finish him!

Der Rest des Spiels lässt einem das Blut in den Adern gefrieren, denn *Mortal Kombat Advance* bietet so ziemlich das dümmste und stumpfste Gameplay, das es überhaupt in einem Prügler gibt. Special Moves kann man schon mal gleich vergessen, sobald dazu mehr als zwei Tasten auf dem Steuerkreuz erforderlich sind. So schnell, wie die eingegeben werden müssen, kriegt das niemand hin, der keinen Presslufthammer im

Daumen hat. Die größte Lachnummer ist aber die künstliche "Intelligenz" der CPU-Gegner. Entweder sind sie absolut strohdoof und lassen sich mit immer demselben Move besiegen oder sie schalten in den Unbesiegbarkeits-Modus und nehmen deine Spielfigur innerhalb weniger Sekunden auseinander. Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad entscheidet eher das Glück über Sieg oder Niederlage. In der Einstufung "Normal" sind die Gegner dann nur noch zu schaffen, wenn man zufällig Lt. Commander Data heißt und Android ist.

Apropos Android: Wer hat eigentlich dieses dämlische Charakterdesign verbrochen? Was haben da solche lächerlichen Blechhaufen wie Kabal oder Cyrax zu suchen? Wieso hat Liu Kang so eine unerträgliche Eunuchenstimme? Und wo zum Teufel ist Rayden? Der ganze Haufen besteht aus 23 Dumpfbacken, von denen kein einziger auch nur annähernd so etwas wie Profil oder Persönlichkeit besitzt. Tja, das war's dann wohl! Wenn *Mortal Kombat Advance* jetzt auch noch auf dem Index landen sollte, wird sich außer Konami garantiert niemand darüber beschweren. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Konami
Hersteller: Virtucraft
Genre: Beat'em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]

Sound: [Progress bar]

Gameplay: [Progress bar]

Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **38%**

Kurz&Knapp

- Grafik & Sound akzeptabel
- unfaire KI
- miserable Steuerung
- 2 Module für 2 Spieler

Test



Autor: Björn Seum

Ecks vs. Sever

Das FBI ist intrigant, korrupt und verfilzt – das soll sich nun ändern...

Dass es beim FBI und in Regierungskreisen nicht immer stubenrein zugeht, wissen wir spätestens seit den Abenteuern der Serienhelden Mulder und Scully. Doch statt der X-Akten setzt dir Ubi Soft die Vita zweier höchst unterschiedlicher Menschen vor. Im Ego-Shooter *Ecks vs. Sever* schlüpfst du wahlweise in die Haut des Ex-FBI-Agenten Jonathan Ecks oder der weiblichen Killermaschine Sever.

Ein mieser Deal

Eigentlich wollte Jonathan Ecks nicht mehr in den Regierungsdienst zurück. Vor einigen Jahren kam seine Familie bei einem Attentat, das eigentlich ihm galt, ums Leben. Seit

etwas müßig sein kann, alles zu lesen. Der hohe Actionanteil des Spiels wird dich aber schnell für die Leserei entschädigen. Sowohl Ecks als auch Sever müssen sich gegen SWAT-Teams, FBI-Agenten und NSA-Mitglieder mit zehn Waffen zur Wehr setzen. Dein Arsenal reicht vom Colt .45 über diverse Heckler & Koch-Modelle bis hin zu Granaten, Minen und einem SSG 3000Scharfschützengewehr.

Steuerung, Grafik und 3D-Illusion präsentieren sich einem Spiel wie *Doom* zumindest ebenbürtig. Einzig der Sound hängt etwas hinterher. Ein echter Kaufgrund ist der Mehrspielermodus: Wer im klassischen Deathmatch antritt, metzelt einfach alles und

jeden nieder. Spezielle Aufgaben bietet der Bomben-Modus. Dort gilt es, im Gefecht mit dem Gegner drei Teile einer Bombe zu finden. Besonders gut gefiel uns der Attentat-Modus. Hier übernimmt ein Spieler die Rolle eines Attentäters, der eine Zielperson eliminieren muss, während die anderen diese beschützen müssen. Leider brauchen alle vier Spieler ein Modul. **A**



damals befindet sich der einst beste FBI-Agent in medizinischer Behandlung. Doch nun bieten ihm seine alten Arbeitgeber einen letzten Auftrag an: Ecks soll Agentin Sever finden, die seit ihrer letzten Mission als verschollen gilt. Ecks bleibt keine andere Wahl, als den Auftrag anzunehmen, da das FBI angeblich Informationen besitzt, dass Ecks Familie noch am Leben ist...

Beide Charaktere haben je zwölf Level zu bestehen und müssen im Finale denselben Endgegner erledigen. Nach und nach deckst du eine gewaltige Intrige innerhalb des FBI auf. Erzählt wird die filmreife Geschichte in Form von langen Texten, so dass es mitunter

Die besten Knarren!



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Crawford

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik [Progress bar]

Sound [Progress bar]

Gameplay [Progress bar]

Dauerspaß [Progress bar]

Wertung **90%**

Kurz&Knapp

- Top-Waffen
- 2 Storylines
- tolle 3D-Illusion
- klasse Multiplayer

Du willst die Nummer 1?

Kannst du haben! Einfach den Coupon ausfüllen, Bargeld oder Scheck in einen Umschlag stecken, das Ganze abschicken an den Advance Abo-service, Postfach 3161, 44851 Gronau und schon kommt die Erstausgabe der Advance zu dir ins Haus. Wäre ja auch zu schade, dieses Heft nicht in seiner Sammlung zu haben...



Bestellcoupon:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Jaah! Ich möchte die Erstausgabe der Advance zum sensationell günstigen Preis von nur € 6,- inkl. Porto nachbestellen und zahle per

beiliegendem Bargeld beiliegendem Verrechnungsscheck

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht berücksichtigt werden)

ERLINS Großhandel für Videospiele* Händleranfragen erwünscht * Händleranfragen erwünscht * WORLD WIDE WEB

VIDEO & GAME

Bestell-Hotline An- & Verkauf
 Tel. 030 - 96277777 Internet: www.videogame.de

Wackel Elvis nur 4,99

Bund um die Uhr einkaufen im Onlineshop www.videogame.de

59,90 39,90 49,90 39,90 44,90 49,90 44,90 49,90

99,90 46,90 49,90 56,90 49,90

NINTENDO GAMECUBE

Luigi's Mansion 64,90
 SUPER SMASH BROS. Melee 64,90
 STAR WARS ROGUE LEADER 64,90
 PIKMIN 64,90
 Resident Evil 64,90
 FIFTEEN 18 WHERER 64,90
 MONTE CARLO 64,90

Je Titel 29,90

PlayStation 2

Final Fantasy X 59,90

Merchandise wie z.B. Schlüsselanhänger, Actionfiguren, Wall-Scroll auf Anfrage

Playstation

Alone in the Dark 4 5,00
 Alundra 2 5,00
 Breath of Fire 4 5,00
 Pokemon Gold/Silber Lös. 12,50
 Final Fantasy 7+8 10,90
 Final IX ab 9,95
 Tombraider 1 - 4 10,50
 HalfLife 7,50
 Medi Evil 1+2 7,50
 Zelda 2 12,90
 Metal Gear Solid 2 14,95
 Rayman 2 12,50
 Resident Evil Band 1-3 10,50
 Resident Evil - Code V. 7,50
 Legend of Dragon 5,00
 Syphon Filter 1+2 10,50
 Tekken 1-3 7,90
 Medal of Honor 7,90
 Onimusha 5,00
 Myst 5,00
 Final Fantasy Chronicles 24,90
 Gran Theft Auto 3 14,95
 Tales of Destiny 25,50
 Zelda 7,90

PlayStation 14,95
 FF X Statue je 44,95

Luigi's Mansion 64,90
 SUPER SMASH BROS. Melee 64,90
 STAR WARS ROGUE LEADER 64,90
 PIKMIN 64,90
 Resident Evil 64,90
 FIFTEEN 18 WHERER 64,90
 MONTE CARLO 64,90
 Final Fantasy X 59,90
 Metal Gear Solid 2 57,90
 Spiel des Monats nur 19,90

Im Ruhrgebiet 58452 WITTEN Breddestraße 38
 Im Ruhrgebiet 42105 Wuppertal Wilhelmstraße 3

Autor: Björn Seum

Dark Arena

Einst töteten sie deine Kameraden – nun ist die Zeit für Rache gekommen.



Im Jahr 2146 lässt die United Arms Organisation Supersoldaten in einem streng geheimen Trainingscamp ausbilden. Zu diesem Zweck wird eine Rasse mutierter Monster erschaffen – sie soll den zukünftigen Soldaten als Zielscheibe dienen. Eines Tages jedoch rebellieren die künstlichen Wesen und murksen ihre Schöpfer gnadenlos ab. Nur einer überlebt das Gemetzel: du alias Officer Bradshaw.

Fortan geht es für dich ums nackte Überleben. Über 20 Level hinweg wollen dir die künstlichen Bestien an die Gurgel. Um das zu verhindern, findest du in THQs Ego-Shooter (nur) sechs Waffen. Die meisten Knarren sind Fantasiegebilde, die von einer Pistole bis hin zu schwerem Kaliber reichen.

Der Sound der Bleispritzen ist schwach. Dass Pistolen im 22. Jahrhundert wie ein Klaps auf einen weichen Babypopo klingen, möchten wir bezweifeln. Der gewöhnungsbedürftige Sound beschränkt sich nicht nur auf das Waffenarsenal. Über lange Strecken des Spiels herrscht

Totenstille: Keine Musik, keine Gegner – für einen geradlinigen Ego-Shooter denkbar ungünstig. Auf deinem Weg zum Flucht-punkt wirst du neben vielen, vielen Monstern noch einige Schalter umlegen müssen sowie Schlüssel finden. Fordernd sind diese Rätsleinlagen auf keinen Fall.

Grüße aus Texas

Dark Arena macht keinen Hehl daraus, stark von *Doom* beeinflusst zu sein. Die lineare Fantasieballerei mit ihren Monstern erinnert doch stark an den Ego-Shooter-Klassiker aus Texas. Allerdings spielen Grafik, Sound, Leveldesign und Gegner-KI im Vergleich zu *Doom* ausnahmslos eine Liga tiefer. Die Hintergründe sind sehr karg und ideenlos ausgefallen und die Monster sind bestenfalls Kanonenfutter für deinen Helden. Meist kann sich Bradshaw seelen-

ruhig einen Mutanten nach dem anderen vorknöpfen.

Der Multiplayer - Modus ist für bis zu vier Spieler ausgelegt, leider beschränkt er sich auf ein normales Deathmatch. Teamspiele sind nicht möglich, außerdem ist ein Modul pro Spieler nötig.

Die aktuelle Flut an Ego-Shootern kommt THQ nicht gerade gelegen, denn *Dark Arena* ist zurzeit mit Abstand der schlechteste Vertreter dieses Subgenres. Dabei ist das Spiel nicht wirklich minderwertig. Officer Bradshaws Mission hat einzig gegenüber der starken Konkurrenz aus dem Hause Activision und Ubi Soft das Nachsehen. Liebhaber guter Actionspiele werden aber auch an *Dark Arena* ihre Freude haben. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: THQ

Hersteller: Majesco

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **78%**

Kurz&Knapp

● flotte Action

● Monster satt

● wenig Waffen

● niedrige Gegner-KI



Autor: Björn Seum

Doom

Eben noch bei der Bundesprüfstelle, jetzt schon auf deinem Game Boy Advance!

Wenn eine Firma die Welt der Actionspiele revolutioniert hat, dann sicher id Software. In Deutschland sind die brutalen Werke der Texaner jedoch allesamt indiziert. Was grünes Blut in diesem Zusammenhang ausmachen kann, zeigt uns Activision mit der GBA-Version des id-Shooters *Doom*. Denn einzig die Tatsache, dass die Monster nun grün statt rot bluten, beschert dem mobilen *Doom* in Deutschland eine Altersfreigabe "ab 16".

Die Legende lebt

Die Hintergrundgeschichte ist die alte: In einer nicht allzu fernen Zukunft experimentieren Wissenschaftler auf dem Marsmond Phobos mit Dimensionen. Dabei läuft offenbar etwas schief. Als Mitglied einer Marineeinheit wirst du nach Phobos entsandt, um den Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Kaum bist du gelandet, bricht die Hölle los. Deine

Kameraden werden von Monstern getötet und du startest einen grausamen Einmannkrieg gegen die Ausgeburten der Hölle.

Vor dir befinden sich 24 Level, voll mit abscheulichen Wesen, mutierten Kameraden, radioaktiven Seen, glühender Lava und literweise grünem Blut. Neben sieben Waffen (Pistole, Schrotflinte, Maschinengewehr, Raketenwerfer, Kettensäge und zwei Laserwaffen) musst du noch diverse bodekarten finden, die dir neue Abschnitte im Spiel öffnen. Außerdem gibt es zahlreiche Power-Ups: Ein Rucksack verdoppelt die Tragkapazität, Schutzanzüge verhindern Verbrennungen, Panzerwesten erhöhen die Rüstungsanzeige, Energie-



Spiel. Auf dem dunklen Display des GBA musst du schon den idealen Lichteinfall treffen, um anständig ballern zu können. Ansonsten wurde die Sprite-Grafik der Urversion exakt portiert und bleibt stets flüssig. Lediglich die Bildschirmauflösung musste verringert werden. Die Flugdämonen und die grausamen Höllenfürsten sehen aber noch genauso unsympathisch aus wie im Original. Selbst der Sound hat die Portierung ohne Verluste überstanden. Im Multiplayer geht es zu zweit im Kooperativ-Modus oder zu viert im Death-match zur Sache. Allerdings benötigt jeder Spieler ein Modul. Ein Muss für Actionfans! **A**



kugeln lassen dich vorübergehend unverwundbar oder garunsichtbar werden und Infrarotbrillen machen die Nacht zum Tage. Steuern lässt sich das Spiel exzellent: Die A/B-Knöpfe dienen zum Feuern und zum Öffnen von Türen, das Digitalkreuz zum Bewegen und die Schultertasten zum "Strafen" nach links und rechts. Gespeichert wird modulintern.

Doom war schon in der Originalfassung ein sehr düsteres

ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Activision
Hersteller: Palmer Productions
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik	★★★★☆
Sound	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Dauerspaß	★★★★☆

Wertung 90%

Kurz&Knapp

- 1:1- Portierung des Klassikers
- 9 Waffen
- 24 Level
- tolle Atmosphäre

Autor: Stefan Schröder

International Superstar Soccer

Fußball ist unser Leben. Videospiele auch. Zwei Dinge, die sich wunderbar kombinieren lassen.

Der erste Blick auf den Startbildschirm wirkt eher ernüchternd: Mit gerade mal drei Spielmodi (Freundschaftsspiel, Elfmeterschießen und Turnier mit vier Mannschaften) ist *International Superstar Soccer*, um es mal vorsichtig zu formulieren, nicht gerade sehr umfangreich ausgestattet. Etwas besser sieht es im Optionsmenü aus: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in fünf Stufen von "lächerlich" bis "unbesiegbar" einstellen, die Spieldauer reicht pro Halbzeit von einer bis maximal sieben Minuten. Im Regelwerk können zudem Fouls, gelbe Karten, Abseits und Golden Goal deaktiviert werden.

Hat man sich für ein Freundschaftsspiel oder Turnier entschieden, gelangt man direkt zur Mannschaftsauswahl. Erfreulicherweise beinhalten die 40 internationalen Teams sämtliche originalen Spielernamen. Entweder spielt man hier allein gegen den Computer, per Link-Kabel gegen einen zweiten Spieler (der allerdings auch ein *ISS*-Modul benötigt) oder schaut sich eine Partie zweier CPU-Mannschaften an. Die anfängliche Enttäuschung über die karge Auswahl an Spielmodi ist schnell vergessen, denn das Angebot an Optionen und Einstellungen lässt kaum Wünsche offen. Wie bei den Vorgängern auf SNES und N64 können Aufstellung, Formation, Manndeckung, Taktiken (zwei aus acht), Spielregeln und Wetterbedingungen eingestellt werden.

Der Ball ist rund

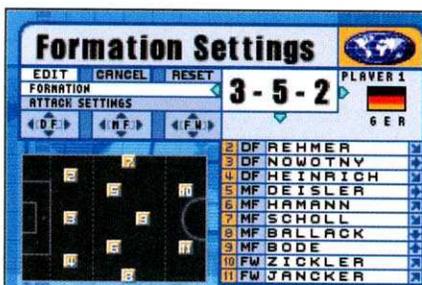
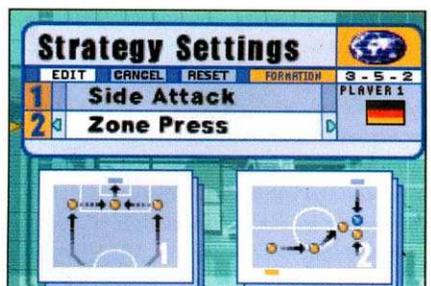
Nach dem Anpfiff fällt einem zunächst die ziemlich nahe stehende Kamera auf, was

Vor- und Nachteile hat. Auf der einen Seite sind mehr Details zu erkennen, vor allem die Animationen sind wirklich erste Sahne. Andererseits geht dadurch auch die Übersicht verloren, weil der anzuspieldende Mitspieler nicht im Bild ist. Leider fehlt zur Orientierung auch der aus früheren Versionen bekannte Pfeil, der die unsichtbaren Mitspieler in der Nähe anzeigt. So kann es schon mal passieren, dass ein Pass ins Leere geht, weil ganz einfach niemand mehr da ist, der den Ball annehmen kann. Probleme gibt es auch bei Frei- und Eckstößen. Zwar kann vor dem Schuss der Bildausschnitt über das Spielfeld bewegt werden, zum genauen Zielen ist das aber nur eine Notlösung. Ansonsten ist die Steuerung absolut einwandfrei, so dass man seine Spieler von Anfang an perfekt im Griff hat.

Richtig klasse ist der Sound mit seinem Kommentator. Zwar spricht er nur englisch, ist dafür aber klar verständlich und reagiert schnell auf das Geschehen auf dem Platz. Bei Freistößen nennt er ab und zu schon mal den Spieler beim Namen. Insgesamt ist *ISS* auch auf dem GBA ein

erstklassiges Fußballspiel, das nur wegen der ungünstigen Kamera keine Auszeichnung erhält. **A**

Table				
Europe A				
ENG		○		
GRE	×			
GER				×
WAL			○	



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **88%**

Kurz&Knapp

- sehr gute Umsetzung
- Kommentator mit Sprachausgabe
- tadellose Steuerung
- eingeschränktes Sichtfeld

Autor: Stefan Schröder

Spyro: Season of Ice

Der sympathische Drache faucht nun auf dem GBA. Heiße Action oder nur warme Luft?

Spyro kann nicht mal in Ruhe Urlaub machen: Während er sich mit seinen Freunden am Strand von der Sonne grillen lässt, erreicht ihn per Ballon-Luftpost ein Hilferuf von Fünkchen. Irgendjemand hat die Feen vereist, so dass nun wieder die Rhinaxe durchs Feenland wüten. Und was hilft am besten gegen Eis? Klar, Feuer! Davon hat Spyro genug im Rachen, so dass er spontan seinen Urlaub abbricht und ins Feenland eilt, um die Rhinaxe zu verjagen und die Feen wieder aufzutauen.

Ungewöhnlich ist die grafische Darstellung: Die isometrische Perspektive vermittelt zwar einen netten 3D-Effekt, erfordert aber ein wenig Umgewöhnung vom Spieler, da Höhenunterschiede nicht immer leicht abzuschätzen sind. Spyros Bewegungsapparat ist etwas beschränkt: Außer laufen, springen und Feuer spucken hat er nicht viel auf dem Kasten. Nach einem Sprung kann er noch ein Stückchen durch die Luft segeln, um größere Distanzen zu überwinden, aber meistens bewegt er sich auf allen vieren fort.

Feuer und Eis

Spyros Hauptaufgabe ist es natürlich, die vereisten Feen zu finden. Zusätzlich erhält er von den Bewohnern des Feenlandes noch kleinere Aufgaben, z.B. alle Leuchttürme anzuzünden. Diese Aufträge sind total simpel und immer nach demselben Muster gestrickt. Letztendlich läuft es darauf hinaus, den ganzen Level abzusuchen und alles einzusammeln (in erster Linie Kristalle) oder anzuzünden, was dort so rumliegt. Das ist nicht span-

nend oder abwechslungsreich, sondern total langweilig. Die einzelnen Level unterscheiden sich optisch zwar sehr voneinander, jeder für sich sieht aber überall ziemlich gleich aus, was nicht gerade zur Orientierung beiträgt. Außerdem gibt es keine Karte (!) und die Sichtweite ist viel zu gering. Als Resultat läuft man dann gelangweilt und orientierungslos durch die Gegend und sucht jeden Winkel des Levels ab. Mit gedrückter L-Taste kann man zwar den Bildschirmausschnitt ein bisschen verschieben, aber viel zu wenig, um sich zurechtfinden zu können. Somit ist diese Funktion absolut untauglich und völlig überflüssig. Für *Spyro: Season of Ice* braucht man echt den Orientierungssinn einer Brieftaube, um sich nicht ständig zu verlaufen.

Grafisch macht *Spyro: Season of Ice* einen guten Eindruck. Zwar gibt es außer Spyro selbst meistens nicht viel zu sehen, aber bei ihm haben sich die Entwickler offenbar die größte Mühe gegeben, denn die Animationen sehen wirklich klasse aus. Zwischendurch gibt es noch kleine Mini-Ballerspiele, entweder in 2D aus der Vogelperspektive mit Sparx oder in 3D mit Spyro nach alter *Space Harrier*-Tradition.

Beide Minispielchen sind ganz nett, aber weder grafisch noch spielerisch besonders fesselnd. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Digital Eclipse
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik [Icons]
Sound [Icons]
Gameplay [Icons]
Dauerspaß [Icons]

Wertung **71%**

Kurz&Knapp

- sehr schöne Grafik
- über 20 Level + Bonusspiele
- unübersichtlich
- wird schnell eintönig

Autor: Björn Seum

Die Monster AG

Auf Zelluloid ist der neue Pixar-Streifen monsternmäßig gut – auf dem GBA nur Mittelmaß.



Nacht für Nacht werden Monster in die Menschenwelt entsandt, um kleine Kinder zu erschrecken. Die Schreie der Knirpse werden eingefangen und in der Monsterhauptstadt Monstropolis in Energie umgewandelt – keine schlechte Idee. Doch die Sache hat einen Haken: Kinder sind für die Monster ähnlich gefährlich wie radioaktives Material für Menschen.

Eines Nachts passiert das Unvermeidliche. Der Mitarbeiter des Monats, Sully, hat einen Arbeitsunfall: Die kleine Buh krallt sich wacker in das flauschige Fell des Monsters. Doch statt Buh unter Quarantäne zu stellen, will er das Menschenkind unbeschadet auf die Erde zurückbringen. In zehn großen Leveln darfst du mit Sully, Mike und Buh Hinweise sammeln, Puzzles lösen und gegen Sullys bösen Rivalen Randall antreten. Das glitschige Kollegenschwein macht seinem Ruf alle Ehre, indem es Buhs Schranktür in kleine Teile zerbricht und in ganz Monstropolis verteilt. Ohne diese Tür kann das Mädchen nicht zurück in sein Zimmer.

Hach, hab ich mich erschrocken...

Wenn du mit Sully durch die Gegend rennst,

machen dir vor allem die KSA-Agenten zu schaffen. Ihre Aufgabe ist es, in Monstropolis nach Kindern zu suchen. Berührst du die Knilche, bekommst du Energie abgezogen. Sullys Standardwaffe ist sein Gebrüll. Wirksamer ist ein Kanister mit Buhs Lachen. Ist der erst geöffnet, werden alle Monster im Raum niedergestreckt. Positiv ist, dass Sully nicht nur springen und rennen, sondern auch gehen, schleichen und Gegenstände verschieben kann. Dabei arbeitet *Die Monster AG* mit einer 2,5D-Engine. Deine Spielfigur kann sich nach links und rechts bewegen und auch einige Schritte in das Bild hineinlaufen. Steuern lässt sich das Ganze gut. Neben der Jagd nach der Schranktür musst du mehrere Minispielchen lösen, die sich meist an Filmszenen orientieren. Der Rest des Spiels ist mittelmäßige Jump'n'Run-Kost, die sich zu sehr auf die Lizenz verlässt. Technisch wurde *Die Monster AG* ordentlich auf den GBA verfrachtet: Die Charaktere wurden toll animiert und sind gut zu erkennen. Die Hintergründe hingegen hätten ruhig etwas schöner ausfallen können. Akustisch bekommst du eine Dudel-Version des Monster-Themes und ein paar Brüllsamples geboten. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: THQ

Hersteller: Disney

Genre: Jump'n'Run

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **70%**

Kurz&Knapp

● charmante Charaktere

● leicht zugänglich

● wenig Neues

● nerviger Sound

Autor: Inci Wagner

Asterix & Obelix Jetzt geht's rund!

Die beiden Gallier kommen gleich mit zwei Spielen daher.



Alleine schon dafür, dass man für 50 € gleich zwei Spiele bekommt, sollte dieses Game jede Menge Pluspunkte bekommen. Neben *Asterix & Obelix* befindet sich nämlich auch noch *Asterix & Kleopatra* auf dem Modul. Beide Spiele sind klassische Jump'n'Runs, wobei Letzteres actionlastiger ist, da man den Römern einige Gegenstände um die Ohren hauen kann. Du läufst und springst durch 42 bunte, comicartige Level, in denen sich die Halunken nur so tummeln. Du kannst dir zu Beginn aussuchen, ob du in die Rolle von Asterix oder Obelix schlüpfst. Die beiden unterscheiden sich spielerisch jedoch nur dadurch, dass Asterix schneller läuft und Obelix wiederum mehr Kraft hat. Egal für wen du dich entscheidest, du kannst die Level locker bewältigen. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch und auch wenn die Römer in Scharen auftreten, ist es immer machbar, sich gegen sie zu verteidigen. Fällt deine Wahl auf *Asterix & Obelix*, findest du dich in einem typischen Jump'n'Run wieder, in dem du neben dem Verprügeln auch Sterne einsammeln musst. Am Ende wird dann Bilanz gezogen.

Doppelpack

Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund ist ein nettes Jump'n'Run für zwischendurch. Neben den beiden Spielen befinden sich noch sieben Minispiele auf dem Modul. Der kleine Gallier und die anderen Charaktere sehen so aus, wie man sie aus dem Comic kennt. Die Steuerung ist in Ordnung. Viel falsch machen kannst du hier nicht, schließlich gibt es in den Leveln selber nicht viel zu tun. Auf die Dauer erweisen sich die Römer allerdings als ziemlich lästig und auch der Sound kann einen nerven. So voll wie dieses Modul auch gepackt ist, es ist für eine gewisse Zeit ganz okay, aber irgendwann gehen einem die Level auf den Keks. Darüber können auch die Minispiele nicht hinwegtrösten. Die Idee mit den zwei Spielen ist sehr gut, nur hätten sie ruhig etwas unterschiedlicher ausfallen dürfen. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Bit Managers
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik	★★★★
Sound	★★★
Gameplay	★★★★
Dauerspaß	★★★★

Wertung 71%

Kurz&Knapp

- gute Grafik
- 2 Spiele auf einem Modul
- Minispiele
- schlechter Sound

Autor: Inci Wagner

Tom & Jerry Der magische Ring

Das Katz-und-Maus-Spiel geht auf dem GBA in die nächste Runde.



Kaum jemand fetzt sich so schön und so sehr wie Tom und Jerry. Die Comicfiguren können es wieder einmal nicht lassen, und so beglücken uns die Maus und der Kater mit einem Actionspiel für den GBA. Zu Beginn schlüpfst du wahlweise in die Rolle von Tom oder Jerry und findest dich in einem Wohnzimmer wieder. Hier gilt es, auf die gegnerischen Katzen einzuprügeln, die en masse durch die Gegend wuseln. Du gelangst erst in den nächsten der acht Level, wenn du alle Gegner aus dem Bild bzw. dem Weg geräumt hast. Zu deiner Verteidigung stehen dir Holzplatten, Teller, Eier, Abfalleimer oder giftige Flüssigkeiten zur Verfügung, die verstreut im Level herumliegen und die du nur einsammeln musst. Du behältst sie anschließend in deinem Inventar und wechselst zwischen ihnen mit der R-Taste hin und her. Außerdem geben deine Gegner Power-Ups frei, wenn du sie erledigt hast. Nach jedem Level wartet dann ein Endgegner auf dich, der aber einfach zu besiegen ist. Und sollte es dennoch einmal nicht klappen, kannst du dank des Passwortsystems noch einmal beginnen.

Kurze gute Laune

Der magische Ring ist trotz der liebevollen Grafik zu kurz und zu konfus geraten. Die Level sind etwas karg ausgestattet. Allerdings ist die Anzahl der gleichzeitig auftretenden Gegner beachtlich, weshalb die Kämpfe teilweise recht unfair verlaufen. Dann kann es schon mal sein, dass du die Übersicht verlierst und das Spiel ins reinste Chaos ausartet. Wirklich gefordert wirst du aber dennoch nie, da die Aufgaben zu stupide sind. Meist musst du dich einfach nur dumm durch die Gegend schlagen. Die Charaktere haben einen hohen Wiedererkennungswert – die Grafik sieht fast aus wie die Zeichentrickserie. Der Sound ist ebenfalls typisch, halt fröhlich und angenehm. Für 50 sollte man aber ein wenig mehr erwarten können als acht Level, die ruckzuck durchgezockt sind. Der magische Ring ist also ein solides, aber eindeutig viel zu kurzes Actionspiel ohne viel Tiefe. Tom & Jerry-Fans werden durchaus Gefallen an diesem Gute-Laune-Spielchen finden, alle anderen greifen auf bessere Genrevertreter zurück und haben mehr Spaß. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: NewKidCo

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **67%**

Kurz&Knapp

● gute Grafik

● Passwortsystem

● simples Gehüpf

● wenig Abwechslung

Wanted

Du suchst eine Ausgabe der **big.N**?
Hier wirst du **fündig!**

Bestellcoupon

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____
 Unterschrift: _____
 (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)



Ich möchte folgende Hefte:

- Ausgabe 11/00** **★** Mit Tipps- und Lösungsbuch #12
 (Komplett gelöst: Madden NFL 2001, Mario Kart 64, Mario Tennis 64, Spider-Man (GBC), Turok 3 - Teil 2, Yoshi's Story, Zelda DX: Link's Awakening (GBC); die besten Tipps und Tricks für N64)
- Ausgabe 12/00** **★** Mit Tipps- und Lösungsbuch #13
 (Komplett gelöst: The Legend of Zelda, The World is not enough, Turok 2 - Seeds of Evil; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)
- Ausgabe 1/01** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #1
 (Komplett gelöst: Zelda: Majora's Mask, Pokémon Trading Card Game, WWF No Mercy; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)
- Ausgabe 2/01** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #2
 (Komplett gelöst: Banjo Toxie, Mario Tennis, Star Wars Episode1; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)
- Ausgabe 3/01** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #3
 (Komplett gelöst: Conker's Bad Fur Day, Banjo Toxie - Teil 2; Xploder-Codes: Pokémon Gold/Silber)
- Ausgabe 4/01** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #4
 (Komplett gelöst: Excitebike 64, Kirby 64, GBA: Rayman Advance, Castlevania, F-Zero: Maximum Velocity)
- Ausgabe 5/01** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #5
 (Komplett gelöst: GBA: Super Mario Advance, Tony Hawk's Pro Skater 2, GBC: The Legend Of Zelda: Oracles Of Ages - Teil 1.)
- Ausgabe 6/01** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #6
 (Komplett gelöst: Paper Mario, Tony Hawk's Pro Skater 2 - Teil 1, GBC: Legend Of Zelda: Oracle Of Ages - Teil 2.)
- Ausgabe 1/02** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #7
 (Komplett gelöst: Mario Party 3, Tony Hawk's Pro Skater 2 - Teil 2, GBA: Harry Potter und der Stein der Weisen.)
- Ausgabe 2/02** **★** Mit Tipps- und Lösungsheft #8
 (Komplett gelöst: Resident Evil Gaiden GBC, Advance Wars GBA, Harry Potter und der Stein der Weisen GBC, Mech Platoon GBA.)



Nummer **3** 2001



Nummer **4** 2001



Nummer **5** 2001



Nummer **6** 2001



Nummer **1** 2002



Nummer **2** 2002

Zahlungsweise

Bargeld liegt bei Verrechnungsscheck liegt bei
 (Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis € 4,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft.
 Ab Ausgabe 1/01:
 Preis € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft.

Ich möchte folgende Hefte:



- | | |
|---|---|
| Ausgabe 2/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 11/98 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 3/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 2/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 4/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 3/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 5/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 4/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 6/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 7-8/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 7-8/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 9/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 9/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 10/99 <input type="checkbox"/> |
| Ausgabe 10/98 <input type="checkbox"/> | Ausgabe 11/99 <input type="checkbox"/> |

Zahlungsweise

Bargeld liegt bei Verrechnungsscheck liegt bei
 (Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft.

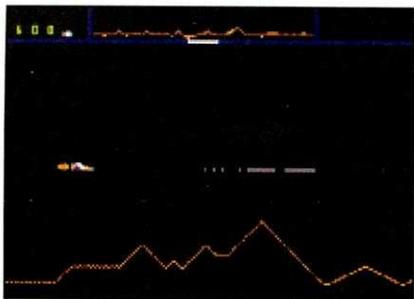
Bitte senden an:

big.N • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Autor: Inci Wagner

Midway's Greatest Arcade Hits

Dieser Titel vereint die vier Arcade-Knaller *Defender*, *Robotron 2084*, *Sini Star* und *Joust* auf einem Modul. Natürlich bietet jedes einzelne dieser Spiele keine grafischen Highlights und auch Sound und Gameplay hinken absolut der Zeit hinterher. Man sollte aber bedenken, dass alle Spiele ihr Debüt Anfang der achtziger Jahre hatten. Um die Grafik geht es auch nicht in erster Linie, sondern um den Spaß – und den hat man auf alle Fälle,



wenn man Liebhaber simpler Spielchen ist. Bei den drei erstgenannten Spielen darf man nach Herzenslust wild durch die Gegend ballern und sich an den kargen

Landschaften erfreuen. Bei *Joust* hingegen gilt es, seinem Gegner Eier abzulutschen. Wer damals schon von diesen Spielen begeistert war, der darf zugreifen. Alle anderen kaufen sich lieber etwas Zeitgemäßeres. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Konami

Hersteller: Midway

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **59%**

Autor: Björn Seum

Snood

Mit *Snood* steht uns ein weiterer *Bust-A-Move*-Klon ins Haus. Eine Kanone

schießt auf Knopfdruck verschiedenfarbige Figuren nach oben. Wenn mehrere Kugeln gleicher Farbe zusammentreffen, zerplatzen sie. Da sich die Decke mit den bunten Symbolen stetig senkt, muss der Spieler geistesgegenwärtig reagieren und alle Kugeln zum Bersten bringen, bevor sie den Boden berühren.

Dummerweise besitzt *Snood* wirklich gar nichts Neues. Wer schon *Super Bust-A-Move* für den GBA besitzt, braucht *Snood* sicher nicht. Wer die Wahl zwi-

schen den beiden Spielen hat, sollte lieber zu *Super Bust-A-Move* greifen, denn das bietet wenigstens einige Neuerungen gegenüber dem Ur-*Bust-A-Move*. Für den Multiplayer-Modus sind übrigens zwei Module vonnöten. *Snood* macht zwar Spaß, ist aber eigentlich völlig überflüssig – zumal eine kaum minder gute Version des Spiels als PC-Shareware zum Download angeboten wird. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Bigben

Hersteller: Rebellion

Genre: Geschicklichkeit

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **65%**

Autor: Florian Seidel

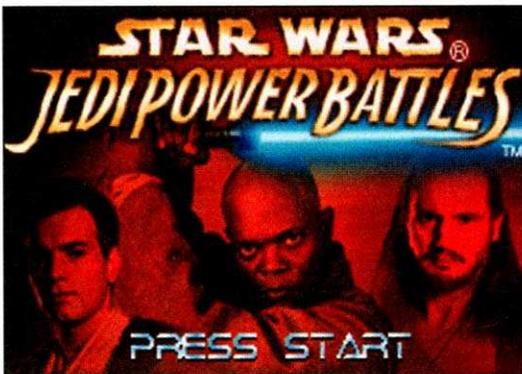
Star Wars: Jedi Power Battles



Die Grundidee ist ja prinzipiell nicht schlecht: Als einer von drei Jedi-Rittern (plus einem versteckten Bonuscharakter) rennst du lichtschwertschwingend durch die Gegend und zerlegst dabei Droiden der Handelsföderation. Leider beschränkt sich das Gameplay von *Jedi Power Battles* auf stupides Rennen, Zuschlagen, Rennen – das wird schnell langweilig.



Geduldige, bedingungslose Fans von Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn und Mace Windu können zugreifen, alle anderen sollten vorher unbedingt Probe spielen! **A**



Hinzu kommt die wirklich bescheidene Steuerung, die vor allem bei den teils recht anspruchsvollen Sprungsequenzen jeden Ansatz von Spielspaß im Keim erstickt. Für kurze Zeit lässt sich dieses Manko großzügig ignorieren, da überwiegt einfach nur Freude an der gelungenen Atmosphäre mit ihrer ansprechenden Grafik und dem typischen Star Wars-Sound; auf Dauer ist das Sprungverhalten jedoch ein ziemlicher Schmerz.

ADVANCE Info

Spieler:	1
Vertrieb:	THQ
Hersteller:	HotGen
Genre:	Action
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	★★★★☆
Sound	★★★★☆
Gameplay	★★★☆☆
Dauerspaß	★★★☆☆
Wertung	63%

Autor: Inci Wagner

Rampage Puzzle Attack

Bei *Rampage Puzzle Attack* handelt es sich um eine abgewandelte Form von *Tetris*, bei der farbige Blöcke auf einer horizontalen Linie so lange zu drehen und zu wenden sind, bis du der Meinung bist, dass sie dir beim Herunterfallen nützen. Hast du richtig gewählt, fallen sie so, dass immer dieselben Farben miteinander verschmelzen und zu Blöcken werden. In der horizontalen Linie



treten dann ab und an Kristalle auf, mit denen du die Blöcke zerstören kannst. Vier Modi (Clear, Puzzle, Rescue und Marathon) stehen bei diesem Titel zur Wahl, die auch im Mehrspielermodus mit einem Freund gespielt werden können. Die Grafik ist zweckmäßig und der Sound annehmbar. Wer Puzzlespiele mag, kann mit *Rampage Puzzle Attack* nicht viel verkehrt machen. **A**

ADVANCE Info

Spieler:	1-2
Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Midway
Genre:	Geschicklichkeit
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	★★★★☆
Sound	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Dauerspaß	★★★★☆
Wertung	76%

Autor: Björn Seum

Feivel der Mauswanderer und der verborgene Schatz

SWING! beschert dir mit dem neusten Feivel-Spiel ein solides Jump'n'Run, in dem der kleine Nager im Wilden Westen vier verloren gegangene Stücke einer Schatzkarte finden muss. Es versteht sich von selbst, dass auch Bösewichte hinter den Kartenfetzen her sind, allen voran der hinterhältige Cat Malone. Während Feivel durch

sechs große Welten hüpfert, trifft er immer wieder auf Handlanger des miesen Katers. Zu seiner Verteidigung kann Feivel den bösen Jungs genretypisch auf den Kopf springen oder sie mit einem magischen Hut zur Strecke bringen. Ist die Kopfbedeckung einmal Richtung Gegner geschleudert, kommt sie, wie am Schnürchen

gezogen, wieder zu ihrem Besitzer zurückgeschwebt. Leider ist der Schwierigkeitsgrad für die Zielgruppe sehr happig und so kommt es auch bei großen Feivel-Fans schnell zu langen Gesichtern. Genrefreunde riskieren einen schüchternen Blick. **A**



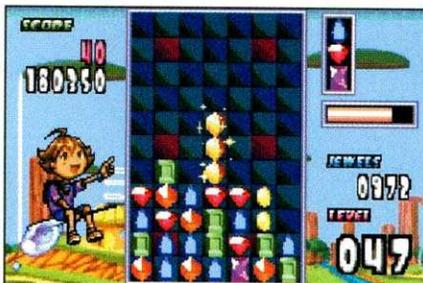
ADVANCE Info	
Spieler:	1
Vertrieb:	SWING!
Hersteller:	Hokus Pokus
Genre:	Jump'n'Run
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	64%

Autor: Björn Seum

Columns Crown

Der Sega-Klassiker wurde eigens für den GBA von WOW Entertainment mit einer leichten Story und kleineren Neuerungen versehen: Prinzessin Dazle sind einige Edelsteine aus ihrer Krone gebrochen. Um sie wiederzubekommen, musst du in bester Tetris-Manier puzzeln, was das Zeug hält. Das Spielprinzip ist klar: Juwelen fallen von oben in einen Schacht und müssen in drei Einzelspielermodi (Survival, Versus und Flash)

geschickt abgebaut werden, bevor sie sich bis zur Decke stapeln. Treffen drei gleichfarbige Steine waagrecht oder senkrecht aufeinander, lösen sie sich wie Diamanten im Hochofen auf; auch Kettenreaktionen sind möglich. Neu im Vergleich zu den älteren Versionen ist die Unterstützung eines Link-Kabels – mit einem Freund um die Wette puzzeln, ist nun angesagt. Technisch sauberer und spaßiger Tetris-Klon. **A**



ADVANCE Info	
Spieler:	1-2
Vertrieb:	Infogrames
Hersteller:	WOW Entertainment
Genre:	Geschicklichkeit
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	80%

Autor: Stefan Schröder

Mega Man Battle Network

In naher Zukunft wird das globale Netzwerk von Computerviren verseucht. Der kleine Junge Lan nimmt den Kampf gegen das elektronische Verbrechen auf, unterstützt wird er dabei von seinem virtuellen Freund Mega Man.EXE. Die hübsche Comic-Grafik aus der schrägen Vogelperspektive passt gut zum jugendlichen Stil des Spiels, treibt den GBA aber nicht zu Höchstleistungen an. Interessant ist das Kampfsystem: Mega Man und seine Gegner



bewegen sich auf einem 6x4 großen Feld und lassen dort rundenweise ihre Waffen (sog. Battle Chips) aufeinander los. Weitere Chips können in der realen und virtuellen Welt gefunden oder mit deinen Freunden per Link-Kabel ausgetauscht werden. Hört sich zunächst simpel an, ist es auch, macht aber überraschend viel Spaß. Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad allerdings nicht sehr hoch. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Capcom
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **82%**



Autor: Inci Wagner

In einem Land vor unserer Zeit



Der Dino Littlefoot hat seine Freunde verloren und es liegt an dir, die fünf wieder zu vereinen. Durch insgesamt zwanzig Level, unterteilt in fünf Welten, rennst und hüpfst du über Plattformen, um dabei Blätter einzusammeln. Hierbei machen dir andere Dinos das Leben schwer, die du aber mit einem eleganten Sprung auf den Kopf schachmatt setzen kannst. Viel Abwechslung wird dir

bei *In einem Land vor unserer Zeit* nicht geboten. Die Level sind sehr karg und ähneln sich auch viel zu sehr. Einen ganz dicken Minuspunkt gibt es für die Kürze des Spiels: Man hat es einfach zu schnell durch. Du kannst dein Geld viel gescheiter investieren als in dieses Modul. Es gibt bessere Jump'n'Runs und an die solltest du dich auch halten. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
Vertrieb: SWING!
Hersteller: Full Fat Productions
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **60%**

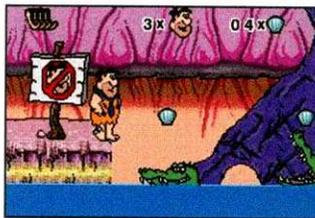


Autor: Björn Seum

Familie Feuerstein Bedrock steht Kopf

Wie jeden Abend möchte Fred mit seinem Kumpel Barney einen trinken gehen, doch der Geröllheimer ist nirgends zu finden. Als Fred sich auf die Suche macht, trifft er Dr. Sinister, der auch gleich gesteht, Barney gekidnappt zu haben. Fortan begleitest du Fred Feuerstein durch 16 Level auf der Suche nach Barney. Dein teils schwieriger Weg führt dich von Bedrock über den Wilden Westen in ein Geisterschloss, von wo aus du schließlich auf Dr. Sinisters Insel landest. Gegnern hopst Fred auf den Kopf, schlägt sie mit einer Keule zu Mus oder kegelt sie mit einer

Bowlingkugel aus dem Weg. Spielerisch bietet der Titel nichts Neues: Du hüpfst über Plattformen, sammelst Gegenstände und suchst den Levelausgang. Wo die Genrekönige vor Ideen sprudeln, schweigen sich die Feuersteins aus. **A**



Autor: Inci Wagner

Alienators Evolution Continues

Dass Aliens eklige Viecher sind, wissen wir dank Hollywood schon länger. Dass es aber auch langweilig sein kann, sie zu erledigen, wissen wir erst seit *Alienators: Evolution Continues*. Deine Reise als Alien-Jäger führt dich durch zwölf Level, die sich alle sehr ähneln. In jedem Level musst du Kameras beschießen oder CDs einsammeln, um auf die nächste Ebene zu kommen. Ausgestattet mit zwei Waffen, kannst du

den kriechenden und fliegenden Viechern die Lebenslichter auspusten. Der Sound, der dich auf deiner Reise begleitet, klingt futuristisch und passt gut zum Geschehen. Das Gameplay selber ist aber langweilig und fesselt nicht wirklich. Dieses Jump'n'Run mag für zwischendurch ganz annehmbar sein, doch nach dem ersten Level finden eigentlich nur noch Wiederholungen statt. **A**



ADVANCE Info	
Spieler:	1
Vertrieb:	SWING!
Hersteller:	H2O
Genre:	Jump'n'Run
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	61%



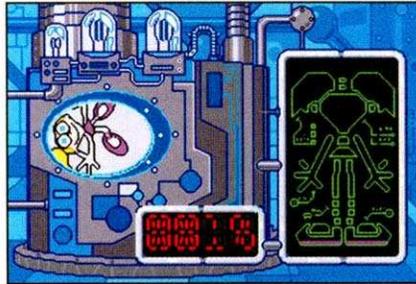
ADVANCE Info	
Spieler:	1
Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Digital Eclipse
Genre:	Jump'n'Run
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	65%

Autor: Inci Wagner

Dexter's Laboratory

Dass Geschwister nerven können, spürt Dexter am eigenen Leibe: Seine Schwester Dee Dee klonst sich selbst und macht anschließend alle Maschinen in seinem Labor kaputt. Du schlüpfst in Dexters Rolle und musst in acht Welten nach Dee Dee fahnden. Mit Hilfe eines mechanischen Arms wird die fuchsige Schwester dann eingesammelt und in eine Maschine gebracht. Nebenbei ist Werkzeug zu finden, um die Maschinen wieder in Gang zu bekommen. Die Strecken, die du in *Dexter's Laboratory* zurücklegen musst, sind enorm. Hast du einen Schalter umgelegt, öffnet dieser mit Sicherheit jene Tür, die am weitesten entfernt liegt.

Das kann nerven, ähnlich wie kleine Geschwister. Für kurze Zeit kann man so was ertragen, aber auf die Dauer ödet es nur an. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
Vertrieb: BAM! Entertainment
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Adventure
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

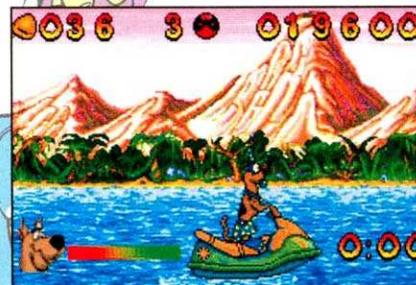
Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]
Wertung: **71%**

Autor: Inci Wagner

Scooby-Doo und die Cyberjagd

Scooby und seine Freunde haben ein Problem: Das Phantomvirus wurde freigelassen und hat dabei alle Schurken dieser Welt auf seiner Seite. Durch insgesamt sechs Level führt dich die Suche nach demjenigen, der das Virus ausgesetzt hat. Dabei musst du unterwegs Scooby-Schmeckies einsammeln, um die Level erfolgreich beenden zu können. Mit gerade mal sechs Leveln ist dieses Jump'n'Run eindeutig zu kurz geraten – man hat es ruckzuck durch, was bei

diesem Preis mehr als ärgerlich ist. Die Grafik des Spiels ist annehmbar und der Sound plätschert fröhlich vor sich hin. Für einen kurzen Zeitvertrieb ist *Scooby-Doo und die Cyberjagd* in Ordnung, es gibt aber weiß Gott bessere Genrevertreter. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
Vertrieb: THQ
Hersteller: Creations
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]
Wertung: **66%**

Autor: Björn Seum

Phalanx

Am 13. Mai 2279 wird die Kolonie Delia IV von einer feindlichen Alienrasse angegriffen. Rate



mal, wer die außerirdischen Invasoren stoppen muss! Du setzt dich also in das modernste Schiff der irdischen Flotte und ballerst dich horizontal scrollend durch acht Missionen, an deren Ende jeweils ein Zwischengegner wartet. Für erholsame Pausen sorgen kurze Sequenzen, die die Handlung vorantreiben. *Phalanx* lebt aber von der Action: Ständig kreisen feindliche Jäger um



dich herum, die du möglichst schnell pulverisieren musst. Manche Gegner hinterlassen Power-Ups, die dir meist neue Waffensysteme beschere – so kommst du an Smart Bombs, brachiale Lasergeschütze und Schutzschirme. Leider geht bei dem hohen Gegneraufkommen die Übersicht schnell verloren und auch die kleinen Munitions- und Energieanzeigen am Bildschirmrand erhöhen die Spielbarkeit nicht. **A**

ADVANCE Info

Spieler:	1
Vertrieb:	Mitsui
Hersteller:	Kemco
Genre:	Action
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	70%

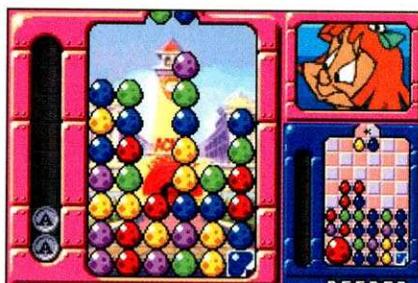
Test

Autor: Inci Wagner

Wacky Stackers

Endlich wird bei einem Spiel mal wieder dein Gehirn gefordert, denn bei *Wacky Stackers* musst du, ähnlich wie bei *Tetris*, von oben herunterfallende Eier farblich sortieren. Hast du jeweils vier Eier derselben Farbe kombiniert, verschwinden sie und du bekommst jede Menge Punkte. Es gilt dabei, ausgefallene Kombinationszüge zu benutzen, um einen großen Vorsprung auszubauen. In den drei Modi kannst du gegen den Computer, ums Überleben oder gegen drei Freunde antreten. Im Puzzle-Modus sind Formationen aufzulösen, bei denen deine Gehirngrütze stellenweise

ganz schön ins Wabern kommt. Sogar der Sound ist bei diesem Spiel klasse und könnte nicht besser passen. Die Grafik leuchtet nur so vor bunten Farben und die Tiny Toons sehen nett und wie gewohnt gut aus. Auch wenn das Gameplay nicht unbedingt vor Innovationen strotzt: Wer *Tetris* gerade nicht zur Hand hat, kann hier problemlos zugreifen. **A**



ADVANCE Info

Spieler:	1-4
Vertrieb:	SWING!
Hersteller:	Kemco
Genre:	Geschicklichkeit
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	81%



Autor: Inci Wagner

Lucky Luke: Wanted!

Lucky Luke: Wanted! wird dir das ein oder andere Mal Kopfzerbrechen bereiten, denn es ist gespickt mit einigen kniffligen Rätseln, deren Lösung man meistens erst auf den zweiten Blick erkennt. In der Rolle von Lucky Luke ist es deine Aufgabe, den Daltons das Handwerk zu legen, damit endlich wieder Recht und Ordnung im Lande herrscht. Natürlich hast du einen Revolver, um dich gegen die Schurken zu



verteidigen. Rumballern alleine reicht aber nicht, es sind auch einige Aufgaben zu erledigen, etwa Schlüssel zu besorgen oder Geiseln zu befreien. *Lucky Luke: Wanted!* ist ein ideales Spiel für zwischendurch. Die Rätsel sind

zwar knackig, aber niemals unfair und neben den Abenteuerleveln kannst du in einem der Minispiele gegen einen Freund antreten. Mit neun Leveln gibt es auch am Umfang nichts auszusetzen. **A**



Autor: Inci Wagner

Power Rangers – Time Force

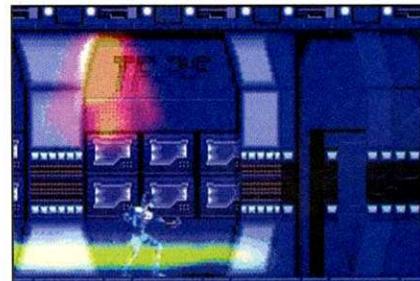
Bevor du runde 100 Märker aus dem Fenster schmeißt, überlege dir die Anschaffung von *Power Rangers – Time Force* vorher besser dreimal. Denn mit gerade mal sieben Levels ist dieses Spiel sehr kurz geraten und du hast es schneller durch, als dir lieb ist. Nicht gerade eine gute Voraussetzung für ein Spiel. Dennoch hat *Time Force* auch hin und wieder seine Lichtblicke, zum Beispiel immer dann,



wenn dein Charakter gestorben ist und du auf einen der anderen fünf Power Rangers zurückgreifen kannst. Das erspart jede Menge Neuanfänge und lässt dich deine Mission erfüllen, die da lautet: das Böse in der Zukunft sowie



in der Vergangenheit zu besiegen. Leider bietet dieses Spielchen, wie gesagt, nur kurzfristigen Spaß. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: THQ

Hersteller: Vicarious Visions

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **66%**

Autor: Florian Seidel

Jurassic Park 3: Dino Attack

Da ist es nun also, das dritte Spiel zum dritten Jurassic Park-Streifen – und es wird den



Erwartungen voll und ganz gerecht: durchschnittlicher Film, durchschnittliches Spiel. Du schlüpfst in die Haut von Dr. Grant und stürzt auf dem Weg zu einer neuen Dino-Forschungsstation mit dem Flugzeug im Dschungel ab. Da das Rettungsteam mal wieder auf sich warten lässt, musst du dich eben selbst in Sicherheit bringen. Fortan rennst du, nur leicht bewaffnet, durchs Gehölz, erforscht leer stehende Gebäude und löst kleinere Rätsel. Während Grafik und Sound durchaus zu überzeugen wissen, machen die hakelige Steuerung und das dünne Gameplay

dem Spiel schneller den Garaus als ein Velociraptor Dr. Grant in Streifen schneiden kann. Für JP-Fans okay, alle anderen halten besser einen großzügigen Sicherheitsabstand ein. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **62%**

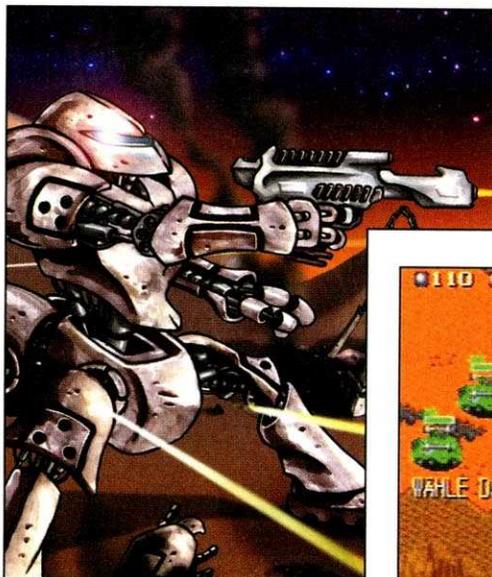
Autor: Florian Seidel

Mech Platoon

Echtzeitstrategiespiele für unterwegs sind rar – umso größer die Freude, dass Kemco mit *Mech Platoon* die Messlatte für künftige Konkurrenten

gleich recht hoch legt. Nach einem beeindruckenden Render-Intro wirst du über einige Trainingsmissionen sowohl in die Handlung als auch in die gut durchdachte Menüführung des Spiels eingeführt. Genretypisch musst du Rohstoffe abbauen, eine Armee zusammenstellen (über 50 verschiedene Einheiten stehen dir dabei zur Wahl) und deine Basis entweder verteidigen oder als Ausgangspunkt für einen Angriffskrieg aufrüsten. Während die Grafik nicht zuletzt dank gelungener

Animationen und fünf verschiedener Planeten voll und ganz überzeugen kann, ist der Sound ein echter Krampf. Erfreulicherweise dürfen mit einem Modul per Link-Kabel zwei Spieler gleichzeitig ran, die KI ist auch okay. Nicht nur für Strategiefans ein Kauf Tipp! **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Mitsui

Hersteller: Kemco

Genre: Strategie

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **87%**

Autor: Inci Wagner

Eggo Mania

Eins vorweg: Dieses Spiel macht eigentlich nur zu zweit richtig Spaß. Denn im Grunde geht es



lediglich darum, in die Rolle einer eiähnlichen Gestalt zu hüpfen und Steine, die von oben nach unten fallen (wie sollte es auch anders sein?), möglichst geschickt anzuordnen.

Abbauen sollst du sie aber nicht, sondern so stapeln, dass das Ei (du!) schnell an den oberen Bildschirmrand gelangen kann. Im 2-Spieler-Modus warten zusätzlich noch Bomben auf dich, mit denen es viel Spaß macht, die Steine deines Gegners zu zerstören. Ein pädagogisch wertvoller



Trainingsmodus sorgt für die gelungene Spieleinführung. Die Grafik ist sehr farbenfroh und der Sound passt gut zum kunterbunten Treiben. Wer auf Puzzlespiele steht, bei denen man schnell reagieren muss und auch noch ideal gegen einen Freund antreten kann, wird mit *Eggo Mania* viel Spaß haben. **A**



ADVANCE Info

Spieler:	1-2
Vertrieb:	Mitsui
Hersteller:	Kemco
Genre:	Geschicklichkeit
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	71%



Autor: Inci Wagner

Frogger's Adventures Temple of the Frog

Erstmals 1981 erschienen, feiert *Frogger* jetzt auf dem GBA seinen Einstand. 15 Level, unterteilt in fünf Welten, gilt es durchzuspielen und dabei Fliegen, Schlangen oder anderen Gemeinheiten deines Gegners auszuweichen. Bist du



mit dem Originalspiel vertraut, kommen dir viele Hindernisse sehr bekannt vor. Denn auch bei *Temple of the Frog* musst du hüpfend über einen Fluss gelangen oder aber eine Straße überqueren, ohne dabei von den Autos geplättet zu werden. In jedem Level ist es erforderlich, eine bestimmte



Anzahl von Gegenständen und Münzen einzusammeln, denn nur so kannst du die nächste Ebene erreichen. Zwischendurch wartet natürlich ein Endgegner auf dich. Das Gameplay ist recht einfach gehalten und die Grafik ist guter Durchschnitt. Die einsteigerfreundliche Steuerung ermöglicht es, *Frogger* geschickt durch die Level hüpfen zu lassen. **A**

ADVANCE Info

Spieler:	1
Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Genre:	Geschicklichkeit
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	77%



Autor: Björn Seum

Rainbow Six: Rogue Spear

Die GBA-Version des taktischen Shooters stellt mittlerweile die vierte Konvertierung des PC-Klassikers dar, wobei die Handheld-Ausgaben der Terroristenhatz ein paar grundlegende Änderungen erfahren haben. Wie schon in der GBC-Version wurde auch das Spielgeschehen der GBA-Version aus der Ego- in die Vogelperspektive verlegt. Außerdem wurden die taktischen Züge nahezu alle aus dem Spiel entfernt. Statt 16 Leuten einzelne Wegpunkte und Befehle zuzuteilen, erledigst du die 15 Missionen mit einem Quartett oder ganz alleine. Hast du dich erst mal an die tief greifenden Änderungen

gewöhnt, bekommst du ein ordentliches Actionspiel mit realistischem Hintergrund gebo-

ten. Die Level sind gut designt, die Grafik ist recht ordentlich und der Sound ist klasse. Zu guter Letzt gibt es noch einen Multiplayer-Modus für vier Spieler, der aber mehrere Module voraussetzt. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Red Storm

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **70%**

Autor: Inci Wagner

Gradius Advance

Anschnallen und festhalten sollte man sich bei *Gradius Advance* allemal, denn es wird verdammt hart, dieses Weltraumabenteuer zu bestehen. Trotz des großen Waffenarsenals wirst du Probleme bekommen, dich gegen den Feind durchzusetzen, da schon ein gegnerischer Treffer reicht, um dich vom Himmel zu holen. Klar, dass man sich darüber tierisch ärgert. Dennoch fesselt einen dieses Spiel so sehr, dass man

immer wieder gerne von vorne beginnt. Die Level sind durchweg sehr weitläufig angelegt und die Steuerung ist absolut leichtgängig. Es gibt keinerlei Probleme, den Raumgleiter

unbeschadet durchs All zu manövrieren. Grafisch gesehen ist ebenfalls alles topp, es werden jede Menge Effekte geboten – nur hätten's schon etwas mehr als acht Level sein dürfen. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: Shoot'em-Up

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Wertung **74%**

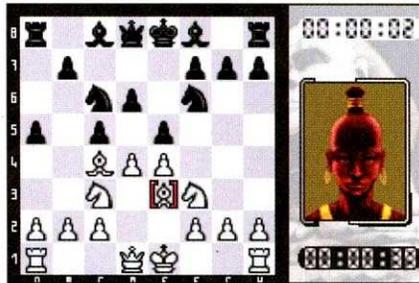
Autor: Stefan Schröder

Virtual Kasparov

Einen dicken Pluspunkt gibt es für den Tutorial-Modus, der nicht nur die Spielregeln erklärt, sondern auch grundlegende Spieltaktiken vermittelt (z.B. Wert der Figuren, Gabel, Fesselung, Mattbilder) und einige historisch wichtige Partien vorstellt. Lediglich die Eröffnungen kommen zu kurz – hier hätten ruhig die verschiedenen Variationen und einige wichtige Grundsätze (z.B. Zentrumsbeherrschung) vorgestellt werden können. Außerdem läuft der Text als Laufschrift am unteren Bildschirm entlang, was nicht angenehm zu lesen ist. Die Computer-Gegner

variieren vom blutigen Anfänger bis zum routinierten Vollprofi. Du kannst sie im Blitzschach (einfache Partie mit festgelegtem Zeitlimit) herausfordern oder im Story-Modus, in dem du praktisch von einer Partie zur anderen um die Welt reist. Grafisch ist das Spiel natürlich absolut lächerlich – hey, es ist Schach, was gibt es da schon zu sehen? Die Musik läuft nur in den Menüs und wird während der Partie abgestellt. Gut so, man muss sich schließlich konzentrieren und dabei würde Dudelmusik eh nur stören.

A



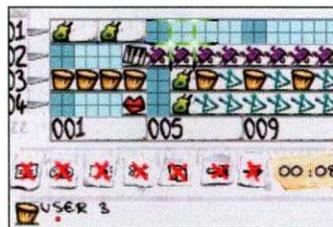
ADVANCE Info

Spieler:	1-2
Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Titus
Genre:	Sportspiel
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	73%

Pocket Music

Aus insgesamt 600 Samples kannst du nach Herzenslust auswählen und deine Stücke zusammenbasteln. Dabei klickst du dich mit der L-Taste durchs Menü und mit dem R-Button hörst du dir dein selbst komponiertes Stück an. Du kannst die Bassline, die Drumbeats und die Taktschläge so lange verändern, bis du mit dem Ergebnis zufrieden bist. Da der Sound aus dem GBA-Lautsprecher nicht so toll klingt, bist du aber quasi gezwungen, Kopfhörer zu benutzen. Auch wenn du nicht der musikalische Typ bist, wirst du schnell merken, dass dir immer wie-

der neue Stücke einfallen, die du umsetzen möchtest. *Pocket Music* ist zwar ein netter Zeitvertreib, dennoch überlegen wir, was so ein Spiel auf dem GBA verloren hat.



ADVANCE Info

Spieler:	1
Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Jester Interactive
Genre:	Geschicklichkeit
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	67%

Autor: Björn Seum

Cruis'n Velocity

Cruis'n Velocity bietet insgesamt elf fahrbare Wagen. Sieben sind von Beginn an wählbar, die anderen müssen im Cup-Modus erst freigespielt werden; außerdem kannst du noch in einem Freestyle- und einem Multiplayer-Modus antreten. Letzterer ist für vier Mann gedacht und es werden vier Module benötigt. Die 14 Strecken sind zwar nett design, werden aber durch eine gewagte Grafik-Engine ausgehebelt. Mit ihren hohen Gebäuden links und rechts der Strecke erinnert die Grafik sehr an *Doom* oder *Dark Arena* – nur sehr viel detailärmer. Hinzu kommen noch unschöne Clippings und andere Patzer.

Auch sonst macht *Cruis'n Velocity* kapitale Fehler: Zu kurze Strecken und das Fehlen einer Streckenkarte sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Nur bedingungslose Racing-Fans riskieren einen Blick. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Konami
Hersteller: Graphic State
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **59%**



Autor: Björn Seum

Moto GP

THQ setzt mit *Moto GP* auf ein realistisches Szenario. Dank der Dorna-Lizenz kannst du in drei Klassen (125cc, 250cc und 500cc) mit zwölf Maschinen (die echten Honda-, Suzuki- und Yamaha-Modellen nachempfunden sind) über 20 Strecken auf der ganzen Welt heizen. Doch was bringt all der Realismus? Im Grunde eine Menge Simulationselemente. Neben dem Einfluss des Settings (Nebel- und Regen- sowie Tag- und Nachteffekte) reagieren die Bikes aus Haus aus deutlich pingeliger als in vielen anderen Fun-Racern auf dem GBA. Ungestümes Kurvengebrettere endet immer

mit einem Ausflug in die Botanik. Grafisch macht das Spiel einen guten Eindruck: Die Engine läuft sehr flott und bietet optisch viel Abwechslung. Etwas geschluppt wurde bei der Steuerung – die ist für ein Spiel mit einem solch hohen Simulationsanteil zu unausgereift. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: THQ
Hersteller: Visual Impact
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung **77%**

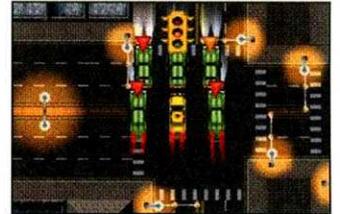


Autor: Florian Seidel

Midnight Club Street Racing

Im so genannten Midnight Club treffen sich durchgeknallte Autofreaks, um in ihren Sportwagen durch nächtliche Städte zu flitzen. Deine Aufgabe ist es, in der Szene Fuß zu fassen und dir in Wettrennen neue Autos zu erfahren – insgesamt gibt's 40 Stück. Coole Idee eigentlich, doch leider ist die Umsetzung wirklich mies. Das Hauptproblem ist die fehlende Streckenführung. Über diverse Checkpoints musst du ans Ziel fahren, aber die einzige Orientierungshilfe (ein grüner Pfeil) reagiert etwas träge und unzuverlässig. Also orientierst du dich an deinem Gegner, was bedeutet,

dass du erst ein paar Mal verlierst, um den Streckenverlauf auswendig zu lernen. Die Grafik geht (von diversen Rucklern abgesehen) in Ordnung, der Sound nervt jedoch. Für ein, zwei Runden okay, doch schon nach kurzer Zeit höchst öde. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Bigben

Hersteller: Rebellion

Genre: Rennspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

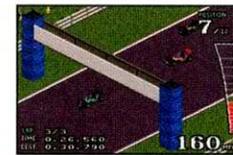
Wertung **55%**

Autor: Florian Seidel

Driven

Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Filmflop mit Sylvester Stallone und zahlreichen deutschen Showbiz-Sternchen. Die Handlung ist somit klar: Vollgas, Vollgas, Vollgas! Neben Standardmodi wie Arcade, Einzelrennen, Testfahrt und Meisterschaft wartet die Filmumsetzung mit Bonusleveln und einem Story-Modus auf. Spielerisch kann es *Driven* mit Klassikern wie *RC Pro-Am* leider nicht aufnehmen, dafür ist die Steuerung einfach einen Tick zu ungenau, die Zahl der Strecken zu gering und deren Design zu einfallslos. Dennoch macht das Spiel für die ein oder andere Runde zwischendurch Spaß. Das gilt vor allem im Mehrspielermodus, für den nur ein Modul benötigt wird (natürlich mit

Einschränkungen). Grafik und Sound gehen ebenfalls in Ordnung und so ist *Driven* endlich mal ein GBA-Spiel, dessen Umsetzung besser als die Vorlage gelungen ist... **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: BAM! Entertainment

Genre: Rennspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **68%**

Autor: Inci Wagner

XBladez Inline Skater

Wenn Inlineskaten im wahren Leben so wenig Spaß machen würde wie bei *XBladez*, würden keine Inlineskates mehr über die Ladentheke gehen. Geboten wird dir nämlich ein dummes, unrealistisches Rennspiel mit lächerlichen Hüpfleinlagen ohne Sinn. Du hast die Wahl, ob du an einem Rennen teilnimmst oder dich erst einmal im Trainingsmodus an die Steuerung gewöhnst. Und du wirst merken, dass es wirklich eine beachtliche Leistung ist, sich so eine tolle Tastenbelegung auszudenken! Bei *XBladez* musst du wirklich nur stundenlang

den A-Button drücken, das ist alles! Die 13 Strecken sind versehen mit Hindernissen, über die du springen musst und wobei du dann ausnahmsweise auch den B-Button benutzen darfst. Das war es auch schon an Highlights, da macht Skateboardfahren auf dem GBA weitaus mehr Spaß. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
 Vertrieb: Ubi Soft
 Hersteller: Crave
 Genre: Rennspiel
 Erhältlich: Jetzt!
 Preis: ca. 50 €

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

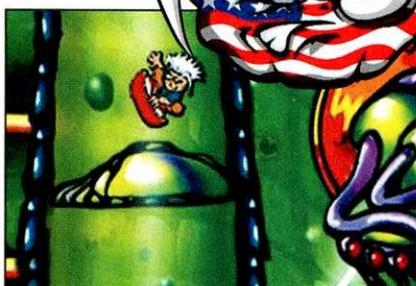
Wertung **33%**

Autor: Björn Seum

No Rules – Get Phat

Was sich so anhört, als sei es eine ernstgemeinte Kampfansage an die Weight Watchers, ist in Wirklichkeit ein knochiges Action-Jump'n'Run. Als sich der einäugige Teenie Jack mal wieder seine Lieblings-Cartoonserie "Snoop Nasty and the Super Homeez" reinziehen will, erscheint plötzlich ein grünes Alien vom Planeten Punkazz auf dem Schirm. Prollig verkündet der Außerirdische, man wolle die Erde erobern. Jack schwingt sich auf sein Skateboard und metzelt die Invasoren mit seiner Steinschleuder nieder. Dabei hüpfert er von Plattform zu Plattform und sammelt Vinylplatten, die er dann dank seines

portablen Plattenspielers auf die "Punkazz"-Aliens verschießen kann. Fünf Welten lang lauschst du groovigen Hip-Hop-Beats und ärgerst dich über die dämliche Kamera, denn die mangelnde Übersicht macht das simple Spielchen unnötig schwer. Gar nicht phat-eher bad. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
 Vertrieb: TDK Mediactive
 Hersteller: Flying Tiger
 Genre: Action
 Erhältlich: Jetzt!
 Preis: ca. 50 €

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

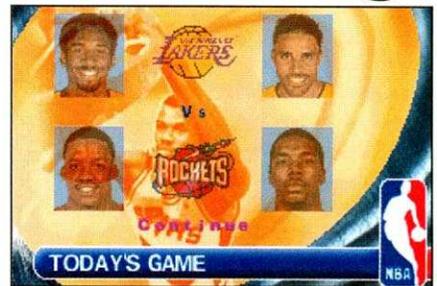
Wertung **49%**

Autor: Inci Wagner

ESPN X Games Snowboarding

Man könnte glatt Amok laufen! 50 Euro sollen für solche Spiele wie *ESPN X Games Snowboarding* über die Theke wandern, und serviert wird nur Schrott! Bei diesem Spiel hast du das "Vergnügen", stundenlang durch eine Halfpipe zu schweben, Slalom zu fahren oder dich Hänge hinabzustürzen. Das war es auch schon an Highlights. Einen Sinn gibt es nicht und man sollte auch nicht anfangen, einen zu suchen. Die Grafik ist in schlichtem Weiß gehalten, wobei einem beim Slalomfahren schwindelig wird, weil man diesem bescheuerten Pfeil folgen muss

und alles nach nichts aussieht. Über den Sound lassen wir uns am besten nicht aus, denn der ist genauso belanglos wie der Rest des Spiels. So jetzt kannst du dir selber überlegen, ob du dein Geld dafür ausgeben willst. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung

29%

Autor: Inci Wagner

NBA Jam 2002

Man kann *NBA Jam 2002* aus dem Hause Acclaim eigentlich ganz kurz und knackig beschreiben: Die Spieler verhalten sich sehr unbeholfen, Pässe, Würfe und Sprünge gelingen nur äußerst ungenau und das Ganze wirkt somit absolut unrealistisch. Sogar ein Multiplayer-Modus wurde "vergessen". Du musst dich also mit dem CPU-Gegner abplagen, was auf Dauer nicht sehr viel Spielfreude bringt. Die Anzahl der Modi (Saison, Playoffs, Quick Game, Jam, Horse und Training) geht in Ordnung, genau wie die 29 zur Auswahl stehenden NBA-Teams. Gewinnst

du die Playoffs, wird eine weitere Mannschaft freigespielt. *NBA Jam 2002* ist ein bestenfalls mittelmäßiges Sportspiel für den GBA, auf das man in seiner Sammlung nur zu gut verzichten kann. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Acclaim

Hersteller: DC-Studios

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung

59%

Autor: Björn Seum

Super Black Bass Advance

Entwickler, die sich Starfish nennen, müssen es einfach draufhaben, zumindest besser als die Konami-Angler von *ESPN Great Outdoor Games: Bass 2002*. Auf fünf Seen darfst du

hier dicke Batzen an Land ziehen – mit bis zu vier Spielern.

Super Black Bass Advance verfügt, typisch für eine Angelsimulation, über Displayanzeigen zur Außentemperatur, Wassertiefe und Wurfstärke. Im Gegensatz zu Konamis Anglerei haben diese Anzeigen auch tatsächlich einen Sinn. Um einen kapitalen Fang zu landen,



muss der Angler den richtigen Köder benutzen, die exakte

Tiefe anpeilen und die ideale Witterung erwischen. Einzig in puncto Grafik hat Konami die Rute vorn. Ansonsten ist es ein Vergleich wie zwischen labbrigen Fischstäbchen und fangfrischem Kugelfisch. **A**

ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Starfish

Genre: Simulation

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik [Rating icons]

Sound [Rating icons]

Gameplay [Rating icons]

Dauerspaß [Rating icons]

Wertung **70%**

Autor: Inci Wagner

ESPN Great Outdoor Games: Bass 2002

Was beruhigt mehr als ein langweiliges Angelspiel für den GBA? Gerade mal ausgestattet mit zwei Modi (Tournament und freies

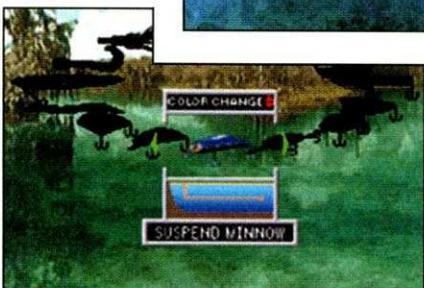
Angeln), hat *ESPN Bass* erstaunlich wenig zu bieten. Im Tournament-Modus geht es



darum, in einem bestimmten Zeitraum die schwersten Fische an Land zu holen. Dabei steht dir eine Vielzahl von Ködern zur

Verfügung, mit denen du auf Jagd gehst. Sehr sparsam ist dagegen die Tastenbelegung, geangelt wird quasi nur mit dem A-Button. Hast du einen Fisch an der Leine, wird er mit heftigem Malträtiertern des A-

Knopfes an Land gezogen. Die Grafik geht noch gerade so in Ordnung, der Sound wiederum ist zum Weglaufen und die Steuerung kann man nicht wirklich ernst nehmen. Wir haben selten so ein langweiliges Spiel gespielt. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: Geschicklichkeit

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik [Rating icons]

Sound [Rating icons]

Gameplay [Rating icons]

Dauerspaß [Rating icons]

Wertung **28%**

Autor: Florian Seidel

International Karate

Das Klassiker-Revival geht weiter. Statt eines alten (S)NES-Spiels, hat es diesmal den 80er-Jahre-Heimcomputer-Prügelsspielhit *International Karate* erwischt, den es seit kurzem mit dem Zusatz "Advanced" für den GBA zu kaufen gibt. *IKA* legt dabei sehr viel Wert auf den Titelbestandteil "Karate". Effekthaschende Combos gibt es bei dem minimalistischen Kampfsystem nicht, denn nur gezielte Tritte, Schläge und Kopfstöße führen dich zum Sieg – wer nicht pixelgenau



trifft, haut ins Leere. Rund um den Erdball kämpfst du gegen jeweils zwei Computergegner vor malerischen Kulissen, beispielsweise Sydneys

Oper, der Akropolis und den Zwillingstürmen von New York... Aufgelockert wird das Ganze mit zwei Minispielen, die auch einzeln ausgewählt werden können. Einen Mehrspielermodus vermissen wir jedoch schmerzlich, zumal sich *IKA* dafür ja geradezu anbietet. Trotzdem: Ein gutes Spiel für Kampfsportfans. **A**

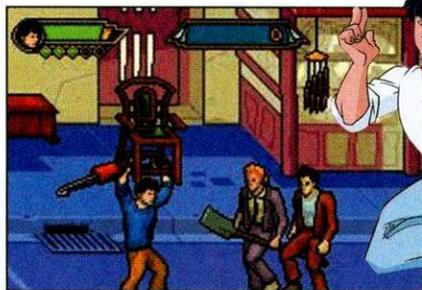


ADVANCE Info

Spieler:	1
Vertrieb:	Flashpoint
Hersteller:	Studio 3
Genre:	Beat'em-Up
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	75%

Autor: Inci Wagner

Jackie Chan Adventure – Legend of the Dark Hand



Okay, die Grafik von *Legend of the Dark Hand* ist sicherlich Geschmackssache.

Nicht jeder steht auf diese Art von Zeichentrickstil.

Darüber kann man sich streiten, nicht aber darüber, dass sie trotz allem tadellos wirkt. Jackies Bewegungen, Tricks und Animationen sind sehr flüssig dargestellt. Den Entwicklern ist es außerdem gelungen, die Tastenbelegung sinnvoll zu nutzen, so dass dir auf Anhieb jede Menge Schläge und Tritte von der Hand gehen, um die bösen Buben auf die Bretter zu bringen. Der Sound hört sich gut an, nervt aber auf die Dauer – du kannst ihn zum Glück abschalten. Mit zehn Levels bietet *Jackie Chan Adventure* einen ordentlichen Umfang, dennoch fehlt nach einmaligem

Durchspielen die Motivation, um noch mal neu zu beginnen. Ein Mehrspielermodus wurde übrigens leider "vergessen"! Für Actionfans immerhin ein gelungenes Spiel mit einer Fülle kräftiger Gegner. **A**



Okay, die Grafik von *Legend of the Dark Hand* ist sicherlich Geschmackssache. Nicht jeder steht auf diese Art von Zeichentrickstil. Darüber kann man sich streiten, nicht aber darüber, dass sie trotz allem tadellos wirkt. Jackies Bewegungen, Tricks und Animationen sind sehr flüssig dargestellt. Den Entwicklern ist es außerdem gelungen, die Tastenbelegung sinnvoll zu nutzen, so dass dir auf Anhieb jede Menge Schläge und Tritte von der Hand gehen, um die bösen Buben auf die Bretter zu bringen. Der Sound hört sich gut an, nervt aber auf die Dauer – du kannst ihn zum Glück abschalten. Mit zehn Levels bietet *Jackie Chan Adventure* einen ordentlichen Umfang, dennoch fehlt nach einmaligem

ADVANCE Info

Spieler:	1
Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Torus Games
Genre:	Action
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 50 €
Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Wertung	77%

Autor: Björn Seum

Mike Tyson Boxing

Die Jungs von Virtucraft haben sich nicht ordentlich die Zähne geputzt, denn Biss hat Iron Mike in diesem Spiel nicht. Über 90 Boxer können



sich um den Weltmeistertitel prügeln, ein Turnier austragen oder von dir trainiert werden. Zu Beginn wählst du einen jungen Boxer und organisierst Kämpfe. Nun ist es an dir, deinen Schützling zu trainieren. Bist du dir mit deinem Trainingsplan nicht ganz sicher, kannst du den Beißer höchstpersönlich um Rat fragen; der sagt

allerdings zu allem ja und Amen. Dein Schlagrepertoire beschränkt sich auf einige wenige Schläge – alle Bewegungen werden gaanz langssaaaam ausgeführt. Im Multiplayer dasselbe Dilemma. Mit Anzeigen für Kondition und Schlagkraft artetet das Spiel in eine langweilige Pseudosimulation aus. Die mittelmäßige Technik gibt dem angezählten Gameplay den Rest. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Virtucraft

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **61%**

Autor: Florian Seidel

Boxing Fever

Hersteller von Boxspielen haben immer das gleiche Problem: Die gewählte Sportart ist nicht besonders komplex – Zuschlagen in einer Hand voll Variationen und Ausweichen, mehr Möglichkeiten bietet die Vorlage leider nicht. Mit *Boxing Fever* ist es Majesco dennoch gelungen, ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen. Hast du dich im Trainingsmodus mit den verschiedenen Schlägen vertraut gemacht, geht es mit einem von acht Kämpfer(inne)n in den Ring. Stupides Buttonsmashing bringt nur in den niedrigen der fünf Schwierigkeitsgrade etwas, in den höheren

musst du deinen Gegner beobachten, um entsprechend zu kontern. Die Ego-Perspektive schafft ein gutes "Mittendrin-Gefühl", die Steuerung geht leicht von der Hand und der Sound ist ebenfalls gelungen. Nicht zuletzt dank des 2-Spieler-Modus ein kurzweiliges Vergnügen. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: THQ

Hersteller: Majesco

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **77%**

Autor: Inci Wagner

Mat Hoffman's Pro BMX

Hier könnte das Motto heißen: Kennst du ein BMX- oder Skateboardspiel, kennst du alle. Auch *Mat Hoffman's Pro BMX* verläuft nach dem immer gleichen Schema: acht Fahrer, acht Strecken, Karriere-, Turnier-, Freies Biken- und Zeitfahrmodus. Zusätzlich kannst du im Trainingsmodus diverse Tricks lernen. Ansonsten musst du Punkte holen, Buchstaben und Sterne einsammeln sowie Combos hinlegen. Nicht viel



Neues, was uns vom Hocker reißen könnte. Die Grafik erinnert stark an den guten alten



GBC und auch der Sound nervt schon nach Minuten. Nett geworden ist der Trainingsmodus, ebenso der 2-Spieler-Modus. Ansonsten ist das Spiel Mittelmaß und reicht höchstens noch für kurzen Zeitvertreib. Mehr ist nicht drin. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2

Vertrieb: Activision

Hersteller: HotGen Studios

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **65%**

Autor: Inci Wagner

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Dieser Titel enthält eigentlich alles, was ein gutes Extremsportspiel ausmacht. Du bekommst einen Karriere- und einen Freeride-Modus geboten, des Weiteren kannst du im Mehrspielermodus gegen einen Freund antreten. So viel zu den positiven Eindrücken. Jetzt zu den Sachen, die einem das Game vermiesen: Die Grafik ist schlecht und gehört eher zu einem GBC-Spiel als auf den GBA. Gerade vier Charaktere stehen zur Auswahl, was eindeutig



zu wenig ist. Die Level wirken karg und bieten nicht viel Abwechslung. Und besonders ärgerlich ist der Sound. Bekommt man normalerweise bei Extremsportspielen einen fetten Soundtrack um die Ohren gefönt, hört sich das Geplänkel bei *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* fürchterlich an. Du wirst es gemerkt haben, dieses Spiel macht nicht sehr viel Freude. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1

Vertrieb: Activision

Hersteller: Natsume

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

Wertung **68%**

Autor: Florian Seidel

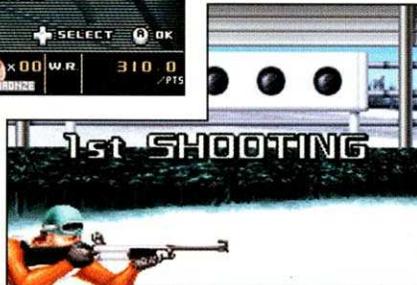
ESPN International Winter Sports 2002

Olympia-Spiele haben in der Vergangenheit vor allem mit ihrer simplen Steuerung die Videospieldwelt gespalten – man liebte oder hasste das stupide Buttonsmashing. Konamis neues *ESPN*-Spiel jedoch geht neue Wege und überrascht nicht nur mit einigen originellen Sportarten, sondern vor allem mit einer ausgeknobelten Steuerung. Simples

Auf-die-Knöpfe-hauen gibt es nur noch selten, Technik ist gefragt. Während Eisschnelllauf, Rodeln, Snowboard-Slalom und Skiabfahrt gewohnt öde sind, profitieren vor allem Biathlon, Eiskunstlaufen (Bemani-Prinzip),

Buckelpistenabfahrt und Snowboard-Halfpipe von den Bemühungen der Entwickler. Skispringen

und Skifliegen gibt's dann noch als Bonus oben drauf. Von der technischen Seite weiß *Winter Sports 2002* ebenfalls zu überzeugen und so bleibt neben einigen langweiligen Sportarten die magere Zahl von nur zehn Disziplinen der größte Kritikpunkt am Spiel. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Konami

Hersteller: Konami

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

Gameplay

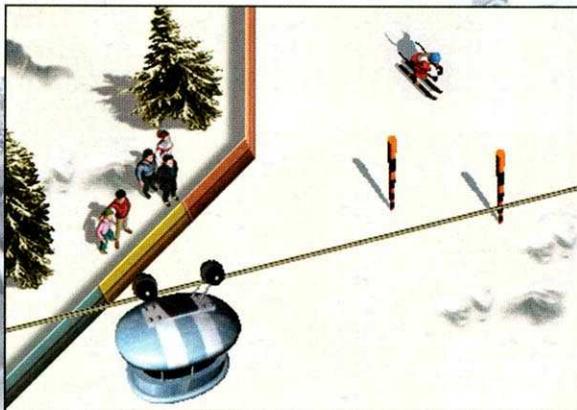
Dauerspaß

Wertung **76%**

Autor: Inci Wagner

Salt Lake 2002

Oh, wie schön! Das passende Spiel zur Olympiade, bei dem sich Athleten aus 16 Ländern in den folgenden sechs Disziplinen messen können: Skispringen, Eisstockschießen, Abfahrtslauf, Bobfahren, Snowboard und Ski-Slalom. Ein Wettbewerbsart erdet meist in wildes Malträtieren der Buttons aus, um die Athleten endlich in Aktion erleben zu dürfen. Die Sportarten sind auf die Dauer eintönig, es passiert nicht wirklich viel. Der Sound ist quasi nicht vorhanden und stört gerade deshalb nicht. Erfreulich ist, dass man mit vier Leuten spielen kann. Das heißt, man muss sich nicht mehr alleine langweilen. Du merkst, wir überschlagen uns nicht gerade vor Freude, denn auch wenn es sich um das offizielle Spiel zu den Olympischen Spielen handelt, hat uns ein Sportspiel schon mal mehr Spaß gemacht. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: DC Studios

Genre: Sportspiel

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Grafik

Sound

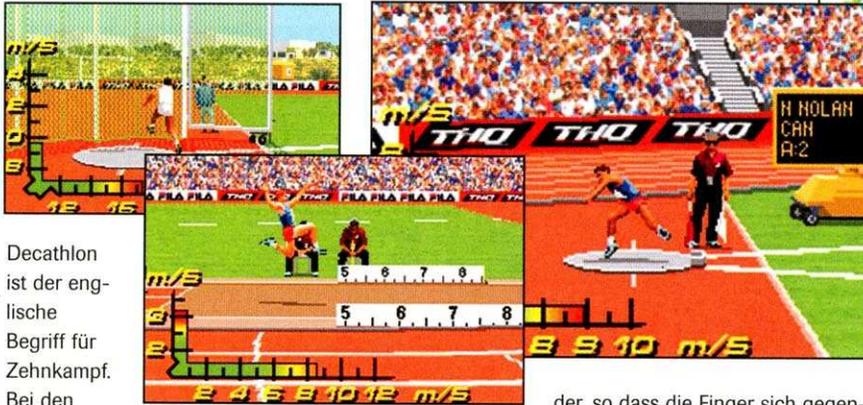
Gameplay

Dauerspaß

Wertung **53%**

Autor: Stefan Schröder

Fila Decathlon



Decathlon ist der englische Begriff für Zehnkampf. Bei den

meisten Disziplinen muss in irgendeiner Form gelaufen werden. Hierfür wird möglichst schnell und rhythmisch abwechselnd A und B gedrückt, was nur mit zwei Fingern derselben Hand möglich ist, denn die linke Hand wird für das Steuerkreuz benötigt (z.B. zum Absprung). Folglich hämmert man wie blöd auf den Buttons herum, was ziemlich schwer zu koordinieren ist. Außerdem sind die Buttons zu klein und liegen zu dicht beieinan-

der, so dass die Finger sich gegenseitig behindern (*es soll auch Menschen mit schlanken Händen geben. Anm. d. Chefreds.*). Ansonsten macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck. Dank Motion Capturing sind die Animationen wirklich hervorragend. Musik gibt es nur in den Menüs, auf dem Sportplatz hört man ein Rauschen, das wohl Zuschauer suggerieren soll, ab und zu einen Kommentator ("Fault!") und die Fußgeräusche. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
 Vertrieb: THQ
 Hersteller: Athletic Design
 Genre: Sportspiel
 Erhältlich: März 2002
 Preis: ca. 35 €

Grafik: [Progress bar]
 Sound: [Progress bar]
 Gameplay: [Progress bar]
 Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 55%

Autor: Björn Seum

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Wenn da mal nicht eine Engine gepopst wurde... Dave Mirra Freestyle BMX 2 erinnert auffallend an Activisions Überflieger Tony Hawk's Pro Skater 2. Irgendwie drängt sich ein Vergleich geradezu auf. Die Benutzerführung, die Art, einen der zwölf Profifahrer zu wählen - Tonys Geist ist überall spürbar.

Selbstverständlich besitzt Dave Mirra Freestyle BMX 2 auch eigene Elemente, doch die-machen das Spiel

eher schlechter als besser. Das liegt hauptsächlich an der Steuerung, denn die präsentiert sich ziemlich unausgereift. Ansonsten wurde das Spiel tadellos vom GameCube auf den GBA portiert. Neben allen Spielmodi haben es leider nur acht

der zehn Cube-Level auf das Handheld geschafft. Der Rest ist klar: Punkte sammeln, Aufgaben erledigen und mit deinem Fahrer eine coole Figur abgeben. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
 Vertrieb: Acclaim
 Hersteller: Full Fat
 Genre: Sportspiel
 Erhältlich: Jetzt!
 Preis: ca. 50 €

Grafik: [Progress bar]
 Sound: [Progress bar]
 Gameplay: [Progress bar]
 Dauerspaß: [Progress bar]

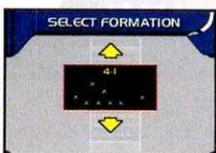
Wertung 84%

Autor: Stefan Schröder

Sports Illustrated for Kids: Football



Die reine Ausstattung dieser Football-"Simulation" ist ziemlich dünn: acht, statt elf Spieler, keine Lizenz, magere Benutzeroberfläche und ganze zwei Spielmodi – nun ja, das Spiel ist ja auch "for Kids". Grafisch sieht es gar nicht mal so schlecht aus, allerdings sind die Spieler doch ziemlich grob aufgelöst und ergänzen sich gegenseitig zu einem Pixelbrei. Die Tastenbelegung ist etwas unsinnig (z.B. Spielerwechsel auf A). Die schwache Präsentation hat starke negative Auswirkungen, da wichtige Spielinformationen nicht oder zu spät angegeben werden, z.B. die Entfernung bis zum nächsten First Down.



Letzteres ist noch nicht einmal auf dem Feld markiert – wie soll man denn da vernünftig Football spielen? **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Import
Hersteller: Sennari Interactive
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆

Wertung 52%

Autor: Björn Seum

Monster Rancher Advance



Auf der PlayStation

gilt Tecmos *Monster Rancher*-Serie als *Pokémon*-Alternative, denn das Spielprinzip ist ähnlich. Du krieerst Monster, züchtest und trainierst sie, um andere Viecher zum Kampf herauszufordern. Der Clou: Die Monster werden anhand von Buchstaben und Zeichen erschaffen, die sich im Modul befinden. Anfangs sind nur Viererkombinationen möglich, doch je mehr Buchstaben du zu Wörtern verknüpfst, desto komplexer werden die neuen Monster. Diese Schöpfungsart reizt zum Experimentieren und ersetzt fast vollständig die lustige Monstererschaffung der PlayStation-Versionen durch Musik-CDs. Der Rest des Spiels ist klar: Als vorpubertärer Monstertrainer strebst du in diversen Arenen mit deinen Biestern nach Ruhm und Anerkennung – auch per Link-Kabel. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Import
Hersteller: Tecmo
Genre: Strategie
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆

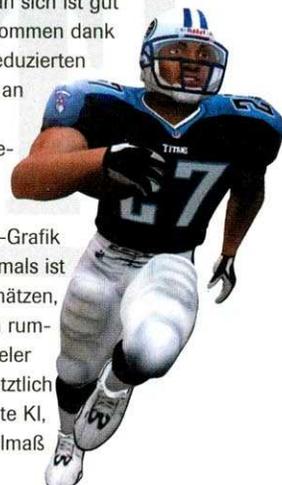
Wertung 72%

Autor: Björn Seum

Madden NFL 2002



Alle 32 Teams der NFL haben es auf den GBA geschafft und dürfen im Exhibition- oder Season-Modus gegeneinander antreten, ein Multiplayer-Modus fehlt. Spielerisch orientiert sich die mobile *Madden*-Ausgabe an den SNES-Ahnen und nicht an den Versionen für die modernen Heimkonsolen. Das Gameplay an sich ist gut gelungen. Die Pässe kommen dank einer aufs Minimum reduzierten Steuerung zuverlässig an und die Übersicht ist durch eine clever inszenierte 3D-Illusion gewährleistet. Allerdings bringt die Sprite-Grafik Probleme mit sich. Oftmals ist es nur schwer abzuschätzen, wo das Ei nun wirklich rumfliegt – hinter dem Spieler oder doch vor ihm? Letztlich ist es aber die schlechte KI, die *Madden* zum Mittelmaß degradiert. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1
Vertrieb: Import
Hersteller: Budcat Creations
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆

Wertung 71%

Test

Autor: Stefan Schröder

Dokapon



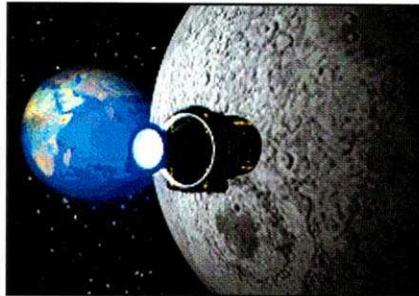
Die Dungeons in *Dokapon* sind zufallsgeneriert und sehen bei jedem Spielbeginn anders aus. Zufallskämpfe gibt es hingegen nicht, die Gegner sind sichtbar. Vor dem Kampf entscheidet das Glück, wer den ersten Schlag ausführen darf. Das kann fatale Folgen haben, da die Kämpfe nach dem "Stein, Schere, Papier"-Prinzip ablaufen, und wer hier verliert, ist sofort tot. In diesem Fall

wacht man mit einem mickrigen Level 1-Schwert in der Kirche wieder auf. Alle anderen mühsam erarbeiteten Gegenstände (Waffen, Items etc.) sind weg – Arg!!! Die Story ist platt wie eine Briefmarke: Ein elfjähriger Junge sucht das große Abenteuer, nimmt in einer Gilde Aufträge an und marschiiert brav von einem Dungeon zum anderen – laaaaangweilig! **A**



Autor: Björn Seum

BackTrack



noch seichteren Technik unterboten. Eine 3D-Illusion ist zwar da, macht aber mit groben Gegnermodellen, einfalllosem Leveldesign und Grafikfehlern einen katastrophalen Eindruck. Einzig der Sound kann stellenweise überzeugen. In Anbetracht der hervorragenden Alternativen im Ego-Shooter-Bereich kann man *BackTrack* getrost vergessen – vor allem als US-Import für 80 Euro. **A**

Domingoanix, ein außerirdischer Bösewicht, möchte mit einer Armee von Mutanten und Robotern die Erde erobern. Als Rohmaterial für seine Streitmacht dienen ihm Menschen. In der Haut des Helden Jim Track ist es deine Aufgabe, mit neun Waffen in zwölf Levels die unschuldigen Erdlinge zu befreien. Die seichte Story wird von einer noch seichteren Technik unterboten. Eine 3D-Illusion ist zwar da, macht aber mit groben Gegnermodellen, einfalllosem Leveldesign und Grafikfehlern einen katastrophalen Eindruck. Einzig der Sound kann stellenweise überzeugen. In Anbetracht der hervorragenden Alternativen im Ego-Shooter-Bereich kann man *BackTrack* getrost vergessen – vor allem als US-Import für 80 Euro. **A**

Autor: Björn Seum

F-14 Tomcat



Da hat sich Virtucraft aber was vorgenommen: Eine Flugsimulation auf einem Handheld? Ganz ohne Arcade-Elemente geht es dann doch nicht. Als Pilot einer F-14 Tomcat kontrollierst du die Flugverbotszone zwischen Taiwan und China. In deinen 16 Missionen bekommst du es mit feindlichen MiGs zu tun, musst präzise Angriffe auf Schiffe fliegen und dein Waffenarsenal auswendig kennen. Dass die technischen Möglichkeiten einer Simulation auf dem GBA begrenzt sind, dürfte klar sein. Dennoch leistet sich das Spiel keine größeren Patzer. Selbst die Grafik kann mit etlichen Tricks eine täuschend echte dreidimensionale Bewegungsfreiheit schaffen. Trotzdem warten auch Simulationsfreunde auf den nahenden (und preiswerteren) Deutschland-Release durch THQ. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Import
Hersteller: Asmik Ace Ent.
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 69%

ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Import
Hersteller: Telegames
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 41%

ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Import
Hersteller: Virtucraft
Genre: Simulation
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 70%

Autor: Stefan Schröder

Bombberman Max 2



Bombberman und kein Ende – das Spiel wurde bislang echt für jedes System umgesetzt. Während die meisten Bombberman-Portierungen primär Multiplayer-Spiele sind, zielt Bombberman Max 2 auf Einzelspieler ab. Wie schon beim Vorgänger auf dem GBC gibt es zwei Versionen (Blau und Rot) mit zwei verschiedenen Hauptcharakteren (eben Bomberman und Max). Einzelspieler werden mit 100 klassischen Stages bedient. Im Story-Modus kann man kleine Tierchen (Charabombs) heranführen, die dich im Spiel unterstützen. Diese Viecher kann man

dann via Link-Kabel gegeneinander antreten lassen. Wer also auf packende Mehrspielerduelle steht, sollte nicht unbedingt zu Bombberman Max 2 greifen. Für Einzelspieler ist es jedoch die erste Wahl. **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Import
Hersteller: Hudson Soft
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 82%

Autor: Stefan Schröder

Breath Of Fire 2



War ja klar, dass der zweite Teil nicht lange auf sich warten ließ. Wieder handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung des SNES-Moduls. Die Grafik wurde gegenüber Teil eins etwas verbessert, reizt den GBA aber trotzdem nicht aus. Die RERate ist immer noch extrem, der Schwierigkeitsgrad ist gerade am Anfang ziemlich happig. Was BoF 2 von anderen Rollenspielen unterscheidet, sind die vielen netten Ideen, wie z.B. ein kleiner Sim City-Simulator. Von der Story kriegt man durch

das japanische Kauderwelsch natürlich nix mit, also ist die Wertung mit Vorsicht zu genießen, denn die basiert auf der SNES-Vorlage. Wir warten aber schon sehnsüchtig auf die PAL-Version! **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Import
Hersteller: Capcom
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 83%

Autor: Stefan Schröder

Mr. Driller 2



Der kleine Mr. Driller bohrt sich durch verschiedenfarbige Gesteinsarten in die Tiefe. Mit seinem Bohrer entfernt er jeweils ein benachbartes Feld, wodurch von oben weitere Erdschichten nachrutschen. Wenn vier Felder der gleichen Farbe aneinander grenzen, lösen sie sich in Luft auf. So geht es immer weiter, immer tiefer. Da in mehreren hundert Metern Tiefe die Luft knapp wird, müssen unterwegs noch Sauerstoffflaschen eingesammelt werden. Das Spielprinzip hat man nach fünf Sekunden geschnallt und kommt nach fünf Stunden immer noch nicht davon los.

Grafik und Sound sind zwar nicht der Rede wert, aber egal, das Spiel macht süchtig! **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Import
Hersteller: Namco
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik: [Progress bar]
Sound: [Progress bar]
Gameplay: [Progress bar]
Dauerspaß: [Progress bar]

Wertung 80%

Autor: Inci Wagner

Guilty Gear X



Müsste man dieses farbenfrohe Beat'em-Up irgendwo einordnen, dann wohl zwischen *Tekken Advance* und *KOF*. Die Bewegungen der Kämpfer sind nicht so langsam wie die in *KOF*, dafür wirken die Gegner bei *Guilty Gear X* nur wie Statuen, die sich nicht wehren können. Wenn du dich also nicht zu blöd anstellst, kannst du jeden Kampf für dich entscheiden. Die Grafik ist Geschmacksache:



quietschbunt und im Comic-Look. Im Gegensatz zur Konkurrenz gibt es bei *Guilty Gear X* weniger Modi, dafür aber eine ordentliche Auswahl an Kämpfern und verschiedenen Locations. Wie gesagt: Dieses Beat'em-Up ist gutes Mittelmaß. **A**

ADVANCE Info

Spieler: 1-2
Vertrieb: Import
Hersteller: Arc System Works
Genre: Beat'em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆

Wertung 76%

Autor: Inci Wagner

The King of Fighters EX: Neo Blood



KOF besticht nicht gerade durch viel Einfallsreichtum: Die Kämpfer bewegen sich sehr langsam und die Animationen

und Combos sind spätestens nach dem zweiten Durchgang vorhersehbar und langweilig. Da können auch die vielen Modi (Team Play, Single Play, Survival, Team vs, Single vs, Time Attack und Practice) nicht viel ausrichten. Der Sound ist schrecklich und man kämpft besser ohne ihn. Die ansehnliche Grafik und die gute Steuerung der Kämpfer gehen aber in Ordnung. Dennoch, bei so einer Konkurrenz wie *Tekken Advance* oder *Guilty Gear X* landet *KOF* ganz weit abseits und du triffst eine bessere Wahl mit den beiden Erstgenannten. **A**



ADVANCE Info

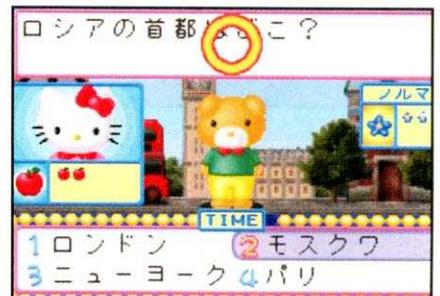
Spieler: 1-2
Vertrieb: Import
Hersteller: Marvelous Entertainment
Genre: Beat'em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆

Wertung 72%

Autor: Stefan Schröder

Hello Kitty Collection Miracle



Hello Kitty Collection Miracle erinnert stark an *Tweety and the Magic Gems* (Test in der vorigen Ausgabe). Kitty "würfelt" eine Zahl von eins bis zehn, bewegt sich auf einer Art Spielbrett vorwärts und landet auf Ereignisfeldern, wo sie Fragen beantwortet oder Minispielchen bestreitet. Ob die Fragen leicht oder schwer sind, und was sie bringen – keine Ahnung!

Aber selbst auf deutsch wären die Ratespiele garantiert todlangweilig. Die Minispielchen sind auf jeden Fall der blanke Hohn: Blumen pflücken, Äpfel sammeln – alles klar, die Wärrter kommen gleich... Also, liebe Kitty, bleib du mal lieber im fernen Japan, hier vermisst dich keiner! **A**



ADVANCE Info

Spieler: 1-4
Vertrieb: Import
Hersteller: Sanrio
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 80 €

Grafik	☆☆☆☆
Sound	☆☆☆☆
Gameplay	☆☆☆☆
Dauerspaß	☆☆☆☆

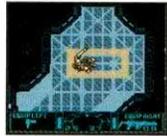
Wertung 22%

Ausblick GBC Special

Momentan bestimmt der Game Boy Advance das Interesse vieler Spieler. Doch auch Spiele für den Game Boy Color laufen auf dem GBA, und einige davon sollten in keiner Sammlung fehlen. Hier die Top 40 (und dahinter die Flop 15) der Redaktion:

Aliens Thanatos Encounter

Genre: Action
Hersteller: Crawford
Vertrieb: THQ
Spieler: 1



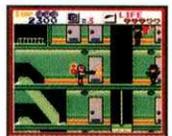
Die 24 Stunden von Le Mans

Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Spieler: 1



Elevator Action

Genre: Action
Hersteller: Taito
Vertrieb: TDK Mediactive
Spieler: 1



Alone in the Dark The New Nightmare

Genre: Adventure
Hersteller: Pocket Studios
Vertrieb: Infogrames
Spieler: 1



Die Völker

Genre: Adventure
Hersteller: JoWood
Vertrieb: Infogrames
Spieler: 1



Grand Theft Auto

Genre: Action
Hersteller: Tarantula
Vertrieb: Take 2
Spieler: 1-2



Arielle 2 Pinball Frenzy

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Left Field Prod.
Vertrieb: Nintendo
Spieler: 1



Disney's 102 Dalmatiner

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Digital Eclipse
Vertrieb: Activision
Spieler: 1



Harvest Moon 2

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Natsume
Vertrieb: Ubi Soft
Spieler: 1



Blade

Genre: Action
Hersteller: HAL
Vertrieb: Activision
Spieler: 1



Donkey Kong Country

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Spieler: 1-2



Konami GB Collection 2

Genre: Verschiedene
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Spieler: 1



Cannon Fodder

Genre: Action
Hersteller: Sensible Softw.
Vertrieb: Codemasters
Spieler: 1



Dragon Quest Monsters

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Enix
Vertrieb: Eidos
Spieler: 1-2



Lucky Luke Banditenexpress

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Spieler: 1



Daikatana

Genre: Action
Hersteller: Mitsui
Vertrieb: Kemco
Spieler: 1



DSF Fußball Manager

Genre: Simulation
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Spieler: 1-2



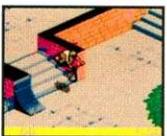
Magical Tetris Challenge

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Activision
Spieler: 1-2



Dave Mirra Freestyle BMX

Genre: Sportspiel
Hersteller: Neon Studios
Vertrieb: Acclaim
Spieler: 1-4



Duke Nukem

Genre: Shoot 'em-Up
Hersteller: Thorus Games
Vertrieb: Infogrames
Spieler: 1



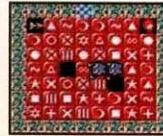
Mario Tennis

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Camelot
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



Puzzled

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Conspiracy
 Vertrieb: SWING!
 Spieler: 1



Wario Land 3

Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



Metal Gear Solid

Genre: Action
 Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Spieler: 1-2



Rainbow Six

Genre: Action
 Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Crawford
 Spieler: 1



WCW Mayhem

Genre: Sportspiel
 Hersteller: 2n
 Vertrieb: Electronic Arts
 Spieler: 1-2



Mickey's Speedway USA

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Rare
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



Rayman

Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Spieler: 1



Worms Armageddon

Genre: Strategie
 Hersteller: Team 17
 Vertrieb: Infogrames
 Spieler: 1-2



Micro Machines V3

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Novalicious
 Vertrieb: Codemasters
 Spieler: 1-8



Spider-Man 2

Genre: Action
 Hersteller: Thorus Games
 Vertrieb: Activision
 Spieler: 1



Pocket Soccer

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Game Play Studios
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



Super Mario Bros. Deluxe

Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



Pokémon Gelb

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Game Freak
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



The Legend of Zelda Oracle of Ages

Genre: Adventure
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1



Pokémon Pinball

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1



The Legend of Zelda Oracle of Seasons

Genre: Adventure
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1



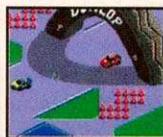
Pokémon Trading Card Game

Genre: Strategie
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieler: 1-2



TOCA Touring Car Championship

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Codemasters
 Vertrieb: Codemasters
 Spieler: 1



Flop 15

3D Pocket Pool

Vertrieb: Virgin | Genre: Simulation | Spieler: 1-2
702

Vertrieb: Konami | Genre: Sportspiel | Spieler: 1

Austin Powers: Oh Behave!

Vertrieb: Take 2 | Genre: Action | Spieler: 1

Barbies Meeresabenteuer

Vertrieb: TLC | Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1

Beauty and the Beast

Vertrieb: Nintendo | Genre: Action | Spieler: 1-4

Catz

Vertrieb: TLC | Genre: Simultion | Spieler: 1

ESPN Outdoor Games: Bass 2002

Vertrieb: Konami | Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1

ESPN X Games Snowboarding

Vertrieb: Konami | Genre: Sportspiel | Spieler: 1

Godzilla Series: Monster Wars

Vertrieb: Ubi Soft | Genre: Shoot'em-Up | Spieler: 1

In einem Land vor unserer Zeit

Vertrieb: SWING! | Genre: Jump'n'Run | Spieler: 1

NBA In The Zone 2000

Vertrieb: Konami | Genre: Sportspiel | Spieler: 1

NFL Blitz 2001

Vertrieb: Konami | Genre: Sportspiel | Spieler: 1

Paper Boy

Vertrieb: Konami | Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1

Rampage 2: Universal Tour

Vertrieb: Konami | Genre: Sportspiel | Spieler: 1-2

Robin Hood

Vertrieb: Electronic Arts | Genre: Action | Spieler: 1

Leserbriefe

Yooahoo

Gestatten – Tom. Onkel Tom. Ich arbeite im Auftrag seiner Majestät des Chefredakteurs und bin Spezialist für besonders schwierige Fälle. Ich bin Supernull-Agent und habe die Lizenz zum Löten. Fortan, liebe Leserinnen und Leser, werdet ihr mit meiner ziemlichen Wenigkeit Vorlieb nehmen müssen, wenn es darum geht, Lob, Anregungen, Kritik und Fragen rund um den Game Boy auf uns loszulassen. Viele von euch werden mich schon aus unserem berühmten Schwestermagazin big.N kennen, wo ich einen höchst zweifelhaften Ruf genieße. Für die Premiere unserer neuen Mailbox habe ich ein paar erste Meinungen von euch zusammengestellt. Ich will mal schwer hoffen, dass das bis zur nächsten Ausgabe noch viel, viel besser wird. Schreibt, was das Zeug hält. Schließlich ist die Advance euer Magazin, denn ihr bezahlt dafür. Also sagt uns, was ihr gut findet und was wir noch besser machen müssen, egal ob per Post oder E-Mail. Alle Briefe werden von uns aufmerksam gelesen und die interessantesten, dämlichsten oder lustigsten werden hier in der Mailbox veröffentlicht. Wohlan denn, ihr Fans, Freaks und Extremzocker... auf eine gute Zusammenarbeit!

Euer Schwiegermütteralbtraum
Onkel Tom

Wo bleibt die Advance?

Hallo Tom!

Wann kommt jetzt eigentlich die neue Advance? In der ersten Ausgabe stand, dass sie Anfang 2002 kommt. Heute ist der 28. 1. 2002, es ist 15:36 Uhr und sie ist immer noch nicht da. Wann kommt sie jetzt? Danke.
PS: Wie heißt du eigentlich mit vollem Namen?

Onkel Tom: Is ja schon gut! Du bist nicht der einzige, der uns mit der Frage nach der nächsten Ausgabe der Advance gelöchert hat. Unsere erste Ausgabe ist auch wirklich eingeschlagen wie eine Bombe. Es scheint so, als hätte die gesamte Game Boy-Gemeinde nach einem solchen Magazin gelehzt. Okay, sinnvolle Alternativen gibt es zurzeit leider nicht. Und da lag es für uns natürlich nahe, gleich die nächste Nummer nachzuschieben. Nun <trommelwirbel>, für dich und all die anderen Ungeduldigen habe ich eine freudige Botschaft: Schau dir mal die Titelseite dieses Hefts genauer an! Jaaa, Jubel allerorten! Dies IST die neue Advance. Und es wird ganz bestimmt nicht die letzte sein... hehehe.
Mein voller Name lautet übrigens: Onkel Gottlieb Hirschbert Knickebein Schwarzbart Junker vom und zum Tom. Voilà! Für meine Freunde bin ich aber

nach wie vor Onkel Tom. Du merkst schon, dass ich dem höheren Landadel entspringe. Wenn mich also die erfahreneren Leser mit "Hochwohlvergoren" anreden, liegen sie gar nicht mal so falsch.

Die neue Advance!

Tach, Onkel Tom!

Ich lese die big.N bzw. 64 Power (lang, lang ist's her...) seit Ausgabe 6/99. **(So ist's brav – Tom)** Und ihr seid echt die Besten! Ich habe mir neulich eure neue Schwesterzeitschrift Advance gekauft. Da kann die Mama echt stolz sein! Sie steht der big.N in nichts nach, bis auf ein paar Kleinigkeiten, und um die geht's:

1. Der Name. Nicht, dass der so wichtig wäre, aber ein bisschen einfallslos isser schon, gell? Ich mein, die 64 Power habt ihr ja auch nicht "NINTENDO 64" genannt, sondern eben 64 Power. Ein bisschen spritzig-erfrischend eben. Nicht, dass ihr gleich auf Grundschulkinderniveau zur "Pika-Power" mutiert, aber doch bitte nicht so steif, meine Herren! Wie wär's mit big.A oder so? **(Ich sach dir gleich mal, wer hier ein big.A ist... – Tom)**
2. Erscheint die Advance jetzt regelmäßig oder nur so lange, bis die Sturmflut von Game Boy-Spielen wieder ein wenig abgeebbt ist und alles wieder in die big.N passt? Denn dann lohnt sich wohl eine Zeitschrift nur fürn



Game Boy nicht mehr so, oder?

3. Obwohl sie sehr gut ist und obwohl sie, im Gegensatz zur big.N, ohne Werbung und trotzdem fast doppelt so dick wie diese ist, finde ich knapp zehn Märker doch a bisserl teuer. Könnt ihr sie nicht wenigstens auf 8,80 DM runtersetzen?

4. In der Advance steht, dass die nächste Ausgabe Anfang 2002 erscheint. Wann genau? Kommt sie alle drei, alle zwei oder jeden Monat raus?

5. Gibt's ab der nächsten Ausgabe in der Advance 'ne Posthütte? Die ist Pflicht!

PS 1: Onkel Tom for President!

PS 2: Nein, ich werbe nicht für die Konkurrenz!

PS 3: Zukunftsmusik!?

PS 4: Bitte druckt diesen Brief ab! Grüße an alle aus der Redaktion, auch wenn ich nicht weiß, wie die aussehen ^schiefguck^. (Das sollte eine Anspielung auf Fotos sein!)

Ali 2

Onkel Tom: Und noch ein Brief vom fleißigsten Leserbriefschreiber der ersten Stunde. Und ein elendig langer dazu. Aber interessant, deshalb kommt er auch in die Mailbox. Und – schwupps – isser drin!

1. Der Name ist schön, spritzig und einfallsreich. Der bleibt, basta! Von wegen... bitte nicht so steif, meine Herren... Schließlich soll man ja gleich wissen, worum's geht. Außerdem bedeutet

Advance auch, dass wir der Konkurrenz immer einen Schritt voraus sind. Hehe.

2. Schau'n mer mal!

3. Damit noch ein Überraschungsei für dich dabei rausspringt, was? Wenn du noch mehr solcher Argumente bringst, dann schenken wir sie dir sogar! Schau dir an, wie viel Werbung, wie viel echte Infos und wie viel Qualität drinsteckt.

Und dann nenn mir mal andere Magazine... Der Preis ist wirklich hart kalkuliert. Außerdem kommt die Advance ja auch (noch) nicht monatlich.

4. Wir fangen erst einmal zweimonatlich an, würd' ich mal so sagen. (Ich merke schon, für einen Leserbriefonkel bist du mit schier unglaublichen Kompetenzen ausgestattet, hohoho – Anm. d. Chefreds.)

5. Huch, unglaubliche Kompetenzen, ich sag ja schon nichts mehr... Aber ich glaube, wenn ich in dem Stil hier noch weiterschreibe, dann hat das ganze beste

Chancen, zu einer echten Leserbriefecke zu werden. Was meinst du?

PS 1: Ja, der Ton gefällt mir!

PS 2-4: Was willst du mir damit sagen, du Labertasche?

Kemcos Homepage

Hidiho!

In eurer aktuellsten Ausgabe las ich über den TV Boy von Kemco und war schlichtweg begeistert! Als ich mir weitere Infos zum TV Boy aus dem Internet holen wollte, stellte ich mit Entsetzen fest, dass Kemco keine Homepage besitzt. Oder irre ich mich da? Deshalb habe ich zu dem Thema einige Fragen:

1. Hat Kemco eine eigene Homepage (wo ich mir eigentlich ziemlich sicher bin, nur ich kann sie nicht finden)?

2. Wo kann ich weitere Infos zum TV Boy finden?

3. Wird er definitiv in Europa erscheinen?

Das war's dann auch schon. Bis bald, macht weiter so, euer Leser

Tobias

Onkel Tom: 1. Die Internet-Adresse lautet www.kemco-games.com. Allerdings befand sich die englische Sektion bei Redaktionsschluss noch im Aufbau.

2. Die findest du bei uns, sobald es welche gibt. Wir halten dich auf dem Laufenden!

3. Ja!

Onkel Overload

Hallo Klein Tommy!

Ich wollte mal von dir wissen, Klein Tommy, wie so dein Arbeitstag aussieht? Ich hoffe, er ist nicht langweilig. Ansonsten finde ich euer Magazin sehr gut (*schleim*). Ihr habt Spiele getestet, von denen andere nicht einmal gewusst haben, dass diese Spiele in der Entwicklung sind (ich denke da z.B. an *Planet Monsters* für GBA). Wobei du bestimmt nicht viele Spiele für das Magazin testest, da du sicher schon fast überlastet bist, wenn du meinen Brief beantworten musst. Damit du nicht zu sehr überlastet wirst, beende ich jetzt meinen Brief.

Mi

Onkel Tom: Damit du meine Antwort lesen kannst, fange ich jetzt an, meine Antwort zu schreiben. Ja, du hast schon Recht, ich bin permanent überlastet. Besonders mit Briefen wie diesem hier. Gleich, zum Beispiel, werde ich mal austesten, wie viele Konfettiplättchen ich aus deinem Wisch machen kann. Das ist anstrengend und kostet viel Zeit, die mir, nebenbei bemerkt, nur unzureichend bezahlt wird. Da kommt das Spieletesten natürlich viel zu kurz. Es liegt mir aber auch nicht so sehr. Meist stellt mich schon der Startbildschirm vor unlösbare Probleme. Und bei *Pokémon Snap* ist es mir nicht einmal gelungen, den Fernseher ans Laufen zu bringen. Nee, nee, lass ma... *gähn*...ich krieg meine Arbeitszeit auch anders rum *müdeguck*. Langweilig wird mir so schnell jedenfalls nicht... zzzzzz, zzzzzz, zzzzzzzzzzzz...

Advance als E-Mag?

Tag auch,

als älterer (24) Game Boy Advance-Besitzer, bin ich froh, dass sich neben MOG usw. auch ein mehr erwachsenes Mag um den Advance kümmert. Doch hätte ich ein paar Fragen und Anregungen an euer Mag.

1. Da ich glaube, dass euer Mag an Ältere (über 15) gerichtet ist, finde ich ein weniger kindliches Layout schöner, so wie es die meisten PS- und PC-Mags haben.

2. Ne dumme Frage: Seid ihr im Internet als E-Mag nicht vorhanden? Weil, ich habe nirgends eine Adresse gefunden!

3. Wenn euer Mag genauso weitermacht (am besten so wie unter Punkt 1), ziehe ich ein Abo in Erwägung, gibt's sowas?

neoAchillis

Onkel Tom: Ja, hast Recht. Der Game Boy ist längst nicht mehr nur ein Spielzeug für

**BriStein Verlag GmbH
Mailbox Advance
Oststraße 29
44866 Bochum**

**E-Mail
mailbox@bristein.com**

die Kids, sondern inzwischen in allen Altersgruppen beliebt. In unserem Schwestermagazin big.N schreiben mir sogar Leser jenseits der 40, dass sie mit dem Handheld einen Riesenspaß haben.

1. Ich notiere mir mal deine Anregung, dies ist ja schließlich erst die zweite Ausgabe, da kann man sicher noch viele Leserwünsche berücksichtigen.
2. Nein, im Internet gibt's uns leider noch nicht.
3. Das haben uns schon sehr viele Leserinnen und Leser gefragt. Deshalb haben wir uns auch ein superstarkes Abo-Angebot ausgedacht. Du findest es auf Seite 75.

Einfach klasse!

Hallo, Advance-Team,

ich finde die Advance einfach klasse und 10 DM sind nicht zu viel. Und ich finde es klasse, dass ihr nicht nur gute Spiele vorstellt, sondern auch schlechte. Die neun Seiten mit dem Zubehör waren auch super. Nun die Fragen:

1. Habt ihr auch 'ne Internetseite? Oder ist schon eine in Planung?
2. Wie alt ist euer Team?
3. Kann man auch ein Abo anfordern? Könntet ihr mir das bitte beantworten, weil mich das wahnsinnig interessiert.

Timo

Onkel Tom: Danke für das Lob, wir werden uns bemühen, den hohen Erwartungen unserer Leser auch weiterhin gerecht zu werden. Dazu gehören eben brandheiße News und Infos, die man anderswo vergeblich sucht, knallharte Tests, bei denen unerbittlich die Spreu vom Weizen getrennt wird, sowie interessante Features, Hardwaretipps usw. Und wir wollen immer besser werden, deshalb immer fleißig schreiben!

Zwei deiner Fragen hab ich bereits beim vorherigen Brief beantwortet, jetzt zum Alter unseres Teams. Die Frage kann man so pauschal in einem Satz nicht beantworten, da wir alle unterschiedlich alt sind. Björn ist beispielsweise älter als Inci, während Stefan auch nicht jünger als jene ist, dafür aber bedeutend älter aussieht, besonders jetzt gerade... Chef-Florian ist jünger als Chef-Martin und der Textchef ist sowieso schon jenseits von

Gut und Böse. (Fängst dir gleich ein paar, Knalltüte – Textchef.) Naja, und ich liege irgendwo in der Mitte, ich bin halt normal alt. Das ändert sich allerdings auch von Tag zu Tag...

Weiter so!

Hi, Advance-Team!

Euer neues Mag ist wirklich cool, das Layout super und die Testboxen überschaubar. Allerdings wäre es gut, wenn ihr in Zukunft Leserbriefe (logisch, dass ihr noch keine hattet – 1. Ausgabe), Previews, mehr News und Lesertests habt, also fast so wie beim "großen Bruder" big.N, den ich nun schon seit 2 1/2 Jahren lese. Weiter so! Euer treuer Leser

Fabian Schmid

Onkel Tom: Danke für die Anregungen. Schon in dieser Ausgabe haben wir die News ausgebaut, für Previews ist aber leider immer noch kein Platz. Das mit den Lesertests hab ich an die beiden Chefs weitergereicht. Ihre erste Reaktion war übrigens recht viel versprechend. Vielleicht wird's schon in einer der nächsten Ausgaben was damit.



Schützen, lagern, transportieren!



Der offiziell lizenzierte Transporter für den Game Boy Advance™ bietet Platz für GBA, Spiele, Link-Kabel, Netzteil und Batterien. Sämtliche Teile werden durch Fächer und Klettbänder im Innern der Tasche an ihrem Platz gehalten und sind so während des Transports bestens geschützt. Der abnehmbare Trageriemen ermöglicht den problemlosen Transport der gesamten Ausrüstung.

Die Vorteile liegen auf der Hand:

Mit einem Abo sparst du bares Geld, bekommst jede Ausgabe frei Haus und hast sie sogar vor deinem Zeitschriftenhändler. Wenn du auch andere von diesen Vorteilen überzeugen kannst, bedanken wir uns dafür mit dem offiziellen GBA Transporter. Oder du abonnierst die **ADVANCE** für dich selbst – zum Super-Sonderpreis, versteht sich!

Hier unser Angebot:

4 x ADVANCE und den GBA Transporter
20 € / Ausland 25 €

oder du beziehst die **ADVANCE** für dich selbst und bekommst statt der Prämie einen fetten Rabatt:

4 x ADVANCE zum Super-Sonderpreis
17 € / Ausland 22 €

Also los! Coupon ausfüllen und absenden an:
ADVANCE Aboservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das ADVANCE-Abonnement:

Das Transporter-Abo

Ich erhalte 4 Ausgaben zum Preis von 20 € , Ausland 25 € .
Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um 4 Ausgaben zum Preis von 17 € inklusive Porto und Verpackung, Ausland 22 € . Die schriftliche Kündigungsfrist beträgt danach drei Monate vor Ablauf des Abonnements.

Jahresabo pur:

Ich erhalte 4 Ausgaben zum Preis von 17 € inklusive Porto und Verpackung, Ausland 22 € Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 4 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:
Straße:
PLZ, Ort:
Geburtsdatum:
E-Mail (für Rückfragen):
Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiss, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim *Advance* Abo-service, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

- Geld liegt bei
- per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- per Vorausüberweisung auf
Kto.-Nr.: 404 200 501 bei der
Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24)
- bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:
Bankleitzahl:
Geldinstitut/Ort:

Ich habe den o.g. Abonnenten geworben und bitte um Zusendung meiner Prämie (nur bei Transporter-Abo):

Name, Vorname:
Straße:
PLZ, Ort:
Geburtsdatum:
E-Mail (für Rückfragen):
Unterschrift:

GBA-Zubehör

Action Replay GBX

Schummelmodule und -CDs gibt es mittlerweile für so ziemlich jedes System, und mit dem Action Replay GBX nun auch für den Game Boy Advance. Sieht zwar etwas abenteuerlich aus, wenn das Spiel kopfüber in das Schummelmodul gesteckt wird, aber erfreulicherweise ist das Action Replay sehr leicht, so dass der GBA beim Spielen nicht zu kopflastig wird. Auf dem Modul befinden sich zurzeit 236 Cheats zu 23 Spielen. Weitere Codes zu aktuelleren Spielen können natürlich selbst eingegeben, oder – und das ist der Clou – mit



der deutschen PC-Software aus dem Internet heruntergeladen und per mitgeliefertem USB-Kabel auf den GBA übertragen werden. **A**

► Info

Vertrieb: Bigben

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 50 €

Wertung:

Advance Survival Pack

Dieses Set besteht unter anderem aus dem Power Grip Advance und dem Power Shield Advance, die wir beide in der Erstausgabe der "Advance" vorgestellt haben. Das Power Grip ist ein Griffuntersatz mit Akku, das Power Shield eine Schutzklappe fürs Display mit eingebauter Beleuchtung. Außerdem befindet sich noch ein 2fach-Link-Kabel (mit Umschalter für GBC-



Spiele) und eine kleine Tasche im Paket. Letztere ist allerdings etwas knapp bemessen: Will man die anderen drei Geräte auch noch darin unterbringen, ist das Täschchen bereits randvoll und lässt sich so gerade noch verschließen. Für 35 Euro sollte man sich aber schon gut überlegen, ob man diese vier Zubehörteile wirklich braucht. **A**

► Info

Vertrieb: InterAct

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 35 €

Wertung:

Advance Light

Das Advance Light von Logic3 besteht aus zwei "Armen", in denen kleine Lämpchen angebracht sind, die auf den Screen scheinen. Darüber wird eine Art Folie gespannt, die als Lupe dient. Von der Idee her ist diese Beleuchtung gar nicht mal schlecht, aber das Ergebnis kann nicht ganz überzeugen. Die Lampen sind zwar ziemlich hell, scheinen aber nicht weit genug in die Bildschirmmitte hinein. Die Lupe erzeugt durch ihre



Oberflächenstruktur aus konzentrischen Kreisen seltsame Strahlenmuster. Das sieht zwar faszinierend aus, ist beim Spielen aber furchtbar störend. Lässt man die Lupe weg und schließt stattdessen ein Wormlight (oder eine Variante) an, erhält man die bislang beste Ausleuchtung. Leider benötigt das Advance Light drei Batterien, die nicht im Lieferumfang enthalten sind. **A**

► Info

Vertrieb: THQ

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 20 €

Wertung:

GBA Enhancer

Mit dem GBA Enhancer mutiert der Game Boy Advance zum Bonanza-Handheld. Dabei besteht er eigentlich nur aus einer kleinen Lampe und zwei Stereolautsprechern. Die Beleuchtung geht in Ordnung und liegt qualitativ auf dem gleichen Niveau wie die zahlreichen Power Shield-Modelle. Über den Sinn einer Helligkeitsregelung kann man sich streiten. Zu behaupten, die Soundqualität werde sich durch die beiden Lautsprecher verbessern, wäre sehr schmeichelhaft. Tatsächlich sind die Dinger einfach nur lauter als der eingebaute Speaker. Es geht eben nichts über Kopfhörer. An der Unterseite befinden sich noch zwei



Griffe, die die Ergonomie aber auch nicht erhöhen. Für den Betrieb sind zwei Batterien notwendig, die im Lieferumfang enthalten sind. **A**

► Info

Vertrieb: THQ

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 20 €

Wertung:

Light Max Advance

Dieser Aufsatz besteht aus einer Lupe und zwei batteriebetriebenen Lampen. Die Lupe vergrößert das Display um den Faktor 1,2. Das ist nicht besonders viel, die hätte man auch ganz weglassen können. Die Batterien für die Lampen befinden sich im Lieferumfang (sehr schön), allerdings haben batteriebetriebene Leuchten nach wie vor das Problem, dass sie selbst bei randvollen Batterien längst nicht so hell wie LED-Beleuchtungen sind. Außerdem verbrauchen sie mehr Strom und werden folglich mit der Zeit immer dunkler, während LEDs stets die nahezu volle Leuchtkraft behalten. Durch die zwei zusätzlichen Batterien wird der GBA auch noch etwas schwerer. **A**



► Info	
Vertrieb:	Mitsui
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 22 €
Wertung:	

Advance Power

Gäbe es einen Preis für das abgefahrenste Design, stünde Logic3 ganz oben auf dem Siegtreppchen. Die Ladestation – vom Hersteller liebevoll "Hot Shoe" genannt – sieht schon sehr witzig aus. Leider findet, im Gegensatz zu den meisten anderen Ladestationen, kein zweiter Akku darin Platz. Der Akku ist nämlich in der Beleuchtung eingebaut, die ansonsten mit dem Advance Light übereinstimmt. Dass die Lupe nicht so richtig taugt, haben wir ja im Test weiter

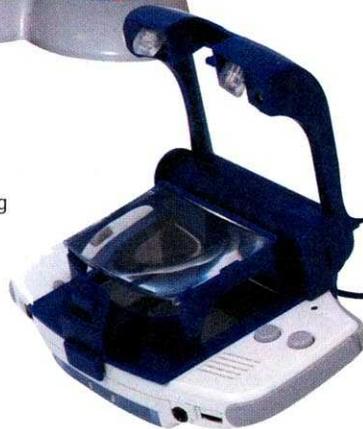


oben schon geklärt. Die Lampen kann man aber noch durchgehen lassen, zumal ja bei diesem Modell keine Batterien notwendig sind. Außerdem sieht der GBA mit diesem Set so cool aus, den könnte man glatt in ein Raumfahrtmuseum stellen. **A**

► Info	
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 30 €
Wertung:	

Mechanical Light

Von der Aufmachung macht diese Lichtlupe schon einiges her: Die LEDs werden über den EXT-Port betrieben, die Beleuchtung klappt beim Öffnen "automatisch" nach oben und das Licht geht selbstständig aus, wenn es wieder heruntergeklappt wird – nobel, nobel. Laut Hersteller soll die Lupe mit 1,4facher Vergrößerung nur sehr geringe Spiegelungen verursachen, was de facto nicht der Fall ist. Ganz im Gegenteil, die Lämpchen spiegeln sich sogar mehr als auf der Oberfläche. Außerdem strahlen sie mangels Blendschutz dem Spieler auch noch ins Gesicht. Also hält das Warten auf eine vernünftige Beleuchtung weiter an... **A**



► Info	
Vertrieb:	Bigben
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 13 €
Wertung:	

Advance Organizer

Mit 25 cm ist der Organizer in etwa so breit wie ein N64. Dafür lassen sich aber auch alle wichtigen Geräte übersichtlich darin anordnen: Obenauf liegt ein GBA, dahinter werden bis zu sechs GBA-Module verstaut. Rechts daneben befindet sich das Batteriefach, darunter ein Fach für Link-Kabel. Das linke Fach ist für ein Netzteil vorgesehen, lässt sich aber natürlich auch für anderen Kleinkram verwenden. Wer Übersicht und



Ordnung liebt, wird mit dem Organizer gut bedient, doch wer rennt schon freiwillig mit so einem Monstrum durch die Gegend? Da sehen die Nintendo-Taschen von Bigben viel stillvoller aus. Aber für den Preis ist es okay. **A**

► Info	
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 15 €
Wertung:	

Zubehör

Power Shield Deluxe

Das Power Shield Deluxe ist die Weiterentwicklung des Power Shield Advance (siehe letzte Ausgabe). Statt über den EXT-Port wird die LED in der Klappe mit einer Batterie betrieben. Der Clou ist, dass durch eine eingebaute Fotozelle die Leuchtkraft der Helligkeit der Umgebung angepasst wird. Außerdem ist noch ein manueller Regler dabei. Zwei lustige Features, die aber nicht wirklich notwendig sind. Trotzdem gehört das Power Shield Deluxe zu den besseren Beleuchtungsgeräten. Pfißigerweise wird beim Herunterklappen des Deckels die Stromversorgung getrennt, so dass es keine bösen Überraschungen

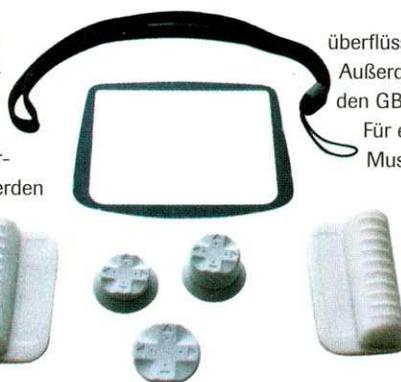


gibt, wenn man das Abschalten vergisst. So viel technischer Firlefanz hat allerdings auch seinen Preis. **A**

► Info	
Vertrieb:	InterAct
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 18 €
Wertung:	     

GBA Fun Pack

Bei diesem Mini-Set handelt es sich um eine Handschlaufe, zwei Griffe für die Unterseite und drei unterschiedlich große Aufsätze für das Steuerkreuz. Letztere werden nicht mechanisch befestigt, sondern auf das Steuerkreuz geklebt und halten bombenfest. Der Nutzen der Handschlaufe ist eher zweifelhaft, denn wer lässt schon seinen GBA so ungeschützt an der Hand baumeln? Dafür gibt es schließlich Taschen. Die beiden Griffe für die Rückseite sind eigentlich



überflüssig, da sie überhaupt nichts bringen. Außerdem bekommt man dann Schwierigkeiten, den GBA noch in Taschen oder Etuis zu verstauen. Für eine Hand voll Euro ganz lustig, aber kein Muss. **A**

► Info	
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 7 €
Wertung:	     

Mini-Joystick

Die Bezeichnung "Joystick" ist totaler Quatsch, denn es handelt sich hier nicht um einen Stick, sondern um ein größeres Pad. Für Leute mit dicken "Wurstfingern" mag das eine sinnvolle Ergänzung sein, aber eine deutliche Verbesserung bei der Steuerung ist nicht zu spüren. Das Teil ist eher wackelig und schwammig, was sich z.B. bei Prügelspielen bemerkbar macht. Außerdem lassen sich durch die Halterung keine Lichtlupen mehr anbringen, aber da die allesamt eh nix taugen, ist das nicht so wild. Normalerweise würden wir von diesem Aufsatz abraten, wäre da



nicht der Preis von schlappen vier Euro. Dafür kann man sich den Mini-Joystick schon zulegen – muss man aber nicht. **A**

► Info	
Vertrieb:	Bigben
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 4 €
Wertung:	     

GBA Neopren-Tasche

Aus Neopren werden nicht nur Taucheranzüge hergestellt sondern auch allerlei Taschen und Etuis. Auf den ersten Blick wirkt dieses Täschchen etwas klein, aber durch das dehnbare Material passt schon einiges hinein. Zumindest die Standarddinge, die man so braucht, also GBA, LED-Beleuchtung, Link-Kabel, eine Hand voll Spiele und Ersatzbatterien bzw. -akkus. Zum Transport gibt es eine Gürtelschlaufe und eine Art Karabinerhaken. Die Verarbeitung geht zwar in Ordnung, allerdings sollte man das Material auch



nicht überstrapazieren und die Tasche nicht mit Gewalt zu voll stopfen – das machen irgendwann die Nähte nicht mehr mit. Unterm Strich ein zufriedenes Etui zu einem äußerst attraktiven Preis. **A**

► Info	
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 5 €
Wertung:	     

Seit über 9 Jahren
Zuverlässig und schnell



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

DER NINTENDO SPEZIALIST

JETZT ALS KUNDE
REGISTRIEREN !!!

AB MITTE MÄRZ AUCH IM INTERNET: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

99,-

GAMEBOY ADVANCE
versch. Farben
blau, lila, rot, weiß, schwarz

GAMECUBE IS ON THE WAY !!! DAS WARTEN HAT EIN ENDE
AB 3. MAI 2002 AUCH IN DEUTSCHLAND ERHÄLTlich !!!

249,-

MEHR POWER, MEHR SPIELE, MEHR SPASS !!!
RESIDENT EVIL, ETERNAL DARKNESS, STARWARS u.v.m.

NACH JAPAN UND DEN USA WIRD NINTENDO AUCH DEN DEUTSCHEN MARKT DURCH TRAUMSPIELE EROBERN !!

DAS TEIL IST DER HAMMER: RECHTZEITIG VORBESTELLEN !!!
AUSFÜHRliche ANGABEN PREISE, TERMINE, SPIELE, ZUBEHÖR ab sofort !!!

Unser Tip: E3 Video 2001(14,95Euro) bestellen und staunen !!!

NINTENDO 64 Games

CONKER PAL	65,00
DukeNukemZ.H.fr.PAL	19,95
Tony Hawk 2 dt.	61,95
Mario Party3 dt.	61,95
Mario Paper dt.	65,00
Perfect Dark PAL	69,00
PokemonStadium2	59,95
Shadowman dt.	25,00
WWFwrestlemania2K	25,00
Zelda MajorasM.dt.	59,95

ALLE GETESTETEN SPIELE DIESER AUSGABE ÜBER UNS ERHÄLTlich !!!
UNSER TIP : DRAGON WARRIOR 1 + 2 / DW3/ DW Monsers 2 für GBColor !!!
ALLE GBAdvance SPIELE inkl. kostenloser SPIELEBOX !!!

ECKSvsSEVER dt. **54,95**

DARK ARENA dt. **49,95**

DOOM PAL **52,95**

TonyH.Skater3dt. **49,95**

S.MarioW2 dt. (April) **45,95**

Sonic Adv. dt. **52,95**

MK-Advance PAL **52,95**

TEKKENAdvance dt. **52,95**

MONSTER AG dt.	52,95
Noto GP dt.	47,95
Klonoa dt.	52,95
DUKE NUKEM dt.	April
FILA Decathlon	47,95
Boxing Fever dt.	47,95
F14 Tomcat	47,95

ALLE SPIELE INKL. SPIELEBOX !!!

Streetfighter 3D dt.	54,95
Intern.KARATE dt.	47,95
MarioKart dt.	45,95
Castlevania-Circle of the Moondt.	39,95
F-Zero Adv. dt.	34,95
GT Championship (THQ)dt.	34,95
Super Mario Advance dt.	34,95

Chessmaster Schach dt.	52,95
Midway Greates Hits dt.	54,95
Pinball Chall. (Flipper)dt.	April
WARIO LAND dt.	45,95
Fire Pro Wrestling dt	57,00
Mech Platoon dt.	54,95
Rogue Spear dt.	49,95

ALLE SPIELE INKL. SPIELEBOX !!!

Spiderman dt.	34,95
Lady Sia dt.	35,95
ISS Soccer dt.	45,95
Licht / Lupe	GBA 9,95
Linkkabel (4Spieler)	GBA 9,95
Power St.Battery Pak	GBA 14,95
Action Replay	GBA 49,95

Golden Sun dt. **45,95**

GTA3 PAL **54,95**

Brath of Fire dt. **54,95**

AdvanceWars dt. **45,95**

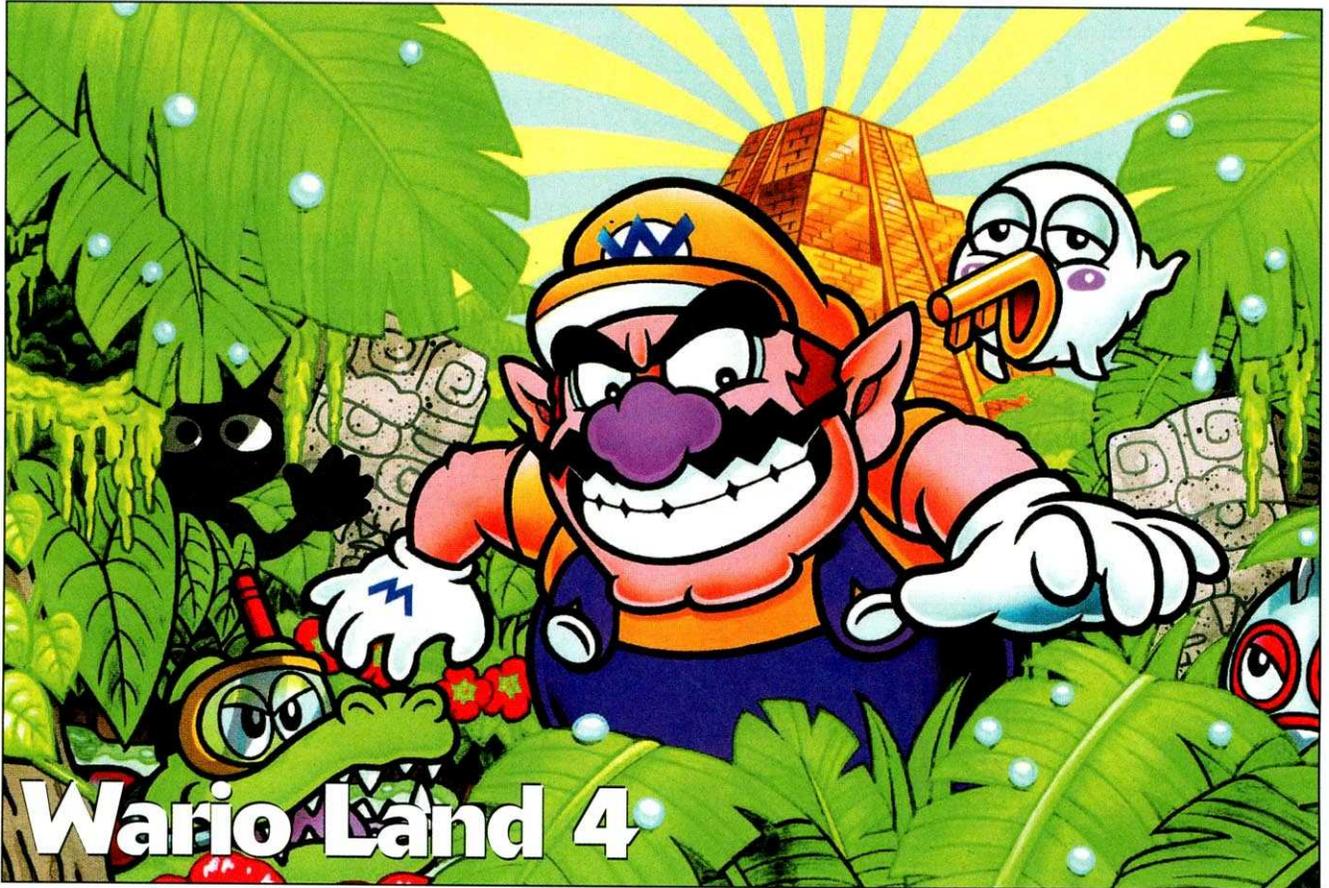
CRASH Bandic. dt. **47,95**

Geheimtip: DOOM GBA !!! MK Adv. GBA !!! **ALLE SPIELE INKL. SPIELEBOX !!!** GROSSE AUSWAHL AN ZUBEHÖR LIEFERBAR!!!

ALLE PREISE IN: EURO !!!
LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!
IRRTÜMER, PREIÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
VERSANDKOSTEN 3,97 EURO (zzgl. 1,53 NNGEBÜHR)
LIEFERUNG ERFOLGT PER POST NACHNAHME

Telefonische Bestellannahme
0201 / 777235

FAX: 0201-777236



Wario Land 4

Sollen die Gegner kommen! Mit dieser Lösung gehören Münzen und Edelsteine bald dir...

Entry Passage



1. Hall of Hieroglyphs

Nach dem Start läufst du bis zum nächsten Bildschirm nach oben und dann bis zu dem darauf folgenden Bild nach rechts. In der Röhre geht's abwärts. Führe gegen deine Angreifer den Smash Attack durch und schnappe dir das Geld. Durch die rechte Röhre hoch und wieder nach rechts. Ändere die Farbe der Männchen; wenn alle drei rot sind, beginnst du damit, sie zu beseitigen. Schnapp dir die Steine und gehe nach rechts.

Schlage dich durch die Blöcke und halte dich rechts. Erledige die Gegner und sammle die Steine ein. Hinter den Blöcken verbergen sich einige Münzen – schnapp sie dir. Laufe nach rechts, lasse die Hindernisblöcke hinter dir und schnappe dir die Münzen. Rechts gilt es Blöcke zu zerschlagen, die Farbe deiner Gegner zu ändern, sie zu erledigen und das große Edelsteinstück an dich zu nehmen.

Mit dem Felsen wirfst du das Hindernis weg und gehst weiter. Nimm die Münzen an dich und bahne dir einen Weg durch den

Block auf der rechten Seite. Führe zwei Smash Attacks durch, um die Farbe deines Gegners zu ändern und ihn anschließend zu erledigen. Mach den Kerl mit dem Speer alle und hole dir den Stein.

Klettere dann die Leiter hinauf. Wurf den Stein so, dass der große Felsbrocken zerstört wird und du Zugang zur Münze hast. Krieche nach links und benutze den Stein. Erledige die Gegner und nimm das Edelsteinfragment an dich. Lass dich jetzt ein Stück rollen. Nimm dir die Münzen, den Schlüssel und lasse dich nach links rollen. Ein weiterer Klunker wartet auf dich.

Nachdem du einige Gegner aus dem Weg geräumt hast, brichst du links durch den Felsen und kletterst die Leiter nach oben. Die linke Wand hält deinem Ansturm nicht stand, dahinter erwarten dich einige Gegner, die du nieder-machst. Greife den großen Diamanten und kehre zur Leiter zurück. Mit einem großen Sprung erreichst du den anderen Diamanten und führst einen Smash Attack durch.



Achte darauf, beim Fall möglichst in der Mitte zu bleiben. Schlage dich durch die Felsen, hebe den Stein auf und springe auf das froschartige Wesen. Wirf dann den Stein durch die kleineren Blöcke, fange die herunterfallenden Münzen und verlasse den Abschnitt, indem du durch den Wirbel springst. Wenn du Lust hast, kannst du noch die nun folgenden Minispielchen erledigen. Mit den errungen Punkten kannst du Extrawaffen kaufen, die vor allem gegen Bossgegner sehr hilfreich sind.

Entry Passage: Boss-Kampf

Ein einfacher Gegner erwartet dich. Greife ihn so lange an, bis er sich verändert. Sobald dein Gegner seine Zähne zeigt, springst du über ihn und attackierst ihn von hinten.

Emerald Passage

1. Palm Tree Paradise

Dein Weg führt dich nach rechts, wo du über einige Blöcke stolperst, die du zerstörst. Sammelle alles ein, was du findest. Du erreichst eine Truhe, die du erst dann öffnest, wenn du die Edelsteine darüber eingesammelt hast.

Nach einer Unterführung springst du in die Wand links neben der Holzplattform, um einen Edelstein zu bekommen. Jetzt durch die versteckte Tür. Dahinter kletterst du die Leiter hinauf und machst erst einen Smash Attack auf dem Boden und dann bei deinem Gegner. Kletterte die nächste Leiter nach oben,



schnappe dir das Fragment und klettere nach oben. Dort angekommen, springe auf das Rohr, greife den kleinen Kerl und schleudere ihn mit einem Powerwurf zu der Kiste nach oben.

Nun die Stufen hinauf, den Diamanten schnappen und durch das Rohr runter. Lass dich an der rechten Seite runterfallen, um alle Edelsteine einstreichen zu können. Laufe durch die Tür wieder raus und nach rechts. Auf der ersten Plattform schlägst du dich durch die erste Wand, um die CD zu finden. Laufe weiter, schnappe dir das Edelsteinfragment und schlage dich durch die linke Wand. Ein weiterer Diamant gehört dir.

Rechts gelangst du zu einem Bereich mit einem Affen. Iss den Apfel und steigere dein Gewicht. Öffne mit deinem neuen Gewicht den Geheimgang in der Mitte des Weges. Lass dich hinunterfallen und laufe über den Abgrund. Behalte dabei unbedingt dein Übergewicht. Auf dem Weg nach unten sackst du alle Steine ein.

Über das Rohr gelangst du nach oben und aktivierst dort den roten Block. Schnappe dir die Münzen und den Geist mit dem Schlüssel, um dich links an dem Rohr hinaufzubeben. Klettere nun die Leiter hinauf, nimm den kleinen Kerl und wirf ihn nach rechts. Klettere schnell runter und fange ihn ein. Wirf ihn nach rechts. Jetzt holst du dir den Stein.

Lass dich nach draußen fallen und hole dir rechts die Herzkiste. Springe dann auf den Frosch und laufe schnellstens zum Anfang zurück in den Wirbel.



2. Wildflower Fields

Zunächst wechselst du in den Allergie-Modus und schwebst zur Mitte und zum linken oberen Teil des nächsten Bildes. Bewege dich nach rechts und dann nach links, um die CD einzusacken. Auf deinem Weg nach unten bekommst du etliche Edelsteine und bearbeitest mehrere Blumen. Dein Weg führt dich nach links und dann ganz nach unten.

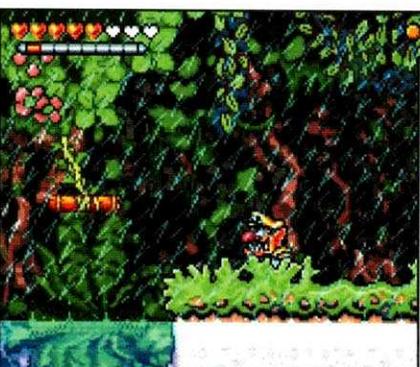
Begib dich nach rechts, klettere ein Stückchen nach oben und wirf den Stein mit einem Powerwurf nach oben. Laufe anschließend nach links und sammle den Rest der Edelsteine ein. Springe zurück nach oben und wende dich nach rechts, um nach oben zu klettern und einen Super Smash an der rechten Seite durchzuführen. Begib dich nach unten und mache an der rechten Seite einen Super Smash, bevor du am Rohr nach unten gelangst. Wirf deinen kleinen Freund über die Blöcke und klettere nach unten, um ihn einzufangen.

Danach wirfst du ihn nach rechts über die Blöcke und kletterst die Leiter hinunter. Benutze seinen Kopf als Sprungbrett und hole



den großen Edelstein. Nachdem du am Rohr nach oben gelangt bist, begibst du dich nach links und marschierst durch die Tür. Jetzt musst du schwimmen.

Ein Weg, auf dem du Edelsteine findest, führt dich nach oben. An der ersten Abzweigung gehst du nach oben und wendest dich bei der nächsten nach links. Springe oben aus dem Wasser und hüpfle nach links unten, um dort einige Münzen einzusammeln. Ein Super Smash bringt dich zu einem riesi-



gen Diamanten. Kehre zu der zweiten Abzweigung im Wasser zurück und halte dich rechts. Untersuche den Raum, gehe durch die Tür und springe ins Wasser. Versuche, auf deinem Weg nach oben alle Münzen mitzunehmen. Oben erledigst du alle Gegner und schnappst dir die Herzbox und das Edelsteinfragment, bevor du dich nach unten fallen lässt.

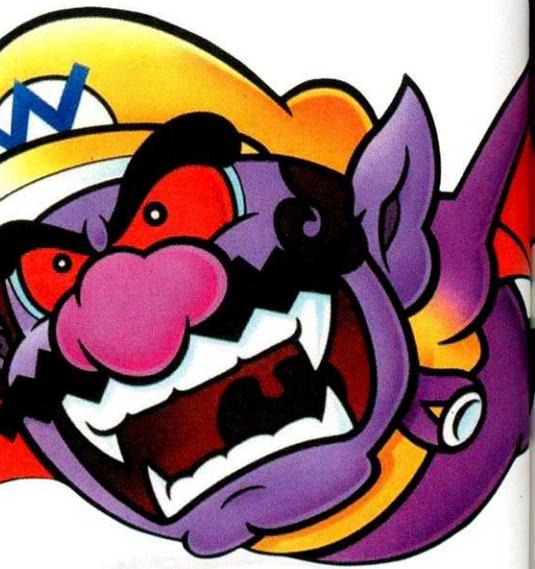
Rechts nimmst du dich der Pflanzen an und durchsuchst deine Umgebung. Iss etwas, laufe nach rechts und schlage dich durch den grauen Block. Am Rohr gelangst du nach unten, schnappst dir deinen Freund und schleuderst ihn nach oben, um die grünen Blöcke zu aktivieren. Klettere nach oben, nimm ihn wieder in Empfang und springe auf den Schalter. Anschließend schleuderst du ihn nach oben zum nächsten Schalter, um diesen zu aktivieren.

Schnappe ihn dir erneut, springe auf den Schalter und schleudere ihn nach links. Ein Rohr bringt dich nach oben, wo du einen weiteren Apfel isst, dich nach links fallen lässt und so den Block zerstört. Zwei Bilder weiter links erhältst du den Schlüssel, mit dem du nach links marschierst. Beseitige dort deinen Gegner und schnappe dir das letzte Edelsteinfragment, bevor du nach links rollst.

Zurück auf der rechten Seite zerstörst du den Boden unter den beiden roten Edelsteinen und holst sie dir. Achte darauf, den Diamanten auf deinem Weg nach unten einzusammeln. Nun bleibt dir nur noch der Weg nach links, wo du dich nach unten fallen lässt und so den Abschnitt verlässt.

3. Mystic Lake

Gehe nach rechts durch die Tür. Klettere nach unten und hole dir rechts das Herz. Danach geht's ins Wasser.



Im nächsten Bereich tauchst du ein ganzes Stück nach rechts und findest in einem Hohlraum die Kiste mit dem ersten Diamanten. Tauche zurück an die Stelle, an der die grauen Blöcke im Boden zu sehen sind.

Rechts davon an der Decke kannst du einen geheimen Raum öffnen. Klettere nach oben und springe mit dem Powersprung in das Wasser, um die Steine zu zerbrechen. Nach der Röhre kannst du einen weiteren Kristall finden. Zurück im Wasser tauchst du weiter nach rechts. Tauche hier nach oben. Gehe nach rechts an den Sprunggegnern vorbei zur Kiste mit dem zweiten Diamanten. Weiter nach rechts zum Wasser. Springe nach unten und tauche rechts weiter. Jetzt durch das Labyrinth. Am Ende im ruhigen Wasser geht's wieder nach oben.

Bei den transparenten Blöcken tauchst du auf und gehst. Hole das Herz und springe ins Wasser. Auf der anderen Seite tauchst du nach oben und springst auf den Frosch. Gehe zurück ins Wasser. Tauche nach rechts und nach oben und hole den Geist mit dem Schlüssel. Die Blöcke sind aktiviert. Jetzt musst du nur noch nach links, den Hindernissen ausweichen und die Diamanten aus den Kisten nehmen. Am Wirbel endet der Abschnitt.



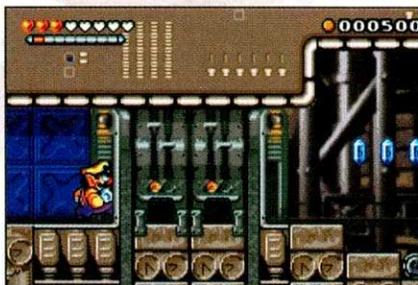


4. Monsoon Jungle

Gehe nach links. Dort folgt eine lange Passage mit schwingenden Plattformen. Wenn du ins Wasser fällst, solltest du nach unten tauchen, denn dort greifen dich die Krokodile nicht an. Am Ende erreichst du einen Bereich mit Keksgegnern und vielen Pflanzenplattformen. Zerbrösele erst mal den Stein unter dir. Während du fällst, sammelst du alle Kristalle ein. Zerstöre rechts unten den Steinblock, hole den blauen Kristall und klettere nach oben. Dort holst du das erste Diamant-Puzzleteil. Krieche nun nach links und zerstöre links unten den Block.

Gehst du nun nach unten, siehst du einem Sprunggegner ins Gesicht. Führe den Stampsprung mehrmals aus, um ihn nach oben zu bekommen. Gehe dann selber hoch und lass dich treffen. Spring den langen Bereich nach oben. Und zwar so lange, bis du ein Loch in die Decke schlagen kannst. Danach lässt du dich von einem der Speere treffen. Schweben in den offenen Tunnel in der Decke und du erreichst rechts rollend die Kiste mit der CD. Gehe zurück nach unten. Lass dich erneut treffen und schweben nach links oben, um dort einen Weg nach links zu finden. Jetzt musst du erneut die schwingenden Plattformen bezwingen.

Danach erreichst du ein Wassergebiet. Wieder warten drei Bereiche mit Plattformen auf dich. Am Ende hüpfst du nach unten. Zerstöre nacheinander die Steine und du bekommst ein weiteres Diamant-Puzzleteil. Drücke den Schalter. Gehe unten rechts weiter bis zum vierten Puzzleteil. Jetzt gehst du



Richtung Levelanfang. Über die Blöcke erreichst du den Schlüssel. Nun zurück zum Levelanfang.

Emerald Passage: Boss-Kampf

Um diesen Gegner klein zu bekommen, steigst du auf die Leitern und springst von oben auf ihn herab. Leider ist dein Gegner sehr riesig. Achte darauf, seinen Angriffen geschickt auszuweichen und auf dem Boden auf ihn zu warten, wenn er sich nicht im Bild befindet.

Springe erst dann nach oben, wenn er unten angekommen ist. Lasse dich nach deinem ersten Treffer nicht von ihm erwischen, sonst sind alle Bemühungen umsonst und der Kampf beginnt erneut.



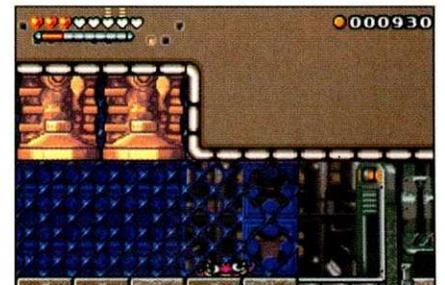
Ruby Passage

1. The Curious Factory

Warte erst darauf, dass deine stacheligen Gegner in deine Richtung rollen, springe dann über sie hinweg und mache einen Smash Attack. Laufe nach rechts, erledige dort den nächsten Gegner und lasse dich auf dem Rad nach rechts befördern, indem du auf die Plattform springst, die sich in der gewünschten Richtung befindet. Klettere die Leiter hinunter, schnappe dir das Edelsteinfragment und klettere wieder nach oben.

Rechts lässt du dich bearbeiten und kehrst nach links zurück. Springe von der Kante und schweben nach links. Springe in diese Richtung, bis du den Diamanten eingesammelt hast, dann drehe dich um und kehre nach rechts zurück. Schlage dich durch die Blöcke und sammle während deines Falls alle Edelsteine ein. Nimm Anlauf und bahne dir einen Weg durch die linke Wand. Bewege dich am Rohr nach unten, schnappe dir dort deinen Freund und springe nach oben. Schleudere ihn zum Schalter und rolle zur Seite, um den nächsten Diamanten zu kassieren.

Zerstöre einige der Blöcke und lasse dich von den Rädern nach oben bringen. Hinter der linken oberen Tür schlägst du dich durch den Block an der linken Wand und begibst dich innerhalb des Rohres nach unten. Schnappe dir den Stein und schleudere ihn nach rechts. Verändere nun deine Gestalt und laufe einfach nach rechts. Begib dich durch das Loch und lasse dich ins Wasser fallen, um den Stein zu erreichen, den du in Richtung der Diamanten schleuderst. Krieche dorthin,



sammle die Diamanten ein und kehre über das Rohr nach oben zurück.

Bahne dir einen Weg nach oben, links befindet sich ein Herz. Hinter der linken Wand erledigst du die Gegner, bevor du nach rechts läufst und dich fallen lässt. Schnell geht es nach rechts, wo du eine Wand durchbrichst und dich dahinter fallen lässt. Laufe mit neuen Diamanten im Gepäck zurück in die Richtung, aus der du kamst, und hole dir den Schlüssel. Lasse dich danach in die dritte Grube von links fallen. Klettere die Leiter nach



oben, wende dich nach rechts und lasse dich fallen, um das Edelsteinfragment zu erwischen.

Links veränderst du deine Gestalt, marschierst weiter und lässt dich schließlich ganz nach unten fallen. Im nächsten Bild befindet sich auf der rechten Seite die CD. Arbeite dich an den Rädern vor und schnappe dir den Diamanten. Danach kletterst du die Leiter nach oben, nimmst das letzte Edelsteinfragment an dich und bewegst dich am Rohr nach oben. Der Ausgang befindet sich auf der linken Seite.

2. The Toxic Landfill

Lasse dich nach unten fallen und versuche, alle Edelsteine mitzunehmen. Schlage dich durch den Unrat und laufe nach rechts. Begib dich zuerst zu dem Affen rechts und nimm dich seiner Sachen an. Zerstöre den Block und lass dich von einem Pfeil treffen. Hole dir den Diamanten weiter oben und begib dich anschließend zu dem Rohr. Schleudere von hier aus Steine zu den ersten beiden Schaltern und trage die beiden verbleibenden Steine zu den orangefarbenen Blöcken. Triff die nächsten beiden Schalter und springe nach oben, um den Diamanten zu kassieren.

Wieder unten marschierst du links zum Affen. Du lässt dich fallen, gehst ein Stückchen nach rechts und fällst erneut. Schnappe dir das Edelsteinfragment und schlage dich nun durch die linke Wand zum Diamanten. Hinter der nächsten Tür erledigst du den ersten Affen, dem du begegnest, und

isst den Apfel des zweiten. Springe durch die dritte Ansammlung von Blöcken, damit der Weg zu einem Diamanten frei wird. Nimm ihn an dich und gehe nach oben. Steige über die Blöcke und gehe durch die Tür, hinter der ein weiteres Edelsteinfragment liegt.

Die linke Passage führt dich zu einer Tür, hinter der du nach rechts springst und einen Super Smash bis ganz nach unten machst. Wende dich nach links, um weiter oben einen Diamanten zu entdecken. Auf deinem Rückweg marschierst du durch die kräftigen Winde, um zusätzliche Edelsteine einzusammeln. Lasse die Tür hinter dir und verändere deine Gestalt, um die rechte Passage benutzen zu können. Hole dir das Edelsteinfragment und brich dann durch die Wand rechts von dem Fragment. Schnappe dir die Herzkiste und bearbeite anschließend die Reifen, um die Tür unter dir zu erreichen. Dahinter gelangst du in einen Raum, in dem du den Affen als Sprungbrett benutzt, um die vier Blöcke zu zerstören.

Dann kostest du von seinen Sachen und wartest ein paar Sekunden. Springe auf den Boden, um von dem Kerl mit dem Hammer bearbeitet zu werden. So erreichst du den Diamanten weiter oben. Verlasse diesen Raum und betrete ihn erneut, um den Affen zur Tür zu schleppen. Iss den Apfel und hole dir den Diamanten auf der rechten Seite. Kehre zu der Stelle zurück, an der das Edelsteinfragment lag, und versuche, den unteren Weg zu erreichen. Am zweiten TV stoppst du und schlägst dich durch, um die CD zu finden.

Bewege dich nach rechts und verharre am dritten Reifen, den du siehst. Zerstöre ihn, damit du zu dem Rohr gelangst, das nach unten führt. Du triffst auf einen Affen, der dir einen Apfel gibt. Zerstöre alle Blöcke, sammle möglichst viele Münzen und amüsiere dich ein wenig mit deinen stacheligen Gegnern unter dir. Kehre nach oben zurück, drehe dich nach links und zerstöre die Wand, um einen Diamanten zu sehen. Rechts befindet sich eine Tür, hinter der du deine Gestalt veränderst und den dunklen Block bei der Tür zerstörst. Lasse dich bearbeiten und hole dir oben in der Mitte den Schlüssel.

Gehe auf der linken Seite bei den Blöcken nach unten und führe Super Smashes durch, um über die Öffnung in der Plattform weiter nach unten zu gelangen. Klettere die Leiter nach oben und springe über den Pfeil-Kerl. Nimm das letzte Edelsteinfragment. Lasse dich im Anschluss daran treffen und hole dir oben einige Herzen. Den Ausgang kannst du nur auf diesem Weg erreichen.





3. 40 Below Fridge

Laufe nach rechts und klettere die Leiter nach oben. Erledige dort deine Gegner, hole dir den Diamanten aus der oberen linken Ecke und begib dich nach rechts. Mit Hilfe einiger Super Smashes bahnt du dir deinen Weg nach unten und lässt dich fallen.

Verwandle dich in einen Schneeball und rolle nach rechts gegen einen Block. Nimm die untere Passage und gehe durch die Tür, bevor du dich fallen lässt und mit Hilfe deines Super Smashes nach unten zu einem Rohr gelangst. Hier musst du die beiden Schalter treffen.

Nun erkundest du die verschiedenen Wege, erledigst alle Gegner und sammelst alles ein. Bevor du durch die nächste Tür läufst, kletterst du nach oben, um dich in einen Schneeball zu verwandeln. Rolle dann nach rechts, bis es zu einem Zusammenstoß kommt. Klettere die Leiter hinauf und hole dir das Edelsteinfragment, bevor du die Rampe hinaufmarschierst und zu einem Diamanten rollst.

Kehre zum Hauptweg zurück und klettere bis ganz nach oben. Verwandle dich und

rolle nach unten. In dem Bereich, in dem du dich zuerst verwandelt hast, befindet sich eine Tür – dort ist ein Fragment. Verwandle dich in den Schneeball und rolle nach links, laufe zurück und verwandle dich erneut. Diesmal begibst du dich nach links und springst auf den nächsten Vorsprung und nach links, bis du auf einer Rampe landest.

Nachdem du den Diamanten eingesteckt hast, bewegst du dich ganz nach oben zur linken Seite und rollst von der Rampe. Springe nach oben, sobald du das Ende der Rampe erreicht hast, um zu einem Diamanten zu gelangen. Mache dich auf den Weg nach oben. Der nächste Diamant wird von zwei Icemen bewacht. Oben verwandelst du dich in einen Schneeball und lässt dich rechts fallen, um zum Rohr zu rollen. Dort schnappst du dir den Iceman und schubst ihn zur mittleren Plattform.

Stelle dich links neben ihm nahe an die Kante und verwandle dich in Eis. Ein Diamant ist deine Belohnung. Ist dieser in deinem Besitz, kannst du den Iceman ruhig beseitigen und dann das Rohr verlassen. Unten links findest du das letzte

Edelsteinfragment. Stecke es ein und mache dich auf den Weg zur Tür, durch die du diesen Bereich betreten hast. Marschiere nach links, bis du aus dem Bereich herausrollst. Klettere die Leiter nach oben, verwandle dich in einen Schneeball und rolle nach links. Du fällst den ganzen Weg nach unten.

Bahne dir dann deinen Weg nach oben zum Wirbel und gehe nach rechts. Klettere die Leiter nach oben, krieche ein Stück und

lasse dich fallen. Nun kannst du den Block zerstören, hinter dem sich die CD verbirgt. Verlasse den Abschnitt durch den Wirbel.

4. Pinball Zone

Rolle nach rechts in das nächste Bild. Hier nach oben links und dort durch die Tür oben links. Achte auf die Stachelgegner. Im nächsten Raum musst du die vier Kugeln in die drei Kammern in den Ecken bringen. Sind alle verteilt, ist die Tür in der Mitte passierbar. Rolle nach rechts. Springe von rechts mit der Rennattacke oben gegen die Wand, um den Weg freizulegen. Schwupps – das erste





Puzzleteil. Gehe dann rechts weiter durch die Tür. Hier wird's schwierig. Rechts gehst du halbhoch, um das zweite Teil zu kassieren. Nochmals musst du vier Kugeln in die Kiste bekommen.

Die links unten erledigst du von links. Die oberen nimmst du dir per Super Smash vor. Diesmal solltest du die Kisten mit mehr Gefühl füllen. Am Ende



öffnet sich die Tür. Hangele dich hier über den Bereich nach links zur nächsten Tür. Ein neues Kugelspiel wartet auf dich. Gehe nach links unten. Hole dir das dritte Diamantenteil. Rechts davon musst du die Kugel durch Smashes in die Kiste befördern. Genauso verfährt du mit den Kisten oben links und oben rechts. Die kniffligste ist die vierte. Nimm sie von links mit in die Mitte oben. Nun gilt es, sie mit dem richtigen Timing nach oben zu werfen, damit sie in die Kiste fällt.



Nun durch die nächste Tür. Rolle nach rechts und springe nach links. Oben findest du die CD. Rechts gehst du durch die Tür in den Kugelraum. Erst gehst du nach links und smashst einen Weg zwischen den beiden Markierungen frei. Nimm eine Kugel mit und wirf sie von unten in die Kiste. Gehe zurück zur rechten Wand. Wirf eine Kugel mit voller Wucht in die Lücke, um einen Durchgang freizulegen. Nimm die Kugel wieder auf und feuere sie oben in die Kiste. Die beiden anderen Kugeln wirfst du wieder jeweils oben links und rechts in die Kisten.



Schnappe dir das vierte Teil und haue durch die Tür ab. Klettere nach oben und nach rechts und springe auf den Frosch. Jetzt unten durch die Tür. Gehe nach links und springe von unten gegen die Decke, um die Kugel zu kassieren. Klettere links nach oben und wirf jeweils ganz oben und ganz unten eine Kugel in die Tunnels, damit die Kugeln in die



Kisten geraten. Die anderen beiden wirfst du rechts über die Plattformen oben links und rechts in die Tunnels. Gehe weiter nach links durch die

offene Tür und du kommst zum Schlüsselgeist. Gehe durch die nächste Tür. Zerstöre als Erstes die Steinreihe in der Mitte und hole nach und nach die Kugeln. Wirf je zwei auf die Seiten. Pass auf die Sonnen auf. Am Ende ist die Tür offen. Jetzt geht es automatisch Richtung Levelende.

Ruby Passage: Boss-Kampf

Laufe unter deinem Gegner hindurch, damit er fällt. Lasse dich dann auf ihn fallen, um Schaden anzurichten. Legt dein Gegner Eier, solltest du eines fangen, bevor es sich öffnet. Vermeide direkten Kontakt mit den offenen Eiern und versuche, deinen Gegner zu





schwächen, indem du hochspringst und ihn von oben triffst.

Sapphire Passage

1. Crescent Moon Village

Lass dich treffen, um in einen Zombie verwandelt zu werden. Springe nach unten und sammle dort die Münzen und die Herzen auf. Begib dich am Rohr zurück nach oben, um dort die Treppe hinaufzusteigen und die Tür hinter dir zu lassen. Betätige den grünen Schalter, laufe zurück und hole den Diamanten. Gehe nun durch die Tür, weiche der Fledermaus aus und bahne dir deinen Weg nach oben. Halte dich links und rolle zurück nach rechts, um die Hindernisblöcke aus dem Weg zu räumen.

Klettere anschließend die Leiter nach oben und erledige den Psycho, bevor du dich in eine Fledermaus verwandelst. Schnappe dir das Edelsteinfragment und schlage dich nach unten zur Geheimtür durch. Dahinter zerstörst du die Blöcke auf der linken Seite und räumst den oberen Teil der linken Wand aus dem Weg, um einen Stein freizulegen. Schleudere ihn gegen den letzten Block und klettere die Leiter nach oben. Krieche durch das Loch, um zum Diamanten zu gelangen.

Laufe durch die Tür, schlage dich nach rechts unten durch, um dann zurück zu der Fledermaus zu marschieren und dort durch die Tür zu gehen. Rechts springst du runter und nimmst dabei so viele Diamanten wie möglich mit. Zerstöre die Blöcke, hole das



Edelsteinfragment und bewege dich nach oben, um die Herzen einzusammeln. Begib dich nach rechts und rolle dann nach links zur CD. Danach rollst du zurück nach rechts und bewegst dich am Rohr nach unten.

Rechts lässt du dich in einen Zombie verwandeln, um einen der Geister zu erledigen. In deiner Normalgestalt schleuderst du den Geist dann durch die Blöcke. Mit den neuen Diamanten im Gepäck steigst du die Treppe hinauf und gehst durch die Tür. Dahinter wendest du dich nach rechts, beseitigst den Psycho und machst dich auf den Weg nach oben. Betätige links den Schalter und klettere die Leiter runter. Unten rollst du zur Tür und schnappst das Fragment.

Das Rohr führt dich nach oben, wo du deinen kleinen Freund über die Wand in Richtung des Blockes schleuderst. Erledige deine Gegner, bevor du am Rohr nach unten gelangst und zu den Edelsteinen fällst. In der unteren linken Passage findest du einen Diamanten und das letzte Edelsteinfragment. Das Rohr bringt dich nach oben, wo du dich nach rechts drehst und die Tür ansteuerst. Schalte die Gegner aus und nimm den Diamanten. Verwandle dich anschließend in eine Fledermaus und hole den Schlüssel.

Achte darauf, dass das Biest dir nicht den Schlüssel klaut. Ansonsten musst du ihn wieder zurückstehlen. Springe schnell nach unten auf den Weg und beeile dich, den gesamten Abschnitt in entgegengesetzter Richtung zu durchlaufen. Der Wirbel beendet nicht nur den Abschnitt, er rettet dich auch vor den Diebstählen.

2. Arabian Night

Gehe durch die Tür und springe auf den Teppich, damit er sich erhebt. Lasse die obere Tür hinter dir und laufe einfach weiter. Durch das Rohr oben links gehst du runter. Betätige den Schalter und kehre dem Rohr den Rücken. Auf dem Vorsprung läufst du durch die rechte Tür, sammelst Edelsteine ein und bahnst dir deinen Weg nach unten, indem du alle Blöcke zerstörst. Schnappe dir das Fragment und begib dich in den oberen Teil des Raumes.

Verwandle dich in einen Zombie, um in der unteren linken Ecke einen Diamanten zu finden. Lasse die beiden nächsten Türen hinter dir und benutze den Teppich, um zu einer höheren Tür zu kommen. Dahinter führt ein Rohr nach unten. Deinen Freund musst du rechts schnappen und in Richtung des



Diamanten schleudern. Außerhalb des Rohres gehst du durch die Tür in den großen Raum, denn oberhalb der Tür findest du das nächste Edelsteinfragment. Verlasse den Raum oben, schnappe dir den Teppich und betrete ein wenig später das Gebäude.

Bewege dich rechts vom Schlüssel nach oben, um Edelsteine einzusammeln. Dann links. Lasse dich durch die Stachelbälle fallen, um gestochen zu werden. Als Fledermaus fliegst du auf der linken Seite nach oben, um daraufhin nach unten zu fallen. Dort wartet der Schlüssel. Draußen lässt du die Tür hinter



dir und wendest dich nach rechts. Als Zombie erreichst du die beiden Edelsteine. Klettere nach oben, halte dich rechts und lasse dich nach unten fallen, um das Fragment zu erwischen.

Klettere die Leiter nach unten und lass dich nach beendeter Arbeit nach unten fallen. Benutze den Teppich und räume im Haus auf, bevor du den nächsten Bereich in Angriff nimmst. Mit dem Teppich gelangst du in die obere linke Ecke zur CD. Ein Super Smash befördert dich runter. Am Rohr bewegst du dich wieder nach oben. Jetzt noch durch die Tür zum Wirbel.

3. Fiery Cavern

Rechts weichst du den Säulen aus. Bei den Plattformen stoppst du und schlägst dich durch die Wand neben der zweiten Plattform. Bewege dich am Rohr runter, betätige den Schalter und lasse dich fallen. Nachdem du bearbeitet wurdest, kehrst du um und betätigst den zweiten Schalter. Lasse dich danach bearbeiten, schnapp' dir den Diamanten und verlasse den Bereich.

Laufe durch die Tür auf der linken Seite und begib dich im Rohr links neben der dritten Säule runter. Schnappe dir dort deinen Freund und schleudere ihn gegen die Felsen. Nun schleuderst du ihn durch die Stachelbälle, um den Schalter zu aktivieren. Greife den Diamanten und verlasse dann das Rohr. Klettere rechts die Leiter nach oben und öffne eine Tür.

Dahinter hältst du dich links, um das nächste Edelsteinfragment zu erhalten. Gehe



am Ende durch die Tür und bahne dir einen Weg runter. Marschiere durch die nächste Tür, wende dich nach oben und lasse die folgende Tür hinter dir, bevor du oben rechts die Leiter runterkletterst. Durchbreche die Wand und verwandele dich in einen Schneeball, um nach links zum Diamanten zu rollen. Begib dich nun nach oben, wende dich nach links und laufe durch die Tür.

Bald gelangst du zum Schlüssel. Durch die Tür gehst du nach oben. Rechts unten begibst du dich durch die kleine Passage zur CD. Anschließend springst du nach oben und zerstörst die Wand. So gelangst du in den Besitz weiterer Edelsteine. Danach lässt du dich runterfallen, schnappst dir die Edelsteine und machst dich auf den Rückweg nach oben. Links findest du das letzte Edelsteinfragment. Stecke es ein und lasse dich runterfallen. Links gelangst du zum Wirbel.

4. Hotel Horror

Raum 102 birgt einen Diamanten. Nun wanderst du nach rechts, nimmst das Edelsteinfragment an dich und betrittst Raum 104. Aktiviere den Schalter und gehe ins obere Stockwerk. Dort betätigst du einen Schalter, bevor du nach oben steigst. Schnappe links das nächste Fragment und gehe danach zu Raum 302. Lasse die linke Tür hinter dir und steige die Feuerleiter nach oben zum Rohr.

Am oberen linken Vorsprung lässt du dich bearbeiten. Sobald du zurück am Anfang bist, marschierst du nach oben. Iss einen Apfel und schlage dich nach unten zum Diamanten durch. Bewege dich im Rohr runter, halte dich



rechts und betrete Raum 401. Erledige den Gegner und hole dir den Schlüssel weiter oben. Danach verlässt du den Raum, verwandelst dich in einen Zombie und lässt dich fallen.

Im dritten Stockwerk stattest du Raum 301 einen Besuch ab. Betätige den Schalter und gehe unten durch die Tür, bevor du das nächste Fragment an dich nimmst und zu einer weiteren Tür kommst. Zerstöre die Blöcke und verwandele dich in eine Fledermaus. Fliege zum Diamanten und schleudere den Stein nach links. Nun durchs Rohr nach oben, wo du nach rechts läufst und zu Eis wirst. Jetzt nach unten und auf den Vorsprung springen, durch die Tür und das letzte Fragment gehört dir. Mit diesem betrittst du Raum 403 und trätgst den Gorilla nach oben.

Iss den Apfel und erledige deine Aufgabe, bevor du die Blöcke aus dem Weg räumt, um zum Schalter zu gelangen. Aktiviere ihn, verwandele dich in einen Zombie und laufe zur linken Seite der grauen Blöcke. Dann betrittst du Raum 304 im unteren Stockwerk, gehst durch Tür 204 und zu Raum 203. Auf deinem Weg nach rechts verwandelst du





dich in einen Zombie und lässt dich bei den Münzen zur CD fallen. Nun noch durch die Tür.

Sapphire Passage: Boss-Kampf

Springe auf die Wellen und bearbeite den Kopf der kleinen Katze. Hast du ihr genügend Schaden zugefügt, wird der Schädel kahl und du kannst nach oben springen und mit Smash Attacks weitermachen. Obacht vor den Stachelbällen und dem Wasser!

Topaz Passage

1. Toy Block Tower

Zerstöre die normalen Blöcke und die mit den

Gesichtern darauf. Schnappe dir nun den dreieckigen Block und wirf ihn in den Türschlitz. Lasse diese Tür hinter dir und platziere den Block über der Tür, um die nächste zu öffnen. Mit deinem ersten Edelsteinfragment begibst du dich nach oben durch das kleine Loch und räumst Edelsteine ab. Laufe nun durch die Tür und begib dich zur Tür über dir. Zerstöre alle Katzenblöcke, um die blauen Blöcke fallen zu lassen. Zerstört du die Wand neben der Tür auf der linken Seite, entdeckst du einen Kriechgang zum Rohr.

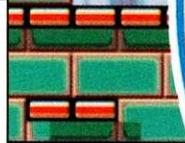
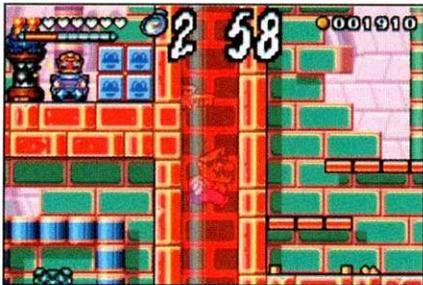
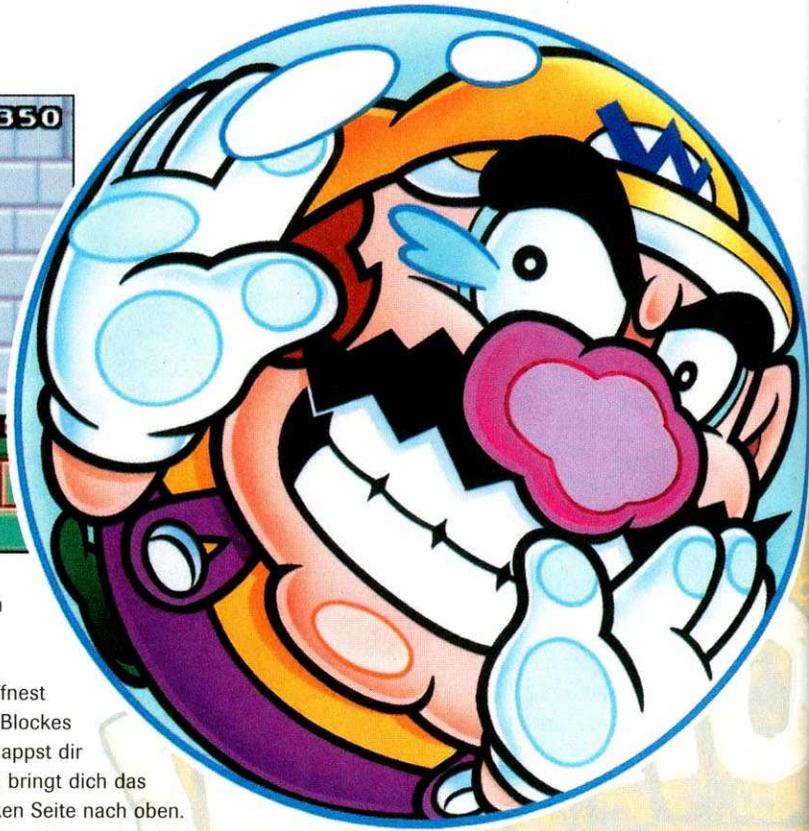
Begib dich unten nach rechts und betätige den Schalter zweimal, um die Blöcke daran zu hindern, ganz nach unten zu fallen. Links kommst du zu einer Herzkiste, mit der du diesen Bereich verlassen kannst. Zerstöre die Katzenblöcke und laufe durch die neue Tür. Stecke das Fragment ein und bahne dir deinen Weg hoch. Am Ende der linken Passage entdeckst du den roten Block. Gehe durch die Tür und sammle massig Edelsteine ein.

Nimm nun Anlauf und springe runter. Dabei kannst du etliche Dinge mitnehmen. Weiter rechts musst du dich nach oben durchschlagen, um Edelsteine zu erwischen. Zerstöre den Block und räume rechts die Plattformen ab. Sie führen dich nach rechts oben, wo sich einige Edelsteine befinden. Wieder unten greifst du dir den dreieckigen Block und schleppst ihn nach oben, um die Tür zu öffnen. Zerstöre den oberen Katzenblock rechts und die beiden auf der linken Seite – nur so kannst du auf die Plattform springen.

Links unten lässt du eine Tür hinter dir, nimmst das nächste Fragment und verwan-delst dich auf deinem Weg nach unten. Anschließend geht's oben durch die Tür. Dahinter zerstörst du beide Blöcke auf der linken Seite, schnappst dir den Schlüssel und bewegst dich im Rohr runter. Nun durch den schmalen Spalt und die Katzenblöcke zerstören, um die blauen Blöcke fallen zu lassen. Mit diesen erreichst du einen Diamanten. Laufe nach rechts und lasse dich durch das Loch runterfallen. Bahne dir deinen Weg erst nach links, dann nach oben und durch den Kriechgang, um



Lösung



einen Diamanten einzusammeln. Wieder unten angekommen, öffnest du mit Hilfe des Blockes die Tür und schnappst dir die CD. Draußen bringt dich das Rohr auf der linken Seite nach oben. Folge nur noch dem Weg zu dem Wirbel, um den neuen Abschnitt zu beginnen.

2. The Big Board

Gehe nach rechts bis zum Glücksspielautomaten. Erziele die Zahl 2, um die kleinen Blöcke auftauchen zu lassen. Hole die Kristalle und Herzen. Rechts geht es weiter. Unter den Gegnern ist das erste Diamantenteil. Gehe nach oben und hole dir die Gegenstände aus der Luft. Gehe weiter nach rechts. Gehe zum nächsten Glücksspiel und erreiche zweimal das Wario-Gesicht, damit du als brennender Wario nach links oben kommst und den blauen Kristall kassierst. Lasse dich nach rechts unten fallen. Zerstöre die Blöcke unten links und hole das zweite Teil. Wieder hoch und rechts in den nächsten Bereich. Gehe nach rechts oben und dort weiter.

Danach findest du das vierte Teil. Nun erzielst du an den

Glücksspielautomaten zweimal Wario, um als übergewichtiger Wario links unter dir zwei Steine zerstören zu können. Jetzt wieder nach oben und rechts in den mystischen Bereich weiter. Gehe nach unten, um das Wario-Gesicht zu erzielen. Als Dünner gehst du rechts auf halber Höhe voran. Am Ende rechts holst du die CD. Gehe oben nach links, um dort durch die Tür zu gehen. Nun musst du als Sprung-Wario weiter nach oben kommen. Am Ende erreichst du eine Tür. Jetzt rollst du nach rechts und drückst automatisch auf den Frosch.

Nun folgt der letzte große Glücksspielautomat. Hier musst du so oft würfeln, bis das Ende unten erreicht ist. Dort ist das Wort "Goal" das letzte Feld. Danach gelangst du zum Schlüssel. Gehe nach links über die blauen Felder. Bis zum Wirbel ist es dann nicht mehr weit.



3. Doodle Woods

Nimm das erste Edelsteinfragment an dich, zerstöre alle Blöcke und gehe nach rechts. Halte dich links und lasse dich nach unten fallen. Hinter der rechten Wand befindet sich ein Geheimgang. Er führt dich zu einem Rohr. Unten läufst du die Rampe hinauf und rollst nach links. Nach einiger Zeit kehrst du zum Rohr zurück, verlässt es und wendest dich nach links. Folge dem Weg. Krieche unter den Stiften hindurch und benutze das Rohr nach oben.

Sammele möglichst viele Edelsteine ein, indem du die farbigen Plattformen benutzt. Verlasse dann diesen Bereich. An der Steinwand wartest du auf das fliegende Schwein, das dich zu dem Vorsprung bringt. Rechts hinter der Tür verbirgt sich ein Diamant. Zerstöre die Blöcke und dann geht's ab nach unten. Mit dem Schlüssel rollst du nach links und springst zu den oberen Plattformen. Links bearbeitest du den nächsten Stift und oben rechts einen weiteren, um ein Edelsteinfragment zu finden.

Lasse dich runterfallen, sammle einige Edelsteine ein und laufe durch die Höhle, um den nächsten Stift nach links zu drücken. Schlage auf den Boden, iss einen Apfel und zerstöre die Blöcke. Links hinter der Tür ist ein Diamant, der dich zurück nach oben bringt. Das Schwein hilft dir, die Edelsteine zu ergattern. Auf der rechten Seite kommst du ganz nach oben, zerstört erst den oberen, dann den unteren Stift, um die Positionen zu verändern. Verlasse diesen Bereich oben links und rolle weiter in diese Richtung, bis du hinter

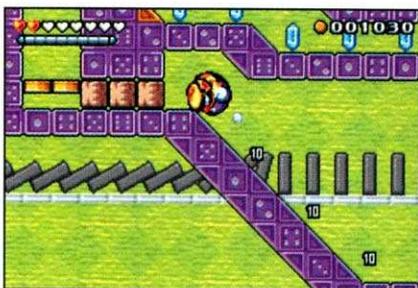
der nächsten Tür die CD findest. Springe nach oben, halte dich links und erreiche so den Wirbel.

4. Domino Row

Laufe nach rechts, springe auf die Zielflagge und lasse die Tür hinter dir. Sammele die Steine ein und gehe anschließend durch die nächste Tür. Benutze die Uhrenblöcke, um wertvolle Gegenstände zu erreichen. Hinter der folgenden Tür lässt du dich bearbeiten und springst danach zu der Stelle, an der der Kerl hinuntergefallen ist. Das Rohr bringt dich nach oben, wo du dir deinen Freund schnappst, ihn nach oben bringst und ihn dann gegen die Felsen schleuderst. Unten angekommen, läufst du rechts durch die Tür und beginnst zu rollen, sobald du die Rampe berührt hast.

Bleibe auf dem Weg, erreiche die Flagge und bewege dich durch die Tür, die du gerade geöffnet hast. Auf deinem Weg nach oben schleuderst du den Kerl im Wagen in Richtung der Gegner, um so alle auf einmal zu erwischen. Hinter der nächsten Tür gehst du zu den Seiten. Folge nun dem Lauf des Wassers und zerstöre einige Blöcke. Sind möglichst viele Steine eingesammelt, steigst du aus dem Wasser und gehst durch die Tür.

Legen den Schalter um und laufe nach links.





und kannst nach oben zu dem Wirbel gelangen.

Topaz Passage: Boss-Kampf

Warte einfach darauf, dass dein Feind einen kleineren Stachelgegner als Ball benutzt, und fange diesen auf. Dann schleuderst du ihn in

Richtung der Beine deines Gegners und hoffst auf einen gelungenen Treffer. Versuche dann dein Glück und schubse deinen Gegner aus dem Gleichgewicht.



Golden Pyramid

1. Golden Passage

In diesem letzten Abschnitt musst du als Erstes nach rechts rennen. An der dritten Grube entdeckst du zwei Plattformen, wobei über der zweiten ein Diamant schwebt. Weiche dem Iceman aus und schwimme anschließend zum Grund der Wasserfläche. Ziemlich weit rechts steigst du in eine Blase und lässt dich zum ersten Edelsteinfragment bringen. Danach steigst du um in die rechte Blase und lässt dich nach rechts oben befördern. Lasse dich nicht bearbeiten und springe auf der rechten Seite hinunter, um das nächste Edelsteinfragment zu erwischen.

Nun bewegst du dich am Rohr nach oben, lässt dich bearbeiten und springst hinunter, stößt dich aber im letzten Augenblick

Meide die Wand. Marschiere nach oben und nach rechts, bevor du dich nach unten fallen lässt und hinaufkletterst. Krieche unter den Stacheln hindurch und folge dem Weg zum Schalter. Zerstöre den Block und mache einen Super Smash, um ein Rohr zu erreichen. Hier musst du jeden Schalter aktivieren und kannst dir danach oben einen Diamanten als Belohnung abholen.

Aktiviere Toad und schwimme zur Tür, dir du hinter dir lassen musst. Springe nach unten und bewege dich nach links zur Flagge. Gehe zu den Münzen, dann durch die Tür und nun nach rechts, um zu den Plattformen zu rollen. Rolle nach links, lasse dich fallen und laufe durch die Tür, hinter der du nach einiger Zeit zurück in den ersten Bereich kommst. Hier lässt du dich nach unten fallen und schnappst dir den Schlüssel. Schlage dich unten durch die Blöcke und erledige alle Gegner, bevor du unter den Stacheln entlangkriechst. Du erreichst das letzte Edelsteinfragment. Mit Hilfe des Steins zerstörst du die Blöcke unter dir



von der rechten Seite noch einmal ab, um mit einem Diamanten wieder zu landen. Laufe nach rechts und benutze den zweiten und den dritten axtschwingenden Kerl als Sprungbrett, um weitere Diamanten einzusammeln. Im folgenden Bereich verwandelst du dich in einen Schneemann und rollst nach rechts. Als Belohnung winkt ein Diamant. Anschließend springst du hinüber zu der Stelle, an der du den Diamanten gefunden hast, und verwandelst dich in eine Fledermaus. Lasse dich nach unten fallen und fliege nach rechts.

Klettere dort die Leiter nach oben und schlage dich durch die Wand, um zu einem weiteren Diamanten zu kommen. Sobald du den eingesteckt hast, schwimmst du schnell aufwärts und benutzt das Rohr, um nach oben zu gelangen. Kehre dann zu der Leiter zurück und bahne dir einen Weg nach rechts, um einen Schalter zu betätigen. Im Anschluss daran kletterst du die Leiter hinauf und rollst zum nächsten Edelsteinfragment. Hier schlägst du dich auf der rechten Seite nach unten durch und steigst aus dem Wasser.

Schnappe dir deinen kleinen Freund und schleudere ihn auf die rechte Seite. Folge ihm dann. Ziehe dich ein Stück zurück, rolle zu der neuen Öffnung und springe dann nach oben, wenn du die erste Plattform erreicht hast, noch einmal bei dem Diamanten und ein drittes Mal, um den Schlüssel in Besitz zu nehmen. Auf dem Wasserweg gelangst du zurück zum Wirbel und kannst diesen letzten Abenteuerabschnitt verlassen.

Golden Pyramid: Boss-Kampf

Versuche, das Gesicht der Golden Diva zu treffen. Zuerst schlägst du dich durch die Gesichter über dir und schleuderst diese in den Ventilator. Deine Gegnerin führt daraufhin ihre Angriffe nach einem bestimmten Muster durch.

Ihr erster Angriff setzt ein Wesen frei, das hin- und herschwebt. Springe darauf, um es in einen Ball zu verwandeln, und schleudere es dann in Richtung ihres Gesichtes. Ihr zweiter Angriff setzt einen Ball samt Teddybär frei. Nimm etwas Anlauf, ziele in einem Winkel von 45 Grad auf ihren Kopf und ramme den Ball. Dieser erreicht das berechnete Ziel und richtet einigen Schaden an. Beim dritten Angriff lässt sie immer ein Ei nach dem anderen fallen. Fange die Eier und schleudere sie in das

Gesicht der Diva. Als vierte Angriffswelle lässt sie einen Hammer fallen, von dem du dich ruhig treffen lassen kannst. So kannst du nach oben springen und ihr Gesicht direkt attackieren.

Nach zwei kompletten Durchgängen wirft sie nur noch mit den jeweiligen Gegenständen. Hast du ihr genügend Schaden zugefügt, verändert sich die Form ihres Gesichtes und sie beginnt hin- und herzuschweben. Dabei versucht sie, dich zu zerquetschen. Sobald sie sich nach unten bewegt, ramms du schnellstens die Seite ihres Kopfes. Übrig bleiben nur ein Paar Lippen. Der Sieg ist jetzt nur noch eine reine Formsache. **A**





Super Mario World: Super Mario Advance 2

Super Mario World ist ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte und heute noch genauso gut wie vor rund zehn Jahren. Wir verraten dir, wie du Bowser locker besiegen kannst!

Kurze Anmerkung zu Beginn: Wir haben die Bildschirmfotos zu *Super Mario World* erst gemacht, nachdem wir das Spiel komplett durchgespielt hatten. Falls dir also einige Aufnahmen seltsam vorkommen – das sind die Auswirkungen des geheimen Halloween-Modus!

Yoshi's House

Hier gibt es nichts für dich zu tun.

Yoshi's Island 1

Dieser Level sollte dich vor keine Probleme

stellen. Weiche der Kanonenkugel aus und springe auf die Gegner. Kurz nachdem ein Pilz aus dem Gebüsch kommt, kannst du gelbe Blöcke mit einem Dreh-Sprung kaputt machen und so in die Röhre gehen. Bist du wieder oben, musst du einfach nur nach rechts ins Ziel.

Yellow Switch Palace

Springe auf den P-Block und sammle so viele Münzen wie möglich ein. Gehe dann nach rechts durch die Röhre und betätige den gelben Schalter.

Yoshi's Island 2

Auch hier kaum besondere Vorkommnisse. Befreie Yoshi und durchquere mit ihm den Level. Kurz nach dem Mittelort kannst du eine geheime Ranke aktivieren und an ihr nach oben klettern. Am Ende des Levels befindet sich ein P-Block zwischen gelben Blöcken. Springe von unten dagegen und anschließend auf den P-Block, um die Münzen kurzzeitig in braune Blöcke zu verwandeln und so hoch ins Ziel zu hüpfen; achte dabei auf den Football Chuck.



Yoshi's Island 3

Springe über die Plattformen ganz nach oben und halte dich rechts. Kurz vor dem Mitteltor befindet sich unten eine gelbe Röhre – betrete sie. Mehr erwähnenswerte Geheimnisse hat dieser Level nicht zu bieten.

Yoshi's Island 4

Du kannst die blaue Röhre ein Stück nach dem Start betreten, also mach das auch. Wieder draußen, aktivierst du den etwas höher gelegenen P-Block, nimmst den Stern und rennst durch möglichst viele Gegner in Richtung Ziel, um dir ein paar Extraleben zu verdienen.

#1 Iggy's Castle

Die erste Burg ist zum Aufwärmen und sollte überhaupt keine Probleme machen.

Donut Plains 1

Schnapp dir den Umhang vom ersten (blin-kenden) Gegner und halte dich rechts, bis du an eine lila Röhre kommst. Betrete sie, absolviere das Minispiel und gehe anschließend nach links in die Röhre, um ein bisschen das Fliegen zu üben. Verlasse anschließend normal den Level.

Geheimsausgang: Fliege kurz vorm Ende nach oben zwischen die gelben Röhren (wenn später die grünen Blöcke aktiviert sind, geht das leichter...), nimm den Schlüssel und stecke ihn ins Schlüsselloch.



Donut Plains 2

Eigentlich nicht weiter erwähnenswert. Weiche den Gegnern aus, schieße dich nicht selbst mit Panzern ab und entwickle ein Gefühl für das richtige Timing. Geheimsausgang: Springe in die vierte Röhre und nimm dir dort den blauen Panzer. Schieße ihn an den ersten gelben Block von rechts und klettere die Ranke nach oben. Schlüssel ins Schlüsselloch, fertig!



Green Switch Palace

Aktiviere den P-Block, kicke den roten Panzer weg und betätige dann im Nebenraum den großen Schalter.

Donut Ghost House

Verlasse den Raum nach rechts, gehe durch die Tür, aktiviere den P-Block und gehe durch die blaue Geheimsür auf der linken Seite. Absolviere das Minispiel, verlasse den Raum, den nächsten auch (nach rechts diesmal) und springe von unten gegen den gelben Block. Klettere die Ranke nach oben und verlasse den Level.

Geheimsausgang: Betrete das Geisterhaus mit einem Umhang, gehe ein Stück nach rechts und fliege nach links oben. Renne nach rechts, nimm die Extraleben und verlasse den Level.

Top Secret Area

Hier kannst du dir jederzeit Yoshi, Feuerblumen und Federn holen.

Donut Plains 3

Tolles Leveldesign, aber wenig geheimnisvoll. Achte darauf, die On- und Off-Schalter zu treffen, und springe zwecks Minispiel in die gelbe Röhre.

Donut Plains 4

Auch hier gibt es nicht viele Besonderheiten. Wenn du Yoshi hast, kannst du mit Hilfe blauer Panzer fliegen. Sieh halt einfach zu, dass du kein Leben verlierst.

#2 Morton's Castle

Taste dich vorsichtig voran und pass auf, dass du nicht zerquetscht wirst. Morton musst du

einfach nur dreimal auf den Kopf springen – alles kein Problem!

Donut Secret 1

Nach einiger Zeit findest du eine Röhre, betrete sie. Fliege nach oben und du kannst eine Blume, einen Power-Ballon und auch einige (Drachen-)Münzen finden. Geheimsausgang: Nimm den P-Block und schwimme mit ihm nach rechts zu den braunen Blöcken. Lege den P-Block ab, benutze ihn, nimm den Schlüssel und verlasse den Level.

Donut Secret House

Das einfachste Geisterhaus überhaupt. Gehe rechts an den Geistern vorbei, springe auf den P-Block und mit Hilfe des Trampolins über den Geist. Benutze die Tür, gehe nach links, hole den P-Block und gehe ein Stück zurück an der gelben Tür zu den Münzen. Lege den P-Block ab, nimm die Münzen und aktiviere ihn. Jetzt kann du den Level verlassen, nachdem du die Geheimsür passiert hast. Geheimsausgang: Nimm den zweiten P-Block und fliege nach oben. Aktiviere den P-Block, gehe durch die blaue Tür und wirf dem Geist drei Steine an den Kopf.

Donut Secret 2

Das einzig wirklich Bemerkenswerte an diesem Level ist die geringe Zahl an Extras – pass also gut auf, wo du hintrittst und – springst.

Vanilla Dome 1

Gehe einfach nur nach rechts... Geheimsausgang: Kurz nach dem Start führen rote Blöcke nach oben. Hast du den roten Schalter schon aktiviert, ist die Stelle kein Problem. Wenn nicht, springst du mit Yoshis Hilfe zuerst gegen den gelben Block. Danach springst du noch mal hoch und hüpfst von Yoshis Rücken, um dich an der Ranke

festzuhalten. Der Rest ist dann ein Kinderspiel.

Vanilla Dome 2

Folge dem linearen Level bis ans Ende und du erreichst den normalen Ausgang ohne größere Probleme.

Geheimausgang: Kurz nachdem du am Münzpfahl vorbeigekommen bist, kannst du an zwei Stellen aus dem Wasser auftauchen. Steige beim zweiten Mal aus dem kühlen Nass, springe nach rechts und gleich nach links weiter. Nimm den P-Block, trage ihn zur Mauer und aktiviere ihn.

Springe nun über das Loch im Boden und durch die Münzen, die zuvor braune Blöcke waren.

Hole den Schlüssel und stecke ihn ins Schlüsselloch.

Red Switch Palace

Gehe nach rechts und aktiviere den roten Schalter.

Vanilla Ghost House

Verlasse den Raum nach rechts durch die Tür, weiche den grünen Blasen aus, nimm den P-Block und trage ihn nach rechts. Sammle die Münzen ein, aktiviere den Block, und das war es dann zum Thema Vanilla Ghost House.

Vanilla Dome 3

Auch dieser Level sollte keine Probleme machen. Bevor die Lavamonster springen, verschwinden ihre Augen, sei also vorsichtig. Um über die erste orange Röhre zu kommen, musst du einen unsichtbaren Block sichtbar machen, indem du (direkt an der Röhre) dagegen springst.

Vanilla Dome 4

Achte auf die vielen fliegenden Kanonenkugeln und erfreue dich am einzigartigen Leveldesign.

#3 Lemmy's Castle

Mach einen Dreh-Sprung und lass dich nach unten fallen. Gehe nun zügig nach rechts (achte aber auf die Magic-Kooper) und verlasse den Raum. Im nächsten Abschnitt ist alles eine Frage des Timings und ein Cape ist hier sehr nützlich. Lemmy ist kein Problem – weiche dem Feuerwesen aus und hüpf dem Zwischengegner dreimal auf den Kopf.

Vanilla Secret 1

Klettere die Ranken hoch und springe mit Hilfe des Trampolins zwischen den fliegenden Kooper nach oben.

Geheimausgang: Springe an der Stelle bei den Kooper nicht nach oben, sondern fliege nach links und gehe durch die Röhre. Achte auf den Football Chuck und verlasse den Level.

Vanilla Secret 2

Gehe nach rechts und achte darauf, keinen Koopa zu töten. Wenn du auf eine Grube mit roten Stachelviechern stößt, musst du gegen den zweiten gelben Block von links springen. Nimm nun den P-Block und trage ihn zu den Piranha-Pflanzen zurück. Aktiviere den P-Block und renne mit Vollgas nach links. Wenn du die Kooper hast leben lassen, kannst du dir jetzt mehrere

Dutzend Extraleben auf einmal verdienen!

Vanilla Secret 3

Ein sehr einfacher Level. Falls der Kugelfisch Stress macht, kannst du ihn entweder mit einem Feuerball rösten oder mit Yoshi fressen.

Vanilla Fortress

Achte auf die fallenden Spitzen (sie sind etwas dunkler als die festsitzenden), der Rest ist eine Frage von Fingerfertigkeit. Die Reznors sind recht einfach zu besiegen: Springe von unten gegen drei Stück und mache dann einen langen Sprung auf eine der frei gewordenen Plattformen. Weiche der Attacke des letzten Gegners aus und springe von unten gegen ihn.

Butter Bridge 1

Verteufelt schwer, aber leider ohne Geheimnisse – da musst du wohl oder übel so durch...

Butter Bridge 2

Wenn du mutig bist, schnappst du dir ein Cape und fliegst durch den kompletten Level, aber wer läuft, kommt auch ans Ziel.

Cheese Bridge Area

Hangle dich von Plattform zu Plattform und von Seil zu Seil und du hast diesen spaßigen



Lösung

Level in Windeseile geschafft.

Geheimsausgang: Gleite unter dem normalen Ziel hindurch und springe von Yoshis Rücken ab, um den geheimen Ausgang zu finden.

Soda Lake

Unspektakulär und mit Yoshi an deiner Seite zudem noch recht einfach.

Cookie Mountain

Geschickte und vor allem mutige Spieler schnappen sich einen Umhang und fliegen durch den kompletten Level, alle anderen müssen etwas vorsichtiger vorgehen...

#4 Ludwig's Castle

Umhangsträger haben es bei den vielen Knochengegnern in diesem Level leichter. Achte im zweiten Abschnitt auf den Schalter, mit dem du die stachelbewehrte Decke wieder nach oben fahren kannst. Hier musst du übrigens rennen, sonst wirst du fast schon zwangsweise zerquetscht. Ludwig ist unverwundbar, so lange er sich dreht – macht er das nicht, kannst du ihm auf dem Kopf herumhüpfen.

Forest of Illusion 1

Sei vorsichtig, wenn dir die Bäume im Vordergrund die Sicht versperren – größere Gefahren drohen nicht.

Geheimsausgang: Verwandle Mario in einen Ballon, fliege ein Stück zurück nach links und stecke den Schlüssel ins Schlüsselloch.

Forest of Illusion 2

Um den normalen Ausgang zu erreichen, musst du einfach nur dem linearen

Levelverlauf folgen.

Geheimsausgang: Etwa in der Mitte des Levels siehst du einen Block und einen Fisch, der scheinbar in der Mitte einer Wand schläft. Durchquere die Wand nach links und verfare wie gewohnt.

Blue Switch Palace

Sammele die Münzen, gehe nach rechts und betätige den blauen Schalter.

Forest of Illusion 3

Dieser Level ist ganz linear, marschiere einfach durch! Geheimsausgang: Neben dem Football Chuck befindet sich eine große grüne Röhre. Gehe hinein, schnapp dir den Schlüssel (Dreh-Sprung!) und verlasse den Level.

Forest Ghost House

Gehe durch die Tür am Ende des Raumes, laufe nach rechts, nimm dir den P-Block und trage ihn weiter nach rechts. Ignoriere die erste Tür und sammle die zweite Reihe Münzen ein. Aktiviere nun den P-Block und gehe durch die Geheimtür. Laufe nach links, ignoriere die erste Tür und locke den Big Boo zur Seite. Durchquere die dahinter liegende Türe und verlasse den Level.

Forest of Illusion 4

Kapere Lakitus Wolke mit Hilfe eines grünen Panzers und fliege so weit wie möglich durch den Level. Verschwindet die Wolke, hole dir die nächste.

Geheimsausgang: Betrete die blaue Röhre kurz nach dem Zwischenspeicherpunkt. (Mit Springen geht nichts, du musst fliegen!)

Forest Secret Area

Halte dich einfach nur auf den Plattformen, der Rest geht quasi von alleine.

Forest Fortress

Alles eine Frage des Timings, und der Zwischengegner ist auch kein Problem. Genieße die Waldfestung!

#5 Roy's Castle

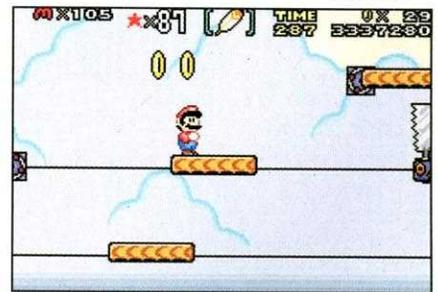
Sieh zu, dass du auf der beweglichen Plattform bleibst, und dann wird alles gut. Nimm den P-Block und trage ihn ein Stück nach rechts, dann ist die Chance größer, dass du das Extraleben erwischst. Der Endgegner ist ein Kinderspiel – dreimal draufhüpfen und dann ist Roys Burg ein Steinbruch.

Chocolate Island 1

Wieder so ein einfacher Level. Probiere hin und wieder ein paar Röhren aus, der Rest geht wie von alleine.

Choco-Ghost House

Gehe nach rechts und durch die Tür. Laufe weiter bis zu den drei als Steinblöcke getarnten Geistern. Locke die Geister zur Tür (indem du ihnen den Rücken zuwendest) und verwandle sie in Stein zurück (indem du sie ansiehst), um sie als Treppe zur Tür zu nutzen.





Chocolate Island 2

Der nächste idiotensichere Level. Einfach nur in Richtung Ziel watscheln, irgendwann kommst du schon an...

Geheimausgang: Durchquere die zweite Röhre mit mehr als 250 Sekunden Restzeit und verlasse den Level.

Chocolate Island 3

Folge einfach dem Weg zum Ziel... Ach ja, in der blauen Röhre kannst du ordentlich Münzen abkassieren, lass dir das nicht entgehen. Klettere am Ende die Ranke hoch.

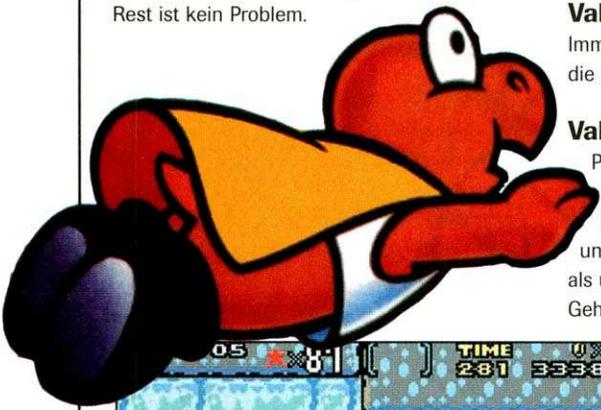
Geheimausgang: Friss mit Yoshi einen blauen Panzer und fliege nach rechts unter dem "normalen" Ausgang hindurch.

Chocolate Fortress

Alles eine Frage des Timings, und der Endgegner ist ein alter Bekannter.

Chocolate Island 4

Bewahre bei all den Schrägen die Ruhe, der Rest ist kein Problem.



Chocolate Island 5

Wieder ein kurzer Level ohne große Geheimnisse.

#6 Wendy's Castle

Zum ersten Abschnitt sei gesagt: Stachelpfeiler sind tödlich, die Sägeblätter nicht. Beim zweiten Teil hilft nur perfektes Timing, denn dieser Abschnitt ist ziemlich heftig. Der Endgegner dagegen ist fast schon unverschämt einfach, verfare wie bei Lemmy.

Chocolate Secret

Ziemlich schwer, aber mit etwas Geschick schaffbar...

Sunken Ghost Ship

Schön zu spielen, aber reichlich unspektakulär. Nimm den Ball am Levelende, um den Level zu verlassen.

Valley of Bowser 1

Immer nach rechts und irgendwann durch die grüne Röhre durch.

Valley of Bowser 2

Pass auf die fliegenden Gegner auf und bewahre im zweiten Abschnitt Ruhe. Fahre lieber einmal mehr nach oben oder unten, als übereilt loszurennen. Geheimausgang: Wenn du den ersten Teil des beweglichen Bodens absolviert hast, musst du durch eine grüne Röhre. Gehe ein Stück nach rechts, warte bis der Boden ganz nach oben gefahren ist und laufe dann nach links.

Valley Fortress

Einer der schwersten Level im Spiel. Betrete ihn nur mit zwei Umhängen ausgestattet und sei schnell. Die Reznors am Ende kennst du ja bereits.



Valley Ghost House

Gehe rechts durch die Tür, betätige den P-Block und renne so schnell wie möglich nach rechts. Verlasse den Level durch die zweite Tür von rechts. Geheimausgang: Gehe durch die letzte Tür, nimm den P-Block, bastle eine (Münz-)Treppe nach rechts oben, aktiviere den P-Block und gehe nach oben.

Valley of Bowser 3

Die Zahlen an den Plattformen zeigen an, wie lange die sich noch in der Luft halten, der Rest ist eine Frage der Geschicklichkeit.

Valley of Bowser 4

Vor der ersten Ranke kannst du links in die grüne Röhre, der Rest ist einfach nur Jump'n'Run.

Geheimausgang: Gehe mit Yoshi bis ans Levelende, friss den Schlüssel und berühre das Schlüsselloch.

#7 Larry's Castle

Nutze den beweglichen Blockstrang, um den ersten Raum zu verlassen. Im nächsten ist es von Vorteil, wenn du einen Umhang trägst; dann kommst du leichter durch die gelben Blockreihen. Larry besiegt du genau so wie Iggy.

Bowser's Castle Front Door

- Tür 1:** Weiche Feuerbällen und Kanonenkugeln aus – sehr schwer.
- Tür 2:** Gehe in den Hintergrund und nach rechts – sehr einfach.
- Tür 3:** Ein Labyrinth – nicht sehr schwer.
- Tür 4:** Folge den Blöcken auf die andere Seite – ebenfalls nicht sehr schwer.
- Tür 5:** Renne um dein Leben – recht einfach.
- Tür 6:** Ein Unterwasserareal – ziemlich schwer.
- Tür 7:** Du musst vielen Statuen ausweichen – ziemlich schwer.
- Tür 8:** Hüpfende Football Chucks – nicht sehr schwer.

Back Door

Schalte die Disco-Kugel ein und gehe nach rechts.



Bowser

Der Endgegner von *Super Mario World* ist erstaunlich einfach, du musst ihm einfach nur Mechakoopas an die Rübe pfeffern. Weiche zwischendurch den Kugel- und Stampfattacken aus und lass dich nicht vom Feuer erwischen. Mehr gibt es zu Bowser nicht zu sagen – außer vielleicht, dass die spielerischen Herausforderungen eigentlich jetzt erst anfangen...

Star World 1

Arbeite dich mit Drehattacken nach unten. Geheimausgang: Halte dich bei deinem Weg nach unten rechts.

Star World 2

Einfach nach rechts, durch die Röhre durch und raus. Geheimausgang: Doch nicht durch die Röhre durch, sondern unten vorbei nach rechts.

Star World 3

Wer für diesen Level Hilfe braucht, sollte sich ein neues Hobby suchen! Geheimausgang: Wirf einen Block auf Lakitu, steige in die Wolke und fliege nach oben.

Star World 4

Keine Geheimnisse, keine Herausforderung – einfach nur nach rechts. Geheimausgang: Wenn du an die Stelle kommst, an der dich ein Koopa mit seinem Panzer bewirft, lass dich nach links fallen und gehe dann nach rechts. (Besuche vorher unbedingt die Switch Palaces!)

Star World 5

Einfach nur nach rechts gehen; wenn du einen blauen Yoshi hast, kannst du auch fliegen.

Geheimausgang: Baue dir mit dem Münzblock eine Treppe nach rechts oben (besuche vorher unbedingt die Switch Palaces!), betätige den P-Block und erklimme die Treppe.

Gehe auf Star World 5 nach oben und drücke A – so erreichst du die Special World.

Gnarly

Gehe nach oben und lasse dich rechts fallen, bevor du den Abschnitt durch die (untere) Röhre verlässt. Betätige anschließend alle P-Blöcke, schubse den Gegner von der Plattform und verlasse den Level.

Tubular

Gehe nach rechts, lass dich auf das Trampolin fallen und schnapp dir den Powerballon. Fliege nach links, tanke Luft nach, weiche den Pflanzen aus und sinke ein Stück nach unten. Hole dir noch einmal einen Powerballon (unter dem ersten Football-Spieler) und verlasse den Level.

Way Cool

Hüpfe auf die Plattform, betätige den dritten Block und den direkt danach. Gehe in die gelbe Röhre, nimm Yoshi, springe gegen den gelben Block und fang die Flügel. Der Rest ist kein Problem mehr.



Awesome

Sieh zu, dass du Yoshi an deiner Seite hast, der Rest ist eine Frage der Geschicklichkeit.

Groovy

Ein relativ einfacher Level ohne erwähnenswerte Geheimnisse.

Mondo

Achte auf die Hammerbrüder, die können ziemlich nervig werden. Der Rest ist linear und trotzdem nicht ganz einfach...

Outrageous

Betrete den Level nur mit Yoshi, denn der kann die fiesen Feuer fressen.

Funky

Betrete auch diesen Level nur mit Yoshi, denn das Zeitlimit ist knapp bemessen und die grünen Beeren bringen jeweils 20 Extrasekunden.

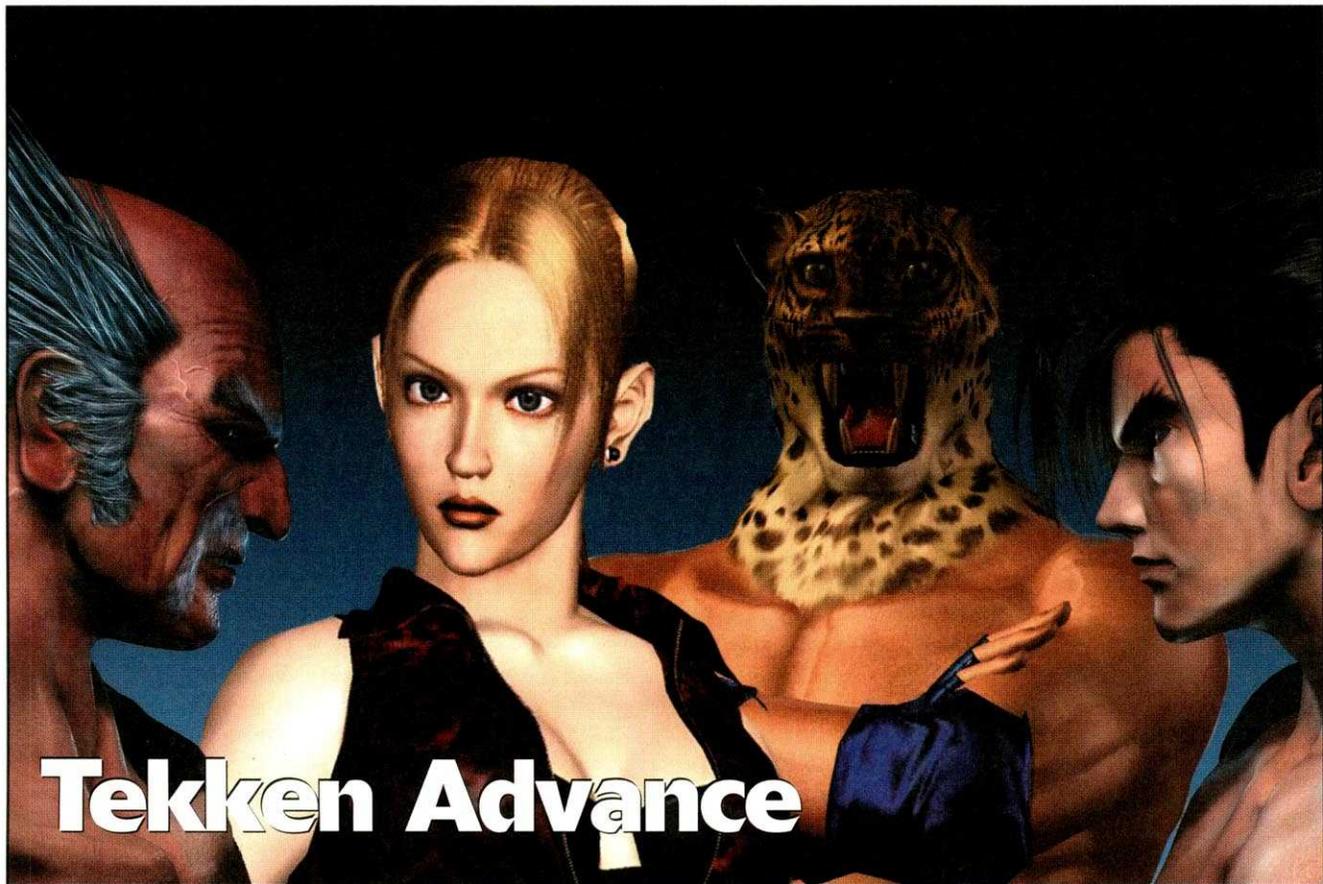
Herzlichen Glückwunsch – du hast *Super Mario World* durchgespielt. Zur Belohnung gibt es einige optische Veränderungen: Willkommen im Halloween-Modus! **A**

Rekordzeit

Um *Super Mario World* binnen kürzester Zeit durchzuspielen, solltest du folgenden Lösungsweg in Betracht ziehen: In zwölf Schritten zu Bowser!

1. Yoshi's Island 2
2. Yoshi's Island 3
3. Yoshi's Island 4
4. Iggy's Castle
5. Donut Plains 1
6. Donut Secret 1
7. Donut Secret House
8. Star World 1
9. Star World 2
10. Star World 3
11. Star World 4
12. Front Door





Hast du diese Moves erst einmal drauf, bist du der ungekrönte Tekken-Meister.

A - Button = Tritt

B - Button = Schlag

Vorwärts - Stick einmal vorwärts antippen

Zurück - Stick einmal zurück antippen

Runter - Stick einmal runter antippen

Hoch - Stick einmal hoch antippen

r/v - Stick einmal runter/vorwärts antippen

r/z - Stick einmal runter/zurück antippen

h/v - Stick einmal hoch/vorwärts antippen

h/z - Stick einmal hoch/zurück antippen

V - Stick vorwärts drücken und gedrückt halten

Z - Stick zurück drücken und gedrückt halten

R - Stick runter drücken und gedrückt halten

H - Stick hoch drücken und gedrückt halten

R/V - Stick runter/vorwärts drücken und gedrückt halten

R/Z - Stick runter/zurück drücken und gedrückt halten

H/V - Stick hoch/vorwärts drücken und gedrückt halten

H/Z - Stick hoch/zurück drücken und gedrückt halten



- T** - rechte Schultertaste
- +** - Aktionen müssen gleichzeitig ausgeführt werden
- ,** - Aktionen müssen nacheinander ausgeführt werden
- ~** - Aktionen müssen sehr schnell nacheinander ausgeführt werden
- .** - 1 Sekunde Pause zwischen den Aktionen
- - Aktionen können alternativ verwendet werden
- ()** - zeigt an, welche Combos zusammengehören
- []** - in den Klammern steht eine Aktion, mit der du die Combo am besten beendest
- N** - den Stick nicht berühren
- SS** - Seitschritt
- QCF** - Vierteldrehung vorwärts (Stick im Kreis von unten nach vorne)
- QCB** - Vierteldrehung zurück (Stick im Kreis von unten nach hinten)
- HCF** - halbe Drehung vorwärts (Stick im Kreis von zurück nach vorwärts)
- HCB** - halbe Drehung zurück (Stick im Kreis von vorwärts nach zurück)
- FC** - Bewegung aus der Hocke heraus
- RN** - während des Rennens
- WS** - still stehen (aus der Hocke

CH

- wieder aufstehen und den Stick nicht berühren)
- Triff deinen Gegner, während er einen Move ausführt

Charaktere

Gun Jack

Grappling-Technik

T Uppercut

Spezialtechnik

B, B, B Hammer Combo

Vorwärts + B, B, B

Schlag, Ellbogen, Uppercut

Vorwärts, Vorwärts + B, B, B, B

Wild Swing, Backfist

Zurück + B Gun Blaster

WS + B Fester Uppercut

R/V + B, B, B, B

Schneller Uppercut

R/Z + B, B, B, B, r/v + B

Machine Gun Punches, Megaton Punch

Zurück, r/z, Runter, R/V + B

Megaton Punch

B + A, B + A Hammer Knuckle, doppelter Uppercut

WS + B + A, B + A Doppelter Uppercut, Hammer Knuckle

Runter + B + A Bravo Knuckle

Vorwärts + B + A, B Schere, Megaton Punch

Vorwärts + B + A, B + A Schere, tiefe Schere

Vorwärts, Vorwärts + B + A

Head Slide



r/v + B + A

Low Ankle Swipe

HCF + B + A

Megaton Uppercut

FC r/z + B, B, r/v + B

Tiefer Schlag, Megaton Punch

FC r/z + B, B, B, B, Runter + B

Tiefer Hammer Rush, tiefer Schlag

FC r/z + B, B, B, B, B

Tiefer Hammer Rush, mittlerer Schlag

FC r/z + B, B, B, B, Vorwärts + B

Tiefer Hammer Rush, hoher Schlag

FC R/V + B, B, Runter + B

Hammer Rush, tiefer Schlag

FC R/V + B, B, B

Hammer Rush, mittlerer Schlag

FC R/V + B, B, Vorwärts + B

Hammer Rush, hoher Schlag

FC B + A Low Palm Lift

FC r/v + B + A

Tiefe Schere

FC R/V + A, Runter + B

Mittlerer Schlag

FC R/V + A, B, B

Mittlerer Schlag

FC R/V + A, Vorwärts + B

Mittlerer Schlag, hoher Schlag

r/v + A Aufstampfen

R/Z + A, A, A, A, A

Kosakentritt

Heihachi

Grappling-Technik

T Electric Tile Splitter

Spezialtechnik

Vorwärts + B

Hoher Faustschlag

Zurück + B Drehender Faustschlag

WS + B Durchbohren

B, B, B Shining Fists

B, B, B, Vorwärts + B

2 Schläge, hoher Faustschlag

B, B, B, Vorwärts + B

2 Schläge, Chi Palm

B, B, B, Vorwärts + B + B

Chi Palm, Seitschritt

B, B, A

2 Schläge, Roundhouse

B, Zurück + B, B

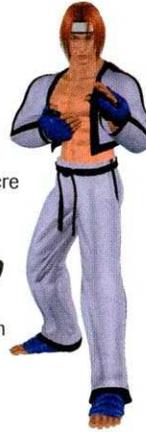
Schlag, Faustschlag,

Donnerfaust

- B, Zurück + B, A**
Schlag, Faustschlag,
Sprung, Tritt
- Vorwärts + B, B**
Faustschlag, Chi Palm
- Runter + B, B**
Tile Splitter, Todesfaust
- r/v + B, B**
Twin Pistons
- Vorwärts, Vorwärts + B**
Faustschlag
- QCF + B**
Todesfaust
- B + A**
Chi Palm
- Vorwärts, N, Runter, r/v + B**
Faust
- Vorwärts, N, r/v + B**
Faust
- Vorwärts, N, Runter, r/v, N, B**
Donnerfaust
- Vorwärts, N, Runter, r/v + B + A**
Tritt
- Vorwärts, N, Runter, r/v, N, B + A**
Tritt
- Vorwärts, N, Runter, r/v + A, [A], [A]**
Hell Sweeps
- N + B**
Faustschlag
- N + A, A**
Tritt
- A ~ B**
Schere
- Vorwärts + A**
Tritt
- Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts + A**
Tritt
- h/v + A, A**
Hunting Hawk
- WS + A, A**
Tritt
- Runter + B + A**
Demon Tile Splitter
- rv/v + A, B, B, A, A, B, A, B, B, B**
Tenstring



Hwoarang



Grappling-Technik

T 5-Kick Massacre

Spezialtechnik

Linker Fuß vorne - (LFv)

B + A Umsprung zum rechten Fuß (RFv)

Vorwärts, N, A Umsprung zum linken Fuß (LFv)

Vorwärts + B Faustschlag (RFv)

V + B Faustschlag

(WS _ r/v) + B Kidney Punch

B, A Jab, Roundhouse

B~A Flying Eagle

B, B, A Double Jab, Roundhouse

B, B, Vorwärts + A Double Jab, Tritt

B, B, Runter + A, A Double Jab, mittlerer Tritt, hoher Tritt

Vorwärts + B + A Hoher Tritt (RF)

Vorwärts + B + A, A Hoher Tritt, mittlerer Tritt (RFv)

Zurück + A Tritt ins Gesicht (RFv)

r/v + A, A Hoher Tritt (RF)

r/z + A Low Ankle Sweep

r/z + A ~ A Mid Axe Snap

h/v + A, A, A Hunting Hawk

h/z + A Schräger Tritt (LF)

Runter + A, A Tiefer Tritt, Lifting Leg Kick

WS + A, A Tritt (RFv)

Vorwärts, N, A~A Sliding Mid Kick

Vorwärts, N, Runter, r/v + A Wing Blade

Vorwärts, Vorwärts + A Overhead Crescent (RFv)

A, Vorwärts + A 2 Hohe Tritte (RFv)

A, B + A Hoher Tritt, mittlerer Tritt (RFv)

A, Vorwärts + B + A Hoher Tritt

A, A, Zurück + A Dreifacher Tritt (RF)

A, A, A Hot Kicks (RF)

A, A, A, A Hot Feet (RFv)

Vorwärts + A, A, A, A Machine Gun Kicks

Vorwärts + A, A, Vorwärts + A Hoher Tritt, mittlerer Tritt, hoher Tritt (RF)

Vorwärts + A, A, Vorwärts + A, A Hoher Tritt, mittlerer Tritt, hoher Tritt, mittlerer Tritt (RFv)

Vorwärts + A, A, Runter + A Hoher Tritt, mittlerer Tritt, tiefer Tritt

Vorwärts + A, A, Runter + A, A Hoher Tritt, mittlerer Tritt, niedriger Tritt (RF)

Vorwärts + A, A, Runter + A, A, A Hoher Tritt, mittlerer Tritt, niedriger Tritt, hoher Tritt, mittlerer Tritt (RFv)

Runter + B + A Heel Explosion

Rechter Fuß vorne - (RFv)

B + A Umsprung zum linken Fuß (LFv)

Vorwärts, N, A Umsprung zum rechten Fuß (RF)

B Jab (RFv)

B ~ A Power Roundhouse

B, A Jab, hoher Tritt (RFv)

B, Zurück + A Jab, Roundhouse

B, Vorwärts + B Jab, mittlerer Schlag

B, B, Vorwärts + B 2 Jabs, mittlerer Schlag

B, A, A Jab, hoher Tritt, Crescent

Zurück + B + A Drehung (RFv)

Zurück + B + A, A Drehung, Roundhouse

Vorwärts, Vorwärts + B + A Jumping Roundhouse (RFv)

Zurück + A Aus der Drehung heraus treten (RFv)





- Vorwärts + A** Tritt ins Gesicht (RF)
- Vorwärts + A, Z**
Tritt ins Gesicht
- Vorwärts + A, r/z + A**
Tritt ins Gesicht, Spinning Roundhouse
- Vorwärts, N, A~A**
Tritt
- Vorwärts, Vorwärts + A, A**
Stepping Sidekick, Jumping Roundhouse
- A, A** Hoher Tritt, Crescent
- A, Vorwärts + A**
Hoher Tritt, Windmill Kick

Left Flamingo - (LF)

- Vorwärts _ Zurück**
Flamingo-Vorwärtsschritt
- Hoch _ Runter**
Flamingo-Seitschritt
- B Jab Vorwärts + B**
Faustschlag (RFv)
- Runter + A** Low Trip Sweep
- Hoch + A** Im Sprung treten (RF)
- Vorwärts + A** Axe Kick (RFv)
- r/v + A** Niedriger Tritt
- Zurück + A** Spinning Roundhouse
- A, A, A** Machine Gun Kicks
- A, A, Vorwärts + A**
Dreifach hoher Tritt (RF)
- A, A, Vorwärts + A, A**
Dreifach hoher Tritt, mittlerer Tritt (RFv)
- B + A** Power Blast
- B. B. A. A. A. A. A. A. A. A.**
Tenstring

Right Flamingo - (RF)

- Vorwärts _ Zurück**
Flamingo-Vorwärtsschritt
- Hoch _ Runter**
Flamingo-Seitschritt
- B** Jab (RFv)
- Hoch + A** Im Sprung treten (LF)
- Runter + A** Low Trip Sweep
- r/v + A** Im Sprung treten (RFv)

- Vorwärts + A** Axe Kick
- Zurück + A** Spinning Roundhouse

Jin Kazama

Grappling-Technik

- T** Dual Roundhouse Kicks

Spezialtechnik

- B, Zurück + B**
Schlag, Hoher Faustschlag
- B, B, B** Shining Fists
- B, B, Vorwärts + B**
2 Schläge, hohe Faustschläge
- B, B, Vorwärts + A**
2 Schläge, Knie
- B, B, A, A** 2 Schläge, Axe Kicks
- B, B, A, Vorwärts + A**
2 Schläge, Axe Kicks, Front Kick
- WS + B** Uppercut
- Vorwärts + B, A**
Schlag, Knie
- Vorwärts, Vorwärts + B**
Demon Paw
- r/v + B, B** Mittelhohe Gerade, Overhand Punch
- Zurück, Vorwärts + B, B, B**
Laser Scraper
- Zurück, Vorwärts + B, B, r/v + B**
Laser Kanone
- Vorwärts, N, Runter, r/v + B**
Faustschlag
- Vorwärts, N, d ~ r/v + B**
Faustschlag
- Vorwärts, N, Runter, r/v, N, B**
Donnerfaustschlag



- A _ (Runter + A)**
Mittlerer Tritt, tiefer Tritt
- B + A, B** White Heron
- A _ (Runter + A)**
Mittlerer Tritt
- B + A, B, Runter + A**
White Heron, tiefer Tritt
- Runter + B + A**
Can-Can-Tritt
- A** Spinning Roundhouse
- A~B** Schere
- Zurück + A**
4 Demon Steel Pedal
- Vorwärts + A**
Knie
- Vorwärts, Vorwärts + A**
Snapping Axe Kick
- Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts + A**
Im Sprung treten
- (WS_r/v) + A, A**
Axe Kick
- h/v+ A, A, A, A**
Im Sprung treten, 2 Hellsweeps, Roundhouse
- Vorwärts, N, Runter, r/v + A, A**
Hell Sweep
- Zurück + B + A**
Faustschlag
- Z + B + A** Faustschlag
- Vorwärts, Vorwärts, N + B. B. B. B. A.**
A. A. A. B. B Tenstring
- Zurück + B. A. A. A. A. B. B + A. A. A.**
Tenstring

King

Grappling-Technik

T Uppercut

Runter + T

Ducking Grab

QCB + T

Wishbone Powerbomb

FC, r/z, Runter, r/z + T

DDT

Vorwärts, HCF + T

Giant Swing

Vorwärts, N, Runter, r/v, N, T

Standing Achilles Hold

T, B, B, B

Scorpion Death Lock

B, A, B, T

S.T.F.

T, B, B, T

Indian Death Lock

B, B, A, T, B + A

Romero's Special

Vorwärts, N, Runter, R/V + T

Reverse Arm Hyperextension

T, T

Double Arm Snap

T, A, A

Russian Leg Sweep

A, B, L, B + A, T

Arm Crucifix

A, B, B + T Chicken Wing Facelock

A, B, B, A + T, A + T

Reverse Guillotine Choke

B, B + A, A, T, B + T

Rolling Death Cradle

Spezialtechnik

B, B, B Mittlerer Schlag

Zurück + B, B

Hoher Schlag, mittlerer Uppercut

Runter + B, B

Kriechen, Jab, mittlerer Uppercut

r/v + B, B Elbow Strike, Schlag

FC, r/v + B Low Ankle Swipe

Vorwärts, Vorwärts + B

Ausfallschritt, Uppercut

Vorwärts, Vorwärts, N + B

Tiefer Schlag

h/v + B Hopping Axe Handle

WS + B Uppercut

Vorwärts, N, Runter, r/v, N, B

Double Axe Handle

B + A Uppercut

B Rückhandschlag

r/v + B + A Elbow Dropp

h/v + B + A Jumping Elbow Dropp

Vorwärts, Vorwärts + B + A

Running Shoulder Charge



(runter + B + A) (FC, r/v + A) (RN Runter + A)

Ali Kick

B Mittlerer Smash

A, A Ali Kick

A, A, A, A CH Ali Kick

Vorwärts + A Twisting Roundhouse Kick

Zurück + A Turnaround Kick

B, A, A Dust Kick

h/v + A Hopkick

Vorwärts, Vorwärts + A

Convict Kick

(Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts) (RN) + A

Dropkick

Zurück + B + A

Moon Press

(Vorwärts + B + A) (B, A B + A)

Jaguar Lariat

BBB. Vorwärts + B. B. A. A. A. B. A

Tenstring

BBB. Vorwärts + B. B. A. A. A. B. B

Tenstring

BBB. Vorwärts + B. A. A. A. Runter + A. B.

B + A Tenstring

Law (Forest)

Grappling-Technik

T Schlag in den Magen

Spezialtechnik

B, B, B, B, B

5-Schlag-Combo

B, [B], [B], [B]

Schlag

B, vorwärts + B > B

Fäuste

F + B > B > B

Dragon Knuckle Combo

Zurück + B, B, B

Dragon Storm

Runter + B, A

Ducking Jab, Flipkick

r/z + B, A, A Junkyard Combo

WS + B Uppercut

Vorwärts + B + A

Overhead Smash

Zurück + B + A

Taunting Stance

B Rückhandschlag

r/v + B Dragon Uppercut

A Low Fake Step

A, A, A Hoher Tritt

Vorwärts + A, [A], [A]

Seitschritt

Hoch + A Flipkick

Vorwärts + A - B

1 Schlag

Runter + A, A, [A], [A]

Tiefer Tritt

Hoch + A Flipkick

Runter + A, hoch + A

Tiefer Tritt, Flipkick

Zurück + A, A

Roundhouse, Flipkick

FC + A, Hoch + A

Low Sweep, Flipkick

FC, (h/z_ Hoch_h/v) + A

Hoher Flipkick

FC, (h/z_ Hoch_h/v) + B + A

Super Flipkick

FC, r/v, Runter, r/v + A

Dragon Slide

r/z + A

Dragon Tail

(h/z) Hoch + A, A

Hopkick, Flipkick

h/v + A Hopkick

(H/Z_U_H/V) + A, A

Double Flipkick

r/v + A, A, A, A

Mittlerer Tritt,

tiefer Tritt,

hoher Tritt

Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts + A

Im Sprung treten

r/z + B + A Dragon Fang

r/v + B. A. B. A. A. A. A. A. A. A

Tenstring

r/v + B. A. B. B. A. A. A. A. A. A. A. A. A

Tenstring

Nina Williams

Grappling-Technik

T Quad Bunches, Lifting Backhand

QCF + T Palm Grab

B, A, B, T Neck Cutter Arm Bar

A, B, A, A, A Knee Bash, Neck Snap

B, B + A, B, A, T

Falling Neck Snap

B, A, A, B, B + T

Turtleshell Flipp

B, B, A, B Standing Reverse

Arm Lock

B, B, A, T, T

Rear

Gatelatch

Falconwing

Squeeze

A, B, B, A, T Falling Reverse

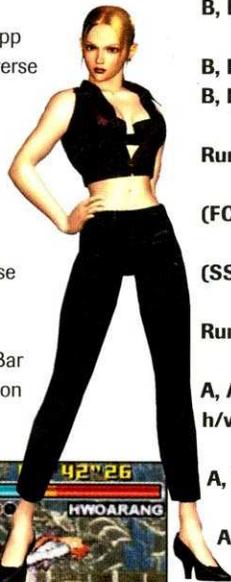
Arm Lock

QCF + B + A Crab Claw

B + A, B, A, T Rolling Arm Bar

B + A, A, A, T Achilles Tendon

Lock



B, B, A, A Knee Cross Lock

B, B, A, B + A, T

Rolling Achilles Tendon Lock

Spezialtechnik

Vorwärts + B, A

Jab, Roundhouse

Vorwärts + B, Vorwärts + A

Jab, Ins Gesicht treten

Vorwärts + B, Runter + A, A

Jab, tiefer Tritt, hoher Tritt

Vorwärts + B, Runter + A, B

Jab, tiefer Tritt, Uppercut

B, B, A 2 Jabs, Roundhouse

B, B, A, A 2 Jabs, Double hoher Tritt

B, B, Runter + A, A

2 Jabs, tiefer Tritt, hoher Tritt

B, B, Runter + A, B

2 Jabs, tiefer Tritt, Uppercut

B, B, Vorwärts + B + A

2 Jabs, Double Palm

B, B, B, A 3 Jabs, tiefer Tritt

B, B, B, B, Vorwärts + B + A

4 Jabs, Double Palm

Runter, r/v + B

Lifting Rückhand

(FC_d) + B ~ A

Ducking Jab, Rising Kick

(SS_f_WS) + B + A

Double Palm

Runter + B + A

Aufstampfen

A, A, A Hoher Tritt, tiefer Tritt, hoher Tritt

h/v + A, A, A Springen, hoher Tritt, tiefer Tritt,

hoher Tritt

A, Runter + A, B

Hoher Tritt, tiefer Tritt, Uppercut

A, Runter + A, Runter + A

Hoher Tritt, doppelter tiefer Tritt

Vorwärts + A, A

Doppelter hoher Tritt

(QCF_Vorwärts, Vorwärts) + A

Roshambo Kick

(QCF, N)_ (Vorwärts, Vorwärts, N) + A

Flipstomp

Zurück + A

Spinning Roundhouse

Runter + A, Runter + A

Doppelter tiefer Tritt

Runter + A, B

Tiefer Tritt, Uppercut

Runter + A, A

Tiefer Tritt, hoher Tritt

r/z + A

Falling Knuckle Kick

A Divine Cannon

r/z + B + A

Divine Cannon

r/z + A ~ B Sidekick, Rückhandschlag

r/v + A, B, B, Vorwärts + B + A

Sidekick, Rückhandschlag, Jab,

Double Palm

r/v + A, Vorwärts + B, A

Sidekick, Jab, hoher Tritt

r/v + A, Vorwärts + B, Vorwärts + A

Sidekick, Jab, Roundhouse

r/v + A, Vorwärts + B, Runter + A

Sidekick, Jab, tiefer Tritt

r/v + A, Vorwärts + B, B, A

Sidekick, 2 Jabs, tiefer Tritt

r/v + A, A Sidekicks, hoher Tritt

r/v + A, Vorwärts + A, A, A

4 Sidekicks

r/v + A, Vorwärts + A, A, Runter + A

3 Sidekicks, tiefer Tritt

r/v + A, Vorwärts + A, A, B, B,

Vorwärts + B + A

3 Sidekicks, 2 Jabs, Double Palm

FC, r/v + A Dragon's Tail

Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts + A

Bone Cutter, im Sprung treten

Zurück + B + A

Hunting Swan

B. B. B. B. A. A. B. .B. B. A

Tenstring

Paul Phoenix

Grappling-Technik

T Grabbing Elbow Smash

Spezialtechnik

B, B Double Jabs

B, A Jab/Hohe Tritt-Combo

Vorwärts + B, A

Power Jab/Hohe Tritt-Combo

B, runter + A

Jab/Tiefe Tritt-Combo

Vorwärts + B, Runter + A

Power Jab/Tiefe Tritt-Combo

Vorwärts, Vorwärts + B

Elbow Smash

Runter + B

Tile Splitte

B Deathfist

A, B Falling Leaf

WS + B

Thunder Lift Palm

FC, r/v + B, B

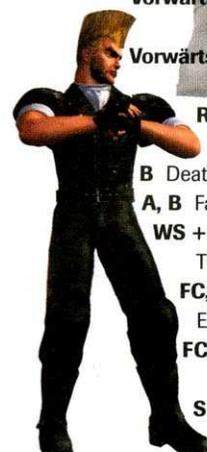
Elbow, Stonefist

FC, r/v + B > A

Elbow, Lifting Leg Bunch

SS + B

Seitschritt



- QCF + B** Deathfist
- QCB** Backsway
- B** Palm Strike
- B + A** Tile Splitter
- A, B, B** Tiefer Tritt, Ellbogen, Lifting Leg Bunch
- A, B > A** Tiefer Tritt, Ellbogen, Stonefist
- Vorwärts + B + A** Overhand Smash
- Runter + A, B** Falling Leaf
- h/v + A** Hopkick
- h/v + A, A** Double Hopkicks
- Vorwärts, Vorwärts + A, A** Doppelter Tritt im Flug
- A** Hoher Tritt
- Vorwärts + A** Mittlerer Tritt
- Runter + A** Tiefer Tritt
- Vorwärts, Vorwärts, N + A** Somersault Kick
- QCF + A** Elbow Rush
- Zurück + B + A** Burning Deathfist
- B B A B. B. B. B. A. B. B** Tenstring

Xiaoyu

Grappling-Technik

- T** Windmill Slaps

Spezialtechnik

- B, B** Double Jabs
- B, Runter + B** Jab, Uppercut Slap
- U + B** Left Fanblade
- R/V + B** Mid Palm Strike
- r/v + P** Mid Palm Strike,
- Vorwärts + B, r/v + B** Jab, Mid Palm Strike
- Vorwärts, Vorwärts + B, B** Wing Strikes
- WS + B, F** Rising Slap
- FC, r/v + B, B** Dual Lotus Twists
- FC A, B, B, A** 4-Hit Flurry
- FC r/v + A** Phoenix Spinsweep, (Phoenix)
- FC r/v + A, A** Dual Phoenix Spinsweeps
- Zurück + B** Storming Flower
- Runter + B** Windmill Slaps
- R + B** Windmill Slaps, (Phoenix)
- B + A** Bird's Flock
- Hoch + B + A, B > B** Overhead Slaps, mittlerer Schlag, Storming Flower



- Hoch + B + A, A** Overhead Slaps, Seitschritt
- Vorwärts, Vorwärts + B + A** Overhead Flip
- Vorwärts + A** Strong Roundhouse
- WS + A** Spyscraper Kick
- r/v + A** Ankle Kick
- r/z + A** Offensive Shove
- h/v + A** Leaping Überkopf tritt
- r/v + B + A** Bower Spinstrike

Yoshimitsu

Grappling-Technik

- T** Uppercut, Sword Slice

Spezialtechnik

- B, B, B** Advancing Bunches
- Zurück + B, B, B, B, B, B** High Spin Strikes
- FC, R/Z + B, B, B, B, B** Mid Spinning Fists
- Vorwärts + B** Rückhandschlag
- B, B, B, B, B, B** Mid Spinning Fists
- Vorwärts, Vorwärts + B** Elbow Smash
- r/v + B** Advancing Uppercut
- WS + B** Rising Pommel Strike
- Vorwärts + B** Rückhandschlag
- B, B, B, B, B, B** Mid Spinning Fists
- B + A** Pogo Stance
- Runter** Pogo Cancel
- (Vorwärts, Vorwärts) (Zurück, Zurück)** Forward Sword Slide
- (Runter FC) + B + A** Sitdown Position
- Zurück Vorwärts** Yoshi TeleBort
- B, B, B, B, B, B** Mid Spinning Fists
- A** Kangaroo Kick
- h/v + B + A** Poison Wind Flipstomp
- Zurück + B** Spinning Backfist
- B + A** Poison Wind Flipstomp
- A** Backflip
- B** Sword Slice

- B + A** Kangaroo Kick
- Vorwärts, Vorwärts + B + A, B + A, B + A** Shark Attack
- A, A** Roundhouse Kick, mittlerer Tritt
- A, Runter + A** Roundhouse Kick, Kangaroo Kick
- A ~ B** Kangaroo Kick
- WS + A** Savior Boot
- FC, r/v + A** Lunging Leg Sweep
- R/Z + A, A, [A], [A]** Spinning Leg Sweeps
- A (Vorwärts + A)** Spinning Leg Sweep (Front Kick)
- (Vorwärts, Vorwärts + A) (RN Vorwärts + A)** Leaping Flash Knee
- Zurück, Zurück + B** Power Sword Stab
- Zurück, Zurück + B ~ B** Sword Sawblade
- r/z + B** Sword Slice
- QCF + B** Leaping Sword Somersault
- FC, r/z, Zurück + B** Samurai Cutter
- Zurück + A + B** Bad Breath Stance
- B _ A** Bad Breath
- Vorwärts + B + A** Sword Reversal
- Vorwärts, Vorwärts, N + A B** Lunging Mid Kick, Sword Slice **A**





Jetzt im Handel



Golden Sun • Vexx
Legends of Wrestling

Ausgabe 03/02 • 3,50 €
A 4,00 € CN 6,80 Sfr I 4,90 €
B 4,20 € E (Festl.) 4,90 € L 4,20 €

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer



GAME BOY

20 Tests & Zubehör!

Endkampf

Soul Fighter vs. Bloody Roar

James Bond 007

Agent im Kreuzfeuer

GAMECUBE

5 Tests & alle Zahlen, Fakten, Preise!



Good bye, N64!
Nie erschienen:
Wo sind diese Spiele?
Auf 10 Seiten:
Die besten Cheats!

gelöst **gelöst** **Top-Tipps**

Creatures Batman Sonic



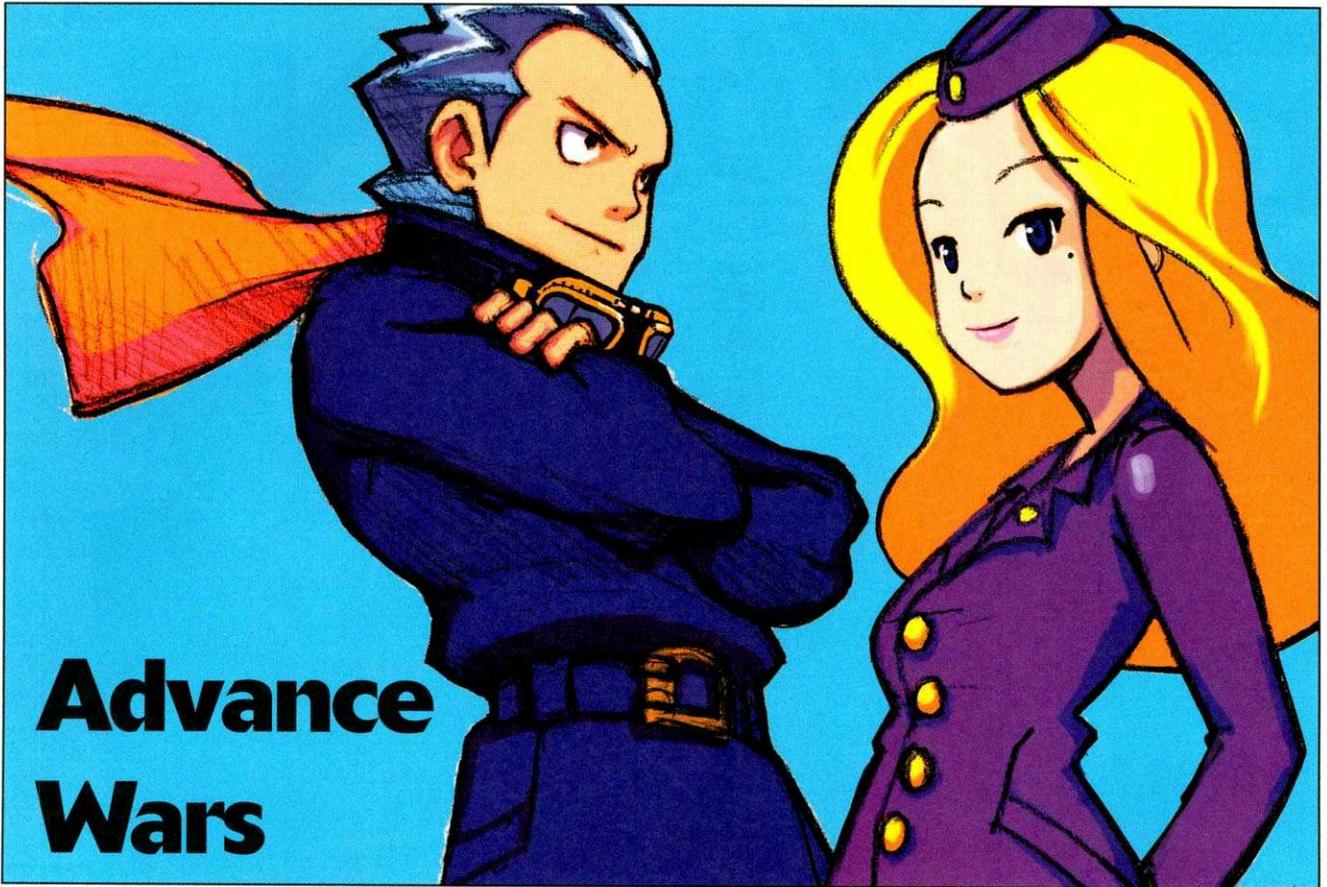
Im Härtetest:
Cel Damage, Dark Summit,
NBA Courtside 2002,
ESPN International
Wintersports 2002, Animal
Forest Plus, Die Monster AG, Pocket
Music, Harvest Moon 3 und natürlich
alle neuen Spiele für den Game Boy
Advance!



Und außerdem:
32 Seiten Lösungen, Tipps & Tricks, 12 neue
Spielkarten sowie News und Infos satt!



**8 SEITEN
FRIEDHOF
DER VIDEOSPIELE**



Advance Wars

Mit Advance Wars hat Nintendo neue Maßstäbe in Sachen rundenbasierte Strategiespiele gesetzt. Wir erleichtern dir mit ein paar Tipps und übersichtlichen Tabellen den Einstieg!

Tipps & Tricks

Achte immer darauf, dass deine Einheiten genug Munition und Treibstoff haben!

Alle Transporteinheiten sind schlecht gepanzert und unbewaffnet. Schicke sie nie alleine ins Feindgebiet, denn im Fall eines Totalverlustes verlierst du nicht nur die Transporteinheit, sondern auch deren Fracht!

Bevor du auch nur eine einzige Einheit

bewegst, solltest du dir die komplette Karte ansehen und dich mit der Geländestruktur, den feindlichen Einheiten und der Lage der Städte vertraut machen. Bei Kriegsnebel gibt es natürlich nicht viel zu sehen, ansonsten können bereits die ersten paar Runden über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Bewege die Infanterie- und Mech-Einheiten über längere Distanzen immer mit Hilfe von TTPs. Die dadurch gewonnene Zeit kann von

unschätzbarem Wert sein.

Blockiere Brücken mit Kampfpanzern und stelle ihnen Raketenwerfer zur Seite. An so einem Bollwerk kommt kaum jemand vorbei. Auf diese Weise kann du auch optimal Fabriken belagern: Zerstöre neue Einheiten noch in der Runde, in der sie gebaut wurden!

Denke immer an die Fähigkeiten deines jeweiligen Kommandanten. Setze sie weise



ein und vergiss sie nicht. Hin und wieder ist es nötig, den Kommandanten zu wechseln. Mach dich dann als Erstes mit dessen neuer Fähigkeit vertraut!

Die Infanterie- und Mech-Einheiten können im Gegensatz zu anderen Bodentruppen Flüsse auch ohne Brücke überqueren. Mache dir diese Eigenschaft zunutze. Achtung bei tiefem Wasser: Hier ist ein Landungsboot vonnöten!

Gehe nicht mit einzelnen ungeschützten Einheiten auf Erkundungstouren, so etwas endet meistens tödlich.

Kreuzer können Transport-Helis aufnehmen und sie so aus Gefahrensituationen retten.

Nutze die Bodenbeschaffenheiten zu deinem Vorteil!

Um den Gegner am Bau neuer Fahrzeuge zu hindern, gibt es drei Möglichkeiten:

1. Erobere alle Städte des Gegners! (Keine leichte Aufgabe...)
2. Erobere alle Fabriken des Gegners! (Dann kann er zwangsweise nichts bauen.)
3. Stelle eine eigene Einheit (egal welche) auf die Fabrik des Gegners! (Gemein, aber effektiv!)

Wenn du das gegnerische Hauptquartier eingenommen hast, ist die Schlacht automatisch gewonnen, umgekehrt streckst du die Waffen, wenn der Feind dein Hauptquartier einnimmt.

Wenn du Einheiten baust, kannst du sie erst in der nächsten Runde einsetzen.

Wenn du feindliche Einheiten in der Nähe siehst, mach dich mit ihren Schuss- und Einsatzreichweiten vertraut. Es ist sehr ärgerlich, unnötig in das Schussfeld von Kampfpanzern und Raketenwerfern zu geraten!

Wenn du mehr Geld brauchst, musst du Gebäude mit den Infanterie- und Mech-Ein-



heiten erobern. Am besten welche vom Gegner, denn damit steigert du nicht nur dein Einkommen, sondern schwächst auch gleichzeitig den Feind.

Zerstöre gegnerische TTPs, wann immer du die Gelegenheit dazu hast. Damit verursachst du für den Feind nicht nur Kosten, du schneidest ihn auch (zumindest kurzfristig) von der Munitions- und Treibstoffversorgung ab.

Einheiten

Artillerie

Kosten: 6000
Reichweite: 5
Sichtweite: 1
Schussweite: 2~3
Ration: 50/50
Muniton: 9/9
Waffe(n): Kanone
Beschreibung: Die billigste Fernkampf- waffe ist ganz okay zum Sichern von "Flaschenhälsen" wie Brücken und Gebirgspässen. Leider sind weder Panzerung noch Reichweite berauschend und gleichzeitig bewegen und schießen geht auch nicht.

Bomber

Kosten: 22000
Reichweite: 7
Sichtweite: 2
Schussweite: 1
Ration: 99/99
Muniton: 9/9
Waffe(n): Bomben
Beschreibung: Eigentlich kaum finanzierbar, machen Bomber so ziemlich alles platt, was sich unter ihnen befindet – egal ob zu Lande oder zu Wasser. Vor Missiles und Jägern musst du dich jedoch in Acht nehmen, sonst gehen 22 Mille mit einem einzigen Schuss flöten.

Flak

Kosten: 8000
Reichweite: 6
Sichtweite: 2
Schussweite: 1
Ration: 60/60
Muniton: 9/9
Waffe(n): Vulkan-Kanone
Beschreibung: Gegen schwach gepanzerte Gegner, also Luftenheiten und einige Bodentruppen, ist die Flak ein

echter Gewinn. Leider ist sie selbst nur leicht gepanzert und somit sehr schnell ein Opfer starker Waffen.

Infanterie

Kosten: 1000
Reichweite: 3
Sichtweite: 2
Schussweite: 1
Ration: 99/99
Muniton: keine Kosten
Waffe(n): MG
Beschreibung: Die Infanterie ist in diesem Spiel Kanonenfutter und dient eigentlich nur dazu, um Gebäude einzunehmen. Schicke die Jungs bloß nicht in den Kampf, das wird ein einziges Debakel!



Reichweiten

Die unterschiedlichen Reichweiten einer Einheit sind von höchster strategischer Bedeutung. Hier eine Übersicht für dich:

Name	Weg	Sicht	Angriff
Artillerie	5	1	2~3
Bomber	7	2	1
Flak	6	2	1
Infanterie	3	2	1
Jagdpanzer	6	3	1
Jäger	9	2	1
Kampf-Heli	6	3	1
Kampfpanzer	5	1	1
Kreuzer	6	3	1
Lande-Boot	6	1	-
Mech	2	2	1
Missiles	4	5	3~5
Raketenwerfer	5	1	3~5
Schlachtschiff	5	2	2~6
Späher	8	5	1
Transport-Heli	6	2	-
TTP	6	1	-
U-Boot	5	5	1



Jagdpanzer
Kosten: 7000

Reichweite: 6
Sichtweite: 3
Schussweite: 1
Ration: 70/70
Munition: 9/9
Waffe(n): Haubitze & MG
Beschreibung: Jagdpanzer gehören zu den Standardeinheiten jeder Armee. Dank ihrer durchschnittlichen bis guten Werte in Preis, Reichweite, Durchschlagskraft und Panzerung sind sie auf dem Schlachtfeld unverzichtbar.

Jäger

Kosten: 20000
Reichweite: 9
Sichtweite: 2
Schussweite: 1
Ration: 99/99
Munition: 9/9
Waffe(n): Missiles
Beschreibung: Der pure Luxus - extrem teuer und nur gegen andere Lufteinheiten einsetzbar. Oft sind Missiles gegen Bomber jedoch zu unflexibel und dann müssen eben doch die Jäger ran...

Kampf-Heli

Kosten: 9000
Reichweite: 6
Sichtweite: 3

Schussweite: 1
Ration: 99/99
Munition: 6/6
Waffe(n): Missiles & MG
Beschreibung: Von Flugzeugen mal abgesetzt werden kann ein K-Heli gegen alle Feinde eingesetzt werden. Diese Flexibilität und das ausgewogene Preis-Leistungs-Verhältnis machen den K-Heli zum guten Allrounder.

Kampfpanzer

Kosten: 16000
Reichweite: 5
Sichtweite: 1
Schussweite: 1
Ration: 50/50
Munition: 8/8
Waffe(n): Haubitze & MG
Die fahrenden Festungen kosten zwar eine Menge Geld, aber das sind sie auch wert. Egal ob Angriff oder Verteidigung, Kampfpanzer gehören in die erste Reihe! Vorsicht bei Bombenangriffen, das ist ihr einziger Schwachpunkt!

Kreuzer

Kosten: 18000
Reichweite: 6
Sichtweite: 3
Schussweite: 1
Ration: 99/99
Munition: 9/9
Waffe(n): Missiles & Flak
Beschreibung: Die optimale Begleitung für Schlachtschiffe, weil effektiv gegen Lufteinheiten und U-Boote - allerdings ein teures Vergnügen! Ein Kreuzer kann zudem zwei Helis aufnehmen.



Bewegungskosten

Die verschiedenen Bodenbeschaffenheiten geben nicht nur unterschiedlich viel Schutz, einige kosten auch mehr Bewegungspunkte pro Feld beziehungsweise sind für einige Einheiten nicht passierbar. Seetruppen sind hiervon natürlich ausgenommen.

	Ebene	Fluss	Berg	Straße	Brücke	Wald
Artillerie	1	-	-	1	1	2
Bomber	1	1	1	1	1	1
Flak	1	-	-	1	1	2
Infanterie	1	2	2	1	1	1
Jagdpanzer	1	-	-	1	1	2
Jäger	1	1	1	1	1	1
Kampf-Heli	1	1	1	1	1	1
Kampfpanzer	1	-	-	1	1	2
Mech	1	1	1	1	1	1
Missiles	2	-	-	1	1	3
Raketenwerfer	1	-	-	1	1	2
Späher	2	-	-	1	1	3
Transport-Heli	1	1	1	1	1	1
TTP	1	-	-	1	1	2

Lösung





Lande-Boot

Kosten: 12000
 Reichweite: 7
 Sichtweite: 1
 Schussweite: -
 Ration: 99/99
 Munition: -
 Waffe(n): -
 Beschreibung: L-Boote sind teure, aber extrem nützliche Transportmittel, denn sie können nicht nur Mechs und Infanterie aufnehmen, sondern alle Arten von Bodentruppen – und zwar gleich zwei davon!

Mech

Kosten: 3000
 Reichweite: 2
 Sichtweite: 2
 Schussweite: 1
 Ration: 70/70
 Munition: 3/3
 Waffe(n): MG & Bazooka
 Beschreibung: Diese etwas aufgerüstete Infanterie ist langsam und kann wirklich keine Bäume ausreißen. Nutze sie zur Eroberung von Gebäuden und greife allenfalls aus einer Deckung heraus mit ihnen an.

Missiles

Kosten: 12000
 Reichweite: 4
 Sichtweite: 5
 Schussweite: 3~5
 Ration: 50/50
 Munition: 6/6
 Waffe(n): Missiles
 Beschreibung: Exzellent gegen Luftziele, ansonsten ein Versager. Der hohe Preis, die schlechte Panzerung, die geringe Reichweite und die unflexiblen Einsatzmöglichkeiten (bei unterschiedlichen Gegnern oder Terrains) stoßen sauer auf.

Wer gegen wen?

Die Schlagkraft einer Einheit hängt unter anderem davon ab, gegen welchen Truppentyp sie in die Schlacht zieht. Mit der folgenden Aufstellung verraten wir dir, ob sich ein Angriff wirklich lohnt, oder ob du von Anfang an auf verlorenem Posten stehst. Eine 0 bedeutet, dass du die Einheit nicht angreifen kannst, ansonsten gilt: Je höher die Zahl, desto größer deine Vernichtungskraft!



Artillerie

gegen Artillerie: 4
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 3
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 4
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: 3
 gegen Lande-Boot: 3
 gegen Mech: 5
 gegen Missiles: 4
 gegen Raketenwerfer: 4
 gegen Schlachtschiff: 2
 gegen Späher: 4
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: 4
 gegen U-Boot: 3

Flak

gegen Artillerie: 3
 gegen Bomber: 3
 gegen Flak: 2
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 2
 gegen Jäger: 3
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: 5
 gegen Missiles: 3
 gegen Raketenwerfer: 3
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: 3
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: 3
 gegen U-Boot: -

Jagdpanzer

gegen Artillerie: 4
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 3
 gegen Infanterie: 4
 gegen Jagdpanzer: 2
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: 1
 gegen Lande-Boot: 1
 gegen Mech: 4
 gegen Missiles: 4
 gegen Raketenwerfer: 4
 gegen Schlachtschiff: 1
 gegen Späher: 4
 gegen Transport-Heli: 2
 gegen TTP: 4
 gegen U-Boot: 1

Bomber

gegen Artillerie: 5
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 5
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 5
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: 5
 gegen Kreuzer: 5
 gegen Lande-Boot: 5
 gegen Mech: 5
 gegen Missiles: 5
 gegen Raketenwerfer: 5
 gegen Schlachtschiff: 4
 gegen Späher: 5
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: 5
 gegen U-Boot: 5

Infanterie

gegen Artillerie: 2
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 1
 gegen Infanterie: 2
 gegen Jagdpanzer: 1
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 1
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: 2
 gegen Missiles: 2
 gegen Raketenwerfer: 2
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: 1
 gegen Transport-Heli: 1
 gegen TTP: 2
 gegen U-Boot: -

Jäger

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: 5
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: 3
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: -

Raketenwerfer

Kosten: 15000
 Reichweite: 5
 Sichtweite: 1
 Schussweite: 3~5
 Ration: 50/50
 Munition: 6/6
 Waffe(n): Raketen
 Beschreibung: Egal ob Land- oder Seetruppen, ein Raketenwerfer kennt keine Gegner, sondern nur Opfer. Zu den Negativpunkten der Artillerie kommt zusätzlich noch der exorbitante Preis. Trotzdem unverzichtbar!

Schlachtschiff

Kosten: 28000
 Reichweite: 5
 Sichtweite: 2
 Schussweite: 2~6
 Ration: 99/99
 Munition: 9/9
 Waffe(n): Kanonen
 Beschreibung: Die teuerste, aber auch stärkste Einheit im Spiel – wo das Schlachtschiff hinfeuert, wächst kein Gras mehr. Leider ist das schwimmende Waffenlager anfällig gegen Bomber, K-Helis und U-Boote, also Vorsicht!

Späher

Kosten: 4000
 Reichweite: 8
 Sichtweite: 5
 Schussweite: 1
 Ration: 80/80
 Munition: keine Kosten
 Waffe(n): MG
 Beschreibung: Späher sind nur in Einsätzen mit Kriegsnebel von Nutzen. Ihre große Reich- und Sichtweite macht sie zu exzellenten Spähfahrzeugen. Ziehe sie von Wald zu Wald, damit sie dem Gegner nicht auffallen.



Kampf-Heli

gegen Artillerie: 3
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 2
 gegen Infanterie: 4
 gegen Jagdpanzer: 3
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: 3
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: 2
 gegen Lande-Boot: 3
 gegen Mech: 4
 gegen Missiles: 3
 gegen Raketenwerfer: 3
 gegen Schlachtschiff: 2
 gegen Späher: 3
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: 3
 gegen U-Boot: 2

Kreuzer

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: 3
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: 3
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: 5

Mech

gegen Artillerie: 4
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 3
 gegen Infanterie: 3
 gegen Jagdpanzer: 3
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: 2
 gegen Missiles: 4
 gegen Raketenwerfer: 4
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: 4
 gegen Transport-Heli: 2
 gegen TTP: 4
 gegen U-Boot: -

Raketenwerfer

gegen Artillerie: 5
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 5
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 5
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: 3
 gegen Kreuzer: 5
 gegen Lande-Boot: 5
 gegen Mech: 5
 gegen Missiles: 5
 gegen Raketenwerfer: 5
 gegen Schlachtschiff: 3
 gegen Späher: 5
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: 5
 gegen U-Boot: 3

Kampfpanzer

gegen Artillerie: 5
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 5
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 5
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 3
 gegen Kreuzer: 1
 gegen Lande-Boot: 2
 gegen Mech: 5
 gegen Missiles: 5
 gegen Raketenwerfer: 5
 gegen Schlachtschiff: 1
 gegen Späher: 5
 gegen Transport-Heli: 3
 gegen TTP: 5
 gegen U-Boot: 2

Lande-Boot

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: -

Missiles

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: 5
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: 5
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: -

Schlachtschiff

gegen Artillerie: 5
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 5
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 5
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: 3
 gegen Kreuzer: 5
 gegen Lande-Boot: 5
 gegen Mech: 5
 gegen Missiles: 5
 gegen Raketenwerfer: 5
 gegen Schlachtschiff: 4
 gegen Späher: 5
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: 5
 gegen U-Boot: 5

Transport-Heli

Kosten: 5000
 Reichweite: 6
 Sichtweite: 2
 Schussweite: -
 Ration: 99/99
 Munition: -
 Waffe(n): -
 Beschreibung: Als Transporteinheit ist der T-Heli optimal – niedrige Kosten, terrainunabhängig, gute Reichweite. Leider sind T-Helis nur schwach gepanzert und somit extrem abschlussgefährdet.

TTP

Kosten: 5000
 Reichweite: 6
 Sichtweite: 1
 Schussweite: -
 Ration: 70/70
 Munition: -
 Waffe(n): -
 Beschreibung: Die Truppentransportpanzer (kurz TTPs) machen genau das, was der Name sagt – sie transportieren Truppen, genauer gesagt Infanterie und Mechs. Nutze sie oft, aber schütze sie gut!

U-Boot

Kosten: 20000
 Reichweite: 5
 Sichtweite: 5
 Schussweite: 1
 Ration: 60/60
 Munition: 6/6
 Waffe(n): Torpedo
 Beschreibung: Diese Spielzeuge können nur gegen andere See-Einheiten eingesetzt werden. Wenn du abtauchst, sind U-Boote für den Feind quasi unsichtbar. Versenke gegnerische Schlachtschiffe mit ihnen! **A**

Späher

gegen Artillerie: 2
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: 1
 gegen Infanterie: 2
 gegen Jagdpanzer: 1
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 1
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: 2
 gegen Missiles: 1
 gegen Raketenwerfer: 2
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: 1
 gegen Transport-Heli: 2
 gegen TTP: 2
 gegen U-Boot: -

TTP

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: -

Transport-Heli

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: -
 gegen Lande-Boot: -
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: -
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: -

U-Boot

gegen Artillerie: -
 gegen Bomber: -
 gegen Flak: -
 gegen Infanterie: -
 gegen Jagdpanzer: -
 gegen Jäger: -
 gegen Kampf-Heli: -
 gegen Kampfpanzer: -
 gegen Kreuzer: 3
 gegen Lande-Boot: 2
 gegen Mech: -
 gegen Missiles: -
 gegen Raketenwerfer: -
 gegen Schlachtschiff: 3
 gegen Späher: -
 gegen Transport-Heli: -
 gegen TTP: -
 gegen U-Boot: 5



Lösung



Auch wenn du ein Muggel bist: Mit unserer Komplettlösung absolvierst du Hogwarts locker und verzauberst deinen GBA!



Nach einem Intro beginnt Harrys Abenteuer in der Vorhalle der Zauberschule. Laufe die große Treppe vor dir hoch. Oben angekommen, triffst du auf drei Mitschüler die dich hänseln. Lass sie ruhig. Laufe weiter geradeaus und benutze die zwei hintereinander liegenden Treppen. Nach der letzten triffst du wieder auf deinen Freund Ron. Laufe ihm nach und du kommst im Klassenzimmer an, in dem du Zauberkünste lernst.

Flipendo

In diesem Raum lernst du einen Fluch namens Flipendo, der dir hilft, dich gegen Gnome zu verteidigen. Um den Fluch zu erlernen, musst du die Tasten in der gleichen Kombination drücken wie dein Lehrer. Kannst du den Fluch, wirst du in einen Nebenraum geschickt, um sechs Goldsterne zu holen. In dem Raum angekommen, laufe nach links in den Gang. Dort findest du eine Schriftrolle und ein Wappen an der Wand. Stelle dich vor das Wappen und benutze den Fluch. Laufe dann zu





dem Hauptgang zurück. Vor dir liegt ein Fass. Drücke den B-Knopf und es bewegt sich vorwärts, so dass du weiterlaufen kannst. Folge dem Weg und du findest den ersten Stern. Gehe über die Brücke. Vor dir liegt eine Schriftrolle.

Pass jetzt auf, denn ein Stück weiter triffst du auf die ersten Gnome. Benutze den B-Knopf und treffe sie mit deinem Fluch. Nachdem du sie erledigt hast, öffnet sich oben eine Tür. Bevor du hindurchgehst, nimmst du links noch den Stern mit. Du findest in dem Raum erneut einen Stern. Wenn du weiter nach links läufst, siehst du einen Block mit einer Hand drauf vor dir. Benutze den Fluch und der Block schiebt sich über den Abgrund, so dass du ihn passieren kannst. Nach dem Abgrund musst du aufpassen, da sich dort ein Gnom befindet. Außerdem kannst du eine Bohne entdecken, die deine Energie auffrischt. Bewege dann auch den zweiten Block, laufe nach unten und setze alle Blöcke in Bewegung und laufe über sie hinweg. So erreichst du in der Mitte erneut einen Stern und eine Bohne. Folge dann dem Weg weiter und du erreichst ein Regal. Du kannst es durchsuchen, indem du dich davorstellst. In den meisten Fällen findest du Bohnen. Laufe nach der Regal-Aktion durch die Tür und töte die zwei Gnome, die sich in dem Raum befinden. Danach öffnet sich eine Tür. Nimm vorher aber noch den letzten Stern mit und mache dich auf den Weg zu der Tür, die dich wieder in das Klassenzimmer führt. Im Raum wieder angekommen, wird dir mitgeteilt, dass du Zaubertrank-Unterricht hast.

Zaubertrank-Unterricht

Du läufst nach draußen und triffst auf Hermine. Laufe ihr hinterher und du erreichst den neuen Klassenraum. Da du zu spät zum Unterricht gekommen bist, muss du zur Strafe in den Keller und sechs Flaschen besorgen. Wenn du den Keller erreichst, siehst du links neben dir drei Fässer. Benutze den Fluch und das mittlere Fass gibt ein Fläschchen frei. Versuche immer, wenn du unterwegs bist, Fässer oder sonstige Gegenstände zu zerstören. Sie geben oft nutzbare Sachen frei. Gehe dann durch die nächste Tür. An der Wand siehst du ein Wappen. Benutze den Fluch und die Brücke neben dir wird aktiviert. Du gehst über die Brücke und siehst einen Button. Stell dich drauf und die obere Tür öffnet sich. Betrete den Raum und folge einfach dem Weg, bis du erneut zu einem Button kommst. Stell dich drauf und pass auf die drei Gnome auf, die oben aus den Türen kommen. Erledige sie. Rechts wird eine Brücke aktiviert, hinter der du ein Fläschchen findest. Durchsuche danach das Regal und stell dich auf den Button. Renn dann wieder über die Brücke zurück und benutze bei dem Block den Fluch, so dass er sich über den Abgrund bewegt.

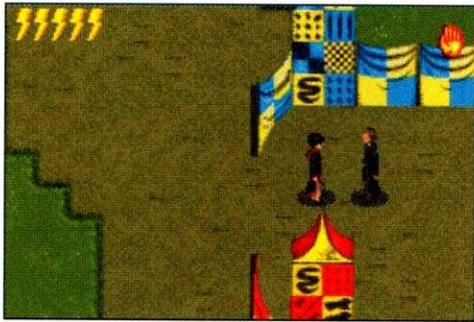
Laufe den ganzen Weg zurück und du erreichst den großen Raum. Halt dich hier links und du siehst eine geöffnete Tür. Hinter der Tür befindet sich ein Raum mit Buttons und Fässern. Schiebe die Fässer mit Hilfe des Fluchs auf die Buttons. Zerschmettere die Fässer am rechten Rand und du erhältst ein Fläschchen. Laufe danach wieder zurück. Du entdeckst eine neue Tür, hinter der sich ein Tisch und ein

Glasfläschchen befinden. Bevor du den Raum wieder verlässt, stellst du dich noch auf den Button und läufst zurück in den großen Raum. Laufe von hier aus nach unten. Du gelangst in einen Raum, in dem sich Blöcke befinden, die du aktivieren musst. Danach siehst du Fässer, in einem befindet sich ein Fläschchen. Laufe weiter nach unten und du siehst erneut ein Fass. Bringe es mit dem Fluchs zum Rollen, so dass du die vier Gnome nach und nach plattrollen kannst. Schließlich findest du hier das letzte Glasfläschchen. Laufe danach wieder zum Anfang zurück und gehe die Treppe ins Klassenzimmer hinauf. Du hast die Aufgabe bestanden. Snape fordert dich nun auf, Kräuter zu suchen. Frage am besten deine Mitschüler, wo du das Zeug finden kannst. Geben sie dir keine Antwort, gehst du wieder in die große Halle der Schule, wo du auf Ron triffst.

Hagrid

Er wird dich zu Hagrid bringen. Wenn dich Ron in dem Wald alleine lässt, läufst du einfach nach links, wo du direkt auf den ersten Gnom triffst. Folge danach dem vorgegebenen





Weg und du kommst zu einer stacheligen Pflanze. Mit Hilfe des Fluchs kannst du sie zerstören und sie gibt den Weg frei. Danach kommt direkt ein Gnom – benutze den Fluch. Wenn du den Holzstamm siehst, benutzt du auch hier den Fluch. Er bewegt sich zur Seite und du kannst weitergehen. Zerschmettere dann den Eimer, denn er gibt Bohnen frei. Gehst du weiter, gelangst du auf ein Feld mit zwei Gnomen und einem Loch

in der Erde. Du musst hier aufpassen. Geh weiter und es kommen noch zwei von ihnen. Laufe dann um den dicken Baum herum und zerstöre den stacheligen Busch. Dahinter befindet sich das Haus von Hagrid.

Im Haus erzählt dir Hagrid etwas und bringt dich dann in den hinteren Teil des Gartens, wo sich die Kräuter befinden. Laufe nach links und versuche, mit dem Fluch die eiförmige Blume auf den Button zu bewegen. Hast du es geschafft, setzt sich eine Plattform in Bewegung, auf die du springen musst. Nach der Plattform kommen zwei Gnome auf dich zu. Erledige sie und laufe weiter. Schiebe dort die eiförmige Pflanze auf den Button und springe auf die Plattform. Schiebe auch die zweite eiförmige Pflanze zur Seite und pass auf den Gnom auf. Laufe nun durch das Labyrinth und versuche, die eiförmigen Pflanzen auf die drei Buttons zu rollen, so dass sich die Plattformen in Gang setzen. Springe dann auf die Plattformen. Auf der anderen Seite findest du Diptam. Laufe zurück zu Hagrid. Du hast die Aufgabe bestanden.

Flugunterricht

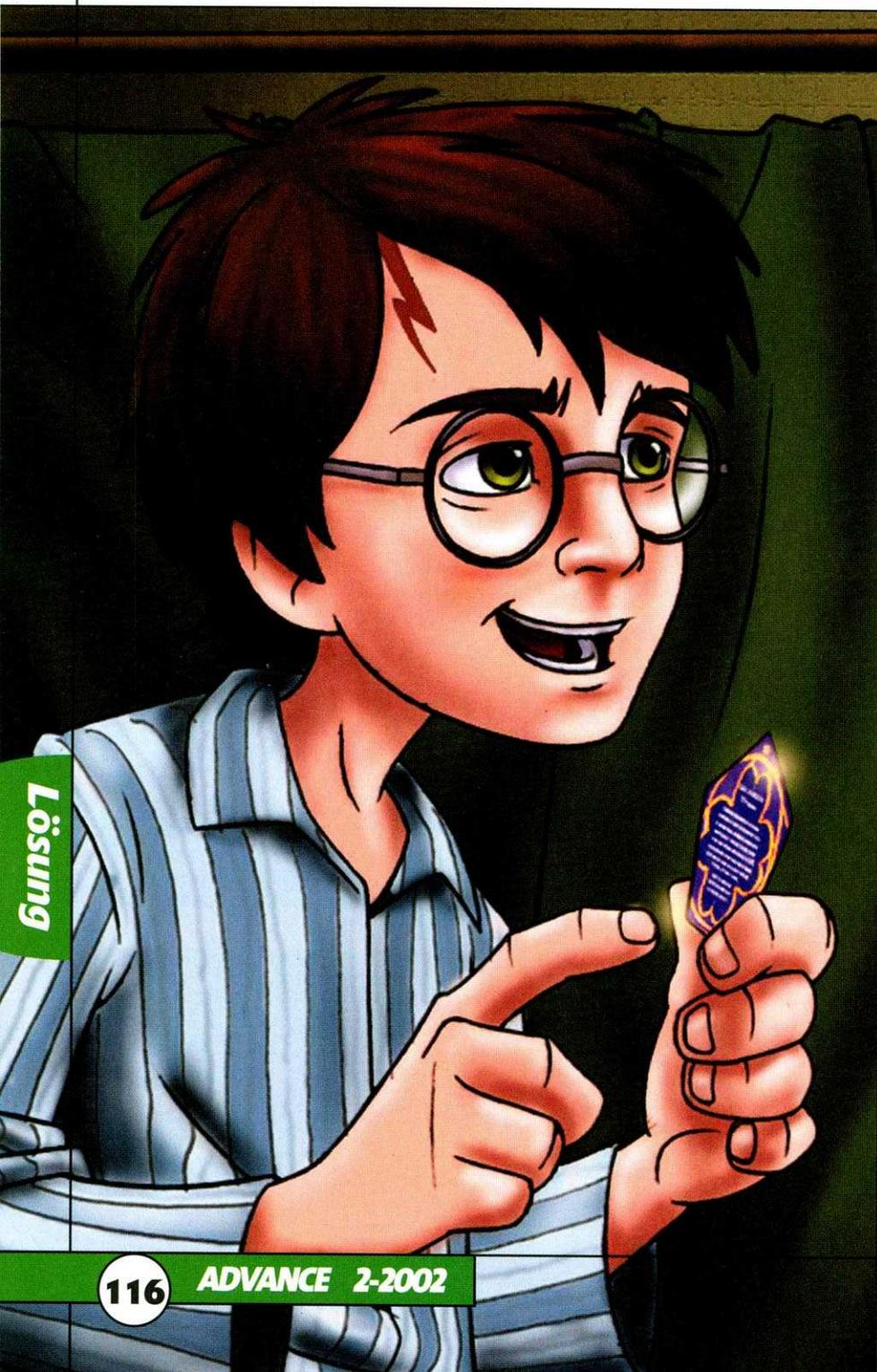
Nun stehen Flugstunden auf dem Lehrplan. Du musst Draco auf deinem Besen verfolgen. Mit dem A-Knopf beschleunigst du und mit dem B-Knopf fängst du Draco. Nach dem Flug musst du dich in den Gemeinschaftsraum begeben.

Gemeinschaftsraum

Auf dem Weg dorthin triffst du Hermine, die dir das Zauberwort für den Raum sagt. Drinnen angekommen, lehrt sie dich einen Zauberspruch namens Alohomora. Mit dem Spruch kannst du verschlossene Türen öffnen.

Pokalzimmer

Deine nächste Aufgabe ist es nun, in den Keller zu gelangen, ohne von den Lehrern erwischt zu werden. Gar nicht so einfach, denn in der Schule ist es dunkel und du hast um dich herum einen Lichtkegel. Du musst



Lösung



jetzt also durch die Schule laufen und den Lehrern ausweichen. Wenn sie in deinem Lichtkreis sind, haben sie dich erwischt. Warte lieber eine Sekunde länger als eine zu wenig, wenn einer an dir vorbeiläuft. Bist du dann im Pokalzimmer angekommen, wirst du von Draco verzaubert und kannst dich nicht mehr bewegen. Und das, obwohl Snape auf dem Weg ins Pokalzimmer ist! Du musst schnell raus aus dem Raum. Das geht am besten, wenn du den Spiegel oben im Zimmer mit deiner Zauberkunst öffnest. Dann laufe in den Raum und den Weg entlang. Irgendwann kommt Snape in den Raum. Versuche, ihn aus deinem Lichtkegel zu halten, denn sonst hat er dich erwischt. Laufe einfach den Weg weiter und du kommst wieder im dunklen Schulgebäude an. Achte auch hier wieder auf die Lehrer, die immer noch durch die Gegend laufen. Laufe zurück zum Gemeinschaftsraum.

Gewächshaus

Am nächsten Morgen musst du in das erste Gewächshaus gehen, um dort neue Kräuter einzusammeln. Laufe nach ganz unten und setze mit Hilfe des Fluchs die rechts stehende Pflanze in Bewegung. Dann laufe zurück und biege nach rechts in den Weg ein. Dort stehen drei Regale. Durchsuche sie und du findest die erste Blume. Weiter rechts siehst du wieder eine eiförmige Pflanze. Bringe sie zum Rollen, so dass sie nach unten rollt und auf die andere Pflanze trifft. Dann stell dich nach links und benutze den Fluch. Sie rollt jetzt nach rechts und du musst sie noch einmal in Bewegung bringen, damit sie auf den Button rollt. Es öffnet



sich eine Tür. In dem Raum findest du die zweite Blume und einen Button. Laufe dann zurück, am Eingang vorbei und weiter nach links. Dort entdeckst du schleimige Wesen, die du mit dem Flipendo erledigen kannst. Passe unterwegs aber auf, denn es befinden sich Risse in der Erde, die dich verschlucken können. Laufe schnell über sie hinweg und du gelangst in ein Labyrinth. Hier fliegen dir plötzlich Wesen entgegen, renne schnell zu der Fleisch fressenden Pflanze. Sie erledigt für dich die Wesen. Weiter links entdeckst du dann eine Blume und einen Button. Geh unten rechts weiter durch das Labyrinth und folge dem Weg. Du kommst automatisch zu einer Blume. Nachdem du alle Blumen hast, begibst du dich zum Ausgang, wo du schon erwartet wirst.

Quidditch

Als Nächstes steht Quidditch auf dem Programm. Dort werden dir die Spielregeln erklärt. Es ist einfach. Nach dem Spiel musst du in die Eingangshalle gehen und von da in den Festsaal.

Troll

Dort erfährst du, dass Hermine verschwunden ist und sich ein Troll im Haus befindet. Laufe also zur Toilette im ersten Stock und pass dabei auf, dass du von keinem Lehrer erwischt wirst. In der Toilette angekommen, entdeckst du einen riesigen Troll. Du musst ihn vor das große Loch am linken Bildschirmrand locken und immer, wenn er die Arme oben hat, beschießt du ihn mit einem Fluch. Wenn es klappt, fällt der Troll in das Loch und du bist der Held der Schule.



Verwandlungsunterricht

Danach geht es zum Verwandlungsunterricht. Hier lernst du Avifors. Mit diesem Zauber kannst du schwere Steine von Buttons entfernen. In einem Nebenraum sollst du den Zauber gleich anwenden. Du musst hier sechs Sterne einsammeln. Laufe nach links und probiere den neuen Zauber an dem Stein aus. Ein Vogel fliegt weg und die linke Tür öffnet sich. In diesem Raum musst du aufpassen, da sofort fliegende Wesen auf dich zustürzen. Renne zu der Fleisch fressenden Pflanze und halte dir so die Wesen vom Leib. In diesem Raum findest du auch den ersten Stern und Bohnen. Gehe dann durch die nächste Tür und sammle hier die vielen Bohnen ein. Gehst du dann weiter nach rechts, triffst du auf einen blauen Gnom. Die blauen Gnome sind besonders zäh, also erschrecke dich nicht, wenn sie wieder aufstehen, obwohl du sie getroffen hast. Man muss sie zweimal treffen. Dieser Level ist recht einfach, du musst nur dem Weg folgen und auf die Gnome achten. Die Sterne liegen überall sichtbar verteilt in der Gegend herum.

Flubberwurm-Schleim

Nach der bestandenen Aufgabe erwartet dich Hagrid in seinem Garten. Hier gibt es auch wieder einige Gnome. Gehe genauso vor wie beim ersten Durchgang. Bist du dann im Garten angekommen, gehst du zu Hermine und Hagrid. Du musst hier sechs Würmer einfangen. Damit sie ruhig werden und du sie einfangen kannst, gibt Hagrid dir





eine Flöte mit auf den Weg. Die Würmer einzusammeln, ist eine mühsame Arbeit, denn du musst jeden einzelnen Wurm mit der Musik hinter dir herlocken. Quasi wie der Rattenfänger von Hameln. Hast du dann den Wurm angelockt, musst du den ganzen Weg zurück zu Hagrid. Du wirst dich also daran gewöhnen müssen, dass du deinen Wurm unterwegs des Öfteren verlierst. Ansonsten sind sie aber so platziert, dass man sie leicht finden kann. Nachdem du alle sechs Würmer bei Hagrid abgeliefert hast, bekommst du den Flubberwurm-Schleim.

3. Stock

Danach hast du Unterricht im dritten Stock. Begib dich schnell dorthin, denn jetzt lernst du wieder einen neuen Zauberspruch. Danach wirst du in einen Raum geschickt, wo du wieder sechs Sterne einsammeln musst. Der Raum ist dunkel, aber du kennst ja nun einen neuen Spruch, um den Raum zu erhellen. Dieser Raum ist sehr übersichtlich und du gelangst sehr schnell an die Sterne, folge einfach dem Weg und gehe durch offene Türen. Etwas schwieriger ist vielleicht der Raum mit den vielen Gnomen. Aber auch die hast du schnell erledigt.

Baumrinde

Nach der bestandenen Aufgabe wartet Ron vor der Tür auf dich. Ihr geht in den Keller. Ron schickt dich in den dunklen Raum. Erhelle ihn und laufe nach oben in den Raum mit den vielen Regalen. Durchsuche das untere und du findest Rinde. Gehe dann zu dem oberen Regal, es öffnet sich und du kannst verschwinden,



bevor Snape dich erwischt. Du gelangst nun wieder ins Gebäude, wo es nur so von Gnomen wimmelt. Laufe nach unten und achte auf den Gnom. Erledige ihn und auch die Schnecke, die sich auf der Brücke befindet. Sie gibt Buttons frei, durch die du die Brücke bewegen kannst. Gehe über die Brücke in Richtung Plattform. Hier musst du alle Blöcke und das Monster in Bewegung setzen. Es stellt sich dann auf den Button. Dann läufst du wieder zurück, einmal außen herum und springst auf die andere Plattform. Von da aus geht's weiter auf die nächste, bis du zu einer Tür kommst. Hier erwarten dich zwei blaue Gnome.

Oben in dem Raum ist eine Tür. Es erscheinen Gnome und ein fliegendes Wesen. Renne jetzt ganz schnell hoch und dann nach rechts. Du triffst dort auf eine Fleisch fressende Pflanze, die sich um die fliegenden Wesen kümmert. Vor der Pflanze ist ein Button. Benutze ihn und gehe dann links durch die Tür. Dort befindet sich noch ein Button. Wenn du ihn benutzt, öffnet sich die Tür rechts neben der Fleisch fressenden Pflanze. Gehe dann zur Plattform. Du hast den Level beendet.

Du landest wieder im Hauptgebäude und musst in den Gemeinschaftsraum gelangen. Pass aber wieder auf die Lehrer auf, die durchs Gebäude schleichen. Gehe zwei Stockwerke hoch und halte dich rechts. Du gelangst in einen Raum, in dem sich zwei Regale befinden. Schiebe das Fass auf den Button und das eine Regal öffnet sich. Gehe hindurch und laufe nach rechts. Springe auf die Plattform und von da aus nach oben an das Geländer. Benutze den Fluch, um das Wappen zu aktivieren. Hinter



dir bewegt sich jetzt eine Plattform. Stell dich drauf und du gelangst in einen Raum mit dutzenden Plattformen. Benutze jede und aktiviere am Ende das Wappen. Laufe über die Plattformen zurück und in den Raum hinter dem Bücherregal. Hier bewegen sich jetzt ebenfalls alle Plattformen. Spring über sie hinweg und du gelangst in einen Raum mit einem Spiegel. Danach musst du in den Gemeinschaftsraum zurückkehren, was jetzt kein Problem ist, da kein Lehrer mehr im Haus unterwegs ist.

Snape

Danach geht es von dort aus in den Keller zu Snape. Ihr mixt einen Zauberspruch. Nach dem Mixen steht wieder Lernen auf dem Programm.

Wingardium Leviosa

Du musst in den zweiten Stock und dir wird Wingardium Leviosa, ein Schwebenzauber, beigebracht. In dem Nebenraum musst du dann dein Können anbringen. Gehe zu dem Wappen und aktiviere es. Dadurch erscheinen



vier Statuen, die du auf die Buttons setzen musst. Gehe dann wieder zurück zu der Brücke und setze auch dort die Statue auf den Button. Die Brücke ist nun passierbar. Laufe weiter nach rechts und wiederhole das Spielchen mit den Statue – erneut bewegt sich eine Brücke. Gehe hinüber und die rechte Leiter runter, dort befindet sich der letzte Stern. Wenn die Aufgabe beendet ist, steht Quidditch auf dem Programm. Spiele eine Runde mit und unterhalte dich danach mit Hermine.

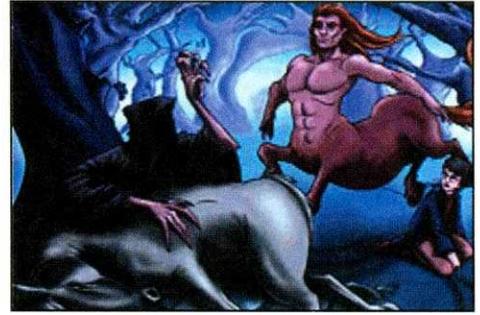
Bibliothek

Du musst jetzt in die Bibliothek, aber es ist im Gebäude dunkel, also sei auf der Hut vor Lehrern. In der Bibliothek musst du den vorgegebenen Weg einhalten und nur ab und an deine Zauberkräfte einsetzen; wo genau, das wirst du schon sehen, sei es bei Buttons oder bei Fässern. Du musst hier ziemlich viel rumrennen, aber es ist machbar. Hast du das Buch gefunden, begibst du dich wieder zum Ausgang zurück. Hier wartet auch schon Snape auf dich und brummt dir eine Strafe auf.



Wolken

Gehe danach in den Gemeinschaftsraum und am nächsten Morgen ins Stadion zum Quidditch spielen. Nach dem Spiel holt dich Hagrid ab und trifft sich anschließend mit dir in seinem Garten. Der Anfang der Gartenszene läuft so ab wie immer. Der zweite Teil ist etwas verwirrend, da Wolken durchs Bild ziehen. Laufe über die Brücke und nach oben. Laufe an





den Schnecken vorbei und zur fleischfressenden Pflanze, sie hält dir die fliegenden Wesen vom Leib. Oberhalb der Pflanze befindet sich ein Schalter. Folge dann dem Weg und du gelangst zu einem Einhorn. Du musst jetzt die Irrwege durch den Wald gehen. Am rechten Bildschirmrand befindet sich schließlich der Ausgang.

Fluffy

Du findest dich wieder im Hauptgebäude und triffst auf Ron und Hermine. Laufe durch die Gänge und weiche den Lehrern aus. Im dritten Stock findest du ganz links die Tür, die dich in den Korridor bringt. Pass auf die blauen Gnome auf und folge dem Weg. Achte darauf, dass du ständig Licht hast, da du sonst nichts siehst. Am Ende angekommen, warten Ron und Hermine auf dich. Sie kommen an Fluffy nicht vorbei. Du musst nun die Flöte benutzen und so lange spielen, bis der Balken rechts im Bild ganz voll ist. Der Balken füllt sich aber nur, wenn Fluffy ebenfalls im Bild ist. Also laufe ihm hinterher oder vor ihm weg. Irgendwann schläft er ein und die Luke links im Bild öffnet sich.

Im folgenden Level rufen Ron und Hermine um Hilfe. Folge dem Weg und betätige die Buttons. Wenn du zu dem Spiegel kommst, öffnest du ihn und achtest auf die Gnome. Schieße die Pflanze ab und benutze den Button. Gehe aus dem Raum raus nach links und springe auf die Plattform. Rechts befindet sich wieder ein Spiegel. Öffne ihn und du triffst auf Hermine und Ron, die von einer Pflanze festgehalten werden. Schieße auf das Feuer und die Pflanze ist erledigt. Oben im



Bild öffnet sich eine Tür. In dem neuen Raum musst du einen Schlüssel finden. Du verfolgst ihn mit einem Besen. Wenn du den Schlüssel hast, gehst du oben durch die Tür.

Schachbrett

Im nächsten Raum findest du ein Schachbrett. Du musst die Figuren mit Flipendo stoppen, wenn sie auf den Buttons stehen. Hast du das getan, gehst du durch die obere Tür. In dem Raum findest du Hermine und einen Kessel. Du musst vier Zutaten aus den vier Labyrinthen beschaffen. Damit das gelingt, gehst du zuerst in das obere rechte, dann in das untere rechte. Es folgt das obere linke, sowie das untere linke. Hast du die Zutaten, gehst du zum Kessel



zurück und es erscheint ein Button. Du gehst dann durch das Feuer und triffst auf Quirell. Er rennt durch den ganzen Raum und wirft mit Flüchen um sich, wenn du ihm zu nahe kommst. Attackiere ihn nicht, sondern verstecke dich hinter den Pfeilern. Quirell attackiert dich weiterhin und



der Fluch zerstört die Pfeiler. Der Boden beginnt einzukrachen.

Im nächsten Raum steht in der Mitte ein Spiegel. Quirell fegt wieder durch den Raum und wirft mit Zaubersprüchen um sich. Schau dich um, du wirst am rechten Bildschirmrand Schlangen entdecken. Sie sind Quirells Punkte. Weiche den Schädeln aus und benutze Flipendo an dem Spiegel.

Quirells Zaubersprüche prallen am Spiegel ab und er verliert Punkte. Danach folgt die Endsequenz und du hast Harrys Abenteuer bestanden. **A**



jetzt überall
im Handel!

Station Master

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

Probleme? Lösen wir spielend!



Komplett
gelöst!

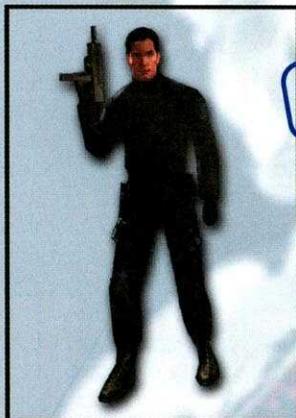
**Baldur's
Gate: Dark
Alliance**

mit exklusiver
Cheats CD



Komplett
gelöst!

**Metal Gear
Solid 2**



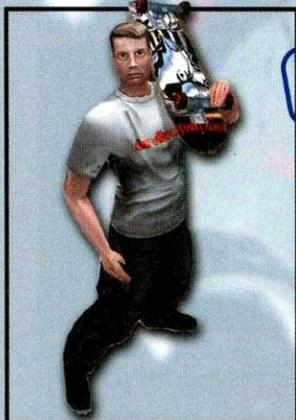
Komplett
gelöst!

**007 -
Agent im
Kreuzfeuer**



Komplett
gelöst!

**Devil May
Cry**



Komplett
gelöst!

**Tony Hawk's
Pro Skater 3**

Außerdem im Heft:

- Hidden & Dangerous komplett gelöst,
- die besten Tipps zur RTL Skispringen 2002 sowie
- Cheats, Tipps, Tricks und streng geheime Codes zu allen gelösten Spielen plus
- Armored Core 2, Harry Potter, NBA Street, Operation: Winback, Star Wars Starfighter, Unreal Tournament und vielen, vielen mehr!

Tipps & Tricks

Auf den folgenden Seiten haben wir die besten Tipps und Tricks für den Game Boy Advance zusammengetragen und präsentieren dir eine einzigartige Cheat-Sammlung.



Alienators

Levelcodes

Level	Passwort
Level 02:	MDKMZKCC
Level 03:	BHSZSKTC
Level 04:	ZKTSHKMC
Level 05:	JLPFDKHB
Level 06:	HMDBRKCB
Level 07:	GLDKLKZB
Level 08:	GLPKLKR B
Level 09:	GLDJBKKF
Level 10:	GLPJBKFF
Level 11:	GLDKBKZF
Level 12:	GLPKBKRF
Level 13:	GLDJLKHD

Atlantis: The Lost Empire

Hier die Levelpasswörter zur Umsetzung des neuesten Disney-Films.

Level	Passwort
Level 2	bmqdnps
Level 3	brzsgzdy
Level 4	bvmjfylyg
Level 5	b7jhp mhc
Level 6	c6xqlunf

Boxing Fever

Wenn du die verschiedenen Serien abschließen willst, ohne viel Schweiß zu vergießen, haben wir hier ein paar Passwörter für dich.

Dark Arena

Cheats

Folgende Codes als Passwort eingeben, um die Cheats zu aktivieren:

Eingabe	Wirkung
S X N	Cheatmodus (unverwundbar u.a.)
HLGNDSBR	unbegrenzt Lebensenergie
THRBLDNS	alle Waffen
NDCRSVRT	unbegrenzt Munition
KNGHTSFR	alle Schlüssel
LMSPLLNG	alle Karten
NFTRWLLH	nächster Level im Kartenbildschirm
CRSDR	Soundtest

Passwort	Wirkung
90HG6738	Amateur-Serie abgeschlossen
H7649DH5	Top-Contender-Serie abgeschlossen
2GG48HD9	Pro-Am-Serie abgeschlossen
8G3D97B7	Professional-Serie abgeschlossen
B3G58318	World Title abgeschlossen
G51FF888	Survival-Modus abgeschlossen



Levelcodes

Level:	Leicht	Mittel	Schwer
Level 02:	CRSDRPLS	VWHTSRGH	LDNHGHNT
Level 03:	TKMWTHYB	TCRSRLR	DBYFTHND
Level 04:	TTLSFRT	DFRLMWTH	CSSRCNHT
Level 05:	STCRSTRD	LLYRMGHT	HNSWLLSN
Level 06:	NLTVMLNW	WRMRCHNG	TSTRSTLR
Level 07:	NTRDRTNY	TLNDFRFR	STNDRDWS
Level 08:	RQSTMWTN	MHMNNCNS	LLRSCRSS
Level 09:	GTSTNDBY	YWHLRTR	LNDBTTL
Level 10:	YRSDTFGH	NFRCHRSN	SRCNHRDS
Level 11:	TWTHYVRS	DMSSKWLL	WFLLRWR
Level 12:	THYRCLLN	TKRRVNGN	RRKNGNWR
Level 13:	GHVTBTHR	PGNFRMTF	DNTFGHTW
Level 14:	HLYLNDHS	STWCHRST	CRRYSGNF
Level 15:	TBFRFGHT	NSRCMNGW	CRSSWRLR
Ende:	GDFGHTBL	THSWRDSH	DSFNGLND



Breath of Fire

9999 Goldstücke

An einer Stelle des Spiels fragt dich Jade, ob

du ihn begleiten möchtest. Beantworte die Frage mit "Ja" und alle nachfolgenden mit "Nein". Drücke dann keine Tasten. Kurze Zeit später wirst du von mehreren Monstern angegriffen. Der Sieg wird dich reich belohnen.



Dexter's Laboratory: Robot Rampage

Wenn du als Super-Robot spielen möchtest, musst du im Titelschirm 10-mal A, 10-mal B, Select drücken.



Doom

Drücke zunächst einmal Start, um in den Pausenmodus zu gelangen. Dort kannst du dann die verschiedenen Cheats eingeben.

Unverwundbarkeit

Um deinen dämonischen Widersachern einen unsterblichen Gegner zu präsentieren, musst du L1 und R1 gedrückt halten und dann folgende Tastenkombination drücken: 2-mal A, B, 5-mal A.

Alle Items

Dieser Cheat stattet dich mit allen Gegenständen, Schlüsseln und - vor allem - Waffen aus. Halte L1 und R1 gedrückt und drücke dann A, 2-mal B, 5-mal A.

Levelkarte

Um eine lückenlose Levelkarte auf den Bildschirm zu zaubern, musst du nur R1 und L1 gedrückt halten und dann B und 7-mal A drücken.

Säureschutzanzug

Halte R1 und L1 gedrückt, dann gib 2-mal B, 6-mal A ein. Ab jetzt hast du für sämtliche radioaktiven oder giftigen Flüssigkeiten nur noch ein müdes Lächeln übrig.

Kurzzeitige Unverwundbarkeit

Für alle, denen permanente Unsterblichkeit zu langweilig ist, gibt es diesen Cheat: Halte R1 und L1 gedrückt und drücke 3-mal B und 5-mal A.

Berserk-Modus

Halte L1 und R1 gedrückt. Jetzt drückst du B,

A, B, 5-mal A. Wenn du im Berserk-Modus bist, wird nicht nur deine Lebensenergie erhöht, sondern auch eine ordentliche Portion Adrenalin durch deine Blutbahn gepumpt. Jetzt solltest du mal einen Nahkampfgriff gegen einen etwas schwächeren Gegner versuchen.

Level überspringen

Wenn du fünf Level überspringen möchtest, solltest du es mal mit folgendem Cheat versuchen: Halte L1 und R1 gedrückt, dann drücke A, B, 2-mal A, 2-mal B, 2-mal A.

Der Turm zu Babel

Halte L1 und R1 gedrückt und drücke A, B, A, B, A, 2-mal B, A. Dadurch wird der Level "Tower of Babel" freigeschaltet.

Ecks vs. Sever

Levelcodes

Level	Passwort
Level 02:	EXTREME
Level 03:	EXCITE
Level 04:	EXCAVATE
Level 05:	EXCALIBUR
Level 06:	EXTORT
Level 07:	EXPIRE
Level 08:	EXACT
Level 09:	EXHALE
Level 10:	EXHUME
Level 11:	EXONERATE
Level 12:	EXPEL
Level 13:	SEVERE
Level 14:	SURVIVE
Level 15:	SAVANT
Level 16:	SUFFER
Level 17:	SULPHER
Level 18:	SERVE
Level 19:	SEETHE
Level 20:	SEVERAL
Level 21:	SEVERANCE
Level 22:	SAVAGE
Level 23:	SACROSANCT



F-14 Tomcat

Auch für dieses Spiel haben wir ein paar Levelpasswörter für dich aufgetrieben.

Level	Passwort
Level 02	DHJG KLFF
Level 03	GSDF BFPT
Level 04	RRHC FDVM
Level 05	BPSX FDNF
Level 06	LDFS DTKQ
Level 07	PXSB SZNJ
Level 08	DKXZ GZQK
Level 09	GKQB GHCT
Level 10	DTRH RPFJ
Level 11	WZPK JYZX
Level 12	JDZF LKFV
Level 13	SPNG DRRG
Level 14	SFGF JHDH
Level 15	LPFH PRFZ
Level 16	TDKZ XSHX
Level 17	DGBV KMNH
Level 18	KJHG RJCB
Level 19	VBMQ RWTP
Level 20	LKFD SPBV
Level 21	NHDC DKPM

Expedition der Stachelbeeren: Zoff im Zoo!

Hier ein paar praktische Passwörter!

Level	Passwort
Jungle 2	4S7JXTJ3
Jungle 3	473H1SZD
Plains 1	B147T3B2
Plains 2	4DZZFB7F
Plains 3	Y5TSGWK2
Arctic 1	6GRHJ74W
Arctic 2	KF3W76Jr
Arctic 3	MR8594NJ
Outback 1	8IYJCDH4
Outback 2	!!2VKJFS
Outback 3	NDC4SJ3S
Finale	M661M8LB

Golden Sun

Namen ändern

Drücke im Hauptmenü zweimal Select. Nun kannst du die Namen im Spiel ändern.





Gradius Galaxies

Alle Waffen

Drücke im Pausenmodus ▲, ▲, ▼, ▼, L1, R1, L1, R1, B, A, um alle Waffen zu erhalten.

Jurassic Park 3: Park Builder

Beginne ein Spiel ohne Dino-DNS

Dazu musst du "Zero Park" als Namen für deinen Park eingeben.

Beginne ein Spiel mit viel Startkapital

Dazu musst du "Bonus Park" als Namen für deinen Park eingeben.

Bessere Startbedingungen

Versuche einmal, deinen Park "Luckybus 20" zu nennen.

Beginne ein Spiel mit sämtlichen Shop-Gegenständen

Dazu musst du "Item park" als Namen für deinen Park eingeben.

Männer werden deinen Park lieben

Wenn du diesen Cheat aktivieren möchtest, musst du deinen Park "men's park" nennen.

Jeder wird deinen Park lieben

Wenn du deinen Park zu einem echten Publikumsmagneten machen willst, solltest du ihm den Namen "love park" geben.

Keine Bäume

Dazu musst du "Isla Sorna" als Namen für deinen Park eingeben.



Lego Bionicle: Die Sage von Tohunga

Pohatu Mini Game

Um dieses Minispiel freizuschalten, musst du folgendes Passwort als Namen eingeben: 5MG834.

Tahu Mini Game

Um dieses Minispiel freizuschalten, musst du folgendes Passwort als Namen eingeben: 4CR487.

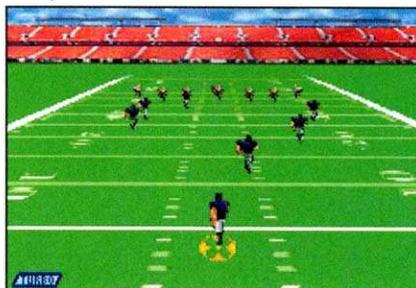
Kopaka Mini Game

Um dieses Minispiel freizuschalten, musst du folgendes Passwort als Namen eingeben: V33673.

Men in Black

Levelcodes

Level	Passwort
Level 02	FCHTRMNS
Level 03	HSDSHSBS
Level 04	MXNMSNNG
Level 05	THXBXSCK
Level 06	NNTNDWNY
Ende	NFNTMMDD



NFL Blitz 2002

Hier haben wir ein paar Cheats für dich, die du im Match-Up-Screen im Exhibition-Modus eingeben musst.

Unbegrenzter Turbo

Für Turbo ohne Ende musst du folgenden Cheat eingeben: 4-mal L1, 3-mal B, 2-mal A,

Keine zufälligen Fumbles

Gib 3-mal L1, 2-mal B, A, ► ein. Ab jetzt gibt es keine zufälligen Fumbles mehr.

Schattenspieler

Um diesen Cheat einzugeben, musst du folgende Tasten drücken: 3-mal L1, B, 3-mal A, ►.

Ogre-Feld

Gib L1, 3-mal B, 2-mal A, ► ein, um diesen Cheat zu aktivieren.

Schnee

Für ein kleines Footballspiel in weißer Pracht musst du die Tastenkombination 2-mal L1, 2-mal B, 5-mal A, ► eingeben.



Planet der Affen

Levelcodes

Level	Passwort
Level 02	64N4HY
Level 03	F5BMGF
Level 04	B1SKZR
Level 05	76FNHB
Level 06	P7GRXK
Level 07	6B7VM#
Level 08	QK6293
Level 09	JDDUTJ
Level 10	046PJ#
Level 11	3#9QLS
Level 12	C12KYY
Level 13	CBCYPH

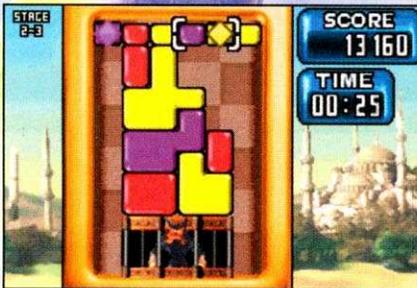
Power Rangers: Time Force

Hier ein paar sicherlich nützliche Passwörter.

Level	Passwort
Level 02	DBBR



Level 03 GCB5
 Level 04 HCB9
 Endgegner 8QSD



Rampage Puzzle Attack

Levelcodes

Level	Passwort
Tokyo 1-1	GQGGHKGBHF
Tokyo 1-2	LLMLPLQMT
Tokyo 1-3	GJJBHKGBHF
Tokyo 1-4	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5	GSBBHKGBHF
Delhi 2-1	LPRQMPLQMT
Delhi 2-2	QKNLRTQLRP
Delhi 2-3	BFKGCFBGCK
Delhi 2-4	QBGLRTQLRP
Delhi 2-5	LQCQMPLQMT
Helsinki 3-1	GLSBHKGBHF
Helsinki 3-2	BGPGCFBGCK
Helsinki 3-3	GBLBHKGBHF
Helsinki 3-4	LQHQMPLQMT
Helsinki 3-5	QLDLRTQLRP
Paris 4-1	BKTGCFBGCK
Paris 4-2	LMLRMPLQMT
Paris 4-3	GJHCHKGBHF
Paris 4-4	BDDHCFBGCK
Paris 4-5	GSKCHKGBHF
Hollywood 5-1	LPQRMPLQMT
Hollywood 5-2	QKMMRTQLRP
Hollywood 5-3	BFJHCFBGCK
Hollywood 5-4	QBPMRTQLRP
Hollywood 5-5	LQBRMPLQMT
Washington D.C. 6-1	GLRCHKGBHF



Rayman Advance

Cheats

Gib im Pausenmodus folgende Tastenkombinationen ein, um die Cheats zu aktivieren:

Eingabe	Cheat
▶, ▶, ▶, ◀, ▶, R1	unverwundbar
L1, ▼, ▶, ▶, ▼, R1	Lebensenergie auffrischen
◀, ▶, ▶, ▶, R1	99 Leben
▼, ▶, ▶, ▶, R1	alle Kräfte
R1, ▲, Links, ▶, Links, L1	alle Gegenstände
▲, Links, ▶, ▼, ▶, L1	alle Level freischalten

Unendlich Continues

Drücke im Continue-Bildschirm ▲, ▼, ▶, ◀ und Start, um unendlich viele Continues zu erhalten.



Spyro: Season of Ice

Endlich landet der kleine Drache auch in Nintendo-Country. Wenn du sämtliche Welten seines neusten Abenteuers ansehen möchtest, musst du im Startbildschirm die Tastenkombination ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▼, A betätigen. Dadurch werden alle Level freigeschaltet.

Super Street Fighter 2 Turbo Revival

Hier ein paar kleine Tricks, um wirklich das Letzte aus der Streetfighter-Konvertierung für

Advance Wars

den GBA herauszuholen.

Kleidung ändern

Um das Outfit deines Kämpfers zu wechseln, musst du A und B während der Charakterauswahl drücken.

Gouik und Shin Gouik freischalten

Sobald du 5000 Punkte erreicht hast, wird Gouik freigeschaltet. Shin Gouik gibt es dann für 9999 Punkte.

Galerie-Modus

Wenn du es schaffst, das Spiel auf Schwierigkeitsstufe acht komplett durchzuspielen, ohne dabei einmal zu verlieren und ein Continue zu verbrauchen, kannst du die Galerie öffnen. Dazu musst du dann im Hauptmenü R1 drücken.



Tetris Worlds

Möchtest du mal wieder eine Runde des Ur-Tetris zocken? Kein Problem. Hebe zunächst den Menüpunkt "Marathon" hervor. Halte L1 gedrückt und drücke Select. Jetzt kannst du im Menü "Marathon" den Punkt "Popular" auswählen, um ein paar Runden Tetris-Classic zu spielen.

WWF Road to Wrestlemania

Spieler 1 max. Adrenalin 1 EE475CE1 B01EBCA1
 Spieler 1 max. Adrenalin 2 2D6E3D73 E6DB0025
 Spieler 1 max. Special D52280C3 9DBAEDC0
 Spieler 1 kein Adrenalin 1 6C4B9273 85E235C4
 Spieler 1 kein Adrenalin 2 1E3D9E86 6F5027C1
 Spieler 1 kein Special B9F8D585 63DC67FD
 Spieler 2 max. Adrenalin 1 00F8BDA3 8E8233BD
 Spieler 2 max. Adrenalin 2 6BB15ACF D6498B4A
 Spieler 2 max. Special 3A0ACD98 D6C79468
 Spieler 2 kein Adrenalin 1 DCE1A726 6E44BBA9
 Spieler 2 kein Adrenalin 2 D4348317 3306727F
 Spieler 2 kein Special A7D37E0F 0E94219A
 Spieler 3 max. Adrenalin 12072A7BD C6C3F90F

Tipps

GBA-Index

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten GBA-Spiele

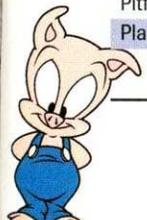


Action = ACT Jump'n'Run = JNR Simulation = SIM
 Adventure = ADV Rennspiel = RSP Sportspiel = SPS
 Beat'em-Up = BEU Rollenspiel = RPG Strategie = STG
 Geschicklichkeit = GSK Shoot'em-Up = SEU

SPIEL	SPIELER	GENRE	VERTRIEB	AUSGABE	WERTUNG	FAZIT
Advance Wars	1-4	STG	Nintendo	Advance Nr. 2	92%	Nahezu perfektes Strategiespiel.
Alexander Zickler Total Soccer	1-2	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 1	40%	Kommt lange nicht an ISS heran.
Alienators	1	JNR	Activision	Advance Nr. 2	65%	Mittelmäßiges Jump'n'Run.
Army Men Advance	1	ACT	Infogrames	Advance Nr. 1	57%	Plastiksoldaten nerven auch auf dem GBA.
Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund	1-2	ACT	Infogrames	Advance Nr. 2	79%	Die Gallier kommen gleich im Doppelpack.
Atlantis: Geheimnis d. verlorenen Stadt	1	JNR	THQ	Advance Nr. 1	75%	Ansprechendes Jump'n'Run.
BackTrack*	1-4	ACT	Import	Advance Nr. 2	41%	Schwache Story, noch schwächere Technik.
Batman Vengeance	1	ACT	Ubi Soft	Advance Nr. 1	79%	Düsteres Spiel, ideal für Batman-Fans.
Bomberman Max 2*	1-4	GSK	Import	Advance Nr. 2	82%	Für Einzelspieler empfehlenswert.
Bomberman Tournament	1-4	GSK	Activision	Advance Nr. 1	90%	Hervorragende Umsetzung des Klassikers.
Boxing Fever	1-2	SPS	THQ	Advance Nr. 2	77%	Zu zweit immer wieder gut.
Breath of Fire	1-2	RSP	Ubi Soft	Advance Nr. 2	76%	Nettes, kleines Rollenspiel.
Breath of Fire 2*	1-2	RSP	Import	Advance Nr. 2	83%	Gute Fortsetzung mit neuen Ideen.
Castlevania: Circle of the Moon	1	JNR	Konami	Advance Nr. 1	93%	Der beste Teil der Serie.
ChuChu Rocket	1-4	GSK	Infogrames	Advance Nr. 1	86%	Garantiert stundenlanger Puzzlespaß.
Columns Crown	1-2	GSK	Infogrames	Advance Nr. 2	80%	Nach Jahren immer noch fesselnd.
Crash Bandicoot XS	1	JNR	Vivendi	Advance Nr. 2	85%	Gelungene PSX-Umsetzung.
Creatures	1	SIM	SWING!	Advance Nr. 1	89%	Vererbungslehre leicht gemacht.
Cruis'n Velocity	1-4	RSP	Konami	Advance Nr. 2	59%	Schwacher Arcade-Racer.
Dark Arena	1-4	ACT	THQ	Advance Nr. 2	77%	Guter Ego-Shooter.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	Acclaim	Advance Nr. 2	84%	Tony Hawk-Klon mit kleinen Schwächen.
David Beckham Fußball	1	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 1	51%	Viel schlechter als der echte David.
Denki Blocks!	1-4	GSK	Ubi Soft	Advance Nr. 1	85%	Motivierendes Puzzlespielchen.
Dexter's Laboratory	1	ADV	BAMI	Advance Nr. 2	71%	Man wird nicht wirklich gefordert.
Dodge Ball Advance	1-2	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 1	81%	Völkerball macht auch auf dem GBA Spaß.
Dokapon*	1-2	RPG	Import	Advance Nr. 2	69%	Guter Ansatz, aber frustrierend.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	Ubi Soft	Advance Nr. 1	84%	Donalds Gehüpfte macht tierisch viel Spaß.
Doom	1-4	ACT	Activision	Advance Nr. 2	90%	Perfekte Konvertierung des PC-Shooters.
Driven	1-4	RSP	Ubi Soft	Advance Nr. 2	68%	Besser als der Film.
DSF Freestyle Scooter	1-2	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 1	68%	Wer braucht schon Scooter?
Earthworm Jim	1	ACT	THQ	Advance Nr. 1	78%	Der Wurm hat's drauf.
Ecks vs. Sever	1-4	ACT	Ubi Soft	Advance Nr. 2	90%	Guter Ego-Shooter mit klasse Multiplayer.
Eggo Mania	1-2	GSK	Mitsui	Advance Nr. 2	71%	Wieder mal ein Tetris-Klon.
ESPN Bass 2002	1-2	GSK	Konami	Advance Nr. 2	28%	Schnarch! Und weg damit.
ESPN Final Round Golf 2002	1-4	SPS	Konami	Advance Nr. 1	49%	Lieber Mario Golf für den GBC.
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-4	SPS	Konami	Advance Nr. 2	76%	Zu wenig (gute) Disziplinen.
ESPN Skateboarding	1	SPS	Konami	Advance Nr. 2	47%	Aus der Ferne hört man Tony lachen.
ESPN Snowboarding	1	SPS	Konami	Advance Nr. 2	37%	Man kann 50 _ besser anlegen.
E.T.: The Extraterrestrial	1	ADV	Ubi Soft	Advance Nr. 2	74%	Mittelmäßiges Adventure mit dem Alien.
F-14 Tomcat*	1-4	SIM	Import	Advance Nr. 2	70%	Gelungene Flug-Sim. mit Einschränkungen.
Familie Feuerstein	1	JNR	SWING!	Advance Nr. 2	65%	08/15-Jump'n'Run.
Feivel u. d. verborgene Schatz	1	JNR	SWING!	Advance Nr. 2	67%	Unfares Gehüpfte ohne Höhepunkte.
Fila Decathlon	1-4	SPS	THQ	Advance Nr. 2	55%	Schicke Grafik und katastrophale Steuerung.
Final Fight One	1-2	BEU	Ubi Soft	Advance Nr. 1	84%	Trotz wildem Knopfgedrücke realistisch.



SPIEL	SPIELER	GENRE	VERTRIEB	AUSGABE	WERTUNG	FAZIT
Fire Pro Wrestling	1-4	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 1	76%	Ordentliche Alternative zum Ami-Wrestling.
Fortress	1-2	GSK	THQ	Advance Nr. 1	74%	Aufgemotzter Tetris-Klon.
Frogger's Adventure	1	GSK	Konami	Advance Nr. 2	77%	Frogger kann es einfach nicht lassen.
F-Zero: Maximum Velocity	1-4	RSP	Nintendo	Advance Nr. 1	82%	Pfeilschnell, aber viel zu schwer.
Golden Sun	1-2	RPG	Nintendo	Advance Nr. 2	85%	Gutes Rollenspiel mit schwerfälligem Beginn.
Gradius Advance	1	SEU	Konami	Advance Nr. 2	74%	Shooter mit hohem Schwierigkeitsgrad.
GT Advance	1-4	RSP	THQ	Advance Nr. 1	85%	Umfangreiche Rennsimulation für den GBA.
Guilty Gear X*	1-2	BEU	Import	Advance Nr. 2	76%	Kann Tekken nicht das Wasser reichen.
Harry Potter und der Stein der Weisen	1	ADV	EA	Advance Nr. 2	85%	Harry zieht uns in seinen Bann.
Hello Kitty Collection Miracle*	1-4	GSK	Import	Advance Nr. 2	22%	Dieses Spiel braucht absolut kein Mensch.
Hot Potato*	1	GSK	Ubi Soft	Advance Nr. 1	76%	Wer Tetris mag, kommt hier nicht zu kurz.
In einem Land vor unserer Zeit	1	JNR	Swing	Advance Nr. 2	60%	Den Dinos fehlt der Pep.
Inspector Gadget	1-3	JNR	Bigben	Advance Nr. 1	74%	Abwechslungsreich, aber viel zu kurz.
International Karate Advanced	1	BEU	Flashpoint	Advance Nr. 2	75%	Gutes Prügelspiel ohne Combos
International Superstar Soccer	1-2	SPS	Konami	Advance Nr. 2	88%	Nach wie vor ganz oben an der Spitze.
Iridion 3D	1	SEU	THQ	Advance Nr. 1	67%	Shooter mit mieser Steuerung.
Jackie Chan Adventure	1	ACT	Activision	Advance Nr. 2	77%	Jackie teilt kräftig aus.
Jurassic Park 3: Dino Attack	1	ACT	Konami	Advance Nr. 2	62%	Langweiliges Spiel, schwammiger Steuerung.
Jurassic Park 3: DNA Factor	1	ACT	Konami	Advance Nr. 1	19%	Die DNA-Jagd erweist sich als unfair.
Jurassic Park 3: Park Builder	1	SIM	Konami	Advance Nr. 1	72%	Viel zu zeitaufwändig.
Kao the Kangaroo	1	JNR	Virgin	Advance Nr. 1	69%	Lahmes Jump'n'Run ohne Ideen.
Klonoa*	1	JNR	Import	Advance Nr. 1	79%	Kann sich nicht gegen Rayman behaupten.
Konami Crazy Racers	1-4	RSP	Konami	Advance Nr. 1	80%	Mario zieht locker vorbei.
Kurukuru Kururin	1-4	GSK	Nintendo	Advance Nr. 1	88%	Geschicklichkeitsspiel der anderen Art.
Lady Sia	1	ACT	TDK	Advance Nr. 1	80%	Die Lady wirkt etwas blass.
Lego Bionicle: Die Sage von Tohunga	1-4	ACT	Lego	Advance Nr. 1	38%	Lego ist sich auch für nichts zu schade.
Lego Insel 2	1-4	ADV	Lego	Advance Nr. 1	67%	Wahre Fans kommen hier auf ihre Kosten.
Lego Racers 2	1-4	RSP	Lego	Advance Nr. 1	64%	Nur für ganz harte Lego-Fans.
Lucky Luke Wanted!	1-2	ACT	Infogrames	Advance Nr. 2	74%	Umfangreiche Level und knifflige Rätsel.
Madden 2002*	1	SPS	Import	Advance Nr. 2	71%	Leidet unter starken KI-Problemen.
Mario Kart: Super Circuit	1-4	RSP	Nintendo	Advance Nr. 1	92%	Das bislang beste Kart-Spiel.
Mat Hoffman's Pro BMX	1-2	SPS	Activision	Advance Nr. 2	65%	Kennst du ein BMX-Spiel, kennst du alle.
Mech Platoon	1-2	STG	Mitsui	Advance Nr. 2	87%	Endlich! Echtzeit-Strategie für unterwegs.
Mega Man Battle Network	1	RPG	Ubi Soft	Advance Nr. 2	82%	Einsteiger-RPG, innovatives Kampfsystem.
Meine Liebe*	1	SIM	Import	Advance Nr. 1	56%	Dating-Simulation mit japanischem Text.
Men in Black	1	ACT	Ubi Soft	Advance Nr. 1	39%	Da sehen wir schwarz.
Midnight Club Street Racing	1	RSP	Bigben	Advance Nr. 2	55%	Gute Grundidee, schlecht umgesetzt.
Midway's Greatest Arcade Hits	1	ACT	Konami	Advance Nr. 2	59%	Nur für Oldie-Liebhaber interessant.
Mike Tyson Boxing	1-2	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 2	61%	Technischer K.o.
Minna de Puyo Puyo*	1-4	GSK	Import	Advance Nr. 1	69%	Dr. Mario gab es schon zimal.
Monster AG	1	JNR	THQ	Advance Nr. 2	70%	Mittelmäßiges Jump'nRun.
Monster Rancher*	1-4	STG	Import	Advance Nr. 2	72%	Kein Pokémon, aber Tipp für Aufzucht-Fans.
Mortal Kombat Advance	1-2	BEU	Konami	Advance Nr. 2	38%	Stumpfes Gemetzel mit unmenschlicher KI.
Moto GP	1-4	RSP	Visual Impact	Advance Nr. 2	77%	Realistisches Rennspiel, zickige Steuerung.
Mr. Driller*	1-2	GSK	Import	Advance Nr. 2	80%	Öfter mal was Neues.
Muscle Ranking*	1	GSK	Import	Advance Nr. 1	65%	Zeigt her eure Muskeln!
MX 2002	1	RSP	THQ	Advance Nr. 1	69%	Unfaire Ruckelorgie.
Namco Museum	1	GSK	Infogrames	Advance Nr. 1	65%	Oldie-Sammlung, leider völlig unspektakulär.
NBA Jam 2002	1	SPS	Acclaim	Advance Nr. 2	61%	Unrealistisches Basketballspiel.
NFL Blitz 2002*	1	SPS	Import	Advance Nr. 1	18%	Schlechte Umsetzung für den GBA.
No Rules Get Phat	1	ACT	TDK	Advance Nr. 2	49%	Gar nicht phat - eher bad.
Pac-Man Collection	1	GSK	Infogrames	Advance Nr. 1	75%	Gute Sammlung, leider fehlen einige Spiele.
Phalanx	1	SEU	Mitsui	Advance Nr. 2	70%	Actionlastiger Shooter, wenig Abwechslung.
Pinobee	1	JNR	Activision	Advance Nr. 1	83%	Heiße Konkurrentin für Rayman.
Pitfall: The Mayan Adventure	1	JNR	THQ	Advance Nr. 1	47%	Schlechte Umsetzung der SNES-Version.
Planet der Affen	1	ACT	Ubi Soft	Advance Nr. 1	67%	Durchschnittliches Spiel zum Film.





SPIEL	SPIELER	GENRE	VERTRIEB	AUSGABE	WERTUNG	FAZIT
Planet Monsters	1-4	ACT	Virgin	Advance Nr. 1	68%	Monsterjagd in über 40 Leveln.
Pocket Music	1	GSK	Ubi Soft	Advance Nr. 2	67%	Da hilft nur Oropax.
Power Rangers: Time Force	1	ACT	THQ	Advance Nr. 2	66%	Neue Helden braucht das Land.
Prehistorik Man	1	JNR	Virgin	Advance Nr. 1	80%	Nettes Hüpfspiel mit lustiger Grafik.
Rainbow Six: Rogue Spear	1-4	ACT	Ubi Soft	Advance Nr. 2	70%	Abgespeckte Version des Klassikers.
Rampage Puzzle Attack	1-2	GSK	Konami	Advance Nr. 2	76%	Gehört durchaus in eine Spielesammlung.
Rayman Advance	1	JNR	Ubi Soft	Advance Nr. 1	89%	Rayman ist Pflicht.
Ready 2 Rumble	1	SPS	Konami	Advance Nr. 1	74%	Nur für wirkliche Boxfans geeignet.
Salt Lake 2002	1-4	SPS	Ubi Soft	Advance Nr. 2	53%	Live waren die Winterspiele spannender.
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	1	JNR	THQ	Advance Nr. 2	66%	Eindeutig zu kurz geraten.
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	1	SPS	Activision	Advance Nr. 2	68%	Gehört eher auf den GBC.
Shrek Swamp Kart Speedway	1-4	RSP	TDK	Advance Nr. 2	60%	Nur eine durchwachsene Filmumsetzung.
Snood	1-2	GSK	Bigben	Advance Nr. 2	65%	Bust-a-Move-Klon ohne Neuerungen.
Sonic Advance	1-4	JNR	Sega	Advance Nr. 2	84%	Sonic in Höchstform.
Space Hexcite X*	1-2	GSK	Import	Advance Nr. 1	79%	Mau ausgestattetes Puzzlespielchen.
Spider-Man	1	ACT	Activision	Advance Nr. 1	65%	Spidy war schon besser.
Spyro: Season of Ice	1	JNR	Universal	Advance Nr. 2	71%	Langweiliges Suchspiel mit hübscher Grafik.
Sports Illustrated: Baseball*	1-2	SPS	Import	Advance Nr. 1	36%	Spieleerisch eine Katastrophe.
Sports Illustrated: Football*	1-2	SPS	Import	Advance Nr. 2	52%	Viel zu magere Ausstattung.
Star Wars: Jedi Power Battles	1	ACT	THQ	Advance Nr. 2	63%	Stupides Rennen und Zuschlagen.
Super Black Bass Advance	1-4	SIM	Ubi Soft	Advance Nr. 2	70%	Langweilig wie im richtigen Leben.
Super Bust-A-Move	1-2	GSK	Ubi Soft	Advance Nr. 1	80%	Klassiker mit wenig Neuem.
Super Mario Advance	1-4	JNR	Nintendo	Advance Nr. 2	92%	Das beste Jump'n'Run für unterwegs. 
Super Streetfighter II	1-2	BEU	THQ	Advance Nr. 1	91%	Nach wie vor der König der 2D-Prügler. 
Tang Tang	1	GSK	Take 2	Advance Nr. 1	68%	Maues Puzzlespiel für den GBA.
Tekken Advance	1-2	BEU	Namco	Advance Nr. 2	91%	Gelungene Umsetzung des Beat'em-Ups. 
Tetris Worlds	1-4	GSK	THQ	Advance Nr. 1	80%	Ist und bleibt ein zeitloser Klassiker.
The King of Fighters EX: Neo Blood*	1-2	BEU	Import	Advance Nr. 2	72%	Mittelmäßiges Beat'em-Up ohne neue Ideen. 
Tony Hawk's Pro Skater 2	1	SPS	Activision	Advance Nr. 1	91%	Tony, Tony über alles. 
Top Gear GT	1-4	RSP	Mitsui	Advance Nr. 1	32%	Zucker im Tank und Sand im Getriebe.
Tweety & the Magic Gems	1-4	GSK	Mitsui	Advance Nr. 1	41%	"Mensch ärgere dich nicht" macht mehr Spaß.
Virtual Kasparov	1-2	SPS	Virgin	Advance Nr. 2	73%	Nix Besonderes, ideal für Einsteiger.
Wacky Stackers	1-4	GSK	SWING!	Advance Nr. 2	81%	Hier wird das Hirn richtig gefordert.
Wario Land 4	1	JNR	Nintendo	Advance Nr. 1	91%	An Wario Land 4 kommt man nicht vorbei. 
WWF Road to Wrestlemania	1-4	SPS	THQ	Advance Nr. 1	69%	Nur für Hardcore WWF-Fans.
Xbladez: Inline Skater	1	RSP	Ubi Soft	Advance Nr. 2	33%	Welch ein rollendes Desaster!
X-Men	1-4	ACT	Activision	Advance Nr. 1	79%	Der x-te Prügler, aber gut.
Z.O.E. 2173* Testament	1	ACT	Import	Advance Nr. 1	60%	Japanisch müsste man können.



Acclaim

Leuchtenberggring 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH

Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Bigben Interactive GmbH

Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 02271/498590
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

Blaze

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25
47877 Willich
Hotline: 02154/945251
Mo.-Fr. 15-17 Uhr
Website: www.blaze.de
E-Mail: info@blaze.de

Codemasters GmbH

Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 089/499910
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail: kundendienst@codemasters.com

Electronic Arts GmbH

Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Flashpoint AG

Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0180/177775
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: www.guillemot.cybershops.de
E-Mail: webmaster@guillemot.de

Hasbro Interactive

Max-Planck-Straße 10
63128 Dietzenbach
Hotline: 02921/965343
Mo.-Fr. 7.30-16.15 Uhr
Website: www.hasbro.de
E-Mail: Support auf Website

Infogrames

Robert-Bosch-Straße 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
Hotline: 0190/771883
Mo.-Fr. 14-21 Uhr
Website: www.infogrames.de
E-Mail: info@de.infogrames.com

Interact of Europe

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.interact-europe.de
E-Mail: info@interact-europe.de

Koch Media GmbH

Lochhamer Str. 9
82152 Planegg/München
Hotline: 0180/5585795
Mo.-Fr. 7-24 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support auf Website

Konami of Europe GmbH

Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego GmbH

Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@lego.com

MadCatz

NBG Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/562444533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.madcatz.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

Mattel Interactive

Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

Nintendo of Europe

Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 0180/5005806
Mo.-Fr. 13-17 Uhr
Website: www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

Ravensburger AG

Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: nein
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH

Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

SWING! Entertainment Media AG

Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/40660
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH

Agnesstraße 14

80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediative

Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 0190/505511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH

Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 0190/505511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft

Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-So. 11-24 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support auf Website

Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
E-Mail: info@vidis.com

Virgin Interactive Deutschland GmbH

Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 14-18 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support auf Website

Vivendi Universal Interactive Publishing

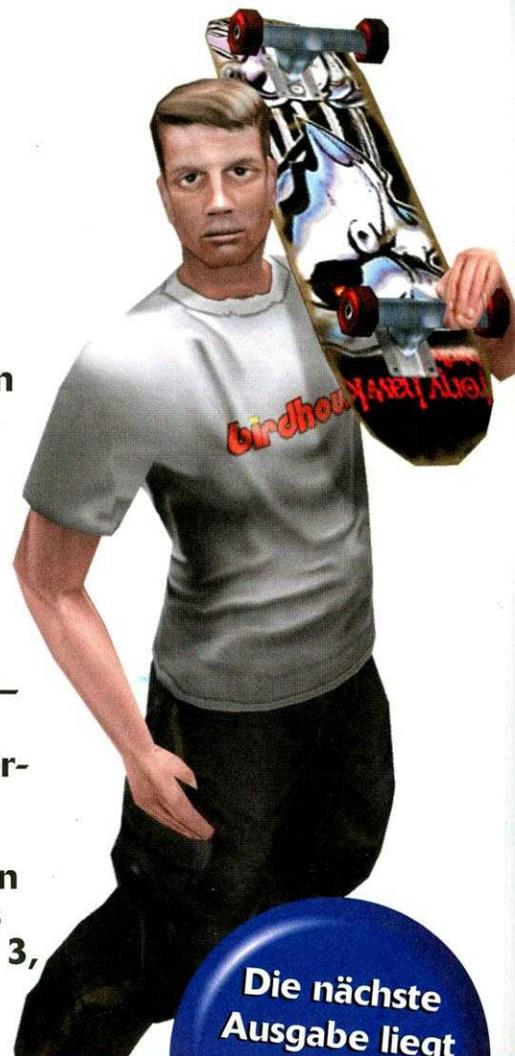
Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 06103/9940940
Mo.-Fr. 10-19 Uhr
Website: www.vivendi-universal-interactive.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

Na, zufrieden?

Dann wird dir die nächste Ausgabe bestimmt auch gefallen! Wir werden dich wieder mit voll bebilderten Komplettlösungen, umfangreichen News und den heißesten Tipps, Tricks und Cheats versorgen.

Plus

Die nächste Spielewelle für den Game Boy Advance – wir testen weiterhin alle deutschen Spiele und die wichtigsten Importe aus Japan und den USA. Das werden unter anderem folgende Titel sein: Star Wars – Episode 2, Ice Age, Baphomets Fluch, Scrabble, Tiny Toon Adventures, Muppet Pinball Mayhem, Tiny Toon Adventures, Penny Racers, Jimmy Neutron, Britney's Dance Beat, Space Invaders, Tony Hawk's Pro Skater 3, Spider-Man: The Movie und viele, viele mehr!



Die nächste Ausgabe liegt am **15.5.2002** im Handel!

Verlagsanschrift

BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64
Fax.: (0031) 53 – 430 91 57

Redaktionsanschrift

BriStein Verlag GmbH
Oststr. 29
44866 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 – 900 520

Geschäftsführer & Herausgeber

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Leitender Redakteur

Florian Seidel (FS)
E-Mail: fseidel@bristein.com

Redaktion

Tom Gerlach (TG)
Stefan Schröder (SRÖ)
Björn Seum (BS)
Inci Wagner (IW)
Textchef
Martin Wilmer (MW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Lukas Wilde (LW)

Layout

Arjan Bos
Michael Fischer
Lourens Huizinga
Marco Seligmann
Bettina Steinacker
Henk Tukker
E-Mail: grafik@bristein.com

Druck

NDB
Produktieweg 5
2382 PA Zoeterwoude

Vertrieb

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

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
• Tel.: (0031) 53 – 430 85 64

ABO-Service

Advance ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland (11 Ausgaben):
€ 36,- (inkl. MwSt., Versand und
Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 41,-

Zuständig:

Elisabeth Goossen
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64

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

BS BriStein bv

Titel:

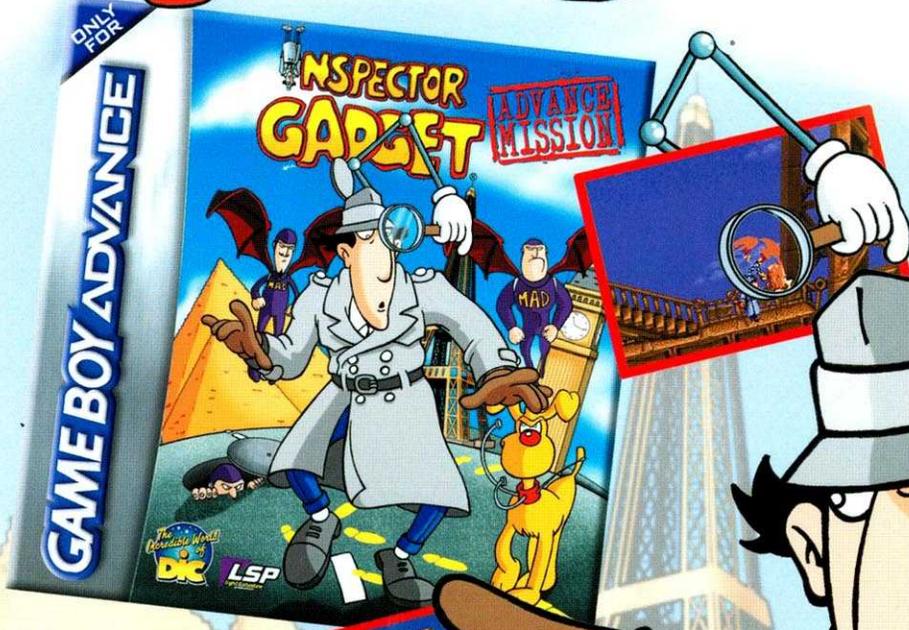
Sonic Advance © Sega 2002. All rights reserved



INSPECTOR GADGET

ADVANCE MISSION

Rette die Welt auf deinem
GAMEBOY Advance™



 Spektakuläre Grafik
und Animationen

 Reise zu den bekanntesten
Sehenswürdigkeiten der Welt

 Multiplayer-Modus mit Linkkabel
für bis zu 3 Spielern

 Spiele mit einer Deiner 3 Lieblingsfiguren
(Sophie, Finot und Inspector Gadget!)

bigben
interactive

The
Incredible World
of
DIC

Xtreme Ostern

KAUFEN - SPIELEN - SPAREN



UBI SOFT ERSTATTET IHNEN BIS ZU **20 €***

*Wenn Sie im Zeitraum vom 01. März 2002 bis einschließlich 30. April 2002 eines, zwei oder drei der in dieser Anzeige abgebildeten Game Boy Advance Spiele erwerben, erhalten sie von uns 5 € (für einen Titel), 12 € (für zwei Titel) oder sogar 20 € (für drei erworbene Titel) als Dankeschön zurück, egal wo Sie diese innerhalb Deutschlands erworben haben!



Game Boy Advance™ and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.



WIE FUNKTIONIERT DAS? Schneiden Sie einfach den Coupon auf dieser Seite aus und schicken Sie ihn zusammen mit Ihren Kaufbelegen für unsere in dieser Anzeige abgebildeten Spiele bis zum 15. Mai 2002 an die auf dem Coupon angegebene Adresse und Sie bekommen innerhalb weniger Tage den Rabatt auf Ihr Konto überwiesen!

Bitte füllen Sie den Coupon vollständig aus und senden Sie ihn zusammen mit den Kaufbelegen (oder Kopien) bis zum 15. Mai (Einsendeschluß) an folgende Adresse:

nonstopRabatt, Postfach 401343, 80713 München

Ich gestatte Ihnen, mich weiterhin über interessante Ubi Soft Produkte zu informieren (ggf. streichen)

Name	Telefon
Vorname	Email
Straße, Nr.	Kto.-Nr.
PLZ, Ort	Bank, BLZ



Es gelten nur Kaufbelege für in Deutschland erworbene, in dieser Anzeige abgebildete Game Boy Advance Spiele aus dem Zeitraum 01. März 2002 bis 30. April 2002! Diese Aktion gilt nur für private Endkunden!

www.ubisoft.de

ad280202