

**big**

GCN: Iarzan • SSX Tricky • Crazy Taxi • Rameo

ZEIT 132 SEITEN!

Ausgabe 5/2001

# big

Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Für alle Nintendo-**L**-Besitzer

NUR 6,80 MARK!

**DIE ERSTEN TESTS!**

N I N T E N D O  
**GAMECUBE**

## Nintendo 64

Drei Megahits im Test:  
Tony Hawk 2, Paper Mario &  
Pokémon Stadium 2!

## Zelda

Tests, News, Lösung!

## Game Boy Advance

Alle neuen Spiele im Test!

**REISEFIEBER!**



## Neue Spiele aus aller Welt

- ▶ Spaceworld, ECTS, IFA
- ▶ Activate in Chester, EA Play in London
- ▶ Mit Ubi Soft in Montreal und Mailand

**PLUS!**

20 Seiten Game Boy als Heft im Heft ▶



Das große Game Boy (Advance)-Magazin der big.M

**big BOY**

Für alle Nintendo-**L**-Besitzer

**GETESTET!**

**DAS NEUESTE ZUBEHÖR!**

Getestet  
**THE LEGEND OF ZELDA GBC!**  
Doppelschlag: Ages & Seasons!  
**MARIO KART: SUPER CIRCUIT GBA!**  
Das beste Kartspiel aller Zeiten!  
**ADVANCE WARS GBA**  
Strategie vom Feinsten!  
**BATMAN VENGEANCE GBA**  
Der schwarze Rächer kehrt zurück!

**HIGHSORE: 27 SPIELE IM TEST!**

AUSSERDEM IM TEST

TOMB RAIDER 2 • OTTIFANTEN • SPIDER-MAN • TOP GUN • STUART LITTLE • THY THOINS • COMMANDER KEEN • MEN IN BLACK • ALEXANDER ZICKLER • BOMBERMAN • PITFALL • X-MEN • FINAL FIGHT • ARMY MEN • TRIDION



**Seit über 8 Jahren**  
**Zuverlässig und schnell**

Besuchen Sie unseren Shop

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

- Sega Dreamcast**
- Alone in the Dark PAL 109,90
  - CrazyTaxi2 79,90
  - Confid. Miss. 89,90
  - Headhunter dt. Nov. 89,90
  - Skies of Arcadia dt. Texte 89,90
  - Soldier 89,90
  - ShenMue2 Okt.
  - SONIC 2 dt. 89,90
- PLAYSTATION 2**
- GrandThaftAuto3 PAL Okt.
  - HALF-LIFE 119,90
  - Project Eden PAL 119,90
  - REDFACTION PALuncut 139,90
  - Onimusha PAL uncut 119,90

**GAMEBOY COLOR**

Zelda-Legend:Oracle of Ages dt. 79,90

Zelda-Legend:Oracle of Seasons dt. 79,90

**GAMEBOY COLOR**

**WWF BETRAYAL dt.**  
ab Oktober  
weitere GBC Spiele  
Alone in the Dark  
Anpfiff Manager  
Dragon W. Monsters  
Dragon Warrior 3  
Harvest Moon 2  
Harry Potter  
Tomb Raider  
Lufia

**Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!**

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spielebox **!!! GRATIS !!!**

Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig.

N 64 Spiele-Box  
**2.90 DM / Stück**

Aufbewahrungsbox für N 64 Spiele-Modul und Anleitung

**GAMEBOY COLOR**

**POKEMON** Chrystal dt.  
**POKEMON** gold dt.  
**POKEMON** silber dt  
**POKEMON** Puzzle Chal..  
inkl. 8 Sammelkarten  
je. 79,90

**Pokemon TradingCard Game**  
inkl Lösungsbuch  
nur. 49,90

**MEGA TOPHIT !!**

Pokemon Crystal ab Anfang November

**PERFECT DARK**

**LÖSUNGSBUCH**  
deutsch  
39,90

**MEGA TOPHIT !!**

**PERFECT DARK**  
PAL - uncut  
134,90

**SONDERPREIS**  
Solange Vorrat reicht

**Conkers Bad F. DAY**

**Conkers Bad F. DAY**  
PAL - uncut  
139,90  
- ab 16 Jahre -

**E3 MESSEVIDEO 2001**

ALLE NEUHEITEN DER E3 MESSE AUF VIDEO

**GBAdvance-GAMECUBE**  
**DC-XBOX-PS2**

ca. 8 Stunden auf 2 Kassetten in VHS -PAL

jetzt bestellen: 59,90 DM

- N64-Spiele**
- Aidyn Chronicles dt. 119,90
  - DAIKATANA 64 PAL 69,90
  - F1 Racing Champ. 89,90
  - TonyHawk PAL 109,90
  - HydroThunder PAL 69,90
  - Mario Tennis dt. 119,90
  - MarioParty2 dt. 119,90
  - Mickey USA dt. 89,90
  - Shadowman PAL uncut 69,90
  - SuperSmashBroth. dt. 99,90
  - Zelda2 MajorasMask dt. 119,90

- N64-Spiele/Zubehör**
- Airboarder 64 dt. 29,90
  - NBA/NHL je. 19,90
  - Turok2 PALuncut 69,90
  - TonicTrouble dt. 69,90
  - Tarzan dt. 69,90
  - Poke.St. + Transf. Pak 99,90
  - Pad-Verl. (2m) 9,90
  - Memo 1MB 29,90
  - Actionf. Banjo/Turok je. 19,90

Telefon: 0201 / 777235

Bestellzeiten:

Fax: 0201 / 777236

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

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

Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr



**SONDERPREIS**  
Solange Vorrat reicht

**Welt ist nicht Genug**  
Welt ist nicht Genug + Memo 1 MB  
nur 119,90

**99,90**



**TOPHIT !!**

**Schneller-Besser !!!**  
Tony Hawk Skater 2 dt.

**119,90**



**SONDERPREIS**  
Solange Vorrat reicht

**The WWF is back !!!**  
Das beste WWF für N64  
WWF NO MERCY dt.

**99,90**



**TOPHIT !!**

**Banjo ist zurück !!!**  
Banjo Tooie dt.

**139,90**



**TOPHIT !!**

**Mario ist zurück !!!**  
PAPER MARIO dt.

**139,90**



**TOPHIT !!**

**Poke.Stadium2 dt.**

**139,90**



**Resident Evil 64 PAL**

**139,90**



**Battle Naboo dt.**

**119,90**



**Excitebike 64 dt.**

**119,90**



**Kirby 64 dt.**

**129,90**

**AB MITTE NOVEMBER: MARIOPARTY 3 129,90 !!!**

- |                                   |       |                         |       |                           |           |
|-----------------------------------|-------|-------------------------|-------|---------------------------|-----------|
| Bomberman dt.                     | 99,90 | Harry Potter dt.        | Nov.  | Breath of Fire            | vorb.     |
| Castlevania-Circle of the Moondt. | 99,90 | KuruKuru Kurun dt.      | 89,90 | X-Men                     | Okt.      |
| F-Zero Adv. dt.                   | 89,90 | Konami Krazy Racers dt. | 99,90 | WWF Road to...            | Nov.      |
| GT Championship (THQ) dt.         | 99,90 | Pitfall dt.             | 99,90 | Licht / Lupe              | GBA 19,90 |
| Iridion 3D dt.                    | 99,90 | Lady Sia dt.            | 99,90 | Linkkabel (4Spieler) GBA  | 19,90     |
| Super Mario Advance dt.           | 89,90 | TonyHawk 2 dt.          | 99,90 | Power St.Battery Pak GBA  | 29,90     |
| Streetfighter dt.                 | 99,90 | WARIO Land 4 dt. (Nov.) | 89,90 | Battery Pack Netzteil GBA | 24,90     |



**GAMEBOY ADVANCE**  
versch. Farben **249,-**



**Advance Wars dt.**

**89,90**



**Final Fight One dt.**

**109,90**



**Mario Kart Adv. dt.**

**89,90**



**Spiderman dt.**

**99,90**



**Earthworm Jim dt.**

**99,90**

Geheimtip: FIRE PRO WRESTLING GBA !!!

ALLE SPIELE INKL. SPIELEBOX !!!

WEITERE GBA SPIELE LIEFERBAR !!!

ALLE PREISE IN: DEUTSCHE MARK !!!

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

IRRtüMER, PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

VERSANDKOSTEN 9,00 DM (zzgl. 3,00 DM NN GEBÜHR)

LIEFERUNG ERFOLGT PER POST NACHNAHME

Telefonische Bestellannahme

0201 / 777235

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



# Luigi's Mansion

## 36 ▶ Die Ghostbusters bekommen Verstärkung!



### Tests

### Wettbewerbe

#### 98 ▶ Paper Mario

Das abschließende Rollenspiel-Highlight fürs Nintendo 64!

#### 96 ▶ Pokémon Stadium 2

Sammeln, kämpfen, siegen – jetzt auch mit Gold & Silber!

#### 95 ▶ Super Monkey Ball

Geschicklichkeitsübung mit vielen Mehrspieler-Modi – super, Sega!

#### 100 ▶ Tony Hawk's Pro Skater 2

Das Sportspiel-Highlight endlich auch für das Nintendo 64!

#### 38 ▶ Wave Race: Blue Storm

Die lang ersehnte Fortsetzung der einzig wahren Jet Ski-Simulation!

#### 102 ▶ Lesertests

#### 115 ▶ Club-Gewinnspiel

#### 128 ▶ Ottifanten-Gewinnspiel



## Rubriken

### 6 ▶ News

Die neuesten Infos aus der Welt des GameCube und des Nintendo 64!

### 10 ▶ Gamewatch

Eine bebilderte Kurzübersicht über die wichtigsten kommenden Neuerscheinungen!

### 35 ▶ Wertungssystem

Was denken sich die Kerle bei ihren Wertungen eigentlich?

### 104 ▶ Posthütte

Onkel Tom beantwortet all eure Fragen!

### 108 ▶ Charts

Tabellen und Statistiken aus der ganzen Welt!

### 109 ▶ Redaktionscharts

Was spielt die Redaktion momentan am liebsten?

### 111 ▶ big.BOY

Das Game Boy-Magazin der big.N!

### 112 ▶ Nachbestellseite

Heft verpasst? Kein Problem – wir haben noch (fast) alle Ausgaben auf Lager!

### 129 ▶ Abo-Angebot

Als Abonnent verpasst du keine Ausgabe der big.N!

### 130 ▶ Vorschau

Wir geben schon jetzt einen Einblick in die kommende Ausgabe!

### 130 ▶ Impressum

Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

### 131 ▶ Infokarten

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele.



## Previews

### 33 ▶ Crazy Taxi

Mit Vollgas ins Vergnügen!

### 22 ▶ Eternal Darkness

Wir bringen Licht ins ewige Dunkel!

### 32 ▶ Extreme G3

Schnell, schneller, Extreme G3!

### 30 ▶ Kameo: Elements of Power

Verwandlungskünstler für Erwachsene!

### 27 ▶ NBA Courtside 2002

Kobe Bryant darf wieder ran!

### 26 ▶ NBA Street

Basketball von Electronic Arts!

### 29 ▶ NFL Madden 2002

Auf dem Weg zur Football-Referenz!

### 31 ▶ SSX Tricky

Die Konkurrenz für 1080° GC!

### 24 ▶ Starfox Adventures: Dinosaur Planet

Fox McCloud probt den Ernstfall!

### 28 ▶ Tarzan

Das neue Spiel zum Film!



## Features

### 12 ▶ In 80 Tagen um die Welt

Berlin, Chertsey, Chester, London, Mailand, Montreal, Tokio – wir nehmen neue Spiele direkt vor Ort unter die Lupe!

## big.BOY

Für alle Game Boy Color-Besitzer

Ab Seite 111



## Monatlich!

Ihr habt sehr lange auf diese big.N warten müssen, aber wie versprochen, hat sich das Warten gelohnt. Wir sind um die halbe Welt gereist, um direkt vor Ort die neuesten Spiele unter die Lupe zu nehmen. Und wir haben fast ausnahmslos gute Nachrichten mitgebracht, wie du in unserem ausführlichen Feature nachlesen kannst. Am anderen Ende der Welt befindet sich auch unser alter Kollege Karsten Rohloff – unsere Stammler werden sich bestimmt an seine gnadenlosen Tests erinnern. Seit gut einem Jahr lebt er in Japan, wo wir ihn für die brandaktuellen GameCube-Tests in dieser Ausgabe reaktiviert haben.

Und damit nicht genug der frohen Kunde: Ab der nächsten Ausgabe wird eure big.N wieder monatlich erscheinen. Die erfreuliche Entwicklung unserer Verkaufszahlen und der pulsierende Nintendo-Markt machen es möglich. Wir möchten bei der Umstellung möglichst viele eurer Anregungen verwirklichen. Den Anfang machen wir bereits in dieser Ausgabe mit dem vielfach gewünschten Gamewatch für den GBA. Schreibt uns, was ihr sonst noch wollt und freut euch jetzt schon auf die nächste big.N.

Bis dahin habt ihr mit der aktuellen Ausgabe genug zu tun. Denn neben dem bereits erwähnten Reise-Feature und dem Test des Line-ups zum GameCube-Start erwarten euch eine extra lange Preview-Strecke, Tests zu drei Mega-Hits für das N64 und ein prall gefüllter Game Boy-Teil. Wir hoffen, euch damit für die lange Wartezeit entschädigen zu können und versprechen, dass es nie wieder drei Monate bis zur nächsten big.N dauern wird.

Euer big.N-Team einschließlich

**Martin Mirbach  
 &  
 Florian Seidel**

# News

## Resident Evil exklusiv

### GameCube wird zur Survival Horror-Konsole!

Nintendo und Capcom wollen ein Kiddie-Image des GameCube erst gar nicht aufkommen lassen. Neben exklusiven und komplett überarbeiteten Neuauflagen der bisherigen RE-Serie – bestehend aus *Resident Evil*, *Resident Evil 2*, *Resident Evil 3: Nemesis* und *Resident Evil Code: Veronica* – wird es zwei neue Titel geben, die ebenfalls exklusiv für Nintendos neues Flaggschiff erscheinen werden: das bereits seit Jahren in der Entwicklung befindliche *Resident Evil 0* und die Neuankündigung *Resident Evil 4*. Den Auftakt macht die Neuauflage des Erstlings *Resident Evil* am 22. März in Japan, die unter Aufsicht des RE-Erfinders Shinji Mikami entstehen wird. Weitere Teile werden nach und nach folgen. Die nebenstehenden Screenshots stammen übrigens allesamt aus Spielszenen und sind weder vorgerendert noch überarbeitet worden – *Resident Evil* wird auf dem GameCube erstmals komplett in 3D erscheinen!



▲ Detailreichtum und Spielbarkeit sollen auf dem GameCube nie gekannte Dimensionen erreichen.

## Siegfried und Co.

### Soul Calibur 2 schlägt auf dem GameCube zu!

So toll das N64 auch ist und war, eines muss man leider zugeben: Richtig gute Prügelspiele fehl(t)en auf ganzer Linie. Aber Nintendo verspricht nun Besserung und hat Namco für eine Umsetzung des Beat'em Up-Meisterwerks *Soul Calibur 2* verpflichtet. Der erste Teil sahnte auf dem Dreamcast weltweit beste Bewertungen ab, der Nachfolger soll auf dem GameCube Ähnliches schaffen. Die Highlights der Serie, grandiose Grafikeffekte und Lichtspiele allererster Güte, werden dabei natürlich beibehalten. Zur virtuellen Schlägertruppe gesellen sich viele alte Bekannte: Ivy, Cervantes, Yoshimitsu oder der coole Siegfried sind wieder mit von der Partie. Insgesamt sollen sich 16 bis 20 Kämpfer die Schwerter um die Ohren hauen, wovon mindestens fünf neue Gesichter um deine Gunst kämpfen werden. Namco hat hier wirklich ein ganz heißes Eisen im Feuer, außerdem wird ja auch noch der neueste *Ridge Racer*-Teil umgesetzt. Für beide Spiele gilt im Übrigen: Erhältlich ab 2002. Genaueres ist bislang nicht bekannt.



▲ Tekken auf dem GBA, Soul Calibur auf dem GCN – über einen Mangel an Prügelspielen werden sich Nintendo-Fans nicht mehr lange ärgern müssen.



## Hals- und Schiffbruch

### Galleon – kein Spiel für Landratten

Der Titel lässt es bereits erahnen: *Galleon* führt dich über alle sieben Weltmeere. Als Kapitän Rhama Sabrier steuerst du den mysteriösen Großsegler "Endeavor" und befehligst eine Crew aus ziemlich illustren Gestalten. Das Spiel beginnt im Hafen von Akbah, wo du von einem geheimnisvollen Heiler den Hinweis auf ein reich beladenes Schiff erhältst, das spurlos verschwunden



ist. Natürlich machst du dich sofort auf die Suche, bekommst es aber unterwegs mit Geisterschiffen, untoten Skelettkriegern und erbarmungslosen Piraten zu tun. Begleitet wird die Handlung des Adventures von uralten Legenden, die sich dem Spieler nach und nach erschließen. Entwickelt wird *Galleon* bei Confounding



Factor von Toby Ward, der seinerzeit schon Lara Croft ersann. Diesmal sollen die Comic-Charaktere aber verschiedene Gesichtsausdrücke ihr Eigen nennen und dementsprechend zeigen können. Wenn das nicht ein Lächeln in *unsere* Gesichter zaubert!

◀ Ob unter den Figuren in *Galleon* jemand sein wird, dessen Popularität auch nur ansatzweise an Miss Croft heranreichen wird, bleibt erst einmal abzuwarten.

## Stacheliger Seitensprung

### Sonic Adventure 2 kommt für den GameCube!

Unmöglich, aber wahr: Sega und Nintendo machen gemeinsame Sache. Und Sega schickt gleich sein bestes Pferd im Stall ins Rennen! *Sonic Adventure 2* von Sonic Team wurde auf der Space World angekündigt und war sogar erstmals spielbar. Das Game um das stachelige Sega-Maskottchen bezieht derzeit noch durch seine haargenaue Umsetzung der Dreamcast-Version. Zu sehen waren ein Zwei-Spieler-Modus und die zwei Solo-Levels "City Escape" und "Green Forest". Beide Levels waren praktisch 1:1 vom Dreamcast übernommen und dienen als eindrucksvolle Demonstration dafür, dass der GameCube locker mit dem Igel mithalten kann. Dieser düste los und der Cube hatte keine Probleme, mit 60 Frames pro Sekunde zu folgen. Außerdem bezauberten bereits die typisch farbenfrohen Locations. Ob da jemand wirklich im Stande ist, unsern Klemptner den Rang abzulaufen? Sonic hat

jedenfalls einen Affenzahn drauf!



▲ Er läuft und läuft und läuft... Sonic wird einfach nicht müde.



▲ Grafisch war die Sonic-Demo sehr DC-orientiert, wie man sieht.



...und wann hatten Sie Ihren letzten Volltreffer?

www.volltreffer.de

...der Fußball-Tipp im Internet.

## Hacker-Alarm!

### Phantasy Star Online ist bereits jetzt das Angriffsziel von Cheatern

Online-Gaming ist ja schön und gut, zieht aber leider Gottes auch die Aufmerksamkeit zweifelhafter Zocker auf sich und bietet die ideale Angriffsfläche für Hacker. Der Leidtragende ist natürlich der Ottonormal-Spieler, dem der Spielspaß versaut wird. In unserem Fall sollten die GameCube- und Dreamcast-Versionen von *Phantasy Star Online (2)* kompatibel zueinander sein, der Austausch jeweiliger seltener Items sollte dem Online-Spaß die letzte Würze verleihen. Gewiefte PC-Freaks aber knackten mal eben die GC-Items in der



Dreamcast-Version und vervielfältigten sie, weshalb der exklusive Item-Tausch überflüssig geworden ist. Außerdem drangen diese Hooligans in fremde Teams ein und meuchelten andere Spieler. Zur Folge hat dies wohl, dass GameCube und Dreamcast zumindest bei *Phantasy Star Online* getrennte Wege gehen werden. Leider.

## John McClane ballert wieder

### Vivendi veröffentlicht Die Hard auch in Europa



▲ John McClane, wie wir ihn kennen: heiß, feurig und schießwütig.

John McClane ist wieder da. Und noch immer ist er alles andere als zimperlich im Umgang mit Waffen. Insbesondere, wenn es um seine liebevollste Tochter geht, die leider auf der Abschlusliste von Hans Grubers Sohn steht. Der will nämlich den Tod seines Vaters im ersten *Stirb Langsam*-Film rächen. Bekannte Orte wie z.B. der Nakatomi Tower sind zwar mit von der Partie, die Rahmenhandlung in diesem Ego-Shooter soll aber eine gänzlich neue sein. Dass man blind auf alles schießen kann, was sich bewegt und (noch) atmet, versteht sich zwar von selbst, aber *Die Hard* soll auch eine Menge Taktik beinhalten – Geiseln retten sich nicht von alleine und Terroristen geben in der Regel auch nicht freiwillig ihre Waffen ab. Auch non-bleierne Konversation spielt eine Rolle, Leute erst umzunieten und dann zu fragen, ob sie eventuell Verbündete sind, ist nicht gerade Erfolg versprechend. Ob *Die Hard* wirklich das Ego-Shooter-Genre in neue Dimensionen stoßen wird, wie es die Bits Studios lauthals verkünden, wissen wir spätestens, wenn Vivendi International das Spiel im Sommer nächsten Jahres nach Europa bringen wird.

## Klein, kleiner, Pokémon Mini

### Nintendo bringt noch einen neuen Handheld

In einer Zeit, in der mit Ausnahme von Handys alles größer und somit besser werden muss, schlägt Nintendo dem Ganzen ein Schnippchen und kündigt mir nichts, dir nichts vor der ECTS in London den *Pokémon Mini* an. Das Dingelchen ist etwa so groß wie ein Tamagotchi, bietet aber die Features seiner großen (Game Boy-) Brüder: einen Cartridge-Schacht, ein integriertes Rumble Pak, einen Schock-Sensor, einen 96 x 64-LCD-Bildschirm, eine Infrarot-Schnittstelle für bis zu fünf Pokémon Minis – der Kleine ist ganz schön leistungsstark! Gezeigt wurden bisher vier Spiele: *Pokémon Pinball* macht Gebrauch vom dritten Button auf der Rückseite des Minis, dem Shoulder-Button, quasi. Die zwei regulären Knöpfe und das digitale Pad werden in *Pokémon Zany Cards* ausreichend genutzt, das einige Kartenspiele bereitstellt. *Pokémon Puzzle Collection* erklärt sich wohl von selbst: 80 verschiedene Puzzles warten darauf, gelöst zu werden. *Pokémon Party Mini* wartet mit verschiedenen Mini-Games auf: Boxen, Tanzen oder sogar einem Spiel, das zählt, wie oft du das Gerät schütteln kannst – Schock-Sensor sei Dank. Klingt alles recht japanisch? Stimmt schon, dennoch wird der *Pokémon Mini* auch in Europa erscheinen!



## Fußball ist unser Leben

### EA Sports schickt dich aufs Grün

Gleich zum US-Start des GameCube soll *FIFA 2002: Road to FIFA World Cup* für Furore sorgen soll. Es gibt ein paar gänzlich neue Features. Das Passsystem wurde dahingehend verändert, dass man nun mit Hilfe eines Balkens die Stärke des folgenden Zuspiels bestimmen kann. So ist es möglich, den Ball in den leeren Raum zu spielen und seine konterstarken Stürmer hinterherzujagen. Ähnliches gilt für den Abschluss an sich. Ein Balken zeigt die Schussstärke an. Je länger man den X-Button gedrückt hält, desto mehr Mitleid sollte man mit dem Torhüter bekommen. EA-typisch wird es auch jede Menge Optionen und Spielmodi geben. Neben der kompletten WM-Qualifikation kann man wie gehabt auch Ligaspiele bestreiten, Trainingsstunden nehmen oder Spieler kreieren. 500 Teams aus 16 Ligen treten zudem gegen den Ball. Da freut sich der Rasenkicker bereits jetzt auf den GameCube-Release.





Tel.: 02504-9330-11 bis 16  
 persönliche Bestellannahme  
 Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr  
 Sa.: 9.00-13.00 Uhr

# FREAKS SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99  
 Alfred-Krupp-Str. 24  
 48291 Telgte

## GAME BOY

Game Boy	89,95
Game Boy in V.2 a	29,95
Aladdin	19,95
Alfred Chicken	19,95
Animaniacs	29,95
Asterix & Obelix	29,95
Batman Forever	19,95
Busy Bunny C.C.	29,95
Casino Fun Pack a	19,95
Castlevania 3	29,95
Defender & Joust	19,95
Game & Watch G.3	44,95
Gem Enter the G.	29,95
r. Mario <a>	29,95
schungelbuch a.	29,95
arthworm Jim	29,95
IFA Soccer	19,95
old Classic	29,95
Superstar Soccer	19,95
Deadly Dead	29,95
Sammer Soccer	29,95
Legion Man	29,95
Holemania	29,95
Jonas Man <a>	29,95
Unster "Disney"	39,95
Mytical Ninja	29,95
BA All Star Chal.	14,95
BA All Star Chal.2	19,95
ddworld War	29,95
ac-In-Time	29,95
agemaster	19,95
GA Tour Golf 96	19,95
okémon Rot	54,95
okémon gelb	39,95
okémon rot	54,95
rimal Race	19,95
casinoherrmann	29,95
Space Invaders	19,95
py vs Spy	19,95
Battle Tank <a>	19,95
Mario Land 3	39,95
erminator 2 Arcade	19,95
ertrix +	19,95
limmSonnentempel	19,95
Card & Field	19,95
True Lies	19,95
Waterworld <a>	19,95
Wave Race	29,95
WWF Super Stars	29,95
Leon 2	19,95

## Game Boy Advance:

Game Boy Advance:	129,95
Blue Blue, Purple, Red, White	je 39,95
Sub-ADV-Set: Akku, Lautsprecher, Lichtlupe, Netzteil, Linkkabel, Tasche	89,95
Link Kabel 4 Spieler	29,95
Netzteil incl. Akku	29,95
schach	24,95
Sieberman	89,95
Castlevania	89,95
arthworm Jim	89,95
ESPN Final Golf (9) tba	79,95
Zero	79,95
2 Advance Champ. 89,95	
ridion	89,95
Horror Park 3	89,95
Crazy Racers	89,95
Curious Kururi	89,95
Asia (08/2001)	89,95
Mario Kart S. Circuit	84,95
Men in Black: Series tba	
Pinobee	89,95
Pitfall	89,95
Rayman Advance	99,95
Splidman: Mysteros	89,95
Super Mario Advance	84,95
Biometal <a>	89,95
Tony Hawk Skater 2	89,95
X-Men: Reign of the...	89,95

## Game Boy Color:

Game Boy Color	je 129,95
Link Kabel Universal	14,95
Netzteil & Akku	24,95
schach, Akku, Netzteil, Link-Kabel, Licht + Lupe	39,95
Light Magic	14,95
ploder	89,95
Alice im Wunderland	64,95
Armorines in Pro.	29,95

Caesars Palace 2	39,95
Centipede	29,95
Colin McRae Rally	64,95
Cool Hand	29,95
Deja Vu 1 & 2	29,95
Defender & Joust	29,95
Donkey Kong Country	59,95
DUK Nukem	39,95
ECW Hardcore Rev.	39,95
FIFA 2000	39,95
Frogger	29,95
Game & Watch G.3	44,95
Gem Enter the G.	29,95
Godzilla: The Series	39,95
Harvest Moon 2	64,95
Hercules (30.08.01)	64,95
Hexcite	29,95
Hugo/Hollywood Pinball	39,95
HollyDiamantfieber	64,95
Madagascar Soccer	29,95
Int. Track & Field	59,95
KonamiCollection3	59,95
Legend of the River King 2	69,95
Lego Alpha Team	64,95
Mario Golf	59,95
Maske, Die (08/2001)	64,95
Mat Hoffman's Pro	64,95
Maus 2 (28.09.01)	74,95
Men in Black	29,95
Merlin	69,95
Missile Command	29,95
Mission Impossible	59,95
Mortuhnjagd 2	64,95
Mortal Kombat 4	29,95
NBA Jam 99	29,95
NBA Pro 99	19,95
NFL Blitz	39,95
NHL 2000	39,95
Pitfall	29,95
Pokémon gold	79,95
Pokémon silber	79,95
Pokémon Pinball	59,95
Pokémon TradingGame	49,95
Power Quest	39,95
Quest for Camelot	49,95
R-Type DX	39,95
Reservoir Rats	29,95
Roadsters	29,95
Ronald Football	29,95
Schöne & das Biest	49,95
Schweinchen Babe	29,95
Shadowrun	39,95
Spy Hunter & Moon Patrol	49,95
Spyn vs Spy	29,95
Star Wars Yoda St.	39,95
Stuart Little	74,95
Utopia	59,95
Super Mario Bros. D.	59,95
Tomb Raider: Course of the Sword	74,95
Top Gear Rally incl. Rumble	49,95
Turok 2	39,95
Turok Rage Wars	29,95
V.I.P.	69,95
Weit ist nicht genug	64,95
Wetrix gebraucht	39,95
WWF Betrayal	64,95
X-Men:Sequel:Reign tba	
Zelda: Oracle of Ages (10/2001)	74,95
Zelda: Oracle of Seasons (10/2001)	74,95

## SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Aero the Ace-Bat2	29,95
Aladdin	39,95
Aladdin <a> bt. Xt. 39,95	
Ardy Lightfoot	39,95
Big Hurt Baseball	19,95
Biometal <a>	39,95
Donald in Mail Mail.	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
<dt. Anleitungs>	
FIFA Soccer <a> OV 9,95	
FIFA Soccer 96	19,95
Incr.CrashDummies	19,95
Justice League	29,95
Luftia incl. Berater	39,95
Mohawk & Headph.	19,95
Mr. Do	19,95
NBA Live 97	29,95
N. Mansell World C.	39,95

PGA Tour Golf '96	29,95
Primal Rage	29,95
Puzzle Bobble	39,95
Realm	29,95
Revolution X	29,95
Schlümpfe + 2 je	39,95
Shaq Fu <a>	19,95
Shaq Fu	29,95
Sonic Blastman <a>	29,95
Star Trek Next G.	39,95
Super Soccer	39,95
Tetris Attack	29,95
Tim in Tibet <a>	29,95
Tim in Tibet	39,95
Timecop	19,95
Toystory	39,95
Weapon Lord	39,95
Wild Guns	39,95
Williams Arcade G.	39,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	29,95
Zoop	29,95

## GEBRAUCHTSPIELE:

Aladdin	29,95
Animaniacs	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Clayfighter <a>	29,95
Clayfighter 2	39,95
Donkey Kong Country	69,95
Dracula	29,95
ESPN Baseball	14,95
Goof Troop <a>	39,95
Illusion of Time	89,95
Incr. Crash Dummies	14,95
Kevin: Allein zu Haus	29,95
Lethal Weapon <a>	29,95
Mohawk & Headph.	19,95
N.Mansell's Indy Car	24,95
NBA Live 95	19,95
PGA Europ. Tour	19,95
Revolution X	19,95
Secret of Mana	129,95
Shaq Fu	19,95
Sim City	69,95
Striker <a>	14,95
Super Drop Zone	29,95
S. Empire Strikes B.	89,95
Super Mario All Stars	69,95
Super Morph	24,95
Super Return of the J.	69,95
Super Star Wars	69,95
Terranigma	89,95
Tetris 2	69,95
Tetris & Dr. Mario	89,95
Timecop	14,95
Utopia	59,95
Waterworld	29,95
Where in the World is Carmen Santiago	39,95
Whizz	29,95
Yoshi's Island - Super Mario World 2	69,95
Zelda	99,95

## Nicht komplett:

Blackhawk o. Alles	39,95
F-Zero o. Verp.	24,95
Indiana Jones o. Verp.	39,95
Kick Off 3 o. Verp.	39,95
Micro Machines 2oV	24,95
Power Rangers o.V.	14,95
Secret of Evermore	89,95
Splidman X-Men	19,95
Super Mario World	49,95
Super Wrestlemania	19,95
Troy Aikman o. Alles	14,95
World L. Basketball	19,95

## S-NES Zubehör:

S-Printer Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	19,95
Cards für MK3 Pad	je 19,95
Flügel-Steck. Buch	39,95
Gun	39,95
Infarot-Pads geb.	39,95

Netzteil	29,95
RGB Kabel Cinch	19,95
RGB Kabel Scart	19,95
Super-Nes Konsole incl.	49,95
Aladdin <a>	ab 49,95
Super Nes Konsole & FIFA Soccer <a>	ab 59,95
Super Game Boy	49,95
Topfighter	ab 39,95

## NINTENDO 64



007 Bond: Die Welt ist nicht genug	119,95
Aidyn Chronicle	119,95
Banjo & Kazooie	79,95
Banjo-Toole 82%	129,95
Castlevania 3D	69,95
Conkers bad tur day	149,95
Donkey Kong incl.	99,95
Expansion Pak	99,95
Excite Bike	119,95
Jet Force Gemini	89,95
Kirby 64 The Crystal	119,95
Mario Golf 90%	99,95
Mario Party 2 79%	109,95
Mario Tennis 91%	109,95
Mickys Speedway	99,95
New Tetris, The	79,95
Paper Mario (OKL)	129,95
Perfect Dark 97%	119,95

## Pokémon Puzzle

Leauge 90%	109,95
------------	--------

## Pokémon Snap 92%

Pokémon Stadium 88%	99,95
incl. Transfer Pak 99,00	
Pokémon St. 2 (OKL)	129,95
Shadowgate	79,95

## Star Wars: Battle for Naboo

119,95
--------

## Tarzan

Tony Hawk Skater 2 (Nov.)	99,95
Turok 3 "uncut"	109,95

## WFF No Mercy 85%

Zelda 98%	99,95
Zelda 2 - Majoras	99,95
Zelda 3	119,95

## Sonderangebote:

Air Boarder	39,95
Armorines in Projekt Swamp	49,95
Blast Corps 82%	39,95
Bombberman Hero	39,95
Bust-A-Move 2 88%	39,95
Charlie Blast 69%	29,95
Clayfighter 63/1/3	39,95
Donkey Kong 95%	39,95
Dual Heroes	29,95
Earthworm Jim 3D	49,95
ECW Hardcore Revolution	29,95
"Aunageschnitten"	39,95
EPGA Golf	49,95
Extreme G 91%	29,95
Extreme G 2 70%	39,95
F1 Pole Position 78%	29,95
F1 World GP 1	49,95
F1 World GP 2 90%	49,95
FIFA 98	49,95
Forsaken 93%	39,95
Farasaken (OKL)	29,95
Gecko 90%	39,95
Gecko Deep Cover	39,95
Gecko 74%	39,95
Hexen	29,95
Hot Wheels	39,95
Hybrid Heaven	49,95
Int. S. Soccer 98/95%	29,95
Knife Edge	39,95
Lamborghini Chall.	49,95
Mace Dark Age	49,95
Madden 64 81%	19,95
Madden 98/86%	39,95
Mario Kart 80%	69,95
Milo's Bowling	39,95
Mischief Makers	29,95
Multi Racing Champ.	39,95
Nascar Racing 99	39,95
NBA Hangtime	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Live '99	29,95
NBA Pro 99	19,95
NFL 96	19,95
NFL Quarterback 99	29,95
NFL 2000 82%	39,95
OH Road Challenge	39,95
Olympic Hockey 78%	29,95
Penny Racers	39,95
Pilotwings	39,95
Premier Manager	39,95
Racing Simulation 2	39,95
Robotron 64	39,95
S.C.A.R.S.	39,95
South Park Rally	49,95
Star Wars Ep.1 Racer	29,95
Starshot	29,95
Tetrisphere	39,95
Top Gear Hyper B.	59,95
Top Gear Rally 2	59,95
Turok 2 a / uncut	29,95
Turok Rage Wars a / ungeschnitten	29,95
Twisted E. Snowb.	39,95

## Virtual Pool 64

39,95
-------

## Wailan C. Club Golf

99,95
-------

## Wetrix <a>

29,95
-------

## Wipe Out 64

39,95
-------

## WFF Attitude

69,95
-------

## Castlevania

89,95
-------

## Command & C (o.V.)

89,95
-------

## Daikatana

69,95
-------

## Diddy Kong Racing

69,95
-------

## F1 Pole Position

19,95
-------

## F1 World GP ab

34,95
-------

## F-Zero (o.V.)

39,95
-------

## Forsaken

59,95
-------

## Glober

14,95
-------

## Madden 64

14,95
-------

## Mario 64

69,95
-------

## NBA Pro 99

19,95
-------

## NHL Breakaway 98

29,95
-------

## Rampage 2

59,95
-------

## Shadowgate

69
----

# Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der wichtigsten Neuerscheinungen für GameCube und Nintendo 64.

## All-Star Baseball 2002

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



## Animal Forest

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Batman Dark Tomorrow

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



## Crazy Car Championship

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Synaptic Soup  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Crazy Taxi

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Acclaim  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Dave Mirra Freestyle BMX 2

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Z-Axis  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Diddy Kong Racing

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Duke Nukem Forever

**Genre:** Action  
**Hersteller:** 3D Realms  
**Vertrieb:** Take 2  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Eternal Darkness

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Silicon Knights  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Extreme G 3

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Acclaim  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Galleon

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Interplay  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Kameo

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Legend of Zelda

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Luigi's Mansion

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Madden NFL 2002

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Tiburon  
**Vertrieb:** EA  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Mario Kart for GameCube

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Mario Party 3

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Hudson Soft  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Mario Sunshine

**Genre:** Jump 'n' Run  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Meowth's Party

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



## Metroid Prime

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Retro Studios  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Mickey for GameCube

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## NBA Courtside 2002

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## NBA Street

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** EA  
**Vertrieb:** EA  
**Erhältlich:** n.n.b.



## NFL Blitz 2001

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Midway  
**Vertrieb:** Konami  
**Erhältlich:** Winter 2001



### NFL Quarterback Club 2002

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



### NHL Hitz 2002

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



### Picassio

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Promethean Designs  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Pikmin

**Genre:** Strategie  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Powerpuff Girls

**Genre:** Action  
**Hersteller:** BAM! Entertainment  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Raven Blade

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Resident Evil Zero

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Capcom  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Saffire

**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** Syrox  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Sin & Punishment

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



### Sonic Adventure 2

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Sonic Team  
**Vertrieb:** Sega  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Soul Calibur 2

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Namco  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Star Wars Rogue Leader

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



### Starfox Adventures Dinosaur Planet

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Super Monkey Ball

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



### SSX Tricky

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** EA  
**Vertrieb:** EA  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Super Smash Brothers Melee

**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Tarzan

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



### Thornado

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Factor 5  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Too Human

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Silicon Knights  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Turok Evolution

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Acclaim  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Virtua Fighter

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



### Virtua Striker 3

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Sega  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Wave Race Blue Storm

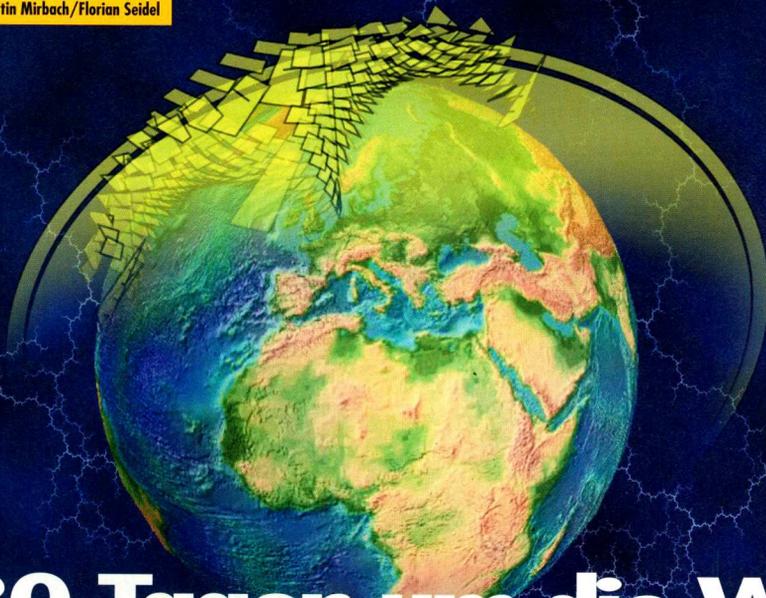
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### WWF Wrestlemania

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** THQ  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** n.n.b.





# In 80 Tagen um die Welt

Wir haben unsere extralange Sommerpause dazu genutzt, in aller Welt neue Spiele für GCN und GBA unter die Lupe zu nehmen. Und das hat sich gelohnt...

## Montreal, Kanada

26. - 29. Juli 2001: Die Ubi Soft Studios im Herzen der französischsprachigen Provinz Quebec waren schon immer gut für erstklassige Spiele. Beim diesjährigen Event drehte sich alles um *Tarzan Freeride* und *Batman: Vengeance* für den GBA. Die auf dem Entwickler-Kit spielbare GameCube-Version von *Tarzan* wurde dabei als Weltpremiere gezeigt – und überzeugte alle Anwesenden auf Anhieb. "Es handelt sich um einen 1:1-Port der PS2-Version", so Projektmanagerin Catherine Roy, "allerdings mit deutlich besserer Grafik und aufwendigeren Sound-Features." Tatsächlich ließ der direkte Vergleich beider Versionen die PS2 erschreckend alt aussehen. Einzelheiten zum Spiel erfährst du in unserem ausführlichen Preview auf Seite 28. Einen viel

versprechenden, wenn auch nicht ganz leichten Sidescroller hat Ubi mit *Batman: Vengeance* für den GBA im Gepäck. In über einem Dutzend abwechslungsreicher Levels legst du dich mit den bekannten Superschurken an,

wobei die Story in großen Teilen der gleichnamigen PS2-Version entlehnt wurde. Überzeugend: Sogar die Zwischensequenzen wurden von Sonys Konsole übernommen! Die Testversion des im November erscheinenden Titels erwarten wir pünktlich zu unserer nächsten Ausgabe.



▶ Mit der PS2-Version von *Rayman M* veranstaltete Ubi Soft in Mailand einen Wettbewerb, bei dem es zwei PDAs zu gewinnen gab. Die deutsche Delegation ging leider leer aus...



▶ Die großzügigen Räume der Ubi Soft Studios in Montreal laden geradezu zur Arbeit ein.



▶ Bestens ausgestattet, verfügt Ubi Soft Kanada über einen schallgedämpften Raum zur Aufnahme spezieller Töneffekte und über eins der modernsten Tonstudios des Landes.





▲ In einem eigens eingerichteten Raum standen rund ein Dutzend GBAs zur Verfügung, damit jeder der Anwesenden ausführlich Probe spielen konnte.

## Chester, England

31. Juli - 1. August 2001: Wie jedes Jahr im Sommer lud Activision auch diesen Juli wieder Brancheninsider aus ganz Europa nach

### Kurztrip Mailand, Italien

9. - 10. Juli 2001: Ubi Soft stellt in Mailand die PS2-Version von *Rayman M* vor. Das Multiplayer-Spiel gliedert sich in die Abschnitte Death Match und Rennspiel. Obwohl eine GameCube-Version noch nicht angekündigt ist, gehen wir vorsorglich davon aus, dass sie doch erscheinen wird. Hier vorab schon einige Screens des PS2-Spiels:



England ein, um im Rahmen des "Activate"-Events über aktuelle Neuerscheinungen zu informieren. In der beschaulichen Atmosphäre eines luxuriösen Golf-Hotels standen die aktuellen Neuentwicklungen für Game Boy Advance, PlayStation 2 und natürlich PC im Mittelpunkt - der GameCube glänzte leider durch Abwesenheit. Nach einem geradezu feudalen Abendmahl mit feucht-fröhlichem Ausklang zu später Stunde reihte sich am zweiten Tag der Veranstaltung bereits frühmorgens eine Produktpräsentation an die andere. Das absolute Highlight für alle Nintendo-Fans war zweifellos die überaus gelungene Umsetzung des klassischen Ego-Shooters *Doom* für den Game Boy Advance. Die steht als PC-Version zwar schon seit Jahren auf dem Index, doch bei Activision zeigt man sich zuversichtlich,



▲ Die Londoner Methodist Central Hall war Schauplatz der großen Nintendo Show 2001.

dieses Ärgernis aus der Vergangenheit beseitigen zu können; FSK 16 lautet das angestrebte Ziel. Dank flüssiger 3D-Grafik und durchdachtem Menüaufbau könnte *Doom* auf dem GBA nicht nur eine Welle von Ego-Shooter-Umsetzungen losretten, sondern gleichzeitig neue Maßstäbe für alle Folgetitel setzen.

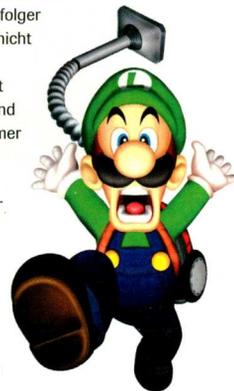
Das restliche GBA-Line-up präsentierte sich dann höchst sportlich: Mit *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Mat Hoffman's Pro BMX 2* und *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* setzt Activision alle wichtigen Trendsportarten für den GBA um. Wobei kritikloses Lob fehl am Platze wäre - nach dem genialen *THPS2* kann beim Nachfolger eigentlich nicht viel schief gehen, Mat Hoffman und Shaun Palmer sollten jedoch noch lieber etwas trainieren, sonst wird das mit den vier oder fünf "N" in unserer Bewertung nichts! Da hilft ihnen auch keiner der Superhelden, die bereits im



▲ Ein Gospelchor sorgte für die stimmungsvolle Eröffnung der gelungenen Präsentation.



▲ Wegen des großen Andrangs musste Nintendo die Spielzeit pro Besucher leider limitieren.



### Kurztrip Berlin, Deutschland

25. August - 2. September 2001: Vor zwei Jahren waren PC- und Videospiele noch ein großes Thema auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin, diesmal leider nicht. Obwohl sich einige Publisher auf der Messe sehen ließen, wurden dort keinerlei nennenswerte Neuigkeiten gezeigt - es sein denn, man war wegen anderer Themen angereist.



Die wenigen Spielmöglichkeiten waren auf der IFA schnell belegt. Wer sich jedoch für Unterhaltungselektronik oder Telekommunikation interessierte, wurde in Berlin wieder einmal bestens bedient.

September ihren Weg nach Deutschland finden: *Spider-Man* und *X-Men: Reign of Apocalypse* haben ebenfalls genug mit sich



▲ Doom ist immer noch ein Kracher!

selbst zu tun. Wenn auch physisch nicht präsent, war der GameCube dennoch ein Thema auf dem Activate - so wurde *Tony Hawk's Pro Skater 3* für Nintendos neues Flaggschiff erstmals offiziell bestätigt. Für Titel wie *Kelly Slater's Pro Surfer* und die Spiele der Namensgeber Mat Hoffman und Shaun Palmer ist leider noch keine Entscheidung gefallen.

### Tokio, Japan

24. - 26. August 2001: Die Spaceworld ist immer eine Reise wert - wurden vor Jahresfrist GameCube und GBA enthüllt, präsentiert Nintendo in diesem Jahr neben verbesserten

Versionen der E3-Highlights drei brandheiße Titel, die das Herz eines jeden Spielers höher schlagen lassen. Unumstrittener Höhepunkt der Videopräsentation waren erste Ausschnitte vom neuen Mario-Jump'n'Run namens *Mario Sunshine*, das eine konsequente Fortführung des Nintendo 64-Starttitels *Super Mario 64* zu werden verspricht. Nicht minder beeindruckend zeigte sich *1080° GC*, das mit Steilhängen und atemberaubenden Animationen seinem Vorgänger *1080° Snowboarding* den Wintersport-Thron entreißen möchte. Gänzlich neue Wege schlägt Shigeru Miyamoto bei seinem neuesten *Zelda*-Abenteuer ein: Die Grafik wurde vollständig überarbeitet und statt möglichst realistischer Darstellung wie im letztjährigen Trailer, verspricht die Fortsetzung der beliebten Fantasy-



▲ Die EA Play lud zum gemütlichen Spielen, Unterhalten und Schlemmen ein. Mit einem Stand auf der ECTS hätte EA sicher nicht so viel Aufmerksamkeit erregen können.



▲ Erstmalig fand die Londoner ECTS in den hübsch herausgeputzten Docklands statt. Trotz des modernen Veranstaltungsortes fehlte es der Messe an Atmosphäre - und an Ausstellern!

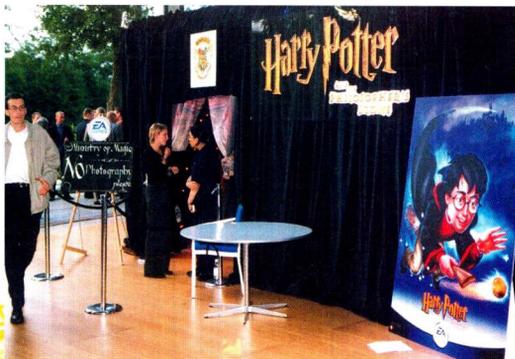


▲ Eine Entscheidung ist noch nicht gefallen, aber wir hoffen, dass Shaun Palmer's Pro Snowboarder den Sprung auf den GameCube schafft.



▲ Zweimal Shaun Palmer - auf der linken Seite als GBC-Version, rechts für den GBA.





Dank Lizenzgeber Warner Bros. konnte Harry Potter GBC nur hinter verschlossenen Türen gezeigt werden.

Saga, ein Comicspaß für die ganze Familie zu werden – Disney's Herkules in 3D, sozusagen. Der Aufschrei unter eingefleischten Fans der Serie war ob des (vermeintlichen) Stilbruchs natürlich groß, aber wenigstens hat es Nintendo geschafft, für ordentlich Publicity zu sorgen.

Von all dem bekam die breite Masse der Besucher vor Ort natürlich nichts mit, denn von besagten Spielen war am zweiten und dritten Messetag (den Besuchertagen für die Öffentlichkeit) weit und breit nichts mehr zu sehen – dafür erfreuten sich Groß und Klein an den japanischen GameCube-Starttiteln *Wave Race: Blue Storm*, *Luigi's Mansion* und *Super Monkey Ball* sowie brandaktuellen Neuvorstellungen wie *SSX Tricky*, *Sonic Adventure 2*, *Bomberman Generation* und *Virtua Striker 3 ver. 2002*. Neue Titel für den Game Boy Advance gab es in Hülle und Fülle, die meisten davon waren jedoch entweder vom Stil her sehr japanisch oder bereits bekannt. Neben *Diddy Kong Pilot* konnte vor allem *Super Mario Advance 2* glänzen, das eine möglichst detailgetreue Umsetzung des SNES-Klassikers *Super Mario World* sein wird.

## London, England

1. - 4. September 2001: Graue Wolken, Nieselregen, Klamme 15° C – auf das Wetter in London ist eben Verlass. Doch Nintendo ließ die Sonne scheinen und startete schon einen Tag vor der ECTS die große Nintendo Show 2001. Die altherwürdige Methodist Central Hall

Location nicht verfehlen, trotz der falschen Ortsangabe in der Einladung! Es wäre auch zu schade gewesen, bei diesem Spektakel nicht dabei zu sein. Denn die Show war – eine Schau!

Bevor es wirklich losging, hatten alle Gäste genügend Zeit, bei einer kleinen Stärkung das eigens hergeschaffte Nintendo-Museum zu besichtigen: Von den ersten Spielkarten aus dem letzten Jahrhundert bis zum noch nicht erhältlichen Card-e Reader für den GBA gab es alles zu bestaunen, was die Geschichte

Nintendos über Generationen geprägt hat.

Leider wachte die allgegenwärtige Security (man konnte zeitweise den Eindruck gewinnen, auf der Veranstaltung tummelte sich mehr Personal als Gäste) streng darüber, dass niemand der Versuchung

nachgab, die "Museumsgegenstände" anzufassen oder gar auszuprobieren.

Pünktlich zum High Noon startete dann die eigentliche Show, im Wesentlichen eine Neuauflage der zuvor auf der Space World gezeigten Darbietung. Überzeugend waren zunächst einmal die nackten Zahlen: noch immer über 35.000 verkaufte Einheiten

im Londoner Parlamentsviertel wurde für dieses Großereignis ganz besonders hergerichtet: Ein überdimensionaler Mario zierte die riesige bleiverglaste Fensterfront an der Stirnseite des Gebäudes, über dem Haupteingang wehte stolz die Firmenflagge. So konnten auch die deutschen Journalisten die



▲ Bomberman Generation setzt die Actionserie aus dem Hause Hudson fort.



▲ Endlich ist es offiziell: Tony Hawk's Pro Skater 3 wird es definitiv auch auf dem GameCube geben!

von *Pokémon Rot/Blau* pro Woche in Europa, 180.000 an den Mann gebrachte GBA allein in Deutschland und seit dessen Markteinführung ein Anstieg der GBC-Verkäufe um immerhin vier Prozent. Ganz klar, momentan bestimmt der Game Boy den Erfolg Nintendos und das wird auch in den nächsten Monaten so bleiben.



▲ Von Kemco können Nintendo-Fans in Zukunft einiges an interessanten Produkten erwarten.



▲ Tarzan, Batman und Rayman waren auf der ECTS Ubis dominante Themen.

Denn während hier zu Lande bis zum Jahresende 300.000 verkaufte GBA angepeilt sind, soll das neue Handheld gleichzeitig den Siegeszug des GameCube vorbereiten. In einer aufwändigen Werbekampagne will Nintendo zeigen, wie perfekt die große und die kleine Konsole zusammenarbeiten. Ein kleiner Vorgeschmack wurde in London bereits aufgetischt: Bei einer GameCube-Variante von Kirby konnte die kleine Kugel per GBA über ein Labyrinth aus Brücken, Plattformen und Schluchten gesteuert werden. Dabei funktionierte die Steuerung ausschließlich über das Neigen und Drehen des GBAs, es brauchten keine Buttons gedrückt zu werden. Der Clou: Auf dem Fernsehschirm war die eigentliche Spielgrafik zu sehen, auf dem Display des GBA dagegen eine völlig andere Spielumgebung. Ließ der Spieler seinen Kirby nun von einer Brücke stürzen, fiel dieser nicht ins Bodenlose – sondern in die Location auf dem GBA. Dort konnte dann weitergespielt werden, bis es gelang, Kirby mittels eines Katapults wieder in das eigentliche Spiel und

Show in einer separaten Halle angetestet werden konnten: *Eternal Darkness*, *Luigi's Mansion*, *Star Wars Rogue Leader*, *NBA Courtside 2002*, *Pikmin*, *Starfox Adventures*, *Super Smash Bros. Melee* und *Waverace: Blue Storm*. Leider musste Nintendo die Spielzeit pro Gast wegen des Riesenandrangs streng limitieren, was aber der einhellig positiven Meinung aller Fachbesucher keinen Abbruch tat. Hier waren durchweg absolute Hitkandidaten für den GCN am Start, daran bestand kein Zweifel. Und es gab noch mehr zu spielen, diesmal auf dem GBA. Unter anderem durfte in *Wario Land 4* die Suche nach der goldenen Pyramide aufgenommen werden, obwohl ein übler Fluch und knackige Rätsel die Expedition ungemein erschwerten. *Sabre Wulf* führt den Spieler dagegen in den finstersten Dschungel, in dem es eine mindestens ebenso finstere Verschwörung aufzudecken gilt. *Golden Sun*, *Advance Wars* und *Diddy Kong Pilot* sorgten bei RPG-, Renn- und Strategiefans für selige Gesichter. Und auch ein paar Dritthersteller waren gekommen,

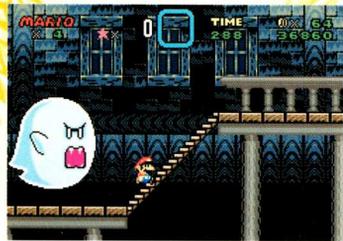
damit auf den Fernsehschirm zu schleudern. Beeindruckend, erst recht wenn man bedenkt, welche Möglichkeiten dieses Konzept für andere Spiele bieten kann! Nicht minder beeindruckend präsentierten sich die neuesten Versionen der GameCube-Spiele, die im Anschluss an die



▲ Eine Menge nützliches Zubehör für den GBA hatte InterAct im Gepäck. Einiges davon stellen wir ab Seite 116 vor.



Nein, nein – von Segas Crazy Taxi für den GameCube war auf der ECTS noch nichts zu sehen. Trotzdem fanden wir dieses Auto sehr fotogen...



▲ Super Mario Advance 2 weckt alte Erinnerungen.



▲ Segas Virtua Striker gehört in Japan zu den beliebtesten Fußballspielen.



▲ Diddy Kong Pilot verspricht, ein erstklassiges Spiel zu werden.

um ihre aktuellen GBA-Produkte zu präsentieren: Konami zeigte unter anderem *ISS Advance*, Ubi Soft das gesamte Capcom-Lineup und THQ gar eine deutsche Version von *Iridion 3D*. So wurde die Nintendo Show 2001 dann doch etwas mehr als eine abgespeckte Wiederholung der Space World.

## Chertsey, England

1. September 2001: Für einen ereiflichen Tagesausklang sorgte schließlich Electronic Arts. Pünktlich zum Ende der Nintendo Show wurden die geladenen Gäste per Shuttle-Bus in die europäische EA-Zentrale nach Chertsey



## Streng geheim!

Es gibt keine offiziellen Screenshots und auch kein Artwork – was Nintendo bislang zu *Mario Sunshine*, *1080° GC* und dem neuen *Zelda* präsentierte, beschränkt sich ausschließlich auf kurze Videosequenzen für ausgewählte Journalisten. Wir haben das Material gesichtet und ein paar Bilder davon genommen, die zumindest einen (teils im wahrsten Sinne des Wortes) groben Einblick vermitteln können – besser als nichts, oder?



▲ *Mario Sunshine* soll im Sommer 2002 in Japan erscheinen, ein deutscher Termin steht leider noch nicht fest.



◀▶ Jedes zweite Weihnachten ein neues Abenteuer von Link: 1998 – *Ocarina of Time*, 2000 – *Majora's Mask* und 2002 kommt das GameCube-Zelda!



◀ Ob *1080° GC* mit seinem Nintendo 64-Vorgänger mithalten kann, wird die Zukunft zeigen; wir freuen uns jedenfalls auf das neue Snowboard-Spiel!



verschifft, wo mit der EA Play eine gelungene Mischung aus Präsentation und Party stattfand. Zwar gab es auch hier nichts wirklich Neues zu bestaunen, aber immerhin die Gelegenheit, bei einem eiskalten Bier das kommende Line-up in aller Ruhe anzuspielden. Den Preis für die größte Geheimniskrämerei gewann dabei Harry Potter in sämtlichen Versionen: Präsentation des Spiels in einem abgetrennten Areal, striktes Fotografierverbot und eine limitierte Verwendung der offiziellen Screenshots – Lizenzgeber Warner Bros. wollte die zeitgleiche Vermarktung von Spiel und

Kinofilm offenbar auf keinen Fall gefährden. Und noch ein Wermutstropfen sorgte für bitteren Biergeschmack: Auf einer Großbildleinwand musste das kleine Grüppchen deutscher Gäste live mit ansehen, wie Völlers Truppe fünf dicke Dinger kassierte. Die Jubelschreie der englischen Kollegen werden noch heute manch zartes Gemüt im Traum verfolgen.

Ansonsten gab es aber ausschließlich gute Nachrichten: EA zeigte sich äußerst begeistert von den technischen Möglichkeiten des GameCube und will diesen weitaus stärker

unterstützen als bisher bekannt. Einzelheiten sollen zu einem späteren Zeitpunkt offiziell bekannt gegeben werden, Previews und sogar die ersten Tests zu einigen GameCube-Titeln findest du aber bereits in dieser Ausgabe. Gute Neuigkeiten auch für den GBA: Destination Software hat sich die Rechte für eine Konvertierung des gesamten EA- und EA Sports-Portfolios gesichert. Den Anfang werden im nächsten Jahr *Tiger Woods PGA Golf Tour* und der fast schon legendäre Shooter *Medal of Honor* machen, weitere Spiele folgen. Freuen wir uns also auf 2002! ■

# Gamewatch Special

Momentan bestimmt der GBA das Interesse vieler Spieler und ein Nachlassen der Spieleflut ist nicht in Sicht. Hier eine Auswahl der wichtigsten Neuerscheinungen:

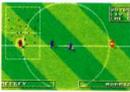
## Advance Wars

**Genre:** Strategie  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Alexander Zickler Total Soccer

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Exient  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Atlantis The Lost Empire

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** 3d6 Games  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Barbarians

**Genre:** Beat 'em-Up  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Batman: Vengeance

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Bonx

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Planet Interact.  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Boulder Dash

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Kemco  
**Vertrieb:** Mitsui  
**Erhältlich:** Sommer 2002



## Breath of Fire

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Capcom  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Winter 2001



## Broken Sword

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Revolution Software  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Crazy Chase

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Kemco  
**Vertrieb:** Mitsui  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Denki Blocks

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Rage  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** Winter 2001



## Diddy Kong Pilot

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Donald Duck Quack Attack

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Winter 2001



## Donkey Kong Coconut Crackers

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## Eggo Mania

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Mitsui  
**Vertrieb:** Kemco  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## FILA Decathlon

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Athletic Design  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Fire Eaters

**Genre:** Beat 'em-Up  
**Hersteller:** Lost Boys  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Golden Sun

**Genre:** Rollenspiel  
**Hersteller:** Nintendo  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



## High Heat Major League Baseball 2002

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** 3DO  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Kaisertal

**Genre:** Shoot 'em-Up  
**Hersteller:** Lost Boys  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Kao the Kangaroo

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



## Lady Sia

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** RFX Interactive  
**Vertrieb:** TDK  
**Erhältlich:** Winter 2001



## Lucky Luke Wanted

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** 3DO  
**Vertrieb:** Infogrames  
**Erhältlich:** Herbst 2001



## Magic Karts

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Software 2000  
**Vertrieb:** Software 2000  
**Erhältlich:** Winter 2001





### Mech Platoon

**Genre:** Strategie  
**Hersteller:** Kemco  
**Vertrieb:** Mitsui  
**Erhältlich:** Herbst 2001



### Mega Man Battle Network

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Capcom  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



### Mike Tyson Boxing

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Virtucraft  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Frühjahr 2002



### Moto GP

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** THQ  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Herbst 2001



### MX 2002 feat. Ricky Carmichael

**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** THQ  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Herbst 2001



### Phalanx

**Genre:** Shoot 'em-Up  
**Hersteller:** Kemco  
**Vertrieb:** Mitsui  
**Erhältlich:** Herbst 2001



### Planet Monsters

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** Herbst 2001



### Prehistorik Man

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Puyo Puyo

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



### Rainbox Six Rogue Spear

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Red Storm Entertainment  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Robocop

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Rocket Power Dream Scheme

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Helix  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Rugrats: Kingdom

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Nickelodeon  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Sabre Wolf

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Rare  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Shaun Palmer's Pro Snowboarder

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Natsume  
**Vertrieb:** Activision  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Spyro: Season of Ice

**Genre:** Jump'n'Run  
**Hersteller:** Universal Int.  
**Vertrieb:** Vivendi  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Star Wars Jedi Power Battles

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



### Super Mario Advance 2

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



### Tekken

**Genre:** Beat 'em-Up  
**Hersteller:** Namco  
**Vertrieb:** n.n.b.  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Tetris Worlds

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Hersteller:** Blue Planet  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Herbst 2001



### Thunderbirds International Rescue

**Genre:** Action  
**Hersteller:** SGI  
**Vertrieb:** Codemasters  
**Erhältlich:** Winter 2001



### Top Gun

**Genre:** Action  
**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Virgin  
**Erhältlich:** n.n.b.



### Wario Land 4

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



### WWF Road to Wrestlemania

**Genre:** Sportspiel  
**Hersteller:** Natsume  
**Vertrieb:** THQ  
**Erhältlich:** Winter 2001



# Ich bin Fan... von big.N



Postfach 3161 - 48581 Gronau

## Komm in den Club!

Wir laden dich ein in den big.N-Club. Beiträge oder Mitgliedsgebühren gibt es bei uns nicht, dafür viele Vorteile. Du kannst jede Menge Hard- und Software zu enorm günstigen Preisen bestellen. Und Porto und Verpackung sind schon im Preis enthalten. Natürlich werden wir dich auch weiterhin mit exklusiven Angeboten und Aktionen überraschen.

Was musst du tun, um Mitglied zu werden? Eine Postkarte oder ein kurzer Brief reicht aus, und schon kommt der Clubausweis mit deiner Mitgliedsnummer postwendend angefliegen. Denk` dran: Nur als Clubmitglied profitierst du von den vielen Vorteilen. Und wie gesagt, die Mitgliedschaft kostet dich keinen Pfennig.

Hier meldest du dich an. Falls du noch nicht volljährig bist, brauchen wir die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

*(Fülle den Coupon bitte in Druckschrift aus.)*

**Ja,** ich möchte Mitglied werden im:



Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

SPIELE DEINE LIEBLINGSHELDEN AUF  
**GAME BOY™ COLOR**



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)



**Erhältlich ab Mai 2001**



"DIE MUMMIE KEHRT ZURÜCK" INTERAKTIVES SPIEL © 2001 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC.™ UNIVERSAL STUDIOS,  
LIZENZIERT VON UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. NINTENDO™,  
GAME BOY™ UND  SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO., LTD



# Eternal Darkness

Teuflich gut: Nintendo und Silicon Knights versprechen uns schaurig-schönes Spielvergnügen.



**A**ls eines der letzten Highlights für das altersschwache N64 angekündigt, hat sich *Eternal Darkness* mittlerweile zu einem der Launch-Titel für den quadratischen Nachfolger entwickelt. Und man tut letztlich gut mit dieser Entscheidung, denn dieses Spiel hat das Potential, ein System-Seller zu werden, ein Zugpferd, das endlich auch die Erwachsenen auf den Nintendo-Trip zu bringen vermag. Denn, bei Gott, dieses Spiel sollte nicht in zarte Kinderhände fallen.

Die Story hat es bereits in sich. Lange Zeit vor der Menschheit bevölkerte eine Spezies die Erde, die sich unserem Verständnis entzieht, da sie unabhängig von Naturgesetzen lebte. Die Eiszeit allerdings verdrängte diese Spezies anscheinend spurlos, aber es zeichnet sich ab, dass ihre Zeit irgendwann wiederkommt... und sie die Erde erneut für sich beanspruchen wird. Seit Jahrtausenden sehnen Sekten ihre Auferstehung herbei, Mitwisser werden gnadenlos verfolgt und abgeschlachtet. Das Böse versteckt sich selbst hinter vertrauten Gesichtern. Nur 13 auserwählte Seelen können das Schicksal der Menschheit abwenden, indem sie sich dem antiken Volk stellen und in den Krieg ziehen – jeder zu seiner Zeit.

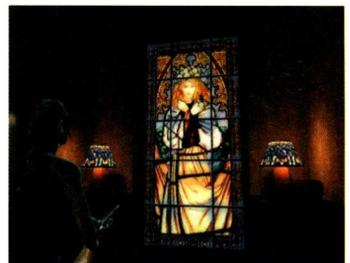
## Sterbliche Charaktere

Das Spiel erstreckt sich über einen Zeitraum von gut 2000 Jahren und die unter-

schiedlichsten Charaktere riskieren ihr Leben bei dem Versuch, dem Bösen Einhalt zu gebieten. Ob es nun den bemitleidenswerten Mönch trifft, der eigentlich schon mit der Inquisition genug gestraft ist, Pious, den Befehlshaber der römischen Armee, eine junge Frau von heute oder aber einen mittelalterlichen Krieger... letztendlich liegt ihr Leben in deiner Hand. Auf alle Fälle zieht das Ableben eines Charakters auch ein jeweils anderes Ende nach sich.

Mit bloßen Fäusten musst du dich natürlich nicht zur Wehr setzen. Je nach Zeit und Charakter stehen verschiedene Shotguns, Schwerter oder gar Magie zur Verfügung – auch Kampfstil und Combos werden der Epoche entsprechend variiert. Während der Kämpfe mit drei, vier oder noch mehr Gegnern kommen auch Splatter-Fans auf ihre Kosten. Getreu dem Motto "Ey, Zombie, du hast da was am Hals... Moment, ich schieße es dir kurz weg" kann man seine untoten Freunde in ihre Einzelteile zerlegen. Derzeit darf man auf Köpfe, Arme und den Körper zielen – da bekommen *Diablo*-Zocker glasige Augen.

Dass bei diesen Massenschlachten Übersicht und beste Kontrolle vonnöten ist, steht außer Frage. Mit einer schnellen Attacke kann man den Feind zumindest auf Distanz halten, um einen richtigen Angriff zu starten. Notfalls geht man aber stiften, der Club der



Vertrieb: Nintendo  
 Hersteller: Silicon Knights  
 Genre: Adventure  
 Erhältlich: n.n.b.

toten Monster ist meist in der Überzahl und man kann nicht jeden Schlag parieren, so dass man recht schnell humpelt – *Resident Evil* lässt grüßen. Wenn man das Weite sucht, sollte man auf seine Kondition achten: Marathonläufer sind unsere 13 Helden nämlich keineswegs. Außerdem könnte ja hinter jeder Ecke ein Zombie lauern. Wenigstens hier ist das Spiel fair und spendiert eine fast perfekte Kamera, die stets mitzoomt und bei Gefahr die Gegner anvisiert. Manchmal kommen auch plötzliche Kameranews, ohne dass ein halb verwestetes Etwas im Raum rumkriecht; das Spiel verwirrt dich zusätzlich.



▲ Die Mimik der Charaktere wurde eindrucksvoll in Szene gesetzt.



## Halluzinationen?!

Insbesondere natürlich durch den Wahnsinnso-Meter, der wirklich der pure Wahnsinn ist. Je tiefer du im Level steckst, deine Lebensenergie nachlässt und Gegner scharenweise auf deinen Geschmack kommen, desto mehr lässt dich dein Verstand im Stich: Du wirst bekloppt und hast Halluzination, total schräge Dinge geschehen. Du betrittst einen Raum und plötzlich fällt dein linker Arm ab. Dann dein

rechter. Zuletzt der Kopf. Alles dreht sich, du hast einen kurzen Flash und plötzlich stehst du noch vor der verschlossenen Tür. Du hast sie nie geöffnet! Ebenso krank wird es, wenn du einen Blick in dein Item-Menü wirfst und es praktisch leer ist. Frustriert schmeißt du das Pad in die Ecke... doch in zwei Sekunden ist alles wieder beim Alten, oder doch nicht?! Diese Frage wirst du dir in *Eternal Darkness* häufig stellen, sehr häufig.

Dieses Feature ist für die gruselige Atmosphäre mitverantwortlich, daneben ist aber auch die Grafik nicht ohne. Die Lichteffekte bezaubern dich, und die Charaktere strotzen nur so vor Polygonen. 5500 sind es jeweils mindestens, wenn man sich die Rüstung von Pious anschaut, glaubt man dies sofort. Die Gegner kommen immerhin noch mit gut 3500 (mit Kopf) oder 3000 (ohne Kopf) daher. Ansonsten überzeugen viele optische Spielereien. Der Schattenwurf

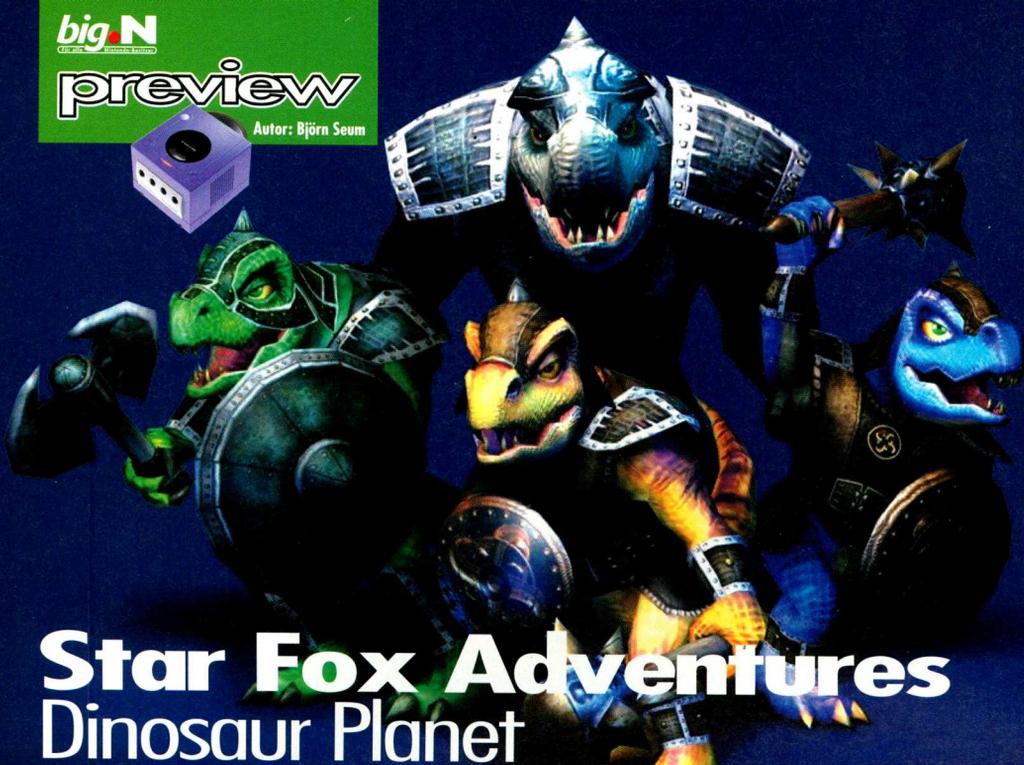
stimmt exakt und der atmosphärische Nebel wirkt voluminös: Er breitet sich langsam aus und überzieht den kompletten Boden. Und dass auch die Charaktere Augen im Kopf haben, merkst du spätestens, wenn sie bestimmte Gegenstände fixieren oder einen Gegner vor dir entdecken. Außerdem gibt es glasklaren Dolby Pro-Logic-Sound. Und einen Gänsehaut-Soundtrack. Und zum Teil lateinische Sprachausgabe. Und Zitate von Edgar Allen Poe bzw. anderen Poeten. Und, und, und. Glaub's uns einfach: *Eternal Darkness* wird ein Killerspiel! ■



▲ Bei dem Kerl könnte man glatt mit der Zunge schmalzen... wegen der Technik natürlich.



▲ Mit dem B-Button kann man das Artefakt einsammeln. Ob das sicher ist...?



# Star Fox Adventures Dinosaur Planet

Sabre heißt nun Fox, und der kann bekanntlich fliegen. Ob Rares Dino-Abenteuer dadurch ein Überflieger wird?

**S**paceworld und ECTS lassen keinen Zweifel daran aufkommen: *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* wird immer mehr zu einer echten *Zelda*-Alternative – zumal Miyamotos Vorzeige-Kokiri offenbar ganz neue Wandlungen erfährt. Dumm bei der ganzen Sache ist nur, dass wir *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* dieses Jahr wohl nicht mehr zu Gesicht bekommen. Den Vorwurf der Zeitverschwendung jedoch konnte Rare in Tokio und London mit einer weiter fortgeschrittenen und spielbaren Version eindrucksvoll entkräften.

## Ballern und Rätseln

Ursprünglich plante Rare, das Spiel unter dem Namen *Dinosaur Planet* für das N64 zu veröffentlichen. Doch angesichts der durchwachsenen Marktsituation und einer Öffentlichkeit, die sich mehr und mehr über die Ähnlichkeit zwischen dem *Dinosaur Planet*-Helden Sabre und dem *Lylat Wars*-Piloten Fox McCloud wunderte, kombinierten die Briten beide Titel und entwickelten von nun an unter dem Namen *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* ein Spiel für den Game Cube.

Sabre, den ehemaligen Protagonisten von *Dinosaur Planet*, gibt es nun nicht mehr. Dessen Job übernimmt Fox McCloud: Der böse General Scales will in seine Schranken gewiesen und ein Planet voller Saurier von der Tyrannei

befreit werden. Dass Fox es gegen allerhand Gegner aufnehmen kann, bewies er nicht zuletzt auf dem Nintendo 64 zweimal: In *Super Smash Bros.* vermöbelte er Kollegen aus der Nintendo-Schmiede, in *Lylat Wars* wies er Affenbirne Andross in die Schranken. Also wird der tierische Held auch diesmal wieder in seinem Arwing-Starfighter Platz nehmen und die Invasoren im All bekämpfen müssen. Diese Tatsache verleiht dem Spiel schon im aktuellen Entwicklungsstadium Abwechslung am laufenden Band. Die Weltraum-Missionen spielen sich ähnlich derer in *Lylat Wars*. Per Außenansicht steuerst du dein Schiff durch knifflige Geschicklichkeits-Abschnitte und pulverisierst mit Lasern

und Raketen deine Gegner. Im Adventure-Part des Spiels, der auf der Oberfläche des paradiesischen Planeten angesiedelt ist, könnte man fast meinen, *Zelda*-Held Link sei zum Spaß in ein Fuchskostüm geschlüpft und lege sich neuerdings gerne mit einem ausgewachsenen T-Rex an. Solche Szenen gehörten auf der Spaceworld und der ECTS unumstritten zu den Höhepunkten des Spiels. Bildschirmfüllende

Gegner, die sich unserem Haudegem bedrohlich nähern und nur mit List und Tücke besiegt werden können, werden aber die Ausnahme sein.

Kleinere Kalibrier wie etwa Scales' Schergen rückt Fox mit einem magischen Stab zu Leibe, den er während seiner ersten Mission auf dem Planeten findet. Der



▲ Die Icons erweisen sich nun übersichtlicher als in der E3-Version.



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

Stab wird später durch diverse Upgrades zur tödlichen Feuerwaffe. Im Kampf fixiert Fox den Feind Zeldatypisch an und lässt dem Spieler damit den Freiraum, um seinen Gegner herumzutänzeln. Der Held gibt dadurch keine gute Zielscheibe ab, kann aber seinerseits systematisch Angriffe starten. Fox kann rollen, sich seitwärts bewegen, rennen und schwimmen. Schluchten und Erhebungen bezwingt er wie Link automatisch.



▲ Mit seinem Stab greift Fox ein Rieseninsekt an.



▲ Was verbirgt sich wohl in diesem Turm?



▲ Die Missionen im All sind sehr actionlastig.

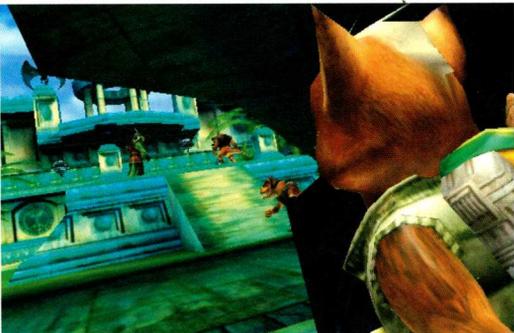
## Aus alt mach neu

Auch in Sachen NPCs (vom Computer gesteuerte Charaktere) versucht sich Rare an einer Mischung aus *Dinosaur Planet* und *Lylat Wars*. Im All wird McCloud überwiegend von seinen ehemaligen LW-Kollegen Slippy, Peppy und Rob unterstützt, während auf dem Planeten die neuen *Dinosaur Planet*-Charaktere am Zug sind. So begibt sich Fox beispielsweise in einer Mission auf die Suche nach der Fuchsin Krystal.

Für den Niedlichkeitsfaktor sorgen zwei freundlich gesonnene Babydinos. Tricky, ein zierlicher Triceratops, und Kyte, ein junges Pterodactylus-Weibchen, helfen Fox beim Lösen vieler Puzzles. Mittels einfacher Kommandos kann Tricky unter anderem die Umgebung nach Gegenständen oder Geheimnissen absuchen und seinem "Herrchen" die Fundorte mitteilen.

Technisch waren die beiden Messeversionen schon einen ganzen Schritt

weiter als der schon ohnehin recht gute E3-Code. Letzte Überbleibsel, die von der N64-Herkunft des Spiels zeugten, waren beseitigt. Daran, dass *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* ein potentieller Hitkandidat ist, dürfte wohl niemand mehr zweifeln. Gerade die riesige Welt des Dinosaurierplanetens lädt förmlich zu ausgedehnten Erkundungen ein. Adventure-Atmosphäre im *Zelda*-Stil und eine Tüte voller neuer Grafikkraffinessen machen Lust auf mehr. ■





# NBA Street

Vertrieb: Electronic Arts

Hersteller: EA Sports

Genre: Sportspiel

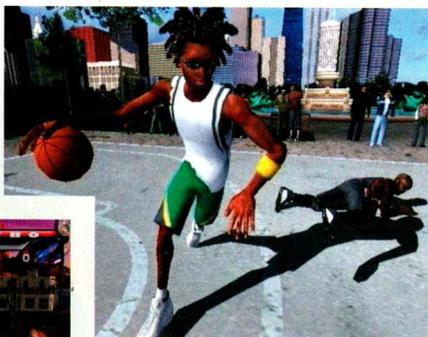
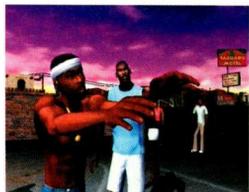
Erhältlich: n.n.b.

**Back to the Roots: Die NBA-Stars versenken die Körbe wieder in Seitenstraßen.**

**E**igentlich ist es ja die Aufgabe des Sports, die Jugendlichen von der Straße zu holen. *NBA Street* hingegen will genau das Gegenteil erreichen... und holt die NBA-Stars dafür auf die Straße. Gespielt wird nicht in den größten Hallen der USA, sondern überall da, wo es einen Korb gibt – auf Schulhöfen, am Strand, auf Dächern. Mitte der Neunziger sorgte *NBA Jam* für Furore in der Spielewelt – unrealistische Monsterdunks oder brennende Bälle machten aus dem körperlosen Spiel Basketball ein Actionspektakel pur. *NBA Street* greift dieses Spielprinzip wieder auf. Realismus? Weg damit! Regeln? Brauchen wir nicht! Die einzige Regel, die es gibt, ist die so genannte Shot Clock, damit das Spiel schön schnell bleibt. Ansonsten gilt: rennen, werfen, treffen. Alles andere spielt keine Rolle.

## Gamebreaker

Die Gegner knallen dir den Ball aus der Hand, schubsen dich und setzen notfalls beide Ellenbogen ein, um dich auf Distanz zu halten. Und das Tolle daran: Du darfst das auch! Wenn irgendwann das Maß voll ist und du dich mit unfairen Aktionen und schönen Combos profilieren konntest, hast du die Möglichkeit, einen so genannten Gamebreaker auszuführen. Die darauf folgende Action wird auch dementsprechend in Szene gesetzt: Die träumerische Zeitlupe mit der hübschen Musikuntermalung versüßt dir den Punktgewinn doppelt und dreifach. Denn so



▲ Jeder NBA-Schiri hätte längst gepfiffen. In *NBA Street* aber ist (fast) alles erlaubt.



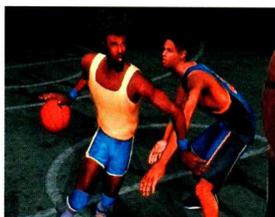
ein Gamebreaker hat zur Folge, dass neben dem eigenen Punktgewinn die gegnerische Mannschaft das Doppelte abgezogen bekommt. Bei einem "Weitwurf", der nicht drei, sondern nur zwei Punkte zählt, ergibt sich dadurch eine Differenz von satten sechs Punkten. Bei einem Treffer in Korbnähe oder bei einem Dunking sind es immerhin noch drei Punkte. Da das Match bis 21 geht, kann so ein Gamebreaker also ohne weiteres spielentscheidend sein.

Um wichtige Punkte spielt man in erster Linie beim "City Circuit": Du musst dich mit

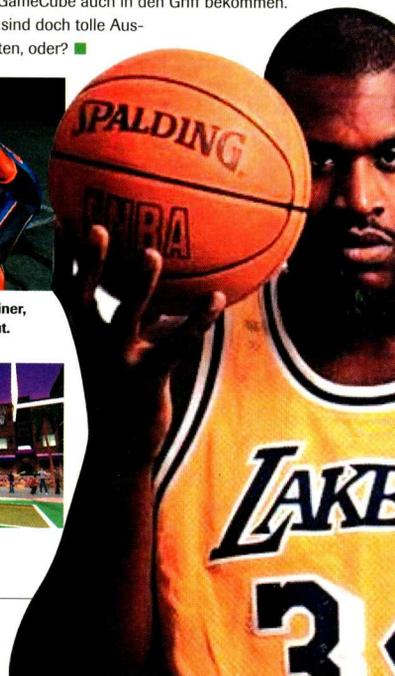
einem fiktionalen Straßenteam gegen die besten Trios der NBA beweisen. Kein leichtes Unterfangen, da unter anderem auch "His Airmess" Michael Jordan mit von der Partie ist. Beim "Hold the Court"-Modus muss man seinen Lieblingsspielplatz gegen andere Teams verteidigen – es winken neue Outfits, Tattoos oder Frisuren für den Create-A-Player-Modus. Apropos neu, da das Spiel bereits auf der PS2 ein Erfolg war, könnte man von einer 1:1-Umsetzung ausgehen. Aber neue Features wie zusätzliche Spieler oder Plätze wurden bereits angekündigt. Auch ein Vierspieler-Modus ist denkbar. Und die wenigen Grafikfehler sollte der GameCube auch in den Griff bekommen. Das sind doch tolle Aus-sichten, oder? ■



▲ Optisch hat das Spiel einiges zu bieten. Insbesondere die Backgrounds sind genial.



▲ Und da sage noch einer, der Afro-Look sei out.





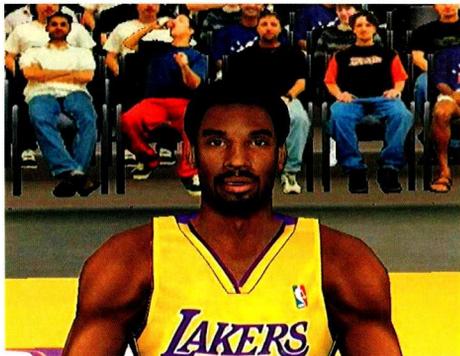
# NBA Courtside 2002

Vertrieb: Nintendo  
Hersteller: Left Field  
Genre: Sportspiel  
Erhältlich: n.n.b.

Die Größen des US-Profisports geben auch dem GameCube die Ehre.

**A**ngesichts von 1:5-Packungen der deutschen Mannschaft gegen England ist man schon fast geneigt, dem Fußball abzuschwören und eine andere, sehr populäre Sportart zu bevorzugen: den Basketball. Und zur Zeit hätte man dazu auch besten Grund. Die deutsche Riesengemeinschaft um "German Wunderkind" Dirk Nowitzki und 2,29-Meter-Monster Shawn Bradley von den Dallas Mavericks kann sich in der europäischen Basketball-Elite derzeit wirklich sehen lassen. Und wenn man sich dann noch die neuesten Bilder und Infos von *NBA Courtside 2002* zu Gemüte führt, steht eigentlich schon fast fest: Fünf Freunde müsst ihr sein!

Nintendo und Left Field Productions haben bereits auf dem altherwürdigen N64 ihre Größe bewiesen und wollen auch auf dem GameCube gleich von Beginn an neue Akzente setzen. Das Icon-Passing, mit dem ich mich noch nie anfreunden konnte, wird in der Kabine gelassen und durch ein neues, interessantes Passsystem ersetzt. Auf dem Cube wird in Zukunft mit dem analogen C-Stick gepasst, ungenaue Abspiele sollten damit der Vergangenheit angehören. Allerdings findet das runde Leder natürlich nicht immer das Ziel; dass man nicht aus jeder Situation den "tödlichen Pass" spielen kann, versteht sich von selbst. Laufen und Passen behindern sich somit nicht mehr gegenseitig. Dieses System



▲ Achte auf die Details, Muskeln, Barthaare, Augen... einfach superrealistisch!

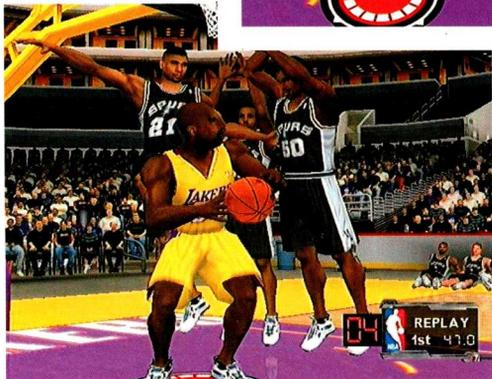
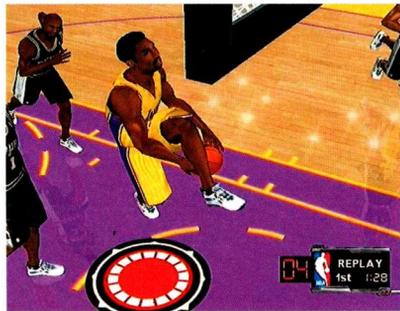
geht Hand in Hand mit extrem flüssigen Animationen, Übergänge zwischen einzelnen Aktionen soll es praktisch nicht mehr geben.

Auch der Kobe-Bonus scheint ad acta gelegt. Lakers-Star Kobe Bryant, der noch

Augenweide, Bryant, Nowitzki oder Shaquille O'Neal unterscheiden sich kaum noch vom Original – einer ungeheuren Anzahl an Texturen, Polygonen und so genannter "Face Maps" sei Dank.



▲ Noch nie wurden Körbe auf Konsolen flüssiger versenkt.



▲ Alle NBA-Stars sind dabei: Shaquille O'Neal wird vom halben Spurs-Team bedrängt.

immer das Courtside-Cover zielt, kann nun nicht mehr als alle anderen. Extrawürste gibt's nicht mehr, aber die sind auch nicht nötig. Verschiedene Dribblings eröffnen sich auf Knopfdruck für jeden einzelnen NBA-Hünen, Alley-Oops, Dunkings... Der geneigte Korbfetischist wird seine helle Freude haben. Für Kenner sind auch die Spieler eine einzige

## Der große Wurf?!

Dass der Boden zu jedem Zeitpunkt genialste Spiegeleffekte offenbart, brauche ich wohl kaum noch zu erwähnen. Das Ganze sieht einfach nur realistisch aus. Realistisch – ein gutes Stichwort! Selbst die CPU-Gegner verdienen dieses Prädikat, sie nehmen spielstarke Balkünstler in die Zange und vernachlässigen die Spieler, die vor dem Korb weiche Knie bekommen. Und wer mit den Spielern absolut unzufrieden ist, darf sich am besten selbst. Der Create-A-Player-Modus lässt sogar die Bestimmung der Nasenlänge zu. Und ohne dass mich bald Pinocchio's Nase zielt kann ich sagen: Hier scheint Nintendo der große Dreipunktewurf gleich zu Spielanfang zu gelingen! ■



# Tarzan Freeride

Der GameCube fängt an, wo Disney aufhört...

**M**anchmal kommen sie wieder: In diesem Fall sind es Tarzan, Jane, Terk und viele andere Figuren aus Disney's Kinoabenteuer, die sich pünktlich zum Start des GameCube erneut ein Stelldichein geben. Offiziell haben die Entwickler bei Ubi Soft in Montreal ja "nur" an einer PS2-Version gearbeitet, bei unserem Besuch in diesem Sommer ließen sie dann aber die Katze aus dem Sack. *Tarzan Freeride* wird nicht nur als Launch-Titel für den GCN erscheinen, es war sogar schon spielbar. Zeitlich wurde die Geschichte nach dem Ende des Trickfilms angesiedelt – viel Raum also für eine eigenständige Story und den Besuch ganz neuer Locations, zu denen unter anderem die Sümpfe und der Elefantenfriedhof gehören.

## Tarzan kann's!

Doch obwohl es sehr viel zu erkunden geben wird und auch eine Story nicht fehlt (skrupelloser Forscher will Exponate für eine Ausstellung in der "zivilisierten Welt" einfangen, darunter auch Tarzan), liegt der spielerische Schwerpunkt ganz klar auf der Action. Zum einen wirst du es in Tarzans Rolle mit riesigen Wasserschlangen, hungrigen Krokodilen und weiterem Dschungelgetier aufnehmen müssen, zum anderen sind sportliche Aktivitäten gefragt. Beim Bungee-Jumping an der Liane gilt es, Felsvorsprüngen und Ästen auszuweichen, um dann vom Grund eines Flusses bestimmte Gegenstände zu fischen. Eckst du zu oft an, reicht deine Fallgeschwindigkeit nicht aus, das Flussbett

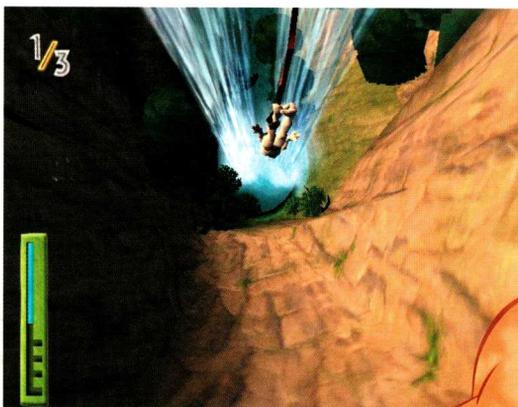
überhaupt zu erreichen. So richtig Spaß macht aber das Surfen auf einem Stückchen Tropenholz. Mit einem Affenzahn geht es durch reißende Fluten, wobei du für jeden ausgeführten Trick ein paar Extrapunkte erhältst.

Die Steuerung macht jetzt schon einen wirklich guten Eindruck, nach ein paar Minuten könnte alles laufen wie von selbst – wenn die Moves beim Surfen nicht ziemlich schwierig wären. Grafisch wird *Tarzan Freeride*

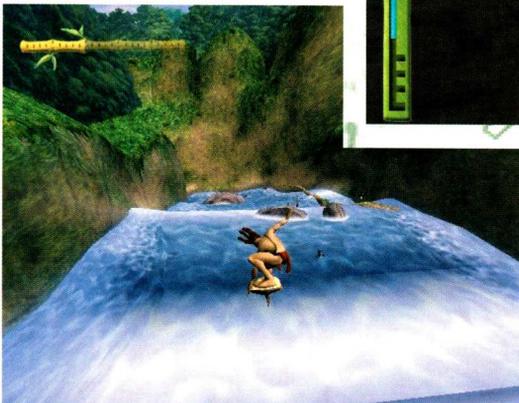


Vertrieb: Ubi Soft  
Hersteller: Ubi Soft  
Genre: Action  
Erhältlich: n.n.b

auf dem GameCube deutlich besser aussehen als auf der PS2. "Bei der Umsetzung der zweidimensionalen Charaktere aus dem Film in 3D-Spielfiguren hatten wir mit der Architektur der PS2 wirklich zu kämpfen", verrät Lead Game Designer Mario Maltezos. "Besonders die Einschränkungen bei Texturen und Polygonen wird es auf dem GameCube zum Glück nicht geben." Freuen wir uns also auf das nächste Frühjahr. Und auf den besten Tarzan, den es je gegeben hat. ■



▲ Auch bei den Kämpfen ist die Steuerung nicht immer ganz einfach.



▲ Es reicht nicht, heil herunterzukommen. Special Moves wollen wir sehen!





# Madden NFL 2002

Vertrieb: Electronic Arts

Hersteller: Tiburon

Genre: Sportspiel

Erhältlich: n.n.b.

**Trainerlegende John Madden wird auch auf dem GameCube seine Kommentare zum Besten geben.**

**E**lectronic Arts praktizierte auf der E3 etwas sehr Aufschlussreiches: Der Spielergiese zeigte Demos des Footballspiels *Madden NFL 2002* für PS2, X-Box und GameCube – und um festzustellen, dass die GameCube-Version grafisch den elegantesten Eindruck hinterließ, musste man beileibe kein bedingungsloser Nintendo-Fan sein.

Natürlich wird auch die 2002er Version über die volle NFL-Lizenz verfügen. Selbst

das neue Team der Houston Texans soll sich auf dem Platz tummeln. Die Zeiten, in denen Lizenzen uns nur Namen und Daten bescherten, sind endgültig vorbei. Die neue Grafik-Engine bringt die original Quarterbacks und Wide Receiver der amerikanischen Superliga fast fotorealistisch in unsere Wohnzimmer. Optimale Animationen dank Motion-Capturing, physikalisch genaue Flugwege des Balls und eine Soundkulisse nicht gekanntes Ausmaßes erschaffen eine virtuelle Illusion des echten Footballsports. Auch abseits des Spielfeldes geht es realistischer zu als jemals zuvor. Das Publikum ist voll animiert, jöhlt und ist beim Verzehr von Junk Food zu beobachten. Außerdem wurden noch die Cheerleader und Trainer mit Erfolg generalüberholt.

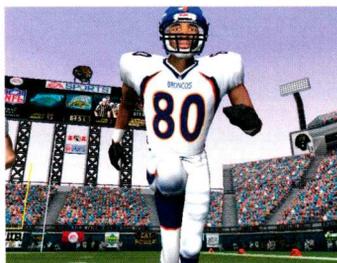
möchte EA dem Spiel noch neue Modi mit auf den Weg geben. So wie den frischen Two-Minute-Drill-Modus. Hier kannst du in der Offense und der Defense mit Hilfe eines schnellen Passspiels zusätzliche Punkte innerhalb des laufenden Matches ergattern. Anfänger können sich nun direkt an John Madden wenden. Der Meister erteilt ab sofort in einem speziellen Modus Einzelunterricht. Eine Menge Spaß verspricht der Create-a-Team-Modus. Damit wird es möglich sein, ein eigenes Team samt Trikots und Stadion zu erstellen.

Auch neuen Entwicklungen außerhalb von Grafik und Gameplay verschließt sich Electronic Arts nicht. *Madden NFL 2002* wird Breitbildfernseher im 16:9-Format unterstützen und so für noch mehr Überblick auf dem Spielfeld sorgen.

Abgesehen von diesen Neuerungen und einer besseren Technik, lassen sich die ersten Eindrücke durch die Gegebenheiten der Vorjahresversion ergänzen. Hauptziel wird selbstverständlich der Gewinn des Superbowls bleiben. Zwischendurch stehen einige Freundschaftsspiele an oder du zockst berühmte Begegnungen nach. Dabei steigst du wie bei anderen Sportspielen in die zweite Spielhälfte eines legendären Matches ein und musst die drohende Niederlage abwenden. Alles in allem erwartet uns wohl ein technisch hochklassig präsentiertes Spiel, das trotz einiger Neuerungen das Genre nicht neu erfinden wird – aber das verlangt ja auch niemand wirklich. ■



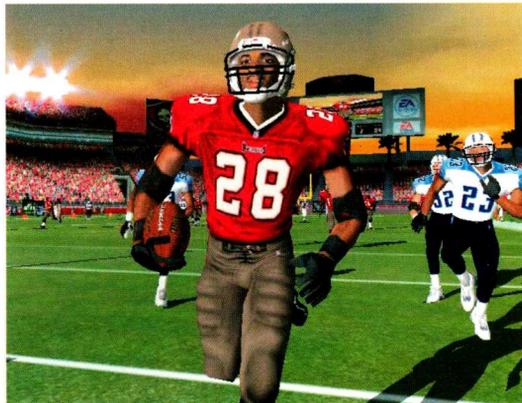
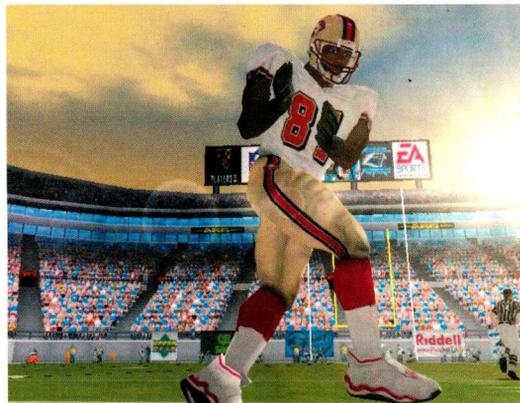
▲ Wer schnappt sich das Ei zuerst?



▲ Nummer 80 der Broncos setzt zum Sprint an.



▲ So sehen Footballer der neuesten Generation aus, wenn sie sich freuen.





# Kameo Elements of Power

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

## Monster fangen ist Kinderkram? Pah! Lies das!

**D**as *Pokémon*-Prinzip macht Schule. Nachdem sogar PC-Spieler mit *Black & White* Gefallen daran gefunden haben, Tiere aufzuziehen und zu trainieren, macht sich jetzt auch Rare daran, das Sammelkonzept in ein Spiel einzubauen. Selbstverständlich soll das Ganze einen ‚Erwachsenen-Anspruch‘ erfüllen – zumindest hoffen das die Älteren unter den Gamecube-Jüngern.

Statt eines 12-jährigen Bengels mit Baseballmütze nimmt sich in *Kameo: Elements of Power* eine dunkelhaarige Fee namens Kameo diverser Tierchen an. Deren Hilfe kann sie auch gut gebrauchen, denn Kameo hat die Aufgabe, sechs Kinder der Elemente aus den Klauen eines Trollkönigs zu befreien. Rund 60 Kreaturen sollen es laut Rare im fertigen Spiel sein, die Kameo einfangen und abrichten kann. Allerdings müssen die Tiere schon in jungen Jahren gefangen und trainiert werden.

## Von Feen und Monstern

Ähnlich wie in *Pokémon* wird jedes der Biester einer Elementklasse (Feuer, Wasser, Eis etc.) angehören. Gefangen werden die Tiere nicht mit einem Pokéball, sondern mit einem magischen Strahl, den der Spieler auf die umherwuselnden Monster richtet. Ist das Wesen in die Falle gegangen, folgt ein Kampf. In dieser Schlacht muss der Spieler sein Opfer in die Mitte eines bunten Wirbels navigieren – nicht ganz einfach, denn die Biester wehren



▲ Kameo ist magisch begabt, wie man unschwer erkennen kann.

sich mit aller Kraft. Ist das Wesen letztendlich in einem der magischen Gefäße gefangen, werden Name, Kategorie, Größe und



▲ Wie auf Stelzen kontrolliert die zierliche Fee eine mächtige Echse.



▲ Kameo macht sich bereit, ein neues Monster zu fangen.



Gewicht des Tieres angezeigt, zu dem es sich einmal entwickeln kann. Die Entwicklung der Kreatur folgt den Regeln des Rollenspiels: Training macht den Meister. Mit Hilfe einiger Kreaturen kann Kameo später fliegen oder Gebiete erreichen, die ihr als normale Fee nicht zugänglich waren. Als besonders spektakulär erweisen sich die Angriffe Kameos auf Feinde. Hier unterscheidet das Spiel zwei Arten: Entweder verwandelt sich Kameo eindrucksvoll in eines der Wesens oder sie wirft mindestens eine ihrer magischen Blasen zu Boden, aus denen dann flugs die jeweiligen Monster entstehen.

Wie leistungsfähig die Engine ist, deutet die Geschwindigkeit an, mit der das Spiel schon in diesem frühen Stadium läuft; die Umgebungen erstahlen in farbsatten Texturen, sind aber noch nicht frei begehrbar. Ob *Kameo: Elements of Power* wirklich das Zeug zum „Erwachsenen-*Pokémon*“ hat, wird letztlich davon abhängen, wie anspruchsvoll die Aufgaben ausfallen, die mittels des bewährten Spielprinzips gelöst werden müssen. ■



**Vertrieb:** Electronic Arts  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Genre:** Sportspiel  
**Erhältlich:** n.n.b.

# SSX Tricky

**Auf dem GameCube wird der stillste Typ zur Pistensau!**



▲ Mit Speed allein kannst du in der GCN-Version keinen Blumentopf gewinnen.



▲ Die Fahrerinnen stehen ihren männlichen Kollegen in nichts nach.



▲ Als Snowboarder muss man cool aussehen, sonst wird man nicht ernst genommen.

**B**ei den drei Buchstaben *SSX* werden viele PlayStation-Fans anfangen, mit den Ohren zu schlackern. Denn als Starttitel für die PS2 war dieses Spiel bereits ein Hit und sorgte bei der Konkurrenz für jede Menge Spaß und sehr gute Verkaufszahlen. Dieser Erfolg soll sich jetzt auch auf Nintendos neuer Konsole wiederholen – mindestens. Das Sequel auf dem GameCube ist zeitlich ein Jahr nach dem Original angesiedelt und enthält neben neuen Fahrern auch komplett überarbeitete Strecken. Diese verändern sich zusätzlich je nach gewähltem Modus. Es gibt insgesamt sechs neue Fahrer mit neuen Eigenschaften und Fähigkeiten. Während auf der PS2-Version noch die Geschwindigkeit zählte, um Champion zu werden, richtet sich bei *SSX Tricky* das

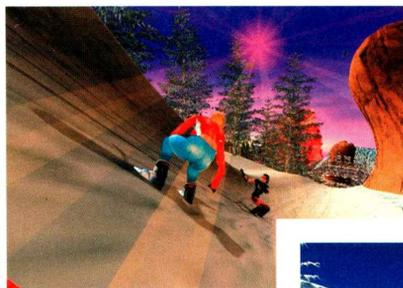
Augenmerk auf die Kombination von Speed und Tricks. Nicht umsonst steht also das "Tricky" im Namen.

## Keine faulen Tricks

Es ist möglich, zwölf verschiedene Special-Tricks auszuführen. Hast du einen Trick erfolgreich geschafft, bekommst du einen Buchstaben (dieses System kennen alle, die schon einmal *Tony Hawk* gespielt haben). Wenn du alle Buchstaben des Wortes "Tricky" erlangt hast, kannst du zu einem Special Move ansetzen, der dir zu Höchstleistungen verhilft und die Chancen auf einen Sieg enorm steigert. Aber pass auf deine Konkurrenz auf, denn deren KI wurde ordentlich verbessert, so dass es zu dem einen oder anderen heißen Gefecht auf der Piste kommt.

Am meisten machen solche Wettkämpfe Spaß, wenn man gegen viele Freunde antritt, dennoch wurde es versäumt, einen 4-Spieler-Modus zu integrieren: Leider können (bislang) nur zwei Spieler gegeneinander antreten. So schade das auch ist, es tut dem Spielspaß keinerlei Abbruch. Grafisch gesehen kann das Game zum jetzigen

Zeitpunkt zwar noch nicht ganz überzeugen, aber wir denken, dass dieses Problem bis zum Erscheinungstermin behoben wird. Mit seiner ausgefeilten Steuerung und dem starken Sound, für den unter anderem Mike D von den Beastie Boys und die Jungs von Run DMC ihre Musik beisteuerten, könnte *SSX Tricky* auf dem GameCube für genauso viel Trubel sorgen wie schon auf der PS2. ■



▲ Wer den besten Trick hinlegt, gewinnt.



## Wer erkennt den Unterschied?

Die Screenshots in unserem Preview stammen ausnahmslos aus der GameCube-Version. Diese beiden aber nicht: Bei einem handelt es sich um ein älteres PS2-Bild, bei dem anderen um einen Screen der Xbox-Version. Erkennst du die Unterschiede?





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

# Extreme G 3

**Diesmal ohne Ruckler: Die Extreme G-Serie ist zurück in der Zukunft.**

**W**er auf den GameCube wartet und schnelle Rennspiele mag, wird es mit Freude vernommen haben: Die Rede ist von der Umsetzung des futuristischen Racers *Extreme G 3*. Den Anfang machte die Serie schon 1997 auf dem N64. Über Teil eins war sich die Fachwelt einig: Für die damalige Zeit war das Spiel grandios. Der zweite Teil, auch für Nintendos 64-Bitter veröffentlicht, fiel auf die Nase. Entwickler Probe meinte es mit der Grafikpracht etwas zu gut, denn die Spiel-Engine kam damit leider nicht zurecht – *Extreme G 2* ruckelte so stark, dass es stellenweise unspielbar wurde.

Die bisher gezeigten bewegten Bilder von *Extreme G 3* wissen mit schöner Grafik und konstanten 60 fps zu überzeugen. Unerfreulicherweise hält sich Acclaim, was die spielerische Ausstattung der GameCube-Fassung betrifft, noch bedeckt. Grafisch verspricht der Titel aber einiges: Riesige Areale, ausgeleuchtet von superben Lichteffekten in Echtzeit, laden geradezu ein, das Pad zu greifen und eine Runde zu drehen.

## Besser als die PS2-Fassung?

Sollte die GameCube-Fassung inhaltsgleich mit der bereits erhältlichen PS2-Version sein, so hieße das zwölf unterschiedliche Motorräder, neun unrealistische Strecken, sechs Teams sowie

mehrere Waffen und Upgrades. Unrealistische Strecken bedeutet, dass man in seinem fahrbaren Untersatz mit nahezu Schallgeschwindigkeit durch Loopings und Kurven brettern kann,

ohne von der Strecke abzukommen; möglich macht das eine magnetische Sicherung der Feuerstühle. Bis zu zwölf Fahrer sollen gleichzeitig über die Kurse donnern können. Dass die Kontrahenten allesamt keine Heiligen sind, versteht sich von selbst. Um ihre fiesen Gemütsneigungen auszuleben, bekommen die Piloten von Acclaim Waffen spendiert. Vom Energiestrahler bis hin zu schwerer Artillerie wird sich einiges an Ballermännern auf den Strecken finden lassen. Das Motto des Spiels lautet nicht umsonst "Losing is not an option". Geheimniskrämerei gibt es auch um die Spielmodi. Definitiv sind bisher: ein Arcade-Modus, ein Championship-Modus, ein Team-Modus, ein Co-Operative-Modus und ein Multiplayer-Modus. In Letzterem können bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig antreten.

Technisch sollten die Acclaim Studios Cheltenham keine großen Probleme bei der Umsetzung

des Spiels haben – vorausgesetzt, der GameCube ist tatsächlich derart leistungsfähig und leicht zu programmieren, wie immer wieder allerorten behauptet wird. *Extreme G 3* soll übrigens bis zum US-Start des GameCube fertig sein und als Launch-Titel in den Regalen der Läden liegen. ■



▲ 868 mph – hier wird's langsam interessant!



▲ Das ist doch mal 'ne Strecke für einen Elchtest.

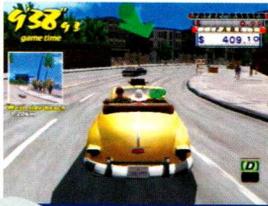


# Jetzt im Handel!

Das ultimative Lösungsmagazin für PlayStation und PS2.



Formel Eins 2001



Crazy Taxi



Star Wars Starfighter



Alone in the Dark 4



**Komplett gelöst:**

## Star Wars Starfighter

So rettest du Naboo!

## Formel Eins 2001

So kriegst du jede Kurve!

## Crazy Taxi

So kommst du schneller ans Ziel!

## Alone in the Dark 4

So besiegst du die Dunkelheit!

## MDK 2

So rettest du die Welt!

## Und noch viel mehr:

The Bouncer und Rogue Spear komplett gelöst!

Haufenweise Tipps, Tricks und Cheats zu 007 Racing,

102 Dalmatiner, DOA 2, Digimon World, Duke Nukem, Evil Dead,

Metal Gear Solid 2, Simpsons Wrestling, WWF Smackdown! 2 und vielen weiteren Spielen.

**StationMaster**  
Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2  
**PLUS: Xploder Cheats CD**

**Formel Eins 2001**  
Karten, Codes und mehr!

**Crazy Taxi**  
Fahrer, Strecken, Tipps!

**Star Wars Starfighter**  
Lösung, Cheats, Gewinnspiel!

**Alone in the Dark 4**  
Der Horror-Trip komplett gelöst!

**MDK 2**  
Rogue Spear

**PLUS! EXKLUSIVE XPLODER CHEATS CD**

**Plus Tipps & Tricks:** 007 Racing, Armored Core 2, Dead or Alive 2, Digimon, Evil Dead, Kengo, Metal Gear Solid 2, NiGHTS, Simpsons Wrestling, Vanishing Point, WWF Smackdown! 2

**XPLODER**  
Die besten Cheats für Formel 1 2001, C-12, Fear Effect 2, TechnoMage, ISS Pro Evolution 2 und viele, viele mehr!





# Luigi's Mansion

Eine neue Konsole ohne das alte Maskottchen?  
 Na ja, nicht ganz ohne...



kurz&knapp

- großer Spielumfang
- innovative Steuerung
- tolle Grafik
- schöne Animationen
- etwas gewöhnungsbedürftig

**P**remiere! Eigentlich ist es ja gute Tradition, dass Nintendo zum Start einer neuen Konsole auch ein neues Mario-Spiel veröffentlicht. Beim Japan-Start des GameCube wurde diese Ehre jedoch Marios Bruder Luigi zuteil. Trotzdem bleibt Mario allgegenwärtig: In einigen Elementen der Steuerung, natürlich im gesamten Grafikstil, und eine Nebenrolle in der Handlung hat ihm Shigeru Miyamoto auch gegönnt. Außerdem wollen wir doch nicht vergessen, dass Nintendo mit *Mario Sunshine* immer noch ein viel versprechendes Jump'n'Run in Arbeit hat, das Mitte nächsten Jahres erscheinen soll. So haben wir wenigstens einen Grund, uns auf den nächsten Sommer zu freuen – wer braucht schon schönes Wetter?

## Luigi hat Angst

Doch erst mal kommt der Winter, und alles dreht sich um Luigi. Der hat bei einem Preisausschreiben ein alteinwürdiges Haus gewonnen: Luigi's Mansion. Natürlich ruft er sofort seinen Bruder Mario an, mit dem zusammen er seinen neuen Wohnsitz einer ersten Inspektion



▲ Wenn dieser Geist getauft wurde, dann sicher auf den Vornamen "Duke".

unterziehen will. Jedoch trifft Luigi nicht auf Mario, sondern auf einen schrulligen, alten Forscher. Das Haus sei voller Gespenster, erzählt der Wissenschaftler. Einen dicklichen, kleinen Klempner in roten Latzhosen habe er aber nicht gesehen. Was bleibt Luigi da für eine Wahl? Der Bruder muss gefunden werden, koste es, was es wolle! Zum Glück steht der hilfreiche Wissenschaftler unserem verängstigten Luigi nicht nur mit Rat, sondern auch mit Tat zur Seite. Er rüstet ihn mit einer Art Staubsauger aus, mit dem Gespenster aufgenommen (und später in Gemälden verwandelt) werden können. Dazu gibt es eine Taschenlampe, um sich überhaupt zurechtzufinden – und einen Game Boy!

Diese drei Geräte bestimmen auch das Gameplay. Der Game Boy dient als Navigationsgerät, mit dem die Geister geortet



▲ In Luigis neuem Haus scheint jedes Möbelstück eine Seele zu haben...

werden können. Mit der Taschenlampe musst du sie blenden, um sie dann mit dem Staubsauger aufzusaugen. Etwas ungewöhnlich läuft dabei die Steuerung ab. Der eine Analogstick des GameCube-Controllers dirigiert den Lichtstrahl der Taschenlampe, während du mit dem anderen Luigis Bewegungen steuerst. Mit dem R-Button schmeißt du den Staubsauger an, außerdem kannst du Gegenstände aufnehmen und kräftig schütteln oder sogar in die Ego-Perspektive schalten. Darunter leidet allerdings die Übersicht, die Geister hinter dir siehst du dann einfach zu spät. Und diese Mistkerle machen es dir ohnehin schon nicht zu leicht. Wenn du versuchst, sie aufzusaugen, winden sie sich hin und her oder schießen mit einem Höllentempo von einer Ecke des Raumes in die andere. Manche von ihnen werfen dir sogar Bananenschalen vor die Füße,



Vertrieb: Import  
 Hersteller: Nintendo  
 Genre: Action  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 150 DM  
 Spieler: 1



um doch noch zu entkommen. Hast du ein Gespenst gefangen, erhältst du dafür Punkte, Münzen, Herzen oder Schlüssel zu neuen Räumen. Mit jedem neuen Schlüssel wird auch eine Karte des Hauses eingeblendet, die dir zeigt, zu welcher Tür er passt. Wie viele Punkte du bekommst, hängt davon ab, wie lange du brauchst, um das Gespenst

versteckt sein. Wäre also nicht diese ungeheure "Action" beim Einfangen der Gespenster da, müsste Luigi's Mansion als reinrassiges Adventure bezeichnet werden.

### Luigi ist schön

Für Luigi ist seine Aufgabe auf jeden Fall ein einziges Abenteuer. Seine ständige Angst drückt sich in einer Mimik und Gestik aus, wie wir sie authentischer noch nie in einem Videospiel gesehen haben. Überhaupt bietet die Grafik Details und Effekte en masse. Der Lichtstrahl aus Luigis Taschenlampe sorgt nicht nur für diffuse Beleuchtung und tolle Schatteneffekte, in ihm erkennst du manchmal sogar im Haus herum-schwebende Staubpartikel. Phantastisch! Auch die (Halb-)Transparenzen bei den Gespenstern, das Schweben der Kamera hinter durchsichtig werdende Mauern oder das absolut realistische Verhalten von wehenden Vorhängen, einem Wasserstrahl und, und, und... eindrucksvoller hätte kaum ein anderes Launch-Spiel die Grafikfähigkeiten des GCN demonstrieren können. Dazu kommt ein großer Spielumfang und ein Gameplay, das wesentlich komplexer und auch auf Dauer packender ist, als es auf den ersten Blick vielleicht erscheinen mag. Kurz und gut: Luigi's Mansion erfüllt die hohen Erwartungen an Spiel und Konsole auf ganzer Länge. Wir können es kaum erwarten, bald die amerikanische und im nächsten Frühjahr dann die deutsche Version ausgiebig unter die Lupe zu nehmen. ■



▲ Wenn die Kamera hinter Wände oder Gegenstände schwebt, werden diese halbtransparent.



einzufangen. Sollte es dir sogar entkommen, verlierst du Punkte und Münzen – und wirst schwächer. Im Extremfall sogar so schwach, dass du keine neuen Geister fangen kannst, bevor du nicht erst Power-Ups eingesammelt hast. Die liegen nämlich überall im Haus herum, offen oder versteckt. Es lohnt sich also, jeden Winkel eines Raumes zu untersuchen, auch wenn sich darin gar keine Geister befinden. In der Vase, unter dem Schrank, hinter dem Vorhang – überall könnten Power-Ups, Münzen oder andere Gegenstände

### bewertung

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

gesamt **90%**

► Ob Luigi oder Mario – besser geht's kaum!

### Japanisch ist leicht!

Zumindest in Luigi's Mansion – denn Texteinblendungen beschränken sich hier im Wesentlichen auf Menübildschirme. Im Spiel an sich gibt es keine unüberwindbaren Sprachhürden. Wer also das Geld für einen Import-GameCube übrig hat, sollte sich Luigi's Mansion unbedingt dazubestellen.



### alternativen

Yoshi's Story	Nintendo (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 2/98		<b>87%</b>
Kirby 64	Nintendo (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 4/01		<b>83%</b>



Vertrieb: Import  
Hersteller: NST  
Genre: Rennspiel  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 150 DM  
Spieler: 1-4

# Wave Race Blue Storm

Einer unserer Lieblinge kehrt zurück! Wave Race – die nächste Generation...

## kurz&knapp

- tolle Umsetzung des Originals
- 8 abwechslungsreiche Kurse
- neuer Stunt-Modus
- Bombengrafik
- kein Ruckeln

Das Team von Nintendo Software Technology (NST) hat es tatsächlich geschafft, im Remake des 64-Bit-Klassikers *Wave Race 64* ein perfektes Abbild einer realen Wasseroberfläche auf die Mattscheibe zu zaubern. Als Sahnehäubchen tummeln sich sogar Delphine und Wale im kühlen Nass. Die detaillierten Fahrer turnen realistisch animiert auf ihren Jetskis herum und vollführen auf Knopfdruck halsbrecherische Stunts. Bei all der optischen Perfektion spritzt noch der ein oder andere Wassertropfen an die imaginäre Kamera. Die Präsentation ist also ein absoluter Volltreffer... doch was bietet das Spiel sonst noch?

## Typisch NST

Lässt das Hochgefühl durch den optischen Overkill nach, so stellt man fest, dass es sich bei *Wave Race: Blue Storm* um ein typisches Werk der Restaurationstruppe von NST handelt: ein Klassiker, bis ins letzte Detail und an die Grenzen des technisch Machbaren aufgepeppt. Die Strecken der acht Kurse stammen fast alle aus dem Original; Erweiterungen und neue Hindernisse machen es aber verdammt schwer, sie als solche zu erkennen.

Die ohnehin schon überzeugende Steuerung des ursprünglichen *Wave Race* kommt in den Genuss, durch die Errungenschaften des GameCube-Controllers ergänzt zu werden. Mit dem Analogstick



▲ Die Gesichter der Kontrahenten schieben sich je nach Platzierung in die richtige Reihenfolge.

lenkst du dein Gefährt, während der A-Button für die Beschleunigung zuständig ist. Die L- und R-Tasten legen den Ski zur jeweiligen Seite und der Y-Button korrigiert die Kamera. Der C-Stick führt die möglichen Stunts aus. Mit diesen gefährlichen Einlagen bist du übrigens in der Lage, ein neues Feature aufzuladen: den Turbo-Boost. Ein Stunt-o-Meter zeigt an, wann du für eine kurze Zeit per X-Button schnell wie der Blitz wirst. Ebenfalls klasse: Das Wetter kann selbst bestimmt werden, was wiederum Einfluss auf die Wellenbewegungen hat. Die damit verbundene Steuerungsarbeit lässt dich öfters auf der Couch hin und her rücken – so über-



zeugend spielt sich das neue *Wave Race*. Apropos: Das ganze Spektakel fetzt mit 30 fps über den Schirm und macht auch nicht im 4-Spieler-Splitscreen schlapp, selbst wenn vier menschliche und vier CPU-Piloten übers Wasser donnern.

*Wave Race: Blue Storm* ist bedingt durch seine superbe Optik, die klasse Steuerung und das unkomplizierte Gameplay ein Must-Have-Titel für den lange herbeigesehten GameCube-Launch. ■



▲ Der neue Stunt-Modus sorgt für tagelangen Spielspaß. Unten rechts ist übrigens das Stunt-o-Meter zu sehen.



## bewertung

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

gesamt **92%**

► Fast perfekte Neuauflage zum Würfel-Start!

## alternativen

Wave Race 64	Nintendo (ca. 70 DM)
Getestet in Ausgabe 7/99	<b>91%</b>
Excitebike 64	Nintendo (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 4/01	<b>89%</b>

# Super Monkey Ball

Segas Lektion in Videospieldemathematik:  
 Marble Madness + Mario Party = Super Monkey Ball.

- kurz&knapp**
- mehr als 100 Solo-Levels
  - zahlreiche 4-Spieler-Modi
  - innovatives Gameplay
  - abwechslungsreiche Optik
  - präzise Steuerung

**W**er hätte das gedacht? Zuerst kämpften Sega und Nintendo jahrelang um die Vorherrschaft im Videospielektor und dann tritt ausgerechnet der ehemalige Erzfeind als erster GameCube-Dritthersteller in Erscheinung!

Mit *Super Monkey Ball* liefert das Entwicklerteam Amusement Vision erstklassige Arbeit ab. Grundlage des Spiels ist der so genannte Main-Modus, der auf dem Spielhallenautomaten *Monkey Ball* basiert: Du schlüpfst in das Fell eines Affen (vier stehen zur Wahl, alle haben unterschiedliche Eigenschaften), der in einer Kugel gefangen ist. Durch Gewichtsverlagerung mit Hilfe des Analogsticks bringst du den durchsichtigen Ball zum Rollen – American Gladiators lässt grüßen. Ziel des Spiels ist es, die Kugel durch mehr als 100 Labyrinth zu manövrieren, ohne von den komplexen Bauwerken zu fallen. Keine leichte Aufgabe, schließlich sitzt dir in der Regel ein beinhartes Zeitlimit im Nacken. In drei Schwierigkeitsgraden musst du zudem noch Bananen vom Sponsor Dole einsammeln; 100 davon bringen ein Extraleben.

## Affentheater

So weit, so gut – bis hierher ist alles aus dem Automaten bekannt. Um sich das "Super" im Namen auch wirklich zu verdienen, hat sich Amusement Vision einiges einfallen lassen und



▲ Je mehr Spieler, desto mehr Spaß – diese goldene Regel gilt auch für Super Monkey Ball.



▲ Der Main-Modus entstammt der Spielhallenversion und dient unter anderem dazu, die Bonusspiele freizuschalten.

dem Spiel in bester Nintendo-Manier zahlreiche Mehrspieler-Modi und Minispiele spendiert. Nicht nur für Solisten gibt es Monkey Golf (mit 18 Löchern!), Monkey Billard (mit Affenbällen statt Poolkugeln) und Monkey Bowling (rate mal...). Zwar müssen sämtliche Bonusspiele erst freigeschaltet werden, dafür bekommt man dann aber auch erstklassige



▲ Ein unebenes Spielfeld ist noch mit die harmloseste Schikane im Spiel!

Unterhaltung geboten! Die speziell gekennzeichneten Mehrspieler-Modi Monkey Fight (Mitspieler von der Plattform schubsen), Monkey Race (verkürzt die Wartezeit auf Mario Kart) und Monkey Target (eine Art *Pilotwings*) hingegen sind von Anfang an verfügbar und bieten ebenfalls stundenlangen Spielspaß pur. Ach ja, bevor es vergessen geht: Im Competition- und Practice-Modus kann man zudem noch sämtliche Levels aus dem Main-Modus spielen! Was als simple Spielhallenumsetzung angekündigt wurde,

entpuppte sich nach Veröffentlichung als eines der innovativsten Geschicklichkeitsspiele der letzten Jahre – zwar wird der Solo-Modus relativ schnell langweilig, die zahlreichen Bonus- und Multiplayer-Spieler sorgen jedoch für Spielspaß ohne Ende. Wenn du gerne in Gesellschaft zockst, geht an *Super Monkey Ball* kein Weg vorbei! ■

## bewertung

- Grafik: 5/5
- Sound: 5/5
- Gameplay: 5/5
- Dauerspaß: 5/5

gesamt **86%**

► Mehr als nur eine Spielhallenumsetzung!

## alternativen

Iggy's Reckin' Balls	Acclaim (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 9/98		<b>83%</b>
Mario Party 2	Nintendo (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 2/00		<b>70%</b>



# Pokémon Stadium 2

Vor einiger Zeit konnten wir hier bereits den Import Test präsentieren. Nun kümmern wir uns um die deutsche Version. Lohnt sich der Kauf?

<b>kurz&amp;knapp</b>	<b>ninfo</b>
	<b>Spieler:</b> 1-4
	<b>Expansion Pak:</b> ja
	<b>Rumble Pak:</b> nein
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 251 Pokémon</li> <li>● 12 Minispiele</li> <li>● gute Grafik</li> <li>● schöne Kampfanimationen</li> <li>● deutsche Sprachausgabe</li> </ul>



▲ Larvitar bereitet sich auf seinen Kampf vor.



**D**as Jahr 2001 stand bisher wahrlich im Zeichen der Pokémon. Die vorläufige Krönung dürfte für uns wohl das auf der Gold/Silber-Edition basierende *Pokémon Stadium 2* in deutscher Version sein. Viel hat sich zum Vorgänger nicht geändert. Nach dem typischen Pokémon-Intro befindest du dich auch schon im Hauptmenü, wo die ganz Ungeduldigen direkt mit einem Blitz- oder Schaukampf beginnen können. Eingefleischte Fans entscheiden sich natürlich für die goldene Mitte – den direkten Weg in die Poké-Welt. Dort angekommen, fällt die Wahl schwer. Etlliche neue Dinge werden dir geboten. So kannst du dich entscheiden, ob du direkt ins Stadion gehst und deinen Gegner zum Kampf herausforderst, oder ob du dir nicht lieber vorher in aller Ruhe das bunte Treiben rund um die Arena anschaust. Was sich auf jeden Fall

lohnt. Solltest du dich für die Minispielen entscheiden, wirst du im Vergleich zum Vorgänger auch hier einige neue entdecken. Multiplayer-Fans kommen hier absolut auf ihre Kosten, denn die Spiele können mit bis zu vier Teilnehmern gespielt werden. Über Wettrennen, Zahlen- und Elektrospielen bis hin zu Ballspielen ist alles Mögliche am Start. Wer aber lieber seine grauen Zellen auf Vordermann bringen will, der nimmt an einem der Denkspiele teil, bei denen man Fragen unter Zeitdruck beantworten muss.

## Denken bis zum Umfallen

Bevor es schließlich in den Ring geht, solltest du unbedingt in der Pokémon-



Vertrieb: Nintendo  
Hersteller: Nintendo  
Genre: Strategie  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 120 DM



▲ Nach jedem Kampf wird Bilanz gezogen. Wie gut sind die Pokémon aus deinem Stall wirklich?

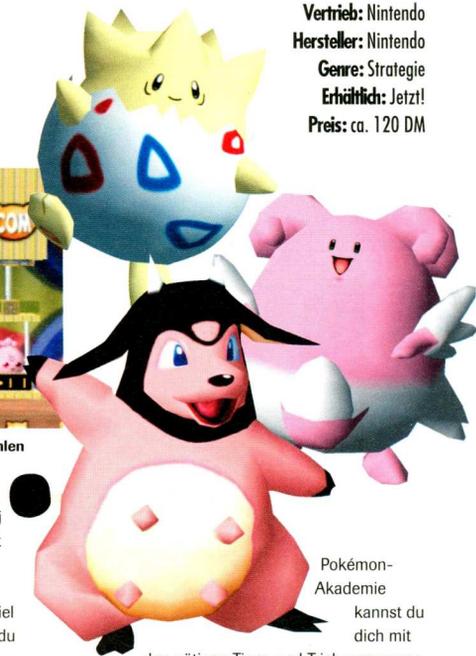
Akademie vorbeischaun, wo sich Klassenräume und eine Bibliothek befinden. Nimm dort an einer Vorlesung teil und frische dein Pokémon-Wissen auf. Nach der Vorlesung kannst du eine Prüfung ablegen, bei deren Bestehen du in die nächste Klasse rutschst – und dein Wissen wächst und wächst. Nach all der Denkarbeit wird es aber Zeit, deine Pokémon in die Arena zu bringen. Jedem Trainer stehen sechs Pokémon seiner Wahl zur Verfügung, von denen nur drei zum Kampf zugelassen werden. Natürlich ist es sinnvoll, mit Hilfe des Transfer-Paks deine drei besten Pokémon vom Game Boy aufs N64 zu transferieren. Denn nur so hast du wirklich gute Chancen, der beste Trainer im Poké-Land zu werden. Wer noch keine eigenen trainierten Pokémon hat, kann sich selbstverständlich



▲ Bei diesem Spiel sollte man schon zählen können.

welche ausleihen. Der Nachteil hierbei ist, dass die Geliehenen nicht allzu gut sind und du die eine oder andere Niederlage in Kauf nehmen musst.

Du wirst schnell merken, dass es viel mehr Cups als beim Vorgänger gibt – du musst entscheiden, für welchen deine Pokémon am besten geeignet sind. Taktik ist also angesagt. In der Arena wirst du überrascht sein, wie gut die Kämpfe aussehen. Die Animationen sind fantastisch und die Special Effects wirken bombastisch. Das Ganze wird noch ideal von dem guten Sound abgerundet. So werden die Kämpfe natürlich in Deutsch kommentiert, was sich wirklich erste Sahne anhört. Solltest du *Pokémon Stadium* zum ersten Mal spielen, wirst du keinerlei Probleme mit diesem Spiel haben. In der



Pokémon-Akademie  
kannst du dich mit

den nötigen Tipps und Tricks versorgen und die Steuerung sorgt für eine einfache Handhabung der Minimonster. Eingefleischte Fans werden ihre helle Freude bei diesem Spiel haben, das eine ideale Kombination aus Minispielen, Denkaufgaben und Kämpfen bietet. Wer dachte, dass schon der Vorgänger nicht mehr zu toppen sei, muss sich eines Besseren belehren lassen. Nintendo hat es wirklich geschafft, alles aus dem Spiel herauszuholen. Ein Nachfolger wird es auf jeden Fall schwierig haben. ■

### Pokémon auf dem GameCube?

Es ist leider die traurige Wahrheit: Die Pokémon werden mit *Pokémon Stadium 2* ihren letzten Auftritt auf dem N64 haben. Kein Wunder also, dass sich jeder fragt, ob wir die Monster auf dem GameCube wiedertreffen. Anlass zur Hoffnung gab es ja, als die ersten Bilder von *Meowth's Party* die Runde machten. Klar, dass es sofort heiß: Nintendo werkelt an einem neuen Pokémon-Spiel. Wünschenswert wäre es, denn immerhin haben die Pokémon-Spiele dem N64 noch einmal richtigen Aufwind gegeben, von dem der Cube auch mächtig profitieren würde. Wie dem auch sei, sobald wir Neuigkeiten haben, werden wir dich natürlich sofort informieren. Und eine Pokémon-freie Zeit wird es auch nicht geben, denn immerhin können wir uns auf den November freuen. Dann erwartet uns nämlich *Pokémon Crystal* für den Game Boy.



### bewertung

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

gesamt **92%**

► Nicht mehr steigerungsfähig. Oder?

### alternativen

Pokémon Stadium	Nintendo (ca. 150 DM)	
Getestet in Ausgabe 4/00		<b>88%</b>
Pokémon Snap	Nintendo (ca. 120 DM)	
Getestet in Ausgabe 9/00		<b>92%</b>



# Paper Mario

Wie gut, alles gut – endlich bekommen Rollenspiel-Fans ihren Megahit!

**kurz&knapp** **ninfo**

**Spieler:** 1  
**Expansion Pak:** nein  
**Rumble Pak:** ja

- interessantes Kampfsystem
- einsteigerfreundlich
- gute deutsche Übersetzung
- tolle Atmosphäre
- kleine PAL-Balken

**K**ommt es oder kommt es nicht? Lange Zeit herrschte bange Ungewissheit in Sachen *Paper Mario*. Zwar gab es beim inoffiziellen Nachfolger des SNES-Vorzeigerollenspiels *Super Mario RPG* keine firmenpolitischen Streitereien, dafür aber jede Menge Text, der übersetzt werden wollte – auch für eine Firma wie Nintendo bei einem Spiel wie *Paper Mario* ein nicht zu unterschätzendes finanzielles Risiko. Aber da die Auswahl an aktuellen Alternativtiteln für das siechende Nintendo 64 nicht besonders groß ist, gab man schließlich doch noch grünes Licht. Und dafür können wir alle

dankbar sein, denn *Paper Mario* ist nicht nur ein exzellentes Spiel, die Lokalisation ist überdies außerordentlich gut gelungen.

## Harmoniesüchtig

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Prinzessin Peach gibt in ihrem Schloss einen großen Empfang mit Gästen aus aller Welt und Mario ist natürlich eingeladen. Alles ist supidoll und voll harmonisch – Peach steht sogar kurz davor, unserem schnauzbärtigen Klempner 'nen Knutschfleck zu verpassen. Aber dann platzt dummerweise Ekelkröte Bowser in die harmonische Zweisamkeit und bereitet der romantischen Szene ein jähes Ende. Schlimmer noch, Bowser hat den magischen Sternstab

geklaut und sich somit unbegrenzte Macht verschafft. Während der Chefbösewicht das komplette Schloss der Prinzessin in bisher unerreichte Höhen entführt, zieht er nebenbei noch Mario ordentlich den Hosenboden stramm – dieser Kampf kann nur verloren gehen. Als unser Held wieder zu sich kommt, steckt die ganze Nintendo-Welt in einem ordentlichen Schlamassel: Die Prinzessin samt Schloss ist verschwunden, die schützenden Sterne am Firmament ebenfalls und überall tauchen finstere Gesellen auf, die die harmlose Landbevölkerung terrorisieren. Ein klarer Fall für den staatlich geprüften Prinzessinnen-Retter Mario!

Natürlich ist Mario bei seinem Abenteuer nicht alleine – neben Dutzenden Kontaktpersonen im Spiel (unter anderem Bruder Luigi) stehen dem Nintendo-



▲ Vier Sprachversionen sind auf dem Modul vereint.



▲ Mit der Prinzessin kannst du Bowser ausspionieren.

Vertrieb: Nintendo  
 Hersteller: Intelligent Systems  
 Genre: Rollenspiel  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 130 DM

Maskottchen acht neue Freunde zur Seite, die er allesamt im Laufe des Spiels kennen lernt. Jeder dieser Sidekicks hat unterschiedliche Fähigkeiten – so bringt Watt Licht ins Dunkle, Bombette ist hochexplosiv und Buu kann Mario unsichtbar und damit unverwundbar machen. Zwar sind alle gefundenen Freunde stets bei dir, aber es ist immer nur einer aktiv. Auf der Oberwelt läuft der jeweils gewählte Kumpel in



▲ Mit dem Erdbeben-Schlag kannst du mehrere Gegner auf einmal treffen.



▲ Was willst du mit dem Hammer? Sprich! – "Dich töten", sprach der Wüterich.



gebührendem Abstand hinter dir her, in den Kämpfen steht er dir dann tatkräftig zur Seite.

Das Kampfsystem ist völlig genial, rundenbasiert und dennoch nicht langweilig, denn du kannst bei den meisten Aktionen eingreifen – wirst du attackiert, kannst du durch perfektes Timing mit dem A-Knopf Schaden abwenden. Greifst du selbst an, sind verstärkte Attacken durch unterschiedliche Manöver möglich. Wer sich einfach nur für eine Angriffsart entscheidet und abwartet, was passiert, wird eine böse Überraschung erleben! Die Standard-Angriffsarten Springen und Schlagen (mit dem Hammer) kannst du durch verschiedene Orden aufwerten, zusätzlich ist der Einsatz von Magie und Gegenständen wie Pilzen oder Feuerblumen möglich. Deine Freunde verfügen jeweils über ein individuelles Repertoire an Moves.

## Entdeckergeist

Das Spiel selbst ist ein typisches Rollenspiel – Gegenstände suchen, Gegenstände finden, von Punkt A nach Punkt B laufen, mit unzähligen Personen reden und Rätsel lösen. Unnötig lange Wege werden durch ein Röhrensystem verkürzt, bereits gesehene Dialoge können weggedrückt werden. Die Story ist zwar nicht annähernd so originell wie die quietschbunte und abwechslungsreiche Grafik, wird aber äußerst

ansprechend erzählt. Wer auch immer für die deutsche Lokalisation zuständig war, er hat ganze Arbeit geleistet. Natürlich spricht das Spiel insgesamt eine eher jüngere Zielgruppe an, aber wer auch als Erwachsener am Nintendo-Universum seinen Spaß hat, den wird das nicht abschrecken. Dementsprechend ist auch der Schwierigkeitsgrad als einfach und das Spiel als leicht zugänglich zu bezeichnen – die meisten Rätsel lassen sich durch kurzes Nachdenken lösen und die Kämpfe sind nur in den seltensten Fällen so schwer, dass man einen zweiten Anlauf benötigt, vorausgesetzt, man kämpft regelmäßig und verbessert so seine eigenen Werte. Abseits des zum Durchspielen nötigen Spielflusses gibt es zahlreiche Dinge zu erledigen – da müssen beispielsweise Briefe zugestellt, Minispiele absolviert und Botengänge erledigt werden. Ach ja, und einen kleinen Kochkurs gibt es auch noch.

Waschechte Rollenspiele gab es für das Nintendo 64 bisher kaum und wenn, dann waren es meist mittlere Katastrophen. Auch wenn *Paper Mario* sicherlich nicht die "Erwachsenen-Ansprüche" eines *Final Fantasy* erfüllt, so bringt das Spiel doch jede Menge Spaß – und das ist im Endeffekt alles, was zählt! Vom teils nervigen (weil sich wiederholenden) Sound abgesehen, bietet *Paper Mario* alles, was das Spielerherz begehrt: ausgefeilte Charaktere,

eine unterhaltsame und durchdachte Geschichte, ein faszinierendes Kampfsystem, das auch nach hunderten Schlachten nicht langweilig wird, eine abwechslungsreiche und sehr originelle Optik und für Anfänger einen leichten Einstieg. Diesen möglicherweise letzten großen Hit für das Nintendo 64 sollte sich niemand entgehen lassen! ■

## bewertung

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

gesamt **89%**

► Spätiges Rollenspiel für alle Altersgruppen.

## alternativen

Shadowgate 64	Mitsui (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 7/99		<b>78%</b>
Aidyn Chronicles	THQ (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 3/01		<b>61%</b>



Vertrieb: Activision  
 Hersteller: Edge of Reality  
 Genre: Sportspiel  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 120 DM

# Tony Hawk's Pro Skater 2

Tony, endlich doch noch eine Fortsetzung! Super! Wir danken dir!

<b>kurz&amp;knapp</b>	<b>info</b>
	<b>Spieler:</b> 1-2
	<b>Expansion Pak:</b> ja
	<b>Rumble Pak:</b> ja
<b>kurz&amp;knapp</b>	● bekannte Tony-Qualität
	● 13 echte Pros
	● Editor
	● Top-Musik
	● einzigartiger Spielspaß

Im Vergleich zu den PlayStation-, PC- und Dreamcast-Versionen hat sich in Tonys zweitem Streich auf dem N64 nichts geändert. In Gestalt echter Skateboard-Pro wie Kareem Campbell, Rodney Mullen, Bob Burnquist, Steve Caballero und anderen skatest du durch sieben Levels, vollführst Tricks und musst Aufgaben erledigen. Von einem mit Rampen gespickten Flugzeughangar bis in die Straßen von Philadelphia führen dich deine Ausflüge durch die ganze Welt. Jeder Level gibt dir mehrere Ziele vor: So gilt es etwa, eine vorgegebene Punktzahl mit Hilfe komplizierter Tricks zu erreichen. Am Ende jedes Levels werden die Punkte dann in Dollars umgerechnet. Das Geld wirkt sich Rollenspiel-artig auf die Eigenschaften des gewählten Skaters aus. Die Jungs unterscheiden sich nämlich in puncto Sprungkraft, Geschwindigkeit und Technik voneinander. Neben den Punktaufgaben musst du meist noch Buchstaben aufsammeln, die sich im Level verbergen. Alle fünf ergeben zusammen immer das Wort S-K-A-T-E. Dazu hat jeder Level noch mindestens eine Spezialaufgabe in petto. Im High School-Level musst du beispielsweise unter Vorgabe eines Zeitlimits fünf Schulglocken zum Läuten bringen.

## Wieder ein Volltreffer!

Das wirklich Tolle an den *Tony Hawk*-Spielen ist die Möglichkeit, Tricks zu schier endlos langen Kombinationen aneinander zu reihen. Nach einiger Übung gehen auch Skateboard-unkundigen Zeitgenossen die akrobatischen Stunts leicht von der Hand. Die für Laien meist kryptischen Trickbezeichnungen sollten dabei eher Nebensache sein. Skater wie auch

Nicht-Skater werden ihren Spaß daran haben, Tricks, die in der Realität nie möglich wären, durch einfache Tastenkombinationen aus den virtuellen Turnschuhen zu schütteln. Für Langzeitspaß sorgt ein integrierter Editor, der es erlaubt, eigene Skatermodelle und Parks zu kreieren. Nicht zu vergessen ist auch die einmal mehr exquisite Musikauswahl des Spiels. Punkrock- und Hip-Hop-Musik von bekannten Bands sorgen für angemessene Beschallung.

Technisch konnte Edge of Reality mit dem N64 natürlich keine Wunder mehr vollbringen, doch Grafik und Sound setzten dem ersten Teil noch eins drauf und können fast uneingeschränkt überzeugen. Kleinere Grafikfehler tun dem positiven Gesamteindruck auch keinen Abbruch mehr. Nicht zuletzt der hervorragende Multiplayer-Modus macht aus *Tony Hawk's Pro Skater 2* eine der abschließenden Perlen für das N64: Ganz klare Kaufempfehlung! ■



▲ Marseille hat einen schönen Skatepark. Bei Sonnenuntergang skatet sich's besonders entspannt.



▲ Noch 3:12 Minuten für unsere Aufgabe. Nebenbei heimsen wir noch ein paar Punkte ein.

## bewertung

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

gesamt **90%**

► Krönender sportlicher Abschluss auf dem N64.

## alternativen

T.H. Skateboarding	Activision (ca. 100 DM)	Getestet in Ausgabe 4/00	<b>87%</b>
Top Gear Hyper-Bike	Mitsui (ca. 100 DM)	Getestet in Ausgabe 3/00	<b>82%</b>

# Die 24 besten PAL-Spiele

Die "Crème de la Crème" für dein Nintendo 64. Diese Redaktionsauswahl gehört in jede Sammlung!

## 1080° Snowboarding

**Genre:** Sportspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 11/98  
So schön war Snowboarding nie!



## Banjo Kazooie

**Genre:** Jump'n'Run  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 7-8/98  
Bestes Jump'n'Run!



## Command & Conquer

**Genre:** Strategie  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 7/99  
Tolle Umsetzung des PC-Klassikers!



## Conker's Bad Fur Day

**Genre:** Adventure  
**Vertrieb:** THQ  
**Getestet in:** 3/01  
Absolutes Hammer-Gamel!



## Diddy Kong Racing

**Genre:** Rennspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 13/97  
Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!



## Donkey Kong 64

**Genre:** Jump'n'Run  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 12/99  
Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential!



## Duke Nukem Zero Hour

**Genre:** Action  
**Vertrieb:** GT Interactive  
**Getestet in:** 6/99  
Außergewöhnlich heiße Action!



## F-Zero X

**Genre:** Rennspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 9/98  
Futuristischer Hi-Speed-Racer.



## FIFA '99

**Genre:** Sportspiel  
**Vertrieb:** Electronic Arts  
**Getestet in:** 2/99  
Das beste FIFA-Spiel!



## Mario Party

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 4/99  
Origineller 4-Spieler-Spaß!



## Mario Tennis

**Genre:** Sportspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 11/00  
Spiel, Satz und Sieg!



## Mickey's Speedway USA

**Genre:** Rennspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 11/00  
Erstklassiges Rennspiel für jedermann!



## NBA Courtside 2

**Genre:** Sportspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 1/00  
Gut, besser, NBA Courtside 2!



## Perfect Dark

**Genre:** Action  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 6/00  
Ein fast perfekter Ego-Shooter!



## Pokémon Snap

**Genre:** Action  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 9/00  
Innovativ und dauerhaft motivierend!



## Rayman 2

**Genre:** Jump'n'Run  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Getestet in:** 11/99  
Rayman zieht dich in seinen Bann!



## Resident Evil 64

**Genre:** Action  
**Vertrieb:** Virgin  
**Getestet in:** 1/00  
Knallharte Horror-Action!



## Super Mario 64

**Genre:** Jump'n'Run  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 4-5/97  
Der Klassiker in 3D!



## The New Tetris

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 9/99  
Fantastisches Mehrspieler-Tetris!



## Tony Hawk's Skateboarding

**Genre:** Sportspiel  
**Vertrieb:** Activision  
**Getestet in:** 4/00  
Cooles Skateboard-Spiel!



## Turok 2

**Genre:** Action  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Getestet in:** 11/98  
Die Dinos schlagen mächtig zu!



## Wave Race 64

**Genre:** Rennspiel  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 7/99  
Noch nie sah Wasser so gut aus!



## WWF Attitude

**Genre:** Sportspiel  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Getestet in:** 9/99  
Erstklassiges Wrestling-Spiel!



## Zelda 64 Ocarina of Time

**Genre:** Adventure  
**Vertrieb:** Nintendo  
**Getestet in:** 12/98  
Absolutes Knüller-Adventure!



# Lesertests

**Jetzt bist du am Drücker! Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.**



## ◀ WIR MEINTEN / DU MEINST ▶

### **D**onkey Kong 64

An diesem Spiel stimmt einfach alles: Die Grafik ist detailverliebt und atemberaubend schön, die Steuerung nahezu perfekt. Und der Sound donnert einem förmlich um die Ohren. Mit *Donkey Kong 64* ist Rare der erwartete Megahit geglückt. Du bekommst eines der besten Jump'n'Runs aller Zeiten geboten.

**Florian Seidel**  
 Ausgabe 12/99, 95%



### **D**onkey Kong 64

Die Grafik bei *Donkey Kong 64* ist bunt gehalten und schön. Der Sound nervt mit der Zeit. Die Minispiele sind nicht abwechslungsreich und man muss sich immer mit den gleichen zufrieden geben. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich mit der Zeit, was aber nicht stört. Der Vorgänger, *Donkey Kong Land 3*, war viel schöner und abwechslungsreicher.

**Milian Kreis**  
 Wöllstein, 79%

### **P**erfect Dark

Mit *Perfect Dark* ist Rare ein absolutes Meisterwerk gelungen, das in jede Spielsammlung gehört. Der grandiose Sound, die optimale Steuerung und der umfangreiche Mehrspieler-Modus überzeugen auf ganzer Linie. Bei so vielen Highlights stören selbst die minimalen Grafikfehler nicht.

**Karsten Rohloff**  
 Ausgabe 6/00, 97%



### **P**erfect Dark

*Perfect Dark* ist ein sehr gutes Game. Aufgrund der vielen Waffen und des super Mehrspieler-Modus kommt keine Langeweile auf. Die Grafik begeistert durch sehr schöne Texturen und Detailreichtum. Am Ende trübt nur die schwache Framerate das Spielgeschehen minimal.

**Sebastian Edelmann**  
 Insel, 97%

### **S**an Francisco Rush 2049

Das Genre hat einen neuen Tabellenführer. Grafisch ist *SF Rush 2049* eine Hommage an die technischen Fähigkeiten des N64. Detaillierte Schmankele runden ein Gesamtbild ab, das keine Wünsche offen lässt. Akustisch ist *SF Rush 2049* nur Durchschnitt. Dennoch hängt das Spiel die Latte für gute Rennspiele wieder etwas höher.

**Björn Seum**  
 Ausgabe 10/00, 89%



### **S**an Francisco Rush 2049

Ein erstklassiges Spiel, bei dem man einfach nur Spaß hat. Die Strecken sind super, die Suche nach den Münzen klasse und der Rest auch. Grafik und Sound passen zur Atmosphäre und der Spielspaß bleibt stets im höchsten Bereich. Mein Tipp: kaufen.

**David Spickermann**  
 Ravensburg, 94%

### **F**-Zero Maximum Velocity

Weder an der Grafik noch an der gelungenen Steuerung wurde bei dieser Neuauflage viel geändert. Leider wurde der Sound vernachlässigt, der im Vergleich zum Vorgänger ordentlich gelitten hat. *F-Zero* bietet somit nichts Neues und auch das Streckendesign ist nicht mehr so genial. Dennoch insgesamt ein gelungener SF-Racer mit hohem Schwierigkeitsgrad.

**Florian Seidel**  
 Ausgabe 4/01,    



### **F**-Zero Maximum Velocity

*F-Zero Maximum Velocity* wirkt leider wie aufgebriht. Es ist nicht wirklich etwas Neues. Die Strecken wirken alle gleich und die Rennen sind teilweise höllenschwer, so dass man schnell die Lust am Spielen verliert. Für mich ist *F-Zero* eine riesige Enttäuschung.

**Sascha Kruse**  
 Paderborn,    



# FINAL FANTASY IX

## TETRA MASTER™ CARD GAME

Wer Final Fantasy IX kennt, kennt auch Tetra Master, das hochspannende, strategische Spiel-im-Spiel. Was bislang nur virtuell zu zocken war, wird jetzt zur Realität. Die Platzierung der Karten entscheidet über Sieg oder Niederlage. Vorsicht! Suchtgefahr!



Ab Juli im Spiele- und Comicfachhandel  
oder unter [www.dinocomics.de](http://www.dinocomics.de) powered by 

**SQUARESOFT**

© 2000, 2001 Square Co., Ltd. All Rights Reserved.  
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT  
logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.  
TETRA MASTER is a trademark of Square Co., Ltd.

Dino Bestellservice  
Postfach 294  
77649 Offenburg



# Posthütte

## Yooahoo

Alle meine Fans wieder heil aus den Ferien zurück? Wir stehen jedenfalls schon seit ein paar Tagen unter Volldampf, um ein bisschen Schwung in diesen trügen Spätsommer zu bringen. Und ihr wisst ja: Wenn überhaupt noch irgendwo die Post abgeht, dann in Onkel Toms Posthütte, yo! Viele, viele Briefe und E-Mails hab ich wieder bekommen. Danke für Lob, Anregungen und konstruktive Kritik! Hier eine kleine Auswahl. Viel Spaß beim Lesen.

Ever altes Sommerloch  
 Onkel Tom

## O riginal oder Fälschung?

Hi, Onkel Tom?

Ich lass die Schleimerei dieses Mal weg und komme gleich zur Sache bzw. zu meinen Fragen:

- 1 Ein *Zelda*-Titel für den GCN steht noch immer nicht in Aussicht, oder? Sowas ist eigentlich tödlich für eine Nintendo-Konsole.
- 2 Wie bei 1., nur für GBA.
- 3 Wann verschwinden endlich die Wolken um unsere goldene Sonne, oder anders gesagt, wann kommt *Golden Sun* (GBA) endlich auf den Markt?
- 4 Auf die Gefahr hin, dass du diesen Brief nicht abdruckst, wenn ich diese Frage stelle [...] (den Brief schon, aber die Frage nicht, hehe. – Tom)
- 5 Nun zum eigentlichen Anliegen dieses Schreiben! Als ich im

Urlaub war (Spanien), entdeckte ich neben diversen Spielesammlungen auch noch zwei Spiele, über die ich mich sehr wunderte: *Pokémon Diamant* und *Pokémon Jade*. Ich hab' mir die *Jade*-Version gekauft und war sehr überrascht: Alles war anders! Die Grafik, der Sound, sogar das Gameplay wurden komplett überarbeitet. Die Pokémon sind auch keine Pokémon mehr, sondern "Electric Monsters". Einfangen kann man sie auch nicht mehr. Wenn man so ein Vieh besiegt hat, bekommt man manchmal die Telefonnummer dieses Monsters (ich weiß, das hört sich blöd an). Hat man einige Nummern gesammelt, wird man vor dem nächsten Kampf aufgefordert, maximal zwei Monster anzurufen. Diese tauchen dann ab und zu im Kampf auf und helfen dem "Hauptmonster", indem sie es beschützen oder das gegnerische Monster angreifen.

Ich würde jetzt gerne noch über die komplizierte Entwicklung oder die Story schreiben, aber das würde sicher eine weitere Seite in Anspruch nehmen. So bleibt mir nur noch die Frage: Fälschung oder hab' ich etwas verschlafen? So, das war's denn auch "schon". Macht weiter so!

Emanuel

**Onkel Tom: Verrückte Sache, die du uns da erzählst, aber wir gehen mal alles der Reihe nach durch.**

- 1 Ist schon in Arbeit!  
 Unter dem Arbeitstitel



**BriStein Verlag GmbH**  
**Posthütte big.N**  
 Oststraße 29  
 44866 Bochum

E-mail  
[posthuette@bristein.com](mailto:posthuette@bristein.com)

*Zelda for GameCube* wurden bereits einige Videos gezeigt. Nähere Infos findest du in dieser Ausgabe ab Seite 12. 2 In dieser Ausgabe findest du erst mal Tests zu zwei neuen *Zelda*-Titeln für den GBC. Spielst du sie auf dem GBA halten sie einige zusätzliche Überraschungen für dich parat. Ein *Zelda*-Spiel für den GBA wird aber sicher auch noch kommen.

- 3 Auf der Nintendo Show 2001 war *Golden Sun* bereits spielbar, einen definitiven Erscheinungstermin wollte Nintendo aber noch nicht nennen. Wir rechnen mit Anfang nächsten Jahres.
- 4 "Passfotos reichen mir schon", ts, ts, wenn ich sowas schon höre... 5 Hm, hoffentlich hast du dich in Spanien wenigstens gut erholt, damit sich der Urlaub zumindest in dieser Hinsicht gelohnt hat. Bei deinem Spiel handelt es sich ganz eindeutig um eine Produktfälschung. Ähnliche Fälle sind uns auch von anderen Lesern zugetragen worden, offenbar lässt sich allein mit dem Namen *Pokémon* immer noch sehr viel Geld verdienen.

## D er Club

Hallo Onkel Tom!

Eure Zeitschrift ist wirklich die beste (schleim)! Es ist wohl das Scheiteste, wenn ich gleich mit meinen Fragen beginne:

- 1 Ich habe mich bei eurem Club angemeldet. Mit dem Ausweis kam auch ein kleiner Brief, auf dem stand, dass man als Clubmitglied auch automatisch bei allen Gewinnspielen mitmacht. Stimmt das?
- 2 Ihr habt auch geschrieben, dass man im Club jede Menge Hard- und Software zu enorm günstigen Preisen bestellen kann. Was kann man z.B. alles bestellen?
- 3 Wie viele Clubmitglieder habt ihr zurzeit?
- 4 Ich möchte mir gerne *Excitebike 64* kaufen. Könnt ihr mir sagen, mit welchen Tasten man beschleunigt, bremst und lenkt? Ich fürchte nämlich, dass es zu kompliziert ist.

5 Jetzt das mit dem Ostereier-Trick: Ich finde im 2. Land (Wummps Wuchtwall) nirgends einen Automaten. Wo ist er?

6 Jetzt zum Brief "Stromstöße" im letzten Heft. Ich wäre dafür, dass ihr so ein Konsolen-Special abdruckt, bestimmt interessiert es auch noch viele andere außer mich.

Ich wäre wirklich enttäuscht, wenn ihr diesen Brief nicht abdruckt.  
 Euer treuer Leser

Franzi Spielbauer

**Onkel Tom:** Ich glaube, wir wären alle enttäuscht, wenn dein Brief nicht abgedruckt würde. Aber egal, sind ein paar interessante Fragen zum Club dabei, die ich an dieser Stelle gerne beantworten will.

1 In dem Brief stand nicht, dass du automatisch an allen Verlosungen teilnimmst, sondern dass wir mit jeder Ausgabe unter unseren Clubmitgliedern attraktive Preise verlosen. Um diese Verlosung transparenter zu machen, werden wir die Gewinner ab dieser Ausgabe (siehe Seite 115) auch veröffentlichen. 2 Spezielle Angebote erhältst du als Clubmitglied in loser Folge per Post. Dies solltest du aber nur als zusätzlichen Service sehen, denn eigentlich sind wir ja ein Zeitschriftenverlag und kein Versandhandel. 3 Der big-N-Club hat derzeit etwa 2.500 Mitglieder. 4 Wir können dir versichern, dass die Steuerung nicht übermäßig kompliziert ist. Näheres findest du in der Anleitung, bei gravierenderen Problemen hilft die Hotline des Herstellers. 5 Mein Gott, du bist immer noch bei den Ostereiern. Hahahahaha! Das mit dem

**Automaten kann ja nicht klappen, weil der da doch nur zu Ostern steht. Wirst dich wohl bis zum nächsten Frühjahr gedulden müssen.** 6 So, jetzt zum Technik-Special. Außer dir haben noch andere Leserinnen und Leser auf unsere Frage geantwortet, ob ein solches Feature von Interesse wäre. Darin soll erklärt werden, wie so eine Konsole genau funktioniert. Die gesammelten Briefe reiche ich gleich an den Chefredakteur durch. Soll der sich da mal was zu überlegen.

ging der Scanner kaputt und ich hab die Pizza selbst gegessen. Jetzt werde ich euch einen 10-DM-Schein faxen.

7 Bitte druckt mich ab (oder besser doch nur die Mail)!

8 Zum Brief von Johann Schnider (4/01). Mir ist ein noch größeres Missgeschick passiert: Ich hab mir vor kurzem aus Langeweile *Cruis'n USA* von einem Freund ausgeliehen. Schluchz... heul... (Wieso hat der sich das Spiel eigentlich gekauft?)

Tja, ich glaub, ich hör dann mal besser auf, euer ehrerbietender, Pizza einscannender, 10-DM-Schein-Faxer

David Spickermann

## D er Pizzaspender

Hallo Sir Onkel Tom!

- Könnt ihr mir sagen, wann *Tony Hawk's Skateboarding 2* erscheint. Ich habe da mal gelesen, dass es gecancelt wurde, aber ich glaube, ihr wisst das besser als ich. Ich krieg von einem Kumpel zwar die PC-Version, aber bei 133 MHz (und folglichweise 10 fph, ja richtig, h) wird kein großer Spielspaß aufkommen.
- Wird es auf dem GCN (purer Schwachsinn, die Abkürzung, nicht die Konsole) eine Fortsetzung von *F-Zero X* geben? (Vielleicht *F-Zero Y*?)
- Hab das Geschleime vergessen: supertolles Mag, oberaffengeile Tests und viele Sachen, die andere schon gesagt haben, macht nur weiter so!
- Könnt ihr mir einen guten Importhändler nennen? Biiiiinniiiiiiiiite!!!!!!!
- Wo bleiben eure Fotos?
- Ihr beklagt euch immer, dass ihr zu wenig Geld bekommt, also hab ich mir überlegt, euch eine Spende zukommen zu lassen, EINE RIESENGROSSE, SUPERLECKERE PIZZA! Doch als ich sie einscannen wollte,

**Onkel Tom:** Ja, besser ist das. Du hast mir mit deinem Brief schon genug Kummer bereitet, da muss man ihn nicht auch noch unnötig in die Länge ziehen.

1 Laut Activision wird das Spiel am 18.10.2001 im Handel stehen. Einen Test findest du in dieser Ausgabe. 2 Bisher ist noch nichts in dieser Richtung angekündigt. Aber es wäre auch ziemlich ungeschick von Nintendo, alle „großen“ Titel gleich zum Konsolenstart zu veröffentlichen. 3 Ja, ist gut. 4 Klar, der Günter ist eigentlich ziemlich preiswert. Die Adresse kann ich dir leider nicht geben, sonst kommen 'se alle hier angeschissen. Stammleser kennen außerdem die einschlägigen Adressen aus unserem Importfeature in Ausgabe 12/2000, die wir leider nicht ständig wiederholen können.

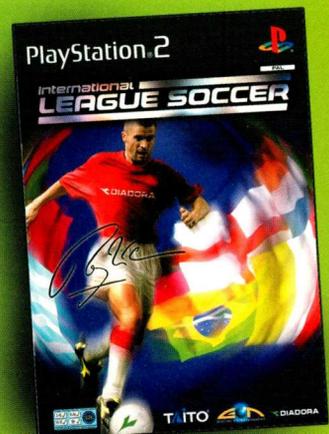
- So'n Mist, die blöde "5" geht nicht, Taste kaputt. Egal, weiter geht's mit 6 Die anderen verdienen sich dumm und dusselig, ICH bin es, der hier zu wenig bekommt! Folglich steht auch mir allein



...gewinnen  
 Sie hier Ihren  
 Volltreffer:

www.volltreffer.de

...der Fußball-Tipp im Internet.



die Pizza zu. Natürlich solltest du die nicht einscannen, du Edeldepp! Schicke sie mir einfach als Anhang per E-Mail zu. Und wenn du 'ne Hotmail-Adresse hast, dann ist sie sogar noch warm, wenn sie hier ankommt. Also los jetzt! Lass rüberkommen! Erst Mund wässrig machen und dann selber frengeln, das läuft hier nicht. ⑦ Nix da, Pursche, das kannst du an die Backe schmieren. ⑧ Und mir ist noch ein viel größeres Missgeschick passiert: Ich habe einen Brief von David Spickermann abgedruckt... kreisch... brech... ausdemfensterstürz... untenheftigaufschlag

## O nkel 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, obwohl ich es noch nicht lange lese ("schleim"). Ihr habt schon Spiele getestet, von denen andere nicht einmal gewusst haben, dass diese Spiele in der Entwicklung sind (ich denke da z.B. an *Planet Monster* 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 Spiele testen 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... \*gäh\*...ich krieg meine Arbeitszeit auch**

anders rum \*müdeguck\*. Langweilig wird mir so schnell jedenfalls nicht... zzzzz, zzzzz, zzzzzzzzzzz...

## W arum schwarzweiß?

Hi onkel tom und die restlichen von big.N!

ich lese euer mag schon seit der ausgabe 7-8/99 und ich muss sagen, ihr seid das geilste mag überhaupt (schleim). ich hab auch ein paar ausgaben von der konkurrenz, aber die sind bei weitem nicht so gut wie ihr. jetzt zu meinen fragen:

- ① warum ist das lösungsheft jetzt in schwarzweiß und aus anderem papier gemacht?
- ② ich hab in letzter zeit wieder ein paar alte mags von euch durchgelesen und da kam ein "dolphin" vor und ein "64 DD". was ist das, ist das das gleiche und was ist aus denen geworden?
- ③ da ich den posteingang so mag, hab ich da eine idee: ihr könntet ein bisschen mehr posteingang machen!
- ④ ist die e-mail für die lesertests eh die gleiche wie für die posthütte?
- ⑤ wie wollt ihr die spiele, die es bei den lesertests zu gewinnen gibt, an die gewinner verschicken, wenn diese per e-mail schreiben?
- ⑥ was sind das für spiele? brettspiele, N64-spiele oder irgendwelche anderen?
- ⑦ das ist meine 2 mail an euch, bitte druckt diese aus.

das wars auch "schon". grüße an alle von big.N und an alle N64-fans (oder GCN-fans). P.S: ich meld mich irgendwann noch mal!

christoph

**Onkel Tom: Mensch, Christoph. Jetzt guck dir doch mal deinen Brief an! Mal ehrlich: Sieht das schön aus? Nein, das ist alles Kuddelmuddel. Ich werd' hier nochmal verrückt. Die Schweizer wollen partout kein "ß" tippen, der ansonsten lustige Christoph hat keine Lust, die Umschalttaste zu drücken. Könnte ja in Arbeit ausarten... Ach, was stöhn' ich rum? Die Fragen:**

- ① War das vorher bunt? Ich denke nicht!
- ② Wenn du UNSERE alten Mags gelesen hättest, wüsstest du Bescheid. Und so nebenbei: Es gibt einen Unterschied

zwischen lesen und blättern. ③ Ja, genau, wir machen jetzt alle mal Posteingang. Haaaaa ruck, Haaaaa ruck... puuh! ④ Nein, E-Mails an die Posthütte enthalten zumeist Leserbriefe und größere Summen von Bargeld, die für die Lesertests enthalten in der Regel Lesertests. Wuaahahaha! Okay, schick ruhig alles an die Posthütte, bei mir kommt schon nix weg. ⑤ Wir nehmen das Spiel, tüten es ein und schicken es, wie sonst auch, mit der Post weg. Wenn der Gewinner uns per E-Mail geschrieben hat, nehmen wir statt eines weißen einen rosa Umschlag, das ist der einzige Unterschied. Entscheidend ist allerdings, dass aus der E-Mail in irgendeiner Weise die Postadresse des Absenders hervorgeht, if you know what I mean. ⑥ Überleg doch mal: Wir machen hier ein Nintendo-Magazin. Was für Spiele könnten es da wohl sein? Brettspiele? PlayStation-Spiele? Barbie-Puppen? ⑦ Das ist doch keine Frage, du Nase. Zum P.S.: Is gut, Christoph, weiß ich ja dann Bescheid...

## K omisches Zeichen

Hiya Onkel Tom!

Schon in den Ferien, oder besser gesagt, schon zurück? Ich bin seit der ersten Ausgabe eine begeisterte Leserin eures Magazins... ist echt klasse.

Loslachen musste ich, als ich deinen Kommentar zu Johanns Brief in Ausgabe 4 gelesen habe. Wir Schweizer schreiben Gruss beharrlich mit "ss"?! Hahaha! Das klingt ja so, als ob wir das absichtlich machen würden, um euch zu ärgern oder so. Das komische Zeichen, das du lieber hättest (unsinniges Ding... phh) ist nun mal nicht auf der Tastatur. Würdest du jedesmal das Ding von den Sonderzeichen holen? Ist sowieso unlogisch.

Hey... endlich habt ihr nicht nur Pokémons auf der Rückseite. Hat echt langsam genervt. Könnt ihr nicht mal ein paar Schnucks abdrucken? Leon Kennedy oder so?

Sonst habe ich keine Fragen, ist das schlimm? Ah, doch... deine Lieblingsfrage: Druckt du diesen Brief ab? (nicht böse werden)

Gruss

Linda, Schweiz





**Onkel Tom:** Wenn ihr Schweißer daß schöne "ß" nicht auf der Taßtatur habt, warum kauft ihr dann Bolche unvollständigen Taßtaturen? Glaubt ihr, daß dann die Taßtatur ßchmaler wird und ihr mehr Platß auf dem Schreibtißch habt? Totaler Blödsinn!

**An alle Schweißerinnen und Schweißer und die, die eß werden wollen:** Wenn hier noch einmal jemand "Gruß" mit "ss" Schreib, fliegt er achtkantig rauß! Baßßta!

**Wer, zum Henker, ist überhaupt Leon Kennedy? Nie gehört. Oder fehlen da in der Schweiz wieder ein paar Buchstaben? Nein, das war jetzt Spaß. Natürlich werden wir in Zukunft immer mehr Schnuckis abdrucken. Wir haben schon längst erkannt, dass unser Leservolk nach echten Schnuckis lechzt. Den Anfang werden wir allerdings nicht mit Leon, sondern mit einem Bild von mir machen. (Hast du anderes erwartet?) Schönen Gruss auch in die Schweiz!**

## Wichtige Durchsage!

Moin, moin!

Wie ihr vielleicht wisst, ist Squaresoft (*Final Fantasy, Secret of Mana...*) bereits seit längerem wieder an einer Zusammenarbeit mit Nintendo interessiert. Nur Nintendo, insbesondere Firmenpräsident Yamauchi, stellt sich quer. Jetzt wird auf einer Internet-Seite eine Unterschriftensammlung durchgeführt, die Nintendo zum Einlenken bewegen soll. Leider haben bisher nur etwa 7200 Nintendo-Fans den Weg dorthin gefunden. Also, geht ins Internet und schreibt euch unter folgender Adresse unter die Liste:  
<http://www.petitiononline.com/NSquare>  
 Jede Unterschrift ist Gold wert.

Benjamin Riedel

**Onkel Tom:** Prima Sache. Mal sehen, ob's was bringt.

## F Florian Superstar!

Hi Tom!

Was musste ich da hören? Ich habe gerade gemütlich vor der Glotze gegessen, als ich einen Bericht über ein Online-Tanztraining oder so was gesehen habe. Jetzt denkt ihr vielleicht alle, was will der Quatschkopf denn? Wir haben doch mit dem nichts am Hut. **(Das hast du treffend formuliert... Tom.)** Tja, am Ende des Berichtes hieß es, dieses Programm sei von einem gewissen FLORIAN SEIDEL entwickelt worden. Aha! Doch es kommt noch dicker: Florian hat angeblich auch den Werbespot von Boris Becker gemacht. Unser geliebter big.N-Redakteur macht Werbung mit ehemaligen Tennisprofis. Erstaunlich. Was ich jetzt wissen möchte, ist erstens: Stimmen diese Gerüchte? Und zweitens: Was machen Florian, du, Tom, und die restliche Redaktion noch so, wenn ihr nicht wie wahnsinnig Videospiele zockt oder Leserbriefe beantwortet?

Andy Mathys

**Onkel Tom:** Da staunst du, was? Wir waren selbst ganz aus dem Häuschen. Der gute Florian! Hockt der sich also nach einem harten Zehn-bis-zwölf-Stunden-Arbeitstag nachts in seinem Kämmerlein noch an den PC und programmiert heimlich Hüpfspielchen... Er kann allerdings auch wirklich prima tanzen, seine Spezialität ist der Tango. Dieser Tanz ist folglich das Highlight des Tanztraining-Programms, sowohl im Solomodus als auch im 4-Spieler-Splitscreen. "Los, Florian, zeig's uns noch einmal: Wie macht der Tanzbär?!"

**Naja, und diese Werbespots mit den ganzen Promis (neben B.B. auch mit Jennifer Lopez, Jacko und natürlich mit mir) dreht er eigenen Angaben zufolge zwischen Frühstück und Arbeitsantritt. Alles klar? Und danke noch einmal für die heißen Infos.**

**Was wir sonst noch so machen, wenn wir nicht gerade zocken? Haha, wir tanzen bis zum Umfallen! "Komm, Florian, lass uns noch 'nen lockeren Walzer schieben! Und hoch das Bein, und hopp, hopp, hopp, und rundherum im Schweinsgalopp..."**

# Charts, Charts, Charts



## Nintendo 64



Das N64 pfeift aus dem letzten Loch, viel ist mit dem Modulschlucker nicht mehr los. Dementsprechend ruhig geht es auch in den Charts zu. Bewegung kam einzig durch drei Spiele in unsere Top 20: *Kirby 64*, der Ausnahme-Racer *Excitebike* und das mittelpfächtige Rollenspiel *Aidyn Chronicles* - nun ja, in der Not frisst der Teufel bekanntlich Fliegen. Doch Kopf hoch, lieber Leser. Der Cube ist nicht mehr weit und unsere Previews in dieser Ausgabe lassen auf einiges hoffen.

Diesen Ausgabe	Letzten Ausgabe	Titel	Vertrieb	
▲ 1	10	Pokémon Snap	Nintendo	92%
▼ 2	1	Banjo-Tooie	Nintendo	92%
● 3	—	Kirby 64 – The Crystal Shards	Nintendo	83%
▲ 4	5	Mario Party 2	Nintendo	79%
▲ 5	7	Die Welt ist nicht genug	EA	84%
▼ 6	3	Conker's Bad Fur Day	Nintendo	96%
▼ 7	6	Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo	93%
▼ 8	4	Pokémon Stadium	Nintendo	88%
▲ 9	11	Mario Tennis 64	Nintendo	91%
● 10	—	Excitebike 64	Nintendo	89%
▼ 11	8	Perfect Dark	Nintendo	97%
● 12	—	Aidyn Chronicles: The First Mage	THQ	61%
▼ 13	9	Star Wars: Battle for Naboo	THQ	87%
▲ 14	15	Tony Hawk's Skateboarding	Activision	87%
▼ 15	13	Banjo-Kazooie	Nintendo	94%
◆ 16	16	Micky's Speedway USA	Nintendo	88%
▲ 17	18	Tarzan	Activision	80%
▼ 18	14	Super Smash Bros.	Nintendo	90%
▼ 19	12	ISS	Konami	88%
◆ 20	20	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	82%

## Most Wanted!



Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) warten wir in der Redaktion am meisten.

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
2	1080° Snowboarding 2	NST	Nintendo
3	Zelda for Game Cube	Nintendo	Nintendo
4	Metroid Prime	Retro Studios	Nintendo
5	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
6	Die Hard	Bits Studios	Vivendi
7	Pikmin	Nintendo	Nintendo
8	Dinosaur Planet	Rare	Nintendo
9	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II	Factor 5	Nintendo
10	Kameo: Elements of Power	Rare	Nintendo

## Game Boy Top 10

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
◆ 1	1	Pokémon Gold	Nintendo
● 2	—	Super Mario Advance	Nintendo
▼ 3	2	Pokémon Silber	Nintendo
▼ 4	3	Pokémon Gelb	Nintendo
● 5	—	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision
● 6	—	Rayman Advance	Ubi Soft
▼ 7	4	Pokémon Blau	Nintendo
▼ 8	5	Pokémon Rot	Nintendo
● 9	—	F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo
● 10	—	Castlevania	Konami

## US-Bestseller



Wie immer gilt: Nicht dran stören, wenn in der US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen hier mit.

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Pokémon Stadium 2	HAL	Nintendo
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	Edge of Reality	Activision
3	Super Smash Bros.	Nintendo	Nintendo
4	Conker's Bad Fur Day	Rare	Nintendo
5	The World Is Not Enough	Eurocom	EA
6	Mario Tennis 64	Camelot	Nintendo
7	Banjo-Tooie	Rare	Nintendo
8	Excitebike 64	Left Field	Nintendo
9	Dr. Mario 64	Nintendo	Nintendo
10	Perfect Dark	Rare	Nintendo

# Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

## Florian Seidel

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Paper Mario
- 2 Bomberman Tournament (GBA)
- 3 Mario Kart: Super Circuit (GBA)

**Buch:** Irving Stone: Michelangelo

**Film:** Planet der Affen

**CD:** ELT: 4FORCE

**Und sonst?** Wundert sich über Björns plötzliche Extraversion.



## Martin Mirbach

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Luigi's Mansion (Preview)
- 2 Mario Kart: Super Circuit (GBA)
- 3 Wave Race: Blue Storm (Preview)

**Buch:** Pierre Boulle: Planet der Affen

**Film:** A.I.

**CD:** Kiss: Alive II

**Und sonst?** Wundert sich schon lange nicht mehr über Björn.



## Karsten Rohloff

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Wave Race: Blue Storm (GCN)
- 2 Luigi's Mansion (GCN)
- 3 Super Monkey Ball (GCN)

**Buch:** D. S. Lichtschow: Hunger und Terror

**Film:** Armageddon

**CD:** Death Row Greatest Hits

**Und sonst?** Entkam nur knapp der Gasexplosion in Kabukicho.



## Tom Gerlach

Favoriten

### Spiele Top 3

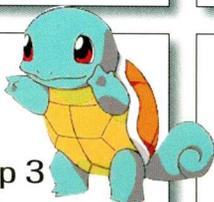
- 1 Ottifanten: Kommando Störtebeker (GBC)
- 2 Paper Mario
- 3 Pokémon Stadium 2

**Buch:** S. van der Doef: Vom Liebhaben und Kinderkriegen

**Film:** Sweet November

**CD:** Dreamdance 21

**Und sonst?** Freut sich wie verrückt auf seinen Geburtstag.



## Martin Messing

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Conker's Bad Fur Day
- 2 Perfect Dark
- 3 Mario Tennis 64

**Buch:** Alfred Döblin: Berlin

Alexanderplatz

**Film:** Final Fantasy

**CD:** Slipknot: Iowa

**Und sonst?** Kriegt ein Proto nach dem anderen.



## Björn Seum

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Zelda: Oracle of Ages (GBC)
- 2 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 3 Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)

**Buch:** Chia Mantak: Öfter, länger, besser.

Sextipps für den Mann

**Film:** Teuflisch

**CD:** Now you see inside

**Und sonst?** Din's Stärke ist seine Schwäche. Aber er arbeitet daran.



## Stefan Schroder

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Zelda: Oracle of Ages (GBC)
- 2 Mario Kart: Super Circuit (GBA)
- 3 Advance Wars (GBA-Import)

**Buch:** Douglas Adams: Per Anhalter durch die Galaxis

**Film:** Akira Special Edition

**CD:** Phillip Boa & the Voodooclub: The Red

**Und sonst?** Ist Stammgast beim Augenarzt.



## Inci Wagner

Favoriten

### Spiele Top 3

- 1 Pokémon Stadium 2
- 2 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 3 Kuru Kuru Kururin (GBA)

**Buch:** H. Mankell: Die Brandmauer

**Film:** Was geht?!

**CD:** Travis: The Invisible Band

**Und sonst?** Wünscht Björn gutes Gelingen.



## Martin Wilmer

Favoriten

### Spiele Top 3

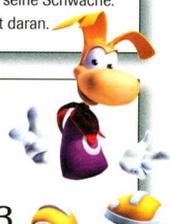
- 1 Super Mario Advance (GBA)
- 2 Pokémon Stadium 2
- 3 Paper Mario

**Buch:** Stephen King: Drei

**Film:** A.I.

**CD:** Thunfisch in Öl: Living in Doses

**Und sonst?** Ist schon wieder urlaubsreif...



DIE JAGD GEHT WEITER, ...

# MOORHUHN 2

...ÜBERALL!!!



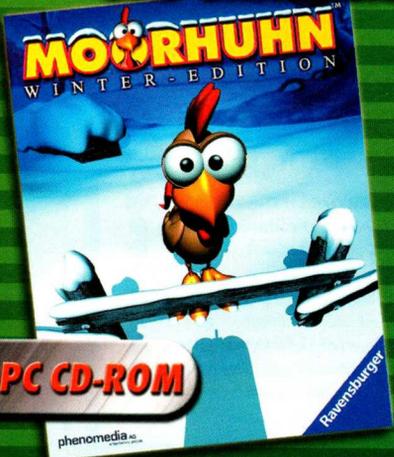
## FEATURES

- Optionsmenü
- Highscoreliste
- Speicherfunktion
- MOORHUHN 2 - Original
- Mini-Game "Hau das Huhn"
- Mini-Game "Die Moorballons"
- Mini-Game "Spinnen spinnen"

name: MOORHUHN  
 distance: 34 yds  
 TERMINATE

Jetzt auch für den  
**GAME BOY  
 COLOR**

JAGDSAISON IST DAS GANZE JAHR!



**AB SOFORT FÜR DEN PC:**  
 Die Winter-Edition des absoluten Kultspiels - mit komplett neuer Grafik, neuen Landschaften, Schneetreiben, vielen neuen Bonusobjekten und unzähligen versteckten Extras!

© 2001Phenomenia AG / Lizenz: RTV Family Entertainment AG.  
 NINTENDO®, GAME BOY™, GAME BOY COLOR and are Trademarks of NINTENDO OF AMERICA INC.  
 Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Gute Idee.

Ravensburger



# big.boy

Für alle Lücker



**GETESTET!**



**DAS NEUESTE ZUBEHÖR!**

**Getestet**

**THE LEGEND OF ZELDA GBC!**

**Doppelschlag: Ages & Seasons!**

**MARIO KART: SUPER CIRCUIT GBA**

**Das beste Kartspiel aller Zeiten!**

**ADVANCE WARS GBA**

**Strategie vom Feinsten!**

**BATMAN VENGEANCE GBA**

**Der schwarze Rächer kehrt zurück!**

**HIGHSCORE:  
27 SPIELE  
IM TEST!**



**AUSSERDEM  
IM TEST**

**TOMB RAIDER 2 • OTTIFANTEN • SPIDER-MAN • TOP GUN • STUART LITTLE • TINY TOONS • COMMANDER KEEN • MEN IN BLACK • ALEXANDER ZICKLER • BOMBERMAN • PITFALL • X-MEN • FINAL FIGHT • ARMY MEN • IRIDION**

# Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst? Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!

## Bestellcoupon

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

### Ich möchte folgende Hefte:

**Ausgabe 7-8/00**  \* Mit Tipps- und Lösungsbuch #9 (Komplett gelöst: Perfect Dark, WWF Wrestlemania 2000, Tomb Raider (GBC), Taz Express und Pokémon Rot & Blau (deutsch); die besten Tipps)

**Ausgabe 9/00**  \* Mit Tipps- und Lösungsbuch #10 (Komplett gelöst: Bomberman 64: The 2nd Attack, Metal Gear Solid (GBC), Pokémon Snap und Mario Land 3 (GBC) - Teil 1; Game Boy-Cheats - die besten Tipps)

**Ausgabe 10/00**  \* Mit Tipps- und Lösungsbuch #11 (Komplett gelöst: Hercules, Mario Party 2, Pokémon Pinball (GBC), Turok 3: Shadow Of Oblivion (GBC), Turok 3: Shadow Of Oblivion (N64) - Teil 1 und Mario Land 3 (GBC) - Teil 2; Game Boy-Cheats - die besten Tipps)

**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 Toole, Mario Tennis, Star Wars Episode 1; 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 Toole - 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)

### Zahlungsweise

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

Preis DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

### Ich möchte folgende Hefte:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 2/98   | <input type="checkbox"/> Ausgabe 12/98  |
| <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"/> Ausgabe 11/98  |   |

### Zahlungsweise

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

Preis DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

big.N Ausgabe 11/2000  
 Für alle Nintendo-Fans  
 11  
 2000

big.N Ausgabe 12/2000  
 Für alle Nintendo-Fans  
 12  
 2000

big.N Ausgabe 1/2001  
 Für alle Nintendo-Fans  
 1  
 2001!

big.N Ausgabe 2/2001  
 Für alle Nintendo-Fans  
 2  
 2001!

big.N Ausgabe 3/2001  
 Für alle Nintendo-Fans  
 3  
 2001!

big.N Ausgabe 4/2001  
 Für alle Nintendo-Fans  
 4  
 2001!

# Diesmal im Game Boy-Teil

## 114 ▶ News

Alle Neuigkeiten aus der Welt des Game Boy Color und Game Boy Advance.

- Die ersten Videospiele auf Papier!
- Spiele für die Härtesten!
- Fernsehen am GBA!

## 116-117 ▶ Neue Hardware



## Tests

- 119 ▶ **Advance Wars** 
- 119 ▶ **Alexander Zickler: Total Soccer 2002** 
- 121 ▶ **Army Men Advance** 
- 120 ▶ **Batman: Vengeance** 
- 121 ▶ **Bomberman Tournament** 
- 126 ▶ **Commander Keen**
- 127 ▶ **Die Völker**
- 119 ▶ **Final Fight One** 
- 128 ▶ **Hands of Time**
- 122 ▶ **Iridion 3D** 
- 122 ▶ **Jurassic Park 3: DNA Factor**
- 127 ▶ **Keep the Balance** 
- 118 ▶ **Mario Kart: Super Circuit** 
- 127 ▶ **Matchbox Emergency Patrol** 
- 121 ▶ **Men in Black: The Series** 
- 125 ▶ **Ottifanten: Kommando Störtebeker**
- 122 ▶ **Pitfall: The Mayan Adventure** 
- 125 ▶ **Spider-Man 2**
- 120 ▶ **Spider-Man: Mysterio's Menace** 
- 126 ▶ **Stuart Little**
- 124 ▶ **The Legend of Zelda: Oracle of Ages**
- 124 ▶ **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons** 
- 128 ▶ **Tiny Toon Adventures: Dizzy auf Bonbonjagd** 
- 124 ▶ **Tomb Raider: Fluch des Schwertes** 
- 126 ▶ **Top Gun: Firestorm**
- 120 ▶ **X-Men: Reign of Apocalypse** 
- 125 ▶ **X-Men: Wolverine's Rage** 

# Game Boy-News

## Pokémon und kein Ende

### Neue Peripherie für den GBA

Früher sammelte man noch eifrig Sammelkarten, von Fußballern oder Wrestlingstars. Aber letztendlich konnte man diese Karten auch nur anstarren. Nintendo geht nun einen Schritt weiter. Die neuen Pokémon-Sammelkarten kommen mit einem Binärcode in den Handel, der am unteren und am linken Seitenrand aufgedruckt ist und bis zu 3.360 Bytes an Daten enthält – genug für Charakteranimationen und Minispiele. Diese Karten werden einfach durch den neuen Card-e-Reader gezogen, der sie ausliest und teils sofort als Spiel oder Information zur Verfügung stellt, teils sammelt. Die gesammelten Daten werden mit denen anderer Sammelkarten ergänzt und ergeben so ein komplexeres Spiel. So ist es Nintendo gelungen, das erste Videospiel auf Papier zu entwickeln. In Deutschland werden Karten und Reader im Frühjahr 2002 erhältlich sein. Preise wurden noch nicht genannt.



▲ Die auf den neuen Karten aufgedruckten Daten reichen für solche Minispiele völlig aus.

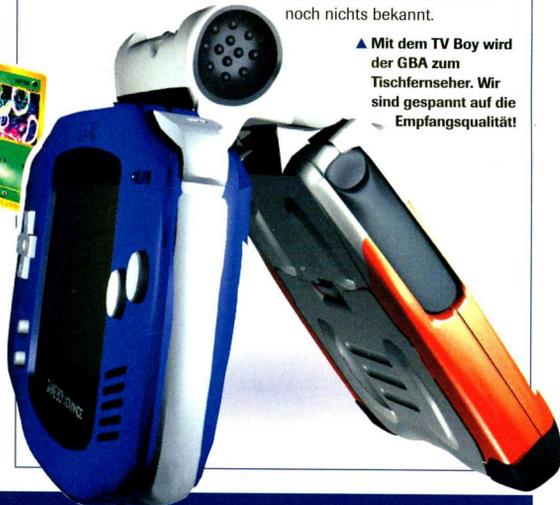


## Breitbild-TV für die Hosentasche

### Oh, nein! Christiansen auf dem GBA!

Du willst auf der Fahrt in den Urlaub deine Lieblingsserie nicht verpassen? Ab 2002 kein Problem: Der TV Boy von Kemco wird einfach in den Modulschacht des GBA gesteckt und verwandelt diesen in einen frei stehenden Fernseher. Antenne und Stromversorgung sind ebenso in das Gerät integriert wie Anschlüsse für Videorekorder, Videokamera oder GCN. Ob es allerdings Sinn macht, GameCube-Spiele auf dem Display des GBA zu spielen, wagen wir zu bezweifeln. Die PAL-Version des TV Boy soll im nächsten Jahr erhältlich sein, über den Preis ist noch nichts bekannt.

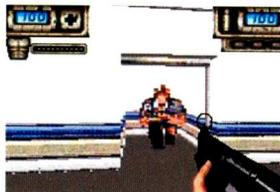
▲ Mit dem TV Boy wird der GBA zum Tischfernseher. Wir sind gespannt auf die Empfangsqualität!



## Harte Spiele für harte Männer

### Shooter, Prügler und Retros im Anmarsch

Immer mehr wird deutlich, dass sich der GBA an eine "erwachsenere" Zielgruppe richtet. Dominieren auf dem Game Boy Color noch aus dem Kinderprogramm bekannte Lizenzen, so lesen sich die Ankündigen für den GBA wie ein Spieleführer für große Jungs: Neben *Doom* und *Duke Nukem* werden auch Beat'em-Up-Klassiker wie *Tekken* oder *Mortal Kombat* ihren Weg auf das 16:9-Display finden. Auch Titel der etwas gemäßigeren Gangart (*Boxing Fever*, *Fire Eaters*, *King of Fighters*...) dürften kaum Kinder ansprechen, wogegen sich die richtig alten Retro-Feaks am neu aufgelegten *Space Invaders* laben.





Seite 118: Mario Kart Super Circuit

## GBA mit neuem Display

### Nintendo trennt sich vom alten Lieferanten

Ohne Angabe von Gründen hat sich Nintendo vom bisherigen Lieferanten seiner GBA-Displays getrennt und ein anderes Unternehmen mit der Herstellung beauftragt. Die ersten Geräte mit den "neuen" Displays sollen schon in einigen Wochen in den Handel kommen. Vermutungen, nach denen Nintendo mit der Qualität der Bildschirme nicht zufrieden war, wollte ein Unternehmenssprecher nicht bestätigen.



▲Kommt die nächste GBA-Generation womöglich mit entspiegelten Displays in den Handel?

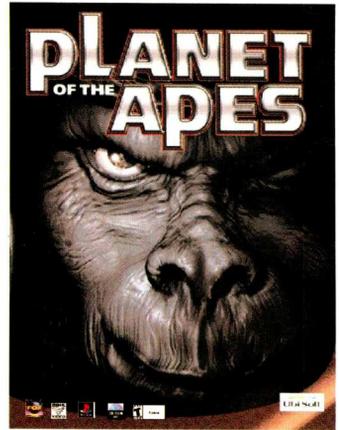


## Die Affen kommen!

### Ubi Soft sichert sich Lizenz

Der französische Publisher Ubi Soft hatte schon immer ein Gespür für viel versprechende Lizenzen. Im Rahmen der allgemeinen Planet der Affen-Begeisterung hat er sich nun bei Fox Interactive die Rechte am Originalfilm aus den 60er Jahren sowie am begleitenden Roman gesichert. Die Entwicklung des Spiels für den GBA wird von der australischen Spieleschmiede Torus Games übernommen, die derzeit noch an Duke Nukem GBA arbeitet. Der Release ist bereits für diesen Winter vorgesehen, eine GCN-Version soll im nächsten Jahr erscheinen.

► Das PC-Spiel soll bereits in diesem Jahr erscheinen.



# Club der Gewinner!

Mit jeder big.N verlosen wir unter unseren Clubmitgliedern attraktive Preise. Diesmal gab es drei Pakete mit Hardware und begehrten Goodies aus unserem Redaktionsarchiv. Die Gewinner sind:

- Fabio Armbruster aus Winterthur, Mitgliedsnummer 4290**
- Julia Bollrath aus Werth, Mitgliedsnummer 2958**
- Julian Faust aus Hürth, Mitgliedsnummer 376**

Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner! Übrigens: Um jeden Monat teilzunehmen, brauchst du nichts weiter zu tun – außer Mitglied im big.N-Club zu sein. Ganz ohne irgendwelche Verpflichtungen, versteht sich!



**Ja,** ich möchte Mitglied werden im:



Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 PLZ/Ort: \_\_\_\_\_  
 Telefon: \_\_\_\_\_  
 E-Mail: \_\_\_\_\_  
 Geburtsdatum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

# GBA und GBC - Zubehör

## Battery Grip

**A**lle die sich seit dem Launch des Game Boy Advance darüber mokierten, das Handheld sei für ihre männlichen Hände viel zu zierlich ausgefallen, können sich nun mit Hilfe des Battery Grip aus dem Hause Mad Catz besänftigen lassen. Der weiße Plastikunterbau wird an der Unterseite des GBA befestigt und lässt den Freund für unterwegs ähnlich in der Hand liegen wie Sony's



Dualshock-Controller, und das ohne nennenswerte Gewichtszunahme. Der Unterbau spendiert eine ca. 3 x 5 cm große Handauflage auf jeder Seite, die Tasten sind aber weiterhin

bequem erreichbar. Der Clou dieser

Erweiterung ist der eingebaute Akku: Bis zu zwölf Stunden kann ein voll aufgeladener Battery Grip das Handheld mit Energie versorgen. ■

### ► info

**Vertrieb:** Mad Catz

**Erhältlich:** Jetzt!

**Versionen:** GBA

**Preis:** 19,99 DM

**Wertung:**

## Game Case

**N**achdem sie von Nintendo weg-rationalisiert wurden, bringt Interact die obligatorischen Plastikschutzhüllen für Module im Sechserpack unter die Spieler. Die in weiß, blau und rosa erhältlichen Hüllen bieten wahlweise Platz für zwei GBA-Module oder ein GBC-Modul. Damit man zwei Spiele auch noch auf diesem engstem Raum bequem aus der Hülle nehmen kann, befinden sich zwei Rinnen an den Enden der Hüllen. Leichter Druck auf die Stelle über diesen



Vertiefungen genügt und das Modul kann leicht herausgenommen werden. Der Sinn solcher Hüllen ist neben der Archivierung von Spielen sicher im Schutz vor Beschädigungen und Schmutz zu suchen.

Denn ein beherzter, wenn auch unbeabsichtigter Fußtritt genügt und – knacks! – hundert Mark zum Teufel gejagt. ■

### ► info

**Vertrieb:** InterAct

**Erhältlich:** Jetzt!

**Versionen:** GBA und GBC

**Preis:** 9,99 DM

**Wertung:**

## Car Adapter

**W**er kennt es nicht? Mit der Familie endlos lange in einem Auto eingepfercht. Einziger Lichtblick: der betriebsbereite Game Boy Advance. Doch plötzlich ist tote Hose – die Batterien sind leer. Jetzt spielt der Car Adapter von Interact seinen Trumpf aus. Das Gerät kann durch einen Adapter in den 12-V-Anschluß eines normalen Zigarettenanzünders gestopft werden, wie er in jedem Auto zu finden ist. Durch ein Kabel



leitet der Car Adapter die Spannung des Zigarettenanzünders in einen weiteren Adapter, der wiederum in das Batteriefach deines GBAs einrastet. Nun kannst du so lange spielen, bis auch die Autobatterie dran glauben muss. Wer öfter mal frische Batterien vergisst und viel mit dem Auto unterwegs ist, kann über eine Anschaffung des Car Adapters nachdenken. Für alle anderen dürfte diese Hardware nutzlos sein. ■

### ► info

**Vertrieb:** InterAct

**Erhältlich:** Jetzt!

**Versionen:** GBA

**Preis:** 19,99 DM

**Wertung:**

## Starter Kit

**F**ür ganz hartgesottene Spieler hält Mad Catz das Game Boy Advance Starter Kit bereit. Im einzelnen besteht das Set aus einem Multilink-Kabel, einer Lupe mit Licht, einem Batterieadapter und einem Car Adapter für die Stromversorgung über den Zigarettenanzünder eines Autos. Einziger im täglichen Leben brauchbarer Gegenstand des Sets ist das Link-Kabel. Die Lichtlupe ist bedingt durch heftige Spiegelungen und geringe Vergrößerung zum Spielen völlig



untauglich. Eitle Spielerinnen und Spieler können höchstens auf unauffällige Art und Weise den Sitz ihrer Frisur testen, ein anständiges Spielerlebnis bleibt verwehrt. Der Car Adapter hat dasselbe Problem wie sein Kollege von Interact:

Er ist nur für Leute interessant, die oft mit dem Auto als Beifahrer unterwegs sind und zur Vergesslichkeit neigen. Unter dieser Betrachtung wirkt auch der Preis von 69,95 DM für das Set etwas zu hoch. ■

### ► info

**Vertrieb:** Mad Catz

**Erhältlich:** Jetzt!

**Versionen:** GBA

**Preis:** 69,95 DM

**Wertung:**

**Blaze**  
Fire International (Deutschland) GmbH  
Siemensring 25

47877 Willich  
Internet: [www.blaze.de](http://www.blaze.de)  
E-Mail: [info@blaze.de](mailto:info@blaze.de)

**InterAct**  
Kreuzberg 2  
27404 Weertzen

Telefon: 04287-12510  
Internet: <http://www.interact-europe.de>  
E-Mail: [info@interact-europe.com](mailto:info@interact-europe.com)

## PowerLink Advance

**W**er im Dunkeln Mehrspielerduelle austragen möchte, hat ein Problem: Entweder er kann sein Wormlight an den Erweiterungsport des GBA anschließen oder er stöpselt in selbigen Anschluss das Link-Kabel. Um beide Peripherien zusammen am GBA anzuschließen, eignet sich der PowerLink Advance. Dieses Gerät ist ein Adapter, der zwei Erweiterungs-Ports besitzt. An dem einen kannst du das Link-Kabel anbringen und über den anderen das Wormlight mit Strom versorgen. Wer noch mehr



Hardware mit der Konsole verbinden möchte, sollte nach dem PowerLink Extreme Ausschau halten. Dieser Adapter bietet gegen einen Aufpreis von fünf Mark vier

Erweiterungs-Ports. Eine sinnvolle Anschaffung, da es für den GBA eine Menge guter Multiplayer-Spiele gibt, das Gerät aber leider ein zu dunkles Display hat. ■

<b>► info</b>
<b>Vertrieb:</b> InterAct
<b>Erhältlich:</b> Jetzt!
<b>Versionen:</b> GBA und GBC
<b>Preis:</b> 19,99 DM
<b>Wertung:</b>

## Powershield Advance

**D**as Powershield Advance hat zwei Aufgaben: Erstens soll es das Display des Handheld durch Runterklappen des Visiers vor Kratzern oder schlicht vor unschönen Fingerabdrücken schützen und zweitens soll es durch eine integrierte Lampe das Display erhellen; als Energiequelle wird der Erweiterungs-Port des GBA genutzt. Beide Aufgaben kann das



spiegelt sich das Schild selbst im oberen Teil des Displays. Alles in allem keine notwendige

Anschaffung, denn wer schon ein Wormlight besitzt, ist mit einer normalen Game Boy Advance-Tasche als Schutz vor Kratzern besser bedient. ■

Powershield Advance gut erfüllen. Toll ist auch, dass trotz Stromversorgung durch den GBA immer noch ein Link-Kabel angeschlossen werden kann. Allerdings

<b>► info</b>
<b>Vertrieb:</b> InterAct
<b>Erhältlich:</b> Jetzt!
<b>Versionen:</b> GBA
<b>Preis:</b> 29,99 DM
<b>Wertung:</b>

## PowerGrip Advance

**D**as PowerGrip Advance hat, wie sein Konkurrent aus dem Hause Mad Catz, eingebaute Akkus, die bei minimalem Energieverbrauch bis zu zwölf Stunden einsatzbereit sind. Die NiMH-Akkus können sogar halb voll wieder aufgeladen werden, ohne dass die Speicherkapazität darunter leidet; allerdings kostet die neue Akkutechnologie auch 20 DM



mehr als die des Battery Grips. Ein speziell beschichteter Grip, der an der Rückseite des Handheld angebracht wird, soll dabei die Griffigkeit des GBA erhöhen. Die Größe der

Grifffläche wird damit aber nicht verändert. Ein netter Zusatz ist der Clip, der sich am Aufsatz befindet. Mit diesem kann der GBA beispielsweise am Gürtel einer Hose befestigt werden. ■

<b>► info</b>
<b>Vertrieb:</b> InterAct
<b>Erhältlich:</b> Jetzt!
<b>Versionen:</b> GBA
<b>Preis:</b> 39,99 DM
<b>Wertung:</b>

## Multilink-Kabel

**M**it diesem Link-Kabel ist es möglich, insgesamt bis zu vier GBAs oder GBCs zu verlinken. Die Anschlüsse für Master- und Slave-Handhelds sind farblich gekennzeichnet. Der Master ist bei Spielen, bei denen nur ein Modul für je zwei Spieler erforderlich ist, immer die Konsole, die das Modul enthält, die also den anderen GB mit Daten versorgt. Über einen Schalter am Verteiler in der Mitte des Kabels lässt sich einstellen, ob es



sich bei den Spielen um ein Game Boy Advance- oder ein Game Boy Color-Spiel handelt. Ein weiterer Eingang befindet sich ebenfalls am Verteiler des Kabels. Hier muss wieder zwingend eine

Masterkonsole gelinkt werden. Das Kabel weist eine Länge von 1,80 m auf, womit auch der Preis von knapp 30 DM gerechtfertigt erscheint. ■

<b>► info</b>
<b>Vertrieb:</b> Blaze
<b>Erhältlich:</b> Jetzt!
<b>Versionen:</b> GBA und GBC
<b>Preis:</b> 29,95 DM
<b>Wertung:</b>

**Mad Catz**  
 NBG Handels- und Verlags-GmbH & Co.  
 Brunfeld 2-4

93133 Burglengenfeld  
 Internet: www.madcatz.de  
 E-Mail: office@nbg-online.de



Autor: Florian Seidel



Vertrieb: Nintendo  
 Hersteller: Nintendo  
 Spieler: 1-4

Genre: Rennspiel  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: 90 DM

# Mario Kart Super Circuit

Wer ist schon Schumi? Im Kart macht Mario alle nass!

kurz&knapp

- grandiose Grafik
- geniale Mehrspieler-Modi
- mehrere Dutzend Strecken
- modulinterner Speicher

Bewertung: 

wer bereits vor fast einem Jahrzehnt gekonnt um die Kurven gehüpft ist, kann diese alte Technik wieder reaktivieren.

Abseits des Grand Prix-Zirkus kannst du auch in Ruhe ein paar Runden gegen die Zeit drehen und in Einzelrennen neu gewonnenes Können erproben – oder du drehst richtig auf und forderst Freunde zum Kampf heraus. So gut die Solomodi auch sind, seine wahre Genialität offenbart *Mario Kart: Super Circuit*, wenn es gegen menschliche Gegner geht. Kleiner Wermutstropfen dabei: Auf Computergegner muss komplett verzichtet werden. Um in den Mehrspielermodus reinzuschnuppern, reicht ein Mario Kart-Modul und entsprechend viele GBAs und Link-Kabel – immerhin vier Strecken stehen dann zur Verfügung. Wer mehr möchte, braucht mehrere Cartridges. Aber der Kauf mehrerer Module im Freundeskreis rentiert sich: Zusätzlich zu mehr Rennstrecken für zwei und mehr Spieler gibt

es dann noch den beliebten Battle-Modus, in dem du deinen Freunden durch geschickten Extrawaffeneinsatz ihre Ballons zerschießen musst. Wie schon auf dem SNES, und im Gegensatz zum Nintendo 64, ein Heidenspaß auf dem GBA! Die hohen Erwartungen werden mehr als erfüllt – *Mario Kart* trägt seinen stolzen Namen völlig zu Recht. Allen Freunden von Fun-Racern kann man dieses Spiel nur wärmstens empfehlen und alteingesessene Mario Karter kommen um die Neuauflage sowieso nicht herum; im Gegenteil: *Super Circuit* ist definitiv ein Kaufgrund für den GBA! ■



Autor: Inci Wagner

# Final Fight One



Vertrieb: Ubi Soft  
 Hersteller: Capcom  
 Spieler: 1-2

Genre: Beat'em-Up  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 100 DM

kurz&knapp

- jede Menge Gegner
- actiongeladen
- klasse Sound
- teilweise unfair

Bewertung:



entführte Tochter des Bürgermeisters muss gerettet werden. Leicht wird das nicht, denn man begegnet einigen finsternen Gestalten, deren Motto "Alle gegen einen" lautet. Da kann es schon mal passieren, dass dir jemand ein Messer in den Bauch steckt... Trotz wildem Knopfgedrücke wirken die Kämpfe überaus realistisch. Grafik und Sound sehen wirklich gut aus und auch der Spielspaß stimmt.

**N**un hat die Comeback-Welle mit *Final Fight One* einen echten SNES-Klassiker aus dem Hause Capcom erfasst und auf den GBA gespült. Wie damals auch darf wild geprügelt werden, ohne Rücksicht auf Verluste. Insgesamt drei Kämpfer stehen dir zur Wahl, mit denen du dich durch

verschiedene 2D-Locations schlagen und treten musst. Das Ziel: Die

Was will man mehr? ■

Autor: Inci Wagner

# Alexander Zickler Total Soccer 2002



Vertrieb: Ubi Soft  
 Hersteller: Exient  
 Spieler: 1-2

Genre: Sportspiel  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 90 DM

kurz&knapp

- viele Modi
- guter Sound
- Spielerverhalten
- Vogelperspektive

Bewertung:

wählst du zwischen Einzel-, Mehrspieler- und Turniermodus. Im letztgenannten sind alle europäischen Ligen mit den entsprechenden Teams aufgeführt, aus denen du dir deinen Favoriten herauspicken kannst. Auf dem Rasen

merkst du anschließend



schnell, dass es doch einige Zeit braucht, um sich an die Perspektive zu gewöhnen. Schwierig ist auch das Abwehr- und Angriffsverhalten. Hast du dann endlich den Kniff heraus, merkst du spätestens nach dem dritten Spiel, dass sich das Spielschema der gegnerischen Truppe in *Alexander Zickler Total Soccer 2002* ständig wiederholt - laaangweilig! Da kann leider auch der recht authentische Sound nichts mehr herausreißen. ■

**W**as *Alexander Zickler Total Soccer 2002* zu bieten hat, haut eingeleichtete Fußballfans nicht gerade vom Stuhl. Zu Beginn

Autor: Florian Seidel

# Advance Wars



Vertrieb: Import  
 Hersteller: Intelligent Systems  
 Spieler: 1-4

Genre: Strategie  
 Erhältlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 140 DM

kurz&knapp

- 15 Tutorial-Missionen
- 1 Modul, 4 Spieler
- Karteneditor
- perfekte Lernkurve

Bewertung:



Gegner zu spielen - nein, im Notfall genügt ein GBA und ein Modul, man reicht das Gerät einfach weiter! *Advance Wars* besticht durch exzellente Grafik, tollen Sound, extrem viele Missionen, eine sehr einsteigerfreundliche Lernkurve, zahlreiche Spielmodi, einen modulinternen Speicher, viele Truppentypen,

erspielbare Extras sowie einen Karteneditor (drei Stück speicher- und per Link-Kabel tauschbar!) und wird so zum nahezu perfekten Strategiespiel für unterwegs. Wem das Genre auch nur minimalst attraktiv erscheint, muss einfach zugreifen, denn *Advance Wars* ist unangefochten der neue Genre-Spitzenreiter! Das Spiel ist Anfang September in den USA erschienen, eine Veröffentlichung in Deutschland ist geplant, aber noch ohne Termin. ■

**A**ls einer von neun Anime-Offizieren führst du rundenbasiert über 100 Schlachten gegen zahlreiche fiktive Gegner zu Lande, zu Wasser und in der Luft, gegen den Computer und auf zusätzlichen Karten gegen Freunde. Dabei ist es nicht nur möglich, mit einem Modul und vier GBAs gegen drei

Autor: Inci Wagner

# Batman Vengeance



**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Spieler:** 1

**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 100 DM

**kurz&knapp**

- gute Steuerung
- finstere Atmosphäre
- viel Equipment
- dumpfer Sound

**Bewertung:**



typischen Kampf-  
 techniken jede  
 Menge Equipment  
 zur Verfügung.  
 Insgesamt gibt es  
 neunzehn Levels

in fünf Welten, die allesamt sehr düster und  
 unheimlich gehalten sind. Grafisch

kommt das Feeling der legendären  
 Fernsehserie, auf der das Spiel basiert, sehr  
 gut rüber. Auch gibt es keinerlei Probleme mit  
 der Steuerung, abgesehen von einigen etwas  
 unfairen Stellen. Batman-Fans werden sehr  
 zufrieden sein, alle anderen sollten aber auch  
 mal reinspielen. ■

**N**achdem der Joker von einer Brücke  
 gestürzt ist und für tot erklärt wurde,  
 versuchen Poison Ivy, Mr. Freeze, Harley  
 Quinn und andere Superschurken, sich dessen  
 Geschäfte unter den Nagel zu reißen. Nur  
 Batman kann das Chaos verhindern. Damit  
 dies gelingt, steht dir neben den Batman-



Autor: Björn Seum

# X-Men Reign of Apocalypse



**Vertrieb:** Activision  
**Hersteller:** Digital Eclipse  
**Spieler:** 1-4

**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 110 DM

**kurz&knapp**

- 40 X-Men
- Mehrspieler-Modus
- gute Grafik und Sound
- nur Geprügel

**Bewertung:**

*Apocalypse* 40 davon  
 spielbar sind. In zwei  
 Modi kommen die  
 Kerle zum Einsatz.  
 Der erste ist ein  
 Story-Modus, in dem  
 du dich mit dem X-Man deiner Wahl durch  
 Massen von Bösewichten prügeln musst.  
 Dabei werden natürlich die jeweiligen  
 Superkräfte der Mutanten geradezu  
 verschwenderisch zum Einsatz gebracht. Gut  
 gefiel uns, dass die Story um ein  
 Paralleluniversum so manche Überraschung



birgt. Der zweite ist ein Mehrspieler-Modus,  
 bei dem sich bis zu vier Spieler gegenseitig  
 verdressen können. Dieser Modus  
 funktioniert glücklicherweise schon deutlich  
 besser als noch im letzten X-Men-Spiel für den  
 GBC. Fazit: Gute Technik, schicke Präsentation  
 – aber leider nur ein Prügelspiel. ■

**W**ie wir alle wissen, wird es in der Welt  
 der Zukunft Mutanten wie Sand am  
 Meer geben. Somit ist es auch nicht  
 verwunderlich, dass in *X-Men: Reign of*

Autor: Björn Seum

# Spider-Man Mysterio's Menace



**Vertrieb:** Activision  
**Hersteller:** Vicarious Visions  
**Spieler:** 1

**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 110 DM

**kurz&knapp**

- 7 Levels
- kaum echte Action
- dämliche KI
- wenig Atmosphäre

**Bewertung:**

Besitz gebracht. Wer  
 außer Spider-Man  
 sollte hier wohl helfen können?  
 Über die Häuserschluchten der  
 sieben abwechslungsreichen Levels schwingt  
 du dich mit deinen Spinnennetzen und haust  
 Bösewichten die Nase platt – wie immer also.  
 Neu im Einsatz sind nun allerdings die  
 Schultertasten des GBA. Mit diesen entfesselst  
 du besagte Spinnennetze. Weniger gut gefiel  
 uns aber die gesamte Atmosphäre des Spiels.



Nur selten kommt das Gefühl auf, dass man es  
 mit echten Gegnern zu tun hat. Lemmingen  
 gleich stürzen sich die Ganoven bei Kämpfen  
 auf Hochhäusern in den Freitod. Einzig die  
 wenigen Endgegner sorgen für eine echte  
 Herausforderung. Wenigstens liefern Grafik  
 und Sound befriedigende Ergebnisse. ■

**S**pider-Mans Rivale Mysterio lässt in  
 New York die Sau raus: Seine Schergen  
 haben drei Stadtteile der Metropole in ihren

Autor: Inci Wagner



# Army Men Advance

**kurz&knapp**

- Comic-Style
- zu wenig Levels
- zu leichte Rätsel
- langweiliges Gameplay

**Bewertung:**

jedem Level bekommst du Anweisungen, was zu tun ist. Nach den erfüllten Aufträgen winken neue Items. Die *Army Men*-Reihe nervte schon auf der PlayStation und auch auf



dem GBA will nicht so recht Freude



**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 100 DM

aufkommen. Die Soldaten wirken mit ihrem Comic-Style ganz nett, aber das Spiel ist eindeutig zu

**D**ie Welt der Plastiksoldaten ist mal wieder mächtig durcheinander geraten: Der braune General Plastro will mit Hilfe Außerirdischer die Weltherrschaft an sich reißen. Du schlüpfst entweder in die Rolle von Vikki oder Sarge, mit denen du dich durch die recht kurzen zwölf Levels schlagen wirst. Vor

Autor: Florian Seidel

# Bombberman Tournament



**kurz&knapp**

- 1 Modul für 4 Spieler
- Rollenspiel-Modus
- 8 Levels, 10 Extras
- sehr gute Atmosphäre

**Bewertung:**

harte Probe gestellt. In seiner GBA-Premiere übertrifft sich der unteretzte Wichtel mal wieder selbst – *Bombberman Tournament* gehört zu den mit Abstand besten Spielen für Nintendos Handheld. Der bisherige Schwachpunkt der Serie, der Solomodus, wurde komplett überarbeitet und kommt jetzt als Mini-Rollenspiel daher – in einem textlastigen Abenteuer musst du im Stile von



**Vertrieb:** Activision  
**Hersteller:** Hudson  
**Spieler:** 1-4

**Genre:** Geschicklichkeit  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 110 DM

*Zelda* durch diverse Ober- und Unterwelten marschieren, Monster wegsprengen und neuen Freunden helfen. Sehr Spaßig! Der Fortschritt kann jederzeit gesichert werden, zwei interne Speicherplätze halten den aktuellen Spielstand. Der Multiplayer-Modus ist einfach unglaublich – ein einziges Modul reicht aus, um dich mit bis zu drei Freunden auf acht abwechslungsreichen Spielfeldern zu messen; fehlende Mitspieler übernimmt auf Wunsch der Computer. Für Freunde intelligenter

Action ein Muss! ■

Autor: Björn Seum

# Men in Black The Series



**kurz&knapp**

- MiB-Lizenz
- 6 Levels
- altbackenes Gameplay
- technisch mittelpärchtig

**Bewertung:**

gibt es, bekanntlich die *Men in Black*. K und J, zwei dieser sonnenbebrillten Agenten, steuerst du durch sechs Levels, um diverse Aliens von der Erde zu vertreiben. Da die Biester nur selten mit sich reden lassen, stehen dir neun unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Ergänzt werden die Ballermänner durch nützliche Gimmicks wie etwa ein Nachtsichtgerät.



**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Hersteller:** Crave  
**Spieler:** 1

**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 110 DM

**A**uch auf dem GBA droht intergalaktischer Abschaum die Erde. Um derartigen Situationen Herr zu werden,

Das Gameplay beschränkt sich, wie in den GBC-Vorgängern auch, auf recht simples Herumwandern und Abschießen von Gegnern. Etwas gewöhnungsbedürftig ist der Umstand, dass deine Spielfigur nicht springen kann. Insgesamt ist *Men in Black: The Series* nichts Umwerfendes – weder spielerisch noch technisch. Freunde leichter Actionspielchen dürfen dennoch einen Blick riskieren. ■

Autor: Björn Seum

# Pitfall The Mayan Adventure



**Vertrieb:** THQ  
**Hersteller:** Pipe Dream  
**Spieler:** 1

**Genre:** Jump 'n' Run  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 110 DM

<b>kurz&amp;knapp</b>	<span style="color: green;">●</span> Pitfall Harry
	<span style="color: green;">●</span> 10 Welten
	<span style="color: red;">●</span> nicht mal ein Passwortsystem
	<span style="color: red;">●</span> miese Steuerung
<b>Bewertung:</b>	

jetzt kennen lernen. Obwohl, zwingend nötig ist das nicht, denn hier haben wir es mit einer Umsetzung der SNES-Version zu tun und die hatte bekanntlich einige Macken. Was das bei einer hundertprozentigen Konvertierung heißt, ist klar: hakelige Steuerung und unzureichende Kollisionsabfrage. Diese beiden Entgleisungen reichen aus, um das Spiel in die Mittelmäßigkeit abrutschen zu lassen. Zu allem Übel gibt es weder ein Passwortsystem



noch einen batteriegestützten Speicher. Man muss sich das frustige Spiel am Stück geben oder immer wieder von vorne beginnen. Schade, denn Grafik und Sound bewegen sich zwei Klassen höher als der Rest des Spiels. ■

**P**itfall Harry wurde in Südamerika entführt und muss sich nun durch den Dschungel kämpfen. Ältere Spieler werden den Weltenbummler noch vom C 64 oder dem Atari VCS kennen, alle anderen werden ihn

Autor: Björn Seum

# Iridion 3D



**Vertrieb:** THQ  
**Hersteller:** Shin'en  
**Spieler:** 1

**Genre:** Shoot 'em Up  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 110 DM

<b>kurz&amp;knapp</b>	<span style="color: green;">●</span> tolle 3D-Illusion
	<span style="color: green;">●</span> super Sound
	<span style="color: red;">●</span> altbackene Story
	<span style="color: red;">●</span> eintöniges Gameplay
<b>Bewertung:</b>	



findet in einer völlig glaubhaften dreidimensionalen Umgebung statt. Ständig kommen dir

tonnenweise Feinde entgegengeflogen und fangen sich in deinen massiven Feuerstößen. Leider gibt es nur wenige Zusatzwaffen, die etwas Abwechslung in das Geballere bringen könnten. Hochachtung

verdient hingegen der treibende Sound des Spiels. Doch genau wie die altbackene Weltrettungsstory kann auch die Klangkulisse nicht für die Eintönigkeit des Gameplays entschädigen. Wieder einmal bestätigt sich die Weisheit, dass auch die tollste Präsentation gutes Gameplay nicht ersetzen kann. ■

**D**ie deutsche Entwicklerstube Shin'en liefert mit *Iridion 3D* einen allerreinsten Shooter ab. Durch sieben große Levels mit hervorragender Grafik manövriert du dein Raumschiff von rechts nach links, von oben nach unten und kannst auch mal kurzzeitig "nach vorn" steuern. Die ganze Ballerorgie



Autor: Martin Mirbach

# Jurassic Park III DNA Factor



**Vertrieb:** Konami  
**Hersteller:** Konami  
**Spieler:** 1

**Genre:** Action  
**Erhältlich:** Jetzt!  
**Preis:** ca. 100 DM

<b>kurz&amp;knapp</b>	<span style="color: green;">●</span> an sich gute Lizenz
	<span style="color: red;">●</span> schlechte Steuerung
	<span style="color: red;">●</span> schwache Grafik
	<span style="color: red;">●</span> unfairer Schwierigkeitsgrad
<b>Bewertung:</b>	

Lizenz basierendes GBA-Spiel kauft, wird dies sicher nicht behaupten können. Das Gameplay ist simpel: In der Rolle von Mark oder Lori, die sich spielerisch überhaupt nicht unterscheiden, sammelst du auf einer Insel verstreutes DNA-Material auf und schlägst dich dabei mit zehn verschiedenen Saurierarten herum. Und das zwölf eintönige Levels lang – wenn du so lange durchhältst. Denn die äußerst hakelige Steuerung verleidet einem schnell den Spaß, außerdem weist die zweite Hälfte des Spiels einen absolut unfairen Schwierigkeitsgrad auf. Auch sonst hakt es an der

Technik. Die Animationen mögen recht gelungen sein, die Grafik als Ganzes reizt den GBA jedoch nicht im Mindesten aus. Nur die Zwischensequenzen können sich sehen lassen. Man kann nur hoffen, dass sich Konami mit den kommenden beiden *Jurassic Park*-GBA-Titeln etwas mehr Mühe gibt. ■

**V**om dritten Teil der Kinoreihe waren die meisten Besucher positiv überrascht. Wer Konamis erstes auf der *Jurassic Park*-



# sommer, action, TOGGO — DIE FERIEEN SIND GERETTET!



**sommer-sonderausgabe**

dein **sommer-spasS-paket** mit **super Fiesem extra, Gewinnspiel** und allen **TIPPS** und **news**, die du nicht verpassen solltest.

**extra: OGGYS Fieser Kakerlaken-sack**

**megastarkes Gewinnspiel**

**JETZT Überall zu kaufen!**

Oggy & die Kakerlaken: © Xilam/ISEL MEDIA, 2001

super [www.toggo.de](http://www.toggo.de)

Dino Alle Infos zu den Dino Comics auf [dinocomics.de](http://dinocomics.de) powered by **310K**

Autor: Inci Wagner

# The Legend of Zelda Oracle of Seasons

Vertrieb: Nintendo  
Hersteller: Nintendo

Genre: Adventure  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

<b>info</b>	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
<b>bewertung:</b>	



entführt. Zeit also für dich, in die Rolle von Link zu schlüpfen und Din zu retten.

Deine Wege führen dich durch Dutzende Gebiete, in denen Rätsel zu lösen sind, um die Jahreszeiten wieder in den Griff zu bekommen. Die Grafik überzeugt auf ganzer Linie und auch der Sound ist konstant gut. Links

Steuerung wurde ideal gelöst, so dass man problemlos zwischen den Items hin- und herschalten kann. Die Schwärmerei über die geniale Storyline entfällt hier leider aus Platzgründen. Dennoch: *Oracle of Seasons* ist einfach klasse und macht endlos Spaß. ■



**G**leich zwei *Zelda*-Spiele beglücken sich in diesem Monat und die haben es in sich. Bei *Oracle of Seasons* wurde Din, das Orakel der Jahreszeiten, von General Onox

Autor: Inci Wagner

# The Legend of Zelda Oracle of Ages

Vertrieb: Nintendo  
Hersteller: Nintendo

Genre: Adventure  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

<b>info</b>	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
<b>bewertung:</b>	

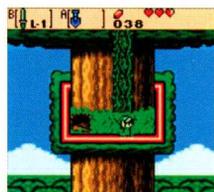
auffällige Parallelen. So wurde diesmal das Orakel der Zeit entführt und Link muss zwischen Vergangenheit und Gegenwart hin- und herreisen, um es wieder zu finden. Hierbei ist es wichtig zu wissen, dass alles, was Link in der Vergangenheit unternimmt, Auswirkungen auf die Gegenwart hat und umgekehrt. Durch manche Ereignisse nimmt die Geschichte also einen komplett anderen Verlauf. Genau wie *Oracle of Seasons* ist auch dieses *Zelda*-Spiel technisch

und inhaltlich absolute Klasse. Es lohnt sich auf jeden Fall, bei beiden Titeln zuzuschlagen. ■



**V**iel Neues im Vergleich zu *Oracle of Seasons* gibt es hier nicht zu melden. Das Spiel basiert auf der gleichen Grafik-Engine und auch bei der Handlung gibt es

das gleiche Spiel technisch



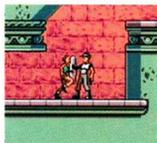
Autor: Inci Wagner

# Tomb Raider Fluch des Schwertes

Vertrieb: Activision  
Hersteller: Core

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

<b>info</b>	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
<b>bewertung:</b>	



kommt. Durch sechs Welten muss sie sich schießen, hangeln, kriechen oder schwimmen – und Lara macht das volle Programm mit. Zu Beginn ist es zwar noch etwas kompliziert, sich mit der Steuerung zurechtzufinden, aber je mehr Tastenkombinationen man ausprobiert, desto überraschter ist man über Laras unzählige Animationen. Grafisch kommt das Spiel sehr schön daher. Die Locations sind zwar etwas karg, aber das tut dem Spiel keinen Abbruch. Leider sorgt die Spielumgebung aber auch für

Verwirrung, da man bei dem ganzen Türenchaos schnell die Übersicht verliert. Etwas deplaziert sind darüber hinaus die Speicherpunkte im Spiel. Sie liegen eindeutig zu weit auseinander, was bei dem hohen Schwierigkeitsgrad gerade Anfänger nerven wird. ■

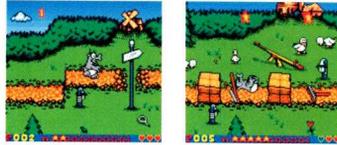


Autor: Inci Wagner

# Ottifanten Kommando Störtebeker

ninfo	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
bewertung:	

**D**as Spiel mit drei Wörtern beschrieben: frustrierend, unfair und bunt. Letzteres bietet keinen Anlass zum meckern, denn die Grafik sieht gut aus. Die anderen



beiden Kritikpunkte hingegen treiben einen schlichtweg in den Wahnsinn. Du schlüpfst bei *Kommando Störtebeker* in die Rolle von Baby Bruno und machst dich durch vier recht kurze Welten auf, um Brunos geliebten Teddybären wiederzufinden. Hüpfende

Vertrieb: JoWood  
Hersteller: Kritzelkratz 3000

Genre: Jump'n'Run  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM



Autoreifen, Vögel, Insekten und Flugzeuge machen dem Ottifanten-Baby und dir dabei das Leben schwer. Größtenteils hat

man das der schwerfälligen Steuerung zu verdanken, denn mal hat Bruno keine Lust zu springen, dann wieder springt er direkt in den Gegner hinein. Irgendwas geht immer schief, so dass man sehr oft neu beginnen muss. Zum Glück besitzt das Spiel eine Passwortfunktion. ■

Autor: Inci Wagner

# Spider-Man 2

ninfo	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
bewertung:	

**D**urch insgesamt 18 Levels führt dich dein Abenteuer als Peter Parker. Natürlich weiß jeder, dass Peter nicht irgendetwas ist, sondern Spider-Man höchstpersönlich. Und so wird dieses Abenteuer, bei dem es gilt, Tante May aus den Fängen von Doc Ock zu befreien, natürlich



Vertrieb: Activision  
Hersteller: Torus Games

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

kein Zuckerschlecken. Du musst dich kriechend, schlagend und durch die Luft schwingend gegen allerhand Superschurken behaupten, die es auf deine Spinnenhaut abgesehen haben. Damit du in all den Schächten und Gängen die Orientierung nicht verlierst, ist Spider-Man mit einem besonderen Spinnen-Sinn ausgerüstet, der dir den Weg zeigt oder dich vor Gefahr warnt. *Spider-Man 2* ist ein Spiel mit ordentlichem Gameplay und jeder Menge weitläufiger Levels. Die Passwortfunktion rundet das Ganze wunderbar ab. ■

Autor: Inci Wagner

# X-Men Wolverine's Rage

ninfo	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
bewertung:	

**W**olverine hat ein Problem: Lady Deathstrike will ihm mit einer speziell entwickelten Teufelmaschine das Lebenslicht aushauchen. Du musst also in die Rolle des Mutanten schlüpfen und die Dame von ihrem Plan abbringen. Gar nicht so einfach, wenn

man sieht, was sie für schwere Geschütze in den drei Welten aufgefahren hat. So musst du dich mit schießwütigen Soldaten, Ninjas, Hunden und Monstern rumplagen, die dir an den Kragen wollen. Und das Ganze unter permanentem Zeitdruck. Wenn die Monster dich wirklich einmal erwischen, kannst du dank der Passwortfunktion noch einmal anfangen. *Wolverine's Rage* ist ein solides Jump'n'Run, das über die gesamte Spielzeit für kontinuierliche Spannung sorgt. ■

Vertrieb: Activision  
Hersteller: Digital Eclipse

Genre: Jump'n'Run  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM



Autor: Inci Wagner

# Commander Keen

 Vertrieb: Activision  
 Hersteller: id Software

 Genre: Jump'n'Run  
 Ähnlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 70 DM

info

 Spieler: 1  
 Schwarzweiß: nein  
 Farbe: ja  
 Rumble-Funktion: nein

bewertung:

Welt ist in drei Unterlevels gegliedert, in denen Droiden, Feuerufel, Giftschnecken und andere sonderbare Gestalten auf dich warten. Im letzten Level einer Welt empfängt dich ein Endgegner. Hast du ihn erledigt, bekommst du einen Kristall. Keen ist



außer mit seiner Pistole mit einem Pogo-Stab ausgerüstet, mit dem er höher gelegene Stellen erreichen kann. Leider ist *Commander Keen* etwas schwer geraten, selbst

im niedrigen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem: eine recht gelungene Umsetzung des Klassikers. ■

**B**öse Mächte wollen das Universum vernichten. Es ist deine Aufgabe, in die Rolle von Commander Keen zu schlüpfen und die rettenden Plasmakristalle zu finden, die sich in den drei Welten Droidic Prime, Shikadi und Fribbulus Xax befinden. Jede



Autor: Björn Seum

# Top Gun: Firestorm

 Vertrieb: Virgin  
 Hersteller: Fluid

 Genre: Action  
 Ähnlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 70 DM

info

 Spieler: 1  
 Schwarzweiß: nein  
 Farbe: ja  
 Rumble-Funktion: nein

bewertung:



zu verschneiten Landschaften brodeln die Luftkämpfe. Verschiedene Waffensysteme und Navigationskarten lassen sogar einen Hauch von Strategie durchs Zimmer wehen. Geht dir die Munition oder der Treibstoff aus, kannst du deine Tomcat auch mal zwischenlanden. Dumm ist nur, dass man viele Gebilde der Iso-Grafik als zu niedrig einschätzt und oftmals voll dagegenrauscht. Hier hätte sich Fluid was Besseres einfallen lassen müssen. Alles in allem kein Feuersturm, aber ein überdurchschnittliches Actionspiel. ■

**T**op Gun - Firestorm aus dem Hause Titus besitzt die Lizenz des legendären Films um die Fliegerausbildung an der "Fighter Weapons School", auch Top Gun genannt. Zu Beginn des Spiels absolvierst du eine solche Ausbildung und dann geht es auch schon los. Terroristen haben die Top

Gun-Einrichtung angegriffen. Durch zwölf Missionen jagst du deine Widersacher. Von der Wüste bis hin



Autor: Inci Wagner

# Stuart Little

 Vertrieb: Activision  
 Hersteller: Tiertext

 Genre: Jump'n'Run  
 Ähnlich: Jetzt!  
 Preis: ca. 70 DM

info

 Spieler: 1  
 Schwarzweiß: nein  
 Farbe: ja  
 Rumble-Funktion: nein

bewertung:



**W**ährend Stuart Little im Kino noch ganz süß daherkam, nervt der Mäuserich im Game Boy-Spiel von der ersten Sekunde an. Selten tappste eine Figur so unmotiviert durch die Landschaft. Stuarts Aufgabe ist es, in nur acht Welten, die dazu noch verdammt klein

sind, verschiedene Dinge wie stinkende Socken, Kekse oder Geldbeutel einzusammeln. Spätestens nach dem dritten der Levels merkt man, dass sie sich alle sehr

ähneln und kein Spielspaß aufkommen will. Die Unmotiviertheit der Maus färbt ganz schnell auf einen selber ab und die nervende Musik im Hintergrund versucht vergebens, etwas Schwung ins Spiel zu bringen. Dieses Spiel ist allein schon wegen seiner Kürze und Einfachheit höchstens jungen Spielern zu empfehlen. Alle anderen langweilen sich zu Tode. ■

Autor: Inci Wagner

# Keep the Balance

Vertrieb: JoWood

Hersteller: Karma Studios

Genre: Geschicklichkeit

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 70 DM

<b>info</b>	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
<b>bewertung:</b>	

desto schwieriger werden die Aktionen. Erschwert wird das Ganze durch verschiedene Gegenstände, die andere Objekte von der Plattform schubsen. Durch diese Aktionen fangen die Plattformen an zu schwanken. Die Grafik des Spiels ist nicht allzu schön, aber zweckmäßig. Der Sound

nervt allerdings ab und an; ohne spielt man einfach besser, deshalb sollte man ihn ruhig abstellen. Ansonsten bietet dieses Spiel gute Unterhaltung und wird für den einen oder anderen rauchenden Kopf sorgen. ■

**F**ür alle Knobelfreaks ist *Keep the Balance* genau das Richtige. Bei diesem Spiel geht es darum, Plattformen im Gleichgewicht zu halten, indem man von unten Gegenstände auf sie katapultiert. Haben beide Ebenen das gleiche Gewicht, folgen neue Welten. Je weiter man kommt,



Autor: Björn Seum

# Die Völker

Vertrieb: Infogrames

Hersteller: JoWood

Genre: Adventure

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 70 DM

<b>info</b>	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
<b>bewertung:</b>	



bestehen. Die Iso-Grafik des Spiels sticht zwar nicht besonders aus der Game Boy Color-Flut der letzten Zeit hervor, doch die Story und das Gameplay können überzeugen. Die Mischung aus Rollenspiel, Action und Adventure fesselt ungewöhnlich lange an den GBC. ■

**A**nders als auf dem PC präsentiert sich der erste Teil von JoWoods Hit *Die Völker* auf dem GBC als Action-Adventure, und nicht als Echtzeit-Strategietitel. Anfangs steuerst du je einen Vertreter der drei Völker Pimmons, Sajikis und Amazonen durch kleinere Abenteuer, die du im "Suche-etwas-

finde-etwas"-Stil abarbeitet. Die Einführung des Spiels endet mit einem Zusammentreffen des Trios. Normalerweise fallen die Kerchen übereinander her, doch eine geheime Macht bedroht jeden Einzelnen von ihnen. Fortan gilt es, in Zusammenarbeit vier Kampagnen zu



Autor: Florian Seidel

# Matchbox Emergency Patrol

Vertrieb: THQ

Hersteller: THQ

Genre: Action

Erhältlich: Jetzt!

Preis: ca. 70 DM

<b>info</b>	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
<b>bewertung:</b>	

ein Stöhnen ob der bevorstehenden Stunden der Qual, denn wo viel Geld in teure Namen fließt, bleibt in der Regel wenig Zaster für die Herstellung. *Matchbox Emergency Patrol* erfüllt dieses Klischeedenken glücklicherweise nur bedingt – wie schon *Caterpillar Construction Zone* (Stammleser erinnern sich...) verfügt auch *Emergency Patrol* über einige gute Ansätze, die aber leider



schnell zu Tode geritten werden. Du schlüpfst in die Rolle eines Staatsbediensteten und machst abwechselnd mit Polizeiauto und Feuerwehrauto Jagd auf Gangster und Brände. Anfangs spannend, auf Dauer aber recht öde. Das liegt vor allem am niedrigen Schwierigkeitsgrad, der im krassen Widerspruch zu den englischen Bildschirmtexten steht. Wenn schon junge Zielgruppe, dann mit deutschen Texten! So bleibt ein in jeder Hinsicht durchschnittliches Spiel übrig. Für zwischendurch ganz nett, aber gewiss nichts für die Ewigkeit. ■

**E**in Spiel mit großer Lizenz – für den Game Boy nichts Ungewöhnliches und trotzdem entfährst einem unwillkürlich jedes Mal



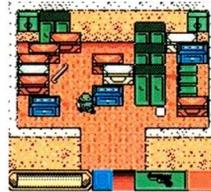
Autor: Inci Wagner

# Hands of Time

Vertrieb: Virgin  
Hersteller: Titus

Genre: Action  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

info	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
bewertung:	



**D**u schlüpfst in die Rolle von Sebastian, dessen Aufgabe es ist, in die Vergangenheit zu reisen, um dort den Prototypen einer Zeitmaschine zu zerstören, bevor ein paar Durchgeknallte damit die Zeit negativ beeinflussen können. Durch insgesamt acht Karten jagen dich mutierte Ratten,

aggressive Monster und Agenten, die allesamt deinen Plan vereiteln wollen. Um sie loszuwerden, stehen dir verschiedene Waffen und unterschiedliche Fahrzeuge, darunter sogar ein Panzer, zur Verfügung. In *Hands of Time* geht es aber nicht nur um pures Rumgeballer, sondern auch um jede Menge

Rätsel, bei denen du dein Hirn anstrengen solltest. Dieses Spiel ist für zwischendurch eine nette Abwechslung. Wirklich spannend ist Virgins Zeitreise wegen der zu leichten Rätsel und der nervenden Gegner jedoch nicht. ■

Autor: Inci Wagner

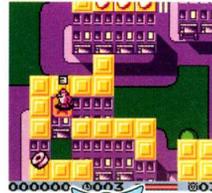
# Tiny Toon Adventures Dizzy auf Bonbonjagd

Vertrieb: Swing  
Hersteller: Formula

Genre: Puzzle  
Erhältlich: Jetzt!  
Preis: ca. 70 DM

info	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Funktion: nein
bewertung:	

erfüllen und hofft deshalb auf die Unterstützung von Dizzy – die also in insgesamt 25 Levels Süßigkeiten einsammeln muss, um Stubby am Leben zu erhalten. Es ist an dir, in den fünf Welten dein Geschick unter Beweis zu stellen und an die versteckten Leckereien zu gelangen. Hast du sie gefunden, musst du sie zu Stubby bringen, damit er neue Energie bekommt. Das Ganze natürlich gegen die Zeit. So spannend es sich auch



anhören mag, das Spiel enttäuscht auf ganzer Linie: langweiliges Gameplay, dumme Fallen und ein scheppernder Sound. Nur die Passwortfunktion fällt positiv ins Auge. ■

# Schnapp dir Baby Bruno!

Rechtzeitig zum Release des GBC-Spiels Otifanten: Kommando Störtebeker verlosen wir in Zusammenarbeit mit der JoWood Software AG 3 Pakete mit jeweils dem original GBC-Spiel, einer absolut niedlichen Baby Bruno Plüschfigur und einem Otifanten Kartenspiel.

Für zwei weitere Gewinner gibt es immerhin das Spiel allein. Um an dem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du folgende Frage beantworten:

**Aus welcher Stadt stammt Otto Waalkes?**

- A. Enschede
- B. Emden
- C. Essen



Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 27.11.01 an folgende Adresse:  
**BriStein Verlag**  
Kennwort: Otto  
Oststr. 29  
44866 Bochum

**3=2**

Wenn du die big.N erst mal richtig kennen lernen willst, gilt auch weiterhin unser interessantes Angebot: 3 Ausgaben bestellen, 2 bezahlen - und das Porto ist auch schon mit drin!

# Voll gelinkt!

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 einem tollen Geschenk. Für die Werbung eines neuen Abonnenten schicken wir dir das brandneue GBA Link-Kabel von Blaze. Es verbindet nicht nur zwei GBA miteinander, sondern wahlweise auch zwei GBC oder einen GBA mit einem GBC – ein klasse Teil!

Also los! Coupon ausfüllen und absenden an:  
**big.N AboService • Postfach 3161 • 48581 Gronau**



Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

## Hiermit bestelle ich das big.N-Abonnement

- 3 für 2: Ich erhalte 3 Ausgabe zum Preis von 13,60 DM. Kündige ich nicht spätestens nach Erhalt der zweiten Ausgabe, verlängert sich das Abonnement automatisch um 6 Ausgaben zum Preis von 40,80 DM inklusive Porto und Verpackung (Ausland: 50,80 DM). Die schriftliche Kündigungsfrist beträgt danach drei Monate vor Ablauf des Abonnements.
- Jahresabo: Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von 40,80 DM inklusive Porto und Verpackung (Ausland: 50,80 DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

## Persönliche Angaben

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Mail-Adresse: .....

Unterschrift: .....

*(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)*

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N AboService, 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.

Datum, Unterschrift: .....

*(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)*

## Ich zahle

*(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)*

- Geld liegt bei
- per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: .....

Bankleitzahl: .....

Geldinstitut/Ort: .....

Datum, Unterschrift: .....

*(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)*

## Ich habe den o.g. Abonnenten erworben und bitte um Zusendung des Link-Kabels (nur bei Jahresabo):

Name, Vorname: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Geburtsdatum: .....

E-mail (für Rückfragen): .....

Unterschrift: .....

**big.N - AboService • Postfach 3161 • 48581 Gronau**

# Wie funktioniert das?

Eure Reaktion war eindeutig: Ihr wollt wissen, wie eine Konsole funktioniert! In der kommenden Ausgabe werden wir euch so verständlich wie möglich in die technischen Geheimnisse der von Spezialschrauben verschlossenen Hardware einweihen.



**PLUS**

Auch nach dem Start des GameCube erwarten euch weitere Importtests und das Nintendo 64 wird ebenfalls nicht leer ausgehen. Daneben gibt es, wie in jeder Ausgabe, eine riesige Flut an Game Boy-Spielen:

Planet der Affen (GBC & GBA!), Lufia, Schneewittchen, Scrabble, Colin McRae Rally, Super Dodge Ball, Donald Duck, Micro Maniacs, Atlantis, Fila Decathlon, Tetris Worlds, WWF Betrayal, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Tony Hawk's Pro Skater 3, Doom, Anpiff, Jackie Chan und viele, viele mehr!

Die nächste  
Ausgabe liegt am  
**28.11.2001**  
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

J.M.J. den Brinker

#### HERAUSGEBER

Michel Kieselstein  
E-Mail: michelk@bristein.com

#### REDAKTIONSDIREKTOR

Martin Mirbach

#### CHEFREDAKTION

(gemeinsam verantwortlich für  
den Inhalt)  
Martin Mirbach  
E-Mail: mirbach@bristein.com  
Florian Seidel  
E-Mail: fseidel@bristein.com

#### TEXTCHEF

Martin Wilmer

#### REDAKTION

Tom Gerlach  
Stefan Schröder  
Björn Seum  
Inci Wagner

#### MITARBEITER DIESER AUSGABE

Martin Messing  
Karsten Rohloff

#### LAYOUT

Lourens Huizinga  
E-Mail: lou@bristein.com  
Arjan Bos  
Ramon Sales de Melo

#### DRUCK

NDB  
Produktieweg 5  
2382 PA Zoeterwoude  
Holland

#### VERTRIEB

IPV GmbH  
Wendenstr. 27-29  
20097 Hamburg

#### ANZEIGENBERATUNG

Michel Kieselstein  
E-Mail: michelk@bristein.com  
Tel.: (0031) 53 - 430 85 64

#### ABO-SERVICE

big.N ABO-Service  
Postfach 3161  
48581 Gronau  
Jahresabo Inland (6 Ausgaben):  
DM 36,- (inkl. MwSt., Versand  
und Zustellgebühr)  
Jahresabo Ausland: DM 46,-  
Zuständig:  
Elisabeth Goossen  
E-Mail: abo@bristein.com

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

**BS BriStein** bv

big.N: Luigi's Mansion  
© Nintendo 2001. All rights reserved.

big.BOY: Mario Kart: Super Circuit  
© Nintendo 2001. All rights reserved.



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR



Nintendo 64  
GAME BOY COLOR

## INFOKARTEN

Die Karten dienen eigentlich der Information, du kannst sie aber auch zum Spielen verwenden. Zuerst musst du die Karten natürlich ausschneiden. Dann werden sie zu gleichen Teilen an zwei bis vier Spieler verteilt. Der Geber sucht sich eine Eigenschaft seiner obersten Karte aus und liest den Wert laut vor. Die anderen Mitspieler antworten mit dem entsprechenden Wert ihrer Figur. Wer den höchsten Wert hat, bekommt die Karten der anderen Mitspieler. Weisen zwei Karten den gleichen Wert auf, kommt es zu einem Stechen zwischen den betreffenden Spielern. Hierzu werden zunächst die sieben ausgespielten Karten aller Spieler auf den Tisch gelegt. Dann lesen die gleich starken Spieler den Wert für diese Eigenschaft von ihrer nächsten Karte ab. Wer nun den höchsten Wert hat, gewinnt alle auf dem Tisch liegenden Karten sowie die aus dem Stechen. Gespielt wird, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

## Sonnflora



Stärke	20
Schnelligkeit	31
Intelligenz	28
Charisma	65
Spezialfähigkeiten	69

## Webarak



Stärke	41
Schnelligkeit	56
Intelligenz	23
Charisma	50
Spezialfähigkeiten	71

## Heiteira



Stärke	25
Schnelligkeit	23
Intelligenz	21
Charisma	71
Spezialfähigkeiten	53

## Fox McCloud



Stärke	73
Schnelligkeit	78
Intelligenz	83
Charisma	80
Spezialfähigkeiten	67

## Plucky



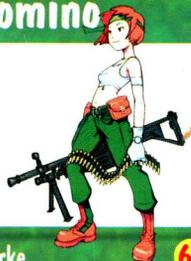
Stärke	28
Schnelligkeit	38
Intelligenz	36
Charisma	79
Spezialfähigkeiten	31

## Mega Man



Stärke	68
Schnelligkeit	84
Intelligenz	77
Charisma	83
Spezialfähigkeiten	79

## Domino



Stärke	61
Schnelligkeit	55
Intelligenz	74
Charisma	67
Spezialfähigkeiten	73

## Nayru



Stärke	58
Schnelligkeit	46
Intelligenz	78
Charisma	79
Spezialfähigkeiten	86

## Samus Aran



Stärke	88
Schnelligkeit	81
Intelligenz	67
Charisma	82
Spezialfähigkeiten	78

## Din



Stärke	69
Schnelligkeit	58
Intelligenz	75
Charisma	71
Spezialfähigkeiten	83

## Onox



Stärke	86
Schnelligkeit	53
Intelligenz	49
Charisma	40
Spezialfähigkeiten	36

## Joker



Stärke	77
Schnelligkeit	65
Intelligenz	87
Charisma	81
Spezialfähigkeiten	76

# BIG N INFOKARTEN SERIE: 16

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele. Weitere Informationen findest du im Heft.

AUSGABE NUMMER 5/2001



DM 6,80 • Sfr 6,80 • Bfr 165  
Pras 800 • L 9500 • öS 55