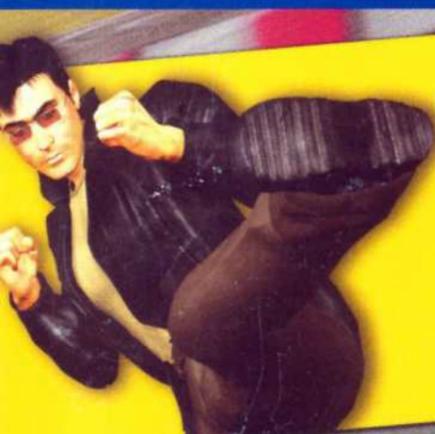


N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN



GC-TESTPREMIERE!
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
30 WEITERE TESTS: FIFA 2004,
XIII, Star Wars, F-Zero GX, ...



GameCube nur noch
€ 99,-

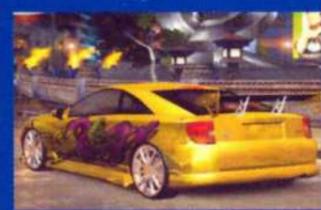
EINKAUFSFÜHRER
208 GameCube-
Spiele bewertet

Nintendos Kult-Racer endlich für GameCube! **MARIO KART DOUBLE DASH!!**

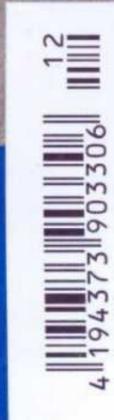
5-SEITEN-TEST: Der lang erwartete Fun-Racer ab 13. November erhältlich!
Erfahrt hier, ob sich die Wartezeit gelohnt hat! Mit großem Gewinnspiel!



DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS!
DER HERR DER RINGE 3
PAL-TEST: Kann die finale Version die positiven Vorabindrücke bestätigen? Die Antwort gibt es im ausführlichen Test!



BESSER ALS DER VORGÄNGER?
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND: Lest im Test, ob der neueste Teil an alte Klassiker anknüpfen kann!



2 FURIOUS



TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. www.nintendo.de

N-ZONE 12/03 - 94% - "Nintendo hat sich mit Mario Kart: Double Dash!! selbst übertroffen."

GAMEPRO 12/03 - 90% - "Mario Kart feuert alle anderen Funracer aus dem Weg."

BRAVO SCREENFUN 12/03 - Note 1 - "Motivierendes Gaudi-Rennen mit besonders glanzvollem Mehrspielermodus!"

AUSGEZEICHNET - Bestes Nintendo GameCube Spiel der Games Convention 2003.



MARIO KART
= Double Dash!!™



EDITORIAL

Grandioser Mehrspieler-Party-Fun garantiert: **MARIO KART IST DA!**

Furioses Comeback des Kultspiels

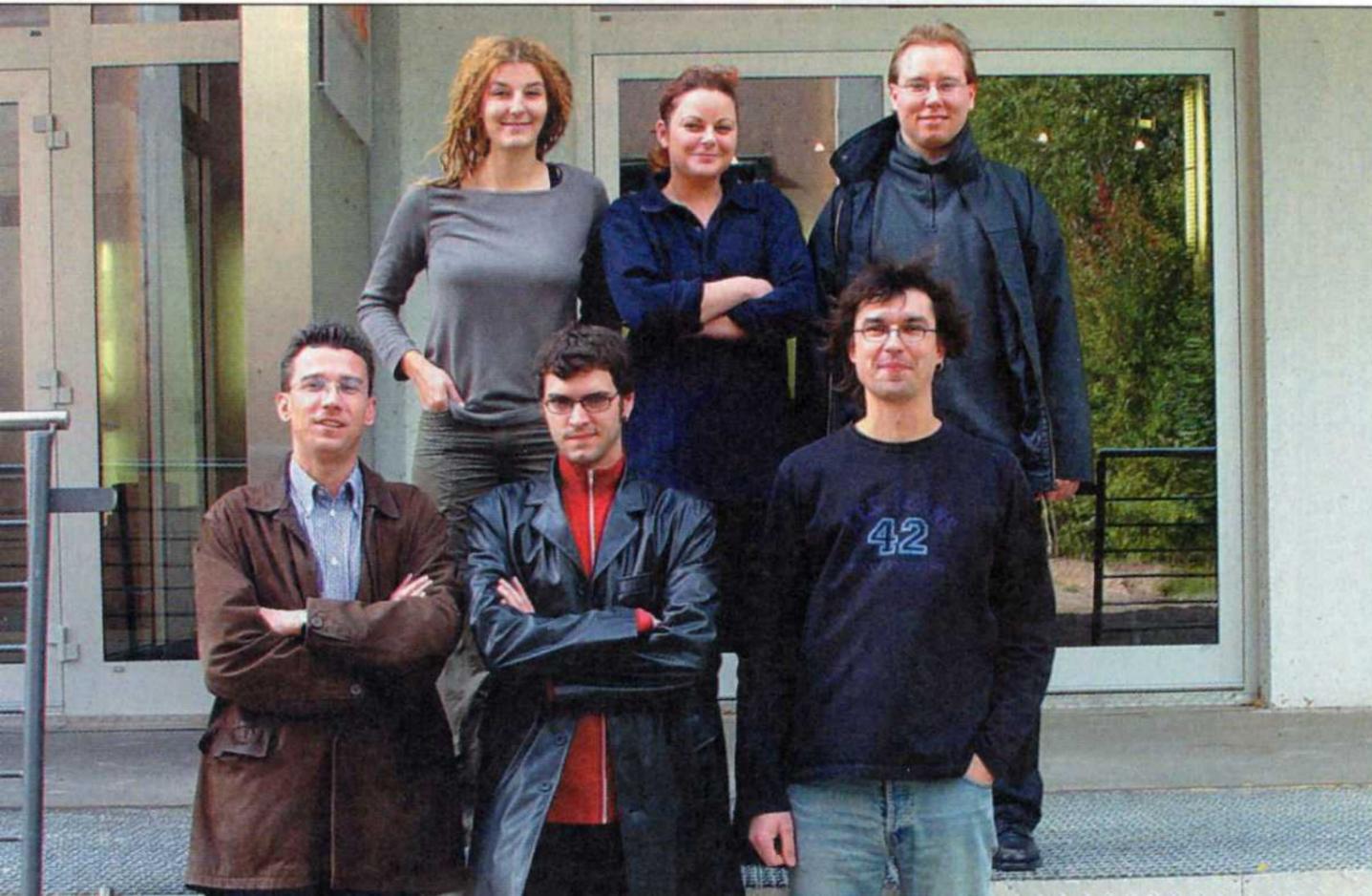
GAMELAB WEGEN ÜBERFÜLLUNG GESCHLOSSEN!

Was ist ein untrügliches Qualitätsmerkmal für ein Videospiel? Wenn es auf der schwarzen Liste eines Computer- und Videospiele-Magazine-Verlags landet und das Testmuster in einem Schrank weggeschlossen wird, weil es nachweislich den Betriebsalltag massiv stört, da sich die Mitarbeiter mehr dem Spiel als ihrer eigentlichen Arbeit widmen. In dem seit 1991 geführten All-Time-Ranking bei COMPUTEC MEDIA (hier erscheinen neben N-ZONE Spielmagazine wie *PC Games*, *PC Action*, *PLAYZONE* oder *XBOX-ZONE*) tummeln sich Klassiker wie *Pro Evolution Soccer*, indizierte Ego-Shooter oder die *Virtua Fighter*-Serie. Zwei Spiele liegen jedoch mit meilenweisem Abstand auf den ersten beiden Plätzen. Rang 2 wird von *Bomberman* belegt, das zwar spielerisch eigentlich recht simpel ist, doch die furiosen Mehrspieler-Modi haben schon Tausende von Arbeitsstunden im Rauch der explodierenden Bomben aufgehen lassen. Der klare Spitzenreiter in dieser berüchtigten Liste ist *Mario Kart*, das sowohl auf dem SNES als auch auf dem N64 zur perfekten Betriebsbremse avancierte. Als die Neuauflage für den GameCube eintrudelte, wurden die Mitarbeiter schon nach wenigen Minuten vom Arbeitsniederlegungs-Virus befallen. Redakteure diverser Magazine (welche mit Nintendo-Produkten eigentlich nichts am Hut haben) strömten in das Gamelab und kämpften um einen Platz am Controller. Die Folge: Das Gamelab musste wegen Überfüllung geschlossen werden und die Beliebtheit des GameCube stieg innerhalb des Verlages schlagartig an. Welche Qualitäten das Game im Vergleich zum Vorgänger hat, klärt unser ausführlicher Test!

NOCH EIN GRUND ZUM FEIERN!

Man mag es kaum glauben, doch Nintendo senkte den GameCube-Preis tatsächlich auf 99 Euro. Einen derart niedrigen Preis für eine aktuelle Konsole gab es noch nie. Der GameCube ist damit nicht nur günstiger als der Game Boy Advance, sondern auch der aktuelle Verkaufsfrenner unter allen Konsolen. In den USA vervierfachen sich die Verkäufe und brachten dem GameCube im Oktober die Spitzenposition ein. Ob sich die Verkaufszahlen damit nachhaltig bessern, wird die Zeit zeigen. Wir drücken die Daumen!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR



WINDIG! In diesem Monat ließ sich das N-ZONE-Team den Wind ins Gesicht blasen, nicht nur virtuell in Mario Kart: Double Dash!! sondern auch in der Realität, wie dieser herbstliche Schnappschuss beweist.

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Stefanie Sämann (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Fabian Hübner (Layout)

INHALT

12/2003

NEWS

- 6 Allgemeine News
- 82 Import-News

RUBRIKEN

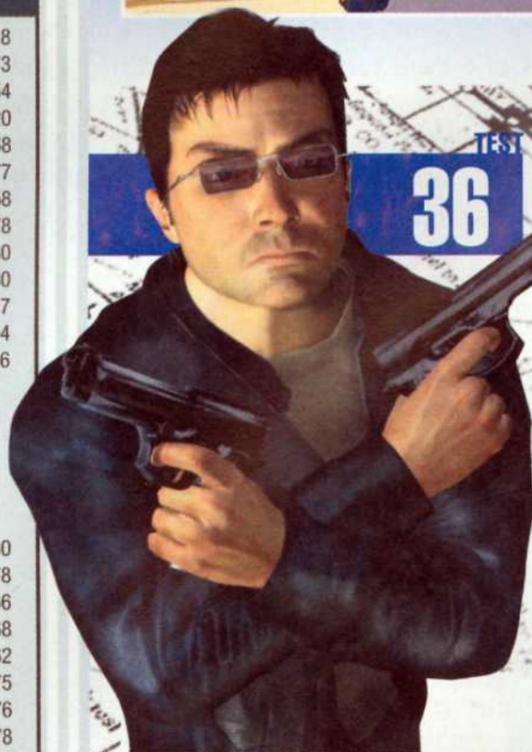
- 105 Abo Inside
- 81 Abonnenten-Werbung
- 28 Charts
- 94 Feedback
- 88 Hardware & Zubehör
- 104 Impressum
- 104 Inserentenverzeichnis
- 90 Leserbriefe
- 22 Spiele-Lexikon
- 106 Vorschau
- 103 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Asterix & Obelix XXL	8
Banjo-Kazooie: Grunty's Rache	73
Billy Hatcher and the Giant Egg	54
Conan	20
Conflict Desert Storm II	68
Der Hobbit 6	77
DHDR: Die Rückkehr des Königs	58
Disney Party	78
Disneys Der König der Löwen	80
Disneys Kim Possible	80
Donkey Konga	7
FIFA Football 2004	64
Findet Nemo	69, 78, 96
Fire Emblem	84
Freedom Fighters	96
F-Zero GX	42, 98
Gladius	86
Goblin Commander	84
Knights of the Temple	18
Mario Kart: Double Dash!!	30
MegaMan Zero 2	78
Metal Arms: Glitch in the System	66
NBA Live 2004	68
Need for Speed Underground	62
Onimusha Tactics	75
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	76
Power Rangers: Ninja Storm	78
Prince of Persia: The Sands of Time	74
Samurai Jack: The Amulet of Time	80
Smuggler's Run: Warzones	97
Sonic Heroes	8
Spy Kids 3D: Game Over	80
Spyro Adventure	76
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	50
Star Wars: Flight of the Falcon	77
Super Bust-A-Move Allstars	97
Super Mario Advance 4	72
Super Monkey Ball 2	97
The Simpsons: Hit & Run	69
Top Gear Rally	75
True Crime: Streets of L.A.	36
XIII	46

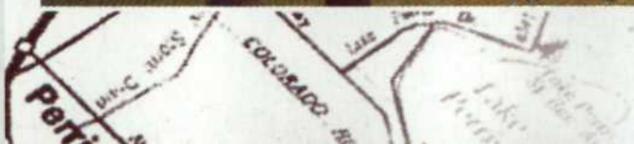
TEST
30 MARIO KART DOUBLE DASH!!

Endlich, endlich!! Der mit Abstand heißeste Titel für den GameCube in diesem Jahr hat es in unser Test-Center geschafft. Lest auf fetten fünf Seiten alles über diese Spielspaß-Granate.

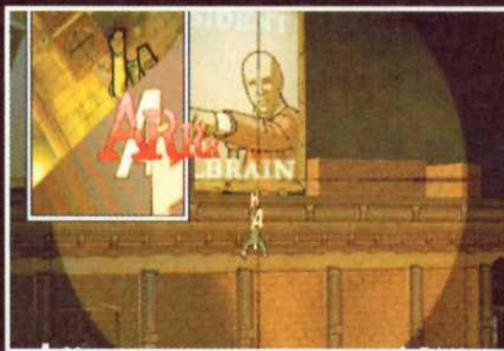


TEST
36 TRUE CRIMES STREETS OF L.A.

Nick Kang macht als Superbulle die Straßen von Los Angeles unsicher. Und wir mittendrin. Im ausführlichen Testbericht könnt ihr unsere Eindrücke über das Kämpfen, Fahren und Ballern im virtuellen L.A. lesen.



TEST
46 XIII



Ubisoft gibt so richtig Gas. Der erfrischend andere Ego-Shooter mit dem innovativen Grafikstil wurde von uns auf Herz und Nieren geprüft. Ab Seite 46 erfahrt ihr alles über die Verschwörungstheorien.

TEST
**58 DER HERR DER RINGE
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS**

Die Videospieldwelt ist im Tolkien-Fieber und wir sind voll dabei. Neben *Der Hobbit* für den GBA testen wir die Software-Version des dritten *Der Herr der Ringe*-Films. Lest ab Seite 58 den Test.



TEST
**74 PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME**

Während der große Bruder des Titels auf der PS2 die Herzen im Sturm gewinnt, erscheint dieser Tage auch die GBA-Version. Lest den Test ab Seite 74.



VORSCHAU

GAMECUBE

- 20 Conan
Ein Barbar mit Mumm!
- 18 Knights of the Temple
Action und vieles mehr.

TEST

GAMECUBE

- 54 Billy Hatcher and the Giant Egg
- 68 Conflict Desert Storm II
- 58 DHDR: Die Rückkehr des Königs
- 64 FIFA Football 2004
- 69 Findet Nemo
- 42 F-Zero GX
- 86 Gladius
- 30 Mario Kart: Double Dash!!
- 66 Metal Arms: Glitch in the System
- 68 NBA Live 2004
- 62 Need for Speed Underground
- 50 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
- 69 The Simpsons: Hit & Run
- 36 True Crime: Streets of L.A.
- 46 XIII

GAME BOY ADVANCE

- 73 Banjo-Kazooie: Grunty's Rache
- 77 Der Hobbit
- 78 Disney Party
- 80 Disneys Der König der Löwen
- 80 Disneys Kim Possible
- 78 Findet Nemo
- 78 MegaMan Zero 2
- 75 Onimusha Tactics
- 76 Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
- 78 Power Rangers: Ninja Storm
- 74 Prince of Persia: The Sands of Time
- 80 Samurai Jack: The Amulet of Time
- 80 Spy Kids 3D: Game Over
- 76 Spyro Adventure
- 77 Star Wars: Flight of the Falcon
- 72 Super Mario Advance 4
- 75 Top Gear Rally

KOMPLETTLÖSUNG

- 98 F-Zero GX

CHEATS & CODES

GAMECUBE

- 96 Freedom Fighters
- 97 Smuggler's Run: Warzones
- 97 Super Bust-A-Move Allstars
- 97 Super Monkey Ball 2

GAME BOY ADVANCE

- 96 Findet Nemo

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de



N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS



- 1. PARTY-KNALLER**
Mario Kart rockt wie eh und je!
- 2. TRUE CRIME**
Erster Test zum GTA-Killer!
- 3. GENIAL**
GameCube kostet jetzt nur noch 99 Euro!
- 4. KÖNIGLICH**
Die Rückkehr des Königs ist das bislang beste Herr der Ringe-Spiel! Wirklich königlich!
- 5. F-ZERO GX**
Schnell, schneller, F-Zero! Das hübscheste F-Zero aller Zeiten!

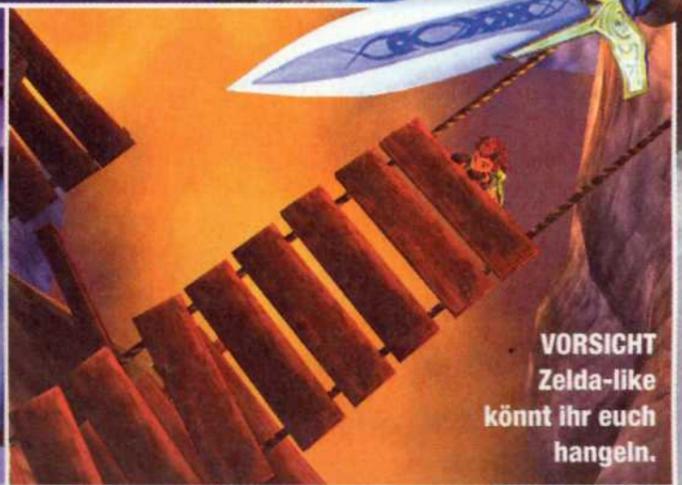
FLOPS



- 1. DISNEY PARTY**
Genauso schlecht wie die GameCube-Version.
- 2. ERSTER FROST**
Im Sommer schwitzend, im Winter bibbernd.
- 3. KEIN SSX 3**
Bis zum Redaktionsschluss gab es leider noch keine GameCube-Testversion. Schade!
- 4. IM UNTERGRUND**
Auch Tony Hawk ließ sich nicht rechtzeitig blicken.
- 5. VERLUST**
Nintendo im ersten Halbjahr knapp im Minus.



KAMPFSTARK Bilbo setzt sich mit dem Schwert Stich zur Wehr.



VORSICHT Zelda-like könnt ihr euch hangeln.

Der Hobbit

ACTION-ADVENTURE Bilbo Beutlin in seinem ersten GC-Abenteuer

Passend zum Kinostart von *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* am 17. Dezember spendiert uns Vivendi Universal Interactive noch Ende November *Der Hobbit*. *Der Hobbit* basiert auf dem gleichnamigen Buch von J. R. R. Tolkien und erzählt die Vorgeschichte zur *Herr der Ringe*-Trilogie. Hauptdarsteller von *Der Hobbit* ist Bilbo Beutlin. Ihr übernehmt die Kontrolle über den kleinen Hobbit und steuert ihn ganz *Zelda*-like in einer Third-Person-Perspektive durch Mittelerde. Auch beim

Gameplay haben sich die Entwickler deutlich von Nintendos *Zelda*-Serie inspirieren lassen. Held Bilbo ist – genau wie Link – mit einem Schwert bewaffnet. Er kann Gegenstände schieben und ziehen und es gibt zahlreiche Schalterrätsel. Ihr könnt springen sowie an Leitern und Seilen herumklettern. *Zelda*-Spieler werden sich beim *Hobbit* sofort zurechtfinden. Hinsichtlich der Feinde haben sich die Entwickler eng an Tolkiens Visionen gehalten. So trifft ihr im Spiel auf Elfen, Zwerge, Trolle, Orks,

Drachen und mächtige Zauberer. Eure Reise beginnt im Shire und führt euch durch finstere Wälder in die Berge hinauf, wo Bilbo auf Gollum und den Ring trifft. Die von uns angespielte Version zeigte noch einige grafische und spielerische Schwächen. Nichtsdestotrotz dürfte *Der Hobbit* ein sehr gutes Spiel werden, das vor allem *Herr der Ringe*-Fans ansprechen wird. Uns erwartet aber kein Hack&Slay-Spektakel wie bei den EA-Titeln, sondern gehobene Adventure-Kost. Ob Bilbo mit Link mithalten kann, werdet ihr in der nächsten Ausgabe erfahren. (fs)

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Internet: www.vup-interactive.de
Termin: 28. November

NEWSTICKER

+++ MIDWAY VERKAUFT AKTIEN Midway möchte für knapp 25 Millionen US-Dollar rund neun Millionen Aktien an eine Investorengruppe verkaufen. Der Erlös soll unter anderem in die Spieleentwicklung gesteckt werden. **+++ UBISOFT UNTER TOP 5** Der französische Publisher Ubisoft konnte in den Hauptmärkten USA und Europa wichtige Marktanteile erringen und rangiert mittlerweile unter den fünf erfolgreichsten Publishern. **+++ ERFOLGREICH** Der GBA SP geht weg

wie warme Semmeln. In Europa konnte Nintendo seit Markteinführung im März bereits über zwei Millionen GBA SP absetzen. Weltweit sind es sogar über neun Millionen. Für weiteren Absatz werden auch die zwei zusätzlichen Farben sorgen, in denen der GBA SP seit dem 24. Oktober angeboten wird. **+++ PREISWERT** THQ wird Ende November den Preis der GameCube-Spiele *Die Monster AG: Monster Ball*, *SpongeBob SquarePants – Revenge of the flying Dutchman* und *Sum-*

GameCube günstiger

HARDWARE GameCube ab sofort für 99,- Euro.

Während wir euch in der letzten Ausgabe noch berichten konnten, dass erste Händler den GameCube in den USA für 99 Dollar anbieten, folgte kurze Zeit später die Ankündigung von Nintendo, dass auch in Europa der Preis fallen würde. Seit dem 17. Oktober kostet der GameCube hierzulande nur noch 99 Euro. Damit ist der GameCube derzeit die mit Abstand preiswerteste Konsole und sogar günstiger als der Game Boy Advance SP. Sony und Microsoft hatten bis zum Redaktionsschluss noch keine Preissenkungen ihrer Konsolen angekündigt. Die Preissenkung



des GameCube dürfte vor allem auf die mäßigen Verkaufszahlen der Konsole zurückzuführen sein. Und der günstige Preis zeigt Wirkung! In den USA schossen die Verkaufszahlen nach oben und hieveten den GameCube im Oktober sogar über die PlayStation 2 (mehr Infos hierzu in unseren Import-News). Auch in Großbritannien, wo der GameCube neuerdings 79 Pfund kostet, erhöhten sich die Verkäufe am ersten Wochenende um 400 Prozent. In Deutschland stiegen die Verkäufe in den ersten Tagen nach der Preissenkung um das Zehnfache. Wir halten euch auf dem Laufenden. (fs)



PURER FUN
Der Mehrspielermodus mit mehreren Trommeln verspricht viel Spielspaß.

Donkey Konga

GESCHICKLICHKEIT Musikspiel von Nintendo.

Bereits seit einigen Monaten gibt es viele Gerüchte über ein einzigartiges Musikspiel von Nintendo: *Donkey Konga*. Jetzt gibt es auch die ersten Screenshots. Die musikspielerfahrenen Entwickler von Namco übernehmen die Programmierung des Spiels. Als Controller fungieren zwei Trommeln, die man an die Controller-Ports beim GameCube anstöpselt. Jetzt müsst ihr im Takt der Musik mit euren Händen auf die Trommeln schlagen. Wann auf welche Trommel zu schlagen ist, wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt. Wie bei jedem guten

Musikspiel gibt es einfache (langsamere), aber auch schwierigere (schnellere) Musikstücke. Nintendo plant, insgesamt 32 verschiedene Songs mit auf die Game-Disc zu packen – von Pop bis zu Soundtracks aus Videospielen ist das Angebot breit gefächert. In Japan erscheint der Titel am 12. Dezember inklusive eines Controllers (sprich zwei Trommeln) zum Preis eines normalen Spiels. Wann es hier in Europa so weit ist, ist derzeit noch nicht bekannt. (fs)
Hersteller: Namco/Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Nicht bekannt

Budget-Spiele

PLAYER'S CHOICE Alle Titel auf einen Blick!

FIFA Football 2003	Electronic Arts
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
Luigi's Mansion	Nintendo
Mario Party 4	Nintendo
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
Metroid Prime	Nintendo
Pikmin	Nintendo
Sonic Adventure 2: Battle	Atari
Starfox Adventures	Nintendo
Super Mario Sunshine	Nintendo
Super Smash Bros. Melee	Nintendo



Heiße Preise für coole Leser!

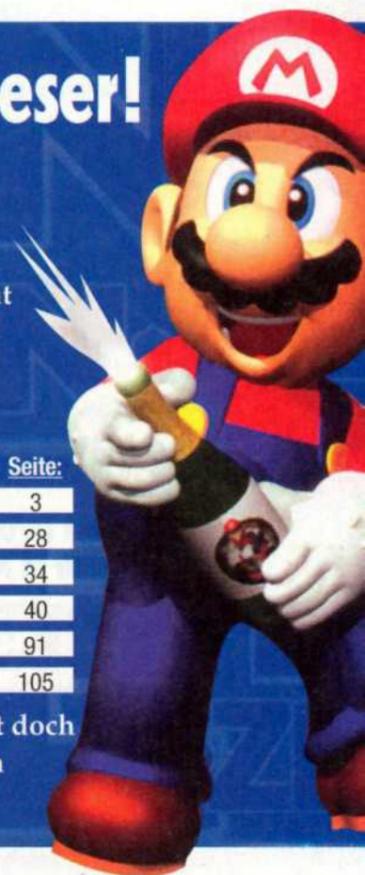
GEWINNSPIEL-FÜHRER Der Wegweiser zum Glück!

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
News	Einen Familien-Besuch im Legoland Günzburg	3
Charts	Spiele-Paket, bestehend aus sechs Spielen	28
Mario Kart	GameCube, Breitbandadapter, Mario-Kart-Spiele	34
True Crime	True-Crime-Spiele, Merchandising-Artikel	40
Leserbriefe	F-Zero GX	91
Neulich in der Redaktion	Hängematten, DVDs, Handy-Taschen	105

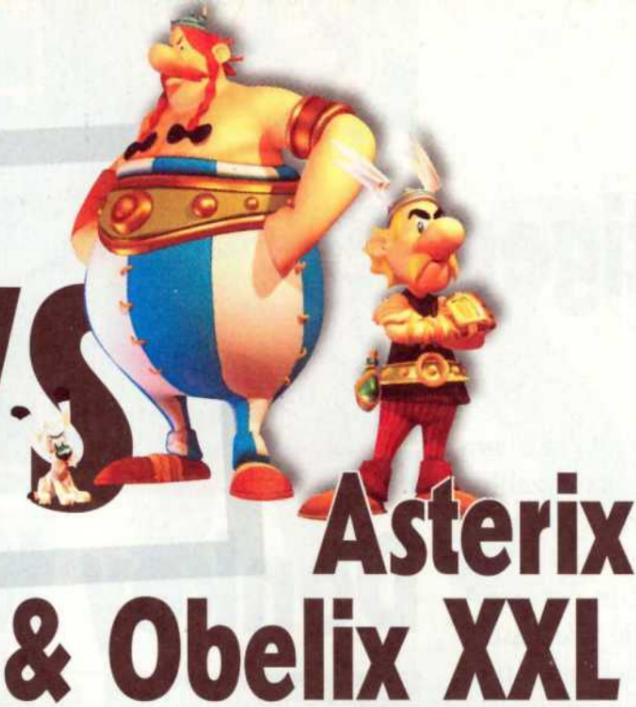
Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!



moner: *A Goddess Reborn* auf € 24,95 senken. +++ **HISTORISCH** Das erste Mal in der Firmengeschichte rechnet Nintendo mit einem Halbjahres-Verlust. Demnach soll Nintendo in den ersten sechs Monaten dieses Jahres einen Nettoverlust von drei Milliarden Yen eingefahren haben. Als Grund gibt Nintendo den überraschend starken Kurs des Yen gegenüber dem Dollar und die unter den Erwartungen gebliebenen GameCube-Verkäufe an. Für das Gesamtjahr plant Nintendo jedoch 60 Milliarden Yen Gewinn zu machen. Das Hauptgeschäft macht Nintendo traditionell zu Weihnachten. +++ **VUD-PREISE** Nintendo hat vom Verband der Unterhaltungssoftware

Deutschland Gold-Awards für *Zelda: The Wind Waker*, *Pokémon Rubin* und *Pokémon Saphir* erhalten. Das Prädikat kennzeichnet Produkte, die sich innerhalb von zwölf Monaten nach Veröffentlichung über 100.000 Mal im deutschsprachigen Raum verkauft haben. +++ **GEKANCELLED** Die Spiele *Terminator 3* und *Driver 3* von Atari werden nicht mehr für den GameCube erscheinen. +++ **POKÉMON COLOSSEUM** Das neue *Pokémon*-Spiel für den GameCube soll nicht nur Turnier-Kämpfe wie *Pokémon Stadium* erlauben, sondern auch einen Adventure-Modus mit einer richtigen Story besitzen. Der Titel wird 2004 in Europa erscheinen. +++

NEWS

Asterix
& Obelix XXL

INFO KURZ & KNAPP

PSX von Sony:

Auf der japanischen Elektronikmesse Ceatec hat Sony erste PSX-Gerät vorgestellt. Beim PSX handelt es sich um eine Mischung aus PS2-Konsole, Satelliten-Receiver und DVD-Rekorder. Das Gerät verfügt über eine 160-Gigabyte-Festplatte und soll Ende des Jahres in Japan für umgerechnet 600 Euro erscheinen. Analysten gehen davon aus, dass die PSX im ersten Halbjahr 2004 auch in den USA und Europa veröffentlicht wird.

Sehr kurios:

Das europäische Berufungsgericht hat ein Urteil des europäischen Gerichtshofs aufgehoben. Demnach handelt es sich bei Sonys PlayStation 2 aufgrund der Prozessorleistung um einen Computer und nicht um eine Videospiel-Konsole. Sony kann sich nun über eine hohe Zollrückzahlung freuen, da Computer niedriger verzollt werden als Spielekonsolen.

ACTION Die spinnen, die Römer!

In diesem Spiel steuert ihr stets Asterix und Obelix gleichzeitig über den Bildschirm. Während der nicht aktive Charakter brav hinterhertrotzt, könnt ihr mit dem anderen verschiedene Rätsel lösen. Auf Knopfdruck wechselt ihr die Charaktere. Ist Kraft gefragt, solltet ihr natürlich Obelix nehmen, wenn ihr Geschicklichkeit beweisen müsst, ist Asterix der Richtige. Auf eurer Mission durch sechs Levels trifft ihr auf unzählige Römer, denen ihr mit diversen Moves und Kombos ordentlich eins auf die Mütze geben könnt. PS2-Besitzer spielen noch dieses Jahr, GC-Fans erst 2004. (fs)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: 1. Quartal 2004



OOBBEELLIXX!! Unsere beiden Helden müssen es unter anderem mit fiesen Piraten aufnehmen.

Sonic Heroes

JUMP & RUN Der Turboigel kehrt zurück!



ERLAUBTE MITTEL Auf Knopfdruck schlägt ihr Gegner.

Größer, besser, schneller – das verspricht uns Sega mit *Sonic Heroes*. In seinem bereits vierten Game-Cube-Spiel nach *Sonic Adventure 2: Battle*, *Sonic Adventure DX: Director's Cut* und der *Sonic Mega Collection* tritt Sonic mit seinen Freunden an, um den finsternen Dr. Robotnik aufzuhalten. Allerdings könnt im Story-Modus auch aus drei anderen Teams (Team Dark, Team Rose, Team Chaotix) wählen. Ihr rast immer zu dritt durch die Levels und wählt auf Knopfdruck den der Levelsituation entsprechenden Charakter. Wer lieber zu zweit zockt, kann per Splitscreen an zahlreichen Rennen teilnehmen. Eine uns vorliegende, weit fortgeschrittene Version verspricht bereits jede Menge Spielspaß, da das Gameplay meist flüssig und vor allem schnell läuft. Auch die Steuerung macht bereits einen positiven Eindruck. Ob es zum Hit reicht, werden wir euch in der nächsten Ausgabe wissen lassen. (fs)

Hersteller: Sega/Atari

Internet: www.atari.de

Termin: 6. Dezember

Tolle Preise für die ganze Familie!

Zum DVD- und Videostart von „BIONICLE – Die Maske des Lichts – Der Film“ spendieren wir euch in Kooperation mit Buena Vista und dem LEGOLAND® Deutschland fantastische Preise!

Der Hauptpreis:

Ein Wochenende für die ganze Familie (2 Erwachsene, 2 Kinder) im LEGOLAND® Deutschland im bayerischen Günzburg – inklusive Reisekosten (An- und Abreise per Bahn oder eigenem PKW), Übernachtung mit Frühstück, Eintrittskarten und Essensgutscheinen

2. bis 4. Preis:

Je 1x BIONICLE-DVD, BIONICLE-Poster und Takanuva-BIONICLE-Figur

5. bis 7. Preis:

Je 1x BIONICLE-VHS-Kassette



Kurzzinhalt „BIONICLE – Die Maske des Lichts – Der Film“:

In diesem actiongeladenen, mystischen Abenteuer erwacht die faszinierende Welt der erfolgreichen LEGO-Helden erstmals zum Leben. Makuta, der Herrscher der Schatten, wird immer mächtiger und die Insel Mata Nui droht im ewigen Dunkel zu versinken. Doch noch gibt es Hoffnung. Jaller, der treue und tapfere Kapitän der Stadtwache, und sein bester Freund Takua haben eine geheimnisvolle goldene Maske entdeckt. Diese soll sie zum mächtigen Siebten Toa des Lichts führen – denn nur er kann Makuta besiegen. Doch kaum haben sie ihre gefährliche Suche begonnen, nehmen die Rahkshi, die unheimlichen Söhne Makutas, die Verfolgung auf. Jaller, Takua und die anderen sechs Toa Nuva stellen sich mit vereinten magischen Kräften der Macht Makutas. Werden sie es gemeinsam schaffen, den Toa des Lichts zu finden und die Insel zu retten?

Was ihr dafür tun müsst? Euch eine Geschichte mit euren BIONICLE-Helden ausdenken. Ihr könnt filmen, fotografieren oder malen. Die besten Stories werden im LEGOLAND® Deutschland ausgestellt. Schickt eure Geschichte unter dem Stichwort „BIONICLE“ an: E.S.P. ENTERTAINMENT | Postfach 1208 | 85766 Unterföhring

Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 3. Dezember.**
© LEGO, the LEGO logo, BIONICLE, and Mask of Light are trademarks of the LEGO Group. © 2003 The LEGO Group. © Buena Vista Home Entertainment, Inc.



INFOS ZUM PARK:

LEGOLAND® Deutschland im bayerischen Günzburg an der A8 zwischen München und Stuttgart: 50 Millionen verbaute LEGO Steine, über 40 Attraktionen und Shows für alle Familien, die gemeinsam aktiv sein und einen spannenden Tag erleben wollen.

Nähere Infos unter www.legoland.de oder Telefon 08221 - 700 700.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



PlayStation 2 +
Eye Toy

statt ~~259,98~~

199,99



PS2
PlayStation 2

EYE
TOY



statt ~~199,99~~

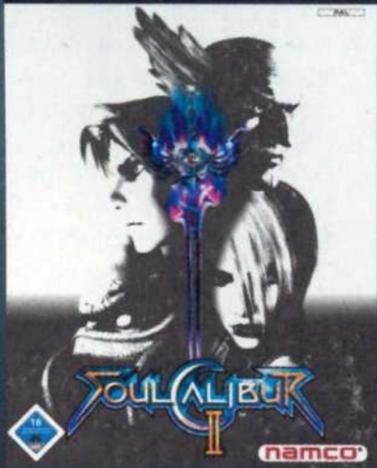
99,99

Nintendo GameCube

Der größte Spielspaß zum
Sensationspreis!

Gutschein

PlayStation 2



Gratis! Mit diesem Coupon
bekommst du die spielbare
Demo des PS2-Topptitels
„Soul Calibur 2“.
Nur solange der Vorrat reicht.
USK: Ab 16 Jahren.

McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

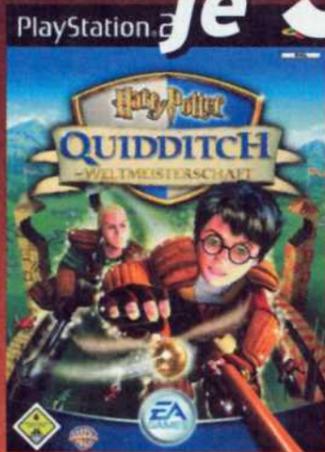
Ein McMEDIA-Gamestore
ist auch in deiner Nähe!

www.mcmedia.de

McMEDIA-Herbstprospekt Gültig vom 01.11.03 bis 30.11.03

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 4x
umbältern

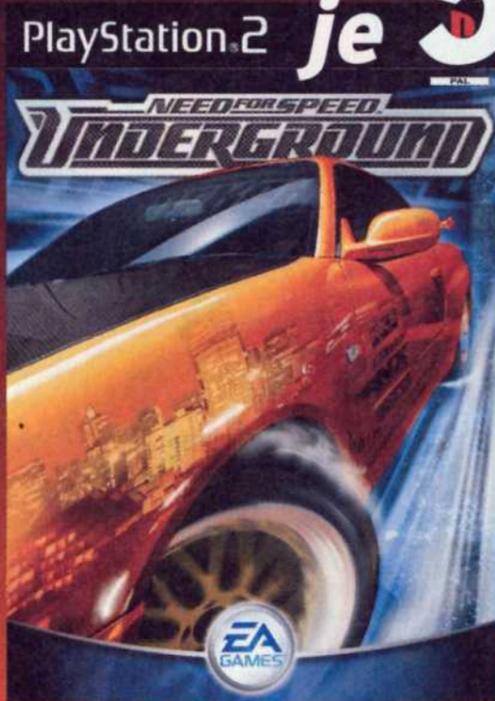
je **55,-**



Harry Potter Quidditch: Weltmeisterschaft
Sport-/Abenteuerspiel für PS2 € 55,- Xbox € 55,- GameCube € 55,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,-. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 07.11.03.



SSX 3
Sportspiel für PS2 € 55,- Xbox € 55,- GameCube € 55,- und Game Boy Advance € 44,99. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für PS2, GC, Xbox: 31.10.03, für GBA: 14.11.03.



Need for Speed: Underground
Rennspiel für PlayStation 2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,-. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für PS2, Xbox, GC: 21.11.03, für PC: 28.11.03, für GBA: 19.12.03.



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Action-Adventure für PS2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 49,99. USK: Ab 16 Jahren. VÖ: 14.11.03.

Sparen!

statt ~~59,99~~

je **29,99**

Medal Of Honor Frontline
Ego-Shooter für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ab 18 Jahren.



James Bond 007 Nightfire
Action-Adventure für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ab 16 Jahren.



Fifa Football 2003
Fußballspiel für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Action-Adventure für PS2. USK: Ab 16 Jahren.



29,99

Sparen!

nur **49,99**

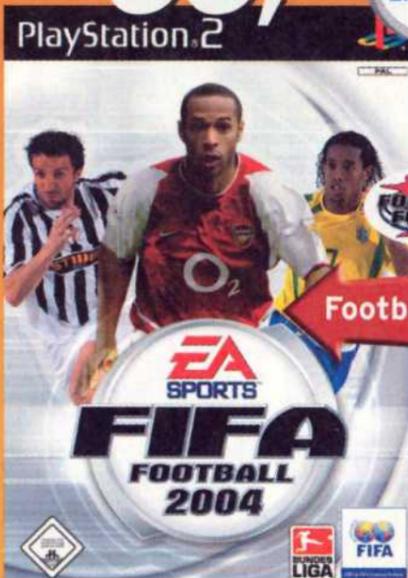


Die Sims Hokus Pokus
Erweiterungspack für das PC-Spiel „Die Sims“. USK: Ohne Altersbeschränkung.

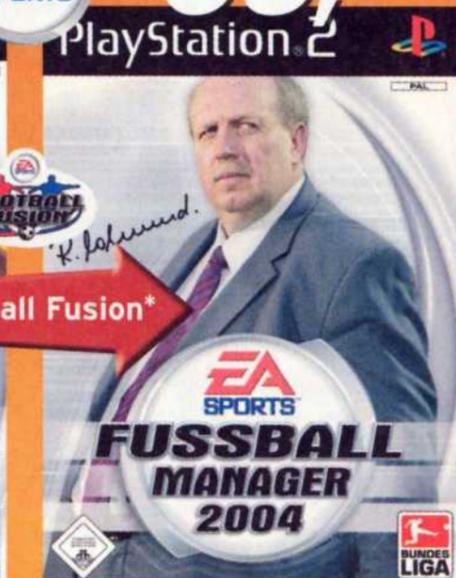
o.Abb. Die Sims Super Deluxe. Dieses Mega-Paket enthält das beliebte PC-Spiel „Die Sims“ sowie die Erweiterungspacks „Die Sims - Das volle Leben“ und „Die Sims - Party ohne Ende“. Simulationspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung.

55,-

58,-



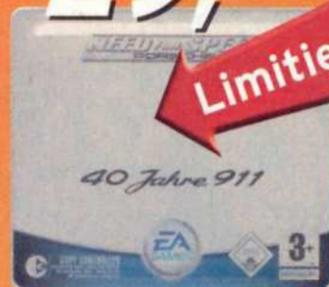
FIFA 2004
Fußballspiel für PS2 € 55,- PSone € 24,99 Xbox € 55,- GameCube € 55,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,-. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Fußball Manager 2004
Sport/Wirtschaftssimulation für PS2 € 58,- Xbox € 58,- PC € 45,-. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: für Xbox und PC: 21.11.03, für PS2: 05.12.03.

29,99

Limitiert!

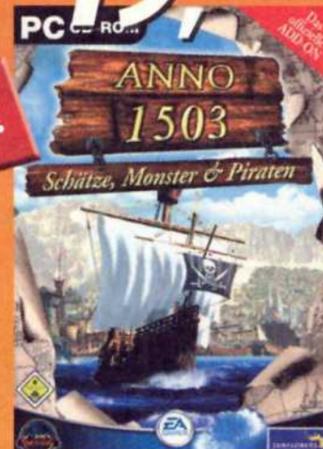


Need for Speed Porsche - 40 Jahre 911
Rennspiel für PC in hochwertiger Metal Box + Audio-CD mit Songs von Jamiroquai, Queen, Hot Chocolate uvm. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.

19,99

Sparen!

statt ~~44,99~~
nur **29,99**



ANNO 1503 - Schätze, Monster und Piraten
Erweiterungsset für das PC-Strategiespiel ANNO 1503. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 07.11.03.

o.Abb. ANNO 1503 Strategiespiel für PC. USK: Ab 6 Jahren.

HOL SIE DIR! GRATIS!



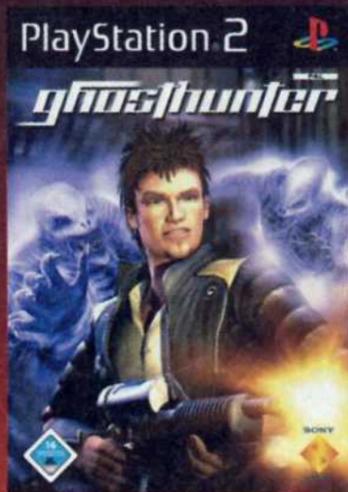
Electronic Arts - Spiele Trailer DVD
McMEDIA präsentiert mit der brandaktuellen „Spiele Trailer DVD“ von Electronic Arts die kommenden Spiele-Hits des Jahres! Gratis! Nur solange der Vorrat reicht. USK: Ab 12 Jahren.

* Mit Football Fusion lassen sich die Top-Games Fußball Manager 2004 und FIFA 2004 kombinieren!



Time Crisis 3
Shooter-Spiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

Dark Chronicle
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



Ghosthunter
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.
VÖ: 05.11.03.



Jak II - Renegade
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Gran Turismo 3 Platinum
Rennspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Sparen! statt ~~59,99~~ je **29,99**



Kingdom Hearts Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



Jak & Daxter Platinum
Action-Adventure für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.



The Getaway Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.



PS2 Memory Card 8 MB
Auch in Blau und Rot erhältlich.



Analog Controller
Auch in Blau und Rot erhältlich.



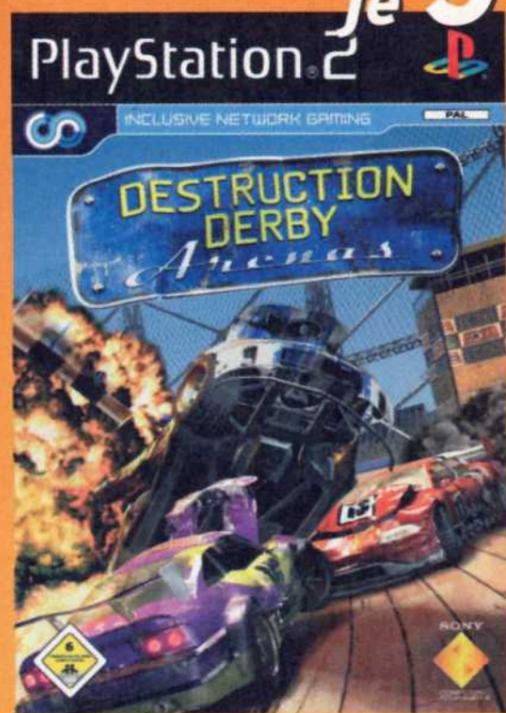
Dog's Life
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.



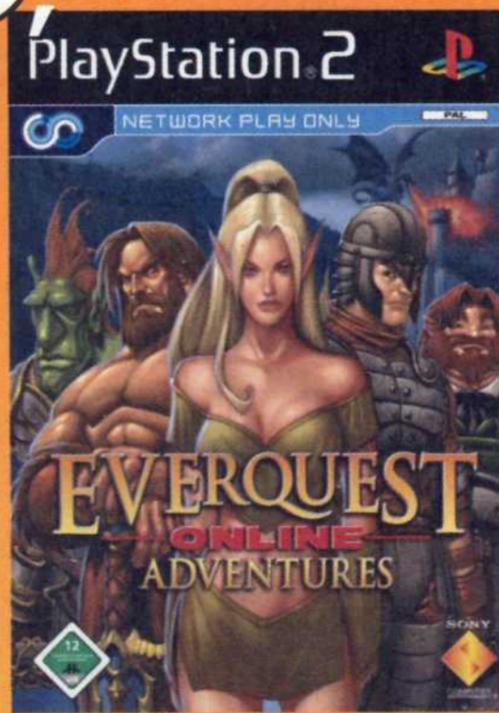
PlayStation 2 Network Adaptor
Das offizielle Zubehörprodukt zum Eintritt in die Welt des Network Gaming und der Breitband-Unterhaltung: unverzichtbar, um die neuesten Software-Highlights wie z.B. Everquest Online Adventures oder Destruction Derby Arenas in vollem Umfang zu genießen.

229,99

Inkl. 2 Controllern



Destruction Derby Online Arenas
Rennspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 12.11.03.



Everquest Online Adventures
Rollenspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 12 Jahren.



PlayStation 2 Silber
Du stehst auf Games, DVDs und Online-Action mit Network-Gaming? Die PlayStation 2 Konsole macht's möglich! Mit der PlayStation 2 kannst du Computerspiele spielen, Filme sehen und Musik hören. Die elegante, stilvolle silberne PS2 Konsole wird gleich mit zwei farblich passenden Dual-Shock-Controllern ausgeliefert. Ohne Vertikalständer.

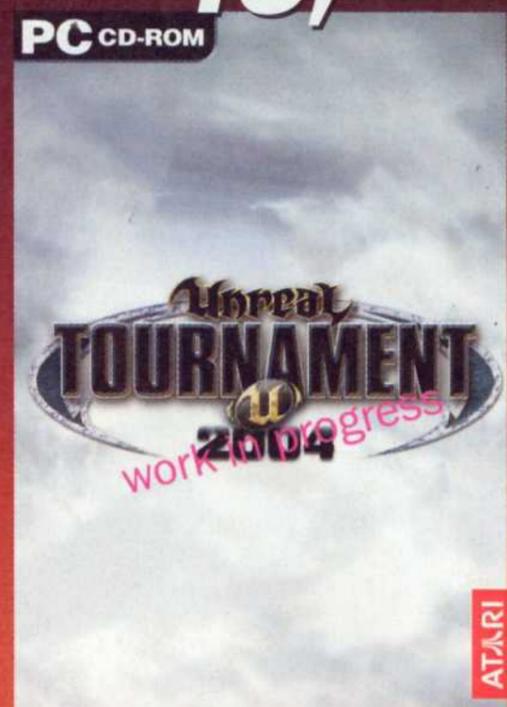
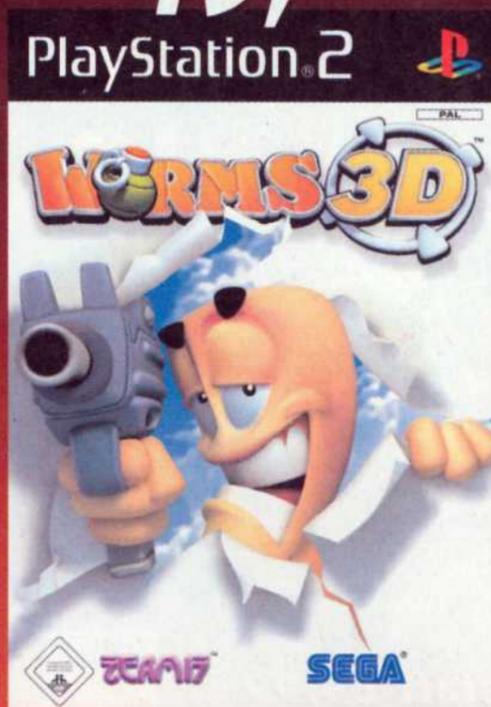
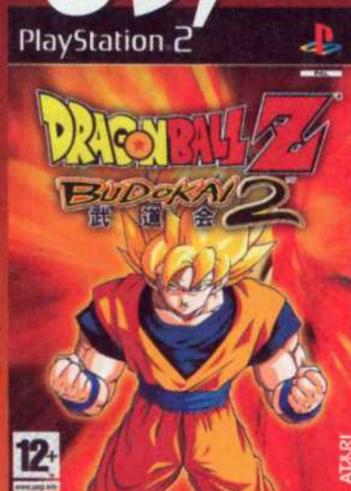
Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 3x umblättern

49,99

48,-

29,99

59,99



Dragonball Z Budokai Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Dragonball Z Budokai 2
Kampfspiel für PS2 und GameCube. USK: Ab 6 Jahren.
VÖ: 13.11.03.

Worms 3D
Action-Strategie für PS2 € 49,99
Xbox € 58,- GameCube € 58,-
PC € 29,99.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Unreal Tournament 2004
Actionspiel für PC.
USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: Dezember 2003.

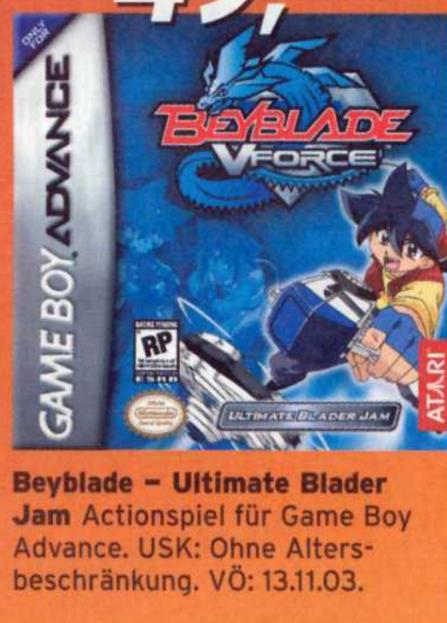
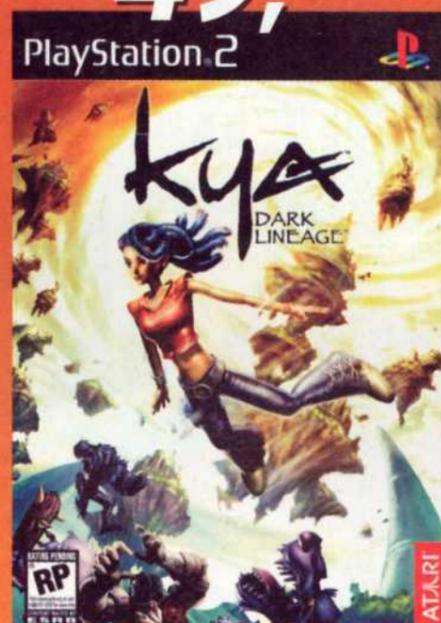
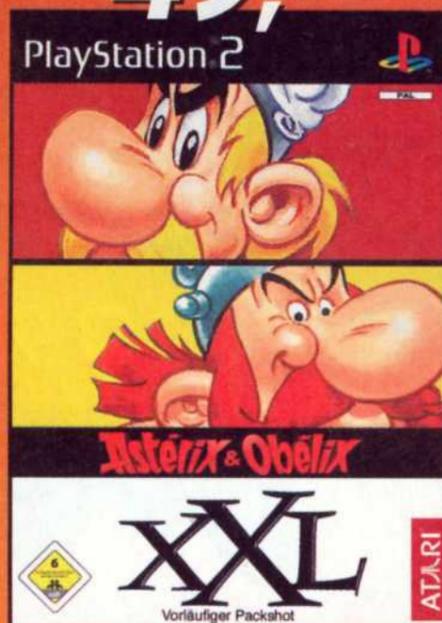
statt ~~59,99~~

29,99

49,99

49,99

49,99



Unreal Championship Classics
Ego-Shooter für Xbox. USK: Ab 16 Jahren.

Asterix & Obelix XXL
Jump & Run für PS2.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 20.11.03.

Kya Dark Lineage
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 20.11.03.

nur **49,99**

o.Abb. **Beyblade - Super Tournament Battle**
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 27.11.03.

58,-



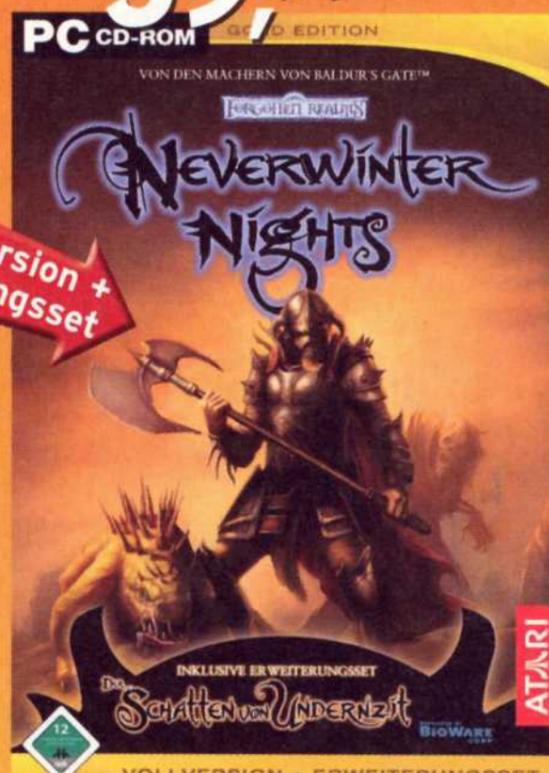
Terminator 3: Rebellion der Maschinen
Actionspiel für PS2 und Xbox. USK: Ab 16 Jahren. Für Game Boy Advance € 49,99. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 13.11.03.

ATARI

nur **49,99**

o.Abb. **Terminator 3: Krieg der Maschinen**
Actionspiel für PC. USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: Ende November.

39,99



Neverwinter Nights Gold Edition
Rollenspiel für PC. USK: Ab 12 Jahren.

nur **29,99**

o.Abb. **Beyblade - Let it rip**
Actionspiel für PSone.
USK: ohne Altersbeschränkung.

Sparen!

statt ~~49,99~~
nur **29,99**

o.Abb. **Neverwinter Nights**
Rollenspiel für PC.
USK: Ab 12 Jahren.

Arctic Blue

Flame Red

McMEDIA

Nintendo



je 129,-



Advance Wars 2
Strategiespiel für Game Boy Advance. USK: Ab 6 Jahren.



Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Jump & Run für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Final Fantasy Tactics
Rollenspiel für Game Boy Advance. USK: Ab 6 Jahren.

je 39,99

Game Boy Advance SP

Jetzt wird das 32-Bit-Kraftpaket im coolen Metallic-Look noch attraktiver - in den brandneuen Farben Arctic Blue und Flame Red. Aber nicht nur optisch, sondern auch technisch ist der kompakte Handheld ein kleines Wunderwerk: Der aufklappbare Bildschirm mit integrierter Beleuchtung und eingebautem Li-Ion-Akku sorgt für stundenlangen Spielspaß. Der Game Boy Advance SP ist mit allen Game Boy-Spielen kompatibel!

GameCube Black

Der größte Spielspaß aller Zeiten jetzt zum **Sensationspreis!** Lieferumfang: GameCube-Konsole, Controller, Scart-Kabel, Cinch-Adapter. Der GameCube lässt sich mit dem Game Boy Advance verlinken. Der GBA kann z. B. als Bildschirm oder als weiterer Controller genutzt werden. So entsteht für jeden Nintendo-Fan Spielspaß ohne Grenzen.

Sparen!

statt ~~59,99~~

je 29,99



Metroid Prime
Players Choice
Actionspiel für GameCube. USK: Ab 12 Jahren.

Star Fox
Players Choice
Action-Adventure für GameCube. USK: Ab 6 Jahren.



50% gespart!

statt ~~199,99~~

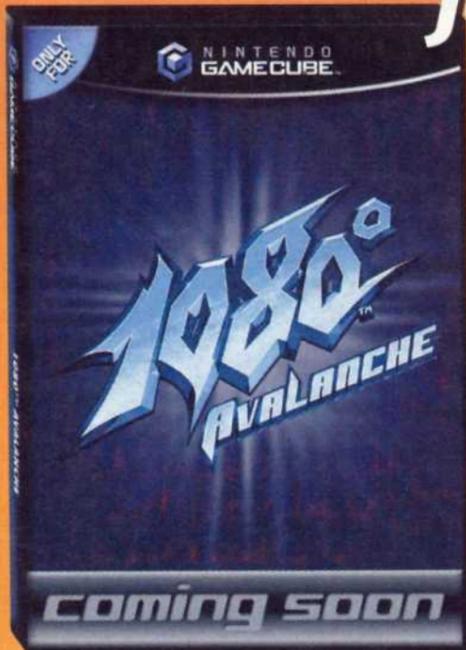
99,99



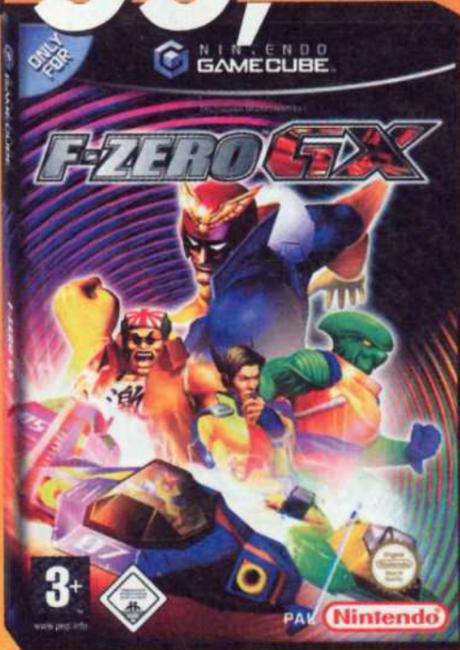
Super Mario Sunshine
Players Choice
Jump & Run für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.

Mario Party 4
Players Choice
Party-Spiel für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.

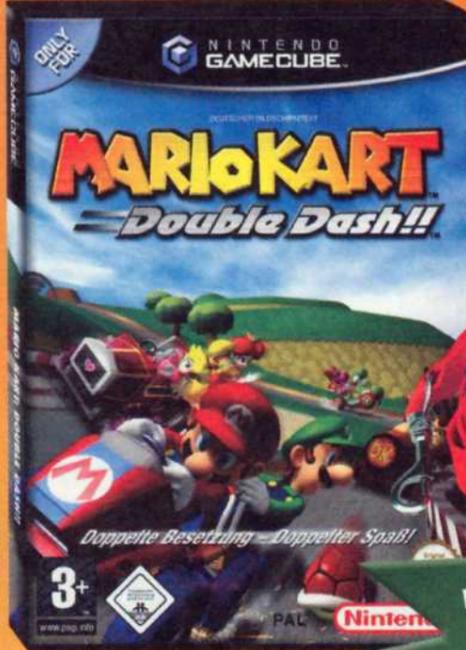
je 55,-



1080° Avalanche
Snowboard-Simulation für GameCube. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 28.11.03.



F-Zero GX
Futuristisches Rennspiel für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Mario Kart: Double Dash!!
Fun-Racer für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03. Für die schnellsten Käufer gibt's passend zum Spiel einen limitierten Schlüsselanhänger von Nintendo gratis dazu! Nur solange der Vorrat reicht.

GRATIS!

Mario Kart Double Dash Schlüsselanhänger in limitierter Auflage! Gib'ts beim Kauf von Mario Kart Double Dash gratis dazu! Nur solange der Vorrat reicht!

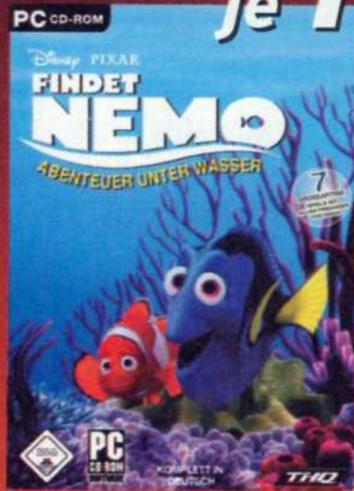
Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 2x umblättern

nur **44,99**

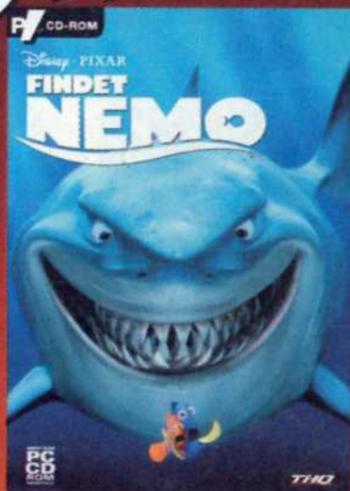
o.Abb. Findet Nemo
Abenteuerspiel für
Game Boy Advance. USK:
Ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 14.11.03.

je **44,-**

je **19,99**



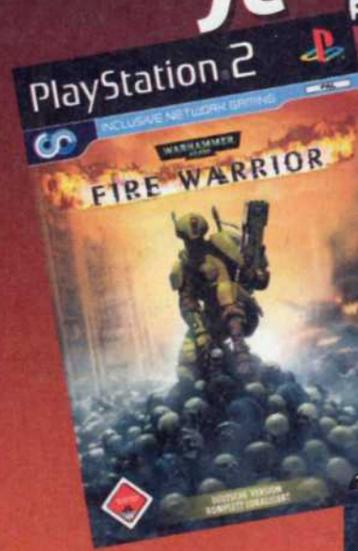
Findet Nemo: Abenteuer unter Wasser
Kindersoftware für PC.
USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



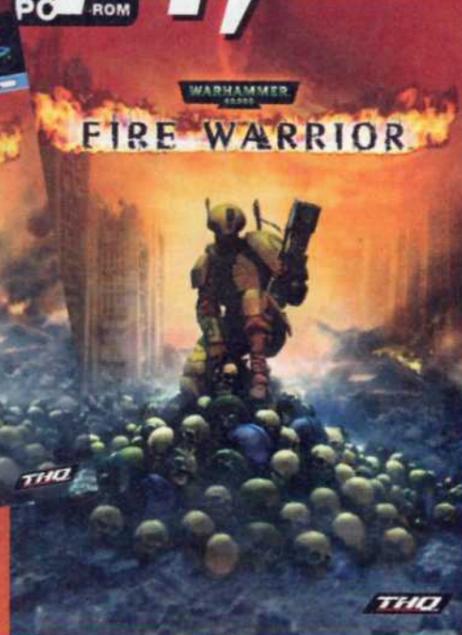
Findet Nemo
Abenteuerspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



Findet Nemo
Jump & Run für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PS2. USK: Ab 18 Jahren.



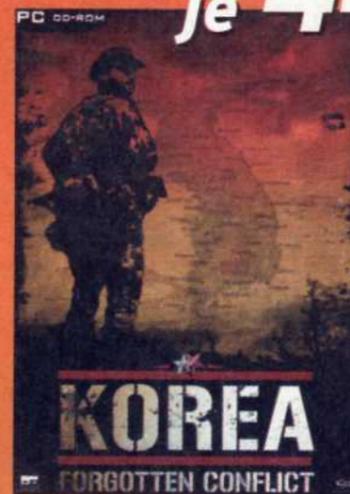
Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PC. USK: Ab 18 Jahren.



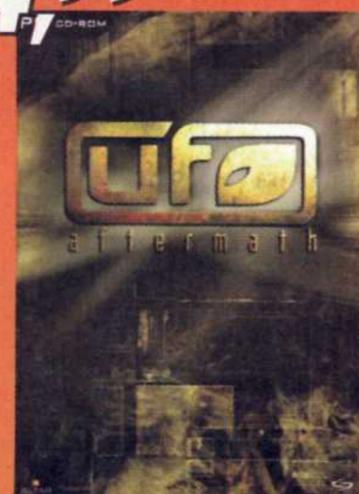
Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike
Actionspiel für GameCube. USK: Ab 12 Jahren. VÖ: 06.11.03.



Baphomets Fluch 3
Abenteuerspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,- und PC € 45,-.
USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: 07.11.03.



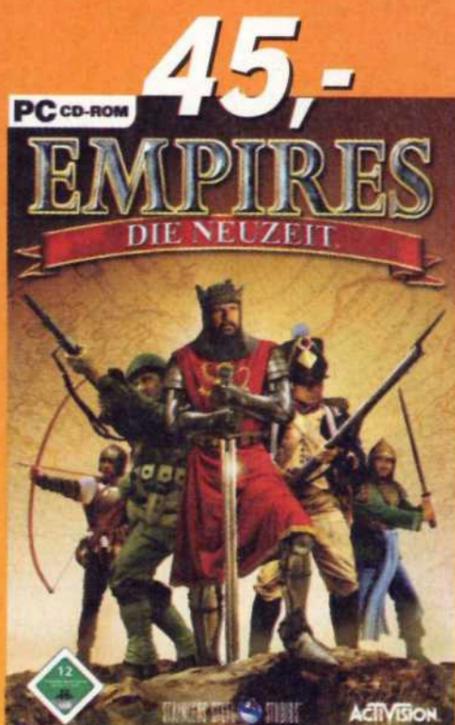
Korea - Forgotten Conflict
Strategiespiel für PC. USK: Ab 16 Jahren.



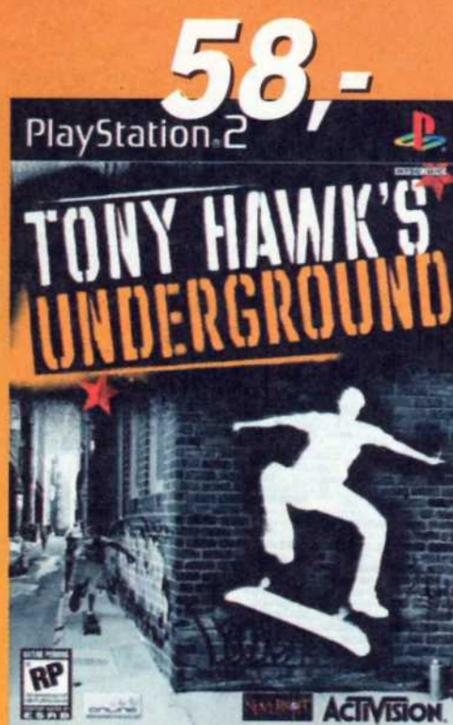
UFO - Aftermath
Strategiespiel für PC. USK: Ab 16 Jahren.



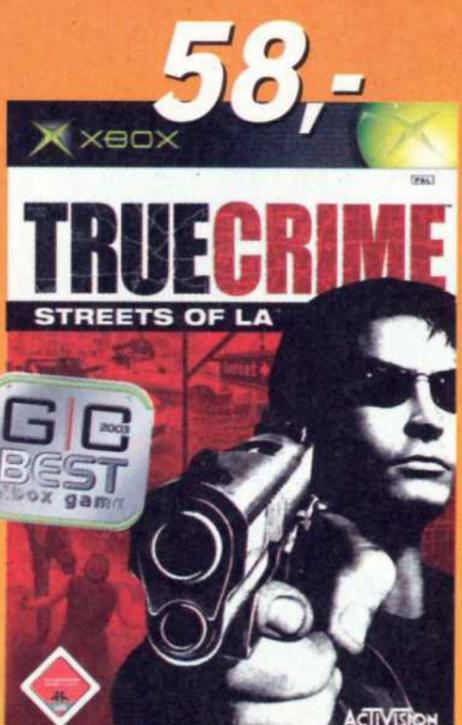
Viewtiful Joe
Action/Jump & Run für GameCube. USK: Ab 12 Jahren.



Empires: Die Neuzeit
Strategiespiel für PC. USK: Ab 12 Jahren.



Tony Hawk's Underground
Skateboardspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 39,99. USK: Ab 6 Jahren. VÖ 13.11.03.



True Crime: Streets of LA
Action-/Rennspiel für Xbox € 58,- PS2 € 58,- GameCube € 58,-. USK: Ab 18 Jahren. VÖ: 06.11.03.

Luxus-Mouse-Pads für echte Gamer!

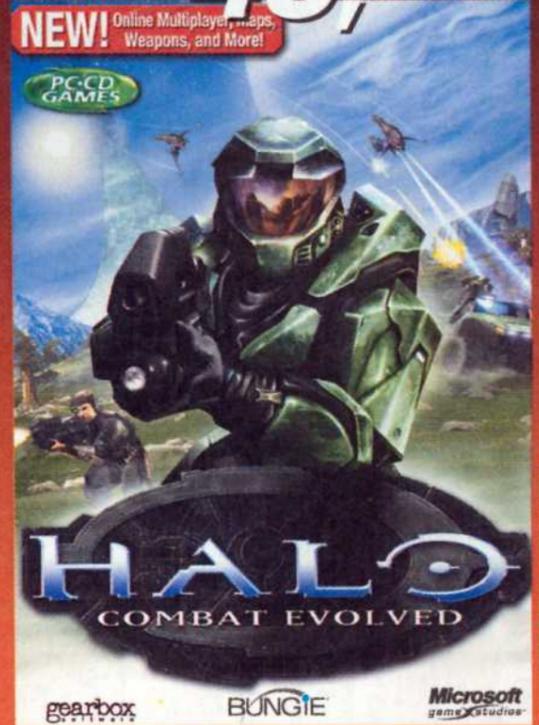
INGRAM MICRO Games

29,99



Microsoft

48,-



Designänderung vorbehalten

Halo
Ego-Shooter für PC. USK: Ab 16 Jahren.

Soft Trading Icemat Transparent
Ihre Gegner werden vor Neid erblassen! ICEMAT ist ein hochwertiges Mouse-Pad aus Glas. Das edle Design und die extreme Haltbarkeit zeichnen dieses schicke Maus-Pad aus. Die spezielle Glas-Oberfläche sorgt für höchste Präzision! Maße (LxBxH): 250 mm x 210 mm x 6 mm. Auch in Schwarz erhältlich. Ohne Mouse.

24,99

Soft Trading Steel Pad 3S

Die Revolution für Ihre Computermaus! Das Steel Pad ist aus edlem Aluminium gefertigt und bietet eine perfekte Gleitoberfläche für höchste Präzision. Durch die optimale Größe können Sie sich auch bei den aufwändigsten Spielen austoben. Maße (LxBxH): 250 mm x 235 mm x 3,5 mm. Nicht für optische Mäuse der Firma Logitech geeignet, die nicht der MX Serie entsprechen.

39,99

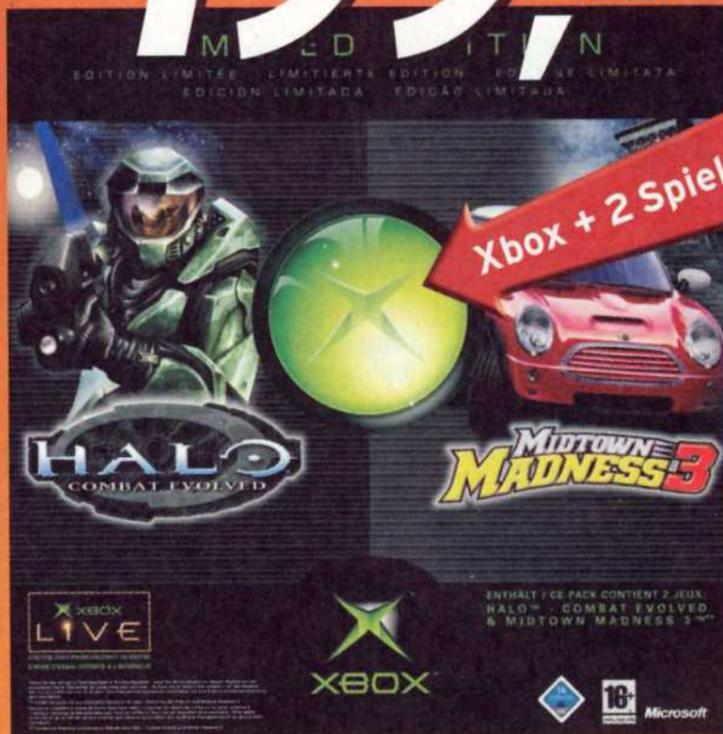
Soft Trading Steel Pad 4S

Wie Steel Pad 3S, jedoch noch größer! Maße (LxBxH): 290 mm x 257 mm x 3,5 mm.

Sparen!

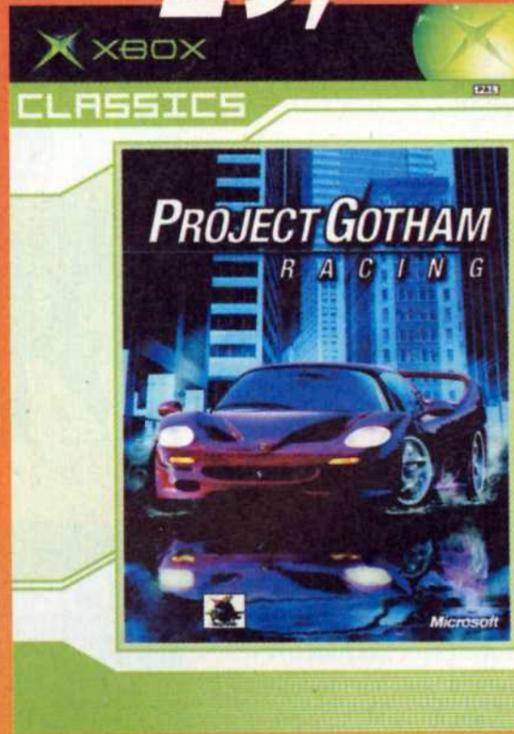
statt ~~59,99~~
nur **29,99**

199,-



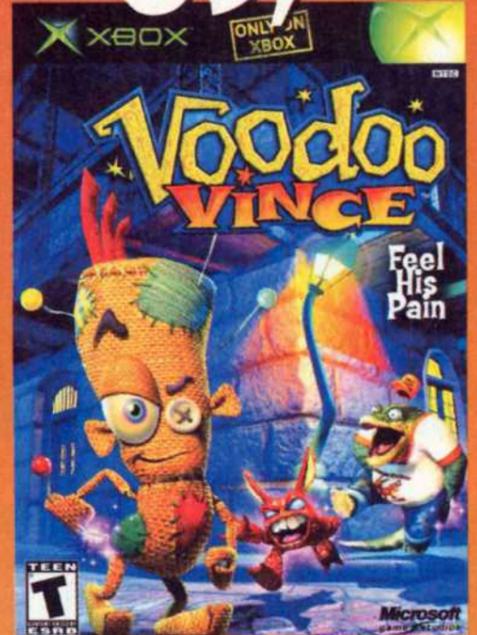
Xbox + 2 Spiele

Microsoft Xbox Konsole + Halo + Midtown Madness 3
Xbox Konsole inkl. 2 Spiele und 1 Controller. Im Set enthalten ist das Top-Actionspiel „Halo“ (USK: Ab 16 Jahren) und das beliebte Rennspiel „Midtown Madness 3“ (USK: Ab 6 Jahren).



Projekt Gotham Racing Classics
Rennspiel für Xbox. USK: Ab 6 Jahren.

59,99



Voodoo Vince
Jump & Run für Xbox. USK: Ab 6 Jahren.



Microsoft Xbox Controller S
Original Xbox Controller in handlich kleiner Form inkl. 2 Vibrations-Feedbackmotoren. 3-Meter-Kabel mit Stolperschutz.

29,99

Xbox DVD Movie Playback Kit

In Verbindung mit dem DVD-Playback-Kit mit Fernbedienung lassen sich die DVD-Funktionen des Xbox Videospiel-systems ausnutzen und bequem steuern.



SPACE COLONY

TOP-DEMO ZU SPACE COLONY

Hol dir die abgefahrene **McMEDIA-Trendsetter-CD** inkl. spielbarer Demo des Toptitels „SPACE COLONY“. Freu dich auf heiße **Spiele-News** für alle Systeme! Voll gepackt mit **brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m.** Die **McMEDIA-CD** gibts gratis nur in den **McMEDIA-Gamestores!** **HOL SIE DIR:** Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste **McMEDIA-Fachgeschäft!**

Geeignet ab 16 Jahren

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD**. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine **McMEDIA-CD** gratis beim nächsten **McMEDIA-Gamestore** ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die **McMEDIA-Zentrale**)

Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 1x umblättern

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs Grundspiel

Das Tabletop Strategiespiel zum Film.
Inhalt: 176-seitiges, farbiges Regelbuch, 48 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen, neue Geländeuinen, Würfel. Alles was du brauchst, um in die Welt von Mittelerde einzutauchen.

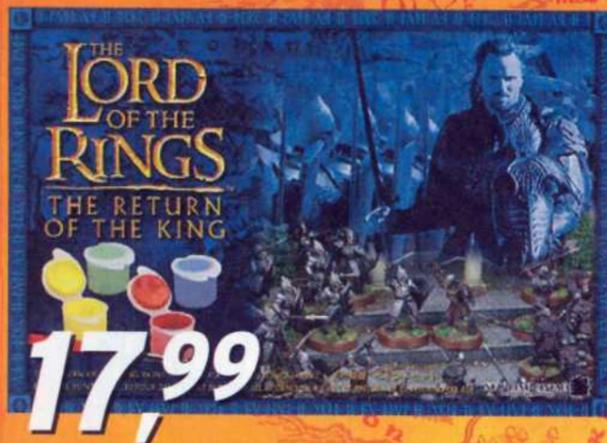


59,99



Du hast die Macht über das Schicksal von Mittelerde!

GAMES WORKSHOP



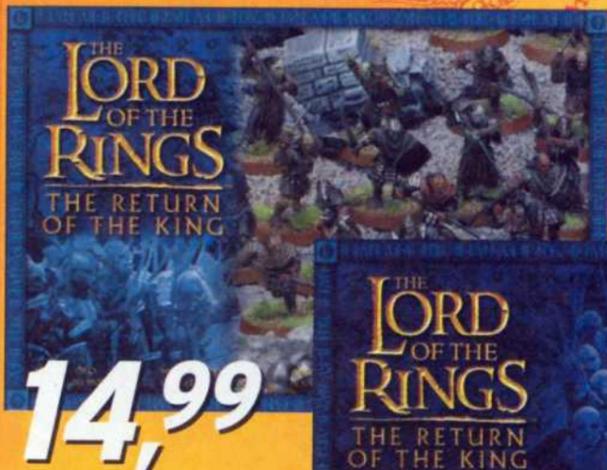
**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Farbsset**
Inhalt: 10 Acrylfarben,
1 Pinsel, 1 Malanleitung.

17,99



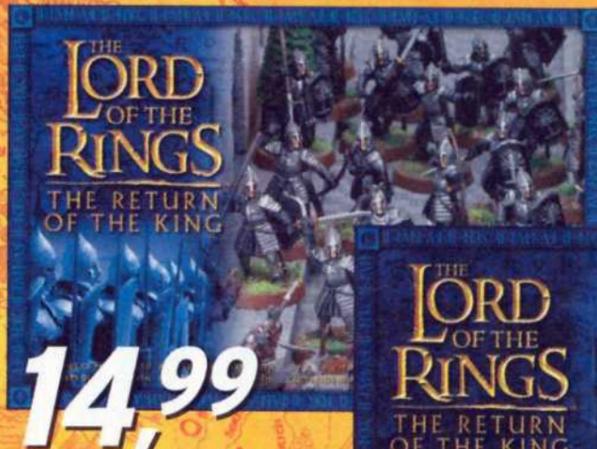
**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Helden des Westens“**
Die Helden des Westens vor
ihrer schwersten Aufgabe:
die Verteidigung der Freiheit.
Die Box beinhaltet 9 detail-
lierte Metallminiaturen der
Helden des Westens: Merry,
Pippin, Gimli, Gandalf der
Weiße, Faramir, Eowyn,
Aragorn, Eomer und Legolas.

34,99



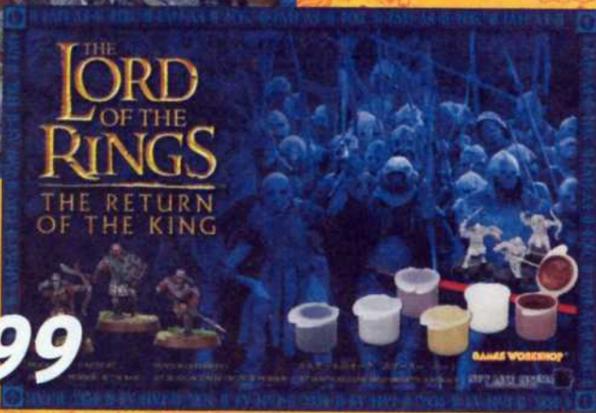
**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Mordor Orks“**
Inhalt: 24 Mordor-Ork
Kunststoffminiaturen.

14,99



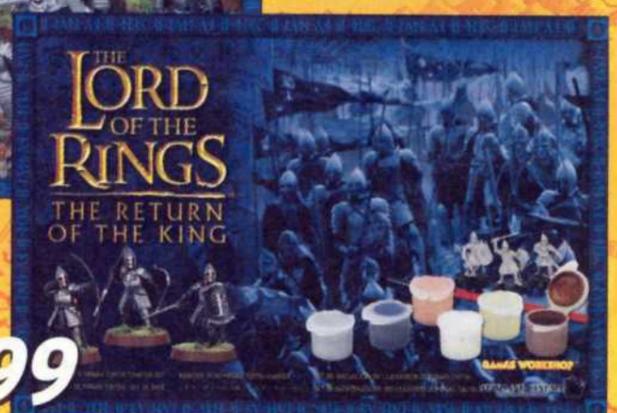
**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Krieger von Minas Tirith“**
Inhalt: 24 Krieger von
Minas Tirith Kunststoff-
miniaturen.

14,99



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
„Mordor Orks“ Starterset**
Bemale deine eigenen Figuren und starte in das
Abenteuer Mittelerde. Inhalt: ausführliche Mal-
anleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detail-
lierte unbemalte Kunststoffminiatur-
ren der Mordor Orks.

17,99



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
„Krieger von Minas Tirith“ Starterset**
Bemale deine eigenen Figuren und starte in das
Abenteuer Mittelerde. Inhalt: ausführliche Mal-
anleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte
unbemalte Kunststoffminiaturen der Krieger von
Minas Tirith.

17,99



Der beliebte
McMEDIA-Geschenkgutschein!
Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft.

Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

Wünsch dir
was!

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme gibt's
in den McMEDIA-Gamestores!



- 0**
KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
035 83/5107 38
McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
036 72/31 35 95
EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
03 66 28/8 32 14
FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
037 35/2 28 10
- 1**
GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
03 38 41/3 23 96
HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
033 91/50 59 24
- 2**
WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk/Föhr
0 46 81/57 01 74
NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
0 44 91/23 80
CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
0 42 21/9 12 40
GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittlingen
0 58 31/4 04
DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
0 51 93/5 27 40
- 3**
TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
0 51 21/51 20 26
BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
0 51 32/8 28 50
BULLDOG GAMES
Völkener Str. 46
31832 Springe
0 50 41/97 20 10
McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
05 71/9 34 23 98
SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
0 52 61/18 85 22
SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
0 52 31/30 08 74
SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
0 52 32/92 09 55
SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
0 52 51/29 69 71
JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
0 66 91/9 48 00
SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
0 64 21/96 35 21
EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
0 27 72/5 10 21
SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
0 66 21/7 89 66
RUG
Markt 41
36404 Vacha
03 69 62/2 43 36
MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
0 56 51/33 13 77
TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
0 55 21/98 78 63
TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
0 55 23/30 39 92
FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
0 39 23/78 75 15
- 4**
GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
0 21 02/47 04 73
SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
0 21 62/3 44 35
FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
0 20 65/6 48 14
SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
0 21 51/8 17 80
KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
0 25 81/41 93
PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
0 25 81/26 03
PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
0 25 81/23 96
JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
0 54 58/9 31 70
- 5**
MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
0 65 43/20 70
MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtdung
0 26 25/95 83 14
FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
0 26 81/29 51
HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
0 26 62/32 19
PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
0 25 22/46 00
- 6**
MEDIASTORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
0 61 51/2 88 60
GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
0 63 32/90 54 00
MEDIASTORE
Robert-Schuhman-Str. 9c
68519 Viernheim
0 62 04/911 80 800
- 7**
STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/24 08
ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
0 71 61/7 51 15
E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
0 71 51/7 16 91
ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
07 81/2 51 05
- 8**
HOMEPLAY
Augustenstr. 97
80798 München
089/57 87 96 60
SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München-Allach
089/89 21 91 48
SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
0 85 71/68 50
MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
08 21/31 31 34
PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
08 31/17762
- 9**
GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
09 11/2 14 89 35
KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
0 91 61/87 30 60
LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
09 41/49 09 30
ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
0 94 43/73 44
GIERSTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilshofen
0 85 41/39 79
WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
0 36 81/72 21 89

Unter www.mcmedia.de
kannst du dir auch eine Anfahrtsroute
von deiner Wohnung zum nächsten
McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

WERDEN SIE EINFACH
McMEDIA-PARTNER!

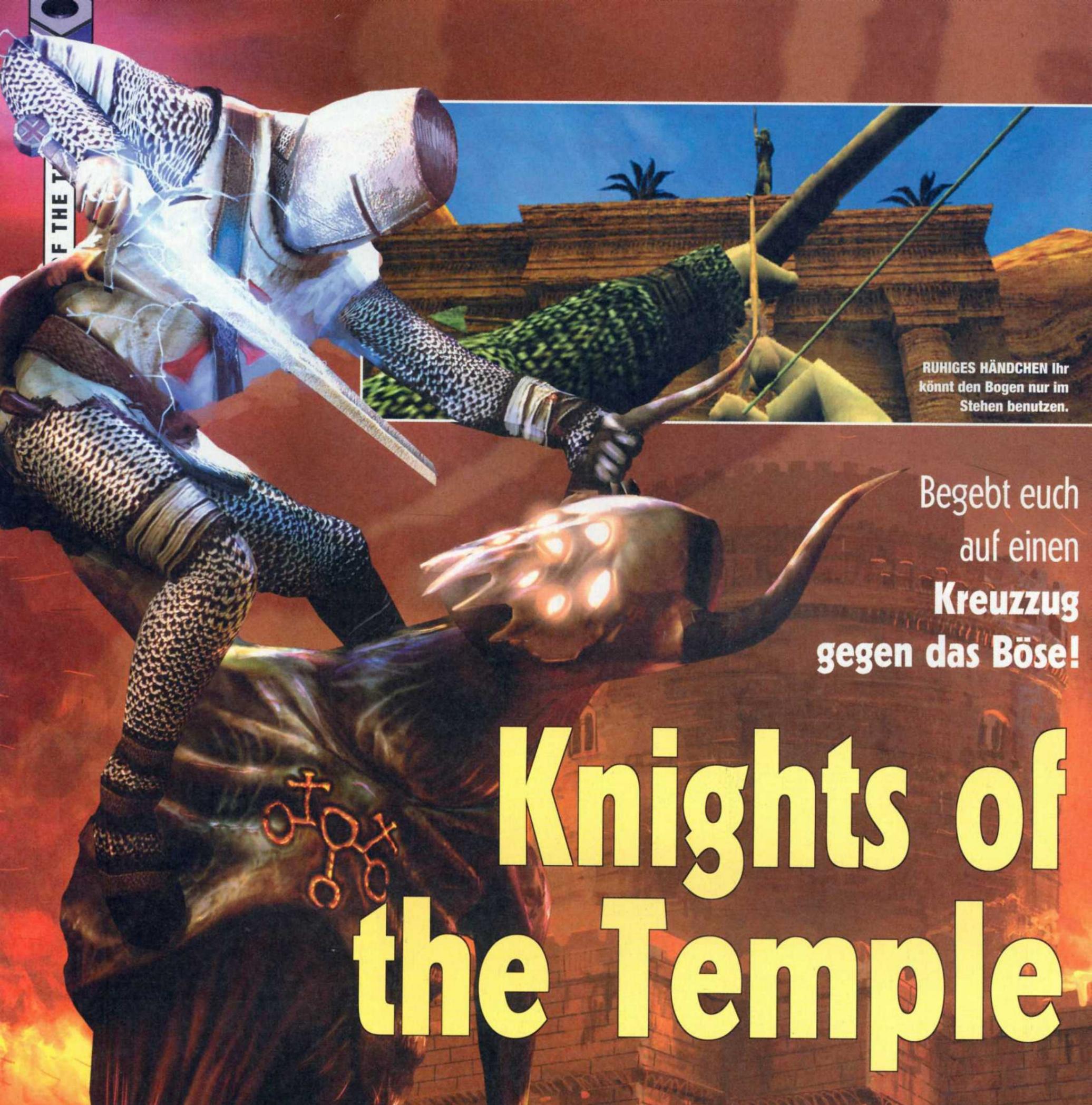
SIE SIND GAMESHÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower
auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 0 51 21/76 17 17
McMEDIA-Fax: 0 51 21/76 17 27
E-Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Belgien

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
00 32 87/56 04 59
KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

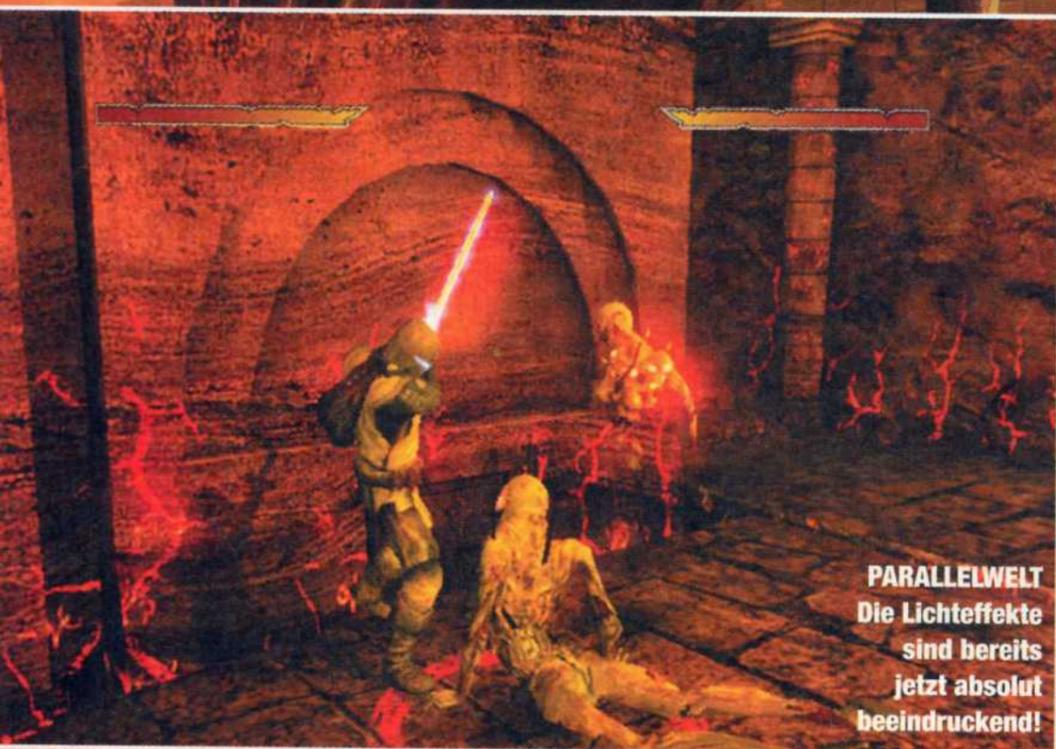


OF THE T

RUHIGES HÄNDCHEN Ihr könnt den Bogen nur im Stehen benutzen.

Begebt euch auf einen **Kreuzzug** gegen das Böse!

Knights of the Temple



PARALLELWELT
Die Lichteffekte sind bereits jetzt absolut beeindruckend!

Wir machen einen Sprung ins 12. Jahrhundert. Ihr übernehmt die Kontrolle über Paul de Raque, einen Tempelritter auf der Reise ins Heilige Land. Dort muss Paul sich mit seinem Orden vereinen und gleichzeitig die Pläne des Bösen durchkreuzen. Gelingt ihm das nicht, öffnet sich das Tor zur Hölle und unsagbar finstere Dämonen und Geister werden die Erde überfluten. Um das zu verhindern, kämpft ihr unter anderem mit Schwertern, Äxten, Bögen und Schilden gegen Mann und Maus. Dabei macht ihr nicht nur mit Anhängern des Bösen

aus der Welt der Lebenden Bekanntschaft, sondern auch mit Gestalten aus dem Reich der Toten. Insgesamt sollt ihr auf über 40 verschiedene Feinde in rund 14 Levels treffen. Ihr besucht mysteriöse Klöster, exotische Basare, okkulte Dörfer und angsteinflößende Burgen. Und obwohl sich *Conan* und *Knights of the Temple* hinsichtlich des Hack&Slay-Spielprinzips gleichen, setzen sie doch andere Schwerpunkte. Während die Entwickler von *Conan* vor allem auf den Fantasy-Aspekt à la *Xena*, *Hercules* und eben *Conan* setzen, möchte das Entwicklerteam Starbreeze



TAKTIK Nutzt die Aktionspausen eures Gegners.



LITTLE BOSS Per Special Move vermöhelt ihr den Zwischenboss.

die Spieler bei *Knights of the Temple* vor allem durch die dichte Geschichte sowie die düstere Atmosphäre mitreißen. Dazu soll vor allem auch die tolle Grafik-Engine beitragen, welche bereits beim Xbox-Grafikblender *Enclave* zum Einsatz kam. Auch *Enclave* bot tolle Hack&Slay-Kost, krankte aber an einem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad und einem schwachen Kamerasystem. Mit der Erfahrung von *Enclave* in der Hinterhand möchte man *Knights of the Temple* zum Tophit machen. Und das Kamerasystem ist auch sehr gut gelungen. Fest vorgegebene Kamerawinkel und spektakuläre Kamerafahrten à la *Eternal Darkness* bestimmen das Spielgeschehen, gewährleisten aber meistens auch die volle Übersicht. Tolle Texturen und beeindruckende Lichteffekte sorgen für die passende Stimmung. Zu der tragen auch die realistisch anmutenden Klöster und Bur-

gen bei. Jede Menge hübsche Zwischensequenzen in Spielgrafik erfreuen zudem das Spielerauge. Auch der dynamische Soundtrack mit rund 18 verschiedenen Musikstücken unterstützt die beklemmende Atmosphäre perfekt.

INTERAKTIVE UMGEBUNG

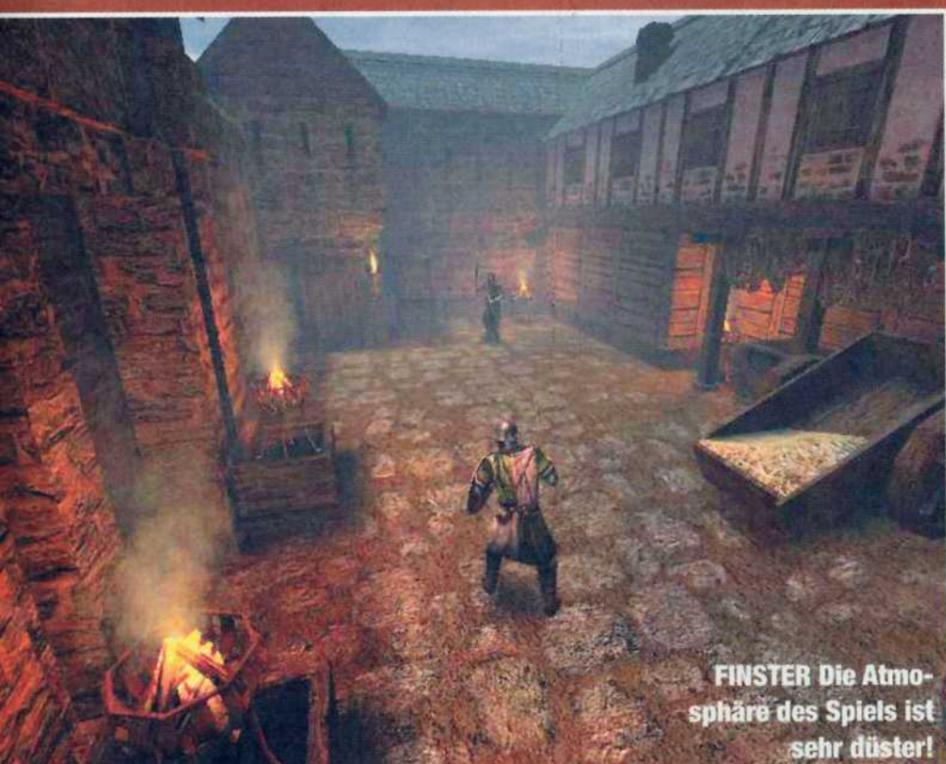
Was uns ebenfalls gut gefällt, ist die Interaktivität mit der Umgebung. Überall stehen Kisten oder Fässer, die man zerschlagen kann. Gelegentlich müsst ihr auch bröckelige Wände zerstören, um weiterzukommen. Aufgelockert wird das Spiel durch einige seichte Schalter- oder Suchrätsel. So müsst ihr beispielsweise in einem Glockenturm die Glocke läuten, damit Soldaten aus einem angrenzenden Tor herauskommen und euch so unfreiwillig in das Gebäude hineinlassen. Leider hängt das Glockenseil an einem Vorsprung fest und die Leiter, über die ihr auf den

Turm klettern könntet, ist beschädigt. Also schnappt ihr euch einen Bogen und schießt auf das auf dem Vorsprung liegende Seil, welches glücklicherweise in eure Richtung fällt. Jetzt könnt ihr die Glocke läuten. Die Rätsel sollen allerdings nur als kleine Abwechslung zu den Kämpfen dienen. Das Kampfsystem ist dabei äußerst ausgefeilt. Auf Tastendruck aktiviert ihr entweder diverse Zaubersprüche oder Special Moves. Die Zauber reichen von Heilzaubern bis hin zu magischen Schilden und Angriffszubern. Auch die Special Moves solltet ihr gezielt einsetzen, denn während ihr mit manchen Attacken gegnerische Schilde zertrümmern könnt, sind andere Moves sehr praktisch, wenn ihr von Gegnern umzingelt seid. Nicht vergessen solltet ihr allerdings das Blocken. Wer nur stupide auf die Angriffstasten hämmert, landet schneller im Jenseits, als ihm lieb ist. Ihr müsst

abwarten, wann die Gegner eine Schlagpause machen, und im richtigen Moment zuschlagen. Mit Conan und *Knights of the Temple* hat TDK Mediactive zwei heiße Eisen im Feuer, die nichts mehr mit den teilweise äußerst mäßigen TDK-Mediactive-Produkten vergangener Zeiten zu tun haben.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU	
KNIGHTS OF THE TEMPLE	
Genre:	Action
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Starbreeze
Internet: www.knightsofthetemple.com	
Spieler	Termin
1	Februar
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Freut euch schon jetzt auf ein Hack&Slay-Spektakel vom Feinsten mit grandioser Grafik!“	



FINSTER Die Atmosphäre des Spiels ist sehr düster!

INFO STARBREEZE

Die Tempel-Macher!

Die Entwickler von *Knights of the Temple* konnten, trotz des relativ geringen Alters des Studios, bereits einige Achtungserfolge erzielen!



Starbreeze ist ein noch relativ junges Entwicklungsstudio: Es wurde erst 1998 gegründet. Der Hauptsitz des Studios liegt in Uppsala, Schweden. Bislang hat Starbreeze zwei Spiele veröffentlicht: *The Outforce* für PC und das grafisch opulente *Enclave* für die Xbox. Zurzeit befinden sich neben *Knights of the Temple* drei weitere Produkte in der Entwicklung: *Enclave 2*, *Tremors* und *Project B* (Arbeitstitel).

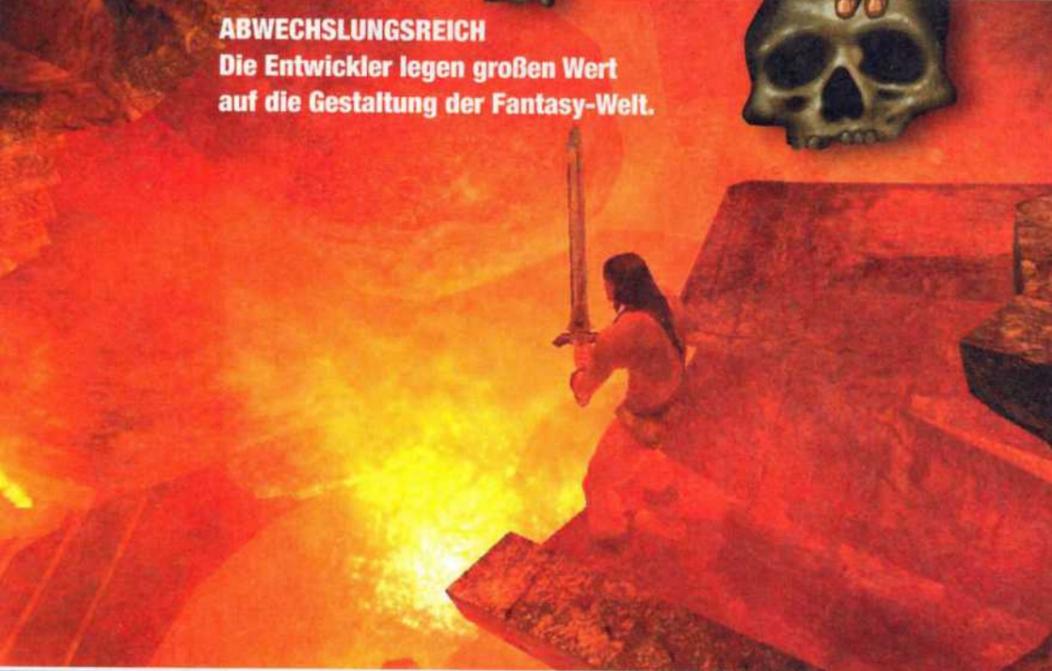


Conan

Barbarisches
Action-Spektakel,
basierend auf
den Comics von
Robert E.
Howard!

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch in unserer Reportage mit ersten Infos zu dem Action-Spektakel versorgt. In dieser N-ZONE wollen wir dem stämmigen Barbaren noch ein wenig mehr auf den Zahn fühlen und euch mit den neuesten Infos und Bildern versorgen. So wissen Leser der letzten N-ZONE bereits, dass Conan sich auf der Suche nach den Mördern seines Heimatdorfes befindet. Dabei macht er Bekanntschaft mit über 50 verschiedenen Feinden und Fantasiewesen. Und gerade auf die Darstellung der Fantasiewelt legen die Entwickler großen Wert. Ihr werdet euch durch dicht bewachsene Dschungelgebiete, kalte Höhlenlevels, frostige Schneeabschnitte, belebte

ABWECHSLUNGSREICH
Die Entwickler legen großen Wert auf die Gestaltung der Fantasy-Welt.



GEFÄHRLICH Conan sinnt nach der Zerstörung seines Dorfes auf Rache!





Städte und mit Fallen gespickte Türme kämpfen. Ihr werdet in mehr als zwölf unterschiedlichen Gebieten gegen die Feinde antreten müssen. Die Levels sind jedoch noch einmal in diverse Unterabschnitte unterteilt, so dass sich die endgültige Anzahl der Levels noch nicht eindeutig bestimmen lässt.

ÜBER 50 FEINDE!

Sicher ist dagegen, dass ihr auf über zwölf Bossgegner treffen werdet, die perfekt in die Fantasy-Umgebung passen und den Kreaturen aus der *Herkules*-Fernsehserie Konkurrenz machen. Neben den Boss-Kämpfen trifft ihr unter anderem noch auf Wölfe, Affen, Kannibalen, Ritter und diverse Mutationen. Die große Anzahl an Feinden ist ein deutlicher Pluspunkt gegenüber den fünf verschiedenen Gegnern bei *Eternal Darkness*, dem großen Nintendo-Horror-Spiel, mit dem sich *Conan* einen Vergleich gefallen lassen muss. Denn hinsichtlich der düsteren Fantasy-Atmosphäre und dem Gameplay ähnelt *Conan Eternal Darkness*. Beide Spiele setzen auf einige wenige leichte Rätsel zur Auflockerung der Levels, wie zum Beispiel Schalterspiele oder das Finden von Gegenständen, sowie deftige Hack&Slay-Kost. Bei *Conan* dürft ihr zudem auf über 14 verschiedene Waffen, etwa Schwerter, Äxte und Streitkolben, zurückgreifen, um den Gegnern eins überzuziehen. Hinzu kommen diverse Moves und Spezialattacken, die ihr im Spielverlauf erlernt. Praktischerweise erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr auf

die verschiedenen Schläge verteilen könnt. So kann Conan mit der Zeit bestimmte Attacken mit wesentlich mehr Kraft ausführen und den Gegnern zusätzlichen Schaden zufügen. Zurzeit arbeiten die Entwickler noch an den Nahkampfatacken. Denn ein ordentlicher Barbar muss auch in der Lage sein, die Gegner beim Kragen zu packen und durch die Gegend zu schleudern sowie den Feinden mit dem stumpfen Ende des Schwertes eins auf die Nase zu geben.

VORBILD ZELDA

Zelda ist für viele Entwickler natürlich ein Beispiel, wie ein nahezu perfektes Spiel aussehen sollte. Und so verwundert es nicht, dass auch Cauldron bei Nintendos Märchenspiel abkuppert. So wird das Kameerasystem der Kamera von *Zelda: The Wind Waker* ähneln. Ihr kontrolliert euren Helden also aus der 3rd-Person-Perspektive und könnt auf Wunsch mit dem rechten Analogstick in jeden Winkel schauen. Ursprünglich wollten die Entwickler vorgegebene Kamerafahrten einsetzen – das hat sich dann aber als nicht praktikabel herausgestellt. Nun soll der Spieler immer selbst die Möglichkeit haben, zu bestimmen, wo er hinschauen möchte. Seit wir *Conan* das erste Mal gesehen haben, hat sich viel getan. Kampfsystem, Steuerung, Kamera und Grafik wurden dramatisch verbessert. Die Texturen und Lichteffekte sehen mittlerweile verdammt ansprechend aus und machen Lust auf mehr. Die Screenshots stammen noch von der Xbox-Version, allerdings soll die

INFO THOMAS DANNEBERG

Das Original

Wenn man das Intro vom Spiel sieht, könnte man meinen, Arnold Schwarzenegger sei doch im Spiel.

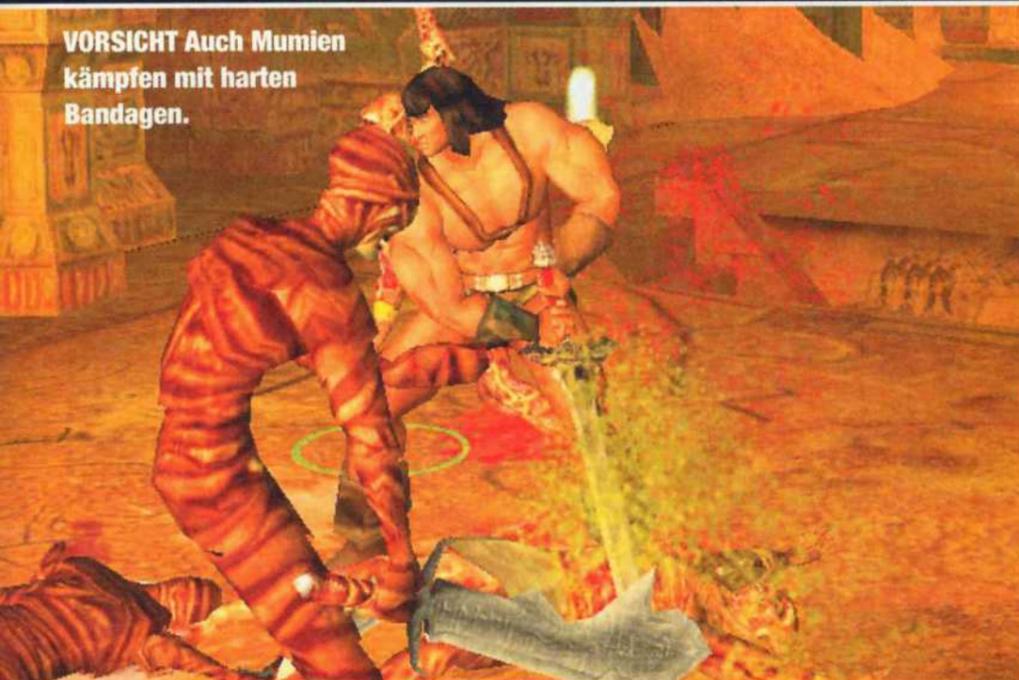
Denn zumindest seine deutsche Stimme ist tatsächlich zu hören. Publisher TDK Mediactive beauftragte nämlich den wohl bekanntesten deutschen Synchronsprecher, **Thomas Danneberg**, den Conan zu sprechen. Welch Zufall, dass Thomas Danneberg die deutsche Stimme von Arnold Schwarzenegger ist. Doch das im Jahr 1942 geborene Stimmgenie spricht noch jede Menge andere bekannte Schauspieler. Danneberg war bereits Synchronsprecher für so illustre Schauspieler wie Terence Hill, Sylvester Stallone, Dan Aykroyd, John Travolta, Nick Nolte, John Cleese, Bruce Willis, Christopher Lambert, Gérard Depardieu, Mel Gibson, Steve Martin, William Shatner und auch Harrison Ford. Ihr habt mit Sicherheit schon mal seine Stimme gehört. Freut euch also auf eine hervorragende Sprachausgabe im Spiel. Wer sich einen ersten Eindruck verschaffen will, kann sich auf unserer Webseite unter www.n-zone.de im Newsbereich ein Conan-Sprachsample herunterladen.



GameCube-Version annähernd genauso gut aussehen. Die Original-Musik aus den Filmen soll zudem für die passende akustische Unterstützung sorgen. Schade ist lediglich, dass man nicht auf Arnold Schwarzenegger als Modell zurückgreifen konnte und keinen kooperativen Zweispielermodus eingebaut hat. Allerdings dürft ihr euch mit drei weiteren Kumpels per Split-screen in eingeschränkten Arenen mit diversen Gegnern und untereinander kloppen.

FABIAN SLUCA

VORSCHAU	
CONAN	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Cauldron
Internet: www.conangame.com	
Spieler 1	Termin Ende Januar 2004
FINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Vielversprechender Hack&Slay -Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“	



VORSICHT Auch Mumien kämpfen mit harten Bandagen.



SCHNEEGESTÖBER Diesem Vieh heizt Conan mächtig ein!

ÜBER 100 SPIELE
IM ÜBERBLICK

SPIELELEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%



GAMECUBE IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE



In Kürze werden wir erfahren, wie Nintendos Schneevergnügen gegen *SSX 3* von EA abschneidet.

Hersteller: Nintendo
Termin: 27. November
Genre: Trendsport

ASTERIX & OBELIX XXL



Die Gallier lassen einen unweigerlich in Erinnerungen an alte Zeiten schweifen. Wir sind gespannt!

Hersteller: Atari
Termin: 1. Quartal 2004
Genre: Jump & Run

BATMAN: RISE OF SIN TZU



Ubisoft konnte uns bis Redaktionsschluss leider noch keine testfähige Version zur Verfügung stellen.

Hersteller: Ubisoft
Termin: 27. November
Genre: Action-Adventure

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG



Auf den Seiten 54 bis 56 könnt ihr nachlesen, welche Figur Ataris seltsamer kleiner Eiermann macht.

Hersteller: Atari
Termin: 6. November
Genre: Jump & Run

DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Auch das Reich Mittel Erde haben wir ab Seite 58 ausführlich unter die Lupe genommen. Lest selbst.

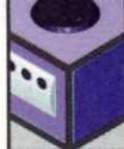
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. November
Genre: Action-Adventure

DIE SIMS BRECHEN AUS



Zum allerersten Mal verlassen die Sims ihr Zuhause. Etlliche neue Features erwarten euch.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 5. Dezember
Genre: Simulation



DRAGON'S LAIR 3D: RETURN OF THE LAIR



Obwohl der Erscheinungstermin schon x-mal verschoben wurde, geben wir die Hoffnung immer noch nicht auf.

Hersteller: THQ
Termin: Ende November
Genre: Action-Adventure

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES



Jetzt heißt's Daumen drücken, dass die PAL-Umsetzung keinerlei Einbußen zu verzeichnen hat.

Hersteller: Nintendo
Termin: 1./2. Quartal 2004
Genre: Rollenspiel

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY



Nach etlichen Jahren in der Entwicklung konnte man sich endlich auf einen genauen Termin festlegen.

Hersteller: Avalon
Termin: 10. Dezember
Genre: Action-Adventure

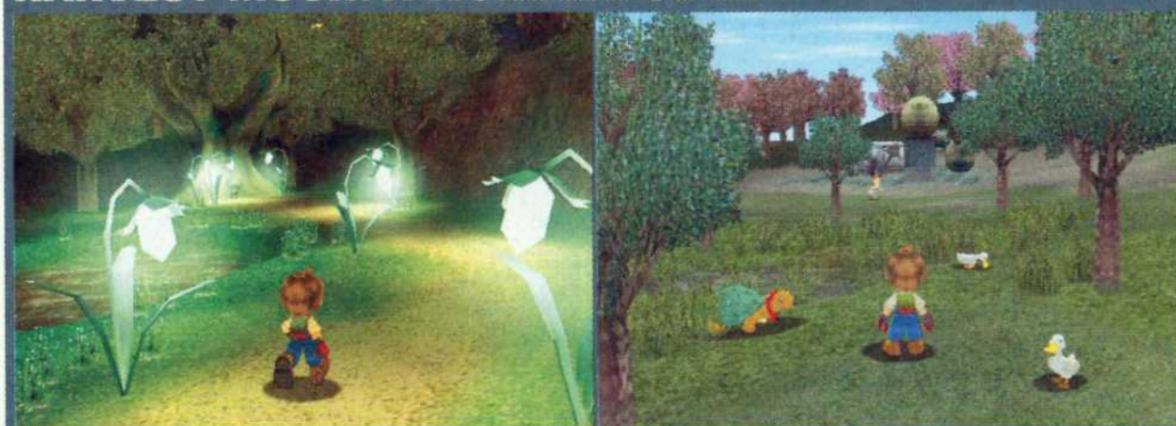
GLADIUS



Wie uns dieses erbarmungslose Spektakel gefiel, könnt ihr im Importtest auf Seite 86 nachlesen.

Hersteller: Activision
Termin: 20. November
Genre: Rollenspiel

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE



UbiSofts Simulation des wahren Lebens umfasst neuerdings 30 Jahre. Durch eine GBA-Verlinkung könnt ihr sogar von der kleinen GBA- in die große GC-Stadt reisen.

Hersteller: UbiSoft
Termin: 1. Quartal 2004
Genre: Simulation

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Soul Calibur II	Nintendo	90%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidiz	69%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buff the Vampire Slayer: Chaos Blee	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips		45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubisoft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubisoft	69%

JUMP & RUN

Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomas	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Truck	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Im Gegensatz zum Vorgänger steuert ihr die GBA-Version ebenfalls aus der Third-Person-Perspektive.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Frühjahr 2004
Genre:	Action-Adventure

MARIO KART: DOUBLE DASH!!



Juckt's euch schon unter den Fingern? Eine knappe Woche müsst ihr aber noch ausharren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	13. November
Genre:	Rennspiel

MARIO PARTY 5



Super! Jetzt will Nintendo uns doch noch vor Weihnachten mit dem fünften Teil beglücken.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	5. Dezember
Genre:	Action

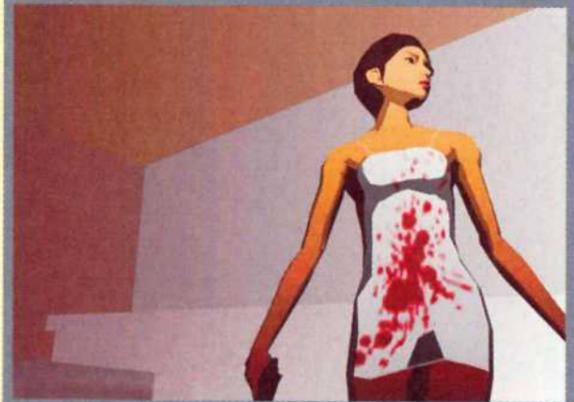
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES



Unter dem Weihnachtsbaum findet ihr Snake leider nicht mehr. Streicht ihn lieber vom Wunschzettel.

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal
Genre:	Action-Adventure

KILLER 7



Wann wir endlich in den Genuss von Capcoms krassem Killer-Game kommen, ist immer noch nicht sicher.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR



Qualitativ nicht ganz mit Tiger Woods vergleichbar, aber dafür mit dem typischen Mario-Charme.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Sport

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



In der nächsten Ausgabe könnt ihr nachlesen, wie sich Joe Griffin im Vergleich zum Vorgänger schlägt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	28. November
Genre:	Ego-Shooter

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Schön, dass es so etwas auch immer mal wieder gibt: Der Release wurde einige Tage vorgezogen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	21. November
Genre:	Rennspiel

PIKMIN 2


KANDIDAT

Die Anreise der kleinen Pflanzenwesen aus ihrer weit entfernten Galaxie dauert eben seine Zeit.

Hersteller: Nintendo
Termin: 1./2. Quartal 2004
Genre: Strategie

POKÉMON COLOSSEUM


Ring frei für die japanischen Knuffelmonster. Harte Kämpfe stehen euch bald bevor.

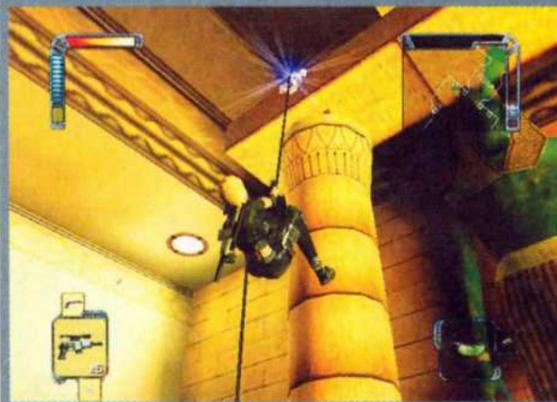
Hersteller: Nintendo
Termin: 1./2. Quartal
Genre: Action

RESIDENT EVIL 4


KANDIDAT

Sobald Capcom endlich mehr davon preisgibt, werden wir euch selbstverständlich darüber berichten.

Hersteller: Capcom
Termin: 2004
Genre: Action-Adventure

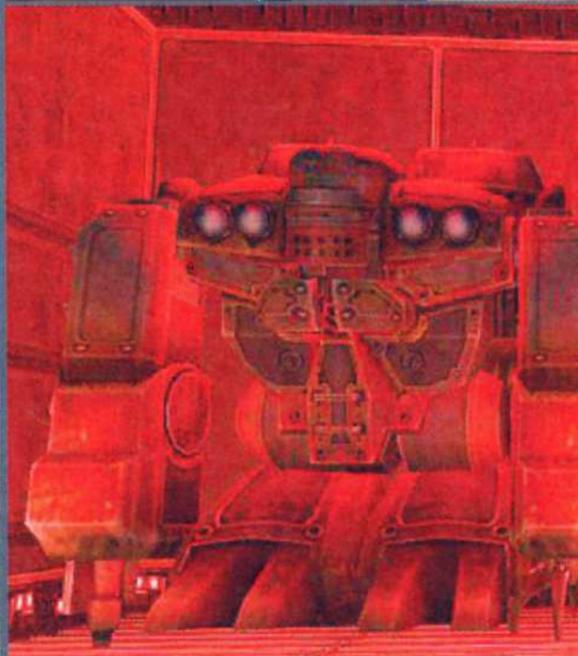
ROGUE OPS


Der Release von Kemcos Stealth-Action-Abenteuer hat sich von Dezember auf nächstes Jahr verschoben.

Hersteller: Capcom
Termin: Februar 2004
Genre: Action-Adventure

STARCRAFT GHOST


N-ZONE KANDIDAT



Die Entwickler versprechen ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Stealth-Einlagen und heftigen Ballereien. Die Schnecke verdreht sicher nicht nur Fabian und Udo bald den Kopf.

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: 1. Quartal 2004
Genre: Action-Adventure

AMERICAN SPORT

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung: Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung: Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN International Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediactive	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%
Aktuelle Empfehlung: Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%
Aktuelle Empfehlung: WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	TrendSPORT	27. Nov.
Barbarian	Beat 'em Up	14. Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	27. Nov.
Beyblade: Super Tournament Battle	Action	27. Nov.
Billy Hatcher and the Giant Egg	Jump & Run	6. Nov.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	7. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action-Adventure	14. Nov.
Dragon Ball Z: Budokai	Beat 'em Up	6. Nov.
Dragon's Lair 3D	Action-Adventure	Ende Nov.
FIFA Football 2004	Fußball	7. Nov.
Findet Nemo	Jump & Run	14. Nov.
Gladius	Rollenspiel	20. Nov.

Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Sport (Sonstiges)	7. Nov.
Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	Mitte Nov.
Judge Dredd	Action	28. Nov.
Mario Kart: Double Dash!!	Rennspiel	13. Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	28. Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Action	21. Nov.
Need for Speed Underground	Rennspiel	21. Nov.
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	Action	6. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	28. Nov.
The Simpsons: Hit & Run	Rennspiel	7. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	13. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Action	Mitte Nov.
XIII	Ego-Shooter	27. Nov.

DEZEMBER

Titel	Genre	Termin
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dez.
Die Sims brechen aus	Simulation	5. Dez.
Galleon	Action-Adventure	10. Dez.
Gotcha Force	Action	4. Quartal
Mario Party 5	Action	4. Dez.
Rogue Ops	Action-Adventure	Dez.
Sonic Heroes	Jump & Run	4. Dez.
XGRA	Rennspiel	5. Dez.

JANUAR

Titel	Genre	Termin
Conan	Action-Adventure	Januar
World Racing	Rennspiel	Januar

FABRUAR

Titel	Genre	Termin
Frogger's Adventures: The Rescue	Action	Februar
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	Mitte Feb.
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um ...	Jump & Run	Mitte Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Knights of the Temple	Action	März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	Mitte März

2004

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix XXL	Jump & Run	1. Quartal
Dr. Seuss: Cat in the Hat	Jump & Run	2004
ESPionage	Action-Adventure	2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	1./2. Quartal
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	1. Quartal
James Bond: Alles oder Nichts	Action-Adventure	Frühjahr
Killer 7	Action-Adventure	2004
Kirby Air Ride	Jump & Run	1./2. Quartal
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport (Sonstige)	1./2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	1. Quartal
Nintendo Puzzle Kollektion	Geschicklichkeit	1./2. Quartal
Paper Mario	Rollenspiel	1./2. Quartal
Pikmin 2	Strategie	1./2. Quartal
Pokémon Colosseum	Action	1./2. Quartal
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Spy Hunter 2	Rennspiel	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	1. Quartal
Star Fox 2	Action	1./2. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	1. Quartal
The Suffering	Action-Adventure	2004

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

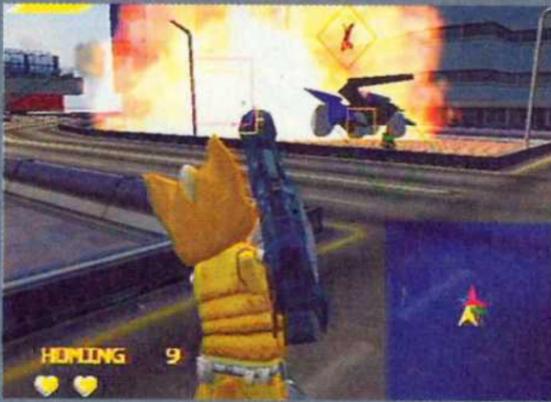
SONIC HEROES



Hier dürft ihr ein Vierergrüppchen steuern und zwischen den einzelnen Charakteren durchschalten.

Hersteller: Atari
Termin: 4. Dezember
Genre: Jump & Run

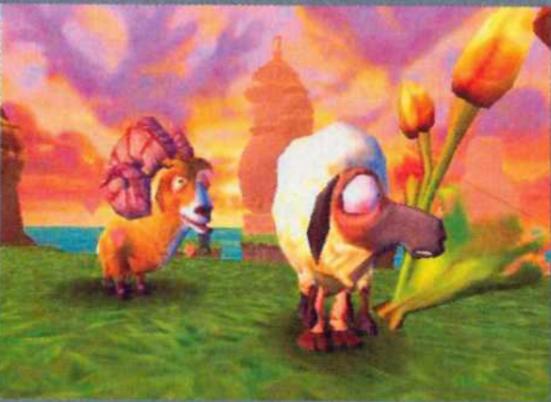
STAR FOX 2



An den Erfolg von Rares Abschiedsgeschenk anzuknüpfen wird mehr als schwierig werden.

Hersteller: Namco
Termin: 1./2. Quartal
Genre: Action-Adventure

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Elf riesige, beeindruckende Levels verspricht euch THQ in diesem total durchgeknallten Jump & Run.

Hersteller: THQ
Termin: Mitte März 2004
Genre: Jump & Run

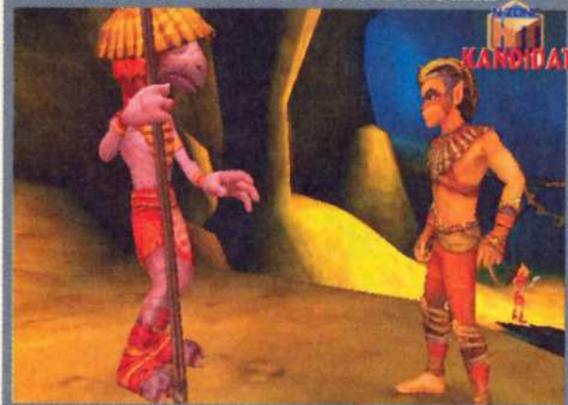
WORLD RACING



Mercedes ohne Ende: Unglaubliche 110 Karossen dieses Automobilherstellers werden fahrbar sein.

Hersteller: TDK Mediactive
Termin: Januar 2004
Genre: Rennspiel

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



Viel Denksport: Das Gameplay strotzt geradezu vor kleineren, aber teilweise gar nicht so einfachen Rätseln.

Hersteller: THQ
Termin: Mitte Februar 2004
Genre: Action-Adventure

STAR WARS ROGUE SQUADRON III



Ohnehin klar, dass sich der Kauf lohnt! Warum genau, berichten wir euch ab Seite 50 ausführlich.

Hersteller: Activision
Termin: 6. November
Genre: Action

THE HOBBIT



Der kleine Hobbit tapst auch bald auf uns zu und will euch in seine mystische Welt entführen.

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: 28. November
Genre: Action-Adventure

XGRA



Auch wir sind gespannt wie ein Flitzbogen, inwieweit Acclams Racer mit F-Zero mithalten kann.

Hersteller: Acclaim
Termin: 5. Dezember
Genre: Rennspiel



DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Die GBA-Version kann nicht nur mit einem anderen GBA, sondern auch mit dem GC verlinkt werden.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. November
Genre: Action-Adventure

HARVEST MOON



よっ、生海老

Das GBA-Spiel lehnt sich nicht an die GC-Fassung an, sondern bietet euch sein eigenes kleines Städtchen.

Hersteller: Ubisoft
Termin: 1. Quartal
Genre: Simulation

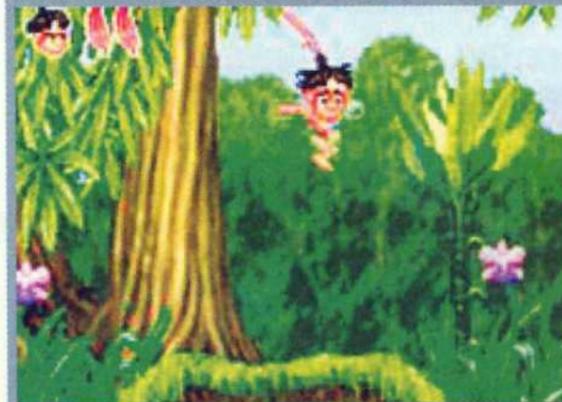
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Die Handheld-Version von James' neuestem Abenteuer hat sich ebenfalls auf Frühjahr verschoben.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Frühjahr 2004
Genre: Action-Adventure

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Eine Linkmöglichkeit zur GC-Fassung wäre cool, aber leider wissen wir noch nichts Genaueres.

Hersteller: THQ
Termin: Mitte März
Genre: Jump & Run



GAME BOY ADVANCE IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

HARRY POTTER



Auch Zauberlehrlinge treiben Sport und fordern euch zum Wettkampf auf ihren Zauberbesen heraus.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. November
Genre: Sport

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Die krassen Blur-Effekte der GC-Fassung werden sich bestimmt nicht auf den GBA umsetzen lassen.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 16. Januar
Genre: Rennspiel

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



Selbst vor dem GBA macht der Golfprofi nicht Halt und schwingt dort bald munter seinen Schläger.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 28. November
Genre: Sport

GAME BOY ADVANCE REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIEL		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubisoft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubisoft	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Nintendo	89%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubisoft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubisoft	70%

GAME BOY ADVANCE WAS KOMMT WANN?

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Agassi Tennis	Sport	24. Nov.
Barbarian	Beat 'em Up	14. Nov.
Beyblade: Ultimate Blader Jam	Action	13. Nov.
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	27. Nov.
DHDR: Die Rückkehr des Königs	Action-Adventure	14. Nov.
FIFA Football 2004	Fußball	7. Nov.
Findet Nemo	Adventure	14. Nov.
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Action-Adventure	21. Nov.
Lizzie McGuire	Action	Mitte Nov.
Mario & Luigi	Jump & Run	20. Nov.
Onimusha Tactics	Action-Adventure	7. Nov.
Pokémon Pinball: Rubín & Saphir	Action	13. Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	13. Nov.
Robocop	Action	28. Nov.
Spyro Adventure	Jump & Run	14. Nov.
SSX 3	Trendsport	14. Nov.
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Action	13. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	28. Nov.
Tiger Woods PGA Tour 2004	Sport	28. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	13. Nov.
Top Gear Rally	Rennspiel	6. Nov.
Top Gun: Combat Zones	Action	14. Nov.
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	Strategie	7. Nov.

DEZEMBER

Titel	Genre	Termin
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dezember
Die Sims brechen aus	Simulation	12. Dezember
Mission Impossible: Operation Surma	Action	4. Dezember

JANUAR

Titel	Genre	Termin
Brother Bear	Action	Mitte Januar
Need for Speed Underground	Rennspiel	19. Dezember

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Frogger's Journey	Jump & Run	Februar
SpongeBob: Schlacht um Bikini-Bottom	Jump & Run	Mitte Februar

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	Mitte März

2004

Titel	Genre	Termin
Aladdin	Action-Adventure	1. Quartal
Boktai: The Sun is in Your Hand	Action-Adventure	1. Quartal
Fast & Furious	Rennspiel	2004
Hamtaro: Rainbow Rescue	Action-Adventure	1. Quartal
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	1. Quartal
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	Frühjahr
Kirby: Nightmare in Dreamland	Jump & Run	1. Quartal
Mario Golf	Sport	1./2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	1. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

Wir verlosen in Kooperation mit Atari ein GC-Spiele-Paket, bestehend aus 1x *Dragon Ball Z: Budokai*, 1x *Super Monkey Ball 2*, 1x *NBA 2K3*, 1x *NFL 2K3*, 1x *Superman: Shadow of Apokolips* sowie 1x *Monopoly Party* (siehe Abbildung).



Und so könnt ihr gewinnen: Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnlichsten erwarteten Titel: **Für die Lesercharts:**

Sende uns eine SMS mit dem Text „Nzt Nummer eures Favoriten“ (Beispiel: Schreibe „Nzt 45“, wenn *Zelda: The Wind Waker* euer absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text „Nzw Nummer eures Favoriten“ (Beispiel: Schreibe „Nzw 25“ und wähle somit XGRA zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 22. Oktober.

LESER-CHARTS

- 01 Aggressive Inline
- 02 Baldur's Gate: Dark Alliance
- 03 Blood Omen 2
- 04 Burnout 2: Point of Impact
- 05 Enter the Matrix
- 06 Eternal Darkness
- 07 FIFA Football 2003
- 08 Golden Sun: Die vergessene Epoche (GBA)
- 09 Hitman 2: Silent Assassin
- 10 Ikaruga
- 11 James Bond 007: Nightfire
- 12 Luigi's Mansion
- 13 Madden NFL 2004
- 14 Mario Party 4
- 15 Medal of Honor: Frontline
- 16 Metroid Prime
- 17 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 18 NBA 2K3
- 19 Need for Speed: Hot Pursuit 2
- 20 P.N.03
- 21 Phantasy Star Online 1&2
- 22 Pikmin
- 23 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
- 24 Rayman 3
- 25 Resident Evil Zero
- 26 Sega Soccer Slam
- 27 Skies of Arcadia Legends
- 28 Smuggler's Run: Warzones
- 29 Sonic Mega Collection
- 30 Soul Calibur II
- 31 Spider-Man: The Movie
- 32 Star Fox Adventures
- 33 Star Wars Rogue Squadron II
- 34 Super Mario Sunshine
- 35 Super Monkey Ball 2
- 36 Super Smash Bros. Melee
- 37 TimeSplitters 2
- 38 Tom Clancy's Splinter Cell
- 39 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 40 Wario World
- 41 Wave Race: Blue Storm
- 42 WWE Wrestlemania XIX
- 43 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
- 44 Zelda: Ocarina of Time
- 45 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

- 1 1080° Avalanche
- 2 Asterix & Obelix XXL
- 3 Beyond Good & Evil
- 4 Final Fantasy: Crystal Chronicles
- 5 Geist
- 6 Harvest Moon: A wonderful Life
- 7 James Bond 007: Alles oder nichts
- 8 Killer 7
- 9 Mario & Luigi (GBA)
- 10 Mario Golf: Toadstool Tour
- 11 Mario Party 5
- 12 Mario Tennis
- 13 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- 14 Pikmin 2
- 15 Pokémon Colosseum
- 16 Prince of Persia: The Sands of Time
- 17 Resident Evil 4
- 18 Rogue Ops
- 19 Sonic Heroes
- 20 Sphinx und die verfluchte Mumie
- 21 Spider-Man 2: The Movie
- 22 Starcraft Ghost
- 23 Star Fox 2
- 24 Tak und die Macht des Juju
- 25 XGRA

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat	System	Wertung	Monat
1. NEU	GC	90%	1
2. 6	GC	89%	6
3. 10	GC	87%	3
4. 4	GC	85%	15
5. WE	GC	84%	3
6. 2	GC	95%	6
7. 3	GC	87%	5
8. 7	GC	88%	4
9. 9	GC	94%	7
10. 5	GC	89%	6

PLATZ 1 (GC): Soul Calibur 2



PLATZ 1 (GBA): Golden Sun: Die vergessene Epoche



Platz/Vormonat	System	Wertung	Monat
1. NEU	GBA	89%	1
2. 1	GBA	87%	3
3. 5	GBA	78%	5
4. 2	GBA	87%	3
5. NEU	GBA	90%	1

Leser-Charts

Platz/Vormonat	System	Wertung	Monat
1. 1	GC	95%	6
2. 2	GC	94%	7
3. 5	GC	88%	3
4. 3	GC	85%	16
5. 4	GC	91%	8
6. 6	GC	89%	8
7. 7	GC	84%	8
8. 8	GC	79%	2
9. 10	GC	87%	9
10. NEU	GBA	89%	1

PLATZ 1: The Legend of Zelda: The Wind Waker



Ja da schau her! War ja klar, dass es das güldene RPG in die Charts schafft! Der zehnte Platz erstrahlt zwar nicht gerade in gleißendem Licht, aber für ein Handheld-Game ist das bereits eine beachtliche Leistung.

Most Wanted

Platz/Vormonat	System	Hersteller	Monat
1. 1	GC	Nintendo	6
2. 5	GC	Nintendo	6
3. 3	GC	Nintendo	4
4. 4	GC	Nintendo	6
5. WE	GC	Activision	2
6. 9	GBA	Nintendo	3
7. 10	GC	Electronic Arts	3
8. 7	GC	Atari	2
9. NEU	GC	Atari	1
10. NEU	GC	Acclaim	1

PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash!!



Nur noch wenige Tage und Nintendos ultrafette Multiplayer-Gaudi steht in den Regalen. Die beliebten, wuselnden Pflanzendinger von Captain Olimar lassen sich dafür noch recht viel Zeit. Na ja, die Anreise aus einer fremden Galaxie dauert schließlich ihre Zeit.

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Kam kurz vor Redaktionsschluss mit einem breiten Grinsen und der Testversion von *True Crime* ins Büro. „Schnellstens testen und dann wieder zu mir“, waren seine Worte.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

True Crime: Streets of L.A.

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Prince of Persia: The Sands of Time

Nach Redaktionsschluss?

Ist er vollkommen in *Prince of Persia: The Sands of Time* für den GBA vertieft.



FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Träumt in letzter Zeit davon, in L.A. zusammen mit Baby Luigi einen Kettenhund nach dem anderen zu verhaften und einen Anhalter namens Aragorn mitzunehmen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Mario Kart: Double Dash!!

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

Nach Redaktionsschluss?

Versucht er eine *Mario Kart: Double Dash!!*-LAN-Party auf die Beine zu stellen.



KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Hat nach exzessivem *Billy Hatcher and the Giant Egg-Zocken* vorerst einmal die Nase von Eiern gestrichen voll. Dafür kann sie bei *Need for Speed* rasen, was das Zeug hält.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Need for Speed Underground

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Super Mario Advance 4

Nach Redaktionsschluss?

Sucht sie nach Ablenkung vom Büroalltag. Einen Whirlpool bräuchte man halt zu Hause.



UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Kam einige Tage total zerknittert auf die Arbeit. Tja, die Geburtstagsfeier war wohl ziemlich hart. Aber was soll's, man hat schließlich nur einmal im Jahr Geburtstag.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

F-Zero GX

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Prince of Persia: The Sands of Time

Nach Redaktionsschluss?

Sucht er in der Redaktion vergeblich einen würdigen Gegner für ein *F-Zero GX*-Rennen.



HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Würde sich nach der Preissenkung fast noch einen GC kaufen, wäre sein sein Haushalt nicht schon ausreichend damit bestückt. Leider gibt's ihn nicht in Platin.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

NHL 2004

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Final Fantasy Tactics Advance

Nach Redaktionsschluss?

Erklärt er die Regenzeit im Großraum Vancouver offiziell für eröffnet.



MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Ist durch die vielen Renovierarbeiten, die durch den Umzug in ein neues Haus entstanden sind, ganz geschafft. Wenn alles fertig ist, wird erst mal durchgeschlafen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Mario Kart: Double Dash!!

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

MegaMan Zero 2

Nach Redaktionsschluss?

Plant er schon, ein eigenes Musikzimmer in seinem neuen Zuhause anzulegen.



STEFANIE SÄMMAN
24, JUNIOR DESIGNER

Hat für einen wahren Schleuderpreis einen Geländejeep bei Ebay ersteigert. Jetzt ist jedes Wochenende eine saftige Outdoor Rallye angesagt. Wo ist der nächste Sandkasten?

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Prince of Persia: The Sands of Time

Nach Redaktionsschluss?

Findet sie auch auf aufgeschütteten Hügeln des Straßenbauamts einen Parkplatz.



FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Ist im Tarantino-Fieber. *Kill Bill* hat ihn derart beeindruckt, dass er ernsthaft überlegt, in die Fußstapfen seines Idols zu steigen. Das Zeug dazu hat er ja (siehe PLAYZONE-DVD 11/03).

Momentanes GC-Lieblingsspiel

F-Zero GX

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Final Fantasy Tactics Advance

Nach Redaktionsschluss?

Versucht er jeden, der *Kill Bill* noch nicht gesehen hat, zu einem Kinogang zu überreden.



YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSSASSISTENT

Erlitt zum Bedauern der gesamten Redaktion einen erneuten gesundheitlichen Rückschlag. Wir hoffen alle inständig, dass er bald wieder voll auf der Höhe ist.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

XIII

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Super Mario Advance 4

Nach Redaktionsschluss?

Erkundigt sich die gesamte Redaktion regelmäßig nach ihm. Gute Besserung, Yves.

SPIEL DES MONATS

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Diese Spaßgranate war dafür verantwortlich, dass sämtliche Redaktionen tagelang die Arbeit vernachlässigten.

SEITE 30



ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE	
Billy Hatcher and the Giant Egg	54
Conflict Desert Storm II	68
DHDR: Die Rückkehr des Königs	58
FIFA Football 2004	64
Findet Nemo	69
F-Zero GX	42
Mario Kart: Double Dash!!	30
Metal Arms: Glitch in the System	66
NBA Live 2004	68
Need for Speed Underground	62
Star Wars Rogue Squadron III	50
The Simpsons: Hit & Run	69
True Crime: Streets of L.A.	36
XIII	46

IMPORT-TEST	
Gladius	86

GAME BOY ADVANCE	
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge	73
Der Hobbit	77
Disney Party	78
Disney's Der König der Löwen	80
Disney's Kim Possible	80
Findet Nemo	78
MegaMan Zero 2	78
Onimusha Tactics	75
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	76
Power Rangers: Ninja Storm	78
Prince of Persia: The Sands of Time	74
Samurai Jack: The Amulet of Time	80
Spy Kids 3D: Game Over	80
Spyro Adventure	77
Star Wars: Flight of the Falcon	77
Super Mario Advance 4	72
Top Gear Rally	75



■ Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.



■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.



■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18“-Kennzeichnung.



■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.



■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.

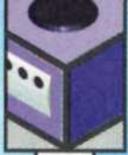
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.



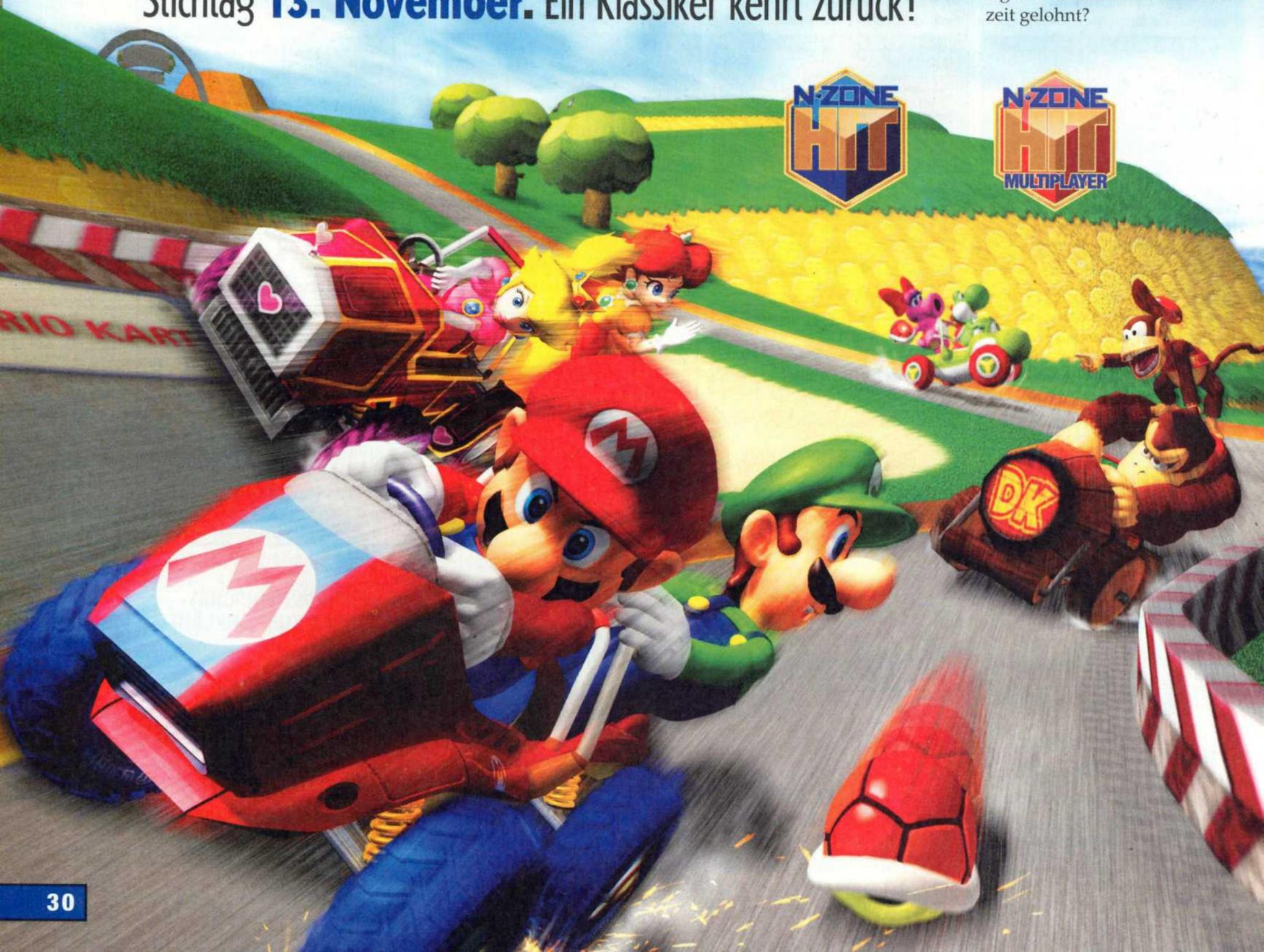
FANTASTISCH Das Streckendesign im Spezial-Cup ist einfach nur genial!

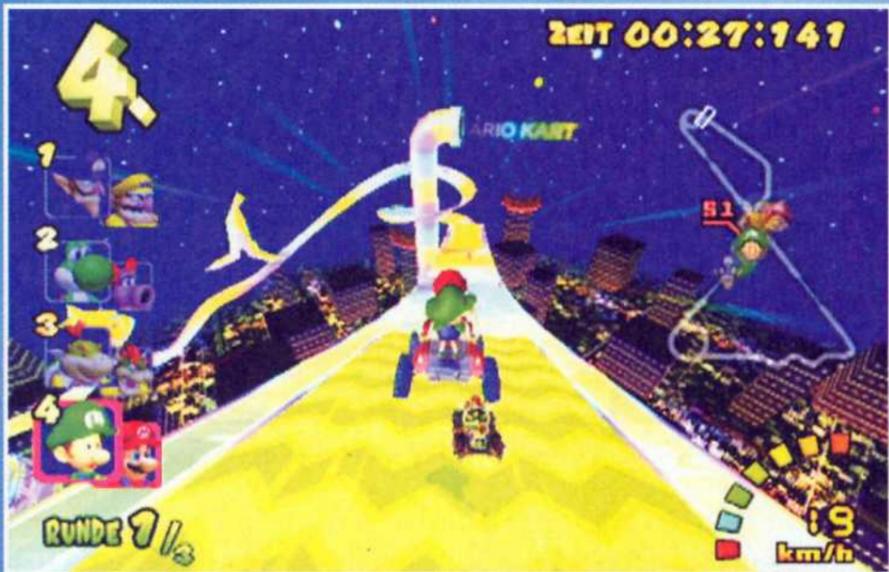
TOP Im Zeitfahren könnt ihr wieder eure Bestzeiten als Geist abspeichern.

Mario Kart Double Dash!!

Stichtag **13. November.** Ein Klassiker kehrt zurück!

Es ist endlich so weit! Das derzeit wohl am meisten erwartete GameCube-Spiel erscheint am 13. November in Europa! Das ist sogar noch vier Tage vor dem Release in den USA und gut einen halben Monat vor der Veröffentlichung in Japan. Allein der erste Trailer, den Nintendo auf der E3 2001 zeigte, war für viele Nintendo-Fans Grund genug, sich einen GameCube zuzulegen. Doch hat sich die Wartezeit gelohnt?





KLASSE Die Weitsicht ist ganz hervorragend!

Kaum den GameCube eingeschaltet, flimmert uns ein flott zusammengeschnittenes Intro in Spielgrafik über den Bildschirm. Im Startmenü könnt ihr anschließend zwischen Rennen, der Ansicht der Streckenrekorde, den Optionen und dem LAN-Modus wählen. Der Andrang der neugierigen Redaktionskollegen in unserem Testraum war derart groß, dass wir uns erst einmal für den LAN-Modus entschieden und zwei GameCubes mittels Breitbandadapter und Netzwerkkabel (siehe auch Extrakasten auf Seite 32) miteinander verbanden und uns zu acht auf die Pisten wagten.

WAS? SCHON SO SPÄT?

An zwei Fernsehern bekämpften wir uns per gevierteltem Splitscreen und balgten unter dem Einsatz von Schildkrötenpanzern, Turbopilzen und Blitzen um den Sieg. Bereits nach wenigen Minuten war klar: *Mario Kart: Double Dash!!* macht süchtig ohne Ende! Was eigentlich nur als kleines Anzocken gedacht war, dauerte in null Komma nichts den halben

Tag und hielt die Kollegen und uns von der Arbeit ab! Doch immer schön der Reihe nach. Wer unsere Berichterstattung bisher nicht verfolgt hat, dem sei kurz das Spielprinzip von *Mario Kart: Double Dash!!* erklärt. Ihr schwingt euch in einer von drei Schwierigkeits- bzw. Geschwindigkeitsklassen (50cc, 100cc oder 150cc) in ein Kart und kämpft auf insgesamt 16 Rennstrecken um den Sieg. In jedem Kart nehmen zwei von 16 Nintendo-Charakteren Platz. Hier haben wir bereits einen Hauptunterschied zu den bisherigen *Mario Kart*-Spielen auf SNES, N64 und Game Boy Advance. Dort saß jeweils nur ein Charakter in einem Kart. Bei *Mario Kart: Double Dash!!* ist es so, dass der vorne sitzende Charakter das Kart lenkt. Der hintere Charakter ist für das Aktivieren der Extras zuständig (siehe auch Extrakasten auf Seite 33). Die Extras werden über auf der Strecke verteilte Fragezeichen-Boxen aufgesammelt. Aber Vorsicht: Es gibt auch schädliche Fragezeichen-Boxen als Extras! Und nichts macht mehr

INFO ALLE STRECKEN

Kursinformationen

Wer nicht schon im Vorfeld zu viel über die im Spiel vorkommenden Strecken erfahren möchte, sollte folgenden Extrakasten besser überspringen.

Die Strecken in *Mario Kart: Double Dash!!* wirken wie ein Best-of der gelungsten Strecken der bisherigen *Mario Kart*-Spiele – zum mindesten thematisch. So gibt es Strecken, die an Luigi's Raceway, die Rainbow-Road, Bowser's Castle, Toad's Turmpike oder Donkey Kong Mountain erinnern. Auf den abgebildeten Screenshots könnt ihr alle Strecken-Namen erkennen. Erfahrungne *Mario Kart*-Spieler können damit bereits auf das Streckenprofil schließen.



Spaß, als wenn man mit seinem Kumpel um den Sieg rangelt und der kurz vor der Ziellinie in eine explodierende Fragezeichen-Box fährt und zurückfällt. *Mario Kart: Double Dash!!* bietet 16 Strecken, verteilt auf den Pilz-Cup, den Blumen-Cup, den Stern-Cup und den Spezial-Cup. Den Spezial-Cup müsst ihr, wie in den bisherigen *Mario Kart*-Spielen auch, erst freispielen. Freispielen könnt ihr zudem zahlreiche Karts und ein paar Wettkampfarenen. Somit hat Nintendo auch im Einzelspieler-Modus für Langzeitmotivation ge-

sorgt. Was ebenfalls den Langzeitspielspaß erhöht, ist die Tatsache, dass man nun auch im Einzelspieler-Modus wieder die Grand-Prix-Zeiten speichern kann. Zwar wird nur die Gesamtzeit für einen Grand Prix gespeichert, und nicht wie beim SNES-*Mario Kart* die Zeit für jede einzelne Strecke, aber immerhin – schließlich war dies auf dem N64 ja gar nicht möglich. Eines war *Mario Kart* schon immer: eine Granate im Mehrspieler-Modus. Egal ob jung oder alt, Mann oder Frau, erfahrener Zocker oder jemand, der zum ersten Mal

INFO MEHRSPIELER-MODI

Wer mit wem und wie viel?

Lest hier, in welchem Mehrspieler-Modus ihr mit wie vielen Spielern antreten könnt. Spielt ihr im Team, kontrolliert ein Spieler den Charakter vorne auf dem Kart, der andere Spieler benutzt die Extras. Beim Versus-Mode steuert jeder Spieler sein eigenes Kart.

Modus	Versus	Team
Grand Prix	2	2-4
VS.-Mode	2-8	4-16
Ballon-Wettkampf	2-8	4-16
Insignien-Diebstahl	2-8	4-16
Bob-Omb	2-8	4-16



HOPP ODER TOP Jedes Kart und jeder Fahrer verfügt über eigene Stärken.



BALLONKAMPF Trefft die Luftballons der Gegner. **INSIGNIEN-DIEBSTAHL** Ergattert den Stern. **BOB-OMB-WURF** Hier erhaltet ihr nur Bomben.

den Controller in der Hand hält – *Mario Kart* war für alle Spielertypen geeignet. *Mario Kart: Double Dash!!* macht hier keine Ausnahme. Im Gegenteil: Durch die sensationelle Möglichkeit, bis zu acht GameCubes miteinander zu vernetzen, so dass insgesamt bis zu 16 Spieler gleichzeitig an *Mario Kart*-Duellen teilnehmen können, wurde das Mehrspieler-Vergnügen sogar noch ausgebaut. Genialerweise nutzte man auch die Tatsache, dass zwei Charaktere auf einem Kart sitzen. Spieler 1 lenkt das Kart, während Spieler 2 sich um die Extras kümmert. Dies erfordert einiges an Koordination. Denn Spieler 2 sollte nicht unbedingt einen Turbopilz zünden, wäh-

rend Spieler 1 gerade alle Hände voll zu tun hat, um die Kurve zu kommen oder einer Bananenschale auszuweichen.

GENIALER MEHRSPIELER-MODUS

Drücken beide Spieler gleichzeitig auf Z, können die Positionen getauscht werden. Spieler 1 ist dann für die Extras zuständig und Spieler 2 steuert das Kart. Durch diesen Team-Modus ist es möglich, dass bis zu vier Spieler an einem Grand Prix teilnehmen. Dies war ein großes Manko der Vorgänger, bei denen man einen Grand Prix lediglich zu zweit fahren konnte. Da man die Karts allerdings auch alleine steuern kann, ein Spieler kontrolliert in die-

sem Fall beide Charaktere, ist es ein wenig unverständlich warum es nicht möglich ist, per Vierspieler-Splitscreen an einem Grand Prix teilzunehmen. Einen Vierspieler-Splitscreen, bei dem jeder Spieler sein eigenes Kart fährt, gibt es nach wie vor nur im Versus-Modus, wo jede Strecke einzeln und ohne Computergegner gefahren wird. Für gigantischen Spiel Spaß sorgte aber immer der Battle-Modus, der natürlich auch auf dem GameCube vorhanden ist. Hier geht es darum, in einer von vier Arenen drei an den Karts befestigte Luftballons zu verteidigen und als Letzter übrig zu bleiben. Die Konkurrenten versuchen natürlich, mittels sämtlicher zur Verfü-

gung stehenden Extras die Ballons zum Platzen zu bringen. Fährt man nahe an die anderen Karts heran und hat kein Extra, kann man versuchen, ihnen einen Ballon zu klauen und an sein eigenes Kart zu heften. Doch damit nicht genug. Nintendo integrierte zwei weitere, komplett neue Battle-Modi: Den Insignien-Diebstahl sowie den Bob-Omb-Wurf. Beim Insignien-Diebstahl müsst ihr einen aus *Super Mario Sunshine* bekannten Stern (die so genannte Insignie) innerhalb einer bestimmten Zeit verteidigen. Es gibt nur eine Insignie, um die sich logischerweise sämtliche am Spiel teilnehmenden Spieler streiten. Wird der Spieler, der die Insignie gerade besitzt, von einem Panzer getroffen, dann verliert er sie und ein anderer Spieler kann sie aufnehmen. Wer die Insignie nach Ablauf des Zeit-Countdowns innehat, der hat gewonnen. Beim Bob-Omb-Wurf ist es eure Aufgabe, drei Punkte zu bekommen. Das Besondere an diesem Spielmodus ist, dass es außer Bomben keine sonstigen Extras gibt. Werft ihr eine Bombe auf einen anderen Spieler, dann erhaltet ihr einen Punkt. Werdet ihr getroffen, verliert ihr euren Punkt wieder und der andere erhält einen. Spaß machen alle drei Spielmodi. Je mehr Mitspieler es gibt, desto höher der Spielspaß.

INFO LAN-MODUS

Verbindet euch!

Nintendo integriert in *Mario Kart: Double Dash!!* erstmals auf dem GameCube eine LAN-Option für zünftige Mehrspieler-Duelle.

Alles, was ihr braucht, sind zwei (oder mehr) GameCubes, zwei Breitbandadapter und ein Netzwerkkabel. Ein Breitbandadapter kostet um die 50,- Euro im Laden, das Kabel nur ein paar Euro. Gemeinsam mit dem Spiel ist man so schnell über 100,- Euro los. Leider gibt es derzeit außer *Phantasy Star Online Episode I & II* kein weiteres Spiel, das den Breitbandadapter unterstützt. Aber glaubt uns: *Mario Kart: Double Dash!!* ist es wert! Stöpselt ihr zwei GameCubes aneinander, können per Vierspieler-Splitscreen bis zu acht Spieler auf zwei Fernsehern fahren. Seid ihr nur zu zweit, kann jeder auf seinem



FÜR 50,- EURO Per Breitbandadapter zockt ihr im Netzwerk.

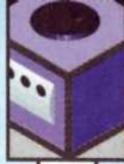
eigenen Fernseher zocken. Habt ihr gar mehrere GameCubes und Breitbandadapter zur Hand, könnt ihr sogar bis zu acht Konsolen miteinander verstopfen. Dazu braucht ihr dann allerdings ein HUB, an dem ihr die ganzen Netzwerkkabel anschließen könnt. Im Netzwerk-Modus werden Fahrer und Kart zufällig bestimmt, so dass mal der eine, mal der andere Spieler mit einem Team fährt, das ihm nicht so liegt. Anfangs ärgert man sich, dass man die Fahrer nicht selbst bestimmen kann. Allerdings gewinnt so nicht immer derselbe. Auch im LAN-Modus könnt ihr im Team oder alleine fahren.



AUF WUNSCH Auch im Netzwerk könnt ihr alleine auf einem Fernseher oder per Splitscreen fahren.

DIE STRECKEN

Die meisten Strecken ähneln thematisch Kursen aus den Vorgängern (siehe auch Extrakasten auf Seite 31). Es gibt Nachtfahrten mit Gegenverkehr, Wüstenpisten, schlammige Strecken, Asphaltkurse sowie einige total abgedrehte Strecken. Der Schwierigkeitsgrad der Parcours ist jedoch perfekt ausbalanciert. Während es im Pilz-Cup noch relativ harmlos losgeht, stei-



gert sich der Schwierigkeitsgrad bis zum finalen Spezial-Cup deutlich. Und eins fällt sofort auf: Die Strecken sind wesentlich interaktiver als noch bei den Vorgängern. Im Dampfer rutschen Tische über den Kurs, auf der Eisstrecke trifft man (hoffentlich nicht) Schlittschuhläufer und in der Wüste muss man Kakteen und Sandstürmen ausweichen. Allerdings wird *Mario Kart: Double Dash!!* nie unfair. Der Spieler hat es immer selber in der Hand, den Hindernissen auszuweichen. Allerdings erreicht der Spielspaß ungeahnte Höhen, wenn man im Mehrspieler-Modus von den ach so lieben Freunden oder Freundinnen im Gerangel einen Abgrund hinuntergeschubst wird oder in der letzten Runde auf Platz 1 liegend am Strand in eines der umherlaufenden Viecher fährt.

DIE TECHNIK

Grafisch macht *Mario Kart: Double Dash!!* eine gute Figur, ohne hier neue Standards setzen zu können. Das Spielgeschehen läuft auch im Mehrspieler-Modus stets mit ultraflüssigen 50 Bildern pro Sekunde im 50-Hertz-Modus sowie 60 Bildern im 60-Hertz-Modus. Die Texturen sind hübsch, aber nicht überragend. Absolut genial sind dagegen die Animationen der Charaktere im Spiel. Das fängt bei den Schlittschuhläufern auf der Eisstrecke an und hört bei den fantastischen Bewegungsabläufen der Hauptcharaktere auf. Man lacht sich einfach schon schlapp, wenn man einen Wario sieht, wie er sich hämisch auf sein Hinterteil klopf, wenn man, ohne ein Extra zu besitzen, auf den X-Knopf drückt. Oder das

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak
will einen Kettenhund.

Wie sehr habe ich mich auf diesen Party-Kracher gefreut. Und ich wurde in keinster Weise enttäuscht. Grafisch spielt *Mario Kart* zwar in einer anderen Klasse als *F-Zero GX*, sieht aber trotzdem echt gut aus. Was bei diesem genialen Racer eindeutig im Vordergrund steht, ist der Spielspaß. Und der ist ungeschlagen. Auch der LAN-Modus rockt. Für mich ist der beste Beweis für die überragende Qualität von *Mario Kart: Double Dash!!*, dass ich vollkommen die Zeit beim Spielen vergessen habe. Das schaffen nur wenige Titel. Wer sich dieses Spiel entgehen lässt, ist selber schuld.

breite Grinsen von Waluigi, wenn er einen Grand Prix gewonnen hat. Ebenfalls witzig sind die Animationen, wenn der hintere Charakter vom Kart gefallen ist und für die nächsten Kurven erst mal durch den Dreck gezogen wird. Gut gelungen ist den Entwicklern auch der Sound des Spiels. *Mario Kart: Double Dash!!* bietet eine Reihe bunter *Mario*-Melodien und viele amüsante Sounds. Vom fiesen Lachen Warios bis hin zu Daisys hohen Kieksern, wenn sie getroffen wurde. Darüber hinaus wird der Sound in feinstem Dolby Pro Logic II ausgegeben. Abschließend bleibt eigentlich nur eines zu sagen. Nintendo hat sich mit *Mario Kart: Double Dash!!* selber übertroffen. Das Spiel ist ein echter Kaufgrund für den GameCube und der Party-Spaß schlechthin.

FABIAN SLUGA



ZEREMONIE Die Siegerehrung wurde komplett überarbeitet.

INFO DIE EXTRAS

Gleich habe ich dich!

Genau wie bei den Vorgängern, gibt es bei *Mario Kart: Double Dash!!* jede Menge Extras zu ergattern. Da der vorne auf dem Kart sitzende Fahrer Extras nicht aktivieren, aber festhalten kann, könnt ihr euch so wichtige Extras bis kurz vor die Ziellinie aufsparen. Erhaltet hier einen kleinen Überblick über einige Extras.



Kettenhund

Ein Kettenhund zieht euch ein gutes Stück durchs Feld und räumt alle Gegner aus dem Weg.



Pilz

Mit einem Pilz erhaltet ihr für kurze Zeit einen wertvollen Turbo.



Panzer

Rote Panzer sind zielsuchend, grüne nicht. Blaue Panzer fliegen über das Feld und landen auf dem derzeit Erstplatzierten.



Yoshi Ei

Ein besonderes Extra von Yoshi und Birdo. Funktioniert aber genauso wie ein roter Panzer.



Stern

Mit einem Stern macht ihr euch unverwundbar und werdet für kurze Zeit deutlich schneller.



Riesenbanane

So große Bananen können nur Diddy und Donkey Kong auslegen. Dumm, wenn man selber reinfährt.



Blitz

Mit einem Blitz schrumpft ihr die Konkurrenz, die daraufhin langsamer wird. Außerdem könnt ihr sie nun platt fahren.



Riesenpanzer

Nur Bowser und Bowser jr. erhalten so große Panzer. Leider sind sie nicht zielsuchend.

DETAIL-CHECK MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Die neue Rennspielreferenz!

Damit ihr wisst, was euch erwartet, haben wir *Mario Kart: Double Dash!!* gegen das bislang beste GameCube-Rennspiel und den N64-Vorgänger antreten lassen.



MARIO KART: DOUBLE DASH!!

FEATURES ★★★★★

System: GameCube
Spieler: 1-16
Anzahl Fahrer: 16 Charaktere
Charaktere: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Baby Mario, Baby Luigi, Trooper, Paratrooper, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Bowser, Baby Bowser, Wario, Waluigi, Yoshi, Birdo
Spielmodi: Grand-Prix-Modus (50cc, 100cc, 150cc), Zeitfahren, Wettkampf (Ballonkampf, Insignien-Diebstahl und Bob-Omb-Wurf)
Anzahl Strecken: 16 + 4 Arenen
Anzahl Karts: 12 plus diverse geheime
Künstliche Intelligenz: Die Gegner fahren sehr gut. Erstklassige Fahrer werden nicht urplötzlich überholt.
Streckendesign: Fantastisch! Sehr abwechslungsreich, tolle Interaktivität, angenehm ansteigender Schwierigkeitsgrad und ein fantastischer Spezial-Cup!
Geheimnisse: Ihr könnt jede Menge Karts und Arenen freispielen.
Langzeitmotivation: Sehr hoch. Im Einzelspieler-Modus will man seine Zeiten verbessern. Zu mehreren ist Mario Kart: Double Dash!! unschlagbar!

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die knallbunte *Mario*-Grafik läuft auch im Mehrspieler-Modus mit 60 Bildern. Grandiose Animationen! Nur selten verwaschene Texturen.
Sound: Dolby Pro Logic II, witzige Soundeffekte, typische *Mario*-Melodien, die zum Mitpfeifen anregen.
Ladezeiten: Keine auffälligen Ladezeiten
PAL-Anpassung: *MK: Double Dash!!* bietet einen 60-Hertz-Modus. Der 50-Hertz-Modus ist etwas langsamer, besitzt aber keine Balken.

Fazit: Im Einzel- und Mehrspieler-Modus Klasse! Zu mehreren ein unschlagbares Vergnügen!

GESAMTWERTUNG

★★★★★



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

FEATURES ★★★★★

System: GameCube
Spieler: 1-4 Spieler
Anzahl Fahrer: Man wählt nur Autos aus!
Charaktere: Bei *Burnout 2* wählt man keine Charaktere, sondern nur Autos. Vom lahmen Mini bis zum flotten Sportflitzer ist alles dabei. Sogar ein Polizeiauto. Lizenzen gibt es aber nicht.
Spielmodi: Meisterschaft und Zeitfahren. Im Mehrspieler-Modus sorgt besonders der Crash-Modus, in dem ihr spektakuläre Unfälle bauen müsst, für Kurzweil.
Anzahl Strecken: 32 Kurse
Anzahl Karts/Autos: 21 + 7
Künstliche Intelligenz: Gut! Die CPU-Fahrer fahren konstant auf einem Niveau, legen aber auch gute und schlechte Runden hin.
Streckendesign: Klasse! Sehr schöne Strecken durch Los Angeles oder die Rocky Mountains. Man kann seine Zeiten immer verbessern!
Geheimnisse: Es gibt sieben versteckte Autos zu erspielen.
Langzeitmotivation: Sehr hoch. Im Einzelspieler-Modus der beste realistische Racer auf dem Cube. Im Mehrspieler-Modus okay.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: 16:9-Widescreen-Unterstützung, tolle Texturen, unglaublich schnell, tolle Effekte, viele Polygone. Kurz: Das bestaussehendste Rennspiel auf dem GC!
Sound: Dolby Pro Logic II, krachende Soundeffekte, rockige Musik mit einigen Technobeats. Klasse!
Ladezeiten: Wenige Sekunden vor dem Fahren der Strecke
PAL-Anpassung: *Burnout 2* bietet einen 60-Hertz-Modus. Der 50-Hertz-Modus ist etwas langsamer, aber ohne Balken.

Fazit: Der beste realistische Racer auf dem GameCube! *Burnout 2* ist allerdings nicht der Party-Spaß wie *Mario Kart*!

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MARIO KART 64

FEATURES ★★★★★

System: Nintendo 64
Spieler: 1-4
Anzahl Fahrer: 8
Charaktere: Mario, Luigi, Bowser, Wario, Donkey Kong, Toad, Yoshi, Peach. Leider gab es Koopa Trooper nicht mehr in der N64-Version. Damals eine staatliche Anzahl an Charakteren.
Spielmodi: Grand Prix (50cc, 100cc, 150cc), Zeitfahren, Ballon-Battle. Der Nachfolger bietet aber mehr Battle-Modi und sorgt für mehr Spielspaß.
Anzahl Strecken: 16 Strecken
Anzahl Karts: Ein Kart für alle Fahrer
Künstliche Intelligenz: Nicht gut. Die CPU-Fahrer können – auch wenn man eine Superrunde fährt – den Anschluss halten.
Streckendesign: Für damalige Verhältnisse gut. Die Strecken in *Mario Kart: Double Dash!!* sind jedoch besser designt und sind wesentlich interaktiver.
Geheimnisse: Bei *Mario Kart* für das N64 gab es noch keine Geheimnisse.
Langzeitmotivation: Im Einzelspieler-Modus relativ schnell langweilig, da keine Grand-Prix-Zeiten gespeichert werden. Zu mehreren aber top!

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Für N64-Verhältnisse gut, aber ebenfalls nicht überragend. Teils verwaschene Texturen, keine besonderen grafischen Highlights.
Sound: Stereo, quietschbunte *Mario*-Melodien mit netten Soundeffekten. Mehr aber auch nicht.
Ladezeiten: Aufgrund der Modultechnik, gibt es keine Ladezeiten.
PAL-Anpassung: Schlecht. Es gab PAL-Balken und einen deutlichen Geschwindigkeitsverlust zur NTSC-Version.

Fazit: Damals Klasse, wenn auch umstritten. Etwas lahmere Einzelspieler-Modus, geniales Mehrspieler-Vergnügen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Fabian Sluga
 hasst blaue Panzer.

Wahnsinn! *Mario Kart: Double Dash!!* ist einfach nur fantastisch. Ich kenne kein Spiel, das im Mehrspieler-Modus so viel Spaß macht wie dieser Titel. Aber auch der Einzelspieler-Modus hält dank der andauernden Jagd auf Bestzeiten und der vielen Geheimnisse lange bei Laune. Dazu tragen auch die genialen Strecken bei, insbesondere im Spezial-Cup. Und hier liegt wohl auch die größte Schwäche (wenn man davon überhaupt sprechen kann) des Spiels: der Umfang! „Nur“ 16 Strecken und etwas mehr als vier Mehrspieler-Arenen. Da hätte man sich etwas mehr gewünscht. Aber trotzdem: Mir sind wenige hervorragend designte Strecken immer noch lieber, als 50 katastrophal gestaltete.

TEST

MK: DOUBLE DASH!!			
Genre:	Rennspiel		
Hersteller:	Nintendo		
Entwickler:	Nintendo		
Speichern:	3 Blöcke		
Sprache:	Deutsch		
Video:	4:3, 60 Hz		
Audio:	Dolby Pro Logic II		
Internet: www.nintendo-europe.com			
Spieler 1-16	USK-Freigabe Ohne Beschränkung		
Termin 13. November	Preis Ca. € 50,-		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fantastischer Mehrspieler-Modus ➤ LAN-Möglichkeit ➤ Perfektes Streckendesign ➖ Macht süchtig 			
MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	94%	EINZEL
83%	80%		89%
		Bereits im Einzelspieler-Modus Klasse, ist Mario Kart im Multispieler-Mode unschlagbar!	

GEWINNSPIEL

Um zu gewinnen müsst ihr folgende Frage beantworten:
Wieviele Grand-Prix-Strecken gibt es?

1. PREIS: GameCube plus *Mario Kart: Double Dash!!* plus Breitbandadapter

2. PREIS: Breitbandadapter plus *Mario Kart: Double Dash!!*

3. PREIS: 5x *Mario Kart: Double Dash!!*



Um teilzunehmen, sendet bitte eine SMS mit dem Text „N22 Lösung“ (z.B.: „N22 42“) an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
 (*VF D2-Anteil € 0,12)
 CH: 72444 sfr 0,70/SMS
 A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
 D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
 CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 03. Dezember 2003.

RULE THE UNDERGROUND

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Das hier ist DEIN Spiel.
DU machst die Regeln.
DU machst DEIN Ding.
DU bist der Star!



THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.



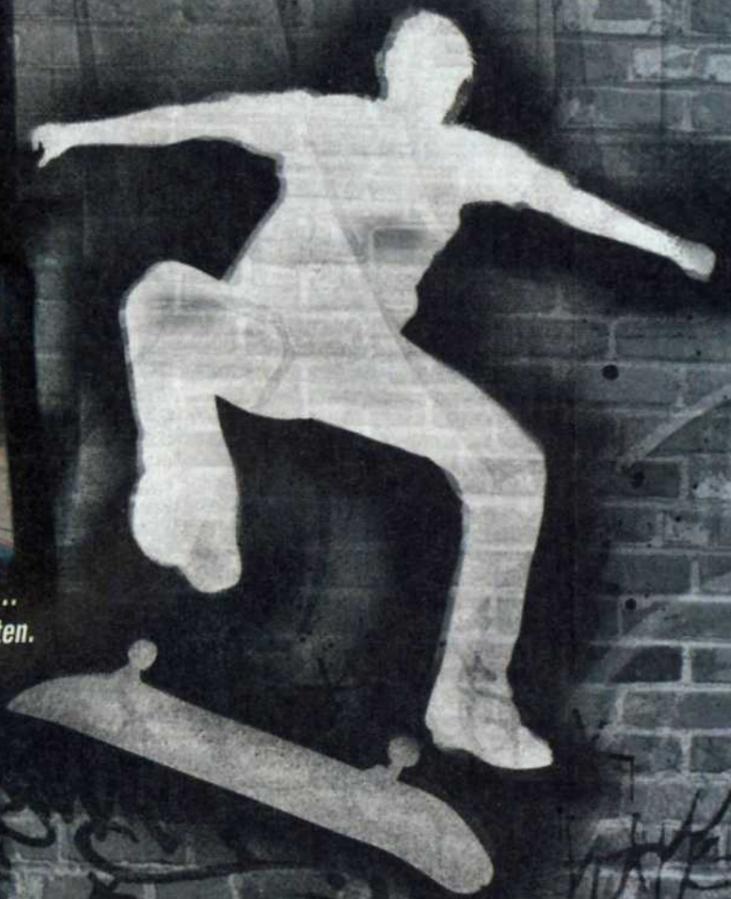
Spiel in den Story-Modus-Filmen die Hauptrolle neben den coolen Profis, wie z.B. Tony Hawk.



Mach alles, um an die Spitze zu kommen ... ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.



Lade DEIN Gesicht ins Spiel und skate als DU SELBST.*



JETZT ONLINE:
THUGONLINE.COM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy“-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" und "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

* Die Gesichtserkennung ist eine exklusive PlayStation2-Funktion und setzt eine Internetverbindung voraus.





Running Punch



Running Kick



Running Jump Kick



Foot Stomp



Flip Kick

True Crime Streets of L.A.



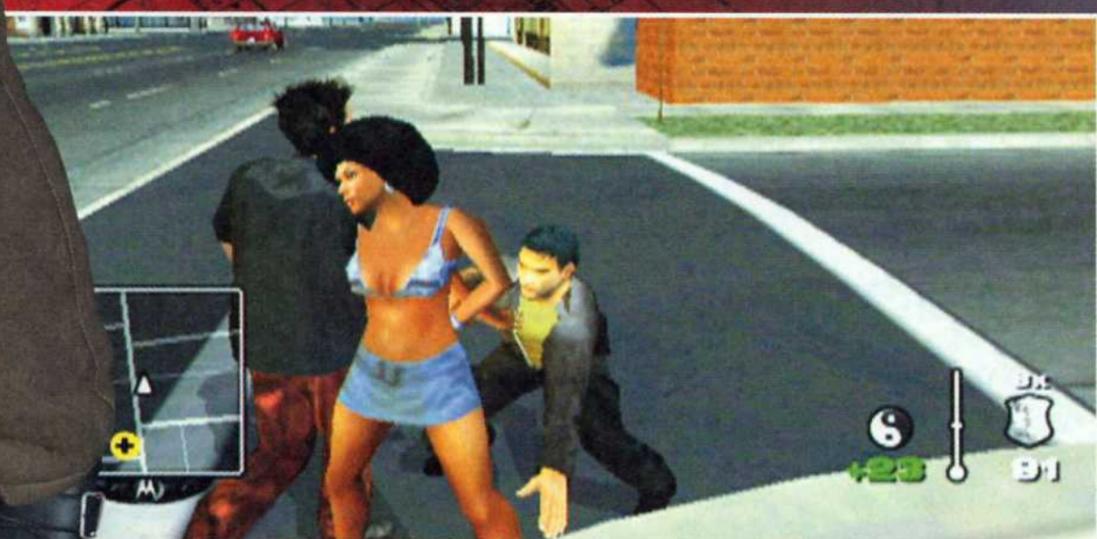
Wie gut ist Activisions Antwort auf die GTA-Serie?

Zwei Spiele dominierten in den vergangenen Jahren die Videospiele-Charts: Rockstars *GTA III* und *GTA Vice City* (dt. Version). Das Besondere an *GTA* ist der Genre-Mix aus Baller-Action und Rennspiel, garniert mit zahlreichen Mini-Spielen. Hinzu kommt, dass ihr auch noch eine ganze Stadt erforschen dürft. Leider erschienen die Chartstürmer bislang ausschließlich auf PC und PlayStation 2, Ende 2003 werden auch Xbox-Gamer in den Genuss der *GTA*-Serie kommen. Doch GameCube-Besitzer müssen nicht verzweifeln. Denn Activision hat mit *True Crime: Streets of L.A.* ein

ganz heißes Eisen im Feuer, das auf den Spuren von *GTA* wandelt. Eins wollen wir aber direkt zu Anfang sagen: *True Crime* gehört nicht in Kinderhände. Das Spiel ist aufgrund der heftigen Gewaltdarstellung erst ab 18 Jahren freigegeben. Held von *True Crime* ist Nick Kang. Der unbeliebte Einzelgänger räumt als Polizist die Straßen von Los Angeles auf. In bester *GTA*-Manier braust ihr mit eurem Auto zu den Zielorten und nehmt die Gegner aufs Korn. Per Funk erhaltet ihr erste Infos über das Verbrechen. Von sexueller Belästigung über Raub bis hin zu Schießereien und Mord sind viele in der Realität existierende Verbrechen



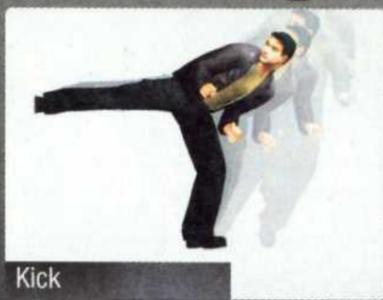
ACTION Da wird sich der Bistro-Besitzer freuen!



NATÜRLICH NICK „Ich muss sie auf Drogen untersuchen, Ma'am!“



Jump Kick



Kick



Punch



Dragon Fist



Dragon Kick



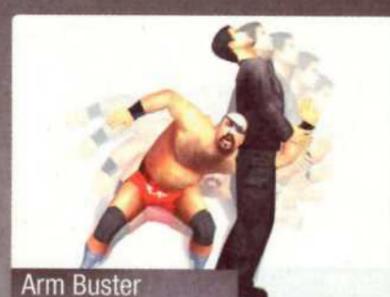
Elbow Drop



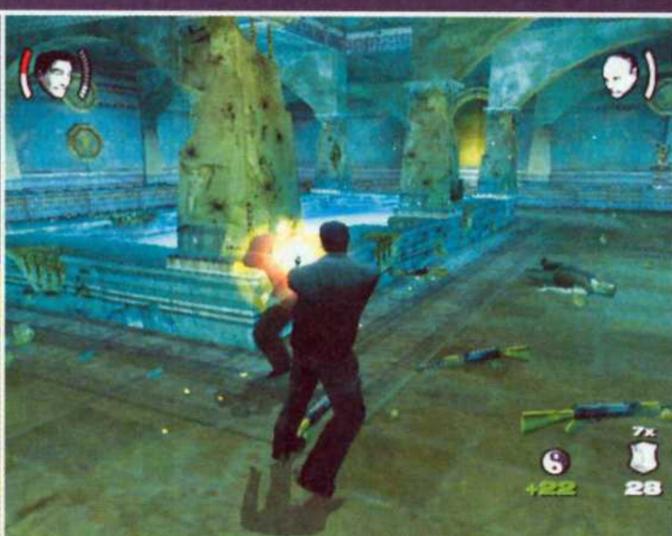
Whirlwind Throw



Dirty Boxer



Arm Buster



FUHRPARK Bei Rennen verdient ihr euch bessere Autos. MATRIX LÄSST GRÜSSEN Die halbe Halle hat es zerfetzt.

auch im Spiel vertreten. Besonders abgedreht wird es, wenn ihr einen Verbrecher namens Steven Seagull dingfest machen müsst oder ein durchgeknallter Michael-Jackson-Imitator mit zwei Spritzen in der Hand Menschen mit dem HIV-Virus infizieren will. Hauptaugenmerk des Spiels liegt aber ganz klar auf der Story, in der ihr es mit der russischen und chinesischen Mafia aufnehmt.

DAS SPIELSYSTEM

Zu Beginn des Spiels werdet ihr langsam an das Gameplay herangeführt. Ihr macht mit Nick Schießübungen am

Übungsstand der Polizei und lasst euch zum E.O.D. (Elite Operations Division) versetzen. Diese Spezialeinheit greift auch mal hart und unorthodox durch, um die immer stärker zunehmende Kriminalität in L.A. in den Griff zu bekommen. Diese Einheit ist wie geschaffen für Hitzkopf Nick. Dort trifft er seine neue Partnerin Rosie. Um sich besser kennen zu lernen, ordnet die Chefin ein gemeinsames Mittagessen an. Doch im Bistro um die Ecke machen die beiden neuen Partner bereits Bekanntschaft mit der chinesischen Mafia. Ein Abgesandter der Schlitzaugen will von der

Bistro-Besitzerin Schutzgeld erpressen. Dumm nur, dass Nick und Rosie am Tisch nebenan sitzen und alles mitbekommen. Ihr erhaltet die Kontrolle über Nick und nehmt den Typen in einer wilden Prügelszene, bei der das Interieur des Bistros mächtig leidet, auseinander. Im Spielverlauf werdet ihr immer wieder in solche Prügelszenen verstrickt (siehe auch Extrakapitel). Habt ihr ein Verbrechen verhindert, fahrt ihr zur nächsten Mission. Witzigerweise dürft ihr nicht nur mit Nicks eigenem Cabrio fahren, sondern im Auftrag der Polizei auch ein vorbeifahrendes Auto

INFO DIE KAMPFSZENEN

Kung-Fu-Fighting

True Crime: Streets of L.A. erinnert an perfektes Popcorn-Kino zum Mitspielen. Ordentliche Prügeleien dürfen da natürlich nicht fehlen.

Für einen Genre-Mix, wie True Crime ihn darstellt, ist das Kampfsystem erstaunlich komplex geraten. Während ihr mit A, B und Y verschiedene Schläge und Tritte in diversen Höhen ausführt, dient der X-Knopf für Nahkampfattacken wie beispielsweise einen Schulterwurf. Ist der Gegner nach einer Schlagserie kurzzeitig verwirrt, könnt ihr mit einer Button-Kombination Spezialattacken auslösen. Weitere Moves erlernt ihr in den über die Stadt verteilten Dojos. Für jede Trainingseinheit müsst ihr allerdings ein Polizeiabzeichen opfern. Wer sich seine Abzeichen also nicht verdient, wird niemals alle im Spiel vorkommenden Moves erlernen. Auf der Doppelseite erhaltet ihr einen kleinen Überblick über die im Spiel vorkommenden Attacken.



SCHLEICHEND Hier nehmt ihr ein Gangster-Nest aus.



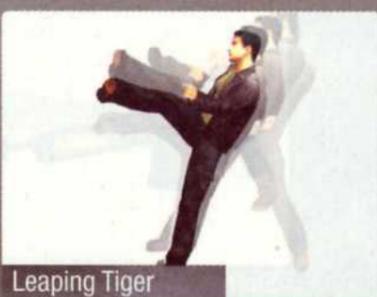
KRASS Eure Chefin ist nicht die schlimmste Person!



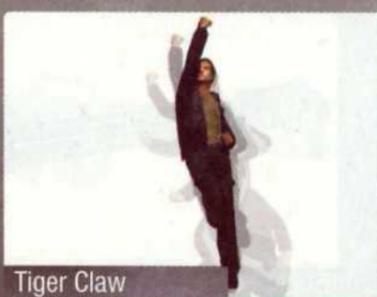
GENIAL Die Prügelszenen machen so richtig Laune!



Flying Dragon



Leaping Tiger



Tiger Claw



Tiger Sweep



9MM



45er



Revolver



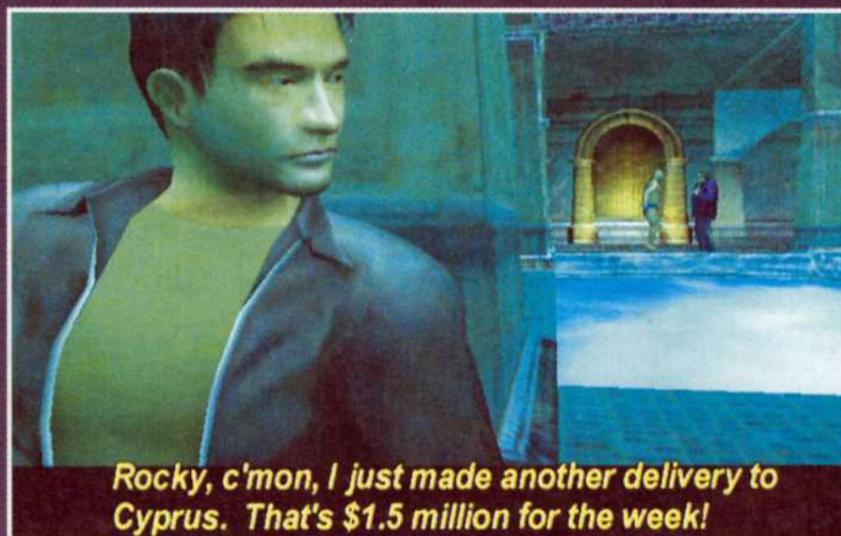
Harry's Delight

anhalten und dem verdutzten Besitzer das Auto abnehmen. Dies ist besonders praktisch, wenn einer der Kriminellen sich seinerseits ein Auto klaut und ihr schnellstmöglich die Verfolgung aufnehmen müsst. Und genau von diesen Situationen lebt *True Crime: Streets of L.A.* Ihr erhaltet per Funk beispielsweise den Auftrag, eine Gruppe von fünf Leuten in Chinatown aufzuhalten, die eine verbotene Demonstration abhalten. Mit laut heulender Polizeisirene macht ihr euch auf den Weg. Kaum dort angekommen, wird euer Auto erst einmal von ein paar Kugeln durchsiebt. Gerade noch springt ihr aus dem brennenden Wagen und geht hinter einer Wand in Deckung.

NON-STOP-ACTION

Ihr zieht eure Waffen und ballert zwei Demonstranten über den Haufen, einen dritten setzt ihr mit einem gezielten Beinsschuss außer Gefecht. Ein weiterer Demonstrant wird in einem unachtsamen Moment von einem vorbeifahrenden Auto erfasst. Der letzte verbliebene Demonstrant zieht an einer Ampel einen völlig über-

raschten Fahrer aus seinem Auto und macht sich auf die Flucht. Ihr nehmt die Verfolgung auf, rennt bei dem Versuch, ein Auto zu ergattern, beinahe eine alte Oma über den Haufen und bleibt an einem Zaun hängen. Endlich hat sich der Besitzer eines kleinen Omnibusses mehr oder weniger freiwillig dazu bereit erklärt, euch sein Fahrzeug zu überlassen. Vor seinen Augen haut ihr den Rückwärtsgang rein, fährt gegen einen Hydranten, streift ein parkendes Auto und sammelt die Ampel um. Der flüchtende Verbrecher hat bereits einen gehörigen Vorsprung. Ein Blick auf die Karte am unteren Bildschirmrand verrät euch die Position des Flüchtlenden. Eine kurze, aber wilde Verfolgungsjagd durch den dichten Stadtverkehr bringt euch in Schussweite. Nach einigen erfolglosen Versuchen, die Reifen des flüchtigen Autos zu zerschießen, ballert ihr den Wagen zu Schrott. Völlig am Ende steigt der Täter aus dem Auto und ergibt sich. Ihr legt ihm Handschellen an und bekommt für die erfolgreiche Jagd Punkte. In diesem Zusammenhang ist das Good-Cop/Bad-Cop-Rating von



SPRACHE Die Verkaufsversion wird deutsche Untertitel bieten.

besonderer Bedeutung. Denn je nachdem, wie brutal ihr vorgeht und Verluste in der Zivilbevölkerung in Kauf nehmt, erhaltet ihr Punkte gutgeschrieben oder abgezogen. Für 100 Punkte gibt es ein Polizeiabzeichen. Diese Abzeichen verschaffen euch den Zutritt zu den bereits angesprochenen Dojos oder Schießständen, in denen ihr neue Moves oder Waffen erspielt. Ob man ein guter oder böser Cop ist, hat auch Auswirkungen auf die im Spiel vorkommenden Handlungsstränge. Die Entwickler spendierten *True Crime* zahlreiche verschiedene Videosequenzen für die unterschied-

lichsten Missions-Ausgänge. So müsst ihr nicht automatisch einen Auftrag wiederholen, wenn ihr an einer Mission scheitert. Schafft ihr es zum Beispiel nicht, innerhalb des Zeitlimits an den Zielort zu kommen, kann es sein, dass die Bar bereits in Flammen steht. Wärt ihr schneller gewesen, hättet ihr das Verbrechen verhindern können. So unterhaltsam *True Crime* spielerisch auch ist, technisch hätte man mehr aus dem GameCube herausholen können. Die PS2-Version war die Hauptplattform während der Entwicklung – und das merkt man der GameCube-Fassung



LAUTSTARK Auf Knopfdruck holt Nick in seinem Auto die Sirene raus.



FEUER FREI Mit der Zielfunktion nehmt ihr die Gegner aufs Korn.



Pumpgun



Super-Pumpgun



Sturmgewehr



Sturmgewehr II



UZI



UZI II



MP5



Schrotflinte



UNFALLOPFER Das Schadensmodell ist hervorragend!



COOL Per Kick könnt ihr Waffen der Gangster nehmen.

INFO DIE WAFFEN

Und Action!

True Crime spielt in Amerika. Wie man weiß, rennt hier die halbe Bevölkerung mit einer Knarre in der Tasche rum. Logo, dass es hier am laufenden Band knallt.

Nick kann im Spiel auf über 16 verschiedene Waffen zurückgreifen. Dabei kann der Ausnahmepolizist sowohl mit einer Waffe feuern als auch mit je einer Waffe pro Hand auf zwei verschiedene Ziele gleichzeitig schießen. Mit einem Druck auf die R-Taste holt Nick seine Waffen raus. Haltet ihr die R-Taste gedrückt, verlangsamt sich das Spielgeschehen kurzzeitig und ihr könnt mittels eines Fadenkreuzes bestimmte Körperregionen anvisieren. Ein Head-Shot ist sofort tödlich, ein Neutralizing-Shoot setzt Gegner zeitweise außer Gefecht. In über die Stadt verteilten Schießständen könnt ihr weitere Waffen freispielen. Auf dieser Doppelseite stellen wir euch einige im Spiel vorkommende Waffen vor.



GOOD COP Am Schießstand lernt ihr neue Fähigkeiten.

leider auch an. Die Texturen sind teilweise stark verwaschen und die Gebäude-fassaden sehen nicht besonders hübsch aus. Darüber hinaus gerät die Grafik ein ums andere Mal ins Ruckeln. Allerdings ist es auch nicht einfach, eine 400 km² große Stadt mit jeder Menge Autos und Fußgänger ohne nennenswerte Ladezeiten während der Fahrsequenzen zu realisieren. Sehr gut gefallen hat uns das Schadensmodell der Autos. Es gibt klappernde Türen, zersplitterte Scheiben, brennende Motoren, zerschossene Reifen, Kofferraumdeckel, die nicht mehr zugehen, und jede Menge sichtbare Beulen. Gute Arbeit haben die Entwickler auch beim Sound geleistet. Der Soundtrack bietet viel Rap und Hip-Hop von namhaften Künstlern wie Coolio, Snoop Dogg oder Ice-T. Die Soundeffekte klingen gut und passen perfekt. Jedes Auto hört sich unterschiedlich an und ihr könnt genau unterscheiden, ob ihr eine Parkuhr oder den Laternenpfahl umgemäht habt. Besonderes Lob verdient die Sprachausgabe im Spiel, die teilweise von echten Hollywood-Stars übernommen wurde. So wird Nick Kang bei-

spielsweise von Russell Wong gesprochen, der in Filmen wie *God's Army II*, *Monkey King* und *Romeo must die* mitgespielt hat. Gary Oldman, bekannt aus Filmen wie *JFK - Tatort Dallas*, *Das fünfte Element* oder *Air Force One*, leiht dem russischen Mafia-Boss seine Stimme. Altstar Christopher Walken, der unter anderem in *Pulp Fiction*, *Batmans Rückkehr* oder *Sleepy Hollow* zu sehen war, übernahm die Rolle von George, einem rüstigen Polizisten, der Nick immer wieder mit Rat und Tat zur Seite steht. Schade ist, dass das Spiel zwischendurch immer wieder von störenden Ladezeiten unterbrochen wird, sobald ihr ein Haus betretet oder eine Mission beendet ist. Hinzu kommt, dass viele der Moves, die man im Spiel erlernt, mehr nettes Beiwerk als spielerisch notwendig sind. Etwas enttäuschend ist auch, dass man außer seinen Aufträgen in den Städten nichts erledigen kann. Während es beim großen Vorbild *GTA* unter anderem jede Menge Geschäfte gibt, die man betreten kann, lebt *True Crime* hauptsächlich von der Story. Außerdem macht *True Crime* als Good Cop längst nicht so viel Spaß wie als Bad

Cop. Das Spiel bezieht seinen Reiz vornehmlich aus der Tatsache, dass man alles über den Haufen fährt, in wilde Schießereien verstrickt ist und alles zerstören kann. Als Good Cop bekommt man in so einem Fall direkt Punkte abgezogen, die man aber für das Besuchen der Dojos und Schießstände braucht. Nichtsdestotrotz ist *True Crime: Streets of L.A.* ein geiles Spiel. Die Entwickler bauten viele Gags und Anspielungen auf Hollywood-Filme ein. *True Crime* ist somit trotz einiger Mängel ein sehr unterhaltsames Spiel.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak

... wäre ein böser Cop.

Mir persönlich gefällt *True Crime* auf jeden Fall besser als die *GTA*-Serie. Es macht unwahrscheinlich Laune, zu fetter Hip-Hop-Mucke durch die Stadt der Engel zu düsen und die Spontanverbrechen aufzuklären. Die Grafik hat mich auch nicht weiter gestört, zumal das Spiel ja auch nicht schlechter aussieht als *GTA*.



AK 47



Maschinengewehr



Schweres MG

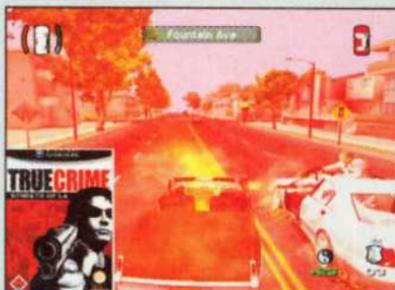


Granatwerfer

DETAIL-CHECK TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Die besten Action-Kracher

Auf dem GameCube gibt es nur *Enter the Matrix*, das spielerisch mit *True Crime* vergleichbar ist. Außerdem vergleichen wir das Spiel mit dem *GTA*-Original.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

FEATURES ★★★★★

System: GameCube
Präsentation: Simples Menü, geniale Videosequenzen, coole Sprachausgabe, viel Humor. Die Präsentation könnte kaum besser sein.
Story: Der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Nick Kang kämpft mit der rivalisierenden chinesischen und russischen Mafia. Ziemlich gefährlich!
Handlungsstränge: Verschiedene. Je nach Abschneiden als Good oder Bad Cop ändert sich die Story.
Lineare Handlung: Nein. Die Handlung variiert laufend je nach dem Erfolg einer Mission.
Sprachausgabe: Echte Hollywood-Stars sprechen die Akteure. Sehr passend und atmosphärisch!

GAMEPLAY ★★★★★

Realistische Stadt: Ja, L.A. wurde der Realität nachempfunden.
Rennabschnitte: Dank über 30 verschiedener Autos (ohne Lizenzen) macht das Fahren durch die Stadt Laune.
Prügeleien: Ja, es gibt Beat 'em-Up-Szenen, sogar mit hohen, mittelhohen und tiefen Attacken.
Waffen: Es gibt über 16 Waffen, die Nick aufnehmen kann. Von der 9-mm-Pistole bis hin zum Granatwerfer.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Geniale Zwischensequenzen, gute Auto- und Schadensmodelle. Leider nicht immer flüssig, teils schwache Texturen.
Sound: Dolby Pro Logic II, fette Rap- und Hip-Hop-Beats.
Ladezeiten: Zwischen 10 und 15 Sekunden vor und nach jeder Mission sowie dem Betreten eines Gebäudes. Keine Ladezeiten beim Stadtteilwechsel.

Fazit: Viele geniale Ansätze. Alles in allem bietet *GTA* aber noch mehr Möglichkeiten und ist besser spielbar.

GESAMTWERTUNG



ENTER THE MATRIX

FEATURES ★★★★★

System: GameCube
Präsentation: Menü im *Matrix*-Stil, über 100 Minuten extra für das Spiel gedrehte Videosequenzen mit Darstellern aus der *Matrix*-Trilogie. Genial!
Story: Ihr kämpft als Ghost oder Niobe gegen die Agenten aus der *Matrix* und versucht, Neo auf seiner Mission die Menschheit zu retten zu unterstützen.
Handlungsstränge: Zwei verschiedene. Man entscheidet sich zu Beginn des Spiels für einen der beiden Charaktere.
Lineare Handlung: Total! Einmal einen Charakter gewählt, verläuft das Spiel sehr linear.
Sprachausgabe: Im eigentlichen Spiel kaum, weniger coole Sprüche als bei *True Crime*, dafür geniale Videosequenzen.

GAMEPLAY ★★★★★

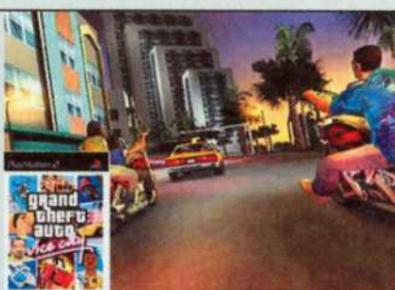
Realistische Stadt: Nein. *Enter the Matrix* baut thematisch auf dem Film auf.
Rennabschnitte: Einige Levels, diese sind aber spielerisch und grafisch eher schwach. Enttäuschend!
Prügeleien: Ja, zahlreiche vordefinierte Moves aus dem *Matrix*-Universum mit Zeitlupen-Effekt.
Waffen: Niobe und Ghost können im Spiel über 11 Waffen verwenden. Vom Revolver bis zum Maschinengewehr.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Viele Clippingfehler, öde Texturen, eckige Reifen – *Enter the Matrix* ist kein optischer Leckerbissen.
Sound: Dolby Pro Logic II, Soundtrack aus der *Matrix*-Trilogie. Etwas zu dynamisch.
Ladezeiten: Zwischen 15 und 20 Sekunden vor dem Laden eines Levels. Diese sind teilweise auch sehr nervig, insbesondere wenn man den Abschnitt wechselt.

Fazit: Viel verschenktes Potenzial. Schwaches Leveldesign, durchschnittliche Technik. Die Videos sind das Beste am Spiel.

GESAMTWERTUNG



GTA VICE CITY (DT. VERSION)

FEATURES ★★★★★

System: PlayStation 2
Präsentation: Nicht so pompös wie bei *Matrix* oder *True Crime*. Die Zwischensequenzen sind gut, aber nicht so gut wie bei *True Crime*.
Story: Als Angehöriger der italienischen Mafia geratet ihr nach 15 Jahren Gefängnis in ein Komplott und müsst euch gegen die rivalisierenden Gangs behaupten.
Handlungsstränge: Ein Handlungsstrang. Man absolviert das Spiel von Mission zu Mission, kann aber pausieren.
Lineare Handlung: Ihr könnt die Missionen aussetzen und auf Sightseeing-Tour durch die Stadt gehen.
Sprachausgabe: Jede Menge coole Sprachausgabe und Sprüche im eigentlichen Spiel von bekannten Sprechern.

GAMEPLAY ★★★★★

Realistische Stadt: Nein. Die Stadt in *GTA Vice City* ist eine Fantasie-Stadt.
Rennabschnitte: Über 60 verschiedene Autos, anders als bei *True Crime* dürft ihr auch mit Motorrädern cruisen.
Prügeleien: Nein. Bei *GTA* kann man nur simpel mit der Faust schlagen. Echte Prügeleien gibt es nicht.
Waffen: Über 30 verschiedene Waffen. Vom Baseballschläger über die Uzi bis zum Sniper-Gewehr und Granatwerfer.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik von *GTA* sieht nicht so gut aus wie bei *True Crime* und ruckelt fast das komplette Spiel über.
Sound: Wahnsinn! Die Entwickler spendierten *GTA Vice City* über 113 Songs.
Ladezeiten: Etwas kürzer und nicht ganz so nervig wie bei *True Crime*. Allerdings gibt es ganz kurze Ladezeiten beim Stadtteilwechsel.

Fazit: Einen Tick besser spielbar, bietet *GTA Vice City* einfach noch mehr Möglichkeiten als *True Crime*.

GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT SEHR GUT



Fabian Sluga
 ... schnappt sie alle.

True Crime: Streets of L.A. ist ein richtig cooles Spiel. Zumindest, wenn man über die teils nicht so hübsche Grafik und die nervenden Ladezeiten hinwegsehen kann. Das Spiel bietet jede Menge tolle Zwischensequenzen und viele witzige Einfälle. So wiederholen sich die Verbrechen in L.A. zwar auch nach einer gewissen Zeit, zwischendurch wird man jedoch immer wieder von dem einen oder anderen Ereignis überrascht. Klasse sind natürlich die verschiedenen Handlungsstränge sowie die Tatsache, dass, wenn man mal keine Lust auf die Story hat, jederzeit einfach durch die Stadt cruisen und ein paar Verbrechen lösen kann.

TEST TRUE CRIME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Englisch, dt. Texte
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: www.truecrime.com

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 18 Jahren
Termin Mitte November	Preis Ca. € 60,-

- + 400 km² Original-L.A.
- + Prügeleszenen
- + Atmosphärische Zwischensequenzen
- Schwammige Texturen



„Cooles Cop-Spiel mit witzigen Sprüchen. Auf dem GameCube ohne Konkurrenz!“

GEWINNSPIEL

In Kooperation mit Activision verlosen wir zwei *True Crime*-Pakete mit folgendem Inhalt:

1x Vollversion *True Crime* für GameCube

1x T-Shirt

1x Poster

True Crime-Postkarten

True Crime-Aufkleber

1x Punchin-Bag

1x Plastiktüte

Um teilzunehmen, sendet bitte eine SMS mit dem Text „NZ1 Lösung“ (z.B.: „NZ1 Karl-Heinz“) an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
 (*VF D2-Anteil € 0,12)
 CH: 72444 sfr 0,70/SMS
 A: 0900 101010 € 0,60/SMS

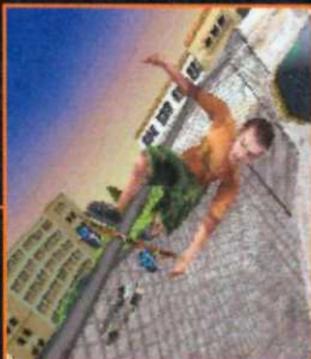
Oder ruf uns einfach an:
 D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
 CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 03. Dezember 2003.

An dieser Stelle
habe ich Sabine gezeigt,
wie beweglich ich bin.



N-GAGE anyone
anywhere
NOKIA

Tony Hawk's Pro Skater®, jetzt auf N-Gage™. Schwing dich auf dein Skateboard wie Tony Hawk und 9 weitere Top-Profis. Im Multiplayer-Modus über Bluetooth meisterst du Strecken mit unzähligen Halfpipes und Street-Courses voller Geländer und Gefahren. Erlebe die Revolution bei mobilen Online-Spielen in der N-Gage™ Arena. Und das bietet dir die N-Gage Arena online: Shadow-Gaming, Tipps und Hinweise, Director's Cut. Jetzt unter n-gage.com/de





INFO PAL-ANPASSUNG

Operation gelungen!

Das deutsche *F-Zero GX* kommt fast unverändert nach Europa.

Im 60-Hz-Modus läuft das Renngeschehen in identischer Geschwindigkeit wie die japanische Version. Leider kann man das vom 50-Hz-Modus nicht behaupten. Hier merkt man sofort den Unterschied. Immerhin sind keine PAL-Balken zu beklagen. Bei der Übersetzung wurde gute Arbeit geleistet. Der Story-Modus ist somit frei von ungeklärten Fragen. Zum Leidwesen der europäischen Spieler wurde die Verbindung zum Arcade-Pendant nicht umgesetzt. Allerdings lassen sich diese Features erspielen.



F-Zero GX

Endlich sind auch europäische GameCubes für das **Durchbrechen der Schallmauer** bereit.



Endlich kommt der überaus berühmte Urvater von allen futuristischen Rennspielen – nach dem mehr als überzeugenden Importtest in Ausgabe 09/2003 – auch im europäischen Raum auf den Markt. Seit 1991 versetzt die *F-Zero*-Serie die Spie-

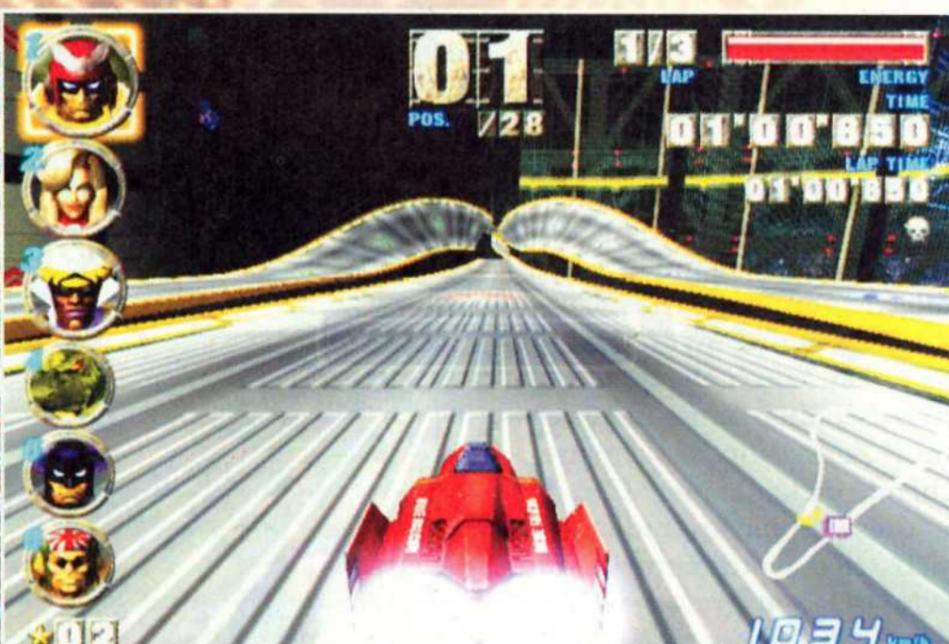
ler in regelmäßigen Abständen in einen unglaublichen Geschwindigkeitsrausch. Mit der neuesten Version zeigte Segas In-House-Programmierer Amusement Vision, zu welchen technischen Höhenflügen der GameCube imstande ist. Möglichkeiten und Spielmodi, um dies unter Beweis zu stellen, sind dabei zur Genüge vorhanden. Im Grand-Prix-



STRECKENDESIGN Im Hintergrund kann man weitere Teile der gewundenen Strecke sehen. Das Design ist sehr abgefahren.



DRUCKWELLE Beim Zünden des Turbos spiegelt sich die Umgebung in der Druckwelle! Ein wirklich umwerfend anzusehender Effekt.



1, 2 ODER 3? Egal für welchen Weg man sich entscheidet, der Magen und die Orientierung werden immer auf eine sehr harte Probe gestellt.

Modus stehen zu Beginn drei Wettbewerbe – Ruby, Sapphire und Emerald – zur Verfügung, die anfangs in drei Schwierigkeitsgraden gefahren werden können. Falls man nach dem letzten Rennen in der Punktewertung auf dem Siegereppchen ganz oben steht, folgen die Siegerehrung und ein nettes kleines Interview.

INVESTITION FÜR DIE EWIGKEIT

Für jede bestandene Meisterschaft erhält der Spieler außerdem wertvolle Punkte, die beispielsweise im Customize-Modus in weitere Gleiter investiert werden können. Kreative Naturen können sich hier zudem ihren ganz persönlichen Gleiter zusammenschustern – und zwar mit allem, was dazugehört. Man kann im Laufe des Spiels im-

mer mehr Teile erkaufen und somit die wichtigen Attribute – Gewicht, Bodenhaftung und Boost-Verhalten – seiner Rennsammel stetig verbessern. Wer unter den bereits vorhandenen Gleitern schon einen Liebling hat und diesen optisch etwas überarbeiten möchte, kann dies natürlich auch tun. Darüber hinaus kann man auch die Profile aller Fahrer näher betrachten oder im Replay-Modus seine abgespeicherten Wiederholungen von bestandenen Rennen anschauen. Neben Grand-Prix-, VS.-, Time-Attack- und Practice- gibt es zum ersten Mal bei *F-Zero* auch einen Story-Modus.

RASANTE GESCHICHTE

Hier begleitet man Captain Falcon durch mehrere Kapitel, die mit gerenderten Zwischensequenzen eingeleitet und wei-



EINLEITUNG Der Story-Modus wird von netten Zwischensequenzen begleitet.



DETAILREICH Bei vielen Strecken sind kleine Details wie fliegende Blätter zu bewundern.



PSYCHEDELISCH Diese Strecke sollte man wirklich nur im nüchternen Zustand fahren. Glaubt mir, ich weiß, wovon ich da rede.



DUELLISTEN Weniger Details in den sonst famosen Streckenumgebungen sorgen im VS.-Modus für die gleiche Geschwindigkeit wie im Hauptspiel.



tererzählt werden. Jede dieser Missionen bietet eine andere Aufgabe, die gelöst werden muss, bevor man die nächste in Angriff nehmen kann. Mal sind leuchtende Bojen einzusammeln, ein anderes Mal müsst ihr Samurai Goro durch einen Canyon verfolgen. Um ein neues Kapitel freizuschalten, muss man sich im F-Zero-Shop das entsprechende Ticket kaufen. Gerade in dieser Spielvariante macht sich der verdammt harte Schwierigkeitsgrad des Titels bemerkbar. Einige Missionen sind zwar mit etwas Übung aufs dritte oder vierte Mal zu schaffen, an anderen beißt man sich aber fast die Zähne aus und kann erst ungefähr nach dem 30. Mal einen Erfolg verbuchen. Unter anderen Umständen wäre dies mit Sicherheit ein alles entscheidender Nachteil, aber *F-Zero* war schon immer hart – wieso sollte es bei *F-Zero GX* anders sein? Aufgrund der überragenden Spielbarkeit und der schnell steigenden Lernkurve ist aber jeder Aspekt des Spiels zu meistern. Mit den beiden Schultertasten kann man seinen Flitzer enger als auf dem normalen Weg durch kurvige Passagen dirigieren. Haarnadelkurven können zudem mit der neu hinzugekommenen Drehattacke (Z-Taste) genommen werden. Dieses neue spielerische Element kann auch dazu verwendet werden, einem Konkurrenten Schaden zuzufügen, bis er das Zeitliche segnet.

REALITÄT ODER TÄUSCHUNG?

Technisch präsentiert sich die deutsche PAL-Version in derselben Brillanz wie schon die japanische Variante. Superflüssiges Scrolling mit 60 Bildern pro Sekunde, aufwendige Randbebauungen sowie famose Licht- und Partikeleffekte zeigen, dass der GameCube über mächtige Grafikmuskeln verfügt. Eine wundervolle Unterstützung der rasanten Rennatmosphäre findet zudem durch die sehr gut gelungenen Musikstücke und Soundeffekte statt. *F-Zero GX* gehört in eure GameCube-Spielesammlung wie das Amen in die Kirche. Ein Pflichtkauf für jedermann!

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK F-ZERO GX

F-Zero GX rast an die Spitze!

XG3: Extreme G Racing kann nicht viel entgegenseetzen!



F-ZERO GX

FEATURES ★★★★★

Strecken: 20 plus die Kurse des Story-Modus und die freispielbaren Kurse der Arcade-Version
Fahrer: 30
Spielmodi: Grand-Prix, Versus Battle, Time Attack, Practice, Story, Replay, Customize, Pilot Profiles
Schwierigkeitsgrad: Allgemein hoch angesetzt. Der Story-Modus ist mit Abstand am schwersten zu bewältigen.
Waffen: Es werden keinerlei Waffensysteme im Spiel verwendet.
Steuerung: Die Kontrolle der Gleiter ist durch die überragende Spielbarkeit des Titels sehr schnell erlernbar.
Specials: Interaktion mit der Arcade-Version *F-Zero AX* in Europa nicht möglich.
Unterstützte Peripherie: Wer möchte, kann mit dem Logitech Force Feedback Wheel die Rennen bestreiten.



FEATURES ★★★★★

Grafik: Unglaublich schnelles Rennengeschehen mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Sehr gute Licht- und Partikeleffekte und liebevoll gestaltete Streckenumgebungen. Im 50-Hz-Modus merklich langsamer – dafür ohne PAL-Balken.
Sound: Fetzigere Soundeffekte heizen die gnadenlose Renn-Action perfekt an. Klasse Techno-Stücke und fetzige Neuauflagen alter *F-Zero*-Klassiker runden den Sound zusätzlich sehr gut ab.
Ladezeiten: Sehr gering. Angesichts der Datenmengen, die über den Bildschirm flimmern, sehr positiv.
Präsentation: *F-Zero*-Fans werden sich sofort wohl fühlen. Menüführung übersichtlich und futuristisch angehaucht. Die deutsche Lokalisation ist gut.



GESAMTWERTUNG

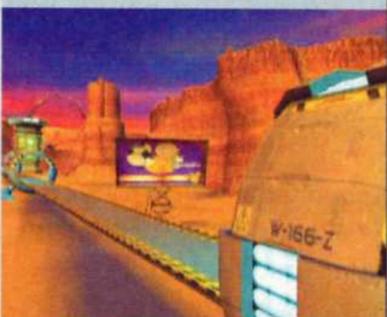
★★★★★



XG3: EXTREME G RACING

FEATURES ★★★☆☆

Strecken: 12 unterschiedliche Kurse, unterteilt in verschiedene Ligen, sind nichts für schwache Mägen.
Fahrer: 12, in sechs verschiedenen Teams
Spielmodi: XG-Karriere (Liga, Arcade, Zeitfahren, XG Mall), XG-Team-Karriere, Duell
Schwierigkeitsgrad: Ebenfalls hoch angesetzt, aber nicht ganz so heftig wie beim knallharten *F-Zero GX*.
Waffen: 11 Waffensysteme und vier Upgrade-Möglichkeiten für die Motorräder
Steuerung: Etwas anders als bei *F-Zero*, da Kontakt zum Boden besteht. Dadurch sehr direkt und gewöhnungsbedürftig.
Specials: Acclaims Motorradhutz bietet keinerlei zusätzliche Features.
Unterstützte Peripherie: *XG3: Extreme G Racing* unterstützt keinerlei Peripherie. Nur mit dem Controller steuerbar.



FEATURES ★★★☆☆

Grafik: Die ansonsten flüssige Grafik mit netten Spezialeffekten kommt des Öfteren ins Stocken. Abgesehen davon läuft das Spielgeschehen recht schnell ab, aber bei weitem nicht so flott wie beim Klassenprimus *F-Zero GX*.
Sound: Die treibenden Techno-Beats passen sehr gut zum Rennengeschehen. Passend umgesetzt wurden auch die Soundeffekte. Wenn man die Schallmauer durchbricht, verschnindet der Sound.
Ladezeiten: Im Vergleich zu *F-Zero GX* doch länger. Der Datentransfer bleibt aber noch im akzeptablen Rahmen.
Präsentation: Die Menüführung ist etwas verwirrend, da sehr viel mit Symbolen gearbeitet wurde. Allgemein ist der gesamte Titel sehr futuristisch gehalten.



GESAMTWERTUNG

★★★★☆

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak
kriegt den Tunnelblick.

Auch die deutsche Version kann technisch voll überzeugen. Extrem schnelles Scrolling und unglaubliche Effekte ziehen den Spieler unweigerlich in ihren Bann. Der Mehrspielermodus läuft ebenfalls sehr flüssig, auch wenn hier die Details enorm heruntergeschraubt wurden. Alle Fans von futuristischen Rennspielen kommen an diesem Titel einfach nicht vorbei.

MEIN FAZIT SUPER



Fabian Sluga
wird's immer schlecht.

Ich habe *F-Zero* bereits auf dem Super Nintendo und dem Nintendo 64 gespielt und geliebt. Kein anderes Rennspiel war so schnell, so cool und gleichzeitig so genial spielbar. Die Grafik ist einfach nur der Hammer. Was ich mir für das nächste *F-Zero* wünschen würde, wären mehr Strecken und ein Netzwerkmodus.

TEST

F-ZERO GX

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sega
Speichern:	4+ Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: www.nintendo-europe.com

Spieler 1-4	USK-Freigabe Erhältlich
Termin Deutsch	Preis Ca. € 55,-

- Geniale Spielbarkeit
- Umwerfende Grafik
- Gelungener Story-Modus
- Hoher Schwierigkeitsgrad

FINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	91%
92%	90%	89%	



„Technisch einfach nur brillant und spielerisch gewohnt top. Rennspielfans müssen zugreifen.“

„F-Zero GX ist ein fantastisches Rennspiel“

Interessante Informationen aus der Sega-Boxengasse

In einer Telefonkonferenz konnten wir Toshihiro Nagoshi, seines Zeichens Präsident von Amusement Vision, interessante Details zum bislang schnellsten Rennspiel auf dem GameCube entlocken. Die Zukunft der futuristischen Rennspiele, Details zur Entwicklung – hier könnt ihr alles lesen.



N-ZONE: Der GameCube ermöglicht aufgrund seiner Power wundervoll komplexe Strecken. Wie weit darf das Streckendesign gehen, bevor durch Fantasie und Innovation der Entwickler Verwirrung beim Spieler aufkommt?

Hr. Nagoshi: Um ehrlich zu sein, wir hatten während der Entwicklung nicht die Zeit, einige der Kurse umzusetzen, die ich gerne in *F-Zero GX* gesehen hätte. Das Gute dabei ist, dass man für kommende Fortsetzungen eine Art Vorrat an Ideen hat. Das Schlechte daran: Schaut man sich das Design der umgesetzten Kurse an, stellt man fest, dass der Grad der Fertigstellung ein bisschen niedriger ist als bei den Kursen, die ursprünglich vom Originaldesigner kreiert wurden. Wir haben uns außerdem mehr auf die Optik und das Design der vorhandenen Kurse konzentriert.

N-ZONE: Wie schätzen Sie die Zukunft von *F-Zero* als Serie ein? Beunruhigt es Sie, dass selbst solche guten Titel wie

Quantum Redshift (Xbox) oder die *Extreme G-Reihe* schlechter laufen als erwartet – ein schlimmes Zeichen für das Genre der futuristischen Rennspiele?

Hr. Nagoshi: Meine persönliche Meinung, warum sich andere Rennspiele nicht so gut verkaufen wie eigentlich erwartet, ist, dass vielleicht das Streckendesign und die Qualität der Titel nicht wirklich zufriedenstellend sind. Wenn wir über futuristische Rennspiele reden, muss man beachten, dass die Menschen ein abgedrehtes Design der kompletten Umgebung erwarten. Aber noch wichtiger ist, dass die Spieler etwas noch nie Dagewesenes und in der realen Welt zu diesem Zeitpunkt noch nicht Existentes verlangen. Ich denke nicht, dass viele der anderen Spiele genau das bieten, was natürlich ein Grund für die nicht erreichten Verkäufe sein könnte. Aber der wichtigste Grund, warum die Menschen nicht gewillt sind, sich andere futuristische Rennspiele zu kaufen, ist, dass sie sehnsüchtig auf die Ankunft von *F-Zero GX* gewartet haben.



N-ZONE: Das Amusement-Vision-Team ist sehr talentiert und *F-Zero GX* ist mit Sicherheit einer der grafisch imposantesten Titel auf dem GameCube. Nintendo muss

mit Ihrem Team sehr zufrieden sein. Würden Sie eine erneute Zusammenarbeit in Betracht ziehen?

Hr. Nagoshi: Ich bin sehr zuversichtlich, mit Nintendo in Bezug auf weitere Titel eine erneute Zusammenarbeit einzugehen. Hoffentlich können wir uns auf die öffentliche Meinung stützen, wenn es darum geht, neue Projekte zusammen mit Nintendo ins Leben zu rufen.

N-ZONE: Wird es eine Arcade-Version von *F-Zero GX* in Europa geben und wird sie mit der GC-Variante kompatibel sein?

Hr. Nagoshi: *F-Zero AX* wird auch in Europa erscheinen. Leider glauben wir nicht, dass wir dieselbe Anzahl veröffentlichen können, wie in den USA oder in Japan. Das macht auch die Realisierung der Verbindungsmöglichkeit zwischen *F-Zero GX* und *AX* sehr schwierig.

N-ZONE: *F-Zero GX* wäre perfekt dazu geeignet, online gespielt zu werden. Haben Sie während der Entwicklung nicht über die Umsetzung dieses Konzeptes nachgedacht?

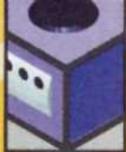
Hr. Nagoshi: Ich dachte mir schon, dass es riesigen Spaß machen würde, *F-Zero GX* online zu spielen. Nun, eigentlich haben wir diese Option nicht ernsthaft in Betracht gezogen, obwohl wir uns viel darüber unterhalten haben. Schließlich waren mir andere Dinge wichtiger, die ich umsetzen wollte. Aber sogar ohne die Online-Fähigkeit ist *F-Zero GX* ein fantastisches Rennspiel.

N-ZONE: Gibt es irgendetwas, was Sie gerne noch in das Spiel mit eingebracht hätten, aber aus zeitlichen oder anderen Gründen nicht umsetzen konnten?

Hr. Nagoshi: Aus zeitlichen Gründen konnten wir leider nicht die Connectivity zum Game Boy Advance umsetzen. Ich denke, *F-Zero GX* würde noch mehr Spaß machen, wenn diese Möglichkeit bestünde. Aber leider konnten wir nicht einschätzen, wie lange es gedauert hätte, die GBA-GC-Connectivity umzusetzen. Aber auch hier haben wir gesehen, dass das Spiel selbst ohne dieses Feature nicht an Qualität verliert. Bis jetzt habe ich es noch nicht bereut, die Connectivity nicht umgesetzt zu haben.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

Leider können wir euch aus Platzgründen nur einen kleinen Auszug aus dem Interview präsentieren. Im Internet auf unserer Homepage www.n-zone.de könnt ihr ab dem 10. November das komplette Gespräch mit Toshihiro Nagoshi nachlesen.



XIII



Revolutionärer Shooter oder doch nur ein gewöhnlicher Action-Titel?



Der vielleicht vielversprechendste Ego-Shooter des Jahres erscheint am 13. November in Europa: *XIII*! Wir haben euch bereits in den vergangenen Monaten regelmäßig mit neuen Infos und Bildern zu dem Action-Spektakel versorgt. Die Entwickler setzen dabei auf den aus *Zelda: The Wind Waker* bekannten Cel-Shading-Grafikstil. Dahinter steht die Absicht, der Comic-Vorlage von Jean van Hamme sehr nahe zu kommen. Und trotz Zeichentrick-Grafik ist *XIII* alles andere als harmlos. Spätestens nachdem man die ersten Blutspritzer während einer Sterbesequenz gesehen hat, ist klar: *XIII* richtet sich an eine erwachsene Zielgruppe.

DIE STORY

Das Spiel beginnt mit einer hübschen Intro-Sequenz in Spielgrafik. Hier seht ihr, wie euer Spielcharakter über einen Passagierdampfer rennt, gehetzt von



HEFTIG Die Schrotflinte ist durchschlagkräftig.



RUHIG GESTELLT Mit einer Geisel haltet ihr euch die Wachen vom Hals.

schießwütigen Verfolgern. Kaum ist er an Deck angekommen, wird er umzingelt. Ihm bleibt nur eine Wahl: über Bord zu springen. Doch ein Streifschuss verletzt ihn am Kopf. Er wacht an einem Strand der US-Küste wieder auf. Das Gedächtnis ist ausgelöscht und er kennt nicht einmal seinen Namen. Einzige Hinweise auf seine Identität geben eine tätowierte römische XIII auf seiner Schulter sowie ein Schlüssel für ein Bankschließfach in der Tasche. Doch für Rätselfragen bleibt keine Zeit. Die hübsche Baywatch-Nixe, die ihm gerade eben noch vom Strand gerettet hat, wird in seiner Anwesenheit hinterrücks niedergeschossen. Doch völlig überraschend streckt er die bewaffneten Feinde mit der Kaltblütigkeit eines professionellen Killers nieder. Wenig später erfahrt ihr, dass der Protagonist angeblich den amerikani-

schen Präsidenten William Sheridan ermordet hat. Wahrheit oder eine dunkle Verschwörung?

TOLLE ATMOSPHÄRE

In vielen Flashbacks in Spielgrafik erhaltet ihr weitere wertvolle Informationen, die Licht ins Dunkel bringen. Diese Zwischensequenzen werden teilweise mit einem über das Bild gelegten Schwarz-Weiß-Filter verfremdet, um mehr Atmosphäre zu erzeugen. Geradezu genial ist es den Entwicklern gelungen, die Cutscenes in das Gameplay einzufügen. Denn während ihr in bester Ego-Shooter-Manier durch die Levels stapft, treffen euch eure Erinnerungen schlagartig beim Anblick bestimmter Gegenstände, Gebäude oder Personen. Dies ist nicht nur realistisch, sondern lässt euch die Geschichte auch hautnah miterleben. Kein ande-

INFO DER MEHRSPIELERMODUS

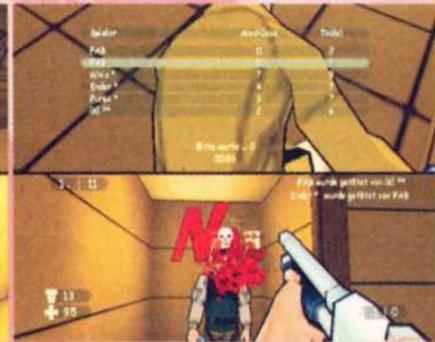
Dauerbrenner oder Spaßbremse?

Wir haben den Mehrspielermodus und die vorkommenden Spielmodi von XIII genauer untersucht.

Bei XIII könnt ihr euch gemeinsam mit drei Kumpels vergnügen. Euch stehen vier Spielarten zur Auswahl: Deathmatch, Team-Deathmatch, Erobert die Fahne und Geisterjagd. Während es bei den ersten beiden Modi nur darum geht, alle Gegner abzuschießen, müsst ihr bei „Erobert die Fahne“ einen bestimmten Punkt erobern und für eine gewisse Zeit verteidigen. Bei der „Geisterjagd“ versuchen alle einen Geist zu stoppen, der durch die Levels streift. Der Geist wird mit jedem Treffer kleiner, bis ihr einen Punkt bekommt. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Aber Vorsicht: Der Geist tötet bei Berührung sofort und ihr verliert wertvolle Punkte. Die Entwickler integrierten insgesamt 14 Maps, auf denen ihr euch austoben dürft. Alles in allem ist der Mehrspielermodus ganz ordentlich, macht aber längst nicht so viel Spaß wie der geniale Multiplayer-Modus bei *TimeSplitters 2*.



GEISTERJAGD Hier jagen alle das Gespenst.



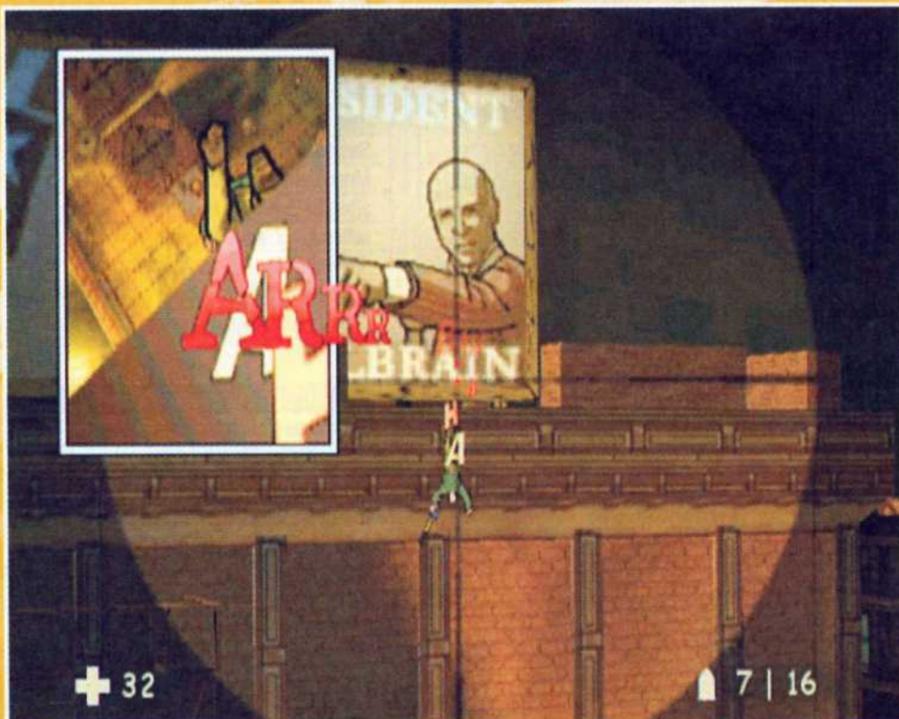
DEATHMATCH Udo hat einen Gegner erwischt.

rer GameCube-Shooter erzeugt so eine dichte Atmosphäre und eine so intensive Einbindung in die Geschichte! Spielerisch geht XIII dagegen kaum neue Wege, sondern bietet altbekannte, aber gute Ego-Shooter-Kost. Der Levelaufbau ist sehr geradlinig und ihr findet meist sehr schnell die richtige Key-Card oder den

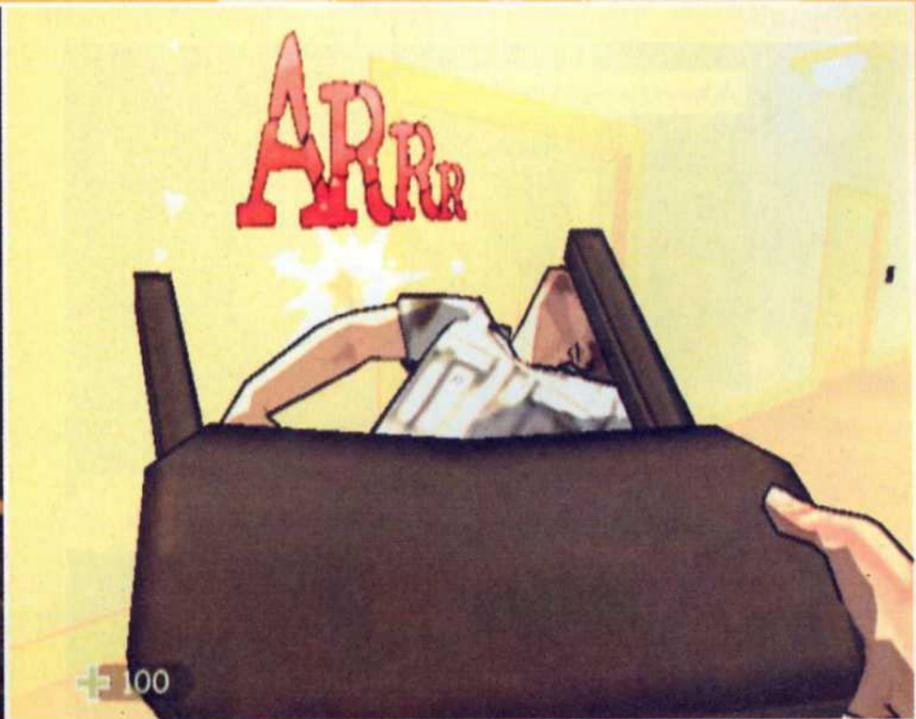
Ausgang. Außer ein paar versteckten Health-Packs, Munitions-Schachteln oder Schutzwesten braucht ihr keine Angst zu haben, irgendwelche Geheimnisse zu verpassen.

DER SECHSTE SINN

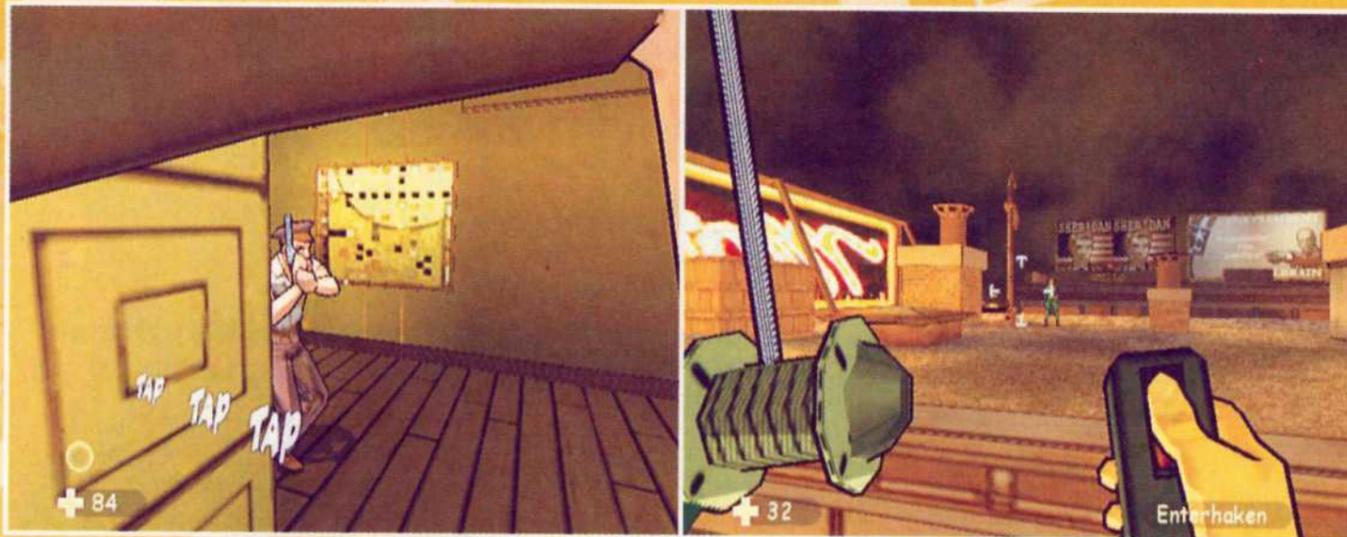
Das Besondere an XIII ist der sechste Sinn des Hauptcharak-



WAS GUCKST DU? Mit dem Sniper holt ihr einen Gegner vom Gebäude.



EINZIGARTIG Stühle oder Flaschen eignen sich gut zur Betäubung.



PRAKTISCH Euer sechster Sinn warnt euch rechtzeitig. **HOCH HINAUS** Mit dem Enterhaken geht es aufwärts.

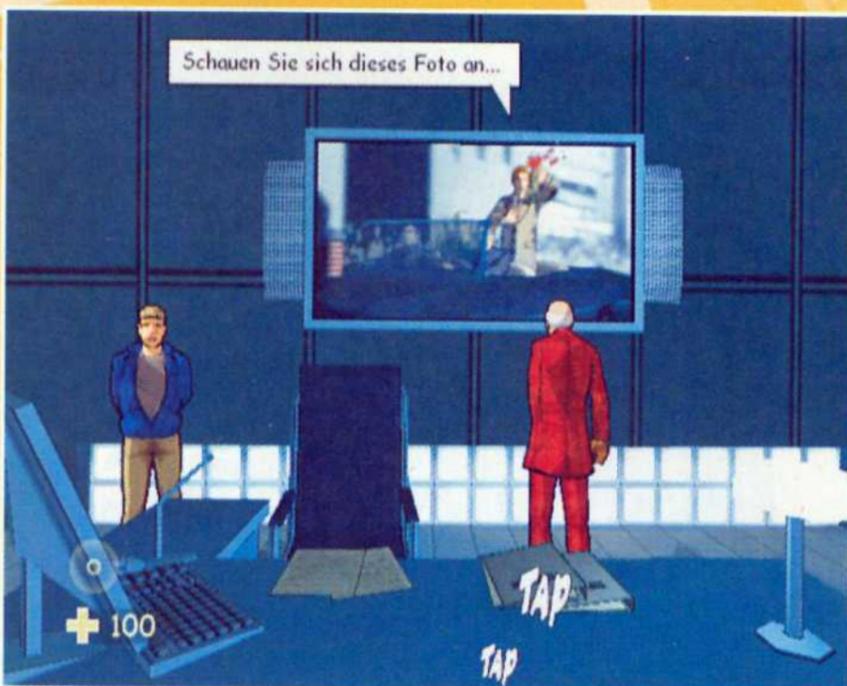
ters. Wenn ihr beispielsweise vor einer Tür steht, erscheint in typischer Comic-Manier plötzlich ein „tap tap tap“-Schriftzug auf dem Bildschirm, der von rechts nach links und wieder zurück wandert. Jetzt wisst ihr, dass ein Wachmann hinter der Tür auf und ab schreitet. Dank eures sechsten Sinns könnt ihr auch Gespräche wahrnehmen und belauschen. Diese Visualisierung passt sehr gut zum Comic-Stil des Spiels. Unterstrichen wird dieser Stil von drei kleinen Fenstern, die bei besonderen Ereignissen am oberen linken Bildrand erscheinen. Trefft ihr einen Feind beispielsweise mit dem Sniper-Gewehr aus großer Distanz, so erkennt ihr in den Fenstern, wie der Gegner langsam zu Boden sinkt. Eine ähnliche Animation erhaltet ihr, wenn ihr einen Feind mit einer Flasche oder einem Stuhl von hinten niederstreckt. Denn im Spiel gibt es oft genug Abschnitte, in denen ihr keine Waffe tragt und schleichen müsst. In diesen Fällen eignet sich das Interieur der Levels ganz ausgezeichnet zur Selbstverteidigung. Dies ist ein einzig-

artiges Feature, das in Ego-Shootern bislang nicht genutzt wurde. Darüber hinaus dürft ihr euch mit Messern, Revolvern, Schrotflinten, Granaten und Raketenwerfern zur Wehr setzen. Je nach Level müsst ihr eure Waffe auch dazu einsetzen, euch hinterrücks eine Geisel zu schnappen und in Schach zu halten. So bleiben euch die herumlaufenden Wachen vom Leib, bis ihr in Sicherheit seid. Um weitere Abwechslung ins Gameplay zu bringen, haben die Entwickler auch einen Enterhaken in das Spiel integriert, mit dem ihr euch James-Bond-mäßig auf- und abseilen könnt. In insgesamt 14 sehr abwechslungsreichen Missionen mit diversen Unterabschnitten müsst ihr euer Können beweisen. Wer aber schnell frustriert ist, sollte lieber die Finger von XIII lassen. Die Levels sind teilweise knackig schwer. Da nützen auch die unendlichen Continues nichts.

TECHNIK MIT STIL

Die extra für XIII umprogrammierte Unreal-Engine bietet eine geniale Cel-Shading-Optik, die

dem Spiel einen einzigartigen Stil verleiht. Es ist schon erstaunlich, wie unterschiedlich die Top-Cel-Shading-Titel *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Viewtiful Joe* und *XIII* trotz gleichen Grafikstils aussehen. Die Charaktere sind toll modelliert und es gibt viel zu sehen. Die Grafik läuft dank 60-Hertz-Modus, abgesehen von kleineren Rucklern, stets mit flüssigen 50 Bildern pro Sekunde. Sehr stark präsentiert sich auch der Sound, der mit einem tollen, komplett dynamischen Soundtrack aufwarten kann. Ebenfalls klasse ist die deutsche Synchronisation, für die sogar Schauspieler Ben Becker verpflichtet wurde. Und es ist einfach unglaublich, wie gut sich Grafik und Sound in manchen Situationen zu einem Gesamtkunstwerk zusammenfügen. So gibt es beispielsweise eine Szene im Spiel, in der ihr aus einem FBI-Gebäude in eine heruntergekommene Baracke lauft. Ihr seht verwitterte Türflügel und eingeschlagene Fensterscheiben. Der Putz ist an vielen Stellen von den Wänden gebröckelt. Plötzlich geht ein Windhauch und Blätter fliegen durch die Luft. Die Bodendielen knarren und Stimmen dringen an euer Ohr. „Er ist hier! Gleich haben wir ihn!“, schallt es durch das Gemäuer. Euer sechster Sinn warnt euch. „Tap tap tap“ – und schon taucht der erste Bursche mit einer Waffe im Anschlag hinter der Ecke auf. Ihr könnt gerade noch hinter ein paar Kisten in Deckung gehen. Es sind diese Situationen, von denen XIII lebt und an denen man merkt, welche Möglichkeiten die heutigen Konsolen mittlerweile bieten. XIII zählt zusammen mit *TimeSplitters 2* zu den besten Ego-Shootern für den GameCube.



FANTASTISCH Die Story wurde gut in das Gameplay integriert.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK XIII

XIII vs. Time

Wir lassen Ubisofts neuen gegen den bislang besten GameCube antreten: Time



XIII

PRÄSENTATION ★★★★★

Aufwendiges Menü. Sehr cooler Comic-Look im Cel-Shading-Stil mit vielen ins Gameplay toll integrierten Cutscenes und Flashbacks. Dialoge werden gesprochen und in Form von Comic-Sprechblasen zusätzlich dargestellt.

GAMEPLAY ★★★★★

Tutorial: Die Bedienung wird in den ersten Levels mit Texteinblendungen erklärt. Hier gibt es keine Probleme.

Steuerung: XIII setzt auf das Dual-Analog-Schema normaler Ego-Shooter, die Button-Belegung ist aber leider nicht frei konfigurierbar. Es gibt nur vier Voreinstellungen.

Umfang: Das Spiel bietet 14 Missionen, welche in 34 Abschnitte unterteilt sind.

Missionsdesign: Linear aufgebaute Missionen mit viel Action, aber auch zahlreichen Schleichabschnitten

Schwierigkeitsgrad: Teilweise sehr hart, nur durch Ausprobieren herauszufinden. Trotzdem immer herausfordernd und zu schaffen.

Wiederspielwert: Der Einspielermodus lockt nur begrenzt, da es wenige Boni gibt. Der Mehrspielermodus macht aber auch langfristig Spaß.

Künstliche Intelligenz: Sehr wechselhaft. Während einige Gegner geschickt Deckung hinter Kisten und Autos suchen, bekommen andere nicht mal mit, wenn der neben ihnen stehende Kollege abgeschossen wird.

TECHNIK ★★★★★

60-Hz-Modus: Nein

Grafik: Cooler Cel-Shading-Stil, einzigartiger Style. Meist flüssig mit 50 Bildern, manchmal aber auch einige Ruckler. Insbesondere der Mehrspielermodus mit Bots ruckelt gelegentlich.

Sound: Toller, dynamischer Soundtrack
Musikrichtung: 70er-Jahre-Sound im Stil alter TV-Serien, verfeinert mit elektronischen Einflüssen. Präsentiert wird das Spiel in Dolby Pro Logic II.

Ladezeiten: Etwas lang, zwischen 15 und 20 Sekunden. Schade!

MULTIPLAYER ★★★★★

Splitscreen: Ja, bis zu vier Spieler

Mehrspieler-Maps: 14

Spielmodi: 4

Fazit: Genialer Singleplayer-Shooter mit einem guten Mehrspielermodus

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Splitters 2

Cel-Shading-Shooter Ego-Shooter für den Splitters 2.



TIMESPLITTERS 2

PRÄSENTATION ★★★★★

Schlichtes Menü. Klar abgetrennte Missionen, zwischen den Levels immer gerenderte Videosequenzen. Die Videos hätte man besser in das Spiel integrieren können, da sie so doch recht aufgesetzt auf die Levels wirken.

GAMEPLAY ★★★★★

Tutorial: Da im Stil von bekannten Ego-Shootern wie *Perfect Dark*, werden sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden.
Steuerung: Dual-Analog-Schema, aber mit frei konfigurierbarer Steuerung! Das ist ein Pluspunkt gegenüber anderen Shootern, da die Spieler die Kontrollen an die Bedürfnisse anpassen können.
Umfang: *TimeSplitters 2* bietet neun große Missionen. Ganz ordentlich!
Missionsdesign: Ebenfalls sehr linear, aber so gut wie keine Schleich-Missionen, sondern Nonstop-Action.
Schwierigkeitsgrad: Der Einzelspielermodus ist für geübte Spieler relativ fix durchgespielt. Aber es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen.
Wiederspielwert: Es gibt jede Menge Sachen freizuspielen, was lange motiviert. Absolut fantastisch ist aber der geniale Mehrspielermodus!
Künstliche Intelligenz: Ganz ok, aber auch nicht überragend. Die Gegner verstecken sich auch hinter Wänden oder Fässern, bekommen aber auch nicht immer mit, wenn ein Kollege abgeschossen wird. Trotzdem ganz akzeptabel.

TECHNIK ★★★★★

60-Hz-Modus: Nein
Grafik: Etwas texturarm, dafür aber meist mit flüssigen 50 Bildern. Gelegentliche Ruckler. Der Mehrspielermodus geht bei vielen Bots teilweise arg in die Knie. Man kann aber mehr Bots als bei *XIII* einstellen.
Sound: Viele elektronische Musikstücke, die dem jeweiligen Level angepasst wurden. Von futuristisch bis zu Jazz-Musik aus den 30er-Jahren. Leider nur normale Surround-Unterstützung.
Ladezeiten: Okay, zwischen 10 und 15 Sekunden. Man kann es aushalten.

MULTIPLAYER ★★★★★

Splitscreen: Ja, bis zu vier Spieler
Mehrspieler-Maps: 16
Spielmodi: 16

Fazit: Guter Einzelspieler-Shooter mit einem überragenden Mehrspielermodus!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

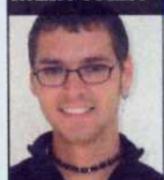
MEIN FAZIT SEHR GUT



Fabian Sluga
 stirbt tausend Tode.

XIII kann die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen und die positiven Vorabindrücke bestätigen. Euch erwartet der beste Ego-Shooter des Jahres. Die Suche nach der Wahrheit hat absoluten Kinofilmcharakter und ist hoch spannend. Ungeduldige Spieler sollten aber lieber ein anderes Spiel bevorzugen. *XIII* ist teilweise sehr schwer. Etwas weniger spannend fand ich den Mehrspielermodus, der mit nur vier Spielmodi daherkommt.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
 findet's erfrischend.

Endlich mal ein sehr guter Ego-Shooter, der sich – vor allem wegen des innovativen Grafikstils – von der breiten Masse abhebt. Zudem kommt durch die gute Musikuntermalung und die außergewöhnlich gut platzierten Comic-Fenster eine richtig tolle Atmosphäre auf. Leider kann der Mehrspielermodus nicht ganz das Niveau der Solo-Variante halten.

TEST XIII

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: www.ubisoft.de

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 16 Jahren
Termin	Preis
27. November	Ca. € 60,-

- Gute Grafik
- Tolle Story
- Einzigartige Atmosphäre
- ➖ Teilweise sehr schwer

GRAFIK	SOUND	MULTI	88%
86%	84%	85%	

„Toller Shooter mit einzigartigem Grafikstil! Auch der Multiplayer-Modus macht Laune!“

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY
 LADEN HELMUT-KAUTNER-STR. 13
 45127 Essen City nahe BURGER KING (NEU)
 TEL. 0201-777225 SMART CENTER ESSEN
 Ladenpreise können abweichen

NEUER SHOP: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LÖSUNGSBUCH dt. 14,95

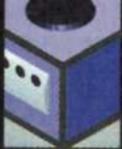
GÜLTIG bis 6.12.03

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS	ZUBEHÖR	GC PREISHITS
1080 Avalanche dt (Nov) 54,95	ACTION REPLAY dt. 39,95	007 NIGHTFIRE dt. 29,95
Burnout 2 dt. 57,95	FREELoader 19,95	Ghost Recon PALUncut 29,95
BuffyChaosBleedsPALUncut 57,95	MEMORY 251 org. 29,95	Luigis Mansion dt. 29,95
DRAGON BALL Z Budokai 49,95	MEMORY 1019 Bigben 29,95	Medal of Honor Front.dt. 29,95
DEADtoRIGHTS PALUncut 59,95	Memory59&Hülle Thrustm. 9,95	MetroidPrime dt. 29,95
FREEDOM FIGHTERS dt. 54,95	TIPS DES MONATS	MarioParty4 dt. 29,95
HITMAN 2 dt.(18) 57,95	MORTAL KOMBAT 5(18) 29,95	NBA/NFL/NHL2K3 je 29,95
HUNTER PALUncut(18) 57,95	BLOOD RAYNE PAL(18) 64,95	PIKMIN dt. 19,95
JUDGE DREDD PAL 59,95	BUST-A-MOVE Allstars 29,95	RAYMAN3 dt. 29,95
MERCEDES RACER dt. 57,95	RED FACTION2 PALUncut 49,95	Smash Bros Mel. dt. 29,95
MARIO PARTY 5 dt.Nov. 54,95	RESIDENT EVIL (18) dt. 29,95	StarWars Rog.Leader dt. 29,95
NHL 2004 dt. 54,95	RESIDENT E. ZERO dt. 29,95	StarFox Adv. dt.(Okt) 29,95
P.N. 03 dt. 54,95	weiter RE Teile lieferbar !!!	Super Mario S.dt.(Okt) 29,95
Skies of Arcadia Leg. dt. 49,95	GAMEBOY ADVANCE	Time Splitters 2 dt. 29,95
SSX 3 dt. (Okt.) 54,95	Action Replay GBA 34,95	TUROK Evol.PALUncut(18)19,95
TONY H. UNDERGR. dt. 57,95	Gameboy Player dt. 59,95	Wario World dt. 49,95
TigerWoods 2004 dt. 54,95	Advance Wars2 dt. 39,95	WWE WrestlingmaniaX8 dt. 19,95
XGRA dt. 57,95	Final FantasyTae. 39,95	ZELDA + BONUS 54,95
	Kirby Nightmare dt. 39,95	
	Pokemon Saphir/Rub.je 42,95	
	Golden Sun 2 dt. 39,95	
	Mario Advance 4 dt. 39,95	

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR. Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701



Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike



Rebel Strike kommt!

Star-Wars- und Action-Fans dürfen sich auf geniale Weltraumschlachten freuen.



EISWÜSTE Auf dem Rücken eines Tauntauns muss man sich vor umstürzenden AT-ATs vorsehen.

TRAUMHAFT Vor so einer Kullisse gegen das Imperium zu kämpfen, macht megamäßig Laune.





In der letzten Ausgabe konnten wir euch in einer Weltpremiere den ersten Test der US-Version von *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* präsentieren. Da der Release in Deutschland bereits kurze Zeit später stattfindet, stellen wir euch auch gleich die deutsche Version dieses technischen Meisterwerkes vor.

MUND ZUMACHEN NICHT VERGESSEN

Bereits nach dem Starten des ersten Levels wird klar, warum die deutschstämmigen Jungs im sonnigen Kalifornien zu den Besten ihres Fachs gehören. Auf Yavin 4, der ersten Mission, muss man Unterstützungstransporter des Imperiums daran hindern, ihre Invasionstruppen am Boden mit Hilfsgütern zu beliefern. Dass dabei natürlich die Hölle los ist, versteht sich für ein *Rogue Squadron* wohl von selbst. Tie-Fighter jagen mit dem charakteristischen Kreischen durch die Luft und liefern sich mit rebellischen Lufteinheiten einen erbitterten Kampf. In diesem Chaos hat man kaum ein Auge für die vielen grafischen Highlights, die schon der erste Level zu bieten hat. Wer dennoch genau hinsieht, kann wunderschöne Wasserspiegelungen, tolle Waldlandschaften und geniale Licht- und Partikeleffekte entdecken. Nachdem man im X-Wing die ersten zwei Teile der Mission erledigt hat, wechselt das Geschehen auf

den Boden und man ist zu Fuß unterwegs. Diese Teile sind in *Rebel Strike* das erste Mal überhaupt spielbar.

AM BODEN GEHT'S WEITER

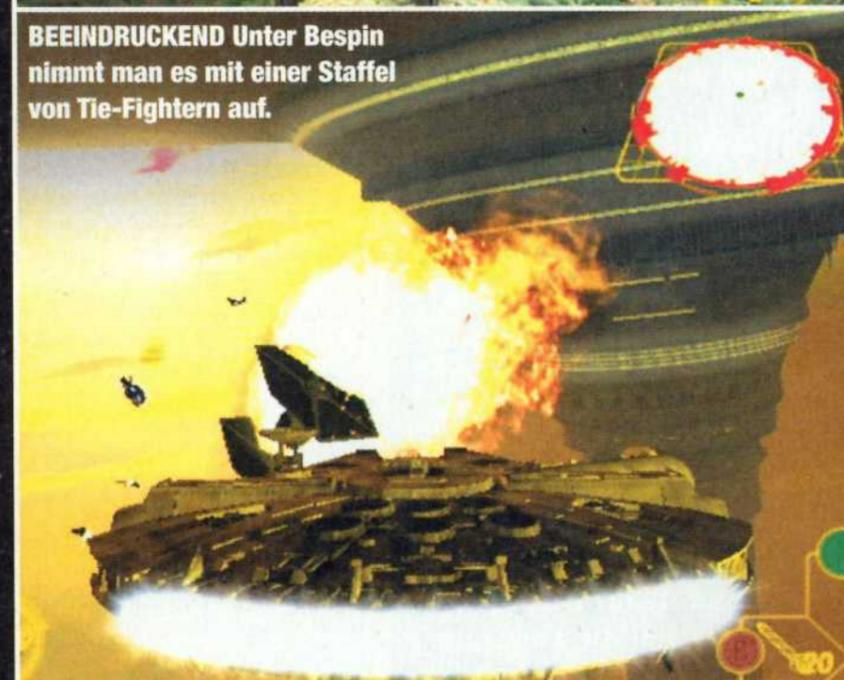
Dank der automatischen Zielerfassung kann man jeden Gegner leicht aufs Korn nehmen und in die ewigen Jagdgründe schicken. Hilfreich sind herumliegende Energietanks oder thermale Detonatoren, die bei Beschuss selbst große Feindansammlungen vernichten. Nach der ersten Mission teilt sich das Spiel in zwei Stränge auf: Der eine wird mit Luke Skywalker und der andere mit seinem Kumpel Wedge gespielt. Unterschiede ergeben sich dabei natürlich nicht nur aufgrund der steuerbaren Spielfigur, sondern auch durch die Missionen. Wedge zum Beispiel muss nahe Bakura seine gefangenen Rebellenkollegen retten, bevor die Transporter von der Gefängnisstation in den Hyper-Space übergehen. Hier ergeben sich des Öfteren wunderschöne Kampfsituationen im Weltall. Vor allem, wenn man die majestätische Raumstation im Hintergrund vor dem Planeten sieht und überall Tie-Fighter und Lasersalven herumzischen. Einfach genial. Danach führt ihn der Weg unter anderem nach Geonosis oder er muss auf den imperialen Raumhafen von Fondor einen Überraschungsangriff mit einem geklauten Tie-Hunter verüben. Luke hin-



ZERSTÖRUNG PUR
Im Schlacht-Modus muss man einfach alles platt machen.



PETRI HEIL
Im Wald von Endor ist die Jagd auf AT-STs erlaubt.



BEEINDRUCKEND
Unter Bepin nimmt man es mit einer Staffel von Tie-Fightern auf.



TUNNELBLICK
Das Licht am Ende ist euer Ziel.

INFO PAL-ANPASSUNG

60Hz-Rebellen

Factor 5 hat sich bei der Europa-Version Mühe gegeben.

Die europäische Version von *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* verfügt löblicherweise über einen 60Hz-Modus, der in derselben Geschwindigkeit läuft wie das US-Pendant. In der 50Hz-Variante stören zwar keine Balken, dafür läuft das Geschehen auf dem Bildschirm jedoch etwas langsamer. Außerdem konnten nicht die Original-Synchronsprecher der virtuellen Akteure für die deutschsprachige Synchronisation gewonnen werden. Das hätte das *Star Wars*-Feeling perfekt gemacht.

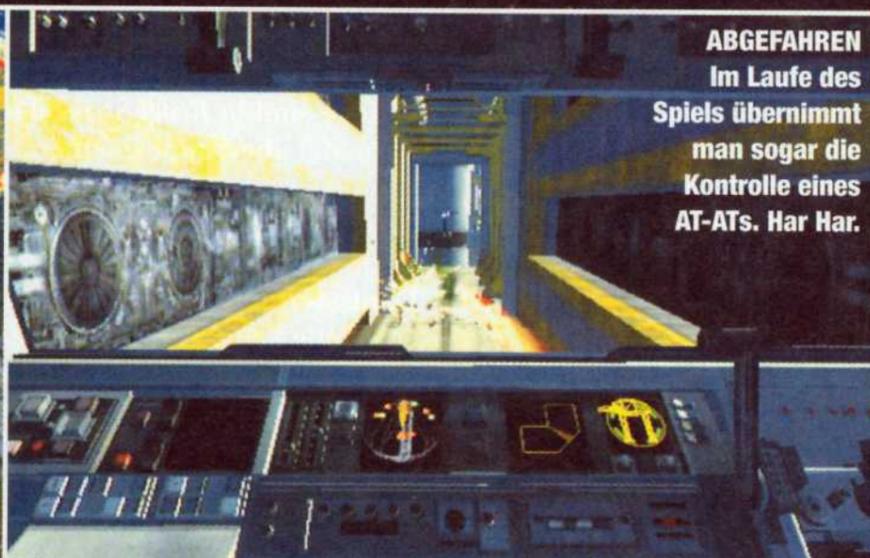
Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?

[Ja] Nein

Sie haben Ihre Zerstörung nur herausgezögert.



AUSFLUG INS GRÜNE Auf Dantooine muss Luke diesen Gefangenentransporter stoppen und einen Überläufer retten.



ABGEFAHREN Im Laufe des Spiels übernimmt man sogar die Kontrolle eines AT-ATs. Har Har.

gegen erlebt actiongeladene Gefechte auf Ralltiir, wo er eine Gruppe Wissenschaftler finden und retten muss. Sogar ein Besuch beim Jedi-Meister Yoda auf Dagobah steht auf dem Programm. Mit dem kooperativen Zweispieler-Modus hat Factor 5 aber mit Sicherheit ein kleines Kunststück vollbracht. Das komplette *Rogue Leader* kann mit einem Kumpel durchgespielt werden, wobei der Schwierigkeitsgrad und das Gegneraufkommen in fairer Art und Weise angepasst wurden. Die vier unterschiedlichen VS.-Modi – Luftkampf, Erobern und Verteidigen, Schlacht und Spezial – sind wieder mit dabei.

TECHNISCH BRILLANT
Obwohl das eigentliche Spielprinzip – alles umnieten, was sich bewegt – identisch geblieben ist, bietet der Titel im fortschreitenden Verlauf genügend Abwechslung. Das bekannte Medaillensystem und viele freispielbare Goodies wie das *Star Wars*-Arcade-Original aus dem Jahre 1983 sowie einige Bonusmissionen wie die Jagd nach Boba Fett auf Bespin tun ihr Übriges, um die Langzeitmotivation aufrechtzuerhalten. Grafisch zählt *Rebel Strike* mit Sicherheit zum absolut Besten, was auf dem GameCube zu sehen ist und zu sehen sein wird. Es ist wirklich unwahrscheinlich, dass noch mehr Grafikleistung aus dem kleinen Würfel herauszukitzeln ist. Chris Hülsbeck hat mit seiner genialen Hintergrundmusik ebenfalls einen großen Anteil daran, dass der Titel *Star Wars*-Feeling allererster Güte verbreitet. Jeder *Star Wars*- und Actionfan kommt an diesem Titel einfach nicht vorbei. Ein Pflichtkauf.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Grafik-Überhammer!

Wir zeigen euch, was sich im Vergleich zu *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* getan hat und vergleichen beide Titel in den wichtigsten Punkten.



ROUGE SQUADRON III

FEATURES ★★★★★

Missionen: Im Singleplayer-Modus muss der Spieler insgesamt 20 Levels bestehen – davon ein Trainingslevel und acht Bonuslevels. Im Kooperations-Modus ist das komplette *Rogue Leader* mit allen 17 Levels vorhanden. Der VS.-Modus bietet in vier Spielarten insgesamt 23 Levels.

Charaktere: Wedge, Han Solo und Luke Skywalker können gesteuert werden. In den Bonusmissionen wartet außerdem eine Überraschung auf euch.

Vehikel: Knapp 20 Fahrzeuge können gesteuert werden. Darunter ein AT-ST, der X-Wing, der Rasende Falke, Slave 1 oder ein TaunTaun.

Steuerung: Die Raumschiffe lassen sich unverändert gut steuern. Das Dirigieren der Figuren in den Bodenmissionen ist ebenfalls sehr gut gelungen. Hilfreich hierbei ist die automatische Zielerfassung.

Mehrspieler-Modus: Endlich ist ein Zweispieler-Modus dabei. Vier VS.-Modi und das komplette *Rogue Leader* im Coop-Modus lassen keine Wünsche offen. Vorbildlich.

Langzeitmotivation: Das Medaillensystem wurde aus dem Vorgänger übernommen, wodurch ein sehr hoher Wieder-spielwert des Titels garantiert ist.

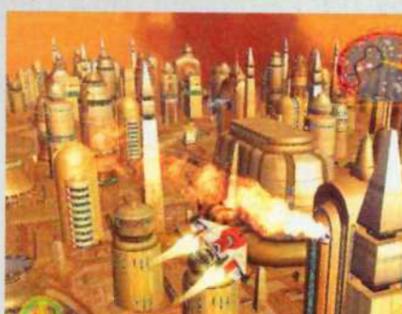
TECHNIK ★★★★★

Grafik: Einfach unglaublich, was die Jungs von Factor 5 noch alles aus dem GC rausgeholt haben. Bump Mapping, detaillierte Raumschiffe, riesige Levels und Effekte am laufenden Band machen das Spiel erneut zur absoluten Grafik-Referenz.

Sound: Original-Musikstücke und die guten Synchronsprecher lassen authentisches *Star Wars*-Feeling aufkommen. Dolby Pro Logic II wird unterstützt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



ROGUE SQUADRON II

FEATURES ★★★★★

Missionen: Der Vorgänger bietet leider nur einen Einspieler-Modus mit insgesamt 17 Levels – darunter einen Trainingslevel und fünf Bonusmissionen. Durch den kooperativen Zweispieler-Modus von *Rebel Strike* ist *Rogue Leader*, was die Levelanzahl angeht, deutlich unterlegen.

Charaktere: Luke Skywalker, Wedge und Han Solo geben sich die Ehre und treten dem Imperium genau dahin, wo es so richtig wehtut.

Vehikel: Mit über zehn Raumschiffen wie dem A-Wing, dem Snowspeeder, dem Tie-Fighter ähnlich bestückt wie *Rebel Strike*. Nur zahlenmäßig unterlegen.

Steuerung: Die Bedienung der Raumschiffe wurde sehr gut umgesetzt und konnte sehr schnell erlernt werden. Bei wilden Flugmanövern hat sich das Schiff automatisch am Horizont ausgerichtet.

Mehrspieler-Modus: Hierauf haben die Entwickler leider verzichtet. Viele Spieler sahen das als das größte Manko – sonst gab es ja fast keine.

Langzeitmotivation: Das Medaillensystem sorgte dafür, dass man wochenlang beschäftigt war, bis man alle versteckten Raumschiffe und Missionen ergattert hat.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Vor über einem Jahr – und auch heute noch – bot das Spiel umwerfende Polygon-Action. Tolle Lichteffekte, Unmassen an bewegten Objekten und überaus detaillierte Raumschiffe waren einfach traumhaft anzuschauen.

Sound: *Star Wars*-typische Musikstücke zusammen mit authentischen Soundeffekten ließen eine tolle Atmosphäre aufkommen. Dolby Pro Logic II wird unterstützt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak
will einen B-Wing für zu Hause.

Ich kann mich einfach nur abermals wiederholen. Dieses Spiel ist einfach eine Augenweide. Egal, ob man alleine die neuen *Rebel Strike*-Missionen spielt oder sich mit einem Kumpel zu zweit in den VS.-Modi oder im kooperativen *Rogue Leader* vergnügt, das Spiel sieht einfach nur geil aus. Spielerisch hat sich nichts getan, es wird nach wie vor geballert, was der Controller hergibt. Die neuen Bodenmissionen machen zudem genauso viel Spaß wie die Flugeinlagen. Holt es euch, ihr werdet es nicht bereuen!

TEST REBEL STRIKE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Factor 5
Speichern:	5+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: www.lucasarts.com

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin 6. November	Preis Ca. € 55,-

- Geniale Grafik
- Filmszenen aus *Episode V*
- Kooperations-Modus
- ➖ Altbackenes Spielprinzip

GRAFIK | SOUND | MULTI
93% | 90% | 90% **91%**



„Dank der technischen Brillanz und der Zweispieler-Modi für jeden Action-Fan ein Muss“



Musikalisches Mastermind

Der Music Director von Factor 5 plaudert etwas aus dem Nähkästchen.

Im Rahmen unserer *Rebel Strike*-Berichterstattung konnten wir Chris Hülsbeck, Music Director bei Factor 5, einige Fragen über die Arbeit eines Musikkomponisten für Videospiele stellen. Lest im Folgenden, was er so zu sagen hatte.

Chris Hülsbeck: Ich denke, dass die Musikuntermalung ganz gut zu diesen Spielen passt. Was mir besonders gut gefallen hat, ist die Interaktivität bei *Luigi's Mansion* – die ist echt gut geworden. Es ist wirklich cool zu hören, wie Luigi munter, passend zu der Hintergrundmusik, herumpfeift und die Melodie nachsummt, und wie es sich verändert, je nachdem, wie stark er sich fürchtet.

N-ZONE: Sind Sie mit den Soundleistungen des Nintendo GameCube zufrieden oder wünschen Sie sich manchmal etwas mehr Möglichkeiten?

Chris Hülsbeck: Die soundtechnischen Fähigkeiten des Nintendo GameCube sind um vieles fortgeschrittener als alles

andere, was wir zuvor hatten. Jedenfalls glaube ich, dass die Konsolen der kommenden Generation noch viel bessere technische Fähigkeiten, mehr Speicher und Anschlussmöglichkeiten, wie zum Beispiel einen digitalen Ausgang für Mehrkanal-Surround-Sound, haben werden.

N-ZONE: Sie haben einmal gesagt, es würde Sie sehr reizen, mit einem großen Orchester zu spielen. Haben Sie vor, irgendwann das Videospiele-Geschäft hinter sich zu lassen, um damit den Rest Ihres Lebens zu verbringen?

Chris Hülsbeck: Dazu besteht im Moment kein Anlass. Es ist deshalb nicht nötig, da zurzeit der Trend in der Videospielein-

dustrie ohnehin in Richtung von Live-Orchester-Musik geht.

N-ZONE: 2001 haben Sie Ihre letzte CD veröffentlicht. Können wir bald mit einer Neuerschöpfung rechnen?

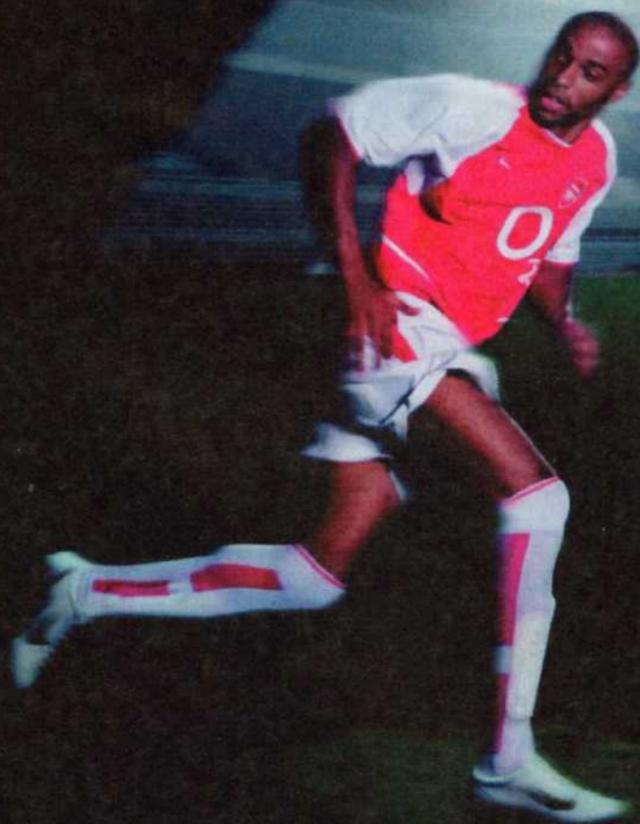
Chris Hülsbeck: Ich habe in der Tat bereits Pläne für eine neue CD, nur dieses Mal möchte ich etwas ganz Besonderes machen. Aber was diese Dinge angeht, bin ich nicht in Eile und habe auch noch kein bestimmtes Datum für das Projekt festgelegt. Ich sammle bereits seit Jahren einzigartige Kompositionen und wenn ich glaube, dass die Zeit dafür reif ist, werde ich dieses neue Album auch machen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview.



CHRIS HÜLSBECK

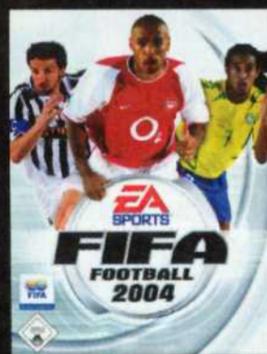
N-ZONE: Zu Ihren Lieblingsspielen zählen *Luigi's Mansion* und *Mario 64*. Was genau hat Ihnen an diesen Titeln gefallen?



Nichts für Ego-Shooter.

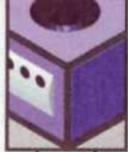
Weltklassespieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt. Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL** Control.



It's in the game.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.™, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo.™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. www.fifafootball2004.ea.com www.easports.de *PS one, Game Boy Advance und N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature. **Bald erhältlich.

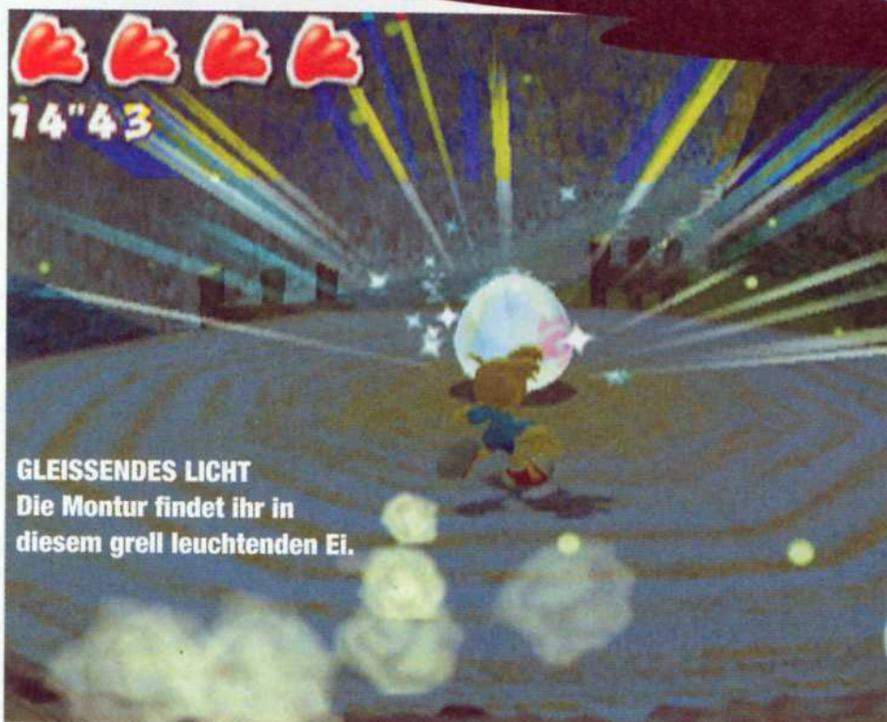


Billy Hatcher

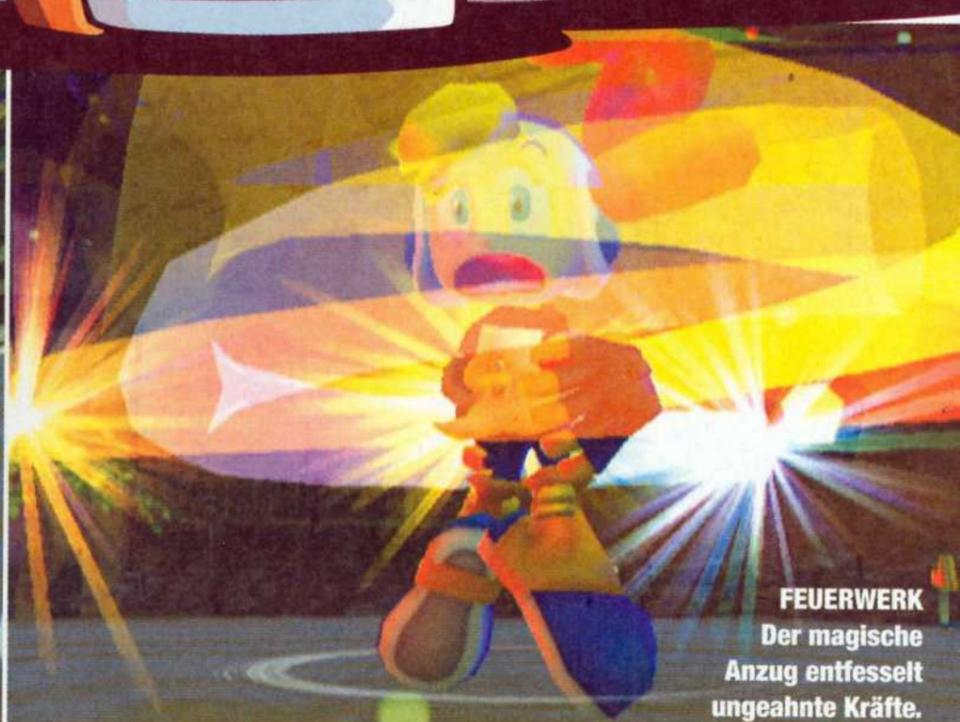
and the Giant Egg



Jo is' denn heut' scho' **Ostern?**
Jede Menge Eier
– und das vor
Weihnachten.



GLEISENDES LICHT
Die Montur findet ihr in diesem grell leuchtenden Ei.



FEUERWERK
Der magische Anzug entfesselt ungeahnte Kräfte.



EI DER DAUS In jedem Level findet sich ein goldener Vertreter.



KIKERIKI Mit einem Hahnenschrei leistet Billy Geburtshilfe.

Superhelden haben es nicht leicht! Es genügt nicht, für Rettungsaktionen allzeit bereit zu sein. Allzu schnell geraten sie, samt ihrer ruhmreichen Taten, in Vergessenheit. Jeder Mochtegern-Hero, der sich heutzutage noch einen Namen machen möchte, braucht vor allem eines: ein möglichst markantes Aussehen! Der renommierte Spiele-Entwickler und Sonic-Erfinder Yuji Naka schuf nun mit Billy Hatcher eine neue coole Spielfigur. Der kleine Knirps lebt in einer scheinbar idyllischen Welt. Aber der dort regierende König – ein wirklich fieser Typ – sperrte aus purer Bosheit etliche Tiere des Reiches in goldene Eier. Darunter auch Vögel, die mit ihrem Gezwitscher sonst den Tag herbeiträllerten. Seitdem ist Billys Welt in nächtliche Finsternis getaucht. Ihr macht

euch mit Billy also auf den Weg, um die goldenen Eier zu finden und die eingesperrten Tiere zu befreien. In jedem Level liegen überall verstreut noch etliche solcher kunterbunten Dinger herum. Sie erweisen sich aber erst als nützlich, sobald Billy sich in seinen magischen Hühneranzug schmeißt. Diese Klamotte findet ihr anfangs in einem grell leuchtenden Ei. Darin verbirgt sich ein Hühnerkamm, der sich wie von Zauberhand automatisch über Billy stülpt. Etwas lächerlich aussehend, aber voller Tatendrang geht's dann ran an die Eier. Positioniert ihr Billy hinter einem Ei und steuert vorwärts, kullert es mit ihm mit. Damit lassen sich Gegner nicht nur abwehren, sondern auch prima platt machen. Unentwegte „Fütterungsrituale“, mittels herumliegender fruchtelförmiger Power-ups, lässt es zudem wachsen, bis ein Blinken die Schlüpfbereitschaft signalisiert. Ein Druck aufs Knöpfchen und Billy stößt einen

INFO DIE ENTWICKLER

Das Sonic-Team

Diesen Jungs verdanken wir ein einmaliges Erlebnis. Nachdem einer ihrer Geistesblitze Form annahm, kam dadurch eine Lawine ins Rollen, die bis heute nicht zu stoppen war.

Entwickler für Videospiele gibt es viele. Hält man nach wirklich fähigen Köpfen Ausschau, lichten sich die Reihen rasch. Nur wenige können sich über Jahre hinweg am Markt behaupten. Zweifels- ohne zählt auch Segas hauseigenes Entwicklerteam zu diesen Perlen. Diesen Jungs hat die Videospielebranche das Ansetzen völlig neuer Maßstäbe zu verdanken. 1991 erstmals aufgetaucht, verwandelte sich ein blaues Phänomen in eine rasend schnell um sich greifende Epidemie. Die Rede ist natürlich von Sonic the Hedgehog. Seinen Konsoleneinstieg feierte er auf dem Mega Drive und wechselte danach durch einen Umzug auf den Dreamcast in die 128-Bit-Generation. Aber selbst das klägliche Scheitern dieser Hardware konnte ihn nicht stoppen. Richtige Helden sterben eben nie!



STOLZER KNIRPS Billy freut sich über jeden Zuwachs.



COINS SAMMELN Neben goldenen Eiern dürft ihr auch diese Symbole sammeln.





MULTIPLAYER Gegenseitiges Plattrollen macht Laune.



ZU LANGSAM Geschwindigkeitsräusche sind eindeutig Sonics Ressort.

krächzenden Hahnenschrei aus. Das lässt die Eierschale zerbersten und gibt den Blick auf ein kleines, goldiges Pokémon-ähnliches Fabelwesen frei. Im Verlauf des Spiels trifft ihr auf insgesamt fünf dieser Tierchen. Einmal ausgeschlüpft und ins Schlepptau genommen, macht ihr euch beispielsweise das Feuer eines kleinen Drachen zunutze oder ihr schleudert einen Pinguin als lebende Wasserbombe auf Brandherde.

NICHT GERADE KNIFFLIG

Die zu lösenden Rätsel sind dabei allesamt nicht allzu schwierig, sorgen aber für Abwechslung. Etliche Rutschpartien auf randlosen, oft kurvigen Bahnen und die Möglichkeit, Billy samt Ei mit magischen Ringen durch die Lüfte zu katapultieren, schützen zusätzlich gegen aufkommende Langeweile. Diese Einlagen erinnern eigentlich frappierend an Billys blauen Kollegen, aber in Sachen Speed kann Eiermann Billy sicherlich nicht mithalten. Für eine Portion Multiplayer-Gaudi sorgen außerdem drei verschiedene Spielarten, in denen ihr beispielsweise mit bis zu drei Freunden um die Wette brütet oder euch gegenseitig mit euren Eiern platt rollt. Dank 60 Bildern pro Sekunde laufen sämtliche Spielmodi flüssig und auch grafisch gibt es nur wenig zu gacker... äh, zu meckern. Außer, dass man ab und an über ein Wegflutschen des Eies flucht, kann höchstens der Sound bemängelt werden. Die kindische Melodie geht einem nämlich schnell auf die Nerven.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Gelungenes Spiel oder eher faules Ei?

Wie schneidet wohl Eiermann Billy gegen ein Jump & Run alter Schule ab? Die irre Beutelratte Crash Bandicoot will's wissen und stellt sich dem Vergleich.



BILLY HATCHER

FEATURES ★★★★★

Umfang: 56 Levels
Ausrichtung: Pastellfarbenes, knuffiges Abenteuer. Nicht nur Pokémon-Fans werden die Tierchen gefallen. Erinnert passagenweise stark an Sonics Auftritte.
Waffen: Neben unzähligen herumliegenden Eiern noch fünf weitere Tierchen, deren Fähigkeiten auch als Waffe benutzt werden können.
Steuerung: Sehr intuitive Steuerung, reagiert sehr schnell und präzise. Um viele Gegner gleichzeitig platt zu rollen, werdet ihr euren Analogstick regelrecht missbrauchen müssen.
Kameraführung: Etwas zickig und leider nur begrenzt justierbar
Mehrspieler-Modus: Ja. Drei Varianten für bis zu vier Spieler via Splitscreen.
Langzeitmotivation: Rettung der Tiere, Sammeln von Coins usw. beschäftigt euch sicherlich eine Weile. Einmal durchgezockt, verstaubt es aber wahrscheinlich im Regal.
Schwierigkeitsgrad: Relativ einfach. Aufgrund der angesprochenen jungen Zielgruppe ist das aber okay.
Zielgruppe: Richtet sich vornehmlich an jüngere Spieler. Für ältere vielleicht ebenfalls interessant, aber probeweise Rumeiern wäre vorher empfehlenswert.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Ordentlich. Nette Wassereffekte, schöne Animationen, flüssiger Bildaufbau, abwechslungsreich gestaltete Levels.
Sound: Nervig. Unglaublich, wie man Spielern so etwas zumuten kann. Dolby Surround, aber wer braucht das schon?
Präsentation: Zufriedenstellend. Ab und an mangelt es dem Gameplay etwas an Dynamik. Vor allem die Rutschpassagen hätten actionreicher sein können.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



CRASH BANDICOOT

FEATURES ★★★★★

Umfang: 25 Levels + 5 Bonuslevels
Ausrichtung: Kunterbuntes, abgedrehtes Abenteuer. Sammelsüchtige werden mehr als befriedigt. Genau wie Billy Hatcher, liebevolle Veräppelung von Superhelden.
Waffen: Ein richtiger Held braucht doch keine Waffen! Könnte höchstens seine TNT-Kisten (unter höchster Lebensgefahr) einsetzen.
Steuerung: Gelungene, schnell reagierende Steuerung. Selbst knifflige Sprungpassagen können dank ihr gemeistert werden. Mit Rumble-Unterstützung ein zu stark vibrierendes Abenteuer.
Kameraführung: Fest justiert, das erschwert einige Passagen zusätzlich.
Mehrspieler-Modus: Nein. Einzelspieler-Modus hält dafür sehr lang bei der Stange.
Langzeitmotivation: Unterschiedliche Abspänne möglich. Unwahrscheinlich, dass man sämtliche gesuchten Gegenstände gleich beim ersten Durchspielen schnappt.
Schwierigkeitsgrad: Knifflig. Jede Unachtsamkeit wird bestraft. Selbst Jump&Run-Hasen werden richtig gefordert.
Zielgruppe: Nicht zuletzt aufgrund des Schwierigkeitsgrades für Alt und Jung gleichermaßen geeignet. Wer Jump & Runs mag, wird es lieben.
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schön animiert und sehr abwechslungsreich gestaltet, aber gerät leider sehr häufig ins Ruckeln
Sound: Hintergrundmusik wird durch erstklassige Soundeffekte bereichert, aber leider nur in Stereo.
Präsentation: Gelungen. Der Sound und das flotte Gameplay passen wunderbar zur durchgeknallten Beutelratte, bei Kämpfen geht's ganz schön ab.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Kerstin Springer
 bevorzugt ihr Frühstücksei.

Echt drollig, der Knirps. Aber mein Alter lässt mich mit Sicherheit mehr als nur knapp an der Zielgruppe vorbeirauschen. Trotzdem fand ich's recht ulkig, mit meinem übergestülpten Hahnenkamm durch schöne, farbenfrohe Levels zu streifen. Einige Male fluchte ich dennoch mächtig, als sich mein Ei mal wieder selbstständig machte.

TEST BILLY HATCHER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Surround

Internet: www.atari.de

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin 6. November	Preis Ca. € 60,-

- Innovatives Eierkullern
- Spaßiger Multiplayer-Modus
- ➖ Kamera begrenzt justierbar
- ➖ Kaum Dribblings möglich

GRAFIK	SOUND	MULTI	78%
76%	55%	74%	



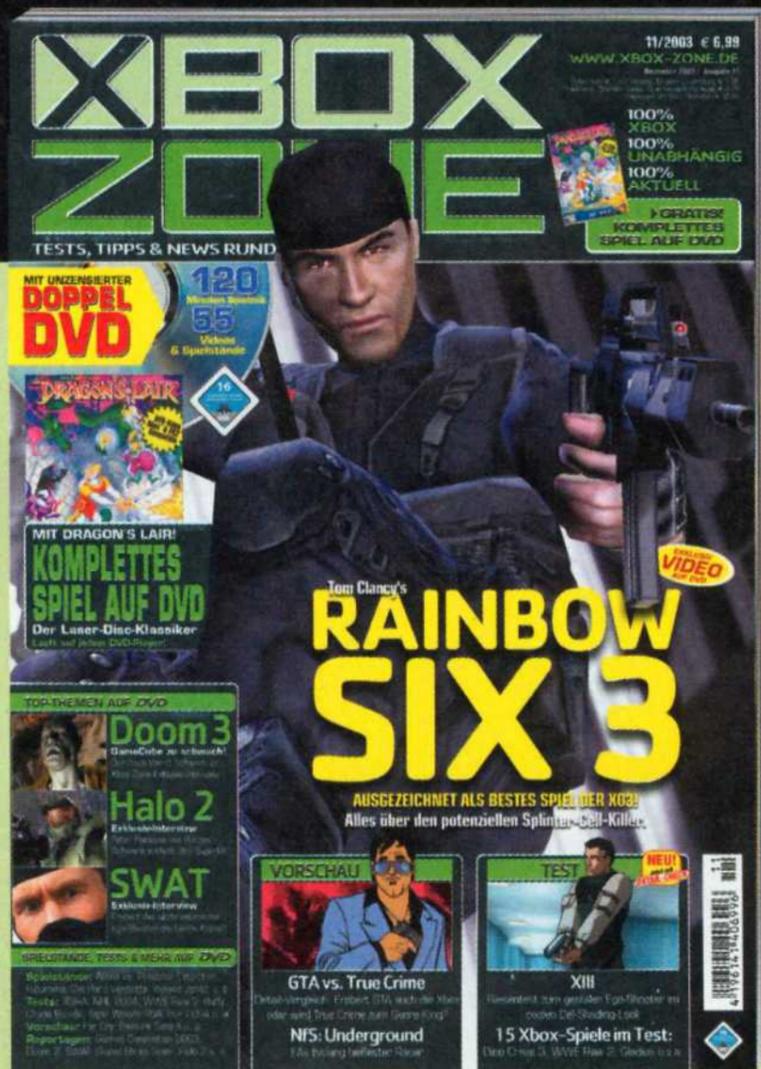
„Alles rund ums Ei. Lustiges Jump & Run, einige Passagen sind Sonic aber **zu ähnlich.**“

LEXIKON

Ab jetzt erhältlich: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox, die Spiele und das Zubehör wissen müssen.

Alles in einem Heft. Wir lassen die beiden Gangster-Abenteuer *GTA* und *True Crime: Streets of L.A.* im direkten Duell gegeneinander antreten. Wie packend die Terroristenjagd sein kann, zeigt die Vorschau zu *Rainbow Six 3*. Im prall gefüllten Testteil warten unter anderem der Comic-Knüller *XIII* und das Sportspektakel *WWE Raw 2: Ruthless Aggression*. Rollenspielfans kommen beim Test von *Gladius* auf ihre Kosten. Die Detailchecks bei den Tests lassen keine Fragen offen. Neben aktuellen Spielständen gibt es als Bonus den Laser-Disc-Klassiker *Dragon's Lair* auf der unzensurierten "ab 16"-DVD.





Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs



Noch vor Start des Kinoblockbusters veröffentlicht EA das **Spiel zum Film.**



Grandiose Schauspieler, geniale Effekte und eine noch nie da gewesene Umsetzung einer Fantasy-Welt – das verspricht Peter Jacksons Kino-Umsetzung von Tolkiens *Der Herr der Ringe*. Angesichts der optischen und akustischen Pracht, die uns der Regisseur mit seinen Filmen beschert,

ist es schwer, ein angemessenes Videospiel abzuliefern. Doch Electronic Arts hat bereits bei *Die zwei Türme* gezeigt, wie eine Versoftung eines Kinoformates auszusehen hat. Optisch ansprechend, gut spielbar und mit zahlreichen Filmszenen garniert. Für *Die Rückkehr des Königs* legten sich die Entwickler noch mal besonders ins Zeug. Größer, besser, spektakulärer lautete das Motto. Durftet ihr im Vorgänger gerade mal drei Charaktere steuern – Aragorn, Gimli und Legolas – so übernehmt ihr nun auch die Kontrolle über das Hobbit-Pärchen Frodo und Sam sowie Zauberer Gandalf. Allerdings stehen euch nicht alle Charak-

WO BIN ICH? Im Zweispieler-Modus wird es manchmal unübersichtlich.



VORSICHT Sam und Frodo lassen sich von Gollum führen.



tere von Anfang an zur Verfügung, erst nach dem Durchspielen dürft ihr auf die weiteren Helden zurückgreifen und beliebig in die Levels wieder einsteigen.

JEDE MENGE ACTION

Die Schauplätze des Spiels halten sich eng an den Film. So steuert ihr zu Beginn des Spiels Gandalf durch Helms Klamm und versucht, die Festung gegen die eindringenden Orks und Uruk-Hais zu verteidigen. Anschließend helft ihr den Ents, Sarumans Turm einzunehmen. Oder ihr begleitet im zweiten Handlungsstrang Frodo und Sam auf ihrer Reise nach Mordor. Häufig stehen euch bis zu drei Levels zur Auswahl, die ihr spielen könnt. Die Entwickler haben sich bemüht, das Spiel so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. So müssen die beiden Hobbits sich beispielsweise häufig den Zauberumhang der Elfen zunutze machen und sich schleichend vorwärts bewegen. Außerdem könnt ihr an bestimmten Stellen Speere aus dem Boden ziehen oder Katanpulte aktivieren, um die Gegner zu besiegen. Dies täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass es sich bei *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* um ein waschechtes Hack&Slay-Spiel handelt. Mittels Schwert und Axt vertrimmen Aragorn und Gimli die heranströmenden Gegner-Scharen, Legolas bevorzugt mit Pfeil und Bogen den Fernkampf und Gandalf zaubert, was der Stab hergibt. Frodo und Sam greifen gerne auf das Elben-Schwert Stich zurück, welches durch Glühen zuverlässig vor Orks warnt.

Besonders witzig ist, dass ihr auch Kronleuchter oder Ähnliches auf eure Gegner fallen lassen dürft. Nach Abschluss eines Levels tauscht ihr gesammelte Erfahrungspunkte gegen neue Moves oder eine bessere Ausrüstung. Besonders gut ist, dass die Entwickler an den Schwächen des ersten Teils gearbeitet haben. So ist das Gameplay durch die neuen Charaktere sowie die Interaktivität mit der Umgebung und die Schleichmissionen deutlich abwechslungsreicher als noch bei *Die zwei Türme*. Sehr positiv ist uns zudem der gestiegene Umfang aufgefallen. Neben den neuen Charakteren sind die Levels wesentlich größer als noch beim Vorgänger. Auch grafisch haben die Entwickler eine mächtige Schippe nachgelegt. Gab es bei *Die zwei Türme* noch einige schwammige Texturen, könnt ihr nun sogar Gandalfs Falten erkennen. Hinzu kommt, dass in den Levels deutlich mehr abgeht als beim Vorgänger. Ihr habt es ständig mit Horden von Orks zu tun. Bei Helms Klamm werdet ihr regelmäßig umzingelt, ihr könnt beobachten, wie die Leitern an die Mauer gestellt werden, wie überall Feuerbälle einschlagen und immer neue Truppen nachrücken.

WIE IM FILM

Akustisch werdet ihr wieder mit dem typischen *Herr der Ringe*-Soundtrack verwöhnt, der immer noch wie die Faust aufs Auge passt und euch herrlich mitfiebern lässt. Die Soundeffekte sind erneut hervorragend und donnern in Dolby Pro Logic II aus den Boxen. Genau wie beim Vor-

INFO DIE FILMSEQUENZEN

Qualitativ hochwertig

Die Filmsequenzen von *Die Rückkehr des Königs* präsentieren sich in selten da gewesener Pracht.

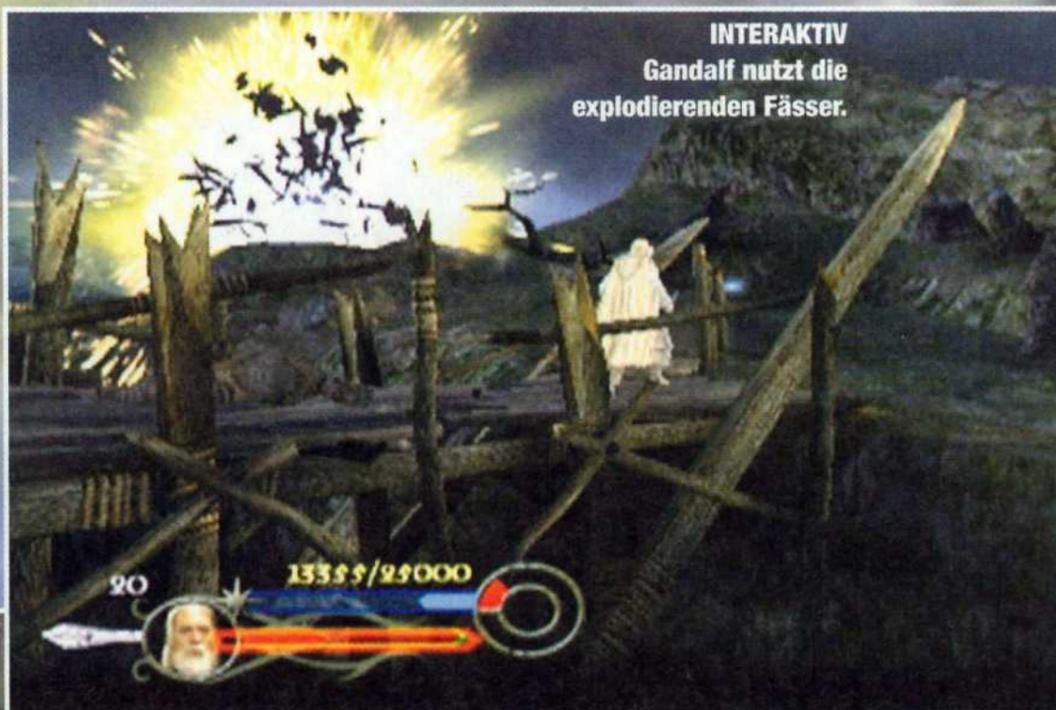


STÜRMISCH Gandalf, kurz bevor er zur Rettung von Helms Klamm eilt.

Es ist erstaunlich, in welcher Qualität die Entwickler die Videosequenzen auf die Game Disc brennen konnten. Fast auf DVD-Niveau, sehr farbenprächtigt und erstaunlich scharf mit kleineren Rucklern und Artefakten. Beim ersten Vergleich mit der PS2-Version waren die Videos der GameCube-Fassung sogar denen der PS2 ganz leicht überlegen. Und das trotz des kleineren Datenträgers. Hat EA auf der PS2 etwa mit der Komprimierung ein bisschen geschlampt? Wie dem auch sei, freut euch auf hervorragende Videoszenen. Ausschnitte aus dem dritten Kinofilm dürfen wir euch übrigens nicht zeigen, da dieser erst nach der Veröffentlichung des Spiels am 17. Dezember 2003 anläuft.



KLASSE Die Videos sind von erstaunlicher Qualität.



INTERAKTIV Gandalf nutzt die explodierenden Fässer.



Fernangriff

DISTANZIERT Mit L und A aktiviert ihr einen Fernangriff.



Schwerdane zeichnet
Orksgezeichnet
150 200

NON-STOP Ständig geht irgendwas kaputt.



gänger bekommt ihr zudem immer wieder Original-Film-ausschnitte aus dem Kinofilm zu Gesicht, die fließend in die Spielgrafik überblenden. *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* macht schon beim Zuschauen Spaß. Umso schöner ist, dass die Entwickler einen kooperativen Zweispielers-Modus in das Spiel integriert haben. Ein weiterer Kumpel muss also nicht tatenlos auf dem Sofa zuschauen, sondern kann aktiv in das Bildschirmgeschehen eingreifen. In bester *Gauntlet*- oder *Baldur's Gate: Dark Alliance*-Manier schlägt ihr euch so gemeinsam auf einem Schirm durch die Ork-Horden. Was könnte mehr Spaß machen? Auch an die Langzeitmotivation haben die Entwickler gedacht. So könnt ihr weitere Filmsequenzen, Interviews, Sketche und Charaktere freischalten. Einige Mängel sollen nicht verschwiegen werden. So sind die vorgegebenen Kamerawinkel öfters unglücklich gewählt. Dieses Manko gab es beim Vorgänger so nicht. In einigen Spielsituationen werdet ihr mit Fernwaffen außerhalb des sichtbaren Bereichs angegriffen. Von den Gegnern keine Spur. Hinzu kommt ein teilweise heftiger Schwierigkeitsgrad. Selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade werden sich Gelegenheitszocker überfordert fühlen. Außerdem leidet bei der permanenten Bildschirm-Action gelegentlich die Übersichtlichkeit und man sieht seinen Charakter nicht mehr. Nichtsdestotrotz zählt *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* zu den besten jemals entwickelten Filmumsetzungen.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Es lebe der König!

Wie gut ist *Die Rückkehr des Königs* wirklich? Erfahrt in unserem Detail-Check, welches das beste *Herr der Ringe*-Spiel ist.



DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

FEATURES ★★★★★

Präsentation: Pompös, jede Menge Videoszenen aus den Filmen blenden fließend in das Spielgeschehen über.

Videoqualität: Fantastisch. Fast auf einem Niveau mit *Rebel Strike*. Fast keine Artefakte, aber kleine Ruckler.

Charaktere: Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam, Frodo + 3 versteckte.

Umfang: 15 Levels, allerdings deutlich größer und abwechslungsreicher als beim Vorgänger

Geheimnisse: Jede Menge Filmszenen, Sketche, Interviews zum Freispielen sowie 3 geheime Charaktere

Kooperativer Zweispielers-Modus: Ja

GBA-Verlinkung: Mit dem GBA-Spiel erhaltet ihr weitere Geheimnisse.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sensationell! Non-Stop-Action, geniale Partikeleffekte, gute Texturen, tolle Lichtspiele, wabernder Nebel – meist flüssig bei 30 Bildern pro Sekunde. Leider manchmal auch darunter.

Sound: Dolby Pro Logic II, THX-zertifiziert, Original-Synchronsprecher, Soundtrack aus dem Film, muss man mehr sagen?

Ladezeiten: Um die 10 Sekunden vor jedem Level



Fazit: Geniale Filmumsetzung mit tollem Mehrspieler-Modus

GESAMTWERTUNG

★★★★★



DIE ZWEI TÜRME

FEATURES ★★★★★

Präsentation: Ebenfalls zahlreiche Videos und fließende Übergänge. Die Inszenierung ist beim Nachfolger aber besser.

Videoqualität: Nicht immer optimal. Teilweise sichtbare Artefakte und ab und zu Ruckler. Trotzdem gut.

Charaktere: Aragorn, Legolas, Gimli. Es gibt einen versteckten Charakter.

Umfang: 16 Levels, die aber alle nicht so groß und interaktiv sind wie beim Nachfolger. Trotzdem ordentlich.

Geheimnisse: Ein weiterer Charakter, aber zahlreiche Filmszenen sowie ein Making-of und weitere Gimmicks

Kooperativer Zweispielers-Modus: Nein!

GBA-Verlinkung: Bei *Die zwei Türme* gab es noch keine GBA-Verlinkung.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Nette Übergänge zwischen Videos und Spielgrafik, Texturen teilweise aber schwach, deutlich weniger Action als bei *Die Rückkehr des Königs*. Trotzdem gerät die Grafik manchmal ins Ruckeln.

Sound: Dolby Surround, Original-Soundtrack aus dem Film, gut – aber der Nachfolger ist besser.

Ladezeiten: Um die 15 Sekunden vor jedem Level



Fazit: Vor einem Jahr überraschend gut, heute vom Nachfolger überflügelt

GESAMTWERTUNG

★★★★☆

MEIN FAZIT SEHR GUT



Fabian Sluga
vernichtet den Ring!

Mir hat bereits der Vorgänger gut gefallen. Doch was Electronic Arts mit *Die Rückkehr des Königs* auf die Fernsehschirme zaubert, ist einfach nur fantastisch. Die Grafik ist eine wahre Freude und es gibt jede Menge zu bestaunen. Gemeinsam mit dem tollen Soundtrack entsteht ein audiovisueller Hochgenuss. Besonders der geniale kooperative Zweispielers-Modus rockt! Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad recht happig und die Checkpoints unglücklich gewählt. Auch die Kamera macht Probleme.



TEST DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: Lotr.ea.com

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Termin 14. November	Preis Ca. € 55,-

- + Tolle Grafik
- + Original-Soundtrack
- + Kooperativer Zweispielers-Modus
- Teilweise unübersichtlich

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	86%	INZEL
87%	87%		83%



„Wer den Vorgänger mochte, wird dieses Spiel lieben! **Toll gelungene Filmumsetzung!**“

gandalf erfahrungspunkte: 1625 EP

NEUE FÄHIGKEITEN Am Ende der Levels verteilt ihr eure Erfahrungspunkte.

Perfekt Ausgezeichnet Sehr gut Gut

gesammelte erfahrung: 1625 EP

missionserwertung: 23

Wiederholen Weiter

WEG MIT EUCH Gandalf vertreibt die Orks aus dem Fangorn-Wald.

6980/10000

AUF DIE FRESSE. FERTIG. LOS.

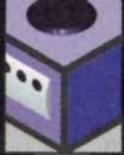


Royal Flush		
1 COIN	2 COIN	3 COIN
250	500	1000
50	100	150
25	50	75
9	18	27
6	12	18
4	8	12
3	6	9



MAKE YOUR WORLD MORE VIEWTIFUL...

NUR FÜR STUBENROCKER



BEI NACHT Gelungene Licht- und Schatten-Effekte verbessern das Geschwindigkeitsgefühl erheblich.



SCHADE Leider gibt es kein Schadensmodell.

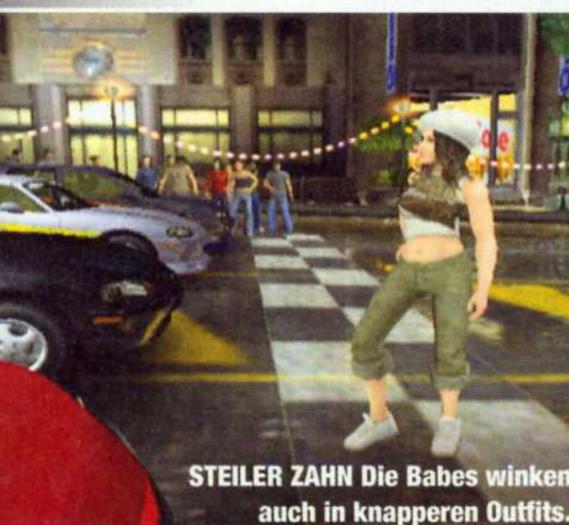
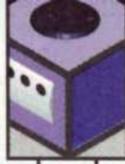


Das Markenzeichen des Nachfolgers ist ein irrwitziges Geschwindigkeitsgefühl.

Das Electronic-Arts-Entwicklerteam EA Blackbox überrascht euch diesmal mit einer etwas anderen Fortsetzung. Exoten wie Porsche, Ferrari oder Lamborghini bleiben in der Garage stehen und weichen Autos, die sich Normalsterbliche auch ohne einen beachtlichen Lottogewinn leisten können. Es erwart-

ten euch diesmal 20 lizenzierte Wagen der Marken Dodge, Ford, Honda, Nissan, Mazda, Mitsubishi und Toyota. Für bessere Performance oder auch nur für ein schnittigeres Aussehen sorgen Hunderte von Extras, die eure Schlitten in kleine, aber fiese Rennmaschinen verwandeln. Die Auswahl ist schier endlos, angefangen bei Lackierungen in allen erdenklichen Ausführungen über komplette Body Kits bis hin zu allerlei Spoilern. Das nötige Kleingeld dafür verdient ihr euch im Go-Underground-Modus. Hier geht es nicht nur darum, sich an der Spitze zu behaupten, sondern als Erster vorgegebene Checkpoints

Need for Speed Underground



STEILER ZAHN Die Babes winken auch in knapperen Outfits.



ABKÜRZUNGEN Nutzt ihr sie nicht, hängen euch die Gegner ruck, zuck ab.



MULTIPLAYER-MODUS Er bleibt zwei Spielern vorbehalten.

zu passieren oder einen bestimmten Rivalen auszusteichen. Um den Kitzel zu steigern, finden alle Events – ähnlich wie in *Midnight Club* (PS2/Xbox) – neuerdings in Form von illegalen, nächtlichen Straßenrennen statt. Einen Drift-Modus, der nach geschicktem Ausscheren des Hecks verlangt, und rund 30 Sekunden kurze Drag-Race-Events sind ebenfalls neu hinzugekommen. Hier gilt es zu beweisen, dass man seinen Schaltknüppel richtig im Griff hat. Insgesamt wartet der Nachfolger mit weit über 100 Rennen auf, in denen ihr euch bei erfolgreicher Teilnahme an die Tabellenspitze kämpft.

TEMPORAUSCH
Die Entwickler legten ihr Hauptaugenmerk auf das Geschwindigkeitsgefühl. Lichterschlieren und Blureffekte lassen nämlich bei zunehmendem Tempo die Sicht verschwimmen und vermitteln einen guten Eindruck von der halsbrecherischen Geschwindigkeit. An der Gestaltung des Streckenrandes wurde ebenfalls nicht gespart. So prescht ihr an hell erleuchteten Hochhäusern vorbei oder rast über eine hübsch gestaltete Hafenstrasse. Neben vielen Details, wie beispielsweise den Straßenrand säumende Geschäfte, beeindruckten vor allem Großstadtlichter, die sich wunderschön auf dem Asphaltboden widerspiegeln. Der fetzige Sound heizt das Rennfieber noch zusätzlich an. Schade ist aber, dass das Fahrgefühl bei allen Autos sehr ähnlich ist und es keine Fahrten bei Tag gibt. Heiße Polizeiduelle bisheriger *NFS*-Spiele gehören leider auch der Vergangenheit an.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Eine innovative Fortsetzung der rasanten NFS-Reihe.

Was bietet der Nachfolger? Ist er wirklich besser als der Vorgänger *NFS: Hot Pursuit 2*?



NFS: UNDERGROUND

FEATURES ★★★★★

Fahrzeuge: Handelsübliche Marken wie Dodge, Ford, Honda, Nissan, Mazda, Mitsubishi und Toyota
Streckenanzahl: 44
Anzahl der Events: Weit über 100
Spielmodi: Go Underground (Prämienjagd; außer einer Erstplatzierung auch Style oder Schaltvermögen ausschlaggebend), Quickrace (inkl. Testfahrt, Drag-Event, Drift-Modus und Runden-K.-o.), Splitscreen (für 2 Spieler)
Sprungkamera: Ja, ein-/ausschaltbar
Multiplayer: Ja, für bis zu zwei Spieler via Splitscreen.

GAMEPLAY ★★★★★

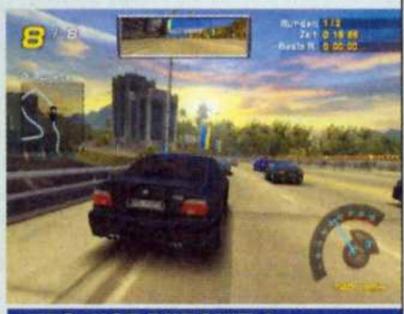
Künstliche Intelligenz: Variiert je nach den drei Schwierigkeitsgraden.
Schadensmodell: Nein
Steuerung: Ausgesprochen gut gelungen und etwas realistischer als im Vorgänger; ebenfalls sehr leichtes Handling.
Kameraperspektiven: Drei Ansichten, mit C-Stick einstellbar (etwas ungünstig).
Einstieg: Nicht ganz so einsteigerfreundlich wie der Vorgänger. Schwierigkeitsgrad von Beginn an knackiger.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: 30 Bilder pro Sekunde verbessern das Geschwindigkeitsgefühl, bei höherem Verkehrsaufkommen bleibt die Framerate stabil, detailliert gestalteter Streckenrand, extrem viele Licht- und Schatten-Effekte.
Präsentation: Noch etwas arcadelastiger; sehr schöne Streckenoptik, visuelle Effekte wie qualmende Reifen oder bei Kollision Funken sprühende Leitplanken.
Sound: Dolby Pro Logic II, unterstreicht das Flair ebenfalls sehr passend

GESAMTWERTUNG

★★★★★



NFS: HOT PURSUIT 2

FEATURES ★★★★★

Fahrzeuge: Ultrateure Nobelschlitten von Herstellern, wie Porsche, Ferrari oder Lamborghini
Streckenanzahl: 48 Rennstrecken
Anzahl der Events: 60
Spielmodi: Hot Pursuit (wilde Verfolgungsjagden mit Polizei), Meisterschaft (Medallienjagd), Herausforderung (unterteilt wiederum in 5 Modi: Probefahrt, Einzelrennen, Sei ein Cop, Runden-K.-o., und Turnier) sowie schnelles Rennen
Sprungkamera: Ja, ein-/ausschaltbar.
Multiplayer: Ja, für bis zu zwei Spieler via Splitscreen.

GAMEPLAY ★★★★★

Künstliche Intelligenz: Die Intelligenz der CPU-Fahrer zieht erst mit der Zeit an.
Schadensmodell: Ja, ein-/ausschaltbar.
Steuerung: Ausgesprochen gut gelungen, aber nicht gerade sehr realistisch. Fahrzeuge lassen sich extrem leicht handeln.
Kameraperspektiven: Drei Ansichten, mit Y-Taste einstellbar.
Einstieg: Angenehm leicht; dank der gelungenen Steuerung selbst für Renn-einsteiger perfekt geeignet.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Lediglich 25 Bilder pro Sekunde lassen die Geschwindigkeit nicht so gut überkommen; Framerate bleibt dennoch relativ stabil; viele Details und Animationen am Streckenrand; realistische Effekte.
Präsentation: Ansprechend; arcadelastig; schöne Streckenoptik; Querfeldeinfahrten mit etlichen visuellen Effekten recht realistisch dargestellt;
Sound: Dolby Pro Logic II; fetzige Musik steigert das Rennfieber

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Kerstin Springer
rast wie Walter Röhrl.

Mein bodenständiger Opel Corsa geht mir mit seinem Schnecken-tempo langsam mächtig auf den Senkel! Wenn der Geldbeutel nichts anderes zulässt, ist es umso erfreulicher, wenigstens virtuell dem Geschwindigkeitsrausch verfallen zu können. Und das aber richtig! EA Blackbox hat diesbezüglich wirklich ganze Arbeit geleistet. Das Tempo kommt erheblich besser rüber als im Vorgänger. Die Spiegelungen auf den Straßen hingegen fand ich persönlich etwas übertrieben. Weniger wäre hier mehr gewesen! Die Reflexionen irritieren nämlich ab und an etwas zu sehr.

TEST NFS UNDERGROUND

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Blackbox
Speichern:	12 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler 1-2	USK-Freigabe Nicht bekannt
Termin 21. November	Preis Ca. € 55,-

- + Irre Temporausch
- + Passender Sound
- + Gelungene Effekte
- Spiegelungen irritieren etwas



„NFS-Nachfolger mit irrem Geschwindigkeitsgefühl und schier endlosen Tuningmöglichkeiten.“



FREISTOSS
Auf Knopfdruck wählt ihr den Spieler, zu dem der Ball soll.

TORJUBEL
Die Jubelszenen erzeugen noch mehr Atmosphäre als früher!

WIEDERHOLUNG Nach jedem Tor gibt es ein Sofort-Replay.

FIFA Football 2004

Nur das jährliche Update oder doch eine **kleine Revolution?**



Eins ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Jedes Jahr bringt Electronic Arts mindestens ein Update seiner berühmtesten Sportserien. Dies ist auch bei der FIFA-Serie nicht anders. Dennoch wollte man bei Electronic Arts dieses Mal mehr als nur ein grafisch verbessertes Spiel präsentieren. Hauptgrund hierfür ist Konamis *Pro Evolution Soccer*-Serie auf der PlayStation 2, welche dem Topseller *FIFA* langsam, aber sicher den Rang ablauft. Spielerisch dribbelt EAs *FIFA*-Serie gegenüber dem Konkurrenztitel zusehends ins Abseits. Hinzu kommt, dass der dritte Teil von Konamis Fußballserie seit kurzem für PC und PlayStation 2 erhältlich ist. Kein Wunder also,

dass Electronic Arts mit *FIFA 2004* die wohl radikalsten Änderungen der vergangenen Jahre vollzieht. Das neueste *FIFA* erscheint sowohl für PlayStation 2, Xbox, GameCube und PC.

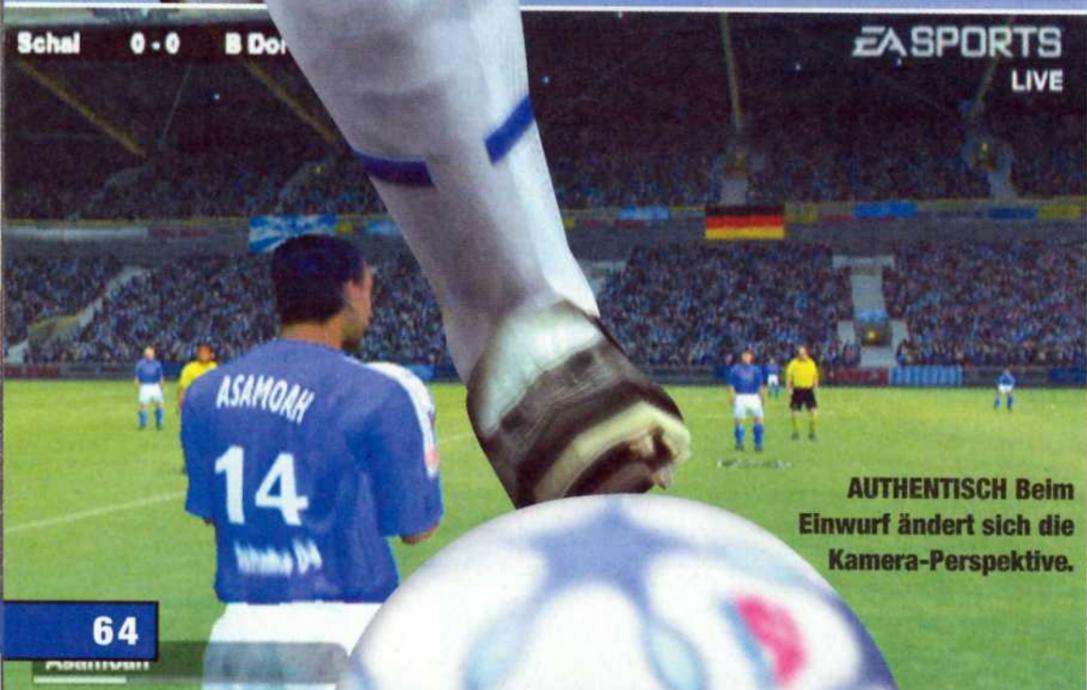
KARRIERELEITER

War bereits *FIFA Football 2003* umfangreich, so setzt *FIFA Football 2004* noch einen drauf. So könnt ihr aus insgesamt 18 internationalen Ligen, 500 Mannschaften und über 10.000 Spielern wählen. Neben Freundschaftsspielen dürft ihr auch an Turnieren teilnehmen. Herzstück des Spiels ist aber der brandneue Karriere-Modus, bei dem ihr aktiv einen Verein beispielsweise aus der 2. Bundesliga bis zur Meisterschaft führt. Ihr könnt Spieler auf dem Trans-

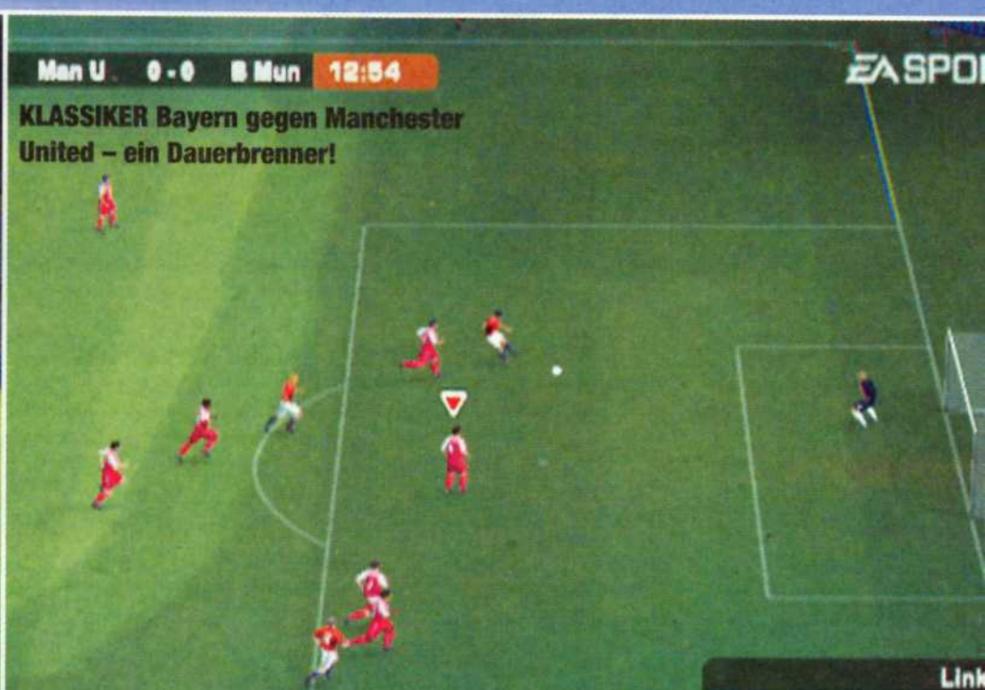
fermarkt kaufen oder verkaufen sowie eure Mannschaft oder einzelne Charaktere trainieren. Euer Sponsor zahlt euch Prämien für Siege oder erzielte Tore, fordert aber bei Nichterfüllung des Vertrags auch schon mal Konventionalstrafen ein. Zwar ist dieser Karriere-Modus kein Ersatz für einen vollwertigen Fußballmanager, dennoch ist es unglaublich motivierend, seinen Verein durch die Saison zu führen. Zumal man ja auch noch aktiv mitspielen kann!

VERBESSERT IN ALLEN BELANGEN

Für *FIFA Football 2004* entwickelte EA eine komplett neue Grafik-Engine, die mit jeder Menge neuer Animationen und echten Stadien aufwarten kann. Die Spieler-



AUTHENTISCH Beim Einwurf ändert sich die Kamera-Perspektive.



Man U. 0-0 B Mun 12:54
KLASSIKER Bayern gegen Manchester United – ein Dauerbrenner!

Congratulations!
 You've signed a 1 year contract
 FC Cologne (German Bundesliga 1)

Contract Objectives

Objective	Points
1 Concede less than 35 goals (league)	800
2 Win at least 10 matches (league)	800
3 3 Consecutive league wins	200
4 6 clean sheets overall (league)	200

Accept

MANAGER Hier werden Verträge geschlossen.



REAL Die Spieler-Animationen sehen klasse aus.



GUT Die Kamera kann man nun komplett selbst einstellen.

Modelle sind aus deutlich mehr Polygonen aufgebaut als zuvor und gleichen den realen Vorbildern. Zweikämpfe verdienen endlich ihren Namen und hinterlassen nach Stürzen sichtbare Spuren auf Trikots und Hosen der Spieler. Doch nicht nur grafisch hat sich viel getan, auch der Sound donnert nunmehr in prächtigem Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound aus den Boxen. Und es macht einfach einen Heiden Spaß, seinen Verein vor heimischem Publikum unter dem tosenden Jubel von zehntausenden Fans zum Sieg zu schießen. Denn die Entwickler integrierten über 300 authentische Fangesänge. Was zudem sofort auffällt, ist das deutlich flüssigere Gameplay im Vergleich zum Vorgänger. Flotte Konter sowie gezielte Passkombinationen und Flanken sind kein Problem mehr. Die Steuerung wurde komplett überarbeitet und geht nun wesentlich schneller in Fleisch und Blut über. Deutlich verbessert zeigt sich auch die künstliche Intelligenz der Mitspieler, die allerdings immer noch nicht ganz optimal ist. *FIFA Football 2004* macht insgesamt einen großen Schritt weg vom Arcade-Fußball in Richtung Simulation. Nichtsdestotrotz gibt es immer noch einen Haufen Kleinigkeiten, die eine höhere Wertung verhindern. So ist die Ausführung von Ecken und Freistößen nicht besonders intuitiv und erfordert eine gewisse Eingewöhnungszeit. Darüber hinaus laufen die Schussanimationen verglichen mit den restlichen Animationen zu schnell ab. Außerdem reagieren die Spieler zu träge, gezielte Dribblings sind nur schwer möglich. Die Abwehrspieler sind hier stets im Vorteil. Multikonsole stehen zudem vor der Qual der Wahl. Die PS2-Version bietet einen Online-Modus, die Xbox-Fassung sieht am besten aus und bietet Dolby Digital.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK FIFA FOOTBALL 2004

Das beste Fußballspiel?

Wie gut *FIFA Football 2004* wirklich ist, seht ihr in unserem Vergleich mit dem Vorgänger.



FIFA FOOTBALL 2004

GAMEPLAY ★★★★★
Spielmodi: Toller Karriere-Modus, Fast-Matches und 16 Cups. Man kann mit seiner Wunschmannschaft spielen.
Anzahl Mannschaften: Über 500 Mannschaften aus 18 internationalen Ligen mit über 10.000 lizenzierten Spielern
Kommentatoren: Tom Bartels, Florian König
Kamerapositionen: Es gibt fünf unterschiedliche Kamerapositionen, von der Seitenlinie bis zur Hintertorkamera, die jeweils in Höhe und Zoom verstellbar sind.
Sofort-Wiederholung: Ja
Schiedsrichter: Ja, Schiedsrichter und Linienrichter rennen über das Feld und zeigen Fouls, Einwürfe und Ecken an.
Vorteil-Regel: Ja.
Steuerung: Deutlich vereinfacht und wesentlich innovativer. Ein Stück Richtung *Pro Evolution Soccer*. Komplizierte Überbelegungen wurden vermieden.
GBA-Verlinkung: Ja, die Linkmöglichkeit ist aber relativ unnütz.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Hübsche Spielermodelle, realistische Stadien. Leider sind die Texturen etwas schwach und die Grafik kommt ab und zu ins Ruckeln.
Sound: Besser geht es kaum! In prächtigem Surround-Sound wummern über 300, den spielenden Mannschaften entsprechende Fan-Chöre aus den Boxen!
Ladezeiten: Um die fünf Sekunden vor jedem Spiel.
60-Hertz-Modus: Ja, und sehr zu empfehlen. Im normalen 50-Hertz-Modus läuft das Spielgeschehen deutlich langsamer ab. Als Tipp für 50-Hertz-Spieler: Spielgeschwindigkeit heraufsetzen!

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★



FIFA FOOTBALL 2003

GAMEPLAY ★★★★★
Spielmodi: Neben dem Club-Championship-Freundschaftsspiel könnt ihr auch eine Club-Championship-Saison spielen.
Anzahl Mannschaften: 350 Mannschaften aus 16 internationalen Ligen mit über 10.000 lizenzierten Spielern
Kommentatoren: Tom Bartels, Florian König
Kamerapositionen: Insgesamt gibt es zehn unterschiedliche Kamerapositionen. Leider sind diese nicht in Höhe und Zoom verstellbar. Ein Vorteil von *FIFA 2004!*
Sofort-Wiederholung: Ja
Schiedsrichter: Ja, Schiedsrichter und Linienrichter laufen über das Feld. Es gibt aber weniger Animationen als bei *2004*.
Vorteil-Regel: Nein.
Steuerung: Leider nicht allzu intuitiv. Unnötige Doppelbelegungen und viel zu kompliziert. Der Nachfolger macht's deutlich besser.
GBA-Verlinkung: Nein, der Vorgänger bot noch überhaupt keine GBA-Verlinkung.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Gute Spieler-Modelle, nette Animationen, einigermaßen flüssig. Allerdings ist der Nachfolger deutlich detaillierter und sieht eindrucksvoller aus.
Sound: Schon die 2003er-Version bot zahlreiche Fan-Chöre und normalen Dolby-Surround-Sound. Trotzdem ist das kein Vergleich mit dem Sound von *FIFA 2004*.
Ladezeiten: Bis zu 36 Sekunden vor jedem Spiel
60-Hertz-Modus: Nein. *FIFA Football 2003* bot noch keinen 60-Hertz-Modus. Der standardmäßige 50-Hertz-Modus läuft allerdings ohne Balken ab. Doch auch hier hat *FIFA 2004* die Nase vorn.

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Fabian Sluga
 holt das Tripple!

Als leidenschaftlicher *Pro Evolution Soccer*-Spieler ging ich natürlich mit kritischem Blick an das neue *FIFA*-Spiel heran. Zu meiner Überraschung zeigt es sich gegenüber dem Vorgänger in vielen Punkten verbessert und kann nun auch spielerisch überzeugen. Technisch war *FIFA* schon immer top! Vor allem der Manager-Modus, lässt jedem Fußballfan vor Freude das Herz höher schlagen.

TEST FIFA FOOTBALL 2004

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Speichern:	123 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet: www.electronic-arts.de	

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 50,-

- Gute Grafik
- Über 300 Fan-Chöre
- Riesiger Umfang
- ➖ Kaum Dribblings möglich

MULTIPLAYER
 GRAFIK: 83% | SOUND: 86% | **86%** | EINZEL: 85%

„PAL-Spieler erhalten das mit Abstand **beste Fußballspiel** für den Game-Cube! Zugreifen!“

INFO KONVERTIERUNGS-CHECK

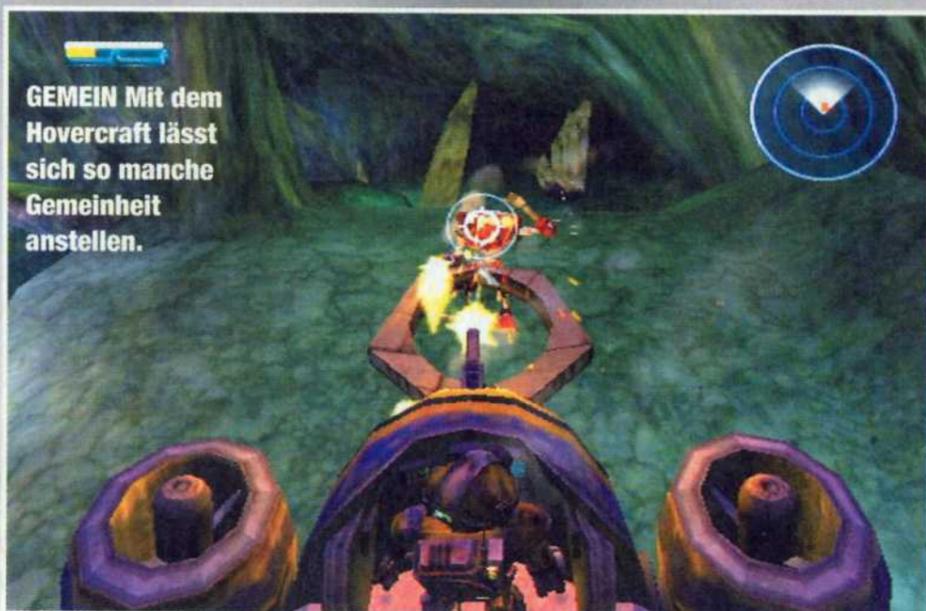
GAMECUBE	PLAYSTATION 2	XBOX
Ladezeit: 10 Sekunden	Ladezeit: 18 Sekunden	Ladezeit: 10 Sekunden
Online: Nein	Online: Ja	Online: Nein
Sound: Dolby Pro Logic II	Sound: Dolby Pro Logic II	Sound: Dolby Digital
Grafik: ★★	Grafik: ★★	Grafik: ★★★
GESAMT: ★★	GESAMT: ★★	GESAMT: ★★★

FAZIT: Grafisch unterscheiden sich PS2- und GC-Version nicht viel. Die PS2-Texturen wirken etwas schärfer. Die Xbox-Version sieht am besten aus. Die PS2-Version bietet als einzige Version Online-Unterstützung.



Metal Arms Glitch in the System

In Vivendis neuem Actiontitel erwartet euch **abgefahrene Schrottplatz-Action!**



GEMEIN Mit dem Hovercraft lässt sich so manche Gemeinheit anstellen.



BLECHKANNIBALE Diese Gesellen sind sehr flink und echt widerstandsfähig.

Auf dem weit entfernten Planeten Eisenstern ist der Krieg ausgebrochen und es herrschen Diktatur und Unterdrückung. Verantwortlich für diese ganze Miesere ist General Rostflug. Als Anhänger der Roboterrebellion einen fast gänzlich zerstörten Roboter namens Glitch finden, da

schöpfen Oberst Schmelztiegel und seine Widerstandskämpfer neue Hoffnung. Wie die Namen bereits anklingen lassen, nimmt sich die Geschichte des Titels selbst nicht ganz so ernst. Das abgefahrene und ziemlich witzig erzählte Intro verstärkt diesen Eindruck. Nichtsdestotrotz verbirgt sich hinter dem Titel knallharte Actionkost. Der Spieler übernimmt die Rolle von Glitch und wird zu Beginn in einem Tutorial mit den sehr schnell erlernbaren Kontrollen vertraut gemacht. Von da an geht es in den über 50 Missionen, die auf sechs unterschiedliche Umgebungen verteilt sind, so richtig zur Sache. Wenn man der Hauptfigur nicht die

ganze Zeit über die Schulter schauen würde, könnte man meinen, man spielte einen Ego-Shooter.

ALTMETALL SAMMELN

In den interaktiven und mit Geheimgängen und Verstecken versehenen Levels ballert man hauptsächlich alles nieder, was sich nicht schnell genug auf den Schrottplatz verzieht. Hierzu stehen über 18 Waffen zur Verfügung. Bisweilen übernimmt man die Kontrolle eines fremden Roboters, um den feindlichen Besitzern mit eigenen Waffen in den Hintern zu treten. An anderer Stelle warten auch Vehikel wie ein Hovercraft oder ein gepanzerter Kampfbuggy darauf, in dem Kampf gesteuert zu werden. Das Charakter- bzw. Roboterdesign ist mit viel Liebe zum Detail und einem unver-

wechselbaren Charme umgesetzt worden. Während sich Glitch zum Beispiel hastig fortbewegt, wackelt entsprechend seiner Bewegung seine Rückenantenne. Aber auch die mitunter imposanten Gegner sind sehr gut gelungen. Leider kann man das von den Levels und der Bildwiederholungsrate nicht behaupten. Optisch bieten sie einfach zu wenig Abwechslung und die für einen Actiontitel ohnehin recht wenigen 30 Bilder pro Sekunde werden bei besonders heftigen Auseinandersetzungen nicht erreicht. Was man allerdings dem Titel zugute halten muss, ist sein sehr unterhaltsamer Mehrspieler-Modus. Mit bis zu drei Freunden kann man in insgesamt sieben Spielmodi und einer Gesamtzahl von 14 Levels für eine riesige Menge Altmittel sorgen. Unterm Strich bleibt ein witziger Actiontitel, der seine Stärken eindeutig im Mehrspieler-Modus hat.

UDO CRNJAK



FRIEDENSSTIFTER Eine Granate sagt oft mehr als tausend Worte.



KOPFLOS Zu zweit macht's schon Laune. Zu viert aber rockt die Schrottplatz-Party.

Knuffige Druiden vs. Brutalo-Action

Wir vergleichen das rebellische Treiben mit *Red Faction II* aus dem Hause THQ.



METAL ARMS

STORY UND UMFANG

★★★★★

Story: In der Rolle von Glitch unterstützt man die rebellischen Roboter aus Druidenheim gegen den fiesen General Rostflug.

Missionen: Über 50 Missionen sind auf sechs unterschiedliche Umgebungen aufgeteilt. Meistens pure Action.

Vehikel: Es können u. a. Hovercrafts und gepanzerte Kampfbuggys gesteuert werden. Als Besonderheit kann die Kontrolle von zwölf Robotertypen übernommen werden.

MEHRSPIELER

★★★★★

Anzahl Spielmodi: Sieben

Spielmodi: Bot-Klopperei, Bot-Klopperei-Zeit, Besitz-Prügelei, König des Hügels, Wanderhügel, Fangen und Fangen verkehrt.

Levels: Von insgesamt 14, acht freizuschalten

Spieleranzahl: Maximal vier

GESAMTWERTUNG

★★★★★

RED FACTION II

STORY UND UMFANG

★★★★★

Story: In der Rolle von Alias verhilft man einer Rebellion von nanotechnischen Soldaten gegen den teuflischen Kanzler Sopot zum Erfolg.

Missionen: Elf große Levels bieten zwar pausenlose Action und viel Abwechslung, sind aber dennoch zu schnell gelöst.

Vehikel: Im Laufe des Spiels steuert man einen Kampfhubschrauber, ein Mini-U-Boot, einen Panzer und einen Kampfanzug. Leider ohne Manipulation von anderen Charakteren.

MEHRSPIELER

★★★★★

Anzahl Spielmodi: Sieben

Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Bagman, Team-Bagman, Arena, Team-Arena und Regime

Levels: Insgesamt 40 Maps

Spieleranzahl: Maximal vier

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Udo Crnjak

findet den Humor zum Schießen.

Ich persönlich finde den Stil von *Metal Arms: Glitch in the System* echt cool. Die Roboter sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden. Leider hat der Titel mit einigen Technikmängeln zu kämpfen. Die Ruckler sind stellenweise so derb, dass man kaum mehr vernünftig zielen kann. Im Mehrspieler-Modus macht das Spiel aber so richtig Spaß und heimst hier somit die meisten Punkte ein. Besonders witzig sind nicht nur die Story, die im Vorspann sehr gelungen erzählt wird, sondern auch die Kommentare nach erfolgreichen Abschüssen.

TEST

METAL ARMS

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Swingin' Ape Studios
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Surround

Internet: www.swingingapestudios.com

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin 21. November	Preis Ca. € 55,-

- + Cooles Charakterdesign
- + Unterhaltsamer Mehrspieler-Modus
- Stellenweise starkes Ruckeln
- Auf Dauer zu wenig Abwechslung

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	81%	EINZEL
68%	72%		76%



„Witziger Actiontitel mit coolem Humor und Charakteren. **Zu viert besser als im Alleingang.**“

N-ZONE

PRÄSENTIERT:



Die verrückte Chaos-Familie aus dem Fernsehen gibt Vollgas!

Steuert 15 bekannte Simpsons-Charaktere durch Springfield und bringt eure Fahrgäste ans Ziel. Mit vielen Geheimnissen und Zweispieler-Modus!

N-ZONE 10/03:
„Unkomplizierter Fun-Racer, der echt Laune macht!“

Nur für euren Game Boy Advance!

Jetzt im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 49,95





Conflict Desert Storm II

Taktische Action im Irak, die Zweite!



Pivotal Games hat bereits mit dem ersten Teil einen erfolgreichen Taktik-Action-Titel zustande gebracht. Die Kritik vonseiten der Fachpresse und der Käufer stieß bei den Entwicklern keineswegs auf taube Ohren. So wurde der zweite Teil in allen Belangen verbessert – und siehe da, es hat wirklich was gebracht. Schauplätze der knall-

harten Action sind dieses Mal vorwiegend begrenzte Gebiete wie zerbombte Straßenzüge oder Vorratslager. Für jede Situation hat man den richtigen Mann dabei. Bradley, der Gruppenführer, Foley, der Scharfschütze, Connors, der Waffenexperte, und Jones, der Sprengstoffexperte, lassen sich nach Absolvieren der vier Trainingseinheiten sehr gut steuern. Atmosphärisch

kann man den Titel zweifelsohne als gelungen bezeichnen, was neben den packenden Gefechten in den Straßen auch der sehr guten Soundkulisse zu verdanken ist. Nur leider ist der zweite Wüstenausflug höllisch schwer. Natürlich haben die Entwickler den genialen Vier-Spieler-Kooperations-Modus mit auf den Datenträger gepackt.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
hat Sand in der Flinte.

Schon der erste Teil konnte mich begeistern, aber der zweite Teil macht alles das richtig, was im Vorgänger versäumt wurde. Der Koop-Modus zu viert spielt sich genauso gut wie die Einzelspieler-Variante. Nur der stellenweise zu harte Schwierigkeitsgrad sorgt in manchen Situationen für Frust.

TEST
CONFLICT DESERT STORM II

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Pivotal Games
Speichern:	13 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.take2.de

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Termin 7. November	Preis Ca. € 60,-

EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
74%	85%	85%
85%		



STELLUNG!
Granate rein und schon habt ihr nichts mehr zu befürchten (links).

DAVID GEGEN GOLIATH Um diesen Panzer zu knacken, braucht man eine gute Strategie (rechts).

NBA Live 2004

EAs Parkett-Akrobaten geben sich dieses Jahr wieder die Ehre.

Das diesjährige Update der NBA Live-Serie darf natürlich nicht in der EA-Sports-Reihe fehlen. Dabei werden nicht nur die technischen Elemente stetig verbessert, auch in

Sachen Spielbarkeit und -system kann man Unterschiede feststellen. Im neuen Dynasty-Modus bekommt der Spieler die Möglichkeit, einen College-Spieler unter seine Fittiche zu nehmen und ihn in der NBA zu einem

Star werden zu lassen. Die Präsentation ist erneut sehr spektakulär ausgefallen. Tolle Spieleranimationen, gute Stadionatmosphäre und gelungene Kommentatoren lassen NBA-Feeling aufkommen. In Sachen Steuerung hat EA dieses Mal eine klare Trennung von normalem Wurf, Dunkings und Power-Moves vorgenommen. Der Simulationsgehalt wurde durch die gute Spieler-KI wieder erhöht. Fans können bedenkenlos zugreifen, da sich die Neuerungen durchaus positiv auf das Spielerlebnis auswirken.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
dunks like Hell.

Die gesamte Präsentation der neuesten NBA Live-Version ist spitze gelungen. Auf dem virtuellen Basketballplatz lassen sich die Spieler sehr gut steuern und an die Trennung der Wurfarten gewöhnt man sich schnell. Wirklich empfehlenswert!

TEST
NBA LIVE 2004

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	128 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler 1-4	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin 7. November	Preis Ca. € 60,-

EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
84%	81%	84%
84%		



ZIRKUSREIF Na ob dieses gewagte Zuspil auch zu einem erfolgreichen Abschluss führt (links)?

SLAM IT IN Dieser schöne Dunking wird mit einer Wiederholung und zwei Punkten belohnt (rechts).

Findet Nemo

Disney und Pixar sind anscheinend schwer darum bemüht, den am 27. November anlaufenden Kinofilm richtig einzuläuten. Ebenso wie in der GBA-Fassung dreht sich hier alles um eines: um den verschwundenen Nemo! In *Findet Nemo* dürft ihr in die glitschige Haut von Nemo, Marlin oder Dory schlüpfen und über 15

Levels erkunden. Dabei sammelt ihr bunte Schnecken, schwimmt durch Luftblasen, befördert Perlen zurück in Austern oder nehmt vor zähnefletschenden Haien Reißaus. Es erwarten euch farbenprächtige, hübsch gestaltete Unterwasserwelten, deren Hintergründe stellenweise etwas detailreicher sein könnten. Die Ladezeiten sind zwar kürzer als in der NTSC-

Auch der GC wird **vor Kinostart** mit Konsolenfutter versorgt.

Version, aber sicher nicht rasend schnell. Für die Synchronisation sind übrigens die Originalsprecher aus dem Film verantwortlich. Wer sich also schon mal auf das Leinwandabenteuer einstimmen möchte, liegt mit diesem Spiel nicht verkehrt.

KERSTIN SPRINGER



BAHN FREI Versenkt eine Perle, um die Auster zu schließen.

WUNDERSCHÖN Euch erwarten farbenprächtige Unterwasserwelten.

MEIN FAZIT	OK
	Kerstin Springer taucht in die Tiefe.
Für junge Spieler ist das Spiel spitze! Die kunterbunten Wasserwelten sind hübsch anzusehen und werden euch sicherlich gefallen. Zudem veranlassen einen die witzigen Kommentare häufig zum Schmunzeln. Der geringe Spielumfang hingegen weiß nicht gerade zu begeistern. Zu schnell seid ihr am Ende eurer Reise angelangt.	

TEST	
FINDET NEMO	
Genre:	Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Disney Interactive
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin	Preis 14. November Ca. € 40,-
<ul style="list-style-type: none"> + Goldiges Unterwasserabenteuer + Originalsprecher aus dem Film - Lange Ladezeiten - Zu geringer Spielumfang 	
INZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
67%	61%
MULTI 69%	
	„Das Spiel zum Kinofilm: etwas kurzes, aber goldiges Unterwasserabenteuer für sehr junge Zucker.“

The Simpsons: Hit & Run

Die **verrückte TV-Familie** auf dem GameCube!

In sieben Kapiteln mit 57 Missionen steuert Ihr Homer, Marge, Bart, Lisa und Apu durch Springfield, um eine außerirdische Verschwörung aufzudecken. Dabei sind die Simpsons-Stars bevorzugt in Autos unterwegs, können aber jederzeit aussteigen und zu Fuß

rumrennen. Forschungsdrang wird belohnt, es gibt viele Boni und Abkürzungen zu entdecken. Bei den Missionen geht es meistens um Wettrennen, Aufsammler-Aktionen unter Zeitdruck oder das gezielte Craschen von Gegnern. Ihr könnt Autos anderer Bürger „borgen“ oder Spezialfahrzeuge kaufen. Vor-

bild der Designer war offensichtlich die offene, nichtlineare Spielwelt von *Grand Theft Auto 3*, auch wenn's bei *The Simpsons: Hit & Run* erheblich jugendfreier zugeht.

HEINRICH LENHARDT



SCHNELLER, SMITHERS! In diesem **DIENSTANTRITT** Mit dem Polizei-Outfit ist Wettrennen liegen wir vorne. Marge für die nächste Mission gerüstet.

MEIN FAZIT	GUT
	Heinrich Lenhardt gibt grünes Licht.
Endlich ein erträgliches Simpsons-Spiel für den GameCube - da nimmt man gerne in Kauf, dass bei dem abgekupferten Spielprinzip der Name "Grand Theft Homer" besser passen würde. Mir gefallen offene, dynamische Welten und spielerische Freiheiten, nur sind Story-Umfang und Missions-Abwechslung etwas dünne.	

TEST	
THE SIMPSONS*	
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround
Internet: www.thesimpsons-hitandrund.com	
Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin	Preis 7. November Ca. € 55,-
<ul style="list-style-type: none"> + Offene Welt lädt zum Erkunden ein + Beliebiger Fahrzeug-Wechsel + Szenario und Gags auf TV-Niveau - Wenig Abwechslung bei Missionen 	
INZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
77%	85%
MULTI 78%	
	„Einsteigerfreundliches Abenteuer mit skurrilen Gags: Springfield ist eine Spritztour wert.“

* Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Fassung.



DIVERSE

TEST

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

DOLX-SHOP

1 Breisacher Strasse 3
81667 München
089-44452317

Play Away

2 Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy

3 Schillerstrasse 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames

4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future

5 Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play

6 Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur

7 Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store

8 Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Play-Point

9 Wohldweg 2
24558 Henstedt-Ulzburg
04193-970697

Mega Video & Game Store

10 Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Foto Bongartz

11 Staatsstrasse 33
42369 Wuppertal
0202-2461585

Hirsch und Wolf

12 Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

World of Games

13 Czemyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Mega Company

14 Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Primal Games

15 Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9160630

Xpert Games

16 Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game

17 Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx

18 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore

19 Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

INTO Computer

20 Hauptstrasse 6
25899 Niebüll
04661-942580

Phoenix

21 Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland

22 Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland

23 Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D. Weichert

24 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games

25 Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore

26 Helmut-Kräutner Strasse 13
45127 Essen
0201-777225

High Score

27 Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix

28 Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix

29 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

A.B. Games

30 Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

Multimediasoft Gansekow

31 Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Toystore

32 Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

Players inc.

33 Steingasse 19
55116 Mainz
06131-6293845

RedZack Hauser

34 Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071369

PC Spezialist

35 Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Werne's Gamestore

36 Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck

37 Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game & Fun

38 Am Flughafen Geb.:133
25980 Westerland
04651-22503

Spielwaren + Elektronik Freier

39 Freiburger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Gamestore Zweibrücken

40 Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop

41 Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Media Games

42 Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

monte video

43 Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video

44 Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store

45 Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

Ammersee Computer

46 Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
08152-998888

CSE Schauties GmbH

47 Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Schreibwaren Horst

48 Niederwernerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Media

49 Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Sascha's Fun Store

50 Meinardstr. 19 / City Center
21335 Lüneburg
04488-860822

Players inc.

51 Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Mac Fun

52 Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Gameland

53 Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Magic Toys

54 Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

www.game-house.net

55 Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

BFK IT-Shop

56 Hanauer Strasse 24
63755 Alzenau
06023-504851

Bender Elektro

57 Müdelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

PC Store

58 Kirchheimer Strasse 15
73760 Ostfildern
0711-4799922

Powerhardwareshop

59 Allersberger Strasse 88
90461 Nürnberg
0911-7871206

GameX

60 Hohenzollerling 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore

61 Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Computerwelt PentraPro Sahling

62 Erbsche Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

n@city

63 Sanderstrasse 27
97070 Würzburg
0931-30419494

WES GmbH

64 Nürnbergerstrasse 22
91126 Schwabach
09122-936510

Future Ware Systems

65 Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Konsolica

66 www.konsolica.de
02351-674581

Games Garden

67 Karl-Grillenbergerstr. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000

68 Miesbacher-Strasse 18
66877 Ramstein
06371-598535

Importfun

69 www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob

70 Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

Computertreff

71 Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Family Video Center

72 Georg-Schäfer-Strasse 5-7
97421 Schweinfurt
09721-16298

K + K Computer

73 Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

Family Video Center

74 Nürnbergerstrasse 86
97076 Würzburg
0931-2994585

Schnäppchen Shop

75 Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-188522

Complay

76 Hohenzollerling 29
50672 Köln
0221-9252166

Animehell-Shop

77 Bismarkstrasse 1
76744 Wörth
0160-91289804

Gamer's Paradise

78 Juliuspromenade 11
97072 Würzburg
0931-3292623

GamesProfi

79 Demnächst vielleicht
in Ihrer Nähe

* **GamesProfi** Versand:
Primal Games
www.primalgames.de ☎ 0234 / 9160630

GamesProfi des Monats
Gamer's Paradise
Juliuspromenade 11
97072 Würzburg
PS2 - PC-Spiele - GameCube - Xbox
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen und Spielen



Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag:
Samstag:

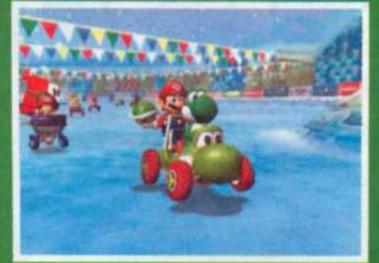
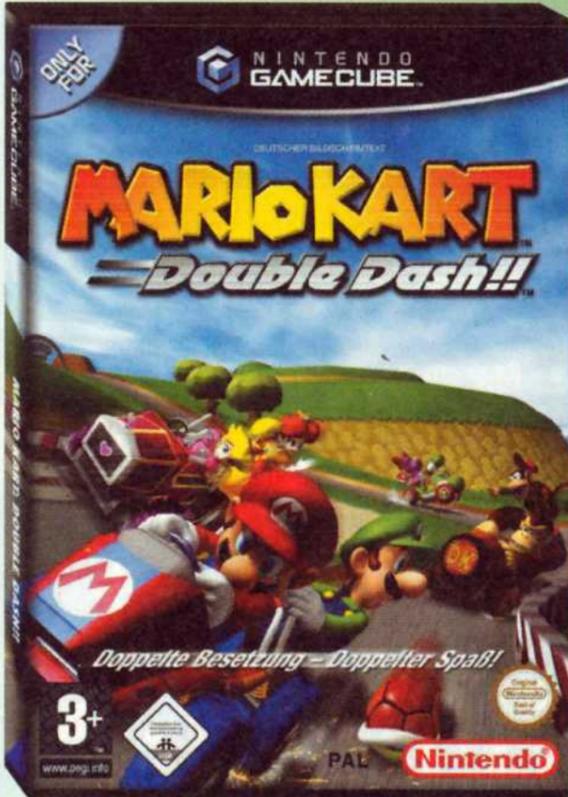
10:00 - 19:00 Uhr
10:00 - 16:00 Uhr

Tel.: 0931 329 26 - 23

Fax.: 0931 329 26 - 24

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



59,95

Erscheint am 13. November

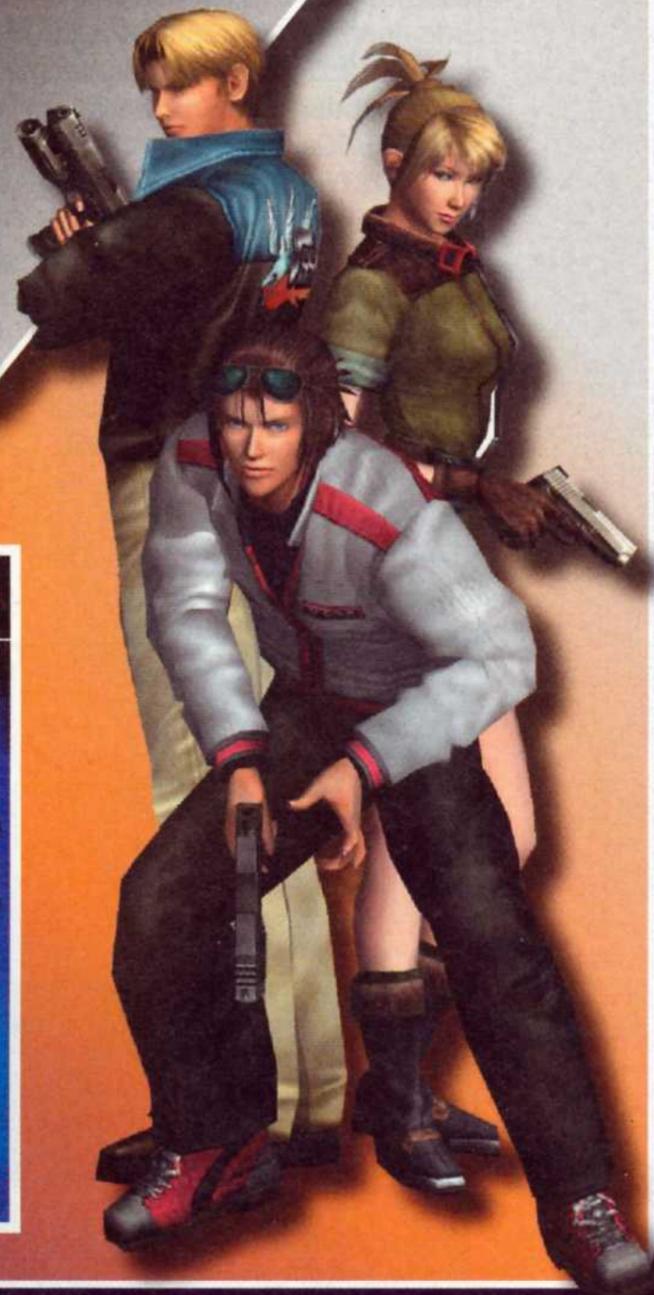
Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi**



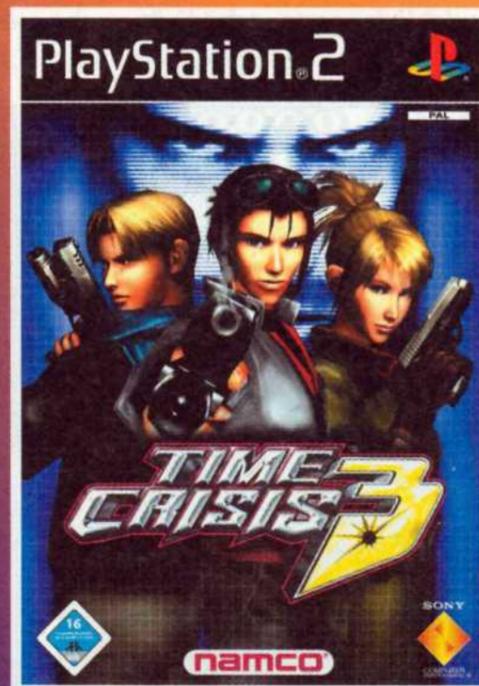
49,99

inkl. original **ATARI** Schlüsselumhänger*

*Nur solange Vorrat reicht!



59,95





AUFM HOSENBOden ... rutschend plättet Mario seine Gegner.



MINISPIEL Weicht Wurfgeschossen aus und macht die Werfer platt.



Super Mario Bros. 3 Super Mario Advance 4



Eines der bekanntesten

Meisterwerke Miyamotos gibt es jetzt auch für den GBA.

Super Mario Advance 4 ist genau genommen nichts anderes als ein Remake des NES-Klassikers Super Mario Bros. 3. Wie im Konsolenspiel aus dem Jahre 1990 sind Geschicklichkeit, schnelles Reaktionsvermögen und eine gute Beobachtungsgabe gefragt. Wer sich bereits auf dem NES die Finger damit wund gedaddelt hat, wird aber bis auf das dazugepackte Ur-Mario Bros. für bis zu vier Spieler nichts Neues auf dem GBA-Modul vorfinden. Die

Story ist kurz erzählt: Bowser, der linke Bruder, hat alle Könige der Mushroom-Reiche in Tiere verzaubert. Daraufhin macht sich der rechtschaffene Klempner Mario natürlich sofort auf, um dem niederträchtigen Knilch Einhalt zu gebieten. Dabei muss sich Mario mit den unterschiedlichsten Gegnern wie Schildkröten, Skeletten, unheimlich grinsenden Geistern, Fleisch fressenden Pflanzen und vielem mehr herumschlagen. Selbst für geübte Jump & Runler hat's das Spiel wirklich ganz schön in sich.

Überall lauern Gefahren, wie etwa emporlodende Flammen, unter den Füßen wegbrechende Untergründe, umherschwirrende Kanonenkugeln oder rotierende Plattformen. Etliche Passagen sind regelrecht gespickt mit Gefahrenquellen. Da die einzelnen Levels aber nicht gerade vor Umfang strotzen, kommt dadurch kaum Frust auf. In insgesamt acht riesigen Welten – wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten – gilt es, seinen Klempner zu stehen.

ABWECHSLUNG PUR

Diverse Power-ups erweisen sich dabei als äußerst hilfreich. Ein Waschbär-Anzug ermöglicht dem kleinen Pummelchen beispielsweise das Fliegen, mit einem Froschanzug kann er durch das Wasser schnorcheln und mit Feuerblumen ballert er Gegner einfach weg. Eines ist jedenfalls sicher: Kaum ein anderes Spiel ist so abwechslungsreich wie dieser Klassiker. Und dank der absolut präzisen und blitzschnell reagierenden Steuerung können auch sehr knifflige Passagen (spätestens nach einigen Anläufen) erfolgreich gemeistert werden. Verglichen mit der US-Version, musste die hierzulande erhältliche Fassung aber leider Federn lassen. Unsere amerikanischen Kollegen sind fein raus: Nintendo spendierte nämlich den Besitzern eines e-Readers Bonuslevels in Form zweier dem Spiel beigelegten scannbaren Karten. Da diese Zusatzhardware in Deutschland aber leider nicht erhältlich ist, schauen wir in die Röhre. Schade!

KERSTIN SPRINGER



FALSCHER WAHL Nicht in jedem Level sind die Specials von Nutzen.

MEIN FAZIT SUPER



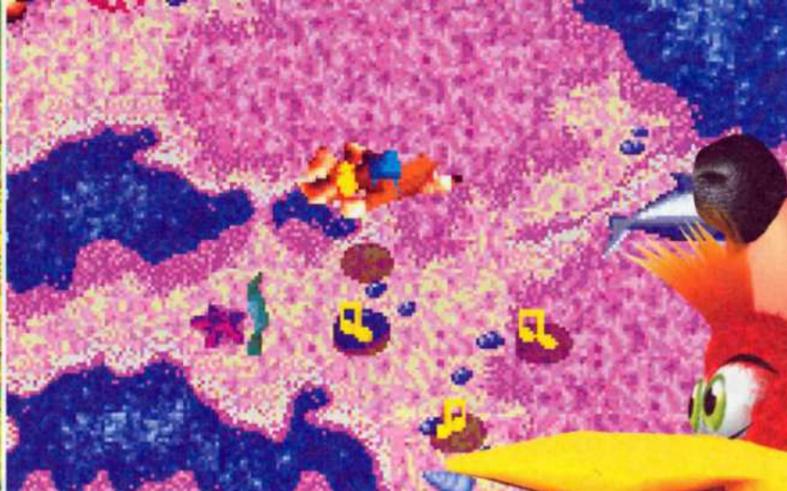
Kerstin Springer findet's genial.

Unglaublich, wie die Zeit vergeht! Das NES-Jump&Run gehörte (und gehört noch heute) zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Sage und schreibe 13 Jahre sind seit seinem damaligen Erscheinen vergangen und trotzdem finde ich es immer noch absolut super! Das Spiel strotzt wie kaum ein anderes vor versteckten Bereichen. Warum gibt es eigentlich nicht viel mehr Spiele dieser Art?

TEST SUPER MARIO ADVANCE			
Genre:	Jump & Run		
Hersteller:	Nintendo		
Entwickler:	Nintendo		
Speichern:	Batterie		
Sprache:	Deutsch		
Internet: www.nintendo.de			
Spieler 1-4 (1 Modul)	USK-Freigabe Erhältlich		
Termin Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 40,-		
<ul style="list-style-type: none"> + Unglaublich abwechslungsreich + Lange Zeit motivierend + Präzise Steuerung + Witziger Sound 			
GRAFIK	SOUND	MULTI	90%
80%	83%	90%	90%
<p>„Eines der besten Mario-Games. Nur ein Remake, aber endlich auch für unterwegs.“</p>			



GRUNTYS RACHE Noch führt das ulkige Duo ein idyllisches Leben. Aber nicht mehr lange ...



AB IN DIE TIEFE An der Wasseroberfläche aufsteigende Blasen weisen auf Tauchmöglichkeiten hin.



TEST BANJO & KAZOOIE: RACHE

Banjo & Kazooie Grunty's Rache

Schreck, lass nach: Die **hinterhältige Gruntilda** hat Kazooie entführt.

Kaum haben wir den Verlust von Rare, einer absolut genialen Entwickler-schmiede und Schöpfer der bisherigen beiden N64-Banjo-Spiele, ansatzweise verkraftet, streut THQ auch schon wieder Salz in die Wunde. Na ja, wir wollen uns nicht beklagen, schließlich kommen wir so wenigstens noch auf dem GBA in den Genuss von Rares kreativen Fähigkeiten.

KAZOOIES ENTFÜHRUNG
Die Handlung von *Grunty's Rache* knüpft an die Story von *Banjo-Kazooie* für das N64 an. Damals fiel die reimende Hexe Gruntilda dank des abgedrehten Duos aus Bär und Vogel von

ihrer Burgmauer und wurde unter einem tonnenschweren Hinkelstein lebendig begraben. Gleich zu Beginn des Spiels werdet ihr Zeuge, wie Klungo – ihr schleimiger Knecht – Gruntilda aus ihrem Gefängnis befreit. Beseelt von bitterbösen Rachedgedanken, betätigt sich die elende Hexe jetzt auch noch als Birdnapperin und macht sich mit der armen Kazooie spurlos aus dem Staub. Nun liegt es an euch, Banjo ans Ziel seiner Wünsche zu steuern und ihn wieder mit seiner kleinen Freundin zu vereinen. Laufend, springend, kletternd und sogar tauchend macht ihr euch auf die Suche nach der roten Federdame. Unzählige tierische Wegbekanntschaften helfen euch auf

eurer Reise gerne mit nützlichen Items weiter. Um diese zu erhalten, müsst ihr allerdings immer kleine Aufgaben erledigen. So sucht ihr beispielsweise für eine Glücke ihre verloren gegangenen Kücken, versucht euch im „Schafe-Angeln“ oder sammelt die Eier eines verzweifelten Huhnes wieder ein. Und wer darf bei *Banjo & Kazooie* selbstverständlich keinesfalls fehlen? Logisch, Schamanenhauptling Mumbo Jumbo. Einige Challenges könnt ihr nämlich wieder nur mithilfe seiner Zauberkünste lösen. Gesteuert wird Banjo übrigens aus einer isometrischen Perspektive. Die zweidimensional dargestellte Grafik ist zwar hübsch anzusehen, aber leider sind Höhenunterschiede

kaum erkennbar. Bei dem Versuch, augenscheinlich höher bzw. tiefer gelegene Ebenen zu erreichen, hopst ihr somit häufig nur auf gut Glück durch die Gegend. Das abwechslungsreiche Gameplay lässt einen aber mit Leichtigkeit über dieses Manko hinwegsehen. Unterlegt wurde das Ganze natürlich mit dem bereits aus den Konsolenspielen bekannten, typischen Banjo-Geklimper.

KERSTIN SPRINGER



MUMBO JUMBO Er hat es immer noch drauf! Der absolut schräge Schamanenhauptling verwandelt euch diesmal sogar in einen Panzer.

MEIN FAZIT GUT

 **Kerstin Springer**
vermisst Rare ohne Ende.

Bis heute kann ich es nicht fassen, dass Nintendo im GameCube-Sektor vollkommen auf Rare verzichten muss. Umso schöner ist dieses kleine Trostpflaster! Mit diesem Spiel beweist das Entwicklerteam, dass es Hardware – ob groß oder klein – einfach gut im Griff hat. Bleibt nur zu hoffen, dass wirklich noch etliche GBA-Spiele von Rare folgen!

TEST BANJO & KAZOOIE

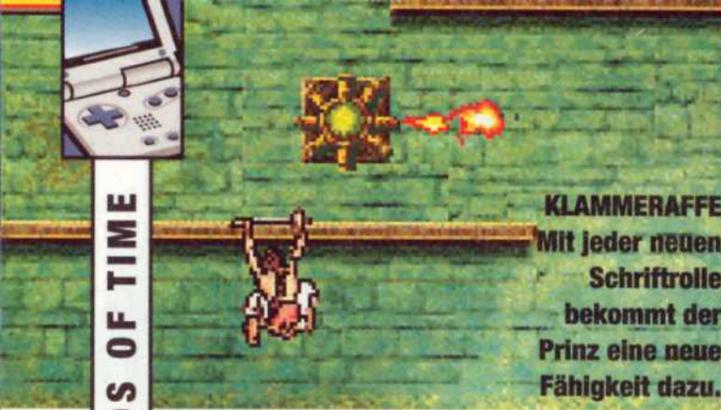
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rare
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 50,-

+ Hübsche Grafik
+ Drollige Animationen
+ Ulkige Minispielchen
- Plattformenhöhen kaum erkennbar

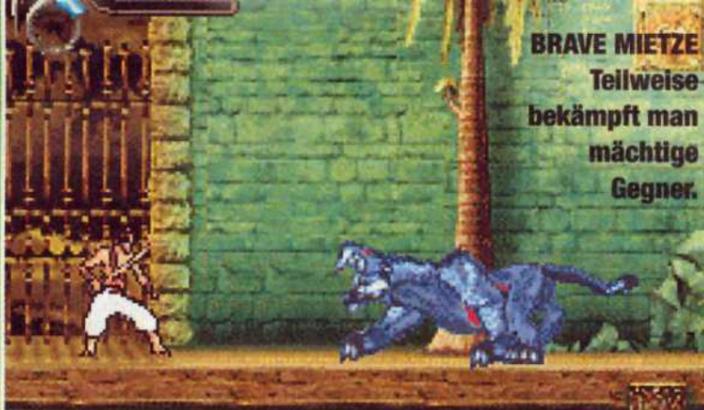
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	82%
80%	81%	–%	

„Abgedrehtes Jump & Run mit vielen Mini-Challenges und viel Liebe zum Detail.“



KLAMMERAFFE
Mit jeder neuen Schriftrolle bekommt der Prinz eine neue Fähigkeit dazu.



BRAVE MIETZE
Teilweise bekämpft man mächtige Gegner.



HINTERGRÜNDE
Leider sind sie nicht immer so schön wie hier.

Prince of Persia The Sands of Time

Beschert uns Ubisoft auf dem GBA **dieselbe spielerische und optische Brillanz** wie auf der PS2?

Der Sohn des mächtigen persischen Königs Sharaman entfesselt versehentlich den Sand der Zeit. Nun liegt es natürlich am Prinzen, diesem Schrecken ein Ende zu machen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Thronfolgers und durchläuft am Anfang ein kleines Tutorial, in dem die nötigsten Aktionen erklärt werden. Hardwarebedingt bewegt man sich nicht durch prunkvolle 3D-Kulissen, sondern durch knapp 130 zweidimensionale Räume, die in sechs Umgebungen des riesigen

Palastes angesiedelt sind. In diesen oftmals mehrere Stockwerke umfassenden Bibliotheken oder Gefängnissen muss man die verschiedensten Rätsel lösen, um den Zugang zum nächsten Bereich zu öffnen.

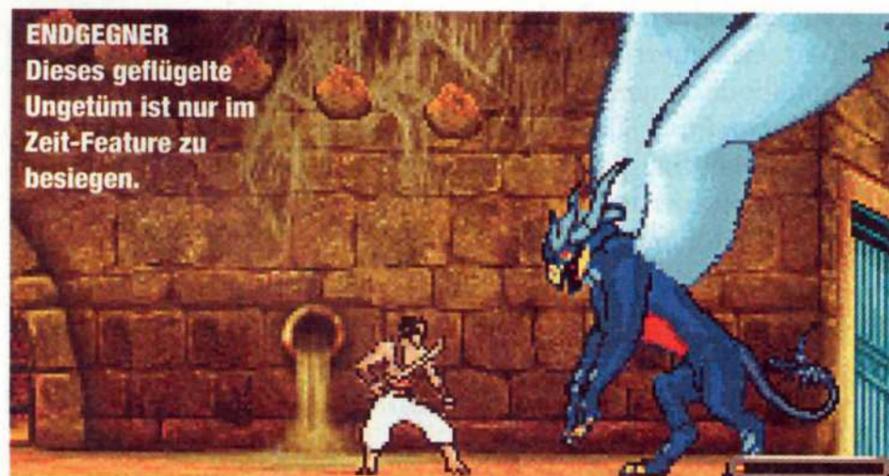
IN ANLEHNUNG AN ALTE TAGE

Das GBA-Prince of Persia orientiert sich sehr stark an den alten Versionen. Man springt, schwingt, klettert und hangelt sich durch immer schwerer werdende Fallenkonstruktionen und Rätsel. Später be-

kommt man sogar Unterstützung von Prinzessin Farah, die per Knopfdruck ebenfalls gesteuert werden kann. Auf dieser Möglichkeit bauen auch immer komplexere Rätsel auf. Das aus der PS2-Version bekannte Zeit-Feature ist auch umgesetzt worden. Verpatzt man einen Sprung, kann man die Zeit durch Betätigen der L-Taste zurückspulen. Da diese Funktion zeitlich begrenzt ist, sollte man sich aber überlegen, wann man dieses schön in Szene gesetzte Feature einsetzt. Der Held wurde durchweg sehr gut

animiert und bewegt sich geschmeidig durch nette Räume. Allerdings hat man schon hübschere Hintergründe gesehen. Orientalisch angehauchte Musikstücke runden das tolle Abenteuer stimmig ab. Die GC-Version erscheint leider erst Anfang 2004.

UDO CRNJAK

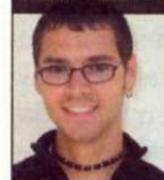


ENDGEGNER
Dieses geflügelte Ungetüm ist nur im Zeit-Feature zu besiegen.



HELFENDE HAND Farah unterstützt euch bei vielen Rätseln.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
hat manchmal übel geflucht.

Während der gesamten Spielzeit war ich von den Animationen der Hauptfigur hin und weg. Dasselbe kann ich von den Hintergründen leider nicht behaupten. Sicherlich hat der Titel, was die räumliche Gestaltung angeht, seine Highlights, allerdings hätten sich die Entwickler hier etwas mehr Mühe geben können. Besonders gelungen sind die im fortschreitenden Verlauf hinzukommenden, neuen Fähigkeiten, die auch geschickt angewendet werden müssen. Auch das Partner-System findet bei den Rätseln häufige Anwendung. Das Zeit-Feature fügt sich ebenfalls sehr gut in den Spielfluss ein.

TEST

PRINCE OF PERSIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.ubisoft.de	

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin 13. November	Preis Ca. € 45,-

- + Flüssige Animationen
- + Gelungenes Partner-System
- Rücksetzpunkte etwas ungünstig
- Hintergründe oft enttäuschend

GRAFIK	SOUND	MULTI	84%
77%	83%	-	

„Der kleine Prinz für unterwegs glänzt mit knackigen Rätseln und tollen Animationen.“

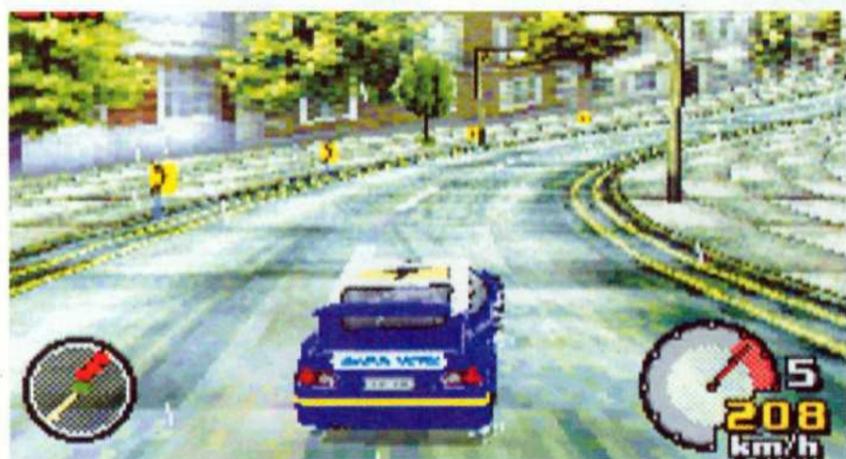
Top Gear Rally

Nintendos neues Rennspiel zeigt der Konkurrenz den **glühenden Auspuff.**



Was die Jungs von Tantalus mit *Top Gear Rally* abgeliefert haben, ist wirklich erstaunlich. Auf den knapp 80

Strecken läuft das Renngeschehen durchweg butterweich – egal, ob ein oder vier andere Autos dargestellt werden. Die tollen Höhenunterschiede sind



SONNENALLEE Die Strecken werden anspruchsvoller und immer hübscher.

auch fester Bestandteil in der Gestaltung der Kurse, die nach einiger Zeit sehr fordernd werden. Zudem sehen die Autos, die übrigens als 3D-Modelle berechnet werden, einfach genial aus. Auf der anderen Seite ist die gesamte Optik ziemlich pixelig, was aber aufgrund des Streckenanspruches und der sehr guten Spielbarkeit kaum ins Gewicht fällt. Dem Spieler stehen insgesamt fünf Spielmodi zur Auswahl, wobei das Zeitrennen, das Training, die

Spritztour und der 2-Spieler-Link-Modus keiner Erklärung bedürfen. Im Meisterschafts-Modus warten drei Klassen darauf, nacheinander freigeschaltet zu werden. Das wird erreicht, indem jede Strecke in drei unterschiedlichen Varianten gefahren wird und man entsprechend der Platzierung Punkte erhält. Lediglich die Gesamtzahl von elf Fahrzeugen ist etwas dürftig.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak
ist hin und weg.

Wow! Ich bin echt überrascht, zu welchen Leistungen der GBA fähig ist. Die Grafik läuft superflüssig und die Strecken sind ziemlich anspruchsvoll. Auch die Anzahl der Kurse mit den vielen unterschiedlichen Umgebungen kann voll überzeugen. *Top Gear Rally* ist der mit Abstand beste realistische Racer auf dem Game Boy Advance-Markt.

TEST	
TOP GEAR RALLY	
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tantalus
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.nintendo-europe.com	
Spieler	USK-Freigabe
1-2 (2 Module)	Ohne Beschränkung
Termin	Preis
6. November	Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
89%	83%
MULTI	90%

Onimusha Tactics

Capcom startet einen Versuch im **Strategie-Genre.**

In *Onimusha Tactics* versucht Oda Nobunaga mithilfe seiner Armee aus Untoten, Monstern und anderen Höllenkreaturen die Weltherrschaft zu erlangen. Natürlich setzen sich die Bewohner zur Wehr. Ähnlich wie bei *Final Fantasy Tactics Advance* handelt es sich um ein reines Strategiespiel, das allerdings lange nicht so schön anzuschauen ist wie das Pendant. In jeder Runde kann man die Figur entweder bewegen oder sie eine andere Aktion ausführen lassen. Verschiedene Waffen sorgen

hierbei genauso für taktische Raffinesse wie die Höhenunterschiede der Kampfarenen. Jeder Kämpfer kann vor der Auseinandersetzung mit allen wichtigen Utensilien – Waffen, Rüstungsgegenstände, Heilkräuter – ausgestattet werden. Die musikalische Begleitung des Titels unterstreicht dabei gut die in vielen Dialogen erzählte Geschichte. Alles in allem reicht es aber nicht ganz zur Strategie-Spitze!

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
zieht Final Fantasy vor.

Bei mir wollte der Funke nicht sofort überspringen, wie es mir bei *Final Fantasy Tactics Advance* passiert ist. Aber die Geschichte ist ganz gut erzählt und zusammen mit der Musik entsteht sogar Atmosphäre. Für Strategie-Fans und Freunde der *Onimusha*-Serie ist der Titel sicher einen Blick wert.

TEST	
ONIMUSHA TACTICS	
Genre:	Strategie
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
7. November	Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
76%	80%
MULTI	83%

VORSCHAU

Vor Kampfbeginn seht ihr, welche Gegner euch bedrohen und wo sie stehen.



BIS HIERHIN

Vor jeder Aktion wird euch die Reichweite gezeigt.



Spyro Adventure

Spyro ist auf dem GBA erneut „On Fire“!

Der kleine, knuffige Drache hat in seiner bisherigen Karriere schon einige unterhaltsame Videospiele-Auftritte hinter sich gebracht. Auch in seinem neuesten GBA-Auftritt hat er

wieder viel zu tun. Der böse Rip-to hat es durch einen unglücklichen Zufall wieder einmal in der Hand, die Welt zu vernichten. Natürlich wissen Spyro und sein geflügelter Kumpane Sparx das zu verhindern. Doch bis es

so weit ist, müssen die beiden in zwölf Ländern einige Aufgaben erledigen. Im Laufe des Jump & Runs kann man drei Charaktere steuern. Neben Spyro stehen dieses Mal auch noch Agent 9, ein ziemlich abgefahrener Affe,

und Sgt. Bird, ein Pinguin, der dem Affen in nichts nachsteht, zur Verfügung. Grafisch hat man sich eindeutig an den Vorgängern orientiert. Knallbunte und mit kindgerechten Gegnern und Charakteren voll gestopfte Levels verwöhnen das Auge. Vollkommen neu ist der Mehrspieler-Modus. Entweder gegeneinander oder in Zusammenarbeit kann man sich in je sechs Levels austoben.

UDO CRNJAK



KNALLBUNT Die Grafik hat alle Farben zu bieten.



KRASSER AFFE Mit Agent 9 sollte man sich besser nicht anlegen.

MEIN FAZIT GUT



Udo Crnjak
findet's niedlich.

Die Abenteuer des kleinen Spyro machen immer wieder Spaß. Witzige neue Ideen, wie die zwei Zusatzcharaktere, sorgen für frischen Wind. Der neue Mehrspieler-Modus ist eine gelungene Abwechslung zum mit viel Spielwitz versehenen Einzelspieler-Abenteuer.

TEST	
SPYRO ADVENTURE	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.spyrothedragon.com	
Spieler 1-2	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin 14. November	Preis Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
84%	82%
MULTI	76%
76%	

Pokémon Pinball: Rubin & Saphir



Packt die Pokémon auf den Tisch.

Nachdem der GBA mit den neuen Versionen *Rubin & Saphir* im Rollenspiel-Sektor versorgt wurde, erwartet den Spieler nun die gleichnamige Flipper-Variante. Auf zwei Tischen, die neben dem

individuellen Design auch noch unterschiedliche Pokémon beinhalten, geht man auf Punkte- und Monsterjagd. Schon nach kurzer Zeit überzeugt das süchtig machende Spielprinzip und sorgt dafür, dass man nicht mehr aufhören

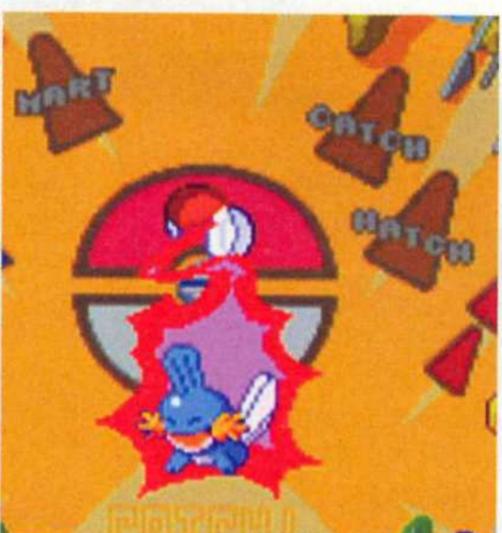
kann. Vielerlei Extras, wie zum Beispiel ein Laden, in dem man sich mit Extrabällen oder Evolutionsstufen für die gesamten Monster versorgen kann, fordern zum längeren Herumprobieren auf den liebevoll gestalteten Tischen heraus. Allerdings hätten die Tische etwas größer sein können. Auch die Ballgeschwindigkeit

ist etwas zu langsam. Jeder Flipper hat zudem einen Bonuslevel, der zugänglich wird, sobald man drei Pokémon gefangen hat. Als i-Tüpfelchen ist der Tausch von Pokémon mit einem Freund via Linkkabel möglich.

UDO CRNJAK



HELFERLEIN Pichachu rettet den Ball vor dem Aus.



HAB DICH Wieder ein Pokémon mehr in der umfangreichen Sammlung.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
outet sich.

Als Pokémon-Muffel muss ich ehrlich zugeben, dass mich der Titel total gefesselt hat. Auf einem Flippertisch auf Pokémonjagd zu gehen, finde ich persönlich ansprechender als die RPG-Varianten. Nur die Tische sind etwas klein und die Ballgeschwindigkeit hätte auch höher sein können. Ansonsten heißt es: Go and catch 'em!

TEST	
POKÉMON PINBALL	
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.nintendo-europe.com	
Spieler 1-2	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin 14. November	Preis Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
76%	74%
MULTI	74%
85%	



Star Wars: Flight of the Falcon

Der rasende Falke für die Westentasche. So gut wie Rebel Strike?

Kurze Zeit, nachdem *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* für den GameCube erscheint, bekommen alle GBA-Besitzer bereits die Gelegenheit, es sogar unterwegs mit dem Imperium aufzunehmen. THQ hat dabei in seinem

Star Wars-inspirierten Actiontitel den Rasenden Falken als Hauptvehikel auserkoren. Den Spieler erwarten insgesamt 14 Levels, in denen er die eindeutige Sprache der Lasersalven einsetzen muss, um mit den imperialen Truppen fertig zu werden. Gelegentliche Waffen-,

Schutz- oder Lebensenergie-Power-ups helfen euch dabei. Leider hört sich das alles bisher viel besser an, als es eigentlich ist. Die Entwickler haben dem GBA einfach viel zu viel abverlangt, was sich in einer trägen Spielgeschwindigkeit, starkem Ruckeln und einer grobpixeli-

gen Optik bemerkbar macht. Auch die Kollisionsabfrage, vor allem in den Schluchten- oder Stadtleveles, gab uns des Öfteren Rätsel auf.

UDO CRNJAK



UNSCHEINBAR Leider ruckelt das gesamte Spiel ziemlich.

MEIN FAZIT **OK**



Udo Crnjak
spielt lieber *Rebel Strike*.

Eines vorweg: Auf Bildern sieht der Titel echt klasse aus. In Bewegung ändert sich das allerdings schlagartig. Ständiges Ruckeln, eine stellenweise haarsträubende Kollisionsabfrage und unfaire Rücksetzpunkte werden dem Namen nicht gerecht. Schade drum.

TEST
FLIGHT OF THE FALCON

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pocket Studios
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin 21. November	Preis Ca. € 40,-

BEWERTUNGEN

GRAFIK	SOUND	MULTI	57%
59%	62%	—%	

Der Hobbit

Was vor den Ring-Kriegen geschah!

Zurzeit kommen *Der Herr der Ringe*-Fans und passionierte Videospiele in den vollen Fantasiegenuss. Nach *Die Rückkehr des Königs* auf dem GameCube erwartet uns mit *Der Hobbit* der zweite Tolkien-Titel auf Nintendo-Konsolen. In der Rolle von Bilbo Beutlin erlebt man zusammen mit Gandalf und einer

Horde Zwerge ein Abenteuer, das die Vorgeschichte zu *Der Herr der Ringe* darstellt. Aus einer isometrischen Sicht löst man dabei in den unterschiedlichsten Umgebungen Mittelirdes viele Rätsel, um weiterzukommen. Im Verlauf eignet man sich diverse Runen an, die jeweils eine bestimmte Fähigkeit, zum Beispiel Angriff oder Lebensenergie,

ausbauen. Mit einem Spazierstock und dessen Spezialattacke wehrt man alle möglichen Gegner ab. Die Unterhaltungen werden von witzigen Sprachsamples ganz gut untermalt. Bei der Gestaltung der Umgebungen wäre aber etwas mehr drin gewesen. Detailarmut in den Levels lässt einen unangenehm sterilen Eindruck entstehen. Dennoch wird hier ein unterhaltsames Spiel geboten.

UDO CRNJAK



HÜBSCH ... gezeichnet und doch irgendwie detailarm.

MEIN FAZIT **OK**



Udo Crnjak
zieht nach Mittelirde.

Mit *Der Hobbit* wird unterhaltsame Rätselkost mit der Vorgeschichte zu *Der Herr der Ringe* geboten. Die coole Fantasie-Atmosphäre wird von den teilweise lustigen Sprachsamples und der guten Hintergrundmusik sehr gut unterstützt. Lediglich die karge Levelgestaltung langweilt die Augen nach einiger Zeit, auch wenn die Umgebungen recht nett gezeichnet wurden.

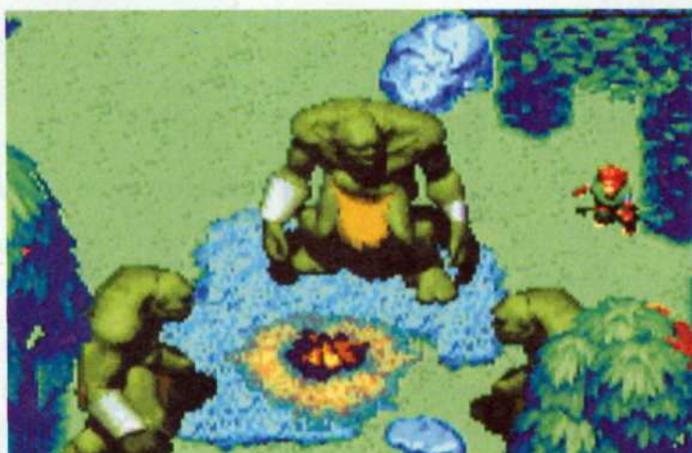
TEST
DER HOBBIT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Saffire
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.universalinteractive.de
Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin 28. November	Preis Ca. € 45,-

BEWERTUNGEN

GRAFIK	SOUND	MULTI	69%
65%	71%	—%	

AUF LEISEN SOHLEN
Diese Orks sollte man besser in Ruhe lassen.



Power Rangers: Ninja Storm

Aliens haben **nur eines im Sinn**: Sie wollen wie immer die Weltherrschaft an sich reißen.



Basierend auf der neuen TV-Serie, dürft ihr Activisions Ninja-Akademie beitreten. Die Welt will nämlich vor Lothar und seinen Schergen gerettet werden. Dazu zieht ihr mit einem von sechs Power Rangers in die Schlacht und gebt Schurken mit einem Vorschlaghammer oder einem Laserschwert Saures. Die Charaktere können während einer Mission ausgetauscht werden. Euch erwartet eine ordentliche 2D-Grafik mit ziemlich texturreichen Hintergründen. Die Charaktere hingegen hätten etwas detaillierter ausfallen können.

KERSTIN SPRINGER



COOL Der Waldhüter gegen eine sabbernde Schlingpflanze.

MegaMan Zero 2

MegaMan Zero lässt in **seinem zweiten Auftritt** munter die Waffen sprechen.



Im zweiten Teil wird MegaMan erneut dazu missbraucht, zwischen Menschen und Reploiden Chaos zu stiften. Wie schon im Vorgänger läuft, springt und ballert man sich durch recht ansehnlich gestaltete Levels, bis man es mit einem fiesen Endgegner zu tun bekommt. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad nicht mehr ganz so harsch wie im Erstlingswerk. Hübsche Grafik, netter Sound und eine gute Spielbarkeit machen *MegaMan Zero 2* zu einem soliden Actiontitel, der allemal einen Blick wert ist.

UDO CRNJAK



NEUES UTENSIL Damit werden Abgründe leicht überwindbar.

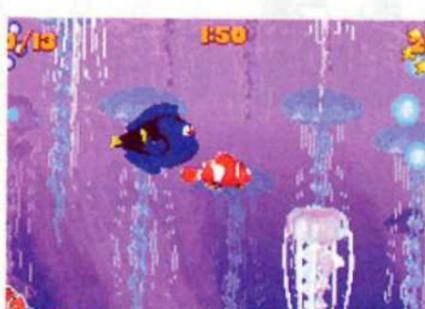
Findet Nemo

Für **Clownfisch-Vater Marlin** bricht eine Welt zusammen – Nemo ist verschwunden!



Pünktlich vor dem Kinostart will euch Disney in die Tiefen des Meeres abtauchen lassen. Dort lauern allerlei Gefahren, wie z. B. tückische Strömungen, giftige Seesterne oder hungrige Haie. Ihr weicht dahindümpelnden Qualen aus, räumt Felsbrocken beiseite oder bugsiert Perlen in Austern zurück. Aufgrund des mickrigen Spielumfangs werdet ihr schnell die Rückkehr des verlorenen Sohnes feiern dürfen. Eine hübsche Grafik sowie einen zum Geschehen passenden Sound kann das Spiel aber immerhin vorweisen.

KERSTIN SPRINGER



FEUERQUALLEN An ihnen verbrennt ihr euch schnell die Flossen.

Disney Party

Jetzt versucht sich der **geizige Entenhausener** Erpel auch noch als Schausteller!



Dagobert benötigt eure Hilfe! Der Eröffnung seines Party-Parks droht eine Katastrophe. Dr. Nickel hat nämlich sämtliche Zauberteilchen daraus stibitzt. Die Suche danach verschlägt euch auf vier Monopoly-ähnliche Spielbretter. Ihr würfelt, rückt entsprechend vor und lasst euch von langweiligen Ereignisfeldern „überraschen“. Via Linkkabel könnt ihr sämtliche integrierte Minigames auch zu viert zocken. Nur leider hat Dr. Nickels in diesem Spiel neben magischen Teilchen anscheinend auch gleich den Spielspaß mitgehen lassen.

KERSTIN SPRINGER



HELLO, IT'S ME Brettspielgehops bleibt Ressort des Meisters.

TEST	
POWER RANGERS	
Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Natsume
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
76%	57%
MULTI	
71%	
„Rettet als kräftiger Förster die Welt. Solide Action, an der nicht nur Fans Gefallen finden.“	

TEST	
MEGAMAN ZERO 2	
Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 45,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
76%	73%
MULTI	
75%	
78%	
„Nette Optik und ein altbewährtes Spielprinzip sorgen für Laune.“	

TEST	
FINDET NEMO	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
76%	71%
MULTI	
69%	
„Das Handheld-Spiel zum Kinofilm . Geringer Spielumfang, für junge Spieler aber passend.“	

TEST	
DISNEY PARTY	
Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Disney Interactive
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler 1-4 (1 Modul)	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
69%	51%
EINZEL	
49%	
42%	
„Eintöniges Party-Spiel für vier Spieler, keine Konkurrenz für Mario & Co.“	

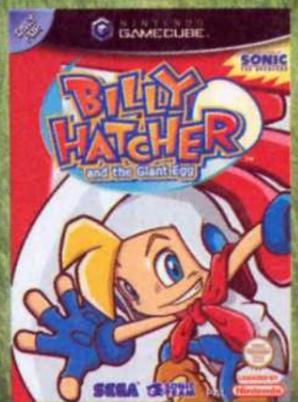
BILLY HATCHER - GOLDENEI:



GEROLLT, NICHT GERÜHRT!



BILLY HATCHER, DAS GOLDENE VOM EI



SONIC TEAM

EGGSKLUSIV AUF

NINTENDO
GAMECUBE

SEGA



Samurai Jack: The Amulet of Time

Gestern noch Darsteller in einer Zeichentrickserie, heute schon auf eurem Game Boy Advance.



Jack, der auch in der gleichnamigen Zeichentrickserie die Hauptrolle übernimmt, ist in einer seltsamen Welt gefangen und sucht das Amulet of Time, um wieder nach Hause zu kommen. Dabei kann er sich seiner Haut mithilfe eines Schwertes und verschiedener anderer Fähigkeiten, wie zum Beispiel Doppelsprünge oder Magieattacken, erwehren. Grafisch haben sich die Entwickler kein Bein ausgerissen und auch die Kollisionsabfrage ist manchmal sehr übel. Für einen gewissen Zeitraum macht der Titel aber dennoch Spaß.

UDO CRNJAK



PFUI SPINNE Lasst bei diesen Insekten euer Schwert sprechen.

Disney's Kim Possible

Die süße, kleine Kim verpasst fiesen Verbrechern ordentlich eins auf die Zwölf.



Ihr übernehmt die Rolle von Kim, einer smarten, süßen kleinen Agentin, um gegen die Finsterlinge Dr. Drakken, Shego und Monkey Fist zu kämpfen. Dabei fallen sofort die ordentlichen Animationen der Heldin auf. Mit Schlägen, Tritten und Supersprüngen vermöbelt man – sich ständig wiederholende – Gegner. Auch die Levels haben stellenweise üble Designschwächen. Eingedenk der Tatsache, dass der Titel eindeutig für ein jüngeres Publikum konzipiert wurde, ist der harte Schwierigkeitsgrad in späteren Levels ein großes Manko.

UDO CRNJAK



FESTE DRUFF Die Gegner sehen nett aus, wiederholen sich aber.

Disney's Der König der Löwen

Die ganze Savannenbande besucht den GBA. Allen voran Timon und Pumba.



THQ bietet allen die Möglichkeit, mit Timon und Pumba aufregende Abenteuer zu erleben. Die Kontrolle der Hauptfigur wechselt während des Spiels auf unterschiedliche Arten. Mal steuert man nur Timon, der durch seine Größe viel wendiger ist als Pumba. Dieser wiederum muss für Renneinlagen und Rammattacken herhalten. Zuweilen geht es auch im Team durch die schön gestalteten Levels. Die eingestreuten Gags sorgen für den einen oder anderen Lacher. Alles in allem ist das komplette Spiel ein Vergnügen für Jung und Alt.

UDO CRNJAK



LACHKRAMPF Timon posiert, bis die Schwarte kracht. Echt lustig.

Spy Kids 3D: Game Over

Kinder an die Macht. Naja, zumindest THQ macht auf dem Game Boy Advance damit Ernst.



Großes Kino erwartet den Spieler bei diesem Titel mit Sicherheit nicht. Aber in Sachen Abwechslung ist dennoch eine Menge geboten. Klassische Kampfsituationen wechseln sich mit Renneinlagen oder Jump&Run-Passagen ab. Grafisch macht der Titel einen soliden Eindruck, vor allem kleine Details, wie aufwendige Explosionen, werten den Titel positiv auf. Spielerisch gibt es eigentlich in keinem der abwechslungsreichen Bereiche großartig etwas zu meckern. Erlernbare Fähigkeiten bringen zudem noch etwas Pep ins Spiel.

UDO CRNJAK



BLECHMANN Auch ein riesiger Roboter muss gesteuert werden.

TEST	
SAMURAI JACK	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Virtucraft
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.virtucraft.com	
Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 45,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
57%	59%
MULTI 56%	
„Ganz nette Comic-Umsetzung mit mäßiger Grafik und mieser Kollisionsabfrage.“	

TEST	
DISNEY'S KIM POSSIBLE	
Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
69%	60%
MULTI 49%	
„Ein unterdurchschnittliches Action-Spiel mit vielen Wiederholungen.“	

TEST	
DER KÖNIG DER LÖWEN	
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 2 (2 Module)	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 45,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
76%	72%
MULTI 76%	
„Erlebt ein lustiges Jump & Run mit witzigen Ideen und charmanter Präsentation.“	

TEST	
SPY KIDS 3D: GAME OVER	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 30,-
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
65%	61%
MULTI 69%	
„Abwechslungsreiches Action-Spiel für Jedermann mit netten kleinen Grafikdetails.“	

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod
berichtet.

Farbige Rückkehr

Obwohl Nintendo nicht auf der Tokyo Game Show vertreten war, hat Präsident Iwata im Forum der Veranstaltung verkündet, dass Nintendo die originalen *Pokémon*-Versionen – Rot und Blau – wieder auf den Markt bringen wird. Grafisch werden sie sich an *Rubin* und *Saphir* orientieren, aber auch mit einigen neuen Features aufwarten können. Der Datenaustausch mit *Rubin* und *Saphir* wird möglich sein und eine Verbindung zu *Pokémon Colosseum* soll auch hergestellt werden können. Nintendo hat sich für diese Wiederveröffentlichung entschieden, um den neuen, kabellosen Kommunikationsadapter, der im Bundle mit *Pokémon Fire Red* und *Leaf Green* auf den Markt kommen wird, zu pushen. Während sich andere Unternehmen auf das Online-Gaming konzentrieren, zeigt Nintendo weiterhin, dass das Internet nur eine Art der Kommunikation ist und es auch andere Wege gibt, mit anderen zu zocken.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Tales of Symphonia
2. Harvest Moon: Wonderful Life
3. Kirby's Air Ride
4. Final Fantasy Crystal Chronicles
5. Dramatic Pro Baseball

GAME BOY ADVANCE

1. Legend of Starfy 2
2. Sword of Mana
3. Naruto
4. Pokémon Pinball
5. Super Mario Advance 4



FANTASTISCH
Das neue *Phantasy Star Online* war sehr begehrt (links).
NUR ALS VIDEO
MGS: The Twin Snakes war leider nur als Video zu sehen (rechts).

Tokyo Game Show

Wir berichten über **alle wichtigen Neuheiten** direkt von einer der größten Videospielemessen.

Vom 26. bis 28. September wurde in der Makuhari-Messe nahe Tokio die 13. Tokyo Game Show veranstaltet. Mit 150.089 Besuchern konnte das dreitägige Event den bislang höchsten Zulauf verbuchen. Über 100 Firmen stellten rund 250 Titel vor, unter denen sich viele großartige Exemplare befanden.

Natürlich waren auch viele hervorragende GameCube- und GBA-Spiele dabei.

CAPCOM

Obwohl der einzige spielbare GC-Titel am Capcom-Stand *Gotcha Force* war, bildeten sich bei *Reverse Judgement 3* und *Rockman EXE 4* (beide GBA) Besucherschlangen mit einer

Wartezeit von knapp zwei Stunden. Letzteres kommt in zwei Versionen (*Tournament Red Sun & Tournament Blue Moon*) auf den Markt und könnte laut Producer Inafune San die Millionengrenze sprengen. Zusätzlich dazu gab er bekannt, dass der Held aus Konamis *Boktai: The Sun is in your Hand* einen Gastauftritt in dem Spiel haben wird. Bedauerlicherweise war von *Killer 7* und *Biohazard 4 (Resident Evil 4)* jeweils nur ein Video zu sehen. In einer besonderen Pressekonferenz kündigte Capcom aber einen brandneuen GC-Titel, nämlich *MegaMan X RPG*, an.

NEWTICKER

+++ **USA** **SCHNURLOSES PLATIN** WaveBird, der Infrarot-Controller für den GameCube, ist ab 17. November auch im „Platinum“-Metallic-Look erhältlich. Kostenpunkt: 35 Dollar. +++ **JAPAN** **CHUNSOFT FEIERT GEBURTSTAG** Nächstes Jahr feiert Chunsoft sein 20-jähriges Firmenbestehen und hat sich deshalb etwas ganz Besonderes überlegt. Die Entwickler werden ein noch völlig unbekanntes Rollenspiel von den berühmten *Dragon Quest*-Machern veröffentlichen. Wir werfen gespannt ein Auge darauf. +++ **USA** **VON ARNOLD VERSETZT** GameCube-Besitzer werden nicht mit dem

frisch gebackenen Gouverneur von Kalifornien spielen können: Atari/Infogrames cancelte nämlich die GC-Version von *Terminator 3*; auch das Rennspiel *Driver 3* ereilte dieses Schicksal. +++ **JAPAN** **NINTENDO IM WEIHNACHTSPREISKAMPF** Nintendo hat sich entschieden, den Preis des GC auf 14.000 Yen herabzusetzen. Zusätzlich dazu werden *Mario Kart: Double Dash!!*, *Pokémon Colosseum* und *Mario Party 5* statt der üblichen 6.800 Yen nur noch 5.800 Yen kosten. +++ **USA** **NEUWAGEN-RABATT** Amerikanische Vorbesteller von *Mario Kart: Double Dash!!* erhalten eine



GOTCHA FORCE Mit nur einem spielbaren Titel für den GC war Capcom fast ein wenig enttäuschend vertreten.

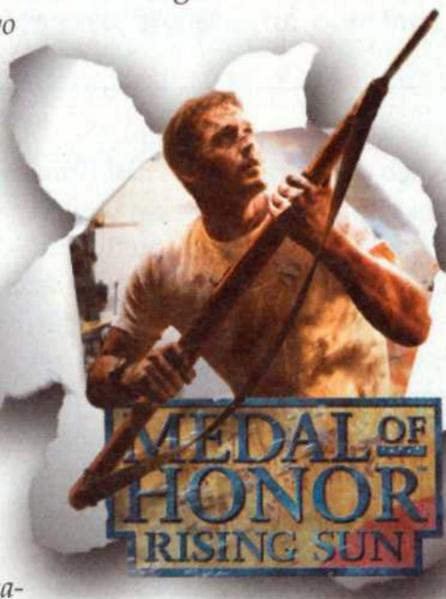


HEROISCH Sega hatte die meisten Spiele für die Nintendo-Systeme zu bieten. Darunter auch Sonic Heroes.

SEGA
Die größte Anzahl an Nintendo-Titeln (sieben für GC und drei für GBA) war, wie immer, am Sega-Stand zu finden – und sie waren alle spielbar! Bei *Phantasy Star Online 3* kamen natürlich die längsten Warteschlangen zustande. *Puyo Puyo Fever* und *Sonic Heroes* waren bei den Besuchern allerdings auch sehr beliebt. Yuji Naka erschien mehrere Male auf der Bühne, um über *Phanta-*

sy Star Online 3 und diverse andere Sonic-Team-Projekte zu reden. Und jedes Mal wurde er von einer großen Schar von Besuchern umringt, die seine Vorträge verfolgten.

KONAMI



Konami hatte nur ein nennenswertes GC-Spiel auf der Messe zu bieten: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Wie bei vielen anderen großen GC-Titeln war davon nur

ein Video zu sehen. Trotzdem wurde der MGS-Stand von Hunderten Besuchern belagert. Das zeigt, wie populär *Metal Gear Solid* in Japan ist.

NAMCO

Namcos wichtigster GC-Titel auf der Tokyo Game Show war *R: Racing Evolution*, das zudem auch noch das erste Mal überhaupt spielbar war. Die Besucher konnten sich so einen ersten Eindruck von den vielen neuen Features machen, die auf Bildern nur schwer zu zeigen sind. Das interaktive KI-System von *R: Racing Evolution* hat zwei Hauptteile: das kabellose Kommunikationssystem und das Druckmessungssystem. Sie sollen dafür sorgen, das Spielerlebnis erheblich zu intensivieren. Außerdem war das vielversprechende Rollenspiel *Baten Kaitos* zum ersten Mal spielbar.

ALLES ANDERE

Andere Titel, die auf der Tokyo Game Show vorgestellt wurden, sind *Kingdom Hearts* für den GBA (Square-Enix), *Duel Masters* für den GC (Takara), *Dream Mix TV World Characters* für den GC (Hudson) und *Digimon Racing* für den GBA (Bandai). Unter www.n-zone.de könnt ihr eine komplette Spiel-Liste mit allen vorgestellten GC- und GBA-Spielen nachlesen.

WARREN HARROD/UDO CRNJAK



ENDLICH Das sagenumwobene *R: Racing Evolution* stand das erste Mal überhaupt auf der Tokyo Game Show zum Probespielen bereit.

Bonus-Disk geschenkt, die spielbare Demoversionen von fünf Cube-Neuheiten enthält: *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*, *F-Zero GX*, *Mario Party 5*, *Sonic Heroes* und *Teenage Mutant Ninja Turtles*. +++ **NEUE KONSOLE IN CHINA** Nintendo hat die Veröffentlichung einer neuen Spielekonsole (iQue Player) in China angekündigt. Das Teil sieht wie ein Controller aus und wird direkt an den Fernseher angeschlossen. Die Spiele werden auf spezielle Memory Cards heruntergeladen und dann in den Controller eingeführt. Es sollen viele Klassiker vom NES, vom SNES und

sogar vom N64 verfügbar sein. +++ **MACHT-WECHSEL** LucasArts-Präsident Simon Jeffery hat kurzfristig seinen Rücktritt eingereicht. Kommissarischer Nachfolger wurde Finanz- und Verwaltungschef Mike Nelson. +++ **BEIGABE** Kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt, dass Nintendo *Pac-Man* in den USA mit verschiedenen Namco-Bundles ausliefern wird. So soll *Pac-Man* unter anderem beim Kauf von *Pac-Man World 2* sowie von *R: Racing Evolution* als kostenlose Beigabe enthalten sein. *Pac-Man* wurde erstmals auf der E3 vorgestellt. +++

AKTUELLES AUS AMERIKA



Heinrich Lenhardt berichtet.

In die Tasche gesteckt

Vor einem Jahrzehnt ließ der Game Boy Konkurrenten wie Game Gear oder Lynx am Wegesrand der portablen Spiele-Hardware zurück, als Nächstes könnte sich Nokia eine blutige Nase holen. Das mit viel Aufwand (und Richtung GBA gezielten, arroganten Sprüchen) veröffentlichte Telefonier-MP3-Spielsystem N-Gage wurde in den US-Medien auf breiter Front verrissen. So bemängelte das ehrwürdige *PC-Magazine* Funktionalität und Handhabung der Hardware, die Spiele-Fachpresse gab den ersten Software-Titeln überwiegend Gurken-Wertungen. Und George Harrison von Nintendo of America hat für das 300 Dollar teure N-Gage primär mitfühlende Worte übrig: „Wir betrachten es derzeit nicht als große Bedrohung. Der Preis bringt es außerhalb der Reichweite der meisten Spieler. Unserer Meinung nach ist ein Multifunktions-Gerät nicht die Lösung.“ Wenn Sony Ende 2004 mit seinem PSP-Gerät antritt, dürfte der Kampf um den Handheld-Spielermarkt erheblich spannender werden. Doch Nintendo schläft nicht, wenn es um seinen kleinen Verkaufszahlen-Giganten geht. Nächstes Jahr soll ein neuer Wireless-Adapter Multiplayer-Spiele ohne Kabelverstrippung erlauben. Bestes Kaufargument für einen GBA SP ist aber immer noch die Qualität und Bandbreite der Spiele – ein Punkt, dessen Bedeutung Nokia anscheinend unterschätzt hat.

INFO VERKAUFSCHARTS

USA

- NINTENDO GAMECUBE**
 1. Soul Calibur II
 2. WWE Wrestlemania XIX
 3. F-Zero GX
 4. Madden NFL 2004
 5. Mario Golf: Toadstool Tour
- GAME BOY ADVANCE**
 1. Final Fantasy Tactics
 2. Pokémon Pinball
 3. Pokémon Rubin
 4. Pokémon Saphir
 5. Donkey Kong Country

IMPORT NEWS



WER BIN ICH? Eine spontane Demonstration von Mario-netten sorgt auf dem Times Square in New York für irritierte Passanten.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan	
NINTENDO GAMECUBE	
Zuletzt erschienen:	
Billy Hatcher and the Giant Egg	9. Oktober
Made in Wario	17. Oktober
Shikigami no Shiro II	24. Oktober
Erscheint demnächst:	
Mario Kart: Double Dash!!	7. November
Pokémon Colosseum	21. November
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 Plus	27. November
Phantasy Star Online Episode III	27. November
Gotcha Force	27. November
R: Racing Evolution	27. November
Mario Party 5	28. November
Medabot Brave	November
GAME BOY ADVANCE	
Zuletzt erschienen:	
Mermaid Melody	9. Oktober
Bomberman Generations Game Collection	16. Oktober
Legend of Dynamic	24. Oktober
Metal Max Returns Kai	24. Oktober
Oriental Blue	24. Oktober
Erscheint demnächst:	
Mermaid Melody	9. Oktober
Metal Max Returns Kai	24. Oktober
USA	
NINTENDO GAMECUBE	
Zuletzt erschienen:	
Kirby Air Ride	13. Oktober
Armada 2: Star Command	14. Oktober
Bionicle	14. Oktober
Haunted Mansion	14. Oktober
XGRA	14. Oktober
NBA Live 2004	15. Oktober
Tak and the Power of Juju	15. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu	16. Oktober
SSX 3	20. Oktober
Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike	20. Oktober
Hot Wheels World Race	21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	21. Oktober
Road Kill	27. Oktober
Tony Hawk's Underground	27. Oktober
Dragon Ball Z: Budokai	28. Oktober
Gladius	28. Oktober
Harry Potter: Quidditch World Cup	28. Oktober
Resident Evil Code Veronica X	28. Oktober
Rogue Ops	28. Oktober
SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom	29. Oktober
Fairy Odd Parents	3. November
Medabots: Infinity	3. November
MS Gundam: The Ace Pilot	3. November
FIFA 2004	4. November
Frogger's Adventures: The Rescue	4. November
Tom & Jerry	4. November
True Crime: Streets of L.A.	4. November
Yu-Gi-Oh!: The Falsebound Kingdom	4. November
Lord of the Rings: Return of the King	5. November
Erscheint demnächst:	
XIII	6. November
Sphinx	10. November
Crash Nitro Kart	11. November
Go! Gol Hypergrind	11. November
Goblin Commander	11. November
Looney Tunes: Back in Action	11. November
Mario Party 5	11. November
Medal of Honor: Rising Sun	11. November
Monster 4x4	11. November
Muppets Party Cruise	11. November
The Hobbit	11. November
Mario Kart Double Dash	17. November
Need for Speed Underground	17. November
NFL Blitz Pro	17. November
Beyond Good & Evil	18. November
Disney's Hide & Sneak	18. November
Metal Arms	18. November
Prince of Persia: Sands of Time	18. November
Tonka: Rescue Patrol	18. November
GAME BOY ADVANCE	
Zuletzt erschienen:	
Mega Man Zero 2	14. Oktober
SimCity 2000	15. Oktober
Tak and the Power of Juju	15. Oktober
Super Duper Sumos	20. Oktober
Super Mario Bros. 3	20. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	21. Oktober
Top Gear Rally	21. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu	24. Oktober
Operation Armored Liberty	27. Oktober
Spyro: Attack of the Rhynocs	27. Oktober
Tony Hawk's Underground	27. Oktober
Cartoon Network Speedway	28. Oktober
Harry Potter: Quidditch World Cup	28. Oktober
Prince of Persia: The Sands of Time	28. Oktober
Quad Desert Fury	28. Oktober
SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom	29. Oktober
Spirits & Spells	31. Oktober
Ultimate Beach Soccer	31. Oktober
CIMA: The Enemy	3. November
Fairy Odd Parents	3. November
Fire Emblem	3. November
Lizzie McGuire on the go	3. November
Brother Bear	4. November
FIFA 2004	4. November
Frogger's Journey	4. November
Green Eggs and Ham	4. November
Little League Baseball	4. November
Tiger Woods PGA Tour 2004	4. November
Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards	4. November
Lord of the Rings: Return of the King	5. November
Erscheint demnächst:	
Baldur's Gate: Dark Alliance	10. November
Justice League: Chronicles	10. November
Activision Anthology	11. November
American Idol	11. November
Corvette	11. November
Crash Nitro Kart	11. November
CT Special Forces	11. November
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	11. November
Looney Tunes: Back in Action	11. November
Magical Quest 2	11. November
Onimusha Tactics	11. November
Sitting Ducks	11. November
SSX 3	11. November
The Hobbit	11. November
R-Type 3	16. November
Spy Muppets	16. November
Mario & Luigi	17. November
Medal of Honor: Infiltrator	17. November
BeyBlade	18. November
Cat in the Hat	18. November

GameCube läuft heiß dank neuem Preis

HARDWARE Kleine Preise und großer Werbe-Aufwand.

So billig? Das will ich! Am 25. September wurde der GameCube-Preis in den USA auf 99 Dollar gesenkt. Prompt zog der Würfel in den Verkaufscharts auf und davon. In der am 4. Oktober endenden Kalenderwoche wurden 20 Prozent mehr Game-

Cubes verkauft als PS2-Einheiten. Von einer Vervierfachung bei den GameCube-Verkäufen sprach Dan DeMatteo von der Fachgeschäftkette GameStop. Und damit der Boost nach der Preissenkung nicht gleich verpufft, versenkt Nintendo of

America alleine für die neue „Who are you?“-Werbekampagne 50 Millionen Marketing-Dollar. Durch TV- und Kinospots, Werbeseiten, Plakatwände und eine wirre Webseite (www.nintendo.com/whoareyou) soll die Öffentlichkeit erreicht werden. Insgesamt will Nintendo of America bis zum Jahresende 100 Millionen Dollar ins Marketing stecken. (hl)

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Bereits erhältlich

Fire Emblem

STRATEGIE Fantasy-Kult goes West.



ANSICHTSSACHE Werdet Zeuge eines Duells.

Nach dem brillanten *Final Fantasy Tactics Advance* erscheint dieser Tage ein weiterer komplexer Rollenspiel-Taktik-Mix. Intelligent Systems, die Macher der allseits beliebten *Advance Wars*-Spiele, sind in ihrer Heimat Japan für die *Fire Emblem*-Serie berühmt. Dieser Tage erreicht eine englischsprachige Version der neuesten GBA-Ausgabe Nordamerika. In einer Fantasy-Welt besteht man Rundentaktikkämpfe, eingebettet in eine saftige Rollenspiel-Handlung. Statt der Produktion anonymer Einheiten gibt es einen wachsenden Pool an Party-Mitgliedern, die Erfahrung sammeln. (hl)

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: November (USA)

Goblin Commander

STRATEGIE Das wird aber höchste Echtzeit. Ran an den Commander!

Echtzeit-Strategie ist eines der beliebtesten Genres auf dem PC, konnte aber auf Videospiel-Systemen bisher kaum einen Blumentopf gewinnen. Das Design des speziell für Konsolen entwickelten *Goblin Commander* drehte sich deshalb von Anfang an um die Gamepad-Funktionalität. Das Resultat

ist vielversprechend: Fummeliges Anvisieren einzelner Einheiten ist nicht nötig. Jeder der fünf Clans produziert individuelle Einheitentypen sowie einen Titanen, ein riesiges Superwesen mit Sonderfähigkeiten, das der Spieler im Kampf direkt steuert. Die Mischung aus strategischer Planung und krachiger Action mit effektreicher 3D-Grafik verspricht ein originelles Spielerlebnis. Erhöhte Erregung winkt im Duell-Modus, bei dem sich zwei Kommandeure im Splitscreen gegenseitig an die Basis gehen. (hl)

Hersteller: Jaleco
Internet: www.goblincommander.com
Termin: November (USA)



STEINBRECHER Obermonster des Stonecrusher-Clans ist der dicke Ogre.





Gladius

Lasst die Spiele beginnen! Ein glorreicher Siegeszug durch blutgetränkte Arenen wartet auf euch.



In puncto Rollenspiele scheiden sich ja bekanntlich die Geister: Strategien und Taktiken unter Berücksichtigung characterspezifischer Statuswerte sowie damit verbundener Fähigkeiten auszutüfteln, ist eben nicht jedermanns Sache! Während für RPG-Lieb-

haber Zeit ihre Bedeutung verliert, sobald sie mit Leib und Seele in ihr virtuelles Universum eintauchen, werden andere dessen Faszination niemals begreifen. Aber auch weniger RPG-Begeisterte oder absolute Rundenmuffel sollten mit *Gladius* doch mal ein paar Probe-schlachten zocken. Activisions

Kampf der Giganten entführt euch in eine dem alten Rom ähnelnde Welt. Ihr schlüpft entweder in die Haut von Valens, Sohn eines berühmten Gladiators, oder in die von Ursula, der Tochter eines Barbarenkönigs. Ihr wandert über eine weitläufige Landkarte und wählt eine darauf verzeichnete Arena an. Jeden Kampfschauplatz dürft ihr beliebig betreten und verlassen. In jeder Arena finden etliche Kämpfe mit unterschiedlichen Gladiatoren verschiedener Klassen statt. Vier characterspezifische Angriffsvarianten (Standard, Spezialtechnik, Spezialwaffe und Zauber) habt ihr dabei im Gepäck. Gegnerische Statuswerte immer scharf im Auge behaltend, beginnt euer Kampf ums nackte Überleben! Aspekte – wie beispielsweise Kisten, die euch Höhenvorteile verschaffen – bereichern dabei die strategische Komponente. Um das Ganze abwechslungsreicher zu gestalten, warten Herausforderungen wie das Einnehmen, Erobern und Sichern von Positionen auf

euch. Die Kämpfe erfordern zudem oft weitere Mitstreiter. Mehr oder weniger taugliche, todesmutige Kollegen können dafür in einer Gladiatorenschule rekrutiert werden. Wenn ihr lieber gemeinsam mit Freunden die Schwerter wetzt, darf die blutrünstige Wanderschaft zu zweit begonnen werden, oder aber ihr liefert euch mit bis zu vier Freunden spannende Arenenkämpfe. Ein gutes RPG hält außer breit gefächerten Statuswerten selbstverständlich auch eine beachtliche Vielfalt an Ausrüstungsgegenständen bereit, die selbst rekrutierten Mitstreitern ein längeres Leben schenkt. Neben einigen Kampfgeräuschen verhelfen speziell die mächtigen Posaunenklänge zu dichter Atmosphäre. Die Kämpfe glänzen außerdem mit schönen Effekten und absolut realistisch in Szene gesetzten, dramatischen Sterbeszenen.

KERSTIN SPRINGER

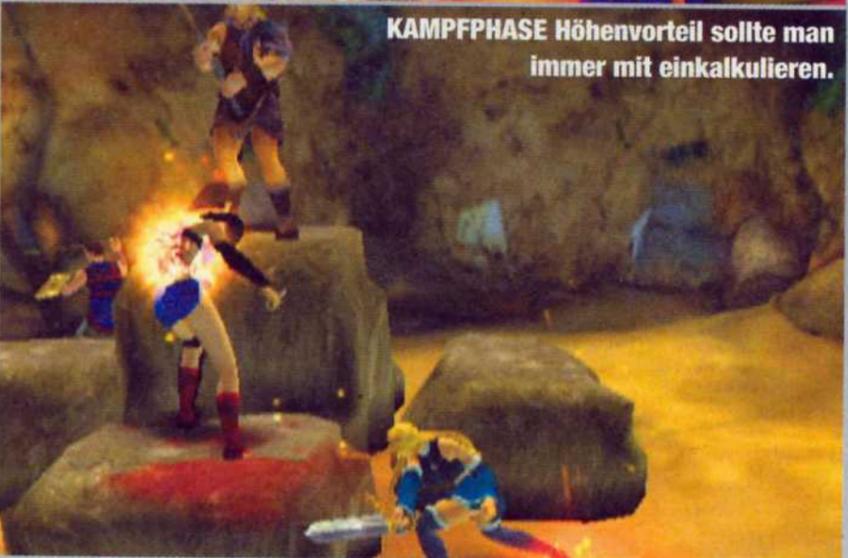


IDYLLISCH Über eine Landkarte wandernd, erwartet euch ein glorreicher Siegeszug.



HARTE BANDAGEN

In den Arenen geht's nicht gerade zimperlich zur Sache.



KAMPFPHASE Höhenvorteil sollte man immer mit einkalkulieren.

MEIN FAZIT SEHR GUT



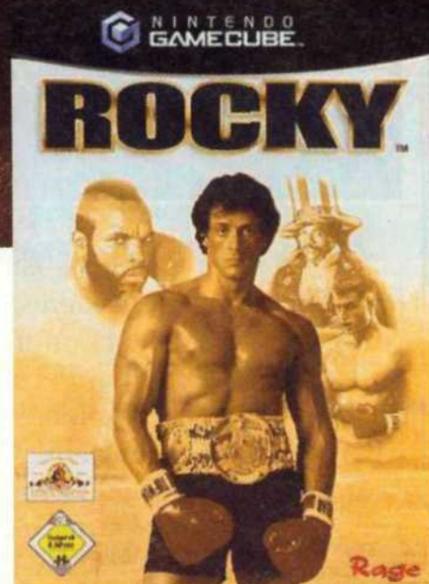
Kerstin Springer
ist im Blutausch.

Activisions Gladiatoren-RPG fesselte mich überraschend stark. Da ich Rollenspiele nicht unbedingt zu meinen bevorzugten Genres zähle, rate ich jedem dazu, *Gladius* einmal Probe zu spielen. Sowohl strategisch als auch taktisch die örtlichen Gegebenheiten zu nutzen und dabei so viele Kontrahenten wie möglich ins Grab zu nehmen, hat mir unwahrscheinlich Spaß gemacht. Einzig die Story hätte etwas mehr in den Vordergrund treten können. Aber die spannenden Kämpfe lassen die unbefriedigende Story fast vergessen.

IMPORT-TEST			
GLADIUS			
Genre:	Rollenspiel		
Hersteller:	Activision		
Entwickler:	LucasArts		
Speichern:	2 Blöcke		
Video:	4:3		
Audio:	Stereo		
Internet: www.gladius.com			
Spieler 1-4	Sprache Englisch		
Europa-Termin 21. November	Störfaktor Sprache Mittel		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Umfangreiches Strategie-RPG ➤ Abwechslungsreiche Gegner ➤ Dichte Atmosphäre ➖ Gegnerintelligenz etwas zu schwach 			
MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	83%	EINZEL
78%	74%		78%
„Fesselndes Gladiatoren-Abenteuer. Das passende Konsolenfutter für furchtlose, todesmutige Kauden.“			

Das haut rein!

Holt euch jetzt N-ZONE für 1/2 Jahr im Abo und dazu das kultige Boxspiel Rocky für nur € 20,-!



Entwicklerschmiede Rage gelang es, anspruchsvolle Boxkämpfe und pure Unterhaltung unter einen Hut zu bringen. Schlüpf in die Haut von Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang.

20 Charaktere und 14 Arenen warten in dieser gelungenen Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel auf euch. Das Spiel weiß durch eine gelungene Grafik zu beeindrucken und die originalen, fetzigen Musikstücke lassen ehrgeiziges Kampf-

feieber ausbrechen. Durch die einfache Steuerung ist der Titel nicht nur für Boxexperten, sondern auch für Einsteiger sehr gut geeignet. Um diesen arcade-lastigen Prügelspaß werden euch nicht nur Rocky-Fans beneiden!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an:
N-ZONE Abo-Service, Postfach 1129,
23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

Für Österreich: Leserservice GmbH,
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif;
Fax: 0043-6246-8825277

Ja, ich möchte das **N-ZONE-Halbjahres-Abo** (= sechs Ausgaben) und dazu das **GameCube-Spiel Rocky** (Art.-Nr. 002318) für nur € 20,-! In Österreich und im übrigen Ausland beträgt der Abopreis € 25,-.

Das Heft geht an (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 1/2 Jahr (sechs Ausgaben) und verlängert sich automatisch um zwölf Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (nur in Deutschland und Österreich möglich)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Barzahlung – bitte keine Münzen oder Briefmarken!
(den Abobetrag füge ich dieser Bestellung bei)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

HARDWARE

4 in 1 Blue Lightning

LENKRAD Ein Einsteiger-Lenkrad eignet sich für den GameCube, die Xbox, die PlayStation 2 und sogar für den PC.

WIRR Die Beschriftung ist sowohl für die Xbox, die PlayStation 2, den PC und den GameCube ausgerichtet.



TECHNIK Über diese Kabelpeitsche werden die vier Systeme angeschlossen.



FEST Vier Noppen auf der Unterseite sorgen nur auf flachen Oberflächen für festen Halt.



Dieses Lenkrad ist etwas Besonderes, denn ihr könnt es nicht nur an den GameCube, sondern auch an Sonys PlayStation 2, Microsofts Xbox und einen Windows-PC anschließen. Die vier Anschlüsse befinden sich am Ende des zwei Meter langen Lenkradkabels. In der Praxis sieht das etwas komisch aus, denn drei der vier Stecker baumeln stets ungebraucht herum. Aber wie heißt es: Die inneren Werte zählen.

STEUER-HILFE?

Das Gerät ist im Vergleich zur Referenz von Logitech (Force Feedback Wheel) sehr klein und lässt sich in der Neigung nicht verstellen. Schade eigentlich, denn so müsst ihr das Lenkrad stets auf einen Tisch stellen. Über eine kleine Plastik-Klappe auf der Unterseite könnt ihr das Blue Lightning noch etwas weiter nach oben richten, dafür kommt man sich allerdings bei Rennspielen wie *Burnout 2* vor, als würde man einen LKW steuern. Die vier Gum-

minoppen an der Unterseite halten das Lenkrad zwar auf flachen Tischen fest, eine Schraubenslösung für die Tischkante wäre aber eine bessere Wahl.

KLEINE FAHRSTUNDE

Ein Lenkrad zu steuern, ist nicht schwierig. Beim Blue Lightning schließt man zum Beispiel die kleinen Pedale an, stößt ein weiteres Kabel in den GameCube und schon kann es losgehen. Die Lenkempfindlichkeit könnt ihr zwischen 30% und 90% einstellen. Das ist allerdings extrem umständlich, denn zum Einstellen habt ihr nur eine Taste und das digitale Steuerkreuz. Ob ihr nun das Richtige eingestellt habt, gibt ein Piepton an. In der Fahrpraxis mit *Burnout 2* (GC) und *Mer-*



cedes Benz World Racing (Xbox) schlug sich das Lenkrad ganz gut: Die Tasten sind akzeptabel verarbeitet, die Pedale zwar etwas klein, aber okay. Die Beschriftung der Feuertasten hat uns jedoch gestört: Die Taste „X“ interpretiert der GameCube nämlich als „A“, während das Dreieck nicht „A“, sondern „X“ bedeutet. Die Referenz im Lenkrad-Lager ist und bleibt Logitechs Force Feedback Wheel – das kostet zusammen mit den Pedalen zwar doppelt so viel, ist dafür aber besser verarbeitet und leichter zu bedienen als das Blue Lightning. (bh)

ABGEFAHREN

Das Blue Lightning ist zwar sehr handlich, lässt sich aber zum Beispiel nicht verstellen.

cedes Benz World Racing (Xbox) schlug sich das Lenkrad ganz gut: Die Tasten sind akzeptabel verarbeitet, die Pedale zwar etwas klein, aber okay. Die Beschriftung der Feuertasten

TEST

4 IN 1 BLUE LIGHTNING

Typ: Lenkrad
 Hersteller: Jöllenebeck
 Info-Telefon: 01805-125133
 Internet: www.speed-link.com

Preis: Ca. € 40,-
 Preis-Leistung: OK

- ➕ Für vier Systeme einsetzbar
- ➕ Programmierbare Empfindlichkeit
- ➖ Etwas kleine Pedale
- ➖ Komplizierte Bedienung

GESAMTWERTUNG

OK

GBA SP Value Pack 6 in 1

ZUBEHÖR Das Rundum-glücklich-Paket für Nintendos GBA SP – fehlt nur noch ein Akku.

Was braucht man alles, um mit dem GBA SP nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein Link-Kabel, Kopfhörer-Adapter samt Ohrhörern und eventuell noch ein Ladegerät für das Auto – all das findet ihr im Value Pack 6 in 1.

Die schwarze Tasche für den GBA SP könnt ihr mit einem Reißverschluss bequem öffnen, sie bietet Platz für bis zu zwei Spiele und ausreichend Schutz gegen kleinere Stürze – ihr Gürtelriemen ist allerdings etwas windig und nur per Klettverschluss befestigt. Bei hektischen Bewegungen kann sich die Tasche also vom Gürtel lösen. Das beigelegte Link-Kabel könnt ihr über einen kleinen Schalter auch so einstellen, dass der GBA SP mit dem alten

Game Boy Color zusammenarbeitet. Gemeinsam mit dem Adapter verrichten die Ohrhörer zwar ihren Dienst, das war es aber auch schon. Für den Einsatz mit einem Walkman oder CD-Player sind die schlecht klingenden Dinger nicht geeignet. (bh)



FEIN Nützliches Zubehör für den Game Boy Advance.

TEST	
VALUE PACK 6 IN 1	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllencek
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 15,-	Sehr gut
<ul style="list-style-type: none"> ✔ Praktisches Zubehör ✔ Vergleichsweise günstig ✘ Ohrhörer klingen sehr schlecht 	
GESAMTWERTUNG	
GUT	

AKTUELLES HARDWARE



Bernd Holtmann
berichtet.

GBA-Fernseher

Unglaublich, aber wahr: Der Hersteller Blaze bietet schon seit einer ganzen Weile einen TV-Tuner für den Game Boy Advance an. Was das genau ist? Ein Modul, das allerdings kein Spiel beherbergt, sondern aus dem GBA einen Fernseher macht. Das Gerät soll von vier Batterien betrieben werden, separate Anschlüsse für DVD-Player oder andere Konsolen besitzen und bis zu drei Stunden Strom liefern. Damit der Empfang stimmt, bringt das Modul auch eine eigene Antenne mit. Ob sich die Anschaffung für rund 100 Euro lohnt? Wie sieht es mit der Bildqualität aus? In der nächsten N-ZONE nehmen wir den TV-Tuner unter die Lupe. Bis dahin: Viel Spaß beim Spielen!

Madcatz MicroCON

CONTROLLER Kleiner und bunter als Nintendos Original.

Madcatz lässt nichts anbrennen: Mit dem MicroCON bringen die britischen Zubehör-Spezialisten einen Controller in den Handel, bei dem Knöpfe und Tasten wesentlich näher beieinander liegen als bei Nintendos Original-Controller. Die Außenseite der Griffe hat Madcatz mit einer praktischen Gummischicht überzogen – die bietet mehr Halt im Spiel. Die Verarbeitung des MicroCON ist erstklassig und das Kabel mit 2,5 Metern mehr als ausreichend lang. Die beiden Analog-Sticks sind robust, präzise und leichtgängig, aber um das viel flachere digitale Steuerkreuz bedienen zu können, müsst ihr schon etwas fester drücken. Für Prügelspiele besonders nützlich ist die Programmierfunktion über die Makro-Taste. Damit legt ihr Tastenkombinationen auf verschiedene Tasten und könnt damit zum Beispiel komplizierte Schlagfolgen einsetzen. (bh)



HANDLICH
Der MicroCON ist wegen des gummierten Randes sehr griffig.

TEST	
MICROCON	
Typ:	Controller
Hersteller:	Madcatz
Info-Telefon:	01805-62444533
Internet:	www.madcatz.com
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 20,-	Gut
<ul style="list-style-type: none"> ✔ Gummierte Seiten ✔ Kleines Format ✔ Sehr langes Kabel (2,5 Meter) 	
GESAMTWERTUNG	
SEHR GUT	

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Madcatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
VGA Box Converter	Logic 3	Ca. € 60,-	Gut
Advanced Musicplayer (MP3)	Bigben	Ca. € 60,-	Ok
Memory Cards:			
Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbrieft

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: n-zone@compu-tec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.

Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort“ (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010;
€ 0,60/SMS

Nintendo am Ende?

Liebe N-ZONE-Redaktion, mit meinen 27 Jahren falle ich wohl in die gleiche Alterskategorie wie der Leser Hartwig. Sein Brief hat mir teilweise aus der Seele gesprochen. Vor circa einem Jahr kaufte ich mir den GameCube, unter anderem, weil er das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bot und praktisch portabel ist. Nach einem Jahr ist die Freude einem gewissen Frust gewichen und ich empfehle Freunden eher die Xbox als den Cube. Das liegt nicht an der Leistungsfähigkeit des Cube, sondern daran, wie stiefmütterlich er von Nintendo behandelt wird. Für die Xbox gibt es mittlerweile circa 300 Spiele, während es für den GameCube gerade mal 180 sind. Manche Top-Titel erscheinen gar nicht mehr für den GameCube (aber auf PS2 und Xbox) oder teilweise verspätet. Diverse Hersteller, z. B. Acclaim, haben sich ganz vom GameCube losgesagt. Andere Genres, wie z. B. ein Rennspiel à la *Moto GP 2*, vermisse ich

„Nintendo behandelt den Cube stiefmütterlich!“

deutlich. Auch das Erscheinen einer „Player's Choice“-Reihe war längst überfällig, da wurden die PS2- und Xbox-User eher bedient. Und ob allein durch das „Verramschen“ des GameCube für 99,- € sich einige der oben genannten Folgen einer total verfehlten Marketing-Kampagne auch nur im Ansatz rückgängig machen lassen, bezweifle ich doch sehr. Schade, Nintendo hätte aus dem Cube was richtig Gutes machen (und eine breitere Käuferschicht als die Xbox bedienen) können.

KARSTEN WISWEH

Hallo meine lieben N-ZONE-Redakteure! Ich kann nicht mehr länger zusehen, wie Nintendo sich aufführt! Wie Jens Hartwig in Ausgabe 11/03 schon sagte, hat Nintendo in eurem Interview keine Frage richtig beantwortet! Wieso können die nicht einfach zugeben, dass sie gerade nur Mist bauen? Online-Gaming lohnt sich noch nicht? Ha! Dass ich nicht lache! Jeder GameCube-Besitzer, den ich kenne,



GEILE SPIELE ... schleppende Verkäufe. Falsches Marketing von Nintendo?

träumt von mehr Online-Games auf dem Cube! Und es kann ja sein, dass den GameCube eher Jugendliche spielen. Aber selbst die wollen coole und erwachsene Spiele. Und Nintendo will nur Spiele höchster Qualität? Klar, wenn ich an *Resident Evil 4* oder *Mario Kart* denke, dann läuft mir jetzt schon das Wasser im Mund zusammen. Aber wenn ich mir die ersten Bilder zu *Fable* und *Doom 3* auf der Xbox anschau, dann könnte ich weinen aus Vorfreude! Naja, vielleicht wird's ja wieder. Ciao!

DAVID LATTICH

Hoch verehrtes N-ZONE Team! Das ist meine erste Mail an euch, da ich bisher nichts zu bemängeln hatte. Brauchte ich auch nicht, denn bis auf den etwas zu geringen Umfang seid ihr ein echt geiles Mag. Aber langsam platzt mir der Kragen mit diesen ganzen „Konsolenkennern“, die andauernd ankommen von wegen „Der Cube is doch eh nur ne Babykonsole“ oder „Der Cube is doch voll out“. Ersteres nervt mich besonders, denn ich finde, die *Resident Evil*-Serie, *Killer 7*,

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Ubi Soft:
Der Publisher von XIII, Splinter Cell und Prince of Persia ist am Mittwoch, den 19. November, um 17 Uhr bei uns im Chat und beantwortet euch alle Fragen. Wenn ihr Lust habt, schaut doch mal vorbei.

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktionschat findet am 25. November um 17 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Geist, Metroid Prime 2, Too Human, Eternal Darkness und nicht zuletzt das geheimnisvolle *Game Zero* sprechen da eine deutliche Sprache. Da kommt man mir immer mit so tollen Spielen wie *Devil*

„Viele Zocker sind Opfer der Kommerzwelt!“

May Cry 2 von der PlayStation 2, welches eigentlich total langweilig ist, aber wegen der (anspruchlosen) Ballerei ja absolut cool ist. Und wenn sich dann ein gewisser Jens Hartwig (siehe letzte Ausgabe) beschwert, der Cube wäre nicht cool, dann soll er eben den Mainstreamweg gehen und sich die coole PS2 kaufen. Cool ist für mich das total geile *Viewtiful Joe*, total unkommerziell und einfach nur Action pur. Richtige Zocker werden mir zustimmen, dass Nintendo die besten Spiele entwickelt! Und die Zocker, die nur auf die Verkaufszahlen gucken und versuchen, sich die trendigsten Sachen zu holen, sind die Opfer der modernen Kommerz- bzw. Mainstreamwelt.

Vermisst

Hallo N-ZONE-Team, für uns ist Nintendo von Anfang an eine Familienkonsole gewesen. Und unsere gesamte Familie vermisst auf dem GameCube (und vorher schon auf dem N64) Action-Adventures, wie es sie auf

dem Super Nintendo gegeben hat. Außer *Zelda* ist da leider nichts übrig geblieben. Warum gibt es nicht mehr Spiele in der Art (wie *Secret of Mana, Illusion of Time, Lufia* etc.)? Oder sind diese für die nachwachsende Spieler- generation nicht mehr blutig genug? Dagegen spricht doch eigentlich die Beliebtheit von *Zelda* in allen Variationen. Viele Grüße

IRA (40), SVEN (18), KARSTEN (16), PATRICK (13)

Soul Calibur & Co.

Hallo N-ZONE-Team, ich finde, dass *Soul Calibur 2* das beste Prügelspiel auf dem GameCube seit *Super Smash Bros. Melee* ist. Meiner Meinung nach wird Nintendo beim Weihnachtsgeschäft erfolgreich sein dank Spielen wie *Mario Kart* und *F-Zero*. Die Xbox wird sich jedoch schlechter verkaufen, da die Kracher *Halo 2* und *Fable* erst 2004 erscheinen. Bezüglich der Verschiebungen vieler Spiele möchte ich auch noch etwas sagen. Wenn man auf Titel wie *Pikmin 2* wartet und diese dann verschoben werden, kann das sehr nervig sein. Aber ich kann auch Nintendo verstehen, dass sie Spiele verschieben, wenn die Qualität noch nicht stimmt. Ich möchte nämlich lieber ein gutes Spiel ein paar Monate später besitzen anstatt ein unausgereiftes.

EUER LESER TOBIAS

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Mario Kart: Double Dash!“

Kufel	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	jo da geb ich dir recht 16 strecken sind zu wenig aber ich glaube bei mario kart 64 waren es auch nicht mehr es waren 4 verschiedene cups mit jeweils 4 strecken und es war trotzdem ein top game ich denke es wird ein top spiel so wie die vorgänger 😊
Angemeldet seit: 20.06.03 IP: 62.104.218.83 Gepostet: 16.10.03 18:22	
MolUfan	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	Es wurd doch auf ziemlich seriösen Seiten gesagt das es jede menge zum freispielen geben wird, war da auch nicht was offizielles von Nintendo?? Außerdem müssen die Toad mit reinpacken.
Angemeldet seit: 04.11.02 IP: 80.131.161.254 Gepostet: 16.10.03 19:48	Wenn es wirklich so bleiben sollte, 16 Strecken (wahrscheinlich noch alle gleich verfügbar) nur 4 Battle arenen und keine Fahrer zum freispielen, wäre ich schon enttäuscht. Dann wird der 1 Player modus genauso langweilig wie bei der N64 Version. Hoffentlich ist die Gegner KI wieder besser.
	Vorbestellt ist es schon aber fände es schade wenn sie das Potenzial von MK nicht ausnützen würden.
OldMacMario	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	Egal, wie viele Strecken es jetzt sind(Freispielbares fänd ich natürlich auch schön), auf jeden Fall gibt es doppelt so viele Charaktere, unterschiedliche Karts und zwei neue Battle-Modi, das sind schon einige Neuerungen. Genial wirts sowieso auf jeden Fall, also was solls.
Angemeldet seit: 16.08.03 IP: 172.177.9.160 Gepostet: 16.10.03 13:09	
Mr. God	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	mir ist es egal, ob eine bonusdisc dabei sein wird oder nicht. es sind ja nur demo versionen von spielen. bei zelda fände ich es geil, dass OoT drauf war.
Angemeldet seit: 15.10.03 IP: 172.177.9.160	
iDef low 4th	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	was? echt ätzend!! wenns stimmt! aber ich glaube, freispielbare characktere wird es mit sicherheit geben!!
Angemeldet seit: 13.10.03 IP: 217.232.222.92 Gepostet: 16.10.03 18:11	
ReFlow s still alive!	naja, ich werds mir mit ziemlicher sicherheit schon hohlen!!
nintendogamer2003	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	Genau, hör nich auf die ngames sondern warte was die nzone schreibt. Außerdem find ich 16 strecken nich zu wenig, hauptsache sie sind gut, mir is
Angemeldet seit: 22.02.03	
RG Veda	AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!
Rang: ▲	Das hört sich aber gar nicht gut an...
Angemeldet seit: 14.09.03 IP: 217.226.30.195 Gepostet: 17.10.03 00:24	ich hoffe mal die Infos stimmen nicht, wenn doch, dann scheint es wieder voll auf den Multiplayer zu setzen. Mittlerweile hab ich echt keine Lust mehr Spiele zu spielen, bei denen man nix freispielen kann. Bei Rollenspielen ist das was anderes.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über vier neue GameCube-Spiele darf sich nun Marcel Niemeier aus Rinteln freuen.



Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder etwas gewinnen. Der Gewinner erhält *F-Zero GX* von Nintendo! Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist ebenfalls wieder, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 14. November. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen. COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

1. Was denkst du über *F-Zero GX*? Geniales Science-Fiction-Rennspiel oder hättest du lieber mehr realistische Racer? Oder gar beides?
2. Was denkst du über *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*? Kauft ihr euch den Titel oder ist aus der Serie die Luft raus? Grafisch brillant, aber spielerisch ein Flop?
3. Die nächste Nintendo-Konsole wird wohl nicht vor 2006 in Europa erscheinen. Sollte Nintendo Toptitel wie ein neues *Mario*-, *Metroid*- oder *Zelda*-Spiel da noch auf dem GameCube bringen oder lieber Knaller-Games zum Start des GameCube-Nachfolgers bereithaben?

Leser fragen, N-ZONE antwortet

ZELDA 2?
Wind-Waker-
Nachfolger noch
für GameCube?

Zelda- Nachfolger?

Hi! Ich bin schon Nintendo-Fan seit dem NES und habe damals schon *Mario* und *Zelda* gezockt. Wobei ich *Zelda* damals nicht ganz kapiert habe, weil ich da noch sehr klein war. Jetzt zu meinen Fragen:

1. Wisst ihr schon, was für ein „revolutionäres“ Teil Nintendo 2004 rausbringen will?
2. Ihr habt in der letzten Ausgabe berichtet, dass 2004 vielleicht ein neues *Zelda*-Abenteuer kommt. Wisst ihr schon, ob eines kommt und wenn ja, wird es wieder in Cel Shading sein? Ich habe die Grafik von *Wind Waker* recht gut gefunden, würde es aber begrüßen, wenn das nächste in „normaler“ Grafik ist. Kommt das neue *Zelda* denn noch für den GameCube raus?
3. Wann kommt die nächste Nintendo-Konsole? Ich habe gelesen, dass die GameCube-Produktion wieder aufgenommen wurde. Da wäre es doch ziemlich komisch, wenn sie ein halbes Jahr später eine neue Konsole veröffentlichen.

KL, AUS

N-ZONE: 1. Diese Frage kann dir momentan nur die Nintendo-Chefetage in Japan beantworten, und die werden nichts rausrücken. Aber auch wir sind sehr gespannt. 2. Nintendo hat bereits in diversen Interviews bestätigt, dass man an einem neuen *Zelda*-Spiel für den GameCube arbeite. Das neue *Zelda*-Abenteuer wird wieder in Cel Shading sein, da man dieselbe Grafik-Engine wie bei *The Wind Waker* verwendet. Nintendo plant, das neue *Zelda*-Spiel noch 2004 zu veröffentlichen. Doch wie wir alle wissen, verschieben sich solche Termine schnell. Wir tippen aber, dass ein neues *Zelda*-Spiel für den GameCube Ende 2004 in Japan erscheint, in Europa

dürfte es dann einige wenige Monate später so weit sein.

3. Die nächste Nintendo-Konsole wird nicht vor 2006 in Europa erscheinen. Die Entwicklungsarbeit für diese Konsole läuft hinter den Kulissen bereits auf Hochtouren. Eine Serienproduktion ist aber noch in weiter Ferne. Was die GameCube-Produktion angeht, stimmt es, dass Nintendo die Produktion aufgrund von hohen Lagerbeständen für ein paar Monate ausgesetzt hat. Doch mit der jetzt erfolgten Preissenkung werden sich auch wieder mehr Leute den GameCube kaufen, so dass man auch wieder welche herstellen muss.

Indizierungen

Hiho N-ZONE-Team!

Ich bin schon ein langer Leser von eurer Zeitschrift. Vor allem das neue Design ist viel erwachsener. Ich bin jetzt 12 Jahre und spiele alle möglichen Ego-Shooter (vor allem *Half-Life: Counter-Strike*). Ich verstehe überhaupt nicht, dass man so viel Rummel um *Counter-Strike* gemacht hat. Nur wegen diesem Idioten aus Erfurt! Dann verstehe ich nicht, dass ihr die N64-Shooter (die Indizierten, die ja angeblich so schlimm sind) nie ausschreibt. Mann, die habe ich mit neun Jahren gespielt und meine Freunde auch. Mir fehlen irgendwie auf dem GameCube diese coolen Ballerspiele, wie beispielsweise *Unreal*, welches es ja nur auf dem PC gibt. Jetzt sagt aber nicht, dass meine Eltern unzuverlässig sind, nur weil sie mir das erlaubt hatten. Sie wussten halt, dass ich so was in Echt nie machen würde. Es ist nur ein Spiel.

EUER TREUER LESER JONAS MEYER

N-ZONE: Du meinst wahrscheinlich, dass du unser Heft schon seit langer Zeit liest, oder? ;-) Spaß beiseite, denn du schreibst ja zu einem ernstem Thema. *Counter-Strike* kam in der Tat vor anderthalb Jahren in die Schlagzeilen, als ein Amokläufer 16 Menschen an einem Erfurter Gymnasium tötete. Nicht zuletzt deshalb wurde ein neues Jugendschutzgesetz verabschiedet, welches dieses Jahr in Kraft getreten ist. Natürlich ist der überwiegende Teil der Zocker absolut „normal“ und kann Spiel von Realität unterscheiden. Das ist aber nicht bei allen Menschen so. Amokläufer begehen ihre Verbrechen meistens nicht aus purer Bosheit, sondern, um Aufmerksamkeit zu erregen. Sie sind – ohne sie in Schutz nehmen zu wollen – oft ganz arme und einsame Menschen. Weil ihre Eltern sich nicht genügend Zeit für sie genommen haben, der Leistungsdruck in der Gesellschaft zu groß ist und/oder sie die falschen Freunde haben. Solch psychisch labilen Menschen können möglicherweise von Video- und Computerspielen beeinflusst werden. Gleiches gilt für Film und Fernsehen. Wir halten eine

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen oder uns eine SMS schicken (wie das geht, lest ihr auf Seite 90).

Wird Nintendo nun auch den Preis des GBA SP senken? Thomas, Berlin
Paul Ashcroft, Marketing Assistent Nintendo: Nein, der Preis des GBA SP bleibt bei €129,95 (UVP). Es wäre viel zu früh im Produktlebenszyklus, um über eine Preissenkung nachzudenken.

In den USA hat Nintendo ja gerade angekündigt, Pac-Man bei verschiedenen Namco-Produkten beizulegen. Wird das in Europa auch so sein? Oder wird Pac-Man separat veröffentlicht. Martin

Paul Ashcroft: Wie das *Pac-Man*-Spiel für Nintendo GameCube in Europa genau vertrieben wird, ist noch nicht entschieden.

Gibt es Pläne, Tales of Symphonia nach Europa zu bringen? Jens
Paul Ashcroft: Da es sich bei Namcos „*Tales of Symphonia*“ um einen Lizenznehmer handelt, kann ich leider nicht sagen, ob und wann das Spiel in Europa erscheint. **Muss man Angst haben, da Nintendo in den ersten sechs Monaten Verlust gemacht hat? Tina**

Paul Ashcroft: Man muss überhaupt keine Angst um Nintendo haben. Die Abweichungen beim Perioden- und Nettogewinn sind nur auf Wechselkursschwankungen zurückzuführen. Ich bin mir sicher, dass wir noch in der zweiten Hälfte des laufenden Geschäftsjahres durch u. a. die Preissenkung des Nintendo GameCube, den Riesenerfolg des GBA SP und natürlich die zahlreichen anstehenden Top-titel für beide Plattformen unseren Marktanteil vergrößern und unser Umsatzvolumen steigern werden.

Diskussion darüber für sehr wichtig. Wir empfehlen Eltern, sich genügend Zeit für ihre Kinder zu nehmen und sich anzuschauen, was ihre Kinder so den Tag über tun und spielen. Man muss ja nicht alles verbieten, aber mit den Kindern über gewalttätige Spiele, wie es z. B. Counter-Strike und andere Ego-Shooter nun mal sind, reden. Und wir schreiben indizierte Spiele nicht aus, weil wir es nicht dürfen. Man könnte uns unterstellen, indirekt Werbung für ein solches Spiel zu betreiben, was dazu führen könnte, dass die betreffende Ausgabe nicht mehr verkauft werden darf.

EyeToy für GC?

Hi N-ZONE-Team!

1. Ich möchte gerne wissen, ob ein Nachfolger zu *Mystical Ninja Starring Goemon 2* von Konami geplant ist?
2. Ist für den GameCube auch eine EyeToy-Kamera, wie es sie schon für die PS2 gibt, geplant?
3. Gibt es schon News vom neuen *Mario 128*?

EMANUEL SCHEDL

N-ZONE: Konami werkelt mit Sicherheit schon fleißig an einem Nachfolger, offiziell angekündigt ist bislang allerdings nichts.

2. Nein, leider nicht. Nintendo war in der Vergangenheit auch nicht der Hersteller, der einfach Ideen kopiert. Allerdings können wir uns ja schon freuen, dass mit *Donkey Konga* nun das erste Musikspiel für den GameCube angekündigt wurde. Schließlich erfreuen diverse Tanzmatten-Spiele von der PlayStation 2 eine mittlerweile recht stattliche Zielgruppe. Ein Musikspiel mit Trommeln könnte auch auf dem GameCube einige Leute ansprechen.

3. Nein. Es wäre auch sehr unüblich, wenn Nintendo so früh Informationen zu einem neuen Mario-Titel bekannt geben würde. In der Vergangenheit veröffentlichte Nintendo erst relativ spät Details zu so wichtigen Titeln, um der Konkurrenz keine Ideen zu liefern.

Eternal Darkness 2

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Ich habe mal eine Frage bezüglich des GameCube-Spiels *Eternal Darkness*. Es kursieren ja eine Menge Gerüchte über eine Fortsetzung. Nun frage ich mich: Was stimmt denn nun? Wie sieht es im Moment mit einer Fortsetzung aus?

JANIN

N-ZONE: Auch das ist eine gute Frage, die momentan nur Nintendo und Silicon Knights, der Entwickler von *Eternal Darkness*, beantworten können. Doch die ver-

raten nichts! Fakt ist aber, dass Silicon Knights derzeit sehr beschäftigt ist. Zum einen mit *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* für den GameCube, zum anderen mit *Too Human*, das sich schon viele Jahre in Entwicklung befindet. Sicher ist auch, dass sich *Eternal Darkness* ganz akzeptabel, aber bei weitem nicht gut verkauft hat. Nichtsdestotrotz erfreut sich der Titel einer gewissen Fangemeinde. Auch Udo und Fabian wünschen sich nichts sehnlicher als eine Fortsetzung zu dem Horror-Spektakel. Diese ist bislang allerdings nicht angekündigt.

Kein Anschluss

Hallo N-ZONE-Team!

Ich finde euer Magazin echt klasse. Ich habe ein paar Fragen an euch.

1. Gibt es mittlerweile ein billigeres RGB-Kabel als das von Wolfsoft, was den digitalen Ausgang des GameCube nutzt?
2. Wo kann ich den VGA Box Converter kaufen? Ich finde ihn nirgends. Ist der in Deutschland überhaupt schon draußen?
3. Ich habe in eurem neuen Heft (11/03) einen Fehler gefunden. Und zwar auf der Seite 55. Ihr habt das Spiel *Final Fantasy Tactics Advance* für den Game Boy Advance getestet. Im Detail-Check habt ihr bei der Technik den Punkt Ladezeiten angegeben. Da müsste eigentlich Präsentation oder so stehen.
4. Wann kommt *Resident Evil 4* raus? Ihr habt in letzter Zeit nichts mehr über das Spiel gebracht.
5. Wisst ihr, ob derzeit ein Radsportmanager oder Ähnliches für den GameCube geplant ist?
6. Ich bin Besitzer des Spiels *NHL 2003*. Lohnt es sich für mich, das Spiel *NHL 2004* zu kaufen?
7. Ich freue mich schon tierisch auf

Mario Kart, dass ich schon nicht mehr richtig schlafen kann. Dem Spiel müsst ihr einfach mehr als 95% geben.

EUER FORST

N-ZONE: 1. Nein, es gibt weiterhin nur das eine digitale RGB-Kabel von Wolfsoft. Günstig, aber trotzdem gut ist allerdings das RGB-Kabel von Vidis, welches für 10,- Euro im Handel erhältlich ist.

2. Den VGA Box Converter kannst du bereits im Laden kaufen. Es kann allerdings sein, dass nicht jedes Geschäft ihn führt. Du kannst allerdings auf der Internetseite des Herstellers unter www.logic3.de nachschauen oder bei der Info-Hotline von Logic 3 unter 09157/927350 anrufen.

3. Der Punkt geht an dich :-)

4. *Resident Evil 4* kommt irgendwann im Jahr 2004. Wann, weiß nur Capcom. Es ist aber gut möglich, dass *Resident Evil 4* sogar noch vor *Killer 7* veröffentlicht wird, welches ebenfalls noch nächstes Jahr erscheinen soll. Dass wir noch nicht wieder über *Resident Evil 4* berichtet haben, liegt einfach daran, dass Capcom den Mantel des Schweigens über das Spiel ausgebreitet hat. Aber schon in wenigen Ausgaben werden wir dir mehr berichten können.

5. Nein, derzeit ist leider noch kein Radsportmanager für den GameCube in Planung.

6. Das ist schwierig zu beantworten. Wenn du auf bessere Grafik und einige neue spielerische Feinheiten stehst, dann ja. Ansonsten kannst du auch ruhig mal eine Version aussetzen und erst nächstes Jahr zuschlagen.

7. Wir hoffen, du kommst auch mit einer Multiplayer-Wertung von 94 % aus. Aber glaub uns, es gibt auf dem GameCube kein besseres Multiplayer-Game als *Mario Kart*!

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Lang lebe der GBA!

Braucht Nintendo einen neuen GBA, wenn Sony ein eigenes Handheld veröffentlicht?

Sony bringt Ende 2004 ein eigenes Handheld auf den Markt. Braucht Nintendo da einen neuen Game Boy?

Schon wieder ein neuer Game Boy? Die kurzen Abstände zwischen Konsolenveröffentlichungen nerven mich.

Nein. Der GBA ist etabliert, Nintendo sollte das entspannt angehen.



Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Diese XBOX-ZONE-Ausgabe bietet jede Menge Highlights. Angefangen bei den Vorschau-Berichten zu *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Max Payne 2*, über so geniale Tests wie *True Crime: Streets of L.A.*, *Project Gotham Racing 2*, *Rainbow Six 3*, *Tony Hawk's Underground*, *FIFA 2004*, *SSX 3*, *Amped 2* und *Top Spin* bis zur fetten Komplettlösung von *XIII*. Die XBOX-ZONE lässt es richtig krachen. Mit komplettem Spiel auf DVD! Jetzt im Handel!



PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Dieses Mal wartet mit *Space Ace* ein weiterer Klassiker auf der DVD. Im Vorschauteil feiert Gabe Logan bei *Syphon Filter: The Omega Strain* ein gelungenes Comeback. Der Action-RPG-Knaller *Champions of Norrath* ist ein weiteres Highlight im Vorschaubereich. *XIII* ist im Testteil ebenso auf dem Prüfstand wie das geniale *Pro Evolution Soccer 3*, mit dem Konami neue Standards setzt. Die Komplettlösungen zu *Dark Chronicle* und *Jak II: Renegade* runden die Ausgabe der PLAYZONE 12/03 an. Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Hieb- und
stichfeste
Prügel-Kost
mit fetter
Grafik
aber ohne
Tiefgang?

NÄCHSTES

FEEDBACK-THEMA:

Viewtiful Joe

Capcom ging mit der Entwicklung von *Viewtiful Joe* einen innovativen Weg und präsentierte uns einen Überraschungshit sondergleichen. Coole, fast schon nostalgische Action, der innovative Look und frische Ideen sorgten dafür, dass dieser Titel überall Bestnoten bekam. Wir wollen von euch wissen, was ihr von Capcoms Cel-Shading-Gekloppe haltet. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Viewtiful Joe* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Mannshohe Zweihänder, Äxte, Lanzen und **Link ist mittendrin.**

SOUL CALIBUR II

Nachdem *Soul Calibur II* bei unseren Tests Bestnoten absahnen konnte, wollten wir von euch wissen, was ihr von Prügelspielen mit Waffen haltet. 84,5 % von euch können sich dafür begeistern, sofern es eine vergleichbare Qualität wie Namcos Schwertgeklirre hat. 5,2 % greifen lieber auf virtuelle Fäuste zurück und 10,3 % verbinden Waffenkämpfe mit dem Vergießen von virtuellem Blut. Grafisch ist der Titel der absolute Wahnsinn. Dieser Meinung sind 60,5 % von euch. 33,7 % aller Befragten finden die Optik des Titels zwar ganz hübsch, sind aber nicht gerade aus dem Häuschen. Und der Rest – 5,8 % – hat zwar bemerkt, dass das Spiel so etwas wie eine Grafik hat, mehr aber auch nicht. Wichtiger als die technische Performance, ist die Spielbarkeit und das Kampfsystem. In diesem Bereich ist *Soul Calibur II* über jeden Zweifel erhaben. Wir wollten von euch wissen, was ihr vom Gameplay des Titels haltet. 6,1 % finden, dass es nicht gerade sehr komplex ist. 50 % schwärmen geradezu von der Genialität des Titels in diesem Bereich. 25,6 % sind von der Tatsache, dass selbst blutige Anfänger einen Vollprofi durch wildes Knöpfchenge drücke von der Platte putzen können, sichtlich genervt. Andere Spiele bieten viel besse-

re Kampfsysteme, so die Meinung der restlichen 18,3 %. In Anbetracht des Gameplays wollten wir weiterhin wissen, welcher Titel (*Soul Calibur II* oder *Virtua Fighter 4*) das bessere zu bieten hat. Klare 43,5 % würden in diesem Bereich *Soul Calibur II* den Vorzug geben und nur 7,6 % stimmten für Segas Gekloppe. Auf der anderen Seite haben allerdings 14,1 % *Virtua Fighter* noch nicht gespielt. Und zu unserer Überraschung haben 34,8 % der Befragten mit keinem der beiden Titel bisher spielerische Erfahrung sammeln können.



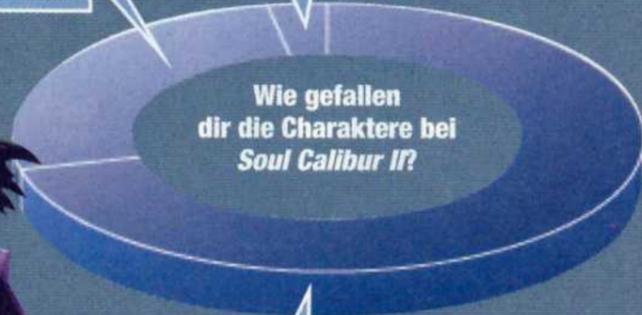
Die GC-Version von *Soul Calibur II* hat als exklusiven Charakter den kleinen Link zu bieten. Seid ihr mit seinem Auftritt zufrieden oder nicht? 53,4 % finden, dass er in die Kämpferriege passt wie die Faust aufs Auge. 14,7 % sind der Auffassung, dass er ruhig ein paar Moves mehr hätte vertragen können. 31,9 % hätten ihn in der Form auch gerne schon in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* gesehen. Wir – ehrlich gesagt – auch.



In einem Beat 'em Up mit Hieb- und Stichwaffen hätte man eigentlich auch mit virtuellem Blut rechnen können. Namco hat auf diese Darstellung bewusst verzichtet, da das nicht unbedingt zu den Kämpfen gepasst hätte. Der gleichen Meinung sind auch 8,6 % der Befragten. Völlig unnötig finden diese Maßnahme 40 %. Immerhin noch 16,2 % finden, dass Blut zu Schwertkämpfen einfach dazugehört. 35,2 % könnten mit einer geringen Darstellung von Pixelblut leben.

12,1%
Die sehen ganz ordentlich aus.

2,8% Das Design ist mir zu abgefahren.



3,7% Was ist der Dreamcast?

22,9% Ja, und ich finde den Nachfolger besser.

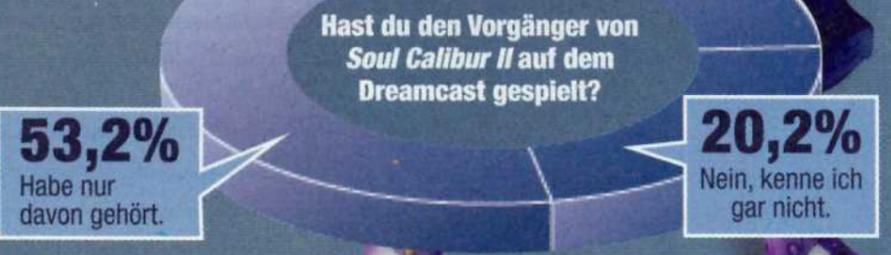
36,7% Sind alle super gut gelungen!

Soul Calibur II hat zudem den Waffenmeister-Modus zu bieten. Wir waren jedenfalls von diesem „Story-Modus“ sehr angetan. 35,2 % von euch fanden, dass die Geschichte schön erzählt wurde. 31 % sehen in den wechselnden Kampfbedingungen einen großen Beitrag zur Langzeitmotivation von *Soul Calibur II*. 33,8 % von euch hätten auch gerne animierte Zwischensequenzen gewünscht, die die einzelnen Kapitel miteinander verbinden.



Eure Meinung ist uns wichtig!
Die Konkurrenz ist groß. Welches von den vier Beat'em Ups ist eurer Meinung nach das Beste?

- Super Smash Bros. Melee! **44,1%**
- Soul Calibur III! **48,7%**
- Mortal Kombat Deadly Alliance! **5,4%**
- Bloody Roar: Primal Fury! **1,8%**



Die europäische Version von *Soul Calibur II* bietet drei zusätzliche Charaktere, die in der japanischen Variante nicht anwählbar waren. Solche Spezialaktionen könnten ruhig öfter umgesetzt werden. Das meinen auch eindeutige 86,7 % von euch. 13,3 % finden diese Geste zwar ganz nett, sind deswegen aber nicht unbedingt aus dem Häuschen.



COMIC von MATHIAS HEINS

Ist Soul Calibur II kompliziert?

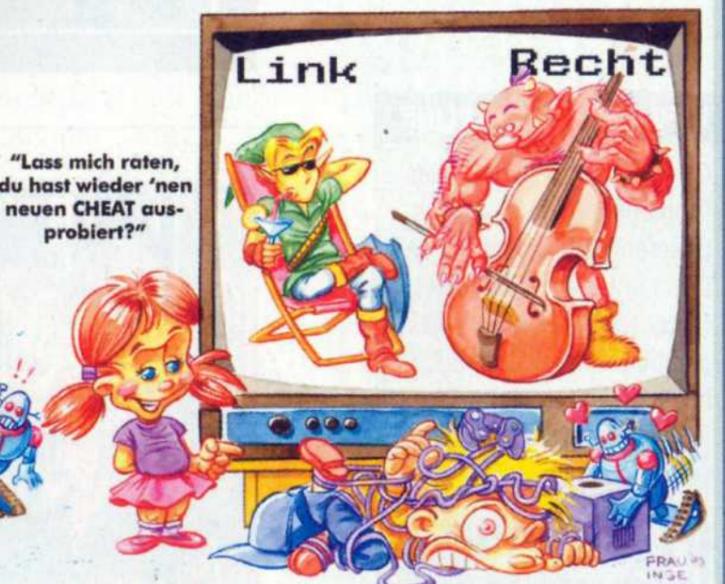
Eigentlich könnte man meinen, dass jeder damit zurechtkommt, oder??



"Sch...! Sieht ganz schön kompliziert aus!!!"



"Okay, mal sehen...! Links, links, rechts, linksobenunten, A, A, B, L1, L2, Y, X, X, Z,..."



"Lass mich raten, du hast wieder 'nen neuen CHEAT ausprobiert?"

"Ja. Den -argl- für Unverwundbarkeit. -örks-"

CHEATS & CODES



KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Diesen Monat trudelten die angefragten **Testmuster bergeweise** bei uns ein. Die Cheats mussten leicht Federn lassen, aber nächsten Monat gibt's wieder mehr.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Freedom Fighters

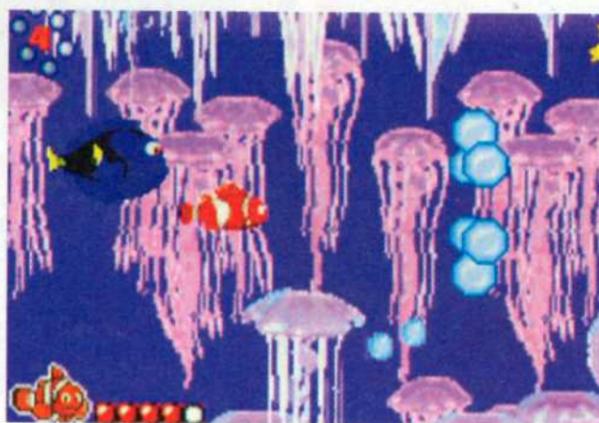
CHEATCODE Lockeres Leben für Freiheitskämpfer.

Ihr benötigt in der Rolle des hartgesottenen Christopher Stone ein klein wenig Unterstützung? Die aufgeführten Codes sollen euch das Leben ein wenig erleichtern. Mit unendlich viel Munition oder einem Raketenwerfer im Gepäck daddelt es sich halt erheblich leichter! Während ihr spielt, müsst ihr dazu lediglich die nebenan aufgeführten Tasten nacheinander drücken. Habt ihr alles richtig gemacht, so erscheint am oberen Rand des Bildschirms die Bestätigung für eure Eingabe.

Zeitlupe:	Y, A, B, X, X, →
Schneller Vorlauf:	Y, A, B, X, X, →
Blind:	Y, A, B, X, X, ←
Unendlich Munition:	Y, A, B, X, A, →
Maximales Charisma:	Y, A, B, X, A, ↓
Nagelpistole:	Y, A, B, X, A, ←
Scharfschützengewehr:	Y, A, B, X, Y, →
Raketenwerfer:	Y, A, B, X, Y, ←
Schweres Maschinengewehr:	Y, A, B, X, Y, ↓



ALLES PALETTI Erscheint eine Bestätigung am oberen Bildschirmrand, habt ihr es richtig gemacht, erscheint eine Eingabebestätigung.



NEMO GEFUNDEN Mit dem Code steht euch auch die allerletzte Herausforderung offen.

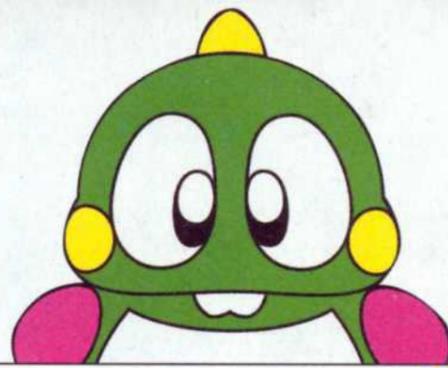
Findet Nemo

CHEATCODE Bahn frei für Clownfisch-Vater Marlin!

Das Passwort ermöglicht euch nicht nur den Zugang zu sämtlichen Levels, sondern schaltet zudem auch noch alle vorhandenen Bilder in der Galerie frei. Den Code gebt ihr einfach wie gewohnt unter der Passwort-Option ein.

Freie Levelanwahl/Bildgalerie: **M6HM**

Super Bust-A-Move Allstars



CHEATCODE Schaltet weitere Charaktere frei.

Auch für das Revival der legendären *Bust-A-Move*-Reihe halten wir zwei interessante Tipps für euch parat. Hier dürft ihr nämlich nicht nur zwei zusätzliche Bonuscharaktere, sondern auch noch eine weitere Welt freischalten. Um Zugriff auf die Boni zu bekommen, müssen im Titelschirm lediglich die unten angegebenen Buttons nacheinander gedrückt werden:

Andere Welt:

Y, Digi-Kreuz links, Digi-Kreuz rechts, Y
Fungila und Katze:

Y, Digi-Kreuz rechts, Digi-Kreuz links, Y



KORREKT Nach der Eingabe erscheinen oben im Titelschirm zwei Icons.



INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Einige Spiele kramt man auch nach sehr langer Zeit immer mal wieder gerne zum Daddeln hervor.



Smuggler's Run: Warzones

CHEATCODE Lacht euch mit Unsichtbarkeit ins Fäustchen!

Wer beim Schmuggeln mit dem Zoll machmal seine liebe Not hat und seine Waren nicht schnell genug über die Grenze bekommt, kann ab sofort seelenruhig seinen illegalen Geschäften nachgehen. Aktiviert ihr sie im Pause-Bildschirm, ertönt bei richtiger Eingabe ein Ton.



Keine Gravitation: X, Z, X, Z, ↑ (3x)
Unsichtbarkeit: ←, →, ←, →, Z (2x), R
Unendliche Gegenmaßnahmen: Y (3x), X (2x), Z (2x)

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Ziffern könnt ihr wieder mal euer Schummelmodul etwas tunen. Die unter „m“ angegebenen Codes dürft ihr aber keinesfalls weglassen. Das Einklopfen langweilt zwar ohne Ende, aber die Mühe lohnt sich.



Super Monkey Ball 2

Ihr habt die letzten Levels von *SMB 2* bislang immer noch nicht gesehen? Dann wird's wirklich langsam Zeit. Mit diesen AR-Codes schafft das Jeder. Kugelt doch einfach mal ohne Zeitdruck und mit reichlich Bananen durch die Gegend. Keine Sorge, so erreicht ihr vollkommen mühelos wirklich jedes erdenkliche Ziel!

[m]

1 UJGH-JP7J-D6MYK

2 9UW2-BDUF-AF009

Moon Jump (B halten)

1 BCD8-9B4Z-PWN5Z

2 F7W7-98BZ-3Y5G4

3 VJUJ-UZQM-EW1KD

Unendlich Party-Punkte

1 0MPM-YMRU-8APWD

2 Z122-GG07-A1Q56

999 Bananen

1 YT74-JAM3-KJDZX

2 86WE-NJ3D-T6E57

Monster Score

1 ANUF-3W38-P6QFW

2 D4KT-U64D-MN03Y

Kein Zeitlimit

1 6ZG0-RAQ8-V4QBE

2 TFFF-J8CM-JGWEW

Cel shaded Ball

1 N8QY-NW3D-WW0PM

2 AD8Q-BE5C-WNKUX

Massive Bälle

1 0EY4-5VMR-ZRKQY

2 G545-Z8XA-WG88C

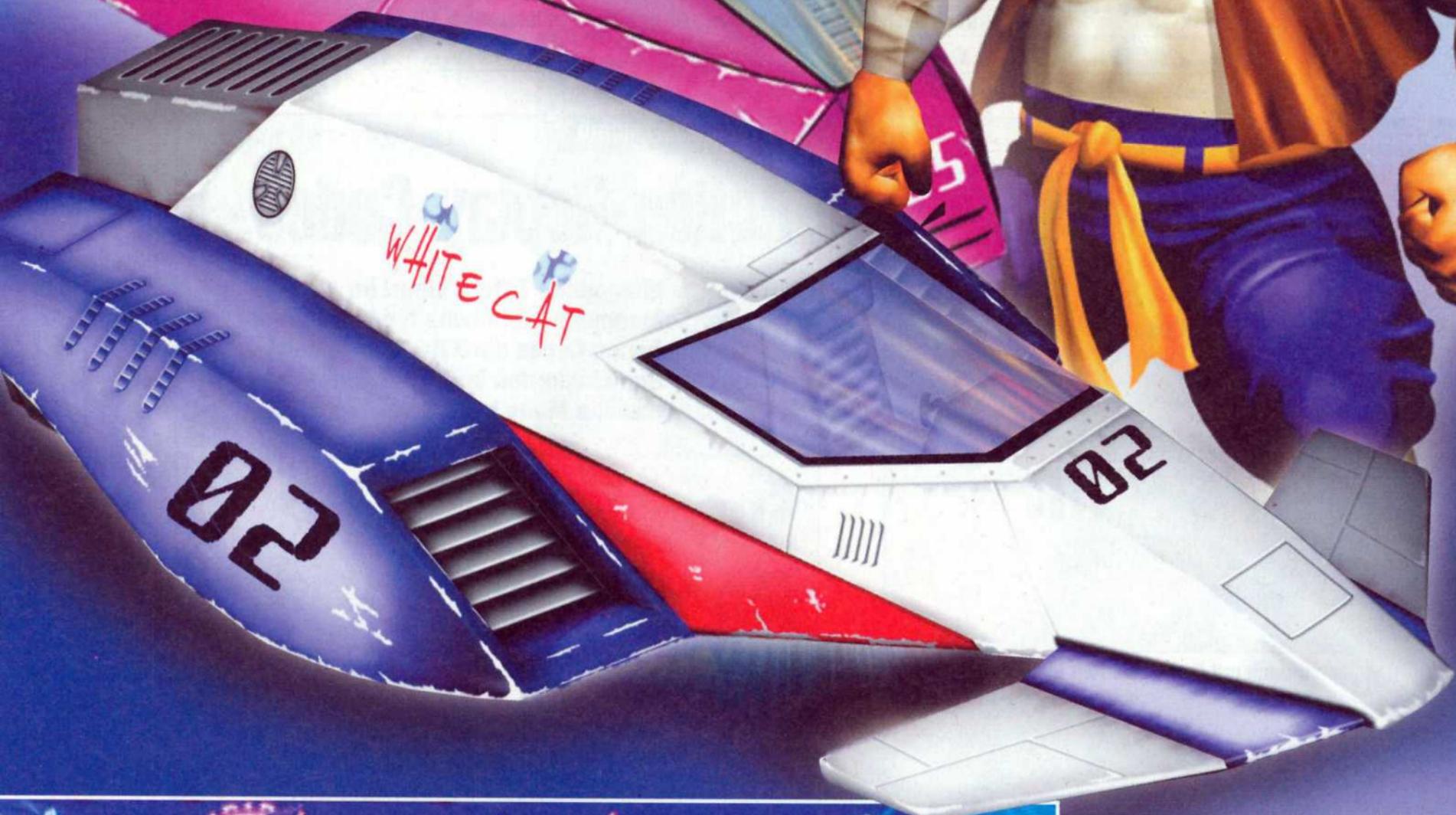
Kleine Bälle

1 3RRU-1BFQ-K064G

2 AB02-WZZY-PV90Y

So macht Nintendos
bunte Raserei
noch mehr Spaß!

F-Zero GX



FUHRPARK
Hier haben
Sie alle
Renner im
Überblick.

Wie das Original vor fast 15 Jahren ist das 128-Bit-F-Zero eine harte Nuss. Damit es euch gelingt, diese dennoch zu knacken, versorgen wir euch mit Tipps zu Fahrzeugen, Fahrtechniken und dem Story-Modus.

Die Qual der Fahrzeugwahl

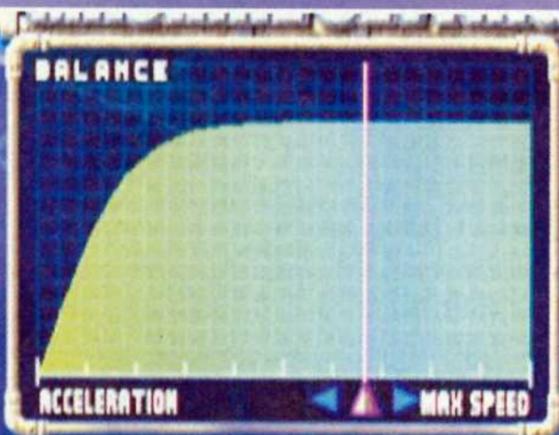
Die Wahl des richtigen Renners spielt eine große Rolle: Hierfür müsst ihr auf das Gewicht, die Widerstandsfähigkeit der Karosserie, die Bodenhaftung und die Stärke des Turbos achten.

Für welchen Gleiter soll ich mich entscheiden?

Zu Beginn des GP-Modus habt ihr nur eine kleine Auswahl. Entscheidet euch für das Fahrzeug mit den ausgegli-



DRIFT Wenn der normale Slide nicht ausreicht, führt ihr einen Drift aus, indem ihr R und L gleichzeitig drückt.



GESCHWINDIGKEIT ODER BESCHLEUNIGUNG?
Verschiebt den Pegel nach links, um schneller zu beschleunigen.



CAPTAIN FALCON

chensten Werten. Im späteren Spielverlauf – wenn ihr euren eigenen Fahrstil entwickelt habt – könnt ihr euch Gleiter zulegen, die euren Vorlieben entsprechen. Anfänger sollten auf jeden Fall zuerst mit dem Blue Falcon loslegen. Ein weiterer Geheimtipp ist der Deep-Claw-Gleiter. Dieser ist nicht nur günstig, sondern hat auch gute und ausgeglichene Statuswerte.

Welches Fahrzeug für welchen Streckentyp?

In Bezug auf das Gewicht eures Boliden gilt im Allgemeinen: Je kurviger und enger die Strecke, desto leichter sollte euer Fahrzeug sein. Auf Strecken mit weiten Kurven und langen Geraden könnt ihr beruhigt zu einem schweren Gefährt greifen.

Beschleunigung oder Höchstgeschwindigkeit?

Vor jedem Rennen könnt ihr euren Gleiter abstimmen. Hier müsst ihr zwischen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit abwägen. Wenn ihr den einen Wert erhöht, sinkt automatisch der andere. Dreht zuerst eine Runde auf der Strecke und seht euch die Streckenvorschau an, um einen ersten Eindruck über die Streckenbeschaffenheit zu erhalten. Bei engen Strecken mit vielen Kurven entscheidet ihr euch für eine bessere Beschleunigung – auf schnellen Strecken mit wenigen oder weiten Kurven wählt ihr eine Einstellung zugunsten der Endgeschwindigkeit. Anfänger sollten auf jeden Fall zuerst den Schwerpunkt auf Beschleunigung legen, da ein Gleiter nach einem Crash so schneller wieder auf Touren kommt.

Aber bitte mit viel Stil!

Leider genügt es nicht, sich in einen Spitzengleiter zu setzen und immer Bleifuß zu fahren. Um Rennen zu gewinnen, müsst ihr auch fahrerisch versiert sein und die wichtigsten Manöver im Schlaf beherrschen.

Lenktechniken

Abgesehen vom normalen Lenken per Stick, das ihr in weiten Kurven anwendet, gibt es noch drei weitere Methoden, wie ihr eure Renner durch Kurven ma-

növrieren könnt. Betätigt beim normalen Lenken die R- und L- Schultertasten, um durch die Kurven zu sliden. Diese Technik ist auf schnellen Strecken wichtig. Bei schweren Fahrzeugen mit einer guten Beschleunigung erweist sich das Sliden als sehr effektiv. Haltet beide Schultertasten gedrückt, um zu driften. Der Vorteil ist, dass ihr nur geringfügig langsamer werdet. Übt diese Kurventechnik – in den späteren Levels müsst ihr darauf zurückgreifen. Zuletzt ist der Wirbel-Turn zu nennen, den ihr mit der Z-Taste auslöst. Dieser eignet sich hervorragend für sehr enge Kurven oder Kehren. Darüber hinaus könnt ihr euch mit dem Wirbel-Turn (Wirbelattacke) lästige Gegner vom Hals halten. Er hilft besonders, wenn ihr in Kurven an Gegneransammlungen vorbeiziehen wollt.

Die Schlangentechnik

Um diese Technik ausführen zu können, benötigt ihr einen schweren Gleiter mit einer sehr guten Bodenhaftung (A). Der Black Bull ist dafür ideal geeignet. Greift zu diesem Vehikel, wenn ihr die Technik erlernen wollt. Wichtig ist außerdem, dass ihr das Fahrzeug auf Beschleunigung ausgelegt habt. Hier müsst ihr abwechselnd die L- und die R-Taste drücken und gleichzeitig in die jeweilige Richtung lenken. Ihr erreicht dadurch enorme Geschwindigkeiten – allerdings ist diese Technik sehr schwer. Wundert euch nicht, wenn ihr anfangs häufig an der Streckenbegrenzung klebt. Brems rechtzeitig vor Kurven!

Der Umgang mit dem Gegner

Euch stehen zwei Attacken zur Auswahl: die Kreisattacke mit dem X-Button und die Wirbelattacke, die ihr mit dem Z-Button auslöst. Während ihr euch mit dem normalen Kreisangriff immer nur einzelne Gegner vorknöpft, dient die Wirbelattacke dazu, sich etwas Luft zu verschaffen, wenn man von Gegnern umzingelt ist. Rammt eure Gegner von der Seite und drückt mit dem Stick in die Richtung, in der sich eure Opfer aufhalten. Versucht, so viele Kontrahenten wie möglich zu elimi-

nieren. Einerseits kommen euch diese in der Meisterschaft nicht mehr in die Quere, andererseits werdet ihr sogar dafür belohnt: Für fünf ausgeschaltete Gegner in einem Rennen gibt's ein Extra-Leben!

Perspektive, Felder, Turbo, Starts und Springen

Wie ihr besser startet, euren Turbo clever einsetzt, oder warum ihr weite Sprünge sein lassen solltet, erfahrt ihr im Folgenden.

Perspektive

Zoomt von eurem Flitzer weg. So habt ihr eine bessere Übersicht, wenn ihr von Kontrahenten umringt werdet. Außerdem habt ihr so eine bessere Weitsicht und wisst früher, was als Nächstes auf euch zukommt.

Beschleunigungs- und Energie-Felder

Wägt immer ab, ob ihr euch bei einer Abzweigung für den Weg mit dem Energiefeld oder den Weg mit den Beschleunigungs-Feldern entscheidet. Macht diese Entscheidung von eurer Energieanzeige abhängig. Solange ihr keinen Turbo benutzen könnt (also in der ersten Runde) und nicht in die Streckenbegrenzung gekracht seid, entscheidet ihr euch besser für die Beschleunigungs-Felder.

Starts

Der Schnellstart funktioniert immer noch so wie in F-Zero auf dem Super NES: Hört auf den Start-Countdown und drückt jedes Mal – solange der Sprecher etwas sagt – auf den Gas-Button. Mit etwas Übung gelingt euch dieser nicht zu unterschätzende Trick bei jedem Start.

Sprünge

Versucht, eure Geschwindigkeit zu maximieren. Hierzu gehört, dass ihr den Stick während Sprüngen nach vorne drückt. So landet euer Gleiter schneller und verliert in der Flugphase weniger Geschwindigkeit. Bei Sprüngen aus großer Höhe müsst ihr aufpassen, die Nase des Gleiters beim Landen nicht zu sehr nach unten zu drücken. Ansonsten verliert ihr ebenfalls an Geschwindigkeit.

Turbo

Benutzt euren Turbo nicht blind. Überprüft zuerst, ob ihr es euch von eurer Energieanzeige her erlauben könnt. Außerdem ist es weniger ratsam, den Turbo kurz vor einer Kurve zu zünden. Benutzt ihn stattdessen hauptsächlich auf Geraden oder um nach einem Unfall oder nach Kurven zu beschleunigen.

Der Story-Modus

Kapitel 1: Training

Anforderung: Sammelt alle Kapseln innerhalb von drei Runden und innerhalb des Zeitlimits ein.

Diese Anforderung könnt ihr im ersten Anlauf schaffen. Achtet darauf, in der ersten Runde über sämtliche Beschleunigungsstreifen zu fahren. Ab der zweiten Runde benutzt ihr euren Turbo, wenn ihr einen Beschleunigungsstreifen verpasst. Entscheidet euch für eine Seite, auf der ihr sämtliche Kapseln einsammelt. So könnt ihr euch in der folgenden Runde auf die andere Seite konzentrieren und müsst nicht ständig von einem Streckenrand zum anderen hetzen. Auf der der Schwierigkeitsstufe Normal habt ihr 80 Sekunden Zeit, um 25 Kapseln einzusammeln. Auf Hard hingegen stehen euch für 30 Kapseln nur 60 Sekunden zur Verfügung. Im Normal-Modus könnt ihr sogar probieren, mit eurem Fahrzeug zu wenden, um Kapseln zu sammeln, an denen ihr zuvor vorbeigerast seid.

Kapitel 2: Duell mit Goroh

Anforderung: Gewinnt das Rennen durch die Schlucht gegen Goroh.

Erschwert wird dieses Duell durch herabfallende Felsbrocken, die euch den

Weg versperren. Haltet euch deshalb immer am Streckenrand auf. Kreuzt die Strecke nur, wenn ihr die Ideallinie beibehalten wollt. Meistens könnt ihr ganz am linken Streckenrand entlangflitzen, da hier bei fast allen Blöcken eine Nische ist. Vorsichtig müsst ihr nur sein, wenn die Blöcke zurückrollen. Eure Energie-Leiste könnt ihr hier leider nicht aufladen, weswegen ihr euch die Energie gut einteilen müsst. Das Wichtigste in diesem Kapitel ist, den Gegner vorausfahren zu lassen – wenn ihr vor ihm seid, benutzt er so lange seinen Turbo, bis er wieder an der Spitze ist. Fahrt also das gesamte Rennen nur hinterher und verballert kurz vor dem Ziel eure gesamten Turbo-Vorräte. Benutzt am Anfang und während des Rennens nur dann den Turbo, wenn euer Gegner zu viel Vorsprung herausfährt. Stellt euren Gleiter auf Höchstgeschwindigkeit ein – die Strecke ist lang und kurvenarm.

Kapitel 3: Rennen in Mute-City

Anforderung: Gewinnt das Rennen.

Stellt euer Vehikel auf Höchstgeschwindigkeit ein. Fahrt zuerst ein paar Runden, in denen ihr euch die Strecke anschaut. Achtet darauf, wo ihr springen könnt und wo die Gefahrenstellen sind, an denen ihr zum Beispiel von der Strecke fliegen könnt. Drückt während jedes Sprungs leicht den Stick nach vorne. So fliegt ihr nicht zu weit und verliert weniger Geschwindigkeit. Richtet während des Sprungs euer Fahrzeug so aus, dass ihr in Fahrtrichtung landet. Besonders schwer ist der letzte Streckenabschnitt: Lernt hier jede Rampe und die Lage der wichtigen Reparaturstreifen auswendig. Außerdem ist rich-

tiges Timing beim Einsatz des Turbos gefragt. Wenn ihr die Aufgabe auf Hard erledigen wollt, müsst ihr jeden Sprung erwischen und lernen, die letzten Kurven mit Turbo zu durchfahren.

Kapitel 4: Blutketten-Herausforderung

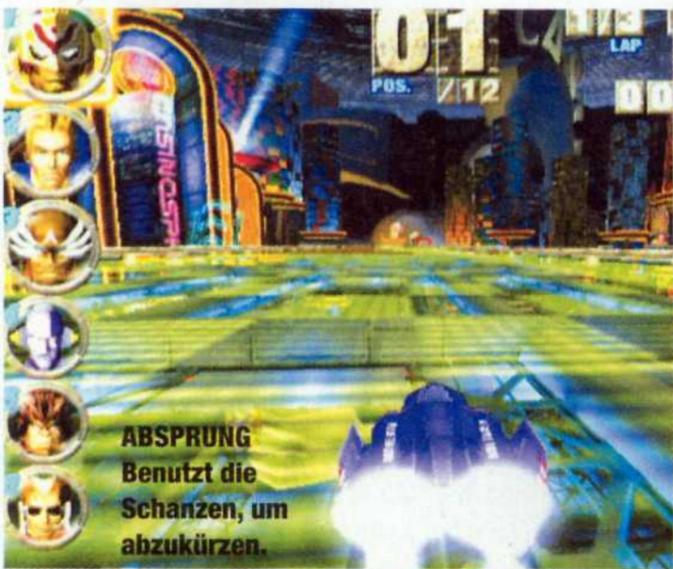
Anforderung: Zerstört alle Fahrzeuge und gewinnt das Rennen.

Vor dem Rennen stellt ihr euer Vehikel voll auf Endgeschwindigkeit ein. Beschleunigung spielt auf dieser Strecke keine Rolle. Wenn ihr euch zu eurem Rivalen vorarbeitet, solltet ihr bei der Gelegenheit sämtliche Gegner zwischen euch und dem Rivalen ausschalten. So könnt ihr euch in Ruhe um Michael Chain kümmern, ohne von anderen Wettstreitern belästigt zu werden. Alternativ könnt ihr auch nach dem Start Turbos zünden und das Feld von vorne aufräumen. In jedem Fall solltet ihr die Wirbelattacke anwenden, da diese stärker als die Kreisattacke ist. Das Check-Symbol, das euch zeigt, wo eure Gegner euch überholen wollen, ist sehr nützlich: Mit einer Wirbelattacke im richtigen Moment erledigt ihr die lästigen Plagegeister, die euch an den Fersen kleben.

Kapitel 5: Rettet Jody

Anforderung: Entkommt aus dem Gebäude, bevor die Zeit abläuft.

Ihr rast durch eine Röhre, in der sich ständig Tore schließen oder andere Hindernisse vor euch auftauchen. Wir haben die Abfolge der Tore, Hindernisse und Kapseln für euch aufgelistet. Lasst sie euch von einem Freund oder einer Freundin vorlesen, während ihr durch den Tunnel flitzt. So wisst ihr immer, was euch als Nächstes erwartet und wohin ihr ausweichen müsst. Startet mit einem Turbo.



ABSPRUNG
Benutzt die Schanzen, um abzukürzen.



ABSTURZGEFAHR
Mit etwas Übung bekommt ihr ein Gespür für luftige Abkürzungen.



LET'S CRASH Aus dieser Perspektive habt ihr die beste Übersicht.

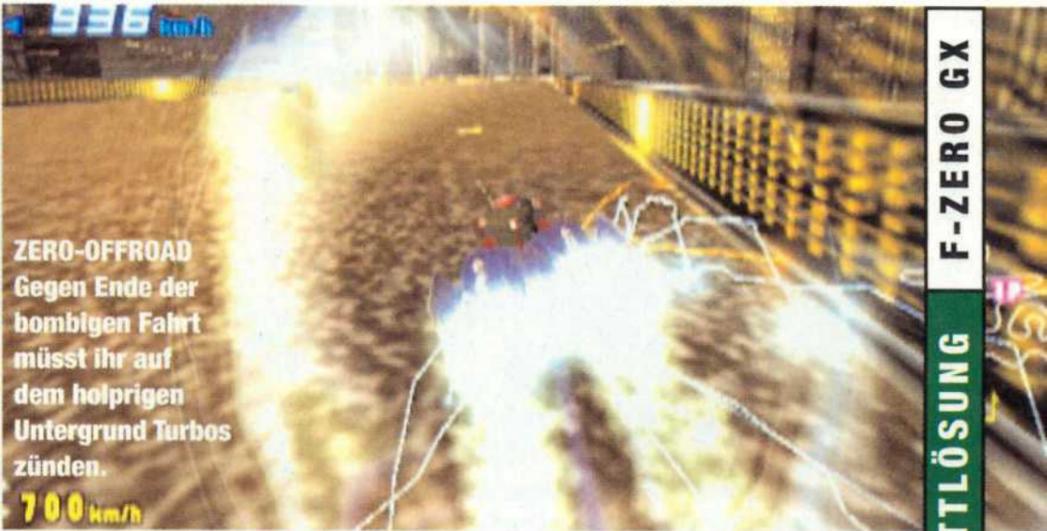
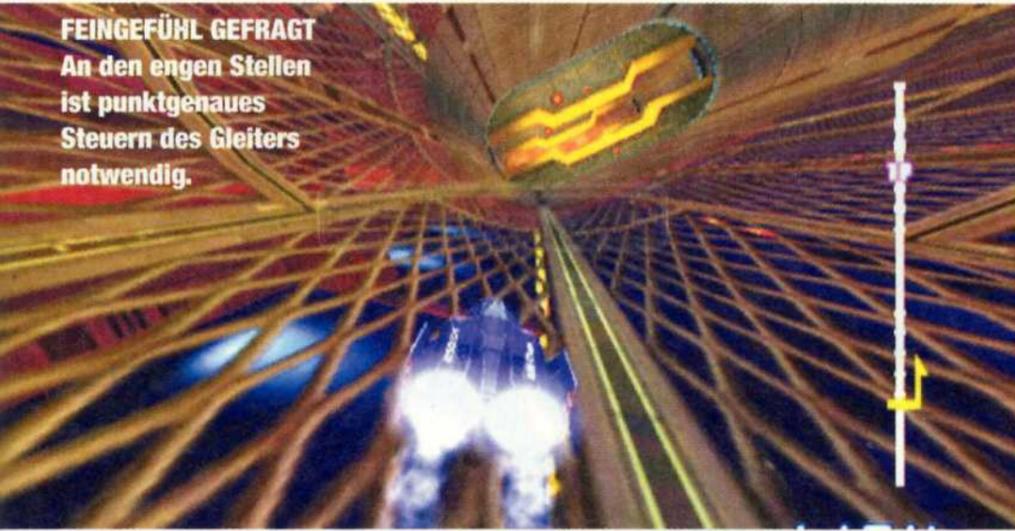


JETZT ABER FLOTT
Habt ihr die passende Richtung eingeschlagen, könnt ihr einen Turbo zünden.



MITTENDURCH STATT NUR VORBEI Lasst euch von einem Freund durchs fünfte Kapitel führen.

FEINGEFÜHL GEFRAGT
An den engen Stellen ist punktgenaues Steuern des Gleiters notwendig.



ZERO-OFFROAD
Gegen Ende der bombigen Fahrt müsst ihr auf dem holprigen Untergrund Turbos zünden.
700 km/h

„Schnell“, „mittel“ oder „langsam“ bezieht sich darauf, wie schnell sich die Tore schließen. Lenkt in dieser Aufgabe viel mit R und L, da ihr so besser durch die Nischen kommt.

1. Tor, langsam, vertikal
2. Tor, langsam, vertikal
3. Tor, mittel, vertikal
4. Kapsel
5. Tor, schnell, vertikal
6. Tor, schnell, horizontal
7. Kapsel
8. Tor, schnell, horizontal
9. Säule, vertikal
10. Kapsel
11. Zwei Säulen, vertikal

12. Tor, schnell, vertikal
13. Kapsel
14. Säule, horizontal
15. Tor, schnell, diagonal
16. Kapsel
17. Tor, schnell, diagonal
18. Drei Säulen, vertikal
19. Zwei Tore, schnell, vertikal
20. X-Tor (durch eine der Ecken fahren)
21. Kapsel
22. Zwei Tore, schnell, horizontal
23. Kapsel
24. Drei Tore, schnell, vertikal
25. Drei Tore, schnell, horizontal
26. Vier Beschleunigungs-Streifen
27. Rampe
28. Letztes Tor (kein Turbo)

Kapitel 6: Black Shadows Falle

Anforderung: Lasst euren Gleiter nicht unter eine bestimmte Geschwindigkeit kommen.

Bei dieser Aufgabe geht's zu wie im Actionfilm *Speed*. Falls ihr eine bestimmte Geschwindigkeit unterschreitet, geht euer Gleiter mitsamt Inhalt in die Luft. Entscheidet euch für eine Fahrzeugeinstellung zugunsten der Beschleunigung. Benutzt euren Turbo nur, wenn ihr euch sicher seid, nicht in eine Streckenbegrenzung zu rasen, oder wenn ihr der Minimalgeschwindigkeit bedenklich nahe kommt. Im Gegensatz zu den großen Fahrzeugen müsst ihr auf die kleinen aufpassen, da diese

Neu an deinem Kiosk:



girls zone Alles, was bei Girls angesagt ist!

Handy

Mode

Kino

TV

Schmink-tipps

Foto-Love-Story

Musik

Pferde

Jeden Monat mit super Girls-Extra



GAS WEG! Enge Kurven durchfahrt ihr, ohne Gas zu geben.



VIEL WIRBEL Mit der Wirbel-Attacke sorgt ihr beim F-Zero GP für Unruhe bei euren Gegnern.



HEISSER SPRUNG Mit einem gut getimten Turbo-Sprung könnt ihr das gesamte Lavafeld überfliegen.

nicht die Spur halten und ständig euren Weg kreuzen. Durch die engen Kurven kommt ihr am besten, wenn ihr vom Gas geht und die L- beziehungsweise R-Taste drückt. Im letzten Streckenabschnitt kommt euer Turbo zur Anwendung – die Kurven hier durchfahrt ihr mithilfe der R- und L-Tasten. Wenn ihr diese Aufgabe in den schwereren Spielmodi lösen wollt, gebt ihr euren Flitzern etwas mehr Geschwindigkeit auf Kosten der Beschleunigung.

Kapitel 7: Der F-Zero-Grand-Prix

Anforderung: Gewinnt das Rennen!

Dieser Wettkampf wird euch einiges an Nerven kosten. Ihr tretet gegen die besten Fahrer des Universums an. Stellt euer Fahrzeug mehr auf Geschwindigkeit als auf Beschleunigung ein, aber vernachlässigt die Beschleunigung nicht zu sehr. Während des Rennens macht ihr einen Bogen um Minen und Lava, um keinen Schaden zu erleiden und keine Geschwindigkeit einzubüßen. In der ersten Runde nehmt ihr den Sprung mit leicht nach vorne gedrücktem Stick. In den folgenden Runden zündet ihr vor dem Absprung einen Turbo und drückt den Stick wiederum nach vorne. So fliegt ihr über das gesamte Lavafeld – und das auch noch mit einer hohen Geschwindigkeit. Die nächste Kurve nehmt ihr driftend, bevor ihr an der engen Gera-

den euren Turbo einsetzt. Danach hilft euch der Z-Button durch die nächste enge Kurve. Rast über den Beschleunigungsstreifen und fahrt über das Energiefeld. Benutzt euren Turbo, sobald dieser aufgeladen ist. Um die Aufgabe im Hard-Modus zu knacken, stellt ihr den Renner auf maximale Geschwindigkeit und nehmt die meisten engen Kurven mit einem Wirbel-Turn.

Kapitel 8: Der Meistergürtel

Anforderung: Gewinnt das Duell gegen Deathborn.

Stellt euren Gleiter ausgewogen ein. Das heißt, wählt genau die Mitte bei den Geschwindigkeit-Beschleunigungseinstellungen. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad verändert ihr die Einstellungen zugunsten der Geschwindigkeit. Versucht in den ersten Rennen nicht, mit Deathborn mitzuhalten. Prägt euch stattdessen die Lage der zahlreichen Beschleunigungsfelder, Minen und Lava-Felder ein. Die Minen fügen eurem Gleiter zwar Schaden zu, aber beschleunigen ihn auch leicht. Nutzt diesen Effekt in der ersten Runde, solange ihr noch keinen Turbo zur Verfügung habt. Fahrt über die Energiestreifen, um mit voller Energie in die zweite Runde starten zu können. Die meisten Kurven könnt ihr slidend nehmen, nur in wenigen Fällen müsst

ihr den Wirbel-Turn ausführen. Lasst euren Gegner, wie im ersten Duell des Story-Modus, das gesamte Rennen über vorausfahren. Zündet regelmäßig Turbos, um zum Beispiel aus Kurven zu beschleunigen oder schneller durch die Lava zu kommen. Vernascht Deathborn erst kurz vor dem Ziel. Legt euch während des Rennens besser nicht mit ihm an – gegen sein schwer gepanzertes Vehikel habt ihr keine Chance.

Kapitel 9: Das Finale

Anforderung: Gewinnt das Rennen gegen den Ghost-Driver.

Für die letzte Herausforderung müsst ihr die Strecke in- und auswendig kennen, um auch nur annähernd mit dem Kontrahenten mithalten zu können. Dreht einige Eingewöhnungsrunden und prägt euch erneut die Beschaffenheit der Strecke ein. Besonders wichtig sind die Kurven, da sie ungesichert sind und ihr so ganz schnell über den Rand hinauschießt. Euren Renner stellt ihr fast komplett auf Beschleunigung ein. Haltet euch beim Einsatz des Turbos zurück – lediglich auf der Startgeraden könnt ihr so richtig Gas geben. Die meisten Kurven durchfahrt ihr driftend, also indem ihr R und L gleichzeitig drückt. Bedenkt, dass es sich bei eurem Gegner um einen Geist handelt, den ihr nicht berühren könnt.



HORROR-KURVE Ohne Wirbel-Attacke kommt ihr hier nicht unbeschadet durch.



HEISSES HECK Dank des Energiefelds hinter der nächsten Kurve könnt ihr hier sorglos durch die Lava ballern.

Jetzt auch online unter
WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance SP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: _____ GBA/GBA SP: _____

5. Welche Wertung hättest du *Viewtiful Joe* gegeben?

Zwischen 90 und 100 %
Zwischen 80 und 90 %
Zwischen 70 und 80 %
Weniger

6. Wie würdest du den Schwierigkeitsgrad der Rätsleinlagen in *Viewtiful Joe* einstufen?

Ab und an hätte ich daran ganz schön zu knabbern.
Für mich persönlich keine allzu große Herausforderung.
Viel zu einfach.

7. Vermisst du in Capcoms Prügelsession einen Mehrspielermodus?

Nein, ich habe auch alleine meinen Spaß.
Ja, ich kaufe mir generell lieber Spiele, die ich auch mit Freunden zocken kann.
Ist mir egal.

8. Was hältst du von unserem Detail-Check?

Finde ich klasse.
Geht so.
Finde ich überflüssig.

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 12/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...

... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Knights of the Temple	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Conan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Mario Kart Double Dash!!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: True Crime: Streets of L.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: F-Zero GX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: XIII	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Star Wars Rogue Squadron III	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Billy Hatcher and the Giant Egg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: DHDR: Die Rückkehr des Königs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Need for Speed Underground	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: FIFA Football 2004	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Feedback: Soul Calibur 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: F-Zero GX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kolumne: Neulich in der Redaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 12 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt,
wie das Heft
aussehen soll,
und deshalb
geben wir euch
an dieser Stelle
die Chance, uns
jeden Monat
ein Zeugnis
auszustellen!



5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:

Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:

Leitender Redakteur: Fabian Sluga

Redaktion: Udo Crnjak,
Kerstin Springer

Redaktionsassistent:

Yves Nawroth

Auslandskorrespondenten:

Warren Harrod, Heinrich Lenhardt

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:

Stefanie Sämann, Matthias Schöffel,
Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:

Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther
Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:

Michael Ploog

Stellvertretende Textchefin:

Margit Koch-Weiß

Art Director:

Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in **N-ZONE** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

VERLAG:

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:

Ralf Kutzer, Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag

Vertrieb:

Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:

Klaus-Peter Ritter

Abonnement:

N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

Telefon: +49 - 911/28 72 - 340

Fax: +49 - 911/28 72 - 241

E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:

Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)

Fax: +49 - 911/28 72 - 144

E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)

Fax: +49 - 30/88 91 88 55

E-Mail: peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)

Fax: +49 - 911/28 72 - 141

E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:

Fax: +49 - 911/28 72 - 114

E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261

ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

E-Mail: nzone@computec.de

Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:

Kundenservice:

Computec-Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Nummer:

Telefon: 0451/4906 - 700

Telefax: 0451/4906 - 770

E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Atari	79
Activision	35, 108
Air Flo	65
Capcom	61
Computec Media AG	87, 101
Electronic Arts	53, 81, 83, 85, 107
E-Plus	57
Game Store	49
Idee + Spiel	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Ingram Micro	70, 71
Nintendo	2
Nokia N-Gage	41
THQ	67

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003 39.756 Exemplare

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!** Folgende Personen haben gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Marco Gallus aus Faldatal
- **Eine Sony PlayStation 2:** Alexander Leuteritz aus Löbau
- **Einen Nintendo GameCube:** Jochen Riemer aus Oberhausen
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Petra Kimmann aus Essen

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI

first in service

Callcenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN
Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten, beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Moomoment mal!

Das kenn ich doch irgendwoher.

Wir haben einen Screenshot aus dieser Ausgabe etwas verunstaltet. Das Original dazu findet ihr auch im Heft. Schickt uns einfach eine SMS oder Postkarte mit der Seitenzahl, auf der das richtige Bild zu sehen ist. In Zusammenarbeit mit Walt Disney präsentieren wir euch viele tolle Preise.



UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

- Je 3x König der Löwen Special Edition auf DVD und VHS (seit 23. Oktober im Handel erhältlich)
- 5x Zebra-Handytaschen
- 5x Der König der Löwen Special Edition-Sitzhängematten

Schreib uns deine Lösung doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZ3 deine Lösung dein Name deine Adresse“ (Beispiel: „NZ3 Editorial Barton Fink 90666 Fargo“).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deiner Lösung an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Artikelsuche, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 3. Dezember.

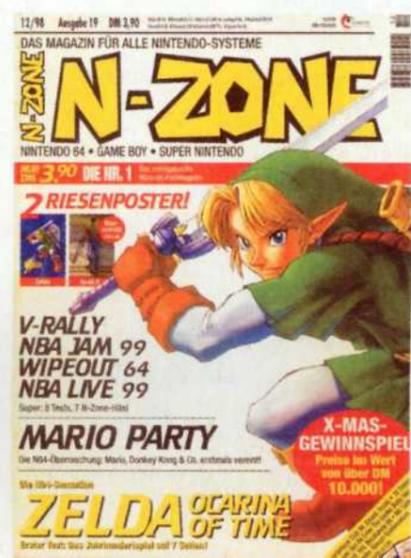
Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die Dezember-Ausgabe hatte ein bis unter die Überschrift voll gepacktes Gewinnspiel zu bieten. Mit Abstand am interes-

santesten war mit Sicherheit der Testteil. Bis auf eine Ausnahme konnten alle Spiele eine Wertung über 80% absahnen. Mit

absolut umwerfenden 97% stellte *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* das glänzende Highlight des gesamten Jahres dar.



VORSCHAU

N-ZONE 01/04 Ab 03.12.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Udo Lewalter

Der 33-jährige Udo Lewalter ist PR Manager EA Sports bei Electronic Arts.



Was spielen Sie im Augenblick?

Ich spiele im Moment sehr viel *FIFA Football 2004*, *NHL 2004* und *Medal of Honor Online* in der Beta-Testphase.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?

Ich finde, es hat sich bei diesen Spielen, im Vergleich zum Vorjahr, eine ganze Menge getan.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?

Banjo Kazooie auf dem N64, weil es die perfekte Balance zwischen Motivation und Frustration hatte. *Mario Kart* auf jedem System, weil es im Multiplayer-Modus irrwitzig viel Spaß gemacht hat. Und *Metroid Prime*, weil es im Ego-Shooter- und Action-Adventure-Bereich einfach hervorstach.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?

Die Optik der Konsole an sich finde ich einfach supercool. Und technisch bietet er auch eine ganze Menge.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Da ich ein Riesenfan von *Donkey Kong Jr.* bin, würde ich mir dazu eine Neuauflage wünschen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Asteroids und natürlich *Donkey Kong Jr.*

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Bis auf Rollenspiele zocke ich eigentlich alles durch die Bank, wenn es denn auch gut ist.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?

Ghost Recon, weil es ein, auf Konsole, perfekt umgesetzter Taktik-Shooter ist.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Kauft euch den GameCube für 99 Euro!

1080° Avalanche

Nach mehreren, lawinenartigen Vorschauerberichten und Neuigkeiten kommt endlich der Test zu Nintendos neuem Schneegestöber. Kann die Neuauflage an die Genialität der N64-Fassung anknüpfen oder hat die Konkurrenz einen zu großen Vorsprung? Wir lassen uns überraschen und präsentieren euch auf jeden Fall einen ausführlichen Testbericht in der nächsten Ausgabe.



Medal of Honor: Rising Sun

Der Krieg ist eigentlich schon vorbei. Electronic Arts bringt nach dem immensen Erfolg von *Medal of Honor: Frontline* nun den Nachfolger auf den Markt. Ob *MoH: Rising Sun* genauso fesselnd ist, erfahrt ihr in unserem schonungslosen Test in der nächsten Ausgabe. Alles über die Kunst des virtuellen Krieges in einem Bericht, direkt von der GameCube-Front.



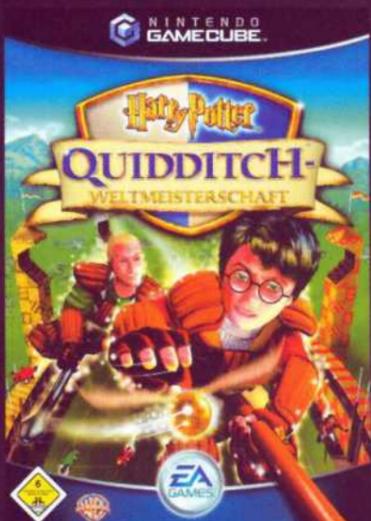
Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

IM TEST:		MARIO PARTY 5
IM TEST:		SSX 3
IM TEST:		SONIC HEROES
IM TEST:		HARRY POTTER: QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT
IM TEST:		XIII
IM TEST:		TONY HAWK'S UNDERGROUND
IM TEST:		XGRA
IM TEST:		MARIO & LUIGI



Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything™



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de



GAME BOY ADVANCE™

Verbinde den Game Boy Advance™ mit dem NINTENDO GAMECUBE™, um Quidditch™-Karten zu tauschen und mit deinen Freunden zu spielen.

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.™

WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s03)

Die Action-Offenbarung 2003 für alle Plattformen!



Bestes Xbox-Game
der GC 2003



TRUE CRIME
STREETS OF LA™



Ab November 2003 erhältlich!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.



PlayStation 2



© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

activision.de