

DAS INOFFIZIELLE GBA

PIXELBUCH

ROBERT BANNERT | THOMAS NICKEL | MARTIN NAGEL



Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Eine alphabetische Auflistung aller im Buch verwendeten Spiele-Titel und ihrer Copyrights findet sich auf den Seiten 296 bis 299.

Gestaltung, Bildredaktion, Text, Lektorat, Produktion und Vermarktung: Robert Bannert (rb)
Bildredaktion, Text, inhaltliche Beratung: Thomas Nickel (tn), Martin Nagel (mn)
Korrektur: Bettina Herbig

Hardware-Illustrationen: Jesse Ressler (©) • **Pixel-Team und -Promis:** Diana Sondershaus (©) • **Druck:** Druckhaus Köthen

Umschlagsbilder: Advance Wars (© Nintendo, Freisteller von „Rogultgot“ und „RandomRebelSoldier“), Fire Emblem (© Nintendo, Tarvos-Freisteller von „canasniimehugh“), Zelda: Minish Cap (© Nintendo, Freisteller von „Bacon“ und „Sonikku“), Metal Slug Advance (© SNK), Metroid Fusion (© Nintendo, Freisteller von „OmekaKyogre“ und „Greiga Master“), Sonic Advance 2 (© Sega), Final Fantasy I und V (© Square Enix, Freisteller von „Blue99“ und „Indogutsu Tenbuki“), Mother 3 (© Nintendo, Freisteller von „Uma the furry“ und „redblueyellow“), Mega Man & Bass (© Capcom, Freisteller von „Bean“), Wario Land 4 (© Nintendo); Format: Spiel (© Copyright, Freistell-Künstler von spriters-resource.com – wo nötig)

Schuber-Bilder: Advance Wars (© Nintendo), Fire Emblem (© Nintendo), Sword of Mana (© Square Enix), Final Fantasy I & II (© Square Enix), Zelda: Minish Cap (© Nintendo), Metal Slug Advance (© SNK), Gunstar Future Heroes (© Sega), Mother 3 / (© Nintendo), Metroid Fusion (© Nintendo)

Freisteller und Maps in diesem Buch stammen von Robert Bannert. Mit Ausnahme der „FF V“-Jobs sowie der „Shining Force“-Karte auf S. 128/29 (by Thomas Nickel) und dieser Motive, die folgende Pixel-Fans für „The Spriters Resource“ erstellt haben: A. J. Nitro (Pokémon auf S. 58 bis 67), DrakeyC („FF VI“-Kreaturen, S. 110, 111); Indogutsu Tenbuki („FF V“, S. 100, 101); Ryan 914 („FF II“, S. 100, 101, „FF V“-Nekromant S. 105), Bean („FF IV“, S. 102, 103). Ebenfalls mit dabei: RandomRebelSoldier, Rogultgot, AzRaezel, Amyd, Bacon, Lunar Chris, Ryan 914 und P-P, von denen die „Advance Wars (2)“-Einheiten auf S. 148/49 sowie die Offiziers-Abbildungen auf S. 142 bis 145 kommen. Die Sprites auf den „Shining Force“-Kärtchen (S. 130/31) sind von Boo, Dash, Tonberry2 und Toadkarter. Einige der Samus-Animationsphasen auf S. 176 kommen von SlimSlamtheFlinFlin, MeadTree und Infinity's End. Vielen Dank!

Post an die Autoren: info@agenturratz.de

Robert

... wollte schon seit seinem Games-Branchen-Einstand 1994 bei den MAN/ACs Bücher produzieren. 2019 wurde der Traum gnadenlose Realität: Jetzt brütet die Nachteule über Pixel-Montagen, Texten und Verlags-Bürokratie.



Martin

... ist selbsternannter Experte für Bullethell-Shooter und Soulslikes. Er quält sich also gerne selbst – perfekt für das PIXELBUCH! Nebenbei tippt er für das RETURN-Magazin, sammelt Cave-Platinen und pflegt sein Peter-Pan-Syndrom.



Thomas

... lehrt Game-History und -Design an diversen Hochschulen, ist überzeugter Pixel-MAN/AC und leistet mit seinem enzyklopädischen Wissen über Retro-Spiele einen wichtigen Beitrag bei der inhaltlichen Gestaltung der PIXELBÜCHER.



Jesse

... hat sich bereits für das letzte PIXELBUCH tief in die Hardware der klassischen Konsolenwelt eingearbeitet. Diesmal hat sie den GBA in ein Pixel-Kunstwerk verwandelt und außerdem knifflige Gags in das Bild eingearbeitet.

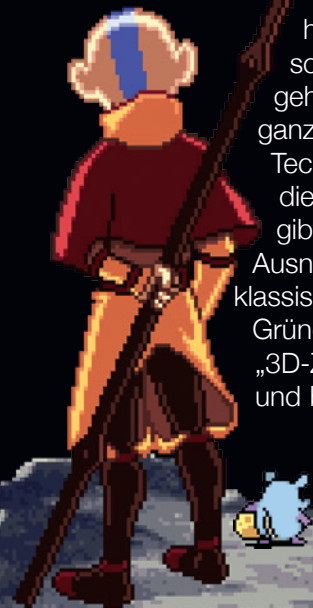


Diana

... hat die anspruchsvolle Aufgabe, das Team hinter den Büchern in den klassischen 16-Bit-Pixel-Look zu überführen. Doch als talentierte Sprite-Künstlerin meistert sie diese Aufgabe mit Bravour!



ÜBER DAS BUCH



Nach Werken über die Kult-Konsolen Super Nintendo und Mega Drive machen wir mit einem Buch zum Pocket-Wunderwerk Game Boy Advance einen ordentlichen Sprung nach vorne. Zwar liegen zwischen dem Quasi-Abgesang der Ära 16-Bit und dem GBA-Start 2001 nur wenige Jahre – aber eben auch ungefähr anderthalb weitere Hardware-Generationen. PlayStation, Saturn, Nintendo 64 und sogar Segas leider viel zu kurzlebige Dreamcast haben die Videospielwelt gehörig durcheinandergewirbelt. Der Sprung vom Pixel zum Polygon hat ganze Entwicklungs-, Produktions- und Vermarktungs-Ketten auf die neue Technik eingeschworen. Darum ist nach kurzen sechs Jahren, in denen sich die 3D-Darstellungs-Verfahren rasant weiterentwickelt haben, bereits klar: Es gibt keinen Weg zurück. Die Gaming-Welt ist jetzt dreidimensional. Mit einer Ausnahme: Auf dem Handheld-Sektor wehrt man sich hartnäckig dagegen, die klassische 2D-Pixel-Darstellung aufzugeben. Und das aus banalen technischen Gründen: Eine Hardware-Architektur mit genug Leistung für den vollwertigen „3D-Zock to go“ so stark zu miniaturisieren, dass sie a) in die Hosentasche passt und b) auch noch zum Taschengeldpreis in den Laden kommt, ist Ende der 90er unmöglich. Denn zu dieser Zeit ist die durch „Pokémon“ beschleunigte, zweite Handheld-Blüte auch im Westen angekommen. Auf den reanimierten Game Boy und Mitbewerber wie WonderSwan oder Neo Geo Pocket folgen Farb-Varianten dieser Geräte und endlich der GB-Thronfolger. Als nach nur knapp vier GBA-Jahren die 3D-starken Kleinst-Konsolen DS und PSP kommen, hat der GBA den nahezu totgeglaubten Pixel-Chic wieder im großen Stil salonfähig gemacht. Klassische 2D-Subgenres wie die „Metroidvania“-Strömung gefestigt, „Fire Emblem“ in den Westen gebracht, uns einmalige Meisterwerke beschert und diese ganz spezielle Ästhetik für eine jüngere Generation von Gamern wieder attraktiv gemacht. Denn viele davon sind noch vor PS2 & Co. mit dem GBA in der Schultasche aufgewachsen. Und das ist ganz klar ein eigenes PIXELBUCH wert! (rb)



Ist einer von gleich mehreren „Zelda“-inspirierten GBA-Titeln im neuen PIXELBUCH: „Avatar: Herr der Elemente“ nach der gleichnamigen Zeichentrickserie.



Grafik aus Avatar: Der Herr der Elemente (© THQ) und Mother 3 (© Nintendo)

ÜBER DAS BUCH

IMPRESSUM

INHALT

- 2 Impressum
- 3 Über dieses Buch
- 6 Bad in der Nostalgie-Lagune
- 12 Intro-Art
- 274 Auch das noch: Geschnipseltes
- 296 Spiele-Verzeichnis & Copyrights
- 300 Tschüss, Goodbye und auf Wiedersehen

22 ABENTEURER UND PLANER

AUF INS GROSSE ABENTEURER

- 24 Size does matter: The Minish Cap
- 30 Elementarer Dreier: Avatar
- 32 Alien-Jägerin: Scurge - Hive
- 34 Final Fantasy in Echtzeit: Sword of Mana
- 40 Sound-Garten: Juka and the menophonic Menace
- 42 Mord im Pixel-Express: CIMA - The Enemy
- 44 Bo(c)k auf Dungeon: Boktai
- 48 Planet Franchise: Chain of Memories

JÄGER UND SAMMLER

- 50 Schnapp sie Dir alle!
- 52 Graphitport, ahoi!
- 54 Radtour ins Malvenfroh-Casino
- 56 Back to Kanto
- 58 Pokémon der ersten drei Generationen
- 68 Hosentaschen-Beschwörer: Demikids

HANDLICHE ROLLENSPIELE

- 72 Die Schatzsucher: Lufia - The Ruins of Lore
- 74 Horizontale Helden: Tales of Phantasia
- 76 Die Super Rollenspiel-Bros.: Mario & Luigi
- 82 Netz-Bomber: Mega Man Battle Network
- 84 Die fast vergessene Epoche: Golden Sun
- 88 Alltags-Helden: Mother 3
- 94 Mondsüchtig: Lunar Legend
- 96 Das Manga-Spielbuch: Riviera
- 98 Auf zu handlichen Fantasy-Ufern

Alle 386 Pixel-Pokémon der ersten drei Generationen, riesige Maps und wunderschöne Schauplätze: In unserem umfangreichen „Jäger und Sammler“-Teil werden Monsterzüchter fündig.

HOSENTASCHEN-GENERÄLE

- 112 Der Isekai-Strategie: Final Fantasy Tactics
- 120 Dämonischer Pixel-Shogun: Onimusha Tactics
- 122 Menü-Fummler: Yggdra Union
- 124 A Game of Squares: Tactics Ogre - Knight of Lodis
- 128 Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
- 132 Das letzte Opfer: Fire Emblem
- 140 Der große kleine Krieg: Advance Wars

150 PLATTFORM-SPIELE

VON SPRINGFIDEL BIS RASEND SCHNELL

- 152 Hosenboden-Punktlandung: Super Mario Advance
- 158 Die magische Hüpf-Pyramide: Wario Land 4
- 164 Plattform-Highspeed mit K(n)öpfchen: Sonic Advance
- 170 Die magische Maus: Disney's Magical Quest
- 172 Zirkus-Maus: Disney's Magical Quest 2
- 174 Die Legende von Sir Donald: Disney's Magical Quest 3

HORIZONTALE ABENTEURER

- 176 Close Encounter: Metroid - Zero Mission
- 178 Abenteuer Brinstar: Metroid - Zero Mission
- 180 Der Samus-Bazillus: Metroid Fusion
- 182 Knochenrasseln und Zähneklappern: Castlevania

SPRINGFIDEL UND SCHWER BEWAFFNET

- 188 Ghulisches Martyrium: Super Ghouls 'n Ghosts
- 192 Sie hat gar nicht gebohrt: Drill Dozer
- 196 Fast ein echter Junge: Astro Boy - Omega Factor
- 200 Gum-Gum-Hopser: One Piece
- 202 Wolkenstürmer: Dragon Ball Advanced Adventure
- 204 Metal Disney: Lilo & Stitch
- 206 Action mit Bumms: Gunstar Future Heroes
- 210 Mega-horizontal: Mega Man Zero
- 212 Kleines Kawumm-Kino: Metal Slug Advance



216 ACTION

BALLERSPIELE

- 218 Volle Pixel-Breitseite: Shmups für unterwegs
- 224 Schräge 3D-Shooter: Handliche Ego- und 3D-Schlachten

HAUEN UND STECHEN

- 228 Voll auf die Pocket-Zwölf: Der GBA gibt sich kämpferisch
- 234 Legendäre Gassen-Gladiatoren: Street Fighter Alpha 3 Upper
- 238 Vom Schöpfer zum Opfer: Comix Zone
- 242 Super-Pizza-Power: Teenage Mutant Ninja Turtles 1 und 2
- 244 Kröten-Nachschlag: TMNT

246 ANDERE SPIELE-GENRES

- 248 Auf dem Treppchen: Sport- und Rennspiele
- 254 Anglerglück
- 256 Heißer Mode-7-Asphalt
- 260 Mario als Render-Raser: Mario Kart Super Circuit
- 262 Schnell, schneller, F-Zero
- 264 Ente mit Stäbchen: Kuru Kuru Kururin
- 266 Mobile Klassiker-Pflege: Mehr Retro geht nicht
- 268 Das diabolische Micro-Game-Imperium: Wario Ware, Inc.
- 270 Zeit der Ernte: Harvest Moon - Friends of Mineral Town
- 272 Verbrechen von oben: Grand Theft Auto Advance

Mit SNES-ähnlicher Technik läuten Handheld-Flitzer wie „Konami Krazy Racers“ und „Mario Kart: Super Circuit“ eine Fun-Racer-Renaissance ein. Ab S. 256

STRÖMUNGEN STATT SPIELE-GENRES

Spiele in Genres einzuordnen – das ist gar nicht so leicht. Wo hört das Rollenspiel auf und wo fängt das Action-Adventure an? Ist „Metroid Fusion“ ein Jump'n'Run oder ein Adventure? Und kann man ein „Mega Man“ in dieselbe Genre-Kiste werfen wie ein „R-Type“, nur weil in beiden geballert wird? Unsere Lösung: Wir sortieren nach den dominanten Spiel-Elementen und leiten – wo möglich – von denjenigen Klassikern ab, die Genres geprägt haben. Das Ergebnis ist die Einordnung in verschiedene Strömungen, die unser Hobby bis heute prägen. Die genauen Erklärungen der Strömungen und ihrer Herleitung findet Ihr im *inoffiziellen SNES-PIXELBUCH*, denn leider ist es unmöglich sie in jedem Buch vollumfänglich zu wiederholen. Kurze, auf den GBA zugeschnittene Erklärungen finden sich in den Einleitungstexten der übergeordneten Kapitel: „Abenteurer und Planer“, „Plattform-Spiele“, „Action“ und „Andere Genres“

Der auf schnelle Pixel-Pracht spezialisierte GBA steht seinen Ballermann: Guerrillas „Invader“, „Steel Empire & Co.“ zitierten gelungene die goldene Arcade-Ära. Ab S. 218



Endlich „Fire Emblem“ für westliche Spieler, ein „Shining Force“-Remake, „Onimusha“ als Zug-um-Zug-Schlacht, ein eigenes „Final Fantasy Tactics“ und ein neues „Tactics Ogre“: Strategien mit RPG-Faible finden in dem GBA ihre Traum-Konsole. Ab S. 112

Bohren, buddeln, Puzzles knacken: „Drill Dozer“ dreht sich ins Spieler-Gehirn. Das Plattform-Abenteuer von „Pokémon“-Macher Game Freak erscheint zu GBA-Zeiten nie in Europa, gilt aber zurecht als Geheimtipp. Ab S. 192



Endlich wieder klassisch gepixelte Bildschirm-Kloppereien: Nach jahrelangen Polygon-Duellen mit Ecken-Recken ist Pixel-Prügel mit „Street Fighter Alpha 3“ & Co. Labsal für die Retronauten-Seele. Ab S. 228



„WIE EIN WARMES BAD IN DER NOSTALGIE- LAGUNE“

RETRO-REISEGLÜCK
MIT DEM GBA

von Heinrich Lenhardt

Retro-Gefühle on the go und on the fly: Heinrich Lenhardt gehört zu den Gründervätern des deutschen Spiele-Journalismus. Für PIXELBUCH erinnert sich der Retro- und Handheld-Liebhaber an viele verspielte Stunden mit seinem GBA.



Beim letzten Umzug ist er mir wieder in die Hände gefallen: mein silberner Game Boy Advance SP, Baujahr 2003. Zärtlich habe ich ihn aufgeklappt, vorsichtig den Schalter am rechten Gehäuserand in die „On“-Position geschoben und dann wohligh geschauert, als das letzte „Ping!“ des System-Startups verhallte. Eine Uralt-Batterieladung steckte noch im Gerät und „Final Fantasy VI Advance“ im Modulschacht. Lang nicht mehr gesehen, lang nicht mehr gespielt. Irgendwo muss auch noch mein lila GBA der ersten 2001-Generation sein – ohne Licht und ohne Klappe. Den musste ich immer in ein durchsichtiges Plastiktütchen hüllen, um seinen Bildschirm vor Kratzgefahren zu schützen. So wurde er stets ganz vorne in meiner Aktentasche verstaut, um leichten Zugriff zu gewähren. Sobald der Flieger seine Reiseflughöhe erreicht hatte und der Pilot sich nicht mehr sorgen musste, ob der Gebrauch von „Golden Sun“ die Maschine zum Absturz bringen könnte, wurde er rausgeholt. Tütchen und Klappen sind nicht mehr zwingend notwendig,



CUBE-CONNECTED

Das Link-Kabel für die (meist Multiplayer-seitig genutzte) Kommunikation und Vernetzung von zwei oder mehr GBA-Konsolen ist nicht die einzige Verbindungsstripe für das Handheld-System: So dient das „GameCube-Game-Boy-Advance-Kabel“ dem Datentransfer zwischen Pocket- und TV-Hardware. Spiele wie „Prince of Persia“ (1), „Batman: Rise of Sin Tzu“ (2) oder „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ (4) nutzen eine Verbindung von Gamecube- und GBA-Version des gleichen Spiels, um in der Pocket-Fassung neue



Inhalte wie Extra-Levels freizuschalten. So dürfen GBA-Raser z.B. mit Spyro durch die Schikanen pilotieren, wenn sie die Cube-Version von „Crash Nitro Kart“ (3) mit der Handheld-Fassung kurzschließen. Die „Zelda“-Episode „Wind Waker“ dagegen nutzt den GBA als Screen für das Feature „Tingleceiver“, das auf dem Handheld-LCD u.a. eine Karte der Umgebung zeigt. Dafür muss kein Modul im GBA stecken – die Verbindung des Handhelds mit dem Gamecube reicht.





Als der GBA 2001 erscheint, haben die 3D-Games der großen Heim-Konsolen die Spielewelt fest im Griff. Trotzdem schafft es Nintendos neue Pocket-Perle, einige prägende Trends los- oder zumindest festzutreten. Darunter das mußmaßlich aus der Verschmelzung von „Metroid“-Tradition und neuen, GBA-exklusiven „Castlevania“-Episoden entstandene „Metroidvania“-Subgenre.



um die Freuden der Advance-Ära (wieder) zu entdecken. Wie gut und vielfältig die Spiele für dieses Mobilsystem waren, lässt sich auch auf aktueller Hardware erleben: Nintendo hat im Februar 2023 damit begonnen,

Advance-Spiele für seinen Switch-Online-Service anzubieten – und von den Strategie-Klassikern „Advance Wars 1“ bzw. „Advance Wars 2“ erschien sogar ein Switch-Remake. Auch andere Hersteller finden alte Schätze in der Gruft: Konamis „Castlevania Advance Collection“ (2021) enthält hochwertige Highlights aus fortschrittlichen Zeiten. Keine Frage: Diese Würdigung des Game Boy Advance war überfällig. Egal, ob wir die Mobilspielperlen der frühen Nullerjahre in emulierter Form genießen oder pur als Originalmodul in authentischer Hardware – wir können uns auf reichlich Spielwitz und Pixel-Stilsicherheit gefasst machen. Und jetzt macht der Kollege Bannert auch noch ein Buch zum Thema, dessen Vorwort bis wann fertig sein muss? Dann sollte ich den SP mal lieber wieder zuklappen und zur PC-Tastatur greifen – denn um die besondere Freude zu erklären, die ich mit dieser Plattform verbinde, muss ich etwas ausholen ... Ganz ehrlich, irgendwann konnte ich den ursprünglichen Game Boy nicht mehr sehen: Bereits Sommer 1989 bekam ich das erste Import-Modell in die Finger – mit „Tetris“, „Tennis“, „Super Mario Land“ und „Alleyway“. Die Begeisterung war groß: Ein Modulsystem mit „richtigen“ 8-Bit-Spielen zum Mitnehmen? Her damit! Kein Wunder, dass sich Mobilspielgeräte neben Heimkonsolen schnell als eigene Hardware-Kategorie etablierten.

Doch musste der Erfolg gar so lange anhalten? Mit „Pokémon“ im Rücken verkaufte sich der Game Boy jahraus, jahrein – auch als die Hardware schon wie ein Fall fürs Museum wirkte. Nach neun Jahren gab's gerade mal das Color-Modell, das außer der Farbdarstellung keine großen technischen Fortschritte zu bieten hatte. Am Fernseher lockten derweil PlayStation 2, GameCube und Xbox – aber wo



blieb die Handheld-Next-Gen?

Die neue Konsolen-Generation der Saison 2000/01 machte schnell klar, dass die in den Neunzigerjahren ausgebrochene 3D-Manie nicht zu zügeln war – es gab anscheinend kein Zurück mehr in die Pixelgrafik-Herrlichkeit von früher. Die Evolution der 3D-Technik schritt rasant vorwärts – zwischem einem PC-„Doom“ und einem „Super Mario 64“ lagen nicht mal drei Jahre! Seitenansicht und scharfe Pixel waren Ego-Perspektive und vorerst groben Texturen gewichen. Mit der Optik änderten sich auch Steuerung und Spielgefühl zeitgenössischer Neuerscheinungen. Nichts gegen den Fortschritt, aber welches System würde dann noch die Pixel-Art-Kultur pflegen? Nintendos überfälliger Handheld natürlich. 2001 scharfte ich schon mit den Hufen – die Lust auf einen würdigen Game-Boy-Nachfolger war groß. Mein beruflicher Werdegang hatte mich inzwischen vom Freistaat Bayern nach Nordamerika geführt: Als gut gebuchter US-Korrespondent für die verschiedenen Verleger deutscher Spiele-Zeitschriften stieg ich in erstaunlich viele Flugzeuge (oder wartete auf welche, die mal wieder verspätet waren), um Pressetermine auf dem Kontinent wahrzunehmen. Ohne Game Boy Color im Handgepäck kein Abflug – Geschäftsreisen wurden erst mit „Mario Golf“ oder irgendeinem „Zelda“ im Modulschacht erträglich bis schön. Aber mit einem größeren Bildschirm, höherer Grafikauflösung und einer potenteren CPU wäre alles noch viel schöner. Und vielleicht wäre die nächste Generation des portablen Spielegenusses sogar abwärtskompatibel, um die alten Game-Boy-Cartridges verwerten zu können?

Es gab noch einen anderen Grund, den GBA mit offenen Armen zu empfangen. In einer Zeit, als das Retro-Etikett noch nicht allgegenwärtig war, wirkte er wie ein wohltuendes, warmes Bad in der Nostalgie-Lagune: Das System war der ideale Nährboden für Remakes und Neuauflagen alter Lieblinge. Einfach faszinierend, mit „Super Mario Advance 2“ den SNES-Klassiker „Super Mario World“

NACHHOLBEDARF?



Immer noch frustrierend schwer, deshalb aber nicht weniger spielswert: Die GBA-Version von „Super Ghouls 'n Ghosts“ kommt mit einem extra Spielmodus, der neue Levels birgt.



Der GBA ist eine Fundgrube an 8- sowie 16-Bit-Collections und Remakes: Auf dem System können wir z.B. alle Pixel-„Final Fantasies“ (außer Teil 3) und klassischen „Mario“-Episoden nachholen.



im Mitnehm-Format zu erleben. Oder „Final Fantasy I“ und „II“ auf dem Advance nachzuholen und Serien zu entdecken, deren japanische NES-Vergangenheit mir gar nicht bekannt war – allen voran „Fire Emblem“. Und wo wir schon mal bei der Runden-Taktik sind: Der Advance-Ableger des PSOne-„Final Fantasy Tactics“ war wahrscheinlich das GBA-Modul, in das ich die meisten Stunden versenkt habe. Isometrische Ansicht, Rundenablauf, Bedienung – alles für Mobil-Bedürfnisse optimiert und erstaunlich komplex. Der GBA war natürlich auch mit vielen hochkarätigen Neuentwicklungen gesegnet. Richtig schönen Titeln, zu denen manch eine damals modernere Heimkonsole neidisch hinüber schielte. Spaßigen Hits, die vernachlässigten Serien der 8- und 16-Bit-Ära zu neuem Glanz verhalfen. „Metroid Fusion“: endlich ein Nachfolger zu Samus‘ SNES-Auftritt. „Superstar Saga“: So witzig können Mario und Luigi auf Rollenspiel-Pfaden sein. „The Minish Cap“: Die „Zelda“-Serie zeigte sich nochmal von ihrer vielleicht pfiffigsten Seite. „Circle of the Moon“: ein düsteres Comeback für die „Castlevania“-Serie mit tollen Nachfolgern (ich erinnere mich noch an verbissene Bosskämpfe inmitten eines neunstündigen Transatlantikflugs). Der Advance gab uns die alten Helden wieder, machte uns mit neuen vertraut. Verblüffte durch seine eigenständige Spielelandschaft und machte die



Auf dem GBA erlebt Samus Aran in „Metroid: Zero Mission“ ihren allerersten Einsatz noch einmal. Abgesehen von generalüberholter Grafik und vielen neuen Inhalten bietet das Remake schicke Intro- und Zwischen-Sequenzen.

wegen des Siegeszugs der 3D-Grafik totgeglaubte 2D-Pixel-Grafik wieder salonfähig. Mit der Switch sind Heim- und Mobilkonsole später verschmolzen, doch damals wurden völlig unterschiedliche Titel für die jeweiligen Produkt-Kategorien entwickelt. Wir bekamen ganz und gar auf die GBA-Hardware zugeschnittene Spiele geliefert – oft von Entwicklern gezaubert, die ihr Know-how von früheren Pixelkonsolen-Generationen einbringen konnten. Vergleichsweise anstrengende Trends der Heimkonsolen blieben einem erspart, auf dem GBA wurde man nicht von Online-Kram oder Multiplayer-Action behelligt. Die Reduktion bei der Tastenausstattung wirkte ebenfalls angenehm zurückhaltend: Zwei Feuerknöpfe, zwei Schultertasten, ein D-Pad – braucht man wirklich mehr fürs zweidimensionale Glück?

Doch bei aller Systemverehrung sollten wir nicht vergessen, dass die Hardware erst im zweiten Anlauf so richtig schick wurde. Der erste Game Boy Advance



war deutlich leistungsstärker als der olle Game Boy, aber etwas knauserig ausgestattet: Zur großen Freude der Zubehör-Industrie verzichtete Nintendo zunächst auf eine integrierte Bildschirmbeleuchtung. Wie eine Motte zog es uns Mobilspieler zu Lichtquellen, die das Display unseres Spaßkästchen in einem günstigen Winkel erhellten, damit wir überhaupt sehen konnten, was sich da abspielt. Erst mit der serienmäßigen Frontbeleuchtung des SP-Modells ging Nintendo ein Licht auf – ein nicht nur von Unter-der-Bettdecke-Spielern geschätztes Feature. Ein Glücksgriff war auch das Klapp-Design des SP-Gehäuses, das ihn so angenehm kompakt machte, gleichzeitig den Bildschirm schützte und damit ein späteres Kern-Feature des DS (der ursprünglich nicht die Game-Boy-Produktlinie ersetzen, sondern sie nur flankieren sollte) vorwegnahm. So schön kann doch kein Handheld sein: Als sich eine Sitznachbarin im Business-Zwirn mal nach meinem High-Tech-Gerät erkundigte, hatte sie nicht mit einem „Spielzeug“

Außerdem erfährt die Kopfgeldjägerin mit „Metroid Fusion“ ein gänzlich GBA-exklusives Abenteuer. Wer außer diesem noch „Metroid Prime“ auf dem Cube besitzt, kann per Link-Kabel das allererste NES-Abenteuer von Samus freischalten – also die Vorlage für „Zero Mission“ mit Original-8-Bit-Look und -Level-Layout.

gerechnet. Wohl dem, der auch noch das letzte und winzigste Modell der Advance-Produktreihe erstand – den heutigen eBay-Preisen nach zu urteilen war der Game Boy Micro eine gute Kapitalanlage. Die GBA-Hardware-Blütezeit währte leider nicht allzu lange: Schon ab 2004 sorgte Nintendo mit dem ersten DS-Modell für Konkurrenz aus dem eigenen Haus. Das war immerhin zu den Advance-Modulen kompatibel, die sich im Laufe der Jahre angesammelt hatten. Doch trotz des DS-Siegeszugs bleibt mir vor allem der Quasi-Vorgänger mit seiner Klassiker-gespickten Software-Bibliothek in wohliger Erinnerung: Die quadratischen Pappschachteln haben heute noch einen Ehrenplatz in meinem Regal, und das nicht nur wegen der Vielflieger-Erinnerungen. Scharfe Pixel, straffe Steuerung, stilsicher umgesetzte Spielkonzepte aus einer Vielzahl von Genres – die GBA-Highlights sind besser gealtert als viele Heimkonsolen-Spiele ihrer Zeit. Auf den folgenden Seiten gibt es deshalb eine besonders exquisite Auswahl zu sehen, können wir hemmungslos in Erinnerungen schwelgen und auch zu neuen Abenteuern verführt werden – die Advance-Renaissance ist in vollem Gange.

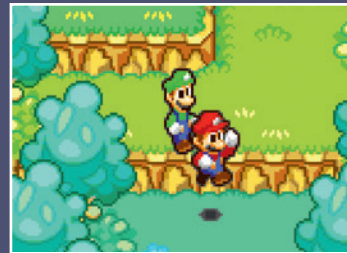


DIE SUPER ROLLENSPIEL BROS.

Bis zur Veröffentlichung von Squares „Super Mario RPG“ (1996) für das SNES wäre kaum jemand auf die Idee gekommen, dass sich eine Kombination von Rollenspiel und Jump'n'Run so natürlich anfühlen könnte. Aber es geht noch besser: Sieben Jahre (und ein N64-„Paper Mario“) später liefert das AlphaDream-Team von Ex-Squaresoftler Tetsuo Mizuno (u.a. „Chrono Trigger“ und „Xenogears“) mit „Mario & Luigi: Superstar Saga“ ein Pocket-Abenteuer, das die Steilvorlage des 16-Bit-Klassikers konsequent weiter entwickelt. Das Resultat ist ebenso durchgeknallt wie spielerisch ausgefeilt: Weil die fiese Hexe Lugmilla Prinzessin Peach die Stimme klaut, macht das Klempner-Duo gemeinsame Sache mit Dauer-Widersacher



Willkommen im Bohnen-Königreich! Unser zeitweiliger Verbündeter Bowser wird von Stardust-Fields-Boss Tolstar (offenbar selber eine Schildkröte) in einer Kanone gefangen gehalten.



OBNEN: Bereits die normale Fortbewegung durch die Spielwelt erfordert viele Hopser. „Mario & Luigi“ bekommt dadurch seine ganz eigene Dynamik.



RECHTS: Nach etlichen Puzzles, Kämpfen, Kraxeleyen und Dungeon-Durchquerungen sind wir auf dem Gipfel des Vulkans angekommen. Unser Ziel: Hartes Gestein für die beiden Hammer-Schmiede im Dorf. Das Hindernis: frisch geschlüpfte Drachen-Getier.



Das für die Hammer-Herstellung nötige „Hooohoo“-Gestein ist wohl entweder vulkanischen Ursprungs oder stammt von einem Meteoriten. Das aus einem riesigen Ei (unter dem Flugsaurier) geschlüpfte „Dragohoho“ schluckt die Steine, erhitzt sie und nutzt sie dann im Kampf als Spuck-Geschoss.

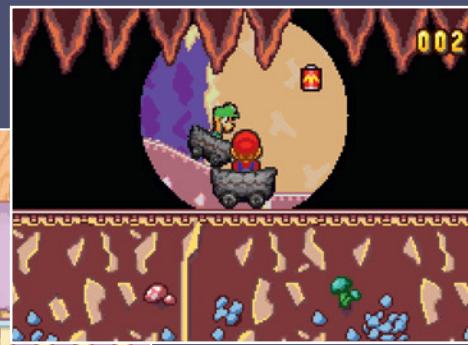




Bowser. Zumindest so lange, bis man Feindesland erreicht hat und die bullige Drachenschildkröte im Boss-Duell gegen Lugmillas Chef-Helfer Krankfried über die Relling seines Wolkenschiffs ins Bodenlose stürzt. Danach sind die Super-Brüder auf sich allein gestellt und müssen erstmal eine ganze Fülle verschiedener RPG-Mechanismen erlernen, die AlphaDream noch geschickter mit Hüpf- bzw. Action-Elementen garniert als die anderen Mario-Rollenspiele. So wird in den grundsätzlich rundenweise ablaufenden Gefechten Mario-typisch gesprungen oder klopft man Gegnern mit dem Hammer die Birne weich – während präzises Angriffs- und Verteidigungs-Timing dabei hilft, die Wirkung des Manövers zu verbessern. Zugegeben: Manchmal schlagen die Entwickler mit all ihren knuffig-absurden Spezial-Manövern



UNTEN: Nachdem wir ihnen den passenden Rohstoff geliefert haben, verwandeln ihn die Schmiede mit ihren Köpfen in einen Hammer.



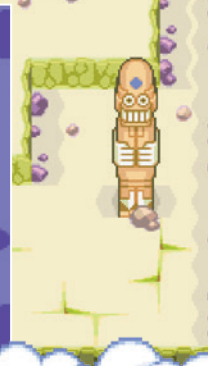
Was wäre ein Mario-Spiel ohne horizontale Sprung-Einlagen? Hier rauschen die Brüder mit Loren durch einen dunklen Stollen und sammeln dabei Batterien.



Welcome! Yes, welcome!
Welcome to the Fire Palace!



Dungeons wie Minen oder Tempel sind nach der Art eines Action-Adventures mit allerlei Rätseln und Geschicklichkeits-Einlagen gespickt. Viele Bereiche werden erst dann zugänglich, wenn wir mit einer neuen Fähigkeit zurückkehren.



Szenarien wie diese Bergbesteigung sind nicht ausgedehnt, aber extrem komplex und nur durch den raffinierten Einsatz des vollen klempnerischen Manöver-Repertoires machbar. Die Brüder steigen auf die Schulter des jeweils anderen (1), um höher gelegene Plattformen zu erreichen oder einen von beiden in eine Art Helikopter-Rotor (2) zu verwandeln. Auch beliebt: die Klempner-Kanone (3). Zuerst volllaufen lassen, dann im hohen Bogen wieder ausspucken und Feuer löschen!

ein wenig über die Stränge. Vor allem die überlangen Erklärungen all dieser Elemente sind es, die unsere Geduld oft auf die Probe stellen. Doch im Angesicht von so viel überbordender und treffsicher illustrierter Kreativität ist es schwer, nicht begeistert zu sein: Die Klempner haben das Rollenspiel-Genre genauso souverän gemeistert wie ihr ursprüngliches Hüpfspiel-Terrain. Mehr noch: Wer die „Superstar Saga“ genießt (vorzugsweise auf dem GBA, und nicht als 3DS-Remake), der kann sich kaum noch vorstellen, dass Rollenspiele jemals anders funktioniert haben. Oder es eine Zeit gab, in der Mario nicht als RPG-Held unterwegs war. Trotzdem geht Entwickler AlphaDream 2019 bankrott und damit eine Ära zu Ende. Vielleicht wollen doch nicht alle Mario-Fans RPGs erleben. (rb)

In der „Superstar Saga“ sitzen Mario und Luigi immer auf einem gepackten Koffer: Neben sauber gefalteten Latzhosen enthält das praktische Gepäckstück jede Menge Papierkram und todschicke Bros.-Passfotos. Auf dem GBA ist der Koffer übrigens viel liebevoller gepackt als auf dem 3DS.

UNTEN: Je nach Gegner entscheiden wir uns für eine andere Angriffsform. Bei stacheligen Feinden ist die reguläre Hosenboden-Attacke nicht empfehlenswert. Darum packen wir hierfür den Hammer aus.



UNTEN: Noch herrscht im Schloss von Prinzessin Peach eitel Sonnenschein. Doch oje – gleich wird die eklige Lugmilla unserer allerniedlichsten Hoheit die melodische Stimme klauen!



Was ist denn hier passiert? Diese Stadt im Bohnen-Königreich ist in keinem guten Zustand, als unsere Helden-Klempner ein-treffen.

SPIELE-VERZEICHNIS

Alle Spiele-Titel und Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber, alle Rechte vorbehalten



007: Everything or Nothing; © Electronic Arts 2003; 274
007: NightFire; © Electronic Arts 2003; 226
Ab durch die Hecke; © Activision / Vicarious Visions 2006; 274
Advance Guardian Heroes; © Treasure / Ubisoft 2004, 2005; 274
Advance Wars; © Nintendo 2001, 2002; 142
Advance Wars: Black Hole Rising; © Nintendo 2003, 2004; 142
American Bass Challenge; © Starfish / Ubisoft 2001; 254
Animaniacs: Lights, Camera, Action; © Ignition Ent. 2005; 274
Ant Bully, the; © Midway 2006; 274
Antz: Extreme Racing; © Empire Int. 2002; 259
Astro Boy: Omega Factor; © Sega / THQ 2003, 04, 05; 196
Avatar: Der Herr der Elemente; © THQ 2006; 30
Back Track; © JV Games 2001; 226
Backyard Baseball; © Humongous Ent. / Infogrames 2002; 250
Baldur's Gate: Dark Alliance; © Interplay 2001; 274
Banjo Pilot; © THQ 2005; 258
Barbie und der geheimnisvolle Pegasus; ©; 274
Baseball Advance; © Sega / THQ 2002; 250
Batman: Vengeance; © Ubisoft 2001; 274
Beyblade G-Revolution; © Takara 2004 ; 276
Beyblade V-Force: Ultimate Blader Jam; © Atari 2003; 276
Big Mutha Truckers; © Destination Softw. / Zoo Digital 2006; 258
Black Belt Challenge; © Xicat Int. 2002; 220, 232
Black/Matrix Zero; © NEC Interchannel 202; 276
Blender Bros.; © Infogrames 2002; 276
Boktai 1, 2 u. 3; © Konami 2003, 2004, 2005; 44
Bomberman Tournament; © Hudson Soft / Activision 2001; 277
Boxing Fever; © Majesco Ent. / THQ 2001, 2002; 251
Breath of Fire 1 & 2; © Capcom 2001; 277
Broken Sword: Shadow of the Templars; © BAM! Ent. 2002; 277
Bruce Lee: Return of the Legend; © Universal Int. 2003; 277
Bubble Bobble: Old & New; © MediaKite / Empire Int. 2003; 267
Cabela's Big Game Hunter; ©Activision / Zoo Digital 2004; 250
Capcom Classics Mini Mix; © Capcom 2006; 267
Car Battler Joe; © Victor Int. / Natsume Inc. 2001, 2002; 278

Cars; © THQ 2006; 259
Cartoon Network Speedway; © Majesco 2003; 259
Castlevania: Aria of Sorrow; © Konami 2003; 182
Castlevania: Circle of the Moon; © Konami 2001; 182
Castlevania: Harmony of Dissonance; © Konami 2002; 182
ChuChu Rocket; © Sega 2001; 278
Cima: The Enemy; © Natsume / Marvelous Ent. 2003, 2005; 42
Colin McRae Rally 2.0; © Codemasters 2002; 259
Columns Crown; © Sega / THQ 2001, 2002; 278
Comix Zone; © Sega 2003; 238
Contra Advance: The Alien Wars EX; © Konami 2002; 279
Crash Bandicoot 2: N-Traced; © Universal Int. 2003; 278
Crash Nitro Kart; © Universal Int. 2003; 259
Crazy Chase; © Kemco / Nintendo 2002; 278



Crazy Taxi: Catch a Ride; © Sega / THQ 2003; 259
CT Special Force: Back to Hell; © Light and Shadow Prod. 2003; 279
CT Special Forces: Bioterror; © Light and Shadow Prod. 2004; 279
Custom Robo GX; © Nintendo 2002; 281
Danny Phantom; © Majesco / THQ 2002; 219
Dark Arena; © Majesco 2002; 226
Deadly Skies; © Konami 2002; 281
Defender of the Crown; © Cinemaware / Metro3D 2002; 281
Denki Blocks; © Rage Games / Majesco Ent. 2001, 2002; 281
Densetsu no Stafy 1 & 2; © Nintendo 2002, 2002; 281
Digimon Battle Spirit 2; © Bandai 2002; 233

Digimon Racing; © Bandai 2004; 259
Dinotopia: The Timestone Pirates; © Take 2 2002; 281
Disney Sports Snowboarding; © Konami 2003; 251
Disney Sports Soccer; © Konami 2002, 2003; 251
Disney's M. Quest 2: Starring Mickey & Minnie; © Capcom 2003; 172
Disney's M. Quest 3: Starring Mickey & Donald; © Capcom 2003; 174
Disney's M. Quest: Starring Mickey & Minnie; © Capcom 2002; 170
DK: King of Swing; © Nintendo 2005; 281
Dokapon: Monster Hunter; © Asmik Ace / Ubisoft 2001, 2002; 282
Donkey Kong Country; © Nintendo 2003; 282
Doom; © Activision 2002; 224
Double Dragon Advance; © Atlus 2003, 2004; 231
Dragon Ball Adv. Adventure; © Bandai / Atari 2005, 06; 202
Drill Dozer; © Nintendo 2005, 2006; 192
Driver 2; © Infogrames 2002; 249
Duke Nukem Advance; © Take 2 2002; 225
Ecks vs. Sever; © BAM! Entertainment 2001; 225
Egg Mania; © Kemco 2002; 282
Elevator Action: Old & New; © MediaKite 2002; 266
ESPN Great Outdoor Games: Bass 2002; © Konami 2001, 2002; 254
Eye of the Beholder; © Atari 2002; 282
F-14 Tomcat; © Majesco Ent. 2001; 283
F-Zero: Climax; © Nintendo 2004; 262
F-Zero: GP Legend; © Nintendo 2003, 2004; 262
F-Zero: Maximum Velocity; © Nintendo 2001; 262
Famicom Mini Series: Balloon Fight; © Nintendo 2004; 266
Feivel's Gold Rush; © Conspiracy Ent. / Crave Ent. 2002, 2003; 283
Final Fantasy I & II: Dawn of Souls; © Square Enix 2004; 100
Final Fantasy IV; © Square Enix / Nintendo 2005; 100
Final Fantasy Tactics Advance; © Square Enix / Nintendo 2003; 114
Final Fantasy V; © Square Enix / Nintendo 2006; 100
Final Fantasy VI; © Square Enix / Nintendo 2007; 100
Fire Emblem (The Blazing Blade); © Nintendo 2003, 2004; 134
Fire Emblem: The Sacred Stones; © Nintendo 2004, 2005; 134
Flintstones: Big Trouble in Bedrock; © Conspiracy Ent. 2001; 283

Flutsch und weg; © D3 Publisher 2006; 283
Frogger's Adventure: Temple of the Frog; © Konami 2001 284
Game & Watch Gallery; © Nintendo 2002; 266, 267
Gekido Advance; © Zoo Digital Publ. / DSI Games 2002, 2003; 230
Godzilla Domination!; © Atari 2002; 229
Goemon: New Age Shutsudo; © Konami 2002; 284
Golden Sun; © Nintendo 2001; 84
Gradius Advance; © Konami 2001; 219
Grand Theft Auto Advance; © Rockstar Games 2004; 272
Gunstar Future Heroes; © Sega / THQ 2005; 206
Guru Logi Champ; © Compile 2001; 14, 284
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak; © Nintendo 2002, 2003; 285
Harry Potter und die Kammer des Schreckens; © EA 2002; 20
Harvest Moon: (More) Friends of Mineral Town; © Natsume 2003; 270
Heidi: The Game; © East Ent. Media 2005; 285
Hugo: Bukkazoom!; © ITE Media / Namco 2005; 259
Ice Nine; © BAM! Entertainment; 225
International Karate Advanced; © Studio 3 Int. 2002; 229
Invader; © Guerilla Games / Xicat Int. 2002; 12, 222
Iridion 2; © Majesco / Vivendi Games 2003; 220
Iridion 3D; © Majesco / Interplay 2001; 220
Jet Set Radio; © Sega / THQ 2003, 2004; 285
Juka and the Monophonic Menace; © Zoo Digital 2005, 2006; 40
Jurassic Park 3: Dino Attack; © Konami 2001; 285
Jurassic Park 3: Park Builder; © Konami 2001; 285
Justice League Heroes: The Flash; © WB. / Eidos Int. 2006; 231
Kill Switch; © Namco 2003; 227



King of Fighters EX: Howling Blood; © Playmore 2003, 2006; 231
King of Fighters EX: Neo Blood; © Playmore 2002; 231
Kingdom Hearts: Chain of Memories; © Square Enix 2004, 2005; 48
Kirby & the Amazing Mirror; © Nintendo 2004; 285
Konami Krazy Racers; © Konami 2001; 256
Kuru Kuru Kururin; © Nintendo 2001; 264
Lady Sia; © Take 2 2001; 286
LEGO Racers 2; © Lego Software 2001; 259
Legend of Zelda – LttP & Four Swords; © Nintendo 03; 286
Lilo & Stitch; © Disney Interactive / Ubisoft 2002; 204
Lufia: The Ruins of Lore; © Taito / Atlus 2002, 2003; 72
Lunar Legend; © Media Rings / Ubisoft 2002; 96
Mario & Luigi: Superstar Saga; © Nintendo 2003; 76
Mario Golf: Advance Tour; © Nintendo 2004; 252
Mario Kart: Super Circuit; © Nintendo 2001; 247, 260
Mario Party Advance; © Nintendo 2005; 156
Mario Pinball Land; © Nintendo 2004; 286
Mario Tennis: Power Tour; © Nintendo 2005; 253
Mario vs. Donkey Kong; © Nintendo 2004; 287



Max Payne; © Rockstar Games 2003, 2004; 287
Mech Platoon; © Kemco 2001; 287
Medal of Honor: Infiltrator; © Electronic Arts 2003; 287
Medal of Honor: Underground; © Electronic Arts 2002; 225
Mega Man Battle Network 1 u. 4; © Capcom 2001, 2003/04; 82
Mega Man Zero 1 & 2; © Capcom 2002, 2005; 210
Metal Slug Advance; © SNK Playmore 2004; 212
Metroid Fusion; © Nintendo 2002, 2003; 180
Metroid Fusion; © Nintendo 2002; 18, 180
Metroid: Zero Mission; © Nintendo 2004; 176
Metroid: Zero Mission; © Nintendo 2004; 176
Midnight Club Racing; © Destination Software 2001; 249
Mobile Suit Gundam Seed; Battle Assault; © Bandai 2004; 230

Mortal Kombat Advance; © Midway 2001; 233
Mother 3; © Nintendo 2005; 88
Mr. Driller 2; © Namco 2001; 287
Muppet Pinball Mayhem; © NewKidCo / Ubisoft 2002; 288
Naruto: Ninja Council; © Tomy 2003, 2006; 230
Ninja Cop; © Konami 2003; 288
One Piece; © Bandai 2005; 200
Onimusha Tactics; © Capcom 2003; 122
Oriental Blue: Ao no Tengai; © Hudson Soft 2003; 288
Phalanx; © Kemco 2001; 222
Phantasy Star Collection; © Sega / THQ / Infogrames 2002, 203; 288
Pinball of the Dead; © Sega / THQ 2002, 2003; 289
Pokémon Feuerrot & Blattgrün; © Nintendo 2004; 50
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir; © Nintendo 2003; 289
Pokémon Rubin & Saphir; © Nintendo 2002, 2003; 50
Polarium Advance; © Nintendo / Atlus 2005, 2006; 289
R-Type 3; © Irem / Zoo Digital Publ. 2005; 220
Rampage: Puzzle Apocalypse; © Midway 2001; 289
Rapala Pro Fishing; © Activision 2004; 254
Rave Master: Special Attack Force; © Konami 2002, 2005; 228
Rayman; © Ubisoft 2001; 290
Rayman 3: Hoodlum Havoc; © Ubisoft 2003; 290
Rebelstar: Tactical Command; © Namco / Atari Europe 2005, 06; 290
Ricer City Ransom EX; © Atlus 2004; 231
Riviera: The Promised Land; © Atlus / 505 Games 2004, 2005; 98
Road Rash: Jailbreak; © Electronic Arts 2003; 258
Robotech: The Macross Saga; © TDK 2002; 230
Sabre Wulf; © THQ 2004; 290
Samurai Deeper Kyo; © Natsume 2002, 2008; 290
Scurge: Hive; © SouthPeak 2006; 32
Sega Arcade Gallery; © Sega / THQ 2003; 267
Serious Sam Advance; © Global Star Software 2004; 227
Shaman King: Master of Spirits; © Konami 2004; 291
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon; © Sega 2004; 130
Shining Soul; © Sega 2002, 2003; 291
Silent Hill: Play Novel; © Konami 2001; 291
Silent Scope; © Konami 2002, 2003; 292
Sim City 2000; © Electronic Arts 2004; 292
Sima Star Saga; © Namco / Atari Europe 2005, 2006; 221
Slime Morimori Dragon Quest; Square Enix 2003; 292
Sonic Advance; © Sega 2001, 2002; 164

Sonic Advance 2; © Sega 2002, 2003; 164
Sonic Advance 3; © Sega 2004; 164
Sonic Battle; © Sega / THQ 2003, 2004; 230
Sonic Pinball Party; © Sega 2003; 293
Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack; © Sega & THQ 2003; 293
Speedball 2: Brutal Deluxe; © Wanadoo 2002; 250
SpongeBob's Atlantis SquarePantis; © THQ 2007, 2008; 293
Spy Hunter; © Midway 2002; 259
Spyro Adventure; © Universal Int. 2003; 293
Spyro, Legend of: The Eternal Night; © Vivendi Games 2007; 294
Spyro: Season of Ice; © Universal Int. 2001; 293
SSX Tricky; © Electronic Arts 2001; 251
Star Wars: Episode 3; © LucasArts 2005; 294
Star Wars: Flight of the Falcon; © THQ 2003; 226
Star X; © BAM! Entertainment; 224, 227
Steel Empire; © Starfish / Zoo Digital Publ. 2004, 2005; 218
Street Fighter Alpha 3 Upper; © Capcom 2002; 234
Summon Night: Swordcraft Story; © Banpresto / Atlus 2003, 06; 294
Super Dodge Ball Advance; © Atlus / Ubisoft 2001; 251
Super Ghouls 'n Ghosts; © Capcom 2002; 188
Super Mario Advance; © Nintendo 2001; 152
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3; © Nintendo 2003; 152
Super Mario World: Super Mario Advance 2; © Nintendo 2001; 152
Sword of Mana; © Square Enix 2003, 2004; 34

Tactics Ogre: The Knight of Lodis; © Atlus 2002; 126
Tales of Phantasia; © Namco 2003, 2006; 74
Teen Titans; © Majesco Ent. 2005; 232
Teenage Mutant Ninja Turtles; © Konami 2003; 242
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus; © Konami 2004; 242
The Incredibles; © THQ 2004; 232
The Legen of Zelda: Minish Cap; © Nintendo 2004, 2005; 24
The Simpsons: Road Rage; © Electronic Arts 2001, 2002; 257
TMNT; © Ubisoft; 2007
Tony Hawk's Pro Skater 2; © Activision 2001; 251
Toy Robo Force; © Global A 2001; 223
Turok Evolution; © Acclaim 2002; 294
Ultimate Spider-Man; © Activision 2005; 295
Virtua Tennis; © Sega 2002; 251
Wario Land 4; © Nintendo 2001; 158
Wario Ware, Inc.: Minigame Mania; © Nintendo 2003; 18, 268
Wario Ware Twisted!; © Nintendo 2004; 269
Wing Commander: Prophecy; © Electronic Arts 2003; 227
Wings; © Cinemaware 2003; 295
Wolfenstein 3D; © BAM! Entertainment 2002; 225
Yggdra Union; © Sting / Atlus / 505 Games 2006, 2007; 124
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3; © Nintendo 2002; 152
Zatch Bell: Electric Arena; © Banpresto 2005; 232
Zoids Legacy; © Tomy 2003, 2004; 295
Zone of the Enders: Fist of Mars; © Konami 2001, 2002 295

Format:
Spiele-Titel; Copyright mit Hersteller und Erscheinungsjahr; Seitenzahl



Illustrationen auf den Index-Seiten aus „Juka and the Menophonic Menace“, © Orbital Media u. Zoo Digital

END OF TRANSMISSION

