

plus

Die neusten Infos und Screenshots - Im Heft!

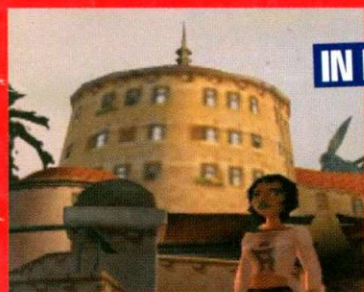


UP FRONT



Noch mehr krasse Star Wars Action für den GameCube **UP FRONT**

Ein tiefer greifender Blick auf
das Action-Abenteuer



IN DEPTH

Erster Boxenstopp für die Karting Revolution

DIE AKTUELLESTEN TIPPS & CHEATS

PLUS!

- PIKMIN 2
- STARFOX ARMADA
- FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
- RIDGE RACER EVOLUTION
- POKÉMON COLOSSEUM

Hält es das Versprechen? **GETESTET**

Rollenspiel im Lufttausch!



GELÖST!



nhz
NHZ Verlag & Vertriebs KG



CUBE^{plus}

AUSGABE 01/2003

INHALT & EDITORIAL

DAS Heft für alle, die ihr Nintendo-Gaming ernst nehmen. 100% inoffiziell, 0% Schrott!

UP FRONT

Und jeder redet über sie

Die beiden bedeutendsten Spiele mit Screenshots und schon einmal angespielt, direkt aus dem Eldorado der Videospiele: Nintendos E3-Stand:

Metal Gear Solid: The Twin Snakes 4
Rogue Squadron III: Rebel Strike 6

GCN: NEWS

Action News

Der CUBE^{plus} Nachrichtenhund schnüffelt neue Entwicklungen auf der E3 und im Rest der Welt aus! 8

PREVIEWS

Diese Spiele hast du noch nie gesehen!

Wenn sie auf der E3 waren und es verdienen, dass wir über sie reden, sind sie hier. Gesehen und angespielt:

Feature: Mario Kart History 18
R Racing Evolution 22
Italian Job 23
Pikmin 2 24
Mario Golf: Toadstool Tournament 25
Billy Hatcher And The Giant Egg 26
Star Fox 2 27
Tales Of Symphonia 28
PSO Episode III: CARD Revolution 29
Geist 30
F-Zero GX 31
Final Fantasy: Crystal Chronicles 32
Pokémon Colosseum 33

IN-DEPTH

Große Spiele auseinander genommen:

Zwei krasse neue Spiele von Ubi Soft, für euch auseinander gepflückt von uns Netten bei CUBE^{plus}

Harvest Moon 34
Beyond Good & Evil 38



BEYOND GOOD & EVIL

38 Ein exklusiver Hands-On Blick auf das mysteriöse neue Spiel vom Macher von Rayman.



HARVEST MOON

34 Melke die Kühe, fahre deine Ernte ein, ziehe eine Familie groß... it's A Wonderful Life



PIKMIN 2

24

TESTS

Hol' sie dir, sie sind noch heiß!

Deine essentielle Kaufberatung für die Spiele in den Regalen. Wie weißt du sonst, was du dir kaufen sollst?

Red Faction II 42
Sonic Adventure DX 44
Enter The Matrix 48

TIPPS & MEHR

Hilfe!

Tipps & Cheats für die besten und härtesten Games. Probleme? Dann schau auf diesen Seiten nach!

Tipps & Cheats 52
Guide: Skies Of Arcadia 54

ADVANCE

Man muss es ihnen schon lassen...

Die besten Spiele für GameCubes kleinen Bruder – Game Boy Advance
Wario Ware, Inc 62

RUBRIKEN

Was wir sonst noch für dich haben...

Die Riesenchance, deinen Namen in diesem Heft zu sehen:
Leserbriefe 64
Abo 65
Vorschau & Impressum 66



SONIC ADVENTURE DX

44

WIR SITZEN IM Pressezimmer der E3 und schreiben dies gerade. Das Conference Centre macht sich bereit, für die Videospiele-Industrie seine Türen für ein weiteres Jahr zu schließen. Wenn wir hier etwas gelernt haben, dann die Tatsache, dass Nintendo sich gegenüber der Konkurrenz durchaus behaupten kann.

Wir haben viel in diese Ausgabe gezwängt. Aber du kannst mehr in der nächsten erwarten, nachdem wir Zeit hatten, uns durch die Stapel von Pressemitteilungen und Screenshots zu arbeiten, die wir mit nach Hause nehmen. Die Show ist vorbei, und wenn du dies liest, schwitzen wir längst über der nächsten Ausgabe, die eben so vollgepackt sein wird wie diese, versprochen!

In der Zwischenzeit solltest du die Berichte über die Spiele in dieser Ausgabe genießen. Mario Kart: Double Dash!!, Rebel Strike, F-Zero GX und alles, was sonst noch Rang und Namen hat. Achte mal auf die News über das neue James Bond 007 Spiel von EA, das sogar noch besser zu werden verspricht als Agent im Kreuzfeuer.

Euer CUBE^{plus} Team

UP FRONT

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

Das feinste Metal Gear ganz neu für den GameCube

CUBE

INFORMATION

METAL GEAR SOLID: TTS

PUBLISHER: KONAMI

ENTWICKLER: SILICON KNIGHTS

HERKUNFT: USA

GENRE: STEALTH-ABENTEUER

SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



STATS

■ KLASSISCHES GAME-REMAKE

■ ERHEBLICH VERBESSERTE GRAFIK

■ NEUE GAMEPLAY-MECHANIK

■ KLASSE GESICHTSANIMATION

MOVIES X BILDER ✓

Q4 '03 noch unbekannt Q4 '03



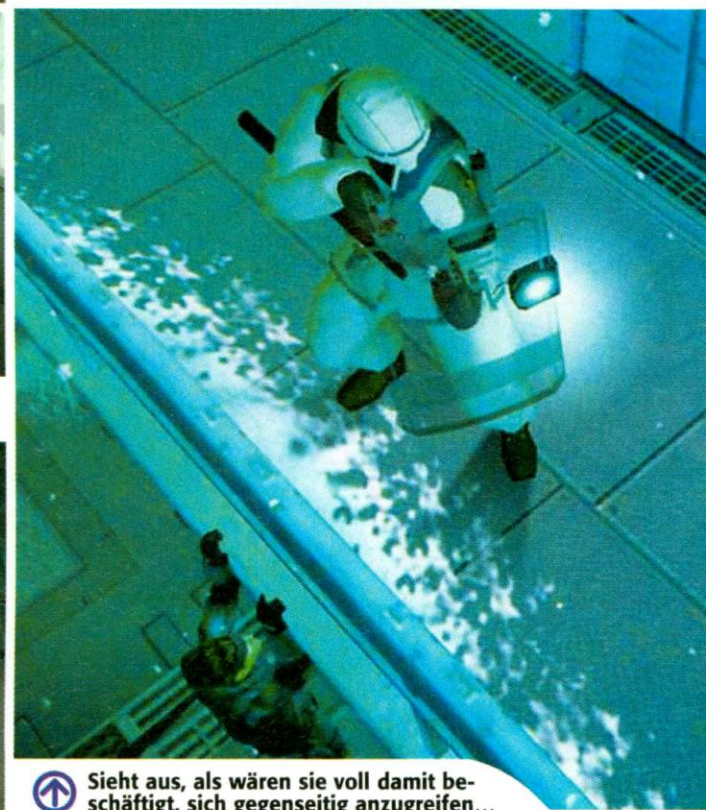
⬆ Du kannst Feinde KO schlagen und sie anschließend in einem Schrank verstecken. Viel freundlicher als ein grausamer, blutiger Tod...



⬅ Snakes Gesichtsausdrücke sind echt beeindruckend.



⬆ Du kannst hier nicht ewig einfach nur so herumhängen, sonst wirst du entdeckt.



⬆ Sieht aus, als wären sie voll damit beschäftigt, sich gegenseitig anzugreifen...

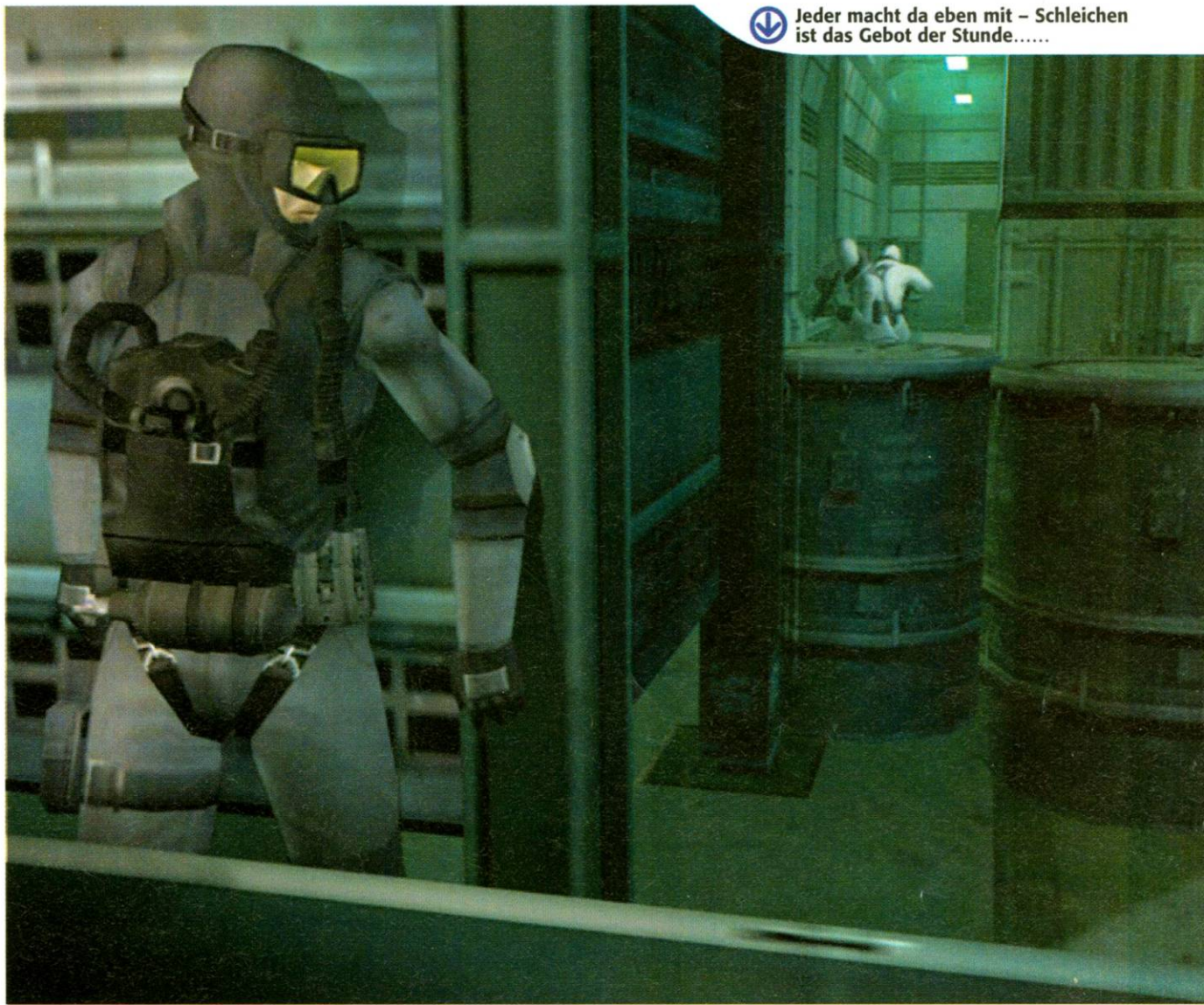
"METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES SOLL IN DEN USA UND EUROPA BEREITS IM NOVEMBER DIESES JAHRES ERSCHEINEN!"

UP FRONT
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES



einmal wurde die Grafik zehnfach verbessert. Dieses Upgrade ist beeindruckend, wenngleich nicht so wie das *Resident Evil* Remake, weil *Metal Gear* sich in einer völlig polygonalen Welt bewegt. Zu diesem frühen Stadium beeindruckt ganz besonders die Charaktermodelle. Die Hauptfeinde sehen jetzt total echt aus; es ist die Art von Fortschritt, die dir den Atem verschlägt. Wenn die endgültigen Animationen vorhanden sind, wird hier alles total krass aussehen. Auch Solid Snake sieht cool aus, wobei besonders seine Gesichtsanimationen beeindrucken.

Was den Rest der Spielwelt angeht, sie sieht sehr hübsch aus, aber es ist ganz klar, dass das Team noch viel an den Texturen zu tun hat. An einigen Stellen gibt es Bump-Maps, aber anderswo sind noch verschwommene Texturen vorhanden, was allerdings in dieser Phase zu erwarten ist. Hinsichtlich Änderungen am Gameplay ist Kojima offenbar sehr streng. Das Spiel soll den Psone-Titeln zum Großteil ganz genau folgen. Die Levels werden jedoch leicht verändert, um ein paar neue Elemente zu ermöglichen, wie etwa das Wegzerren von Körpern. Wenn Snake zum Beispiel einen Feind niedergeschlagen hat, kann er sie in der Ader von *MGS2* wegzerren und in Spinden und Schränken verstecken. Dort kann er sich auch selbst verbergen. Es wäre ja etwas seltsam, wenn Spieler nicht die Fähigkeiten Snakes anwenden könnten, die er in *MGS2* besitzt, also nimmt man die besten davon in das Remake auf. Wir hoffen, dass wir nächste Woche mit dem Präsidenten von Silicon Knights, Denis Dyack, sprechen können, um noch mehr über den Rest des Spiels zu erfahren. In der Zwischenzeit kannst du schon die verlockenden ersten Screenshots genießen. Viel Spaß!



⬇ Jeder macht da eben mit – Schleichen ist das Gebot der Stunde.....



⬇ Eine Knarre, drei Baddies – fixes Denken ist angesagt!



⬆ Du brauchst Schleichkünste, List und Feuerkraft, um hier zu überleben.



⬆ AT-ATs und AT-STs vs einen Typ auf einem Tauntaun... schlechte Karten?

⬇ Diese Anzüge sehen bekannt aus, und auch die Sturmtruppen – soweit sieht alles total originalgetreu im Spiel aus.



➡ Dies ist das erste Spiel seit der Return Of The Jedi Spielhallen-Maschine, in dem du die grünen Wälder von Endor erkunden kannst.



ROGUE SQUADRON

CUBE

⊕ INFORMATION

ROGUE SQUADRON III

PUBLISHER: LUCASARTS

ENTWICKLER: FACTOR 5

HERKUNFT: USA

GENRE: SHOOT-'EM-UP

SPIELER: 1-2



⊕ STATS

■ KLASSISCHE FILMMOMENTE

■ KOOPERATIVER ZWEISPIELER

■ ABSCHNITTE MIT SPEEDERBIKE

■ JEDE MENGE EWOKS



Q4 '03

noch unbekannt

SEPT '03

Factor 5 kehrt zurück und zeigt uns, wie Star Wars gemacht werden sollte.



⬆ R2-D2 und C-3PO sehen krass aus – jemand hat sie auf Hochglanz poliert!

ES LIEGT JA EIGENTLICH nur an *Rogue Leader*, dass wir den Begriff „Star Wars“ nicht mit mittelmäßigen Spielen in Verbindung bringen. Mal ehrlich, *Jedi Knight II* und *Clone Wars* haben ja nicht viel gebracht, besonders wenn man sie mit dem Versuch von Factor 5 vergleicht. Vor 20 Monaten wurde die USA mit dem Sequel des N64 Klassikers beehrt, und in dieser Zeit hat die Firma aus Kalifornien an *Thornado*, *DivX* und eben diesem neuen Titel gearbeitet. Wenngleich nichts auf *Rebel Strike* hindeutete, die Tatsache allein, dass *Rogue Leader* ein solcher Verkaufserfolg war, stellte die Ampel für das Projekt fast sofort auf Grün.

Wo *Rogue Leader* nun im Grunde genommen *Rogue Squadron* mit aufgemotzter Grafik war, bietet *Rebel Strike* potentiell viel mehr. Viele der Levels aus *Rogue Leader* ließ man mit verbesserter Grafik und einem kooperativen Zweispieler-Modus auferstehen. LucasArts äußern sich darüber noch sehr zurückhaltend, aber wir haben bereits Split-Screen-Versionen von *Trench Run* und *Asteroid Field* gesehen. In *Trench*

“ZU DIESEM ZEITPUNKT SIEHT REBEL STRIKE WIE EIN SEQUEL ZU ROGUE SQUADRON AUS”



⬆ Auch X-Wings und TIE Jäger treten im Asteroid Belt vermehrt auf.



➡ Du kannst auf einem Speederbike durch die Wälder rasen – aber auf die Bäume achten...



⬆ Man kann ja von den Ewoks halten, was man will, aber nützliche Gesellen sind sie allemal!

III: REBEL STRIKE

Run übernimmst du die Rolle von Luke Skywalker, und Spieler Zwei steuert ein Y-Wing.

Nicht bekannt ist, ob du sonst noch etwas steuern kannst, aber natürlich wäre der Millennium Falcon wohl das höchste der Gefühle. In Asteroid Field musst du wie schon zuvor die TIE-Jäger abschießen, wenngleich nun mit zwei Geschütztürmen. Die Tatsache, dass es Factor 5 gelungen ist, diese beiden Levels mit verbesserter Grafik auf einem geteilten Bildschirm laufen zu lassen, ist echt beeindruckend, aber das ist ja nur die Spitze des Eisbergs.

Was Star Wars Fans aber wirklich interessieren wird, sind die nagelneuen Levels und die total neuen Gameplay-Modi. Wenn du erst ein paar Screens und das Spiel in Aktion siehst, kannst du genau verstehen, wie der Split-Screen-Modus möglich ist. Am beeindruckendsten ist Endor. Das Imperium hat auf dem Planeten einen Stützpunkt eingerichtet, und deine Aufgabe besteht darin, vorbei an den Truppen zu kommen und die Schildgeneratoren zu vernichten. Ja, du darfst auch auf den Speeder

Bikes mit einem Wahnsinnstempo durch die Wälder rasen, und ja, es gibt jede Menge Ewoks, um dir eine helfende Pfote zu reichen. Auf dem Level geht es in die Perspektive der dritten Person, und du kannst mit einem Enterseil auch in die AT-STs gelangen, dort die Sturmtruppen ausschalten und die Kontrolle über die Kisten auf Beinen übernehmen.

Der andere neue Level, den wir sehen durften, ist das Entkommen vom Death Star. Auf diesem Level spielst du die Abschnitte, in denen Luke, Han und Chewie Prinzessin Leila und die Droide aus den Klauen des Imperiums retten. Der ganze Level findet in der Perspektive der dritten Person statt. Die Grafik ist zwar nicht so monumental wie in Endor, aber es bleibt ja noch viel Zeit, um das anzusprechen. Zu diesem Zeitpunkt sieht *Rebel Strike* tatsächlich wie ein echtes Sequel zu *Rogue Squadron* aus, während *Rogue Leader* eher nur wie eine Verbesserung der Grafik schien. Wir sind bereits ganz begeistert. Ein tiefer greifendes Feature folgt bald.

CLUBE

⬇ Schau dir einfach dieses Bild an – ABSOLUT MEGAGUMMIGEIL!



“DU DARFST AUF DEN SPEEDER BIKES MIT WAHSINNSTEMPO DURCH DIE WÄLDER RASEN, UND DIE EWOKS HELFEN DIR!”

GCN
GAMECUBE NEWSNEWS
INHALT

AUF EINEN BLICK

IT'S SHOW TIME

CUBE berichtet über die Spiele auf der E3 und bringt euch Eindrücke der Messe direkt aus den Hallen.

SEITE 08-09



L.A. CONFIDENTIAL

Ein Blick auf Nintendos Pläne für 2003, und was wir von anderen GameCube-Entwicklern zu erwarten haben.

SEITE 10-11



SHEIK, BATTLE AND STROLL

Eins der besten Drittpartei-Games der Messe verdient einen näheren Blick und ein Entwickler-Interview.

SEITE 12



YOU'RE HISTORY

Ein erster Blick auf den neuen Medal Of Honour Titel und mehr Informationen über Lord Of Rings: Return Of The King

SEITE 13



EA HAT GAME

CUBE bringt euch einen Insider-Blick auf die Titel, die nach ihrem Erscheinen wahrscheinlich Millionen Kopien verkaufen.

SEITE 14-15



MASSIG GAMES

Noch mehr aktuelle News. Wir sehen uns noch mehr neue Spiele an und geben unseren Kommentar über die Events des Monats ab.

SEITE 16-17



IT'S SHOW

CUBEs Eindruck der größten
Elektronikmesse der Welt

UND SCHON WIEDER eine E3, und wenn du schon mal einen dieser Events besucht hast, weißt du, dass es nicht unbedingt Spaß und Spiel ist. Mit einem Spaziergang durch die flimmernde, mit Smog angereicherte Hitze von L.A. ins Convention Centre, wo du von einer Wand dröhnender Musik, flickernden Screens und aufgeregten Besuchern begrüßt wirst, die über ihre eigene Oma trampeln würden, um eine spielbare Version von, *Mario Kart: Double Dash!!* zu bekommen, möchtest du eigentlich

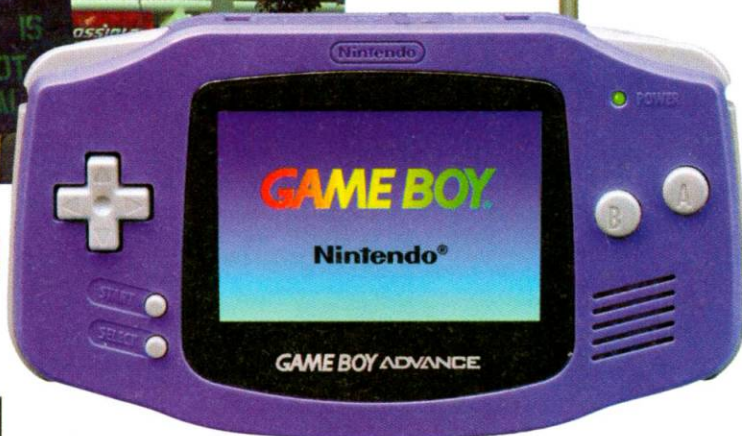
deinen Tag nicht beginnen, wo du doch noch immer unter Jet Lag leidest.

Der kurze Japaner mit der Digicam, der sich den Weg durch die Massen kämpft und in zunehmend manischen Tönen "Metal Gear! Metal Gear! Metal Gear!" murmelt, stellt alles hübsch in Szene, als wir uns der langen Schlange beigesellen, und langsam in Richtung des Nintendo-Stands geschwemmt werden, der alles in der Westhalle überragt. Nach ihren erfolgreichen Teilnahmen bei den vorherigen E3 Messen, scheinen Miyamoto-san und Co noch immer darauf bedacht, hier etwas zu beweisen. Man könnte es fast als Warnschuss für Sony und Microsoft sehen – der GameCube ist noch immer

"ALLES BLICKT AUF DOUBLE DASH!!, F-ZERO GX, ROGUE SQUADRON III UND METAL GEAR THE TWIN SNAKES"



↑ Konnektivität zwischen GC und GBA war ein wichtiger Teil von Nintendos Ausstellung bei der E3.



TIME

ein ernsthafter Wettbewerber in diesem Markt, und die Anzahl von heiß erwarteten Titeln bei dieser Show stellt das unter Beweis.

Alles blickt auf *Double Dash!!*, *F-Zero GX*, *Rogue Squadron III* und *Metal Gear: The Twin Snakes*. Nach dem lauwarmen Empfang von *Mario Kart 64* sprudelt das neue Spiel vor Persönlichkeit und kündigt einen Richtungswechsel an, der wohl auch die ungläubigen Thomasse zum Schweigen bringen wird.

F-Zero ist unglaublich schnell. Es ist rasant bis zu dem Punkt, dass du seekrank wirst, wenn du zu lange auf den Bildschirm starrst. Selbst beim Spielen eines Ultra-Warmduscher-Levels

werden deine Reaktionen bis aufs Äußerste getestet und deine Nerven zerfetzt. Auf alle Fälle ein Spiel, das die Männer von den Jungs trennt.

Bei den Screenshots von *Rogue Squadron III* fragten wir uns, ob sie wirklich echt wären. Konnten wirklich so viele TIE-Jäger gleichzeitig auf dem Screen sein? Du musst es einfach mal sehen, um zu erkennen, welche Power LucasArts aus der Konsole gequetscht hat. Man kann sich kaum mehr Aktivität auf dem Screen vorstellen als man bei der Flucht von Hoth zu sehen bekommt. Und dann noch die krass aussehenden AT-ST Endor Levels, und die Möglichkeit, alle ursprünglichen *Rogue Leader* Levels kooperativ im Zweispieler zu spielen!

Im Gegensatz dazu steckte *The Twin Snakes* noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Aber mit Hideo Kojima von Konami, Dennis Dyack von Silicon Knights und Miyamoto-san am Ruder eines Titels scheint es unangebracht, darüber zu meckern, dass er nicht schnell genug vorankommt. Trotzdem zog *Twin Snakes* riesige Scharen an und sah vielversprechend aus.

Beim Gespräch darüber, was fehlte, gab uns Nintendo immer noch keine News über Online-Pläne. Anouma-san, Produzent von *The Wind Waker*, gab uns seine persönliche Versicherung, dass "Etwas" in Entwicklung seien. Was "Etwas" ist, das schnüffeln wir nächsten Monat aus...

CUBE



DIE SHOW IN 60 SEKUNDEN



READERS' DIGEST

Mario Kart war voll spielbar und wurde auf der Floor Show mit LAN Link-Up für acht Spieler gleichzeitig vorgestellt... *F-Zero* war wahnsinnig schnell und sieht nach einem zukünftigen Klassiker aus... Ein Ego-Shooter namens *Geist* wird unter den Augen Nintendos von n-space entwickelt... *Metal Gear Solid The Twin Snakes* wurde offiziell angekündigt, ein Remake der Psone-Version, das noch in der Entwicklung steckt... *Rogue Squadron III* sah absolut krass aus und bringt Mann-gegen-Mann wie auch Luftkämpfe... Multiplayer-Modi von Namco's *Star Fox 2* wurden vorgeführt... *1080°: Avalanche* wird immer besser... *Prince Of Persia* entwickelt sich extrem gut mit echtem Potential für einen AAA-Titel... *Billy Hatcher* sieht cool aus... *Metroid Prime 2* verspricht sehr viel... Capcom zeigte *Resident Evil 4* und *Killer 7* in Videos, und *Viewtiful Joe* konnte man spielen, und es war ausgezeichnet... Nintendo war etwas zurückhaltend: GC zu GBA Link-Up wurde herausgestellt, *Pac-Man* wird neu gemacht, und das neue *Zelda* wurde als Multiplayer vorgeführt, wobei der GBA erforderlich sein soll... *Pikmin 2*, *Mario Golf*, *Kirby's Air Ride*, *Custom Robo* und *Pokémon* versprochen mehr des Gleichen, nur ein wenig besser... EA hatte eine ganze Anzahl solider und vielversprechender Titel... Insgesamt zeigte sich der GC mittelmäßig bis gut.

CUBITES

NINTENDO NEWS, HEISS VON DER PRESSE UND DIREKT IN DEINE AUGEN GETRICHTERT:



ADVANCE WARS 2

Auf der E3 bestätigt wurde ein Sequel zu dem allseits beliebten Strategiespiel Advance Wars. In Advance Wars 2: Black Hole Rising gibt es abwechslungsreichere Missionen und Waffen, und zusätzlich einen Multiplayer und Map Editor.

A LINK TO THE PAST

Ursprünglich ein SNES-Titel von RARE, das populäre Donkey Kong Country wird für den GBA konvertiert. Erweiterungen zu diesem Jump & Run sollen neue Mini-Games für Mehrspieler und die Fähigkeit zum beliebigen Speichern beinhalten.



GRATIS GAME BOY PLAYERS!

Ab dem 20. Juni wird jeder in Europa verkaufte GameCube einen Game Boy Player enthalten, mit dem man mehr als tausend GBA-Titel auf dem Fernsehschirm spielen kann. Das ist großzügig von Nintendo... aber was springt für sie dabei raus?



GBA-TV

Spezielle Module sollen den GBA als persönlichen Video-Player einsetzbar machen, auf dem man TV-Episoden von Cartoons wie Pokémon und Yu-Gi-Oh sehen kann. Die Module sollen gegen Ende des Jahres erhältlich sein.



Verschweigt Nintendo, was es alles hat?

LA CONFIDE

⬇ Nintendo zeigte nur wenige eigene Hits.



⬆ In Custom Robo kannst du deinen eigenen Mech kreieren und gegen Freunde kämpfen.

“DAS ÜBERRASCHENDSTE AN DER E3 WAR DAS FEHLEN VON ÜBERRASCHUNGEN”

DAS ÜBERRASCHENDSTE

an der E3 war das Fehlen von Überraschungen. Nintendo enthüllte bereits in einer Pressekonferenz am Vortag der Messe so gut wie alles, was sie über die nächsten drei Tage in Los Angeles zu bieten hatten.

Bei der Ansprache an die Presse in diesem Briefing vor der Show bekannte sich der Präsident Nintendos, Satoru Iwata, zu den relativ ungünstig stehenden Sternen seiner Firma und sagte: "Bei Nintendo sind wir nicht bereit, etwas zu tun, wir tun es bereits." Wir hörten dann die Pläne des japanischen Giganten für das nächste Jahr.

Nintendo unternimmt drei Schritte: die interne Entwicklungskapazität soll mit einem neuen Büro in Tokyo, in dem mehr Erstpartei-Titel entwickelt werden sollen, verstärkt werden. Drittpartei-Unterstützung soll bei Firmen wie SEGA, LucasArts, Namco, Capcom und Square-Enix vergrößert werden, um Titel wie F-Zero, Rogue Squadron III, Star Fox 2, Resident Evil 4 und

NTIAL



↓ Grafisch hat 1080° irre Fortschritte gemacht.

⬅ Mario Party 5 verspricht 60 neue Mini-Games und schnelleres Tempo. Klasse!

⬆ Leuchte ins Gesicht des Chomps, um es so dicht wie möglich bei dir zu stoppen.



Final Fantasy: CC zu entwickeln. Und zudem soll die GC/GBA Konnektivität weiter ausgebaut werden.

Danach enthüllte Shigeru Miyamoto einige der wenigen unerwarteten Titel. Ein neues *Zelda* Game mit dem Titel *The Legend of Zelda: Four Swords* sei in Entwicklung. Es sei ein Multiplayer-Spiel mit Kämpfen und Kooperation, in dem vier Spieler, jeder mit einem GBA, Rätsel lösen, Feinde besiegen und Rupien einsacken müsse. Auch ein Vierspieler sei Miyamotos GC-Version von *Pac-Man*. Eine Person soll den gelben Pillenfresser mit einem GBA mit vollem Bildschirm steuern, während die drei anderen mit eingeschränkter Perspektive den Bildschirm des GC Fernsehgeräts benutzen sollen, um *Pac-Man* zu fangen. Im Stil eines Turniers übernimmt derjenige, der *Pac-Man* einfängt dann den GBA.

Die Betonung von 'Outsider' Games wurde fortgesetzt, als CUBEplus dann Auszüge aus dem völlig unerwarteten und vielversprechenden *Geist* sehen

durfte. Ebenso wenig vorhersehbar waren andere Titel, wie *Custom Robo*, ein isometrisches Mehrspieler-Mech-Spiel und auch *Stafe Debut*, ein Spiel, das auf der Oberfläche dem N64 DD Titel *Talent Maker* ähnelt.

Aber zurück zur Konnektivität, ein anscheinend bedeutender Teil von Nintendos Game-Plan. Will Wrigt, der Macher von *Die Sims*, erklärte wie das Link-Up den Zusatz von Mini-Games ermöglicht, und auch die Fähigkeit, Charaktere zwischen den Maschinen in EAs Lebenssim auszutauschen. Den Abschluss der Präsentation machten Konamis Hideo Kojima und Silicon Knights Dennis Dyack zusammen mit Miyamoto-san, die ihre Begeisterung über *MGS: The Twin Snakes* zum Ausdruck brachten.

In den nächsten drei Tagen nach dieser Präsentation schauten wir uns die GameCube-Titel auf der E3 an, und es war ziemlich prägnant, dass Erstpartei-Produkte wie *Mario Party 5*, *1080°*, *Wario World* und *Kirby's Air*

Ride kaum verlockender waren als Drittpartei-Angebote wie *Viewtiful Joe*, *Billy Hatcher*, *Resident Evil 4* and *R Racing*. Nintendo mag ja sein viel engeres Verhältnis mit anderen Entwicklern betont haben, aber – auch wenn sie tatsächlich selbst noch ein paar hervorragende eigene Spiele in Vorbereitung haben – es scheint doch, als hätten sie die Unterstützung anderer Entwickler mehr denn je nötig.

In einem Abschiedskommentar, und es war eine Bemerkung, die diese doch eigentlich recht bissige und wahrscheinlich auch etwas gedämpfte Vorstellung bei der E3 zusammenfasste, erwähnte Iwata-san, dass der Nachfolger für den GameCube bereits in Produktion sei, und dass Nintendo "ihn auf ihre Art machen und auch viel Erfolg damit haben würden". Vielleicht wird ja die SpaceWorld, Japans Antwort auf die E3, unter Beweis stellen, wozu Nintendo heutzutage immer noch fähig ist.

CUBE

POCKET MONSTERS

BIST DU POKÉ-FAN?

Drei GameCube Pokémon-Titel wurden auf der E3 gezeigt. Zuerst einmal *Pokémon Box*, ein Budgettitel, mit dem Spieler bis zu 1.500 Wesen auf einer Memory Card speichern und auch *Ruby* und *Sapphire* auf dem TV-Screen spielen können. *Pokémon Channel* ist ein Spiel auf der Basis einer TV-Show, in der Poké-Maniacs Welten erkunden und Fernsehkanäle mit Trickfilmen, Quizprogrammen, News und Einkaufssendern entdecken. Vervollständigt wird das Trio von *Pokémon Colosseum*, tatsächlich eine Version von *Pokémon Stadium*, in der Besitzer von *Ruby* und *Sapphire* ihre Wesen auf den GameCube hochladen und mit ihnen kämpfen können.

⬆ Mit *Pokémon Box* kannst du *Ruby* und *Sapphire* auf dem TV-Screen spielen.

AUF DEM
CUBE MIT...YANNIS
MALLAT

NAME: YANNIS MALLAT
POSITION: PRODUZENT
FIRMA: UBI SOFT, MONTREAL

CUBEplus: Was ist die Verbindung zwischen deinem Prinzen und dem aus dem vergangenen Spiel der Serie?

YM: Das neue *Prince Of Persia* hat eine ganz andere Optik. Für dieses Spiel benötigten wir einen starken Helden, der die Schlüsselattribute des Prinzen projizieren konnte: Wendigkeit, Mut und Entschlossenheit. Zu diesem Zweck gewährten wir unseren Charakterdesignern völlige Freiheit, um den neuen Prinzen von Grund auf neu zu kreieren. Sie haben wirklich phantastische Arbeit geleistet, und uns genau das gegeben, was wir haben wollten.

CUBEplus: Inwieweit ist der Prinz evolviert, um heutige Spielstandards zu erfüllen?

YM: Mit *Prince Of Persia: The Sands Of Time* hatten wir eine doppelte Herausforderung: Wir mussten im Sinne des Originalcharakters weitermachen, ihn aber als etwas Helden für eine neue Spielergeneration neu erfinden. Der Prinz ist nun voller entwickelt. Er hat ein individuelles Aussehen, das seine Persönlichkeit widerspiegelt und in den exotischen, persischen Schauplatz passt. Er ist ein ausdrucksstarker Held, dessen Essenz im Spiel durch Aktionen, Gesichtsausdrücke und seinen Dialog kommuniziert wird, wodurch zugleich auch die Story vorangetrieben wird. Spieler können jetzt auch seine physische und psychologische Evolution miterleben.

CUBEplus: Wieviel Input hat Jordan Mechner, der Schöpfer des Prinzen?

YM: Eins von Jordans Hauptzielen in diesem Projekt war eine Verbindung von Story- und Gameplay-Aspekten. Da der Prinz die Hauptfigur ist, war es besonders wichtig, Jordans Feedback zu unserem Vorgehen zu erhalten. Wir einigten uns auf die Schlüsselattribute des Charakters und die künstlerische Richtung.

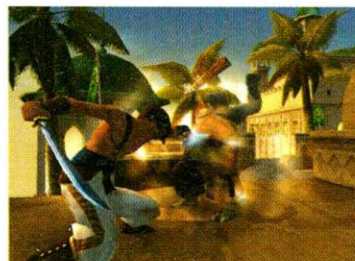
Wir meinten, es sei sehr wichtig für *Prince Of Persia: The Sands Of Time*, den Rausch der Bewegung einzufangen, der ja auch bereits ein Schlüsselement für den Reiz des ersten Spiels war. Der animierte Charakter musste akrobatisch und grazil wirken und nicht hölzern und mechanisch. Die Steuerung musste einfach sein und intuitiv befriedigend. Jordans Input war für diesen Prozess extrem wertvoll.

Die Persönlichkeit des Prinzen wird nicht nur durch seine physischen Bewegungen, sondern auch durch seinen Dialog und seine Interaktion mit anderen Charakteren dargestellt. Jordans Rolle als Drehbuchautor stellte sicher, dass diese Aspekte verwoben wurden, um des Prinzen Charakterentwicklung im Verlauf des Spiels deutlich zu schildern.

Sheik, battle and stroll...

PRINCE OF PERSIA:
SANDS OF TIME

Es sieht wie ein gediegenes Update des zeitlosen Klassikers aus.



EIN FLÜCHTIGER BLICK über die bevorstehenden Erscheinungstermine enthält in letzter Zeit eine gewisse Tendenz zur *Nostalgie*. *Defender*, *Gauntlet*, *Pac-Man*... fast jede Lizenz, die den reiferen Spieler ganz wehmütig macht, scheint auf der Liste zu stehen. *Prince Of Persia: The Sands Of Time* könnte ganz leicht in diese Kategorie fallen, jedoch es scheint, dass es viel mehr werden soll als nur eine Übung im Versäuern der süßen Erinnerungen der Spiele, die wir alle in unser vergeudeteten Jugend genossen haben.

Der ursprüngliche Designer, Jordan Mechner, arbeitet jetzt für Ubi Softs Studio in Montreal (die Macher von *Splinter Cell*), um die Entwicklung zu leiten. Die hier abgebildeten Screenshots lassen ahnen, wozu dieses technisch versierte kanadische Team wirklich fähig ist. Worauf wir uns allerdings wirklich freuen, ist die Möglichkeit, *Prince Of Persia: The Sands Of Time* in voller Bewegung zu sehen – besonders, wenn wir an Sam Fisher denken, der agile Hauptcharakter

in *Splinter Cell*, der sich so unglaublich realistisch biegen und strecken und anschleichen kann, indem man jede einzelne Bewegung von Hand zeichnete.

Apropos Bewegungen, das ursprüngliche *Prince Of Persia* war eins der ersten Spiele mit der so genannten Roboscoping Animationstechnik. Mechner benutzte seine Brüder als Modelle, und abgesehen davon, kreierte er das ganze Spiel eigenhändig über einen Zeitraum von vier Jahren. Und unterstützt wurde diese tolle Grafik von Gameplay, das um pffiffiges Leveldesign mit Rätseln, Fallen, Präzisionssprüngen und natürlich eine Zeitvorgabe aufgebaut war.

Ubi Soft hat viel Respekt für das Originaldesign von *Prince Of Persia*, und bei *The Sands Of Time* haben sie vor, die Qualität des Leveldesigns nachzuvollziehen und die Säbel schwingenden Kämpfe zu erweitern. Wie man sehen kann, entwickelt sich *The Sands Of Time* sehr gut, und wir werden es auf jeden Fall im Auge behalten.

CUBE



BATTLE ROYAL

Rückkehr des Königs

OBWOHL DAS ERSTE DHDR Spiel eher ein verbessertes 3D Gauntlet-meets-Golden Axe war, haben es Spieler voll genossen, weil es ein vorzüglich umgesetztes und cinematisches Spiel auf der Basis des beliebtesten Fantasy-Abenteuers war. *Die Zwei Türme* war ein gutes Beispiel für die oft zitierte, wenn auch dürrtliche Vorstellung, dass, wenn du ein Fan des Films bist, du auch das Spiel liebst. DHDR mag ja nicht mit dem besten Gameplay aller Zeiten gesegnet sein, aber Inhalt, Hintergrundstory und Filmlicenz wurden außergewöhnlich gut benutzt, besonders die Art und Weise, in der die Filmauszüge mit den Ereignissen im Spiel verwoben wurden.

Angeichts all dessen hast du wahrscheinlich eine Vorstellung, was von EAs angekündigtem Sequel DHDR: *Rückkehr des Königs* zu erwarten ist – nämlich sehr gute Grafik, orchestrierte Musik aus dem Film und jede Menge Hack- und Schlitzaction. Es soll einen kooperativen Zweispieler geben, der das bislang Meiste aus einem Spiel von Mittelalter holen soll.



MOH: *Rising Sun* führt dich zu Schlachten im Pazifik.



YOU'RE HISTORY

Noch ein Dakapo für das Kriegstheater...

OBWOHL DIE MEDAL *Of Honor* Games optisch und hinsichtlich Spielbarkeit nie bestachen, verfügten sie dank ihrer Atmosphäre und ihrem Sinn für Geschichte immer über eine getreue Gefolgschaft. *MOH: Rising Sun* verspricht mehr des Gleichen, aber dieses Mal verlässt die Serie das zerrüttete Europa und konzentriert sich auf das Kriegstheater im Pazifik.

Du spielst als Marine Corporal Griffin, und *Rising Sun* beginnt mit dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbour. Du überlebst den Ansturm, aber dein Bruder Joseph, ebenso ein Marine Corporal, ist verschollen. Als Griffin führst du einen Angriff auf Guadalcanal, dann geht es weiter, mit Action in Singapur, Burma und den Philippinen, wo du schließlich deinen Bruder aus einem Kriegsgefangenenlager befreien kannst.



Du musst auf Kamikaze Piloten aufpassen...



Ein begleitendes Spiel, indem du die Rolle deines Bruders übernimmst, mit einer Story, die sich auf *Rising Sun* stützt, ist bereits in Entwicklung.

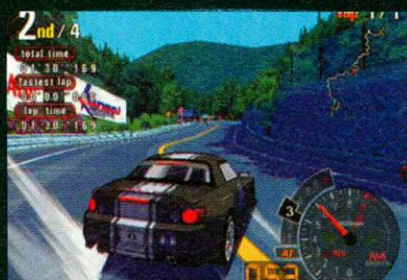
Wie üblich verspricht EA, die Franchise zu verfeinern, und auch eine Option, kooperativ durch alle zehn angebotenen Missionen spielen zu können. Zusätzliche Erweiterungen wird es in den Mehrspieler-Modi geben, während die Umwelten freizügiger als zuvor sein sollen. Sekundäraufträge und auch eine Vielzahl an Routen erscheinen, die weitgehend davon abhängen, wie du kämpfst und mit den Eingeborenen interagierst. Du kannst um Beispiel in einem Abschnitt des Guadalcanal Szenarios die 'Gleise verlassen' und von der Küste her angreifen, um später wieder an Bord deines Schiffs zu gelangen. Ähnlich frei sind auch die sekundären Routen, die geöffnet werden, wenn du der einheimischen Bevölkerung hilfst, die von den Japanern terrorisiert wird. *Rising Sun* wird gegen Ende des Jahres erwartet.

CUBE



Man soll wirklich die Fritteuse nicht unbeaufsichtigt lassen.

NEWS, GROSS GENUG, UM SIE
ZU LESEN, KLEIN GENUG, UM
SICH AN SIE ZU ERINNERN



CAR-TOON

Am 3. Juli bringt Capcom Auto Modellista: U.S. Tuned for the GameCube heraus. Diese amerikanische Version enthält mehrere Zusatzstrecken, die in der japanischen Version fehlen. Und was ist mit uns?

EVE IN CEL-SHADING XIII

Ubi Soft hat angekündigt, dass Rapper Eve die Stimme von Major Jones in dem Shooter XIII ist. In einem Kommentar über das Spiel meinte Eve: "XIII ist echt originell, das stilvollste Game, das ich kenne."



AFFENMAGIE

Amusement Vision arbeitet derzeit an Super Monkey Ball 3: Banana Crazy, das im nächsten Jahr erscheinen soll. Das Spiel unterstützt LAN Link, mit dem acht Spieler über zwei Fernseher spielen können.



GERADE RECHT

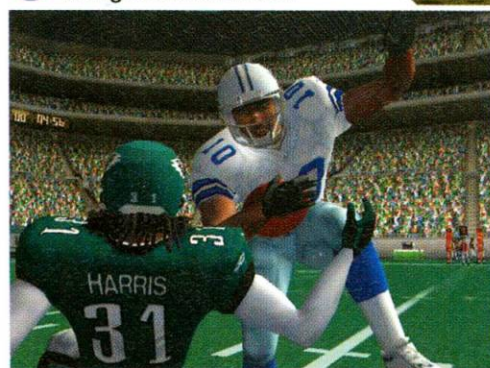
SEGA's Overworks Division produziert gerade ein Sequel zum Saturn Jump & Run Clockwork Knight für den GameCube. Es heißt Knight N' Knight und sein Release ist noch für 2003 geplant.



Realistischer und extremer Sport, virtuelles Leben, rasante Rennen und dazu noch Bond...



Madden NFL 2004 hat jede Menge Gridiron Action



EA HAT

GERADE NOCH RECHTZEITIG, um es in diese Ausgabe zu schaffen, haben wir Details über EAs größte GameCube-Titel für 2003 bekommen. Es ist kaum eine Überraschung, dass sie fast alle Sequels sind, wenngleich man uns, wie üblich, versprochen hat, dass sie jede Menge Verfeinerungen und Erweiterungen enthalten. EA scheinen ganz erpicht darauf zu sein, den Markt der Simulationen zu beherrschen. Das jedesmal besser werdende FIFA wird ein FIFA 2004 Update bekommen, ebenso wie das ausgezeichnete Tiger Woods, natürlich nun mit dem 2004 Label. In beiden Spielen wurde der Karrieremodus erweitert und aktualisiert, und auf die Optik wurde weiter aufgemöbelt.

Spieler mit einer Vorliebe für amerikanische Sportarten werden sich freuen, dass zusätzlich auch Madden NFL 2004, NBA Live 2004 und NHL 2004 für den GameCube entwickelt

werden. Sie alle sollen wahrscheinlich im Herbst/Winter 2003 erscheinen.

Hinsichtlich realistischer Sportarten hat EA Big uns verraten, dass sie an *SSX3: Out Of Bounds* arbeiten, ein Titel, den sie nun seit zwei Jahren polieren. Unter den Verbesserungen nennen sie vier neue Charaktere, massenhaft neue Tricks und einen Soundtrack mit Queens of the Stone Age und N.E.R.D. Ebenso verbessert ist *The Sims Bustin' Out*, EAs Follow-Up zu ihrer Lebenssimulation, in dem es einen neuen Karrieremodus gibt, in dem du ein Wissenschaftler, ein Athlet oder Modeopfer werden kannst. Es soll auch einen Zweispieler-Modus geben. *The Sims Bustin' Out* soll früh in 2004 erscheinen.

Weniger vorhersehbar ist EAs neues James Bond-Game, *James Bond 007: Everything Or Nothing* genannt. Ganz unerwartet, auf dem Rücken des Erfolgs von *Nightfire*, hat EA beschlossen, den

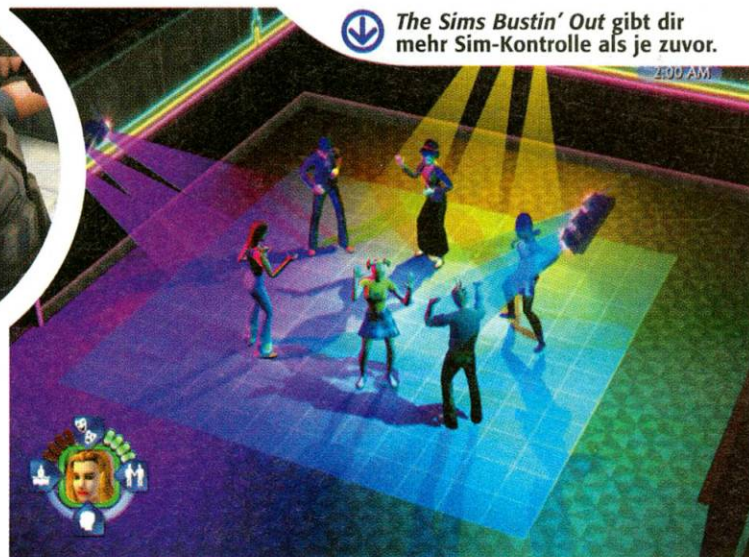




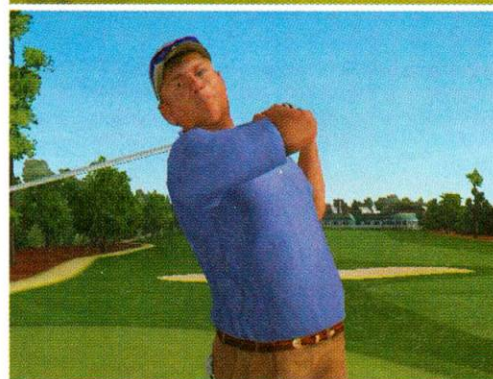
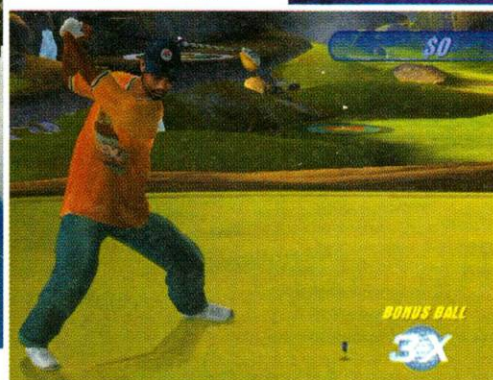
⬆ N.E.R.D und Queens of the Stone Age liefern jetzt die Tunes für SSX3.



⬆ James Bond 007: All Or Nothing benutzt die Perspektive der dritten Person anstatt der ersten Person. Kann es Nightfire folgen?



⬆ The Sims Bustin' Out gibt dir mehr Sim-Kontrolle als je zuvor.

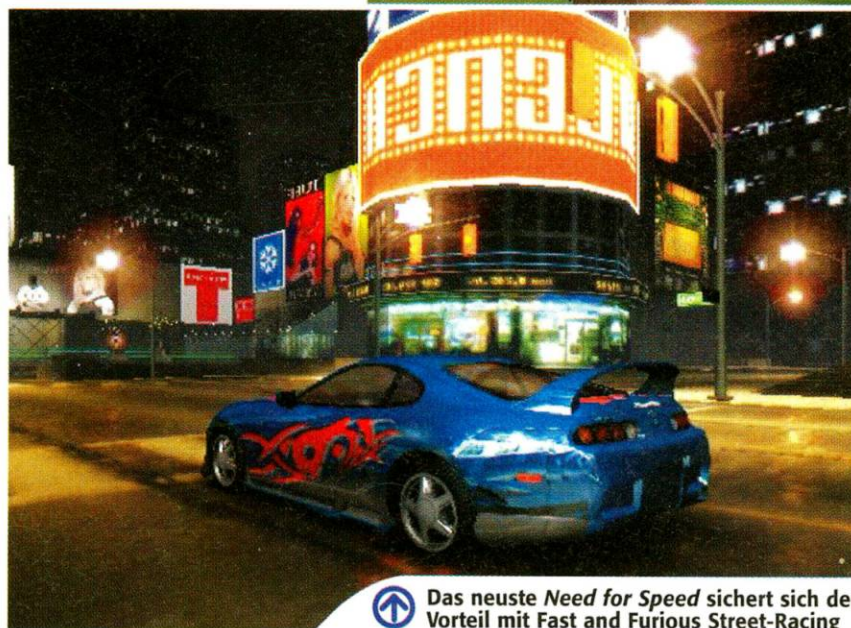


GAME

englischen Spezialagenten in einer neuen Dimension zu zeigen. Brosnan ist zurück, und dieses Mal ist es wirklich persönlich, drittpersonlich. Zu erwarten sind in diesem neusten originellen Bond-Spiel die bereits üblichen Bond-Girls, Guns und Gadgets, exotische Locations und Stealth.

Wir können auch verraten, dass Black Box (die ja im vergangenen Jahr von EA aufgekauft wurden), die Firma hinter SEGA Soccer Slam und NHL Hitz 20-02, hart an der Arbeit ist, um Need For Speed Underground auf unseren GameCube zu bringen. Der Underground Teil des Titels bezieht sich auf die wilden und rasanten nächtlichen Straßenrennen, zusammen mit aufmotzbaren Maschinen und sogar ein paar Drag-Rennen.

In der nächsten Ausgabe bringen wir euch weitere Screenshots von diesen vielversprechenden Spielen eines des bedeutendsten Publishers von Videospielen in der Welt.



⬆ Das neueste Need for Speed sichert sich den Vorteil mit Fast and Furious Street-Racing

FLIGHT CLUB

CUBE QUIDDITCH

Nach dem Erfolg von Kammer des Schreckens hat EA beschlossen, eins ihrer Mini-Games zu einem vollen, eigenständigen Titel zu machen, nämlich Harry Potter: Quidditch World Cup. Du beginnst als eins der vier Hausteams in Hogwarts und lernst die Grundlagen des Spiels, indem du fünf Quidditch-bezogene Challenges abschließt, ehe du im internationalen World Cup Tournament antrittst. In diesem neusten Potter-Outing, das gegen Ende des Jahres in den Regalen liegen sollte, steuerst du alle sieben Teammitglieder.



⬆ Ist er nicht goldig? Man muss ihn doch einfach lieb haben. Eigentlich...nicht!



⬆ Screenshots sind nicht verfügbar, aber diese sollten dir zeigen, was abgeht.

"BROSNAN IST ZURÜCK, UND JETZT IST ES PERSÖNLICH, DRITTPERSÖNLICH"

CLUBE



Das ist I-Ninja — ein kleiner Ninja, der Extreme Sports liebt... oder so in der Ader

HIER IST ALLES

JEDES SPIEL DER MESSE...

1080: AVALANCHE

ALIAS

ALL-STAR BASEBALL 2004

BEYOND GOOD & EVIL

BIG MUTHA TRUCKERS

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2

CHARLIE'S ANGELS

CLUB FOOTBALL

CUSTOM ROBO

DIGIMON: RUMBLE ARENA 2

DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

DRAGON BALL Z: BUDOKAI

ENTER THE MATRIX

ESPIONAGE

EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME

FIFA 2004

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

FINDING NEMO

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

FREAKY FLYERS

FREESTYLE METALX

FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE

FUTURAMA

F-ZERO GX

GEIST

GIFTPIA

GLADIUS

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

GO! GO! HYPERGRIND

GOTCHA FORCE

THE HAUNTED MANSION

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

HITMAN 2

HOBBIT

HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE

HULK

I-NINJA

ITALIAN JOB

JACKED

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

KILLER 7

KIRBY AIR RIDE

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

THE LEGEND OF ZELDA: TETRA'S TRACKERS

LEGENDS OF WRESTLING III

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION

LOTR: THE RETURN OF THE KING

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

MARIO PARTY 5

MEGA MAN NETWORK TRANSMISSION

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

METROID PRIME 2 (TENTATIVE TITLE)

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

NASCAR THUNDER 2004

NBA BALLERS

NBA LIVE 2004

NCAA FOOTBALL 2004

NFL BLITZ PRO

NHL 2004

NHL HITZ PRO

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

PAC-MAN (WORKING TITLE)

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III

PIKMIN 2

PITFALL HARRY

P.N. 03

POKÉMON BOX

POKÉMON CHANNEL

POKÉMON COLOSSEUM

RESIDENT EVIL 4

ROADKILL

ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

SPYHUNTER 2

SIMPSONS HIT & RUN

SOUL CALIBUR II

STAGE DEBUT

STAR FOX 2

SUFFERING

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

TUBE SLIDER

ULTIMATE MUSCLE

VIEWtiful JOE

WALLACE & GROMIT

WARIO WORLD

WWE WRESTLEMANIA XIX

XGRA

Und gerade denkst
du, dass es nicht
noch mehr Spiele
geben kann...



Das ist I-Ninja — ein kleiner Ninja, der Extreme Sports liebt... oder so in der Ader

MASSIG

UNSERE NEWS DIESEN Monat mag ja voller sein, als der böse Wolf, nachdem er alle drei kleinen Schweinchen verschlungen hat, aber irgendwie ist es uns gelungen noch mehr in sie zu zwängen. Hier, in leicht verdaulichen Häppchen, findest du Infos über die Games, über die wir noch nicht berichtet haben, gefolgt von einer Portion Screenshots, die dir Appetit auf den Rest des Jahres machen sollten...

EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME
In den zwielichtigen, grimmigen und brutalen Schauplätzen von Namcos *Dead to Rights* spielt *Extreme Force*, ein Action-Abenteuer in der dritten Person, in dem du einen verschleierte Spezialwaffen-Verbrechenskämpfer spielst. Erste Eindrücke schlagen jede Menge Stealth-Waffen und Umwelten voller Ziele vor.

I-NINJA

Recht schmerzhaft beschrieben als "ultracooler Ninja mit Attitüde" trifft auf Extreme Sports

Gameplay", klingt es zuerst so abgedroschen, wie es nur geht. Aber ein Blick auf diese ersten Screenshots lassen hoffen. Als geschrumpfter Shinobi kannst du Gebäude erklimmen, Rails shreddern, schweben, Waffen wie Wurfsterne, Kettenpeitschen und Rocket Launcher benutzen. Könnte ganz brauchbar werden.

ROGUE OPS

Vorläufig für einen Release vor Jahresende geplant, wird dieses von Kemco codierte Spiel unweigerlich mit Splinter Cell verglichen. Du spielst als eine hoch trainierte Spezialagentin, eine Eine-Frau-Armee, die gegen die geballte Macht der Omega 19 Corporation antritt, gegen die "finsterste Organisation von Terroristen auf jedem bekannten Planeten". Aber abgesehen von der Story, verspricht das Gameplay acht Missionen, in denen du dich in den Schatten verbirgst, um Mauern späht, lautlos tötest, Wachen bestiehlst und das Beweismaterial versteckst. Es scheint sich auch erheblich mehr

NACHGEDANKE...

EHE DIE E3 begann, erwarteten wir ein paar massive Ankündigungen – zuerst eine ganze Mappe voller LAN-Spiele, Demos von *Pilotwings*, einen Blick, um was es in Zonamis 'Game Zero' eigentlich geht...kurz gesagt, wir erwarteten ein paar Offenbarungen.

Stattdessen erfahren wir, dass Miyamoto-san ein Update von *Pac-Man* gemacht hat, ein Spielhallenspiel der frühen Achtzigerjahre! Und das neue *Zelda*-Game *Four Swords* sieht wie ein SNES-Titel aus. Aber was soll's, sie haben GC zu GBA Konnektivität, das ist der Nintendo-Unterschied, OK? Naja, vielleicht.

Wir sind über *Mario Kart Double Dash!!* wirklich von den Socken, *Geist* hat tolles Potential, wie auch *Twin Snakes* und *Rogue Leader III*, aber abgesehen von *Mario Kart* sind das ja keine Erstpartei-Spiele. Wo sind die innovativen Nintendo-Spiele, die Spiele, die nie für andere Konsolen gemacht werden? Wir würden gerne glauben, dass Nintendo das Problem erkannt hat, und dass sie deswegen ein neues internationales Entwicklungshaus in Tokyo etabliert haben.

Die E3 war klasse, aber SpaceWorld und die Früchte von Nintendos erweiterten Produktionsplänen sollten im Laufe des Jahres noch viel interessanter werden.

“ALS EIN GESCHRUMPFTER SHINOBI KANNST WAFFEN WIE KETTENPEITSCHEN, WURFSTERNE UND ROCKET LAUNCHER BENUTZEN”

↑ *Spider-Man 2* ist bereits in Entwicklung gegangen, wenngleich wir den zweiten Film für eine ganze Ewigkeit nicht sehen können.



↑ In *Extreme Force* wirst du überall in der Stadt gewaltig Hintern treten können.

↑ Die Screenshots für Spideys nächstes Outing sehen vielversprechend aus.

GAMES

an Action zu orientieren als Ubi Softs Abenteuer des Sam Fisher, was keine schlechte Sache ist.

SPIDER-MAN 2

Die erste Rate hat unsere Spinnensinne kaum gekitzelt, allerdings mit dem zweiten Film des Netzwerfers noch in weiter Ferne, sehen diese Screenshots ganz prima aus, besonders auch, weil noch viel Zeit zur Entwicklung bleibt.

PIGLET'S BIG GAME

In diesem Spiel, das etwa einem Monat vor dem Big-Screen Debüt des Disney-Films *Piglet's BIG Movie* lanciert wird, rettest du deine Freunde Pooh, Tigger, Eeyore und Co, indem du ihre Alpträume in schöne Träume verwandelst. Und das gelingt dir durch das Lösen von Rätseln, dadurch, dass du mutig genug bist, die Hefflumps zu verjagen, und ein AH47 als tödliche Waffe benutzt...letzeres aber wohl doch eher nicht!



↑ *Rogue Ops* könnte ein Fall von Lara Croft meets Sam Fisher werden. Was für eine wunderbare Freundschaft, wenn sie sich wirklich treffen würden...



FÜR VIELE SPIELER ist Mario Kart ein Beiwort für Spielbarkeit. Bisher hat es drei Inkarnationen gegeben, jede für eine andere Hardwaregeneration, und alle waren absolute Klassiker. Rennen sind der Hauptfokus der Spiele, und durch Durchfahren von Frageblöcken kannst du verschiedene Waffen freispielen, mit denen du aus jeder Position eine Chance zum Sieg bekommst. Mario Kart gelingt es, die Angelegenheit fair zu machen, weil die Waffen nur in fähigen Händen wirksam sind. Die aktuellsten E3-News für Mario Kart: Double Dash!! hat das **CUBE plus** Team in große Aufregung versetzt, aber da es noch in weiter Ferne liegt, wollen wir die letzten drei Spiele noch einmal besuchen und uns ausgiebig in ihrer Herrlichkeit suhlen.

KART attack



SUPER MARIO KART

ALS DIE ERSTEN Screens gezeigt wurden, lachten die Leute Nintendo aus. Nicht nur war das Konzept lächerlich, sondern Nintendo schien auch darauf aus zu sein, Mario trocken zu melken, und es sah ziemlich furchtbar aus. Diese Leute sahen allerdings im Sommer 1992 dann recht alt aus. Präzise Steuerung, ausgewogene Charaktere und ein cleveres Streckendesign machten es zu einem der 'reinsten' Spiele auf dem System, und es bot Spielern auch die Gelegenheit, ein göttliches Fertigniveau zu erreichen. Das Mario-Universum war der perfekte Schauplatz für die Kart-Action. Die Charaktere, Mario, Luigi, Toad, Koopa Troopa, Peach, Yoshi, Donkey Kong Jr und Bowser, wurden nach ihren Attributen zusammengebracht, und es dauerte nicht lange, bis sich klare Favoriten herauschälten; meistens Koopa Troopa.

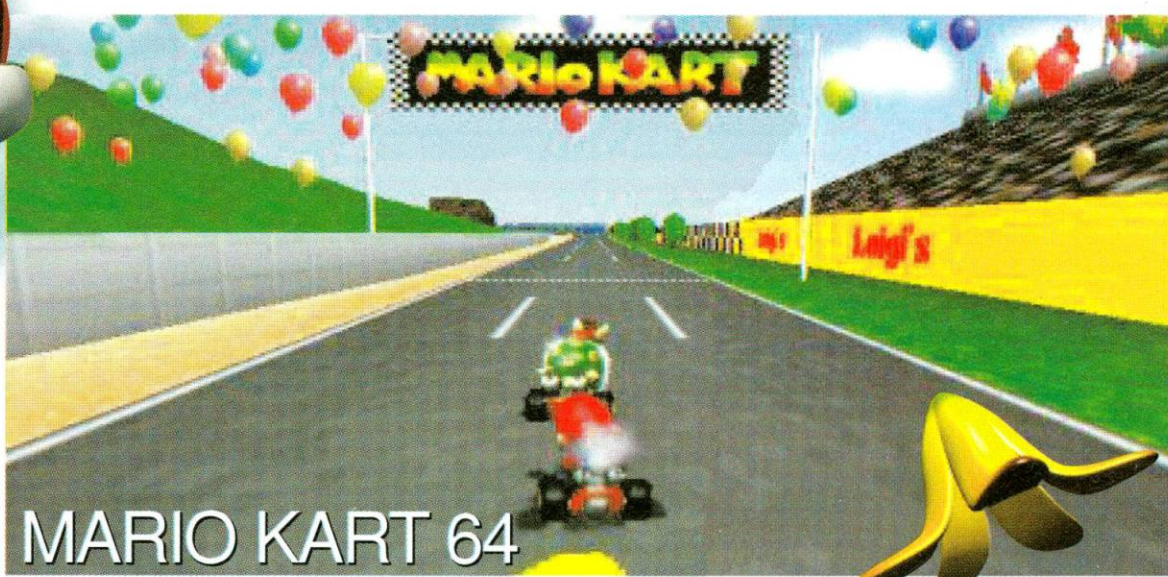
Wie bei bislang jedem Mario Kart Spiel, hatte auch das Original zwei Hauptmodi, Racing und Battle. Acht Charaktere stellten sich bei Racing zum Start einer Grand Prix Herausforderung auf (mit Ein- und Zweispielermodi), um den Gold Cup zu gewinnen. Der Sieg im Grand Prix öffnete höhere Klassen, 100cc

und dann 150cc, die höheres Tempo und verbesserte KI boten. Battle war ein Fest von fliegenden Muscheln, schlüpfrigen Bananenschalen und blinkenden roten Sternen. Es wurde in quadratischen, vielschichtigen Arenen zwischen zwei Spielern ausgetragen. Und das war der Grund, aus dem Mario Kart auch heute noch gespielt wird – der Battle-Modus belohnte die geschicktesten Spieler, und wenn auch deine Waffen willkürlich erworben wurden, wusste ein gewiefter Spieler, wie er aus jeder Situation entkommen und sich den Spielstil seines Gegners zum Vorteil machen konnte.

Selbst nach all diesen Jahren wird Super Mario Kart noch immer als ein Meilenstein unter den Spielen angesehen, und es war zudem einer der meistverkauften SNES-Titel aller Zeiten. Das **CUBE** Team meint auch, dass es aufgrund seiner Steuerung, des Streckendesigns und der Ausgewogenheit der Charaktere und des SNES-Pads das bislang beste Spiel der Serie ist.



⦿ Selbst im Einzelspieler konntest du nur den halben Screen benutzen. Auf der anderen Hälfte befand sich eine cool aussehende Karte.



MARIO KART 64

DIE ZEIT GEHT WEITER, und 1996 erschien eins der heiß erwarteten Spiele überhaupt. Sobald *Mario Kart 64* in die Regale kam, teilte sich die Meinung der Fans; manche liebten es, manche hassten es. Die Gründe dafür waren ganz klar: Nintendo hatte die Spielweise von *Mario Kart*

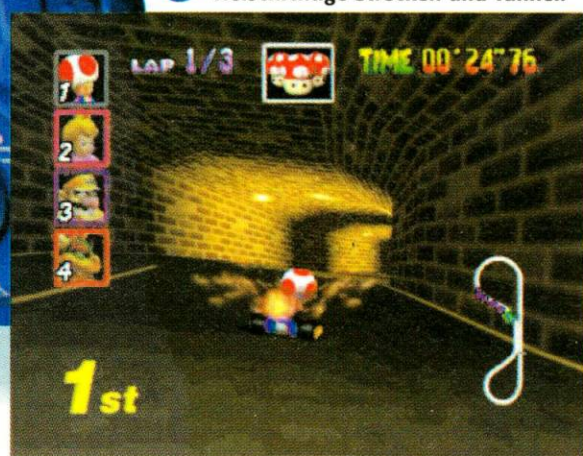
radikal verändert. Unter der hübschen Grafik und den Stimmsamples versteckte sich eine Engine, die wesentlich weniger streng war als die SNES-Version. Die Spieler konnten

ihre Ideallinie auf halbem Weg durch die Kurven korrigieren, Start-Boosts waren einfacher, und die Strecke waren viel breiter und offener, eine totale Kehrtwendung von der kurvenreichen Angelegenheit des Originals. Auch das Fehlen des Feder-Powerups resultierte in Beschwerden von Fans.

Die größte Enttäuschung war aber die KI. Im Vorgänger bedeutete es nichts, wenn du an der Spitze lagst und deinen Mitstreitern voraus warst, da der Computer Renner direkt hinter dir platzierte, die dann in der letzten Kurve an dir vorbeizogen, wenn du einen Fehler machtest. Und zu Recht erwarteten die Spieler, dass man dieses Problem angesichts der überlegenen Leistung des N64 beheben würde, aber es wurde nie angesprochen. Der Computer ‚mogelte‘ noch immer, und Spieler weinten noch immer leise in ihre Joypads.

Alle, die das Spiel liebten, priesen es für die Möglichkeit zu Abkürzungen und den erweiterten Battle-Modus. Bis zu vier Spieler konnten sich aneinander in vier Arenen messen, die alle ein extrem gutes Design aufwiesen. Es gab ein zusätzliches Feature, durch das Spieler noch in Form eines Bomben-Karts teilnehmen konnten, auch wenn sie all ihre Leben verloren hatten. Aber nicht nur das, sondern auch der Analog-Stick des N64 wurde super eingesetzt, wodurch Spieler mit ihrem Kart in jede beliebige Richtung fahren konnten. Die Rennen auf höherem Niveau verlangten nach viel Geschick, aber man konnte nicht die Tatsache übersehen, dass *Mario Kart* sich stark von Original unterschied, und eine Menge Fans waren damit ganz und gar nicht zufrieden.

Die N64 Hardware unterstützte vielschichtige Strecken und Tunnel.



Drifts in *Mario Kart 64* waren völlig anders als in der SNES-Version



Yoshi war immer schon ein guter Charakter für alle Newcomer zur Serie.

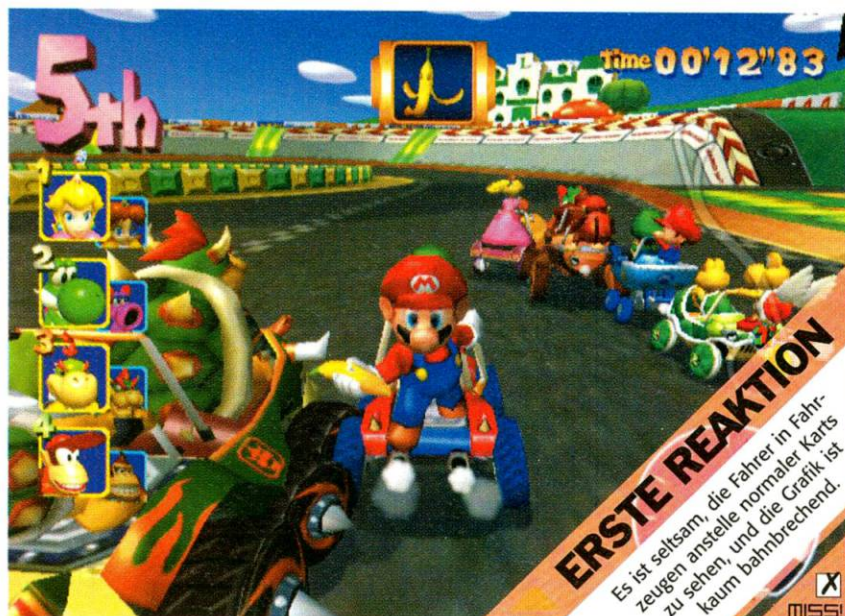
MARIO KART: SUPER CIRCUIT

MIT NEUEN KONSOLEN kommen neue Spiele. Der Game Boy Advance war ein voller Erfolg, und von Anfang an konnten Spieler das erste *Mario Kart* fürs Handheld kaum abwarten. *Super Circuit* kehrte mit schnellen, kurvenreichen Strecken, die nach äußerster Konzentration verlangten, zu den Wurzeln der Serie zurück. Neben einer Anzahl neuer Strecken gab es auch alle Strecken des Originals, die durch den Gewinn des Gold Cups freigespielt werden konnten. Dazu musstest du nicht nur als Erster in jedem Rennen abschneiden, sondern auch jede Menge goldener Münzen auf dem Weg einsacken. Dadurch entstand eine ganz neue strategische Ader in der Formel von *Mario Kart*, die die Rennen noch spannender machte.

Super Circuit glänzte auch dadurch, dass sich mehrere Spieler mit nur einem Modul des Spiels im Mehrspieler vergnügen konnten. Du kannst in diesem Modus zwar nur als Yoshi spielen, aber es beweist wieder mal, wie großzügig Nintendo mit seiner Software ist. Trotzdem nörgelten die Spieler. Und warum? Nintendo hatte den fatalen Fehler wieder begangen und die Feder vernachlässigt, wodurch viele Abkürzungen der Originalstrecken nicht mehr funktionierten. *Super Circuit* für den GBA ist aber schon klasse, und wenn du ein Newcomer zur Serie bist, empfehlen wir diese Version über alle anderen. Sie enthält (fast) alles, was die Serie so denkwürdig macht und ist ein Schnäppchen.



Ah, Rainbow Road. Gibt es noch einen Level, der solche Schmerzen verursacht?



ERSTE REAKTION
Es ist seltsam, die Fahrer in Fahrzeugen anstelle normaler Karts zu sehen, und die Grafik ist kaum bahnbrechend.



CUBE

INFORMATION

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

PUBLISHER: NINTENDO

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: RACING

SPIELER: 1-8

BISLANG FERTIG GESTELLT, IN %

00 25 50 75 100

MOVIES ☒ BILDER ☒

Q1 '04 Q4 '03 Q4 '03

VORGÄNGER

MARIO KART 64
N64PIKMIN
GAMECUBEMARIO 64
N64

FIRMENKOMMENTAR

**“RENNEN, MANN
GEGEN MANN, MIT
MEHREREN
FERNSEHERN UND
SPIELSYSTEMEN”**

NINTENDO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Klar, aber wer will schon zwei oder mehr TVs zusammenschließen?

MARIO KART

Double Dash!!

Doppelter Spaß!

WIR WISSEN ALLE, dass es toll wird, und dank der E3 kennen wir ein paar Gameplay-Details! Es gibt zwei Fahrer für jeden Kart, und du kannst sie jederzeit in dem Rennen austauschen. Das hat zwei Dinge zur Folge; einmal ist das Handling des Karts nicht speziell auf den Charakter zugeschnitten, sondern stattdessen auf den gewählten Kart. Wenn du also einen schnellen Charakter wie Yoshi wählst, und ihn in Bowser's Fahrzeug fahren lässt, dann bekommst du behäbige Beschleunigung, aber auch eine hohe Endgeschwindigkeit. Das mag sich anhören als seien die Charaktere für die Rennen nicht wichtig, aber sie haben ihren Nutzen in den Kämpfen. Du kannst auch nicht jeden beliebigen Kart wählen, und je nach dem Charakter können manche nicht benutzbar sein. Die mittelmäßigen Charaktere (Mario, Luigi, Princess, etc.) können jeden beliebigen Kart wählen, weil sie durchschnittlich groß sind, aber andere, wie Wario, passen einfach nicht in Baby Marios Kinderkarre.

Zweitens: da jeder Charakter hier ja acht spezifische Items benutzen kann (neben den sechs normalen, die jedem

verfügbar sind), besteht die Möglichkeit zu extrem strategischen Kämpfen. Und wenn du ein Item mit deinem Beifahrer wählst und ihn dann mit dem Fahrer tauschst, kannst du das Item behalten, während der neue Beifahrer ein neues Item wählen kann. Dadurch eröffnen sich immer wieder neue Strategien. Du kannst zum Beispiel die roten Muscheln aufheben, bis du zur Ziellinie kommst, wenn du an zweiter Stelle liegst, oder einen Unbesiegbarkheitsstern für wirklich kritische Momente behalten. Beifahrer mit leeren Händen können auch die Items anderer Spieler stehlen. Wenn Nintendo (wie wir natürlich erwarten) alles schön ausgewogen macht, dann könnte dies der heftigste Mehrspieler aller Zeiten werden.

Und wir haben noch mehr erfahren – die vielbesungene LAN-Fähigkeiten des GameCube sollen mit *Mario Kart: Double*

Dash!! ausgenutzt werden, Spieler mit Breitbandadapter sollen in der Lage sein, bis zu acht GameCubes mit einander zu verbinden. Das heißt aber leider nicht, dass bis zu sechzehn Spieler teilnehmen können, sondern maximal nur acht. Aber immerhin kann jeder die Rennen und Kämpfe auf einem vollen Screen erleben.

Und noch etwas fiel uns auf, nämlich das Handling der Karts. Anstatt den Stil des N64 zu verfolgen, scheint die Serie zu ihren Wurzeln zurückgekehrt zu sein. Die Schultertasten aktivieren nicht mehr ein Hüpfen, sondern sie ermöglichen es nun, dass du driften kannst. Du kannst den Stick auch nicht mehr auf halbem Weg durch die Kurven für einen Boost justieren. Das alles ist phantastische News – das straffe Handling der SNES-Version lässt man wieder auferstehen, und zweifelsohne wird es das beste *Mario Kart* aller Zeiten.

CUBE

**“DAS STRAFFE HANDLING DER
SNES-VERSION LÄSST MAN
JETZT WIEDER AUFERSTEHEN”**



MULTIPLAYER RACING DER OBERKLASSE



- + Phantastische neue Gameplay-Ideen
- + Achtspieler-Schlachten sind der Weg nach vorn!
- + Waffendiebstahl von anderen Spielern
- Technisch nicht gerade bahnbrechend

■ Man kann schon sagen, dass wir diesen Titel mit mehr Spannung als je zuvor erwarten. Unsere Sorge über den Mangel an Informationen erwies sich nun doch als unbegründet; Nintendo wollte wohl nur warten, bis man das Spiel auch richtig ausprobieren konnte. Weitere News in den nächsten Ausgaben, aber wir glauben, es wird ein wahrer Klassiker!

R RACING EVOLUTION

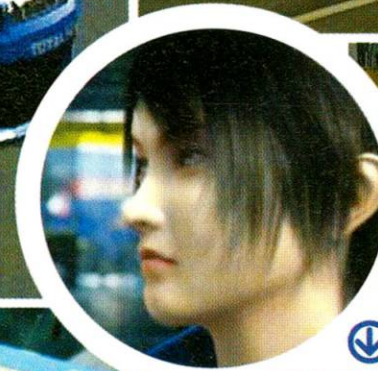
**Ridge Racer,
allerdings
mal anders**



Den Calsonic Skyline gibt es auch in GT3. Nachahmung ist ja eh Schmeichelei...



Ridge Racer Fans können R Racing kaum wiedererkennen.



R Racing enthält total zickige Fahrerinnen!



ERSTE REAKTION
Unverständlich. Es ist ganz anders als Ridge Racer. Es scheint ein wenig verwegen. Gran Turismo die Stirn zu bieten.



Namco wird seiner typischen Powerslides müde und wählt ein Vorgehen wie bei Gran Turismo

DIE RIDGE RACER Serie hat sich eine Nische über die Jahre herausgegraben, eine, die andere Firmen ihnen nie streitig machen konnten. Da mutet es doch etwas seltsam an, dass Namco seine bewährte Formel über Bord wirft, und versucht, dem mächtigen *Gran Turismo* die Stirn zu bieten. Egal aus welchem Grund, Namco versucht die Verbindung zwischen *Ridge Racer* und *R Racing* so lose wie möglich zu halten. Dieser neue Dreh bietet lizenzierte Autos, echte Strecken und realistische Autodynamik.

Die Autos müssen noch angekündigt werden, aber bislang haben wir Screens von diesen beiden gesehen: den Calsonic Skyline und den Impreza 555. Fans von *Gran Turismo* fühlen sich hier sofort zu Haus, da der Calsonic Skyline einer der

besten ersten Wagen im Game ist. Zwar ist *R Racing* noch nicht entfernt fertig, die Autos jedoch sind wahrscheinlich schon in ihrer endgültigen Form. Momentan sehen sie allerdings noch nicht so gut aus wie die in *GT*, wofür wir natürlich volles Verständnis haben.

Elf Strecken sind geplant (neben den hundert Strecken von *GT* ein bisschen schwach), wobei es echte und erfundene gibt. Wo Namco wirklich glänzen will, ist mit dem Racing Life Modus. Dieser Karrieremodus folgt den Rivalitäten von zwei weiblichen Racers, komplett mit Übertragungen aus den Boxen und blödes Gerede im Verlauf der Rennen. Es mag ja vielleicht auch zu dem einen oder anderen kleinen Handgemenge kommen, wer weiß...

CUBE ERWARTUNGEN

CUBES GRAN TURISMO



Wird wahrscheinlich sehr spielbar
Wird nicht besser als *Gran Turismo 3*

Es scheint schon seltsam, dass die Serie diesen Weg geht, aber sie musste wohl aufgefrischt werden, und vielleicht klappt es ja. Solange das Team sich nicht zu ernst nimmt, könnte es kultig werden. Schade um den späten Release.

CUBE

INFORMATION

EINE RACING REVOLUTION

PUBLISHER: NAMCO

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: RACING

SPIELER: NOCH UNBEKANNT



MOVIES ☒ BILDER ☒



WAS VORAUSGING

SOUL CALIBUR II
GAMECUBE

DEAD TO RIGHTS
GAMECUBE

PAC-MAN WORLD
GAMECUBE



FIRMENKOMMENTAR

**“RENNEN KÖNNEN
DURCH REAKTIONEN
DES FAHRERS AUF
ANDERE FAHRER
GEWONNEN ODER
VERLOREN WERDEN”**

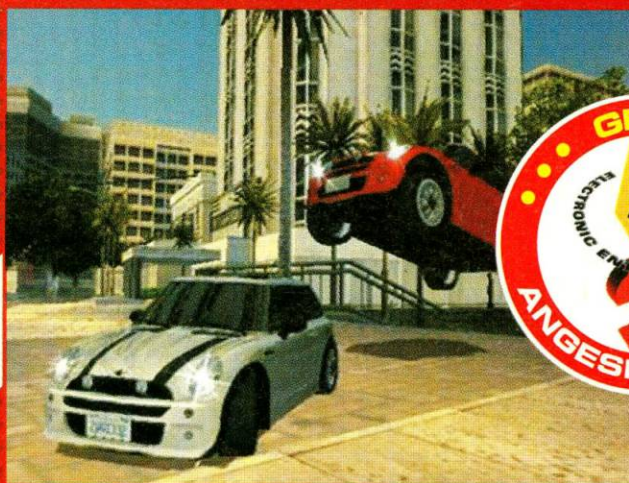
NAMCO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ:

Nee, echt? Ist doch erstaunlich, wie das alles funktioniert...

Charlies Engel auf vier Rädern

ERSTE REAKTION
Könnte Klasse werden, aber man kann sich nur schwer begeistern, weil die Cube-Version ein Klon des PS2-Spiels wird.



Im Stunt Driving Modus kannst du mit dem Mini knackkn lassen.



Erstaunlich, wo der Mini überall hineinpasst...

CUBE

INFORMATION

ITALIAN JOB

PUBLISHER: EIDOS

ENTWICKLER: CLIMAX BRIGHTON

HERKUNFT: UK

GENRE: RACING

SPIELER: 1-2

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

MOVIES X BILDER ✓

Sommer '03 noch unbekannt Sommer '03

WAS VORAUSGIC

ATV 2
PS2

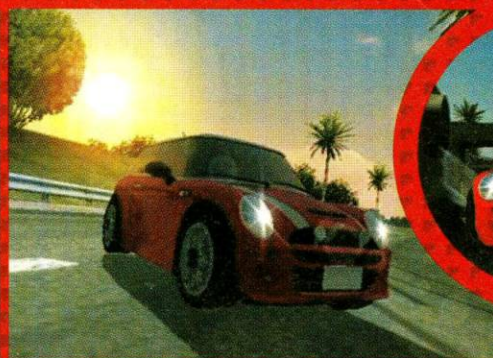
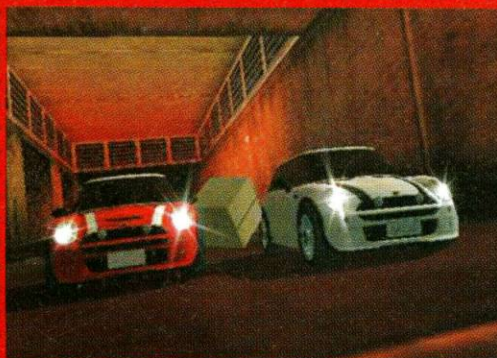
MOTO GP
XBOX

RALLY FUSION
PS2



ITALIAN JOB

Und die Türen werden nicht mal erwähnt – es ist ganz eine neue Story



Auch andere Autos werden verfügbar sein, selbst ein gepanzertes Fahrzeug. Aber aus Gründen der Authentizität solltest du dich an den Mini Cooper halten.



MANCHE LESER MÖGEN sich erinnern, dass es bereits ein Spiel des klassischen Films mit Michael Caine gibt, nämlich den *Italian Job* für die Psone. Und nun erweckt Paramount die Story wieder zum Leben und macht dort weiter, wo der alte Film endete. Nachdem man ihnen in Venedig in den Rücken gefallen war, kehren Charlie und sein Team zurück, um Rache an dem Dreckskerl zu üben und ihr Gold zurückzubekommen.

In puncto Gameplay-Mechanik heißt das ein missionsbasierter Renner auf den Straßen von LA. Das Hauptspiel besteht aus 15 Missionen, die sich eng am Film orientieren, natürlich mithilfe von

Handlungsszenen. Diese Screens zeigen uns das berühmte Mini Cooper Trio, aber du kannst auch Muskelautos und gepanzerte Fahrzeuge fahren.

Einer der besten Abschnitte im Psone-Spiel war die Flucht aus Venedig, und sie ist spirituell als der Stunt Drive Modus vorhanden. Rampen, Stufen, Hindernisstrecken... es ist alles vorhanden. Ein Zweispieler-Circuit Race wird es auch geben, in dem du mit einem Kumpel durch Stadtlandschaften rasen kannst.

Climax verspricht konstante 60 Bilder pro Sekunde im Einzelspieler. Alles, was uns Sorgen macht, ist die Situation, dass die GameCube-Version eine Portierung des PS2-Spiels wird. Entwickler hassen das Wort 'Portierung', aber da alle drei Versionen gleichzeitig erscheinen, ist es fast unumgänglich, dass die GameCube-Version mit der PS2-Version identisch ist, wenn auch mit besserer Grafik. Wir halten dich, natürlich wie immer, darüber auf dem Laufenden!

CUBE

FIRMENKOMMENTAR

"STIFTE CHAOS AUF DEN STRASSEN VON LA UND RASE MIT HALSBRECHERISCHEM TEMPO DURCH DIE LOCATIONS AUF DER BASIS DES FILMS."

EIDOS PRESSEMITTEILUNG

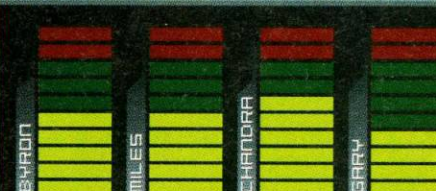
CUBE TOUCHÉ

Aber fand *The Italian Job* denn nicht in Italien statt?



CUBE ERWARTUNGEN

KÖNNTE DER HAMMER WEGEN



Tolle Lizenz – riesiges Potential
GC Version eine niedrigere Priorität

Es gibt keinen Grund, warum wir über das Spiel nicht aufgeregt sind. Es wird toll, aber ohne den Rummel um den Film, und mit missionsbasierten Rennern zu Tode gespielt, behalten wir uns ein Urteil bis zu einer volleren Version vor.

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



Toller Schuss!



Hier wird es ganz schön happig... wir reden natürlich vom langen Gras, nicht von Peach.

Mehr des Selben scheint Nintendos Motto für das Update seiner Sportsimulation zu sein.

DAS CAMELOT-ENTWICKELTE Mario Golf für N64 war eine der spielbarsten und ausgewogensten Golfsimulationen überhaupt. Als wir erfuhren, dass der japanische Coder sich nun einem GC-Update zugewandt hatte, waren wir ganz begeistert. Nun haben wir endlich unsere Hände an die E3-Version von *Toadstool Tour* bekommen und können berichten, wie sich das Spiel entwickelt hat.

Die auffälligste Änderung ist das Swing-O-Meter. Im Gegensatz zu den anderen aktuellen Golfspielen hat sich Camelot entschieden, nicht den Weg über die Analogsteuerung zu gehen, wo man den C-Stick für Schlag und Durchschwung nach vorn und hinten drückt. Stattdessen füllt man mit A eine Leiste, die man bei bestimmten Entfernungen stoppt. Der Unterschied zum Vorgänger ist, dass du

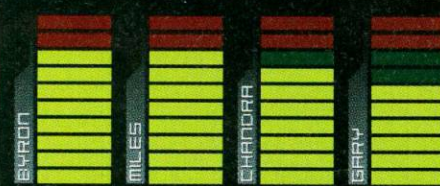
nur A benutzen musst, um den Ball zu schlagen. Wenn du B drückst, schwingt die Ausrichtungssleiste zurück für den zweitwichtigsten Faktor, die Genauigkeit. Und das ist neu. Du musst A drücken, um Slice und Hook einzustellen, aber durch Doppeltippen einer Kombi von A und B kannst du auch Spin anwenden. A plus A ist Topspin, B plus B ist Backspin. A plus B ist mehr Topspin, während B plus A mehr Backspin verursacht. Mit dieser erweiterten Steuerung kannst du nun bei deinen Schlägen lobben, punchen, stoppen und rollen.

Abgesehen von dieser Veränderung ist es weitgehend wie gehabt, abgesehen von zusätzlichen Charakteren und mehr Nintendo-like Plätzen. Du kannst mehr Details in unseren nächsten Ausgaben erwarten.

CUBE

CUBE ERWARTUNGEN

BEREIT ZUM ABSCHLAG



Wenn alles stimmt, so belassen
Manchen ist es vielleicht zu bekannt

■ Wir waren vom Original begeistert, aber es ist nicht so innovativ wie erhofft. Aber es ist noch viel Entwicklungszeit übrig, und Camelot sind ja nicht dafür bekannt, dass sie patzen – besonders, wenn Nintendo sie im Auge hat...

CUBE

INFORMATION

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

PUBLISHER: NINTENDO

ENTWICKLER: CAMELOT

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SPORTS

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



MOVIES ☒ BILDER ☒

Q1 '04 Q4 '03 SEP '03

WAS VORAUSGING

MARIO GOLF
GAMECUBE

MARIO TENNIS
GAMECUBE

GOLDEN SUN
GBA



FIRMENKOMMENTAR

**“ZWEI NEUE STILE
VON GOLFPLÄTZEN
UND EIN NEUES
SCHWUNGSYSTEM”**

NINTENDO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Im ersten Spiel war doch alles Klasse, warum denn ändern?



ERSTER EINDRUCK
Neue Rassen, ein zweiter Charakter und der Zusatz von Höhlen sollten es zum Klasse Update werden lassen.

Flower Power



⬇ Aufgeblasene Raupen hier nicht... nur Pikmin!

CUBE PREVIEWS



⬆ Miyamoto-San hat die Levels um eine ganze Anzahl lebloser Elemente erweitert, wie zum Beispiel Rohre und Abfall.



PIKMIN 2

Ein auf Zeitmanagement basierendes, Kreaturen züchtendes Action-Abenteuer? Das muss Pikmin 2 sein!

ALS EINER DER zusammenhängendsten, optimal umgesetzten, frenetischen und entspannendsten Titel von Nintendo in vielen Jahren, zeichnete sich *Pikmin* als großer Moment im Gaming aus. Ein wahrhaft echter Klassiker, doch trotz des Lobs – wie bei vielen Sequels – können wir uns eines gewissen Gefühls von déjà vu über Captain Olimars neuestes Abenteuer nicht erwehren.

Doch *Pikmin 2* ist mehr als nur eine Rückerinnerung, denn dieses Mal hast du einen Partner. Dieser kleine rundliche Typ lässt sich wie Olimar handhaben und spielt an der Seite des Captains. Mit dem Y-Button kannst du zwischen den beiden wechseln, wodurch du gleichzeitig verschiedene Routen erkunden und damit die Anzahl von Ideen und Aufgaben, die du gleichzeitig erledigst, verdoppeln kannst.

Die zweite und dritte bedeutende Erweiterung sind Beeren zum Sammeln und zwei weitere Rassen von Pikmin. Dadurch, dass die Pikmin jetzt Beeren zu ihrer Kapsel bringen, verdienst du Gasattacken, die du gegen Feinde einsetzen kannst. Du kannst sie nun zum Beispiel versteinern, wodurch Angriffe auf sie erleichtert werden, oder du kannst sie einfach in deinen Stützpunkt bringen, um sie zu überarbeiten.

Die neuen Pikmin, besonders die Albinos, sind noch ein Geheimnis. Wir durften ihre Spezialfertigkeiten nicht ausprobieren. Aber die lila Pikmin sind stärker, wodurch weniger zum Tragen schwerer Objekte erforderlich sind.

Wir bringen weitere News in den kommenden Monaten, da das Spiel gegen Ende des Sommers in Japan erscheint.

CUBE

INFORMATION

PIKMIN 2

PUBLISHER: NINTENDO
ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS
HERKUNFT: JAPAN
GENRE: ACTION-STRATEGIE
SPIELER: 1-2

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

MOVIES PICTURES

Q4 '03 Q3 '03 SEP '03

WAS VORAUSGING

THE WIND WAKER
GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE
GAMECUBE
LUIGI'S MANSION
GAMECUBE



FIRMENKOMMENTAR

“ÖFFNE NEUE MÖGLICHKEITEN IM GAMEPLAY DURCH KOOPERATIVES SPIELEN MIT EINEM ZWEITEN SPIELER”

NINTENDO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Jawoll. Durch einen Zweispieler-Modus wird *Pikmin 2* besser.



⬆ Es gibt eine Anzahl von Zweispieler-Challenges, wie diese Point Challenge.



⬆ *Pikmin 2* sieht so aus, als würde es noch schwieriger als sein Vorgänger.

CUBE ERWARTUNGEN

SICHERHEIT IN DER MENGE



Gediegeneres Gameplay/Steuerung
Neue Pikmin und Multiplayer-Modi

■ Wir freuen uns wirklich darauf, mehr Zeit mit *Pikmin 2* zu verbringen. Wenn wir Haare spalten wollten, könnten wir mehr Innovation fordern. Aber es gibt seinesgleichen sonst nicht, und die Erweiterungen sind vielversprechend.

Mach dich bereit, die Schwanzfedern zu schütteln

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Die Chance, deinen Hühner-Outfit-Fetisch richtig auszuleben...

WIR MÜSSEN ZUGEBEN, erwartet haben wir es nicht. Als Sega ankündigte, sie würden uns nicht weniger als fünf *Sonic* Spiele bringen, erwarteten wir nur den stacheligen Igel aus den Sonic Team Studios. Gott sei Dank arbeitet das Team hinter Klassikern wie *Sonic* und *Nights*, das jahrelang Portierungen und Upgrades schuf, nun wieder an einem originellen Spiel. Und es ist ganz im Geiste des Teams, hell, bunt und voller Charakter.

In einem Fantasy-Land hat ein boshafter König alle magischen Kreaturen gefangen genommen. Billy muss daher einen legendären Anzug anziehen, um die einzigen Objekte zu steuern, die das Land retten können – Rieseneier. Und wie du vielleicht erwartest, ist besagter legendärer Anzug ein Hühner-Outfit. Ja, ist schon gut, es ist alles ein bisschen irre und vielleicht ein wenig kindisch, aber es lässt sich klasse spielen.

Du kümmerst dich um die Eier, und kannst neue Fähigkeiten lernen, um ihre Stärken zu fördern. Schließlich schlüpfen die Eier, und die Wesen in ihnen leihen dir ihre magischen Fähigkeiten. Jeder Level enthält massig Rätsel und Feinde und endet mit einem großen Boss. Auch von einem Multiplayer ist die Rede, in dem bis zu vier Spieler Eier, Wesen und Waffen benutzen, um sich zu schlagen.

Billy Hatcher sieht bereits krass aus. Wir hoffen, dass die Kamera verfeinert wird, da sie in Sonic Teams 3D-Titel ein Problem sein kann.

CUBE

CUBE

INFORMATION

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

PUBLISHER: SEGA

ENTWICKLER: SONIC TEAM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES ☒ BILDER ☒

Q4 '03 Q4 '03 Q4 '03

WAS VORAUSSING

SONIC ADVENTURE 2
GAMECUBE

SONIC MEGA COLLECTION
GAMECUBE

PSO EPISODES I & II
GAMECUBE



Kümmere dich um die Eier, und sie schlüpfen und helfen dir.



ERSTER EINDRUCK
Sieht bereits astrin aus, und wir freuen uns. Es ist toll, dass Sonic Team wieder an Originaltiteln arbeitet.

FIRMENKOMMENTAR

"BENUTZE DIE KRAFT EINES LEGENDAREN ANZUGS, UM EIER ZU STEuern, WAS DEM LAND DAS LICHT GIBT"

SEGA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

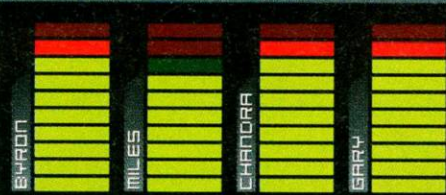
Wie komme ich bloß aus diesem Sch**ß-Hühner-Outfit raus??



Billy Hatcher hat den klassischen Sonic Team Look.

CUBE ERWARTUNGEN

ADDITIVES ABENTEUER



Bunte Welten, klasse Charaktere
Sonic Team kennt den GC gut

Es ist ja schön, dass *Sonic* Updates für den GC erscheinen, aber es scheint eine Verschwendung, wenn man weiß, was Sonic Team leisten kann. *Billy Hatcher* hat das Gameplay, um so groß zu werden wie *Super Monkey Ball*.



Alle Schiffe melden!

ERSTE REAKTION
Eher Schock als Enttäuschung: Der erste Eindruck der N64-Version war besser, und das ist keine Übertreibung.



↓ All die bekannten Charaktere sind dabei!

CUBE

INFORMATION

STAR FOX 2

PUBLISHER: NINTENDO

ENTWICKLER: NAMCO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SHOOT-'EM-UP

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



MOVIES X BILDER ✓

Q2 '04 Q4 '03 Q1 '04

WAS VORAUSGING

SOUL
CALIBUR II
GAMECUBE

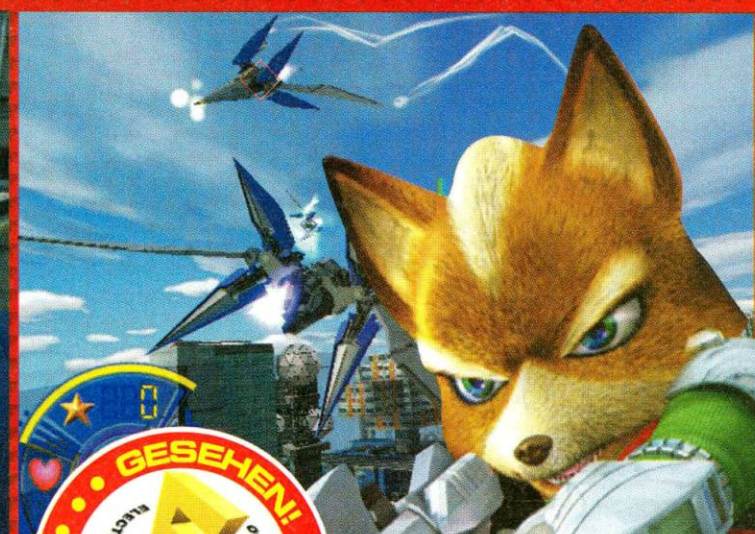
TEKKEN 4
PS2

SMASHING
DRIVE
GAMECUBE



STAR FOX 2

↓ Wenn echte Füchse Bazookas hätten, würden Jäger alt aussehen...



Alte Kumpel treffen sich und gehen in die Luft für Star Fox Armada!

SEIT WIR DAS Werbeposter für das Spiel vor einem Jahr sahen, freuen wir uns auf diesen Release. Stell dir doch nur mal die unverdünnte Action von *Star Fox* in der gloriosen Optik des GameCube vor! Da kannst du dir unseren Schock vorstellen, als wir am Vorabend der E3 die ersten Screens sahen, die wie ein N64-Titel aussahen. Glücklicherweise aber werden die Screens dem Spiel kaum gerecht. Das ändert aber nicht die Tatsache, dass Nintendo wirklich mutig mit diesem Titel sind.

Die Story des Games spielt ein paar Jahre nach der *Dinosaur Planet* Bedrohung. Falco Lombardi ist zurück, um gegen die neue Bedrohung zu helfen, gegen die das Team in Panzern, zu Fuß und in ihren Airwings kämpft. Die E3-Demo enthielt nur die Mehrspieler-Elemente des Spiels,

und das erklärt auch die weniger als gediegene Grafik. Das und die Tatsache, dass das Spiel erst gegen Ende des Jahres erscheinen soll.

Den einzigen Eindruck des Einzelspieler-Modus bekamen wir dann von ein paar gerenderte Handlungsszenen, die absolut bombastisch aussehen. So ähnlich sieht vielleicht die Grafik im Einzelspieler aus. Etwas beunruhigt uns allerdings: Rare machten sich eine Heidenarbeit mit den *Star Fox Adventures* Charakter- und Schiffsmodellen, warum hat man diese nicht einfach benutzt, um die Serie damit konsistent zu halten und vor allen Dingen die Entwicklungszeit zu verkürzen?

Nintendo, ihr macht das Leben schon kompliziert. Wir bringen mehr Details über das Spiel, wenn wir mehr über den Einzelspieler wissen.



FIRMENKOMMENTAR

"VEREINE DEINE KRAFT MIT SLIPPY, PEPPY, FOX UND FALCO, UM DAS STÄRKSTE TEAM IN DER GESCHICHTE DIESER GEFEIERTEN SERIE ZU BILDEN."

NINTENDO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Stark mag ja sein, aber momentan sehen sie ziemlich dubios aus.

CUBE ERWARTUNGEN

OPTIK MIES, SPIEL KLASSE



⊕ Klassische Shoot-'em-Up Formel
○ Sieht noch sehr 'früh' aus

■ Du hast vielleicht gemerkt, dass wir über das Spiel leicht enttäuscht sind. Es lässt sich astrein spielen, aber wir werden kaum zufrieden sein, wenn sich die Grafik nicht wesentlich verbessert. Wir erwarten davon sehr viel mehr...

TALES OF SYMPHONIA

Es trifft die richtigen Noten...

CUBE

INFORMATION

TALES OF SYMPHONIA

PUBLISHER: NAMCO

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: NICHT BEKANNT

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER ✓

noch unbekannt Q4 '03 Q4 '03

WAS VORAUSGING

SOUL
CALIBUR II
GAMECUBE

MR DRILLER
GAMECUBE

TEKKEN 4
PS2



FIRMENKOMMENTAR

“DIE KÄMPFE IN ECHTZEIT, DIE FORMATIONS-ANGRIFFE UND KOMBOS RUNDEN EIN TOLLES EPOS AB”

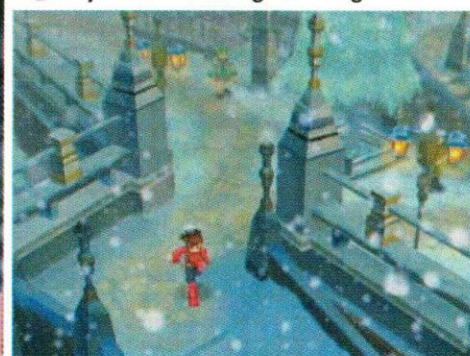
NAMCO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

So episch, dass die PAL-Version noch keinen Release-Termin hat.



Das seltsame Linear Motion Battle System wird erfolgreich eingesetzt.



Eine Vielzahl verschiedener Umwelten zeigen die Fähigkeiten des GameCube.



Es ist an der Zeit, dass wir ein paar mehr Rollenspiele haben...

NAMCO HAT GESAGT, dass *Tales Of Symphonia* in den USA erscheint, aber ein genauer Termin ist noch unbekannt. In der Vergangenheit wurden wir hier im Westen in puncto Rollenspiele ziemlich unterernährt, aber wie Bob Dylan sagt: "the times, they are a-changin'". Auf der E3 zeigte Namco *Tales Of Symphonia* in all seiner Herrlichkeit vor, und man muss sagen, wir waren aus dem Häuschen.

Es gab viel Abwechslung, mit kniffligen Dungeons, die erkundet werden müssen, vor Hintergründen aus Schnee, Feuer, Felsen und Gras, was uns Anlass zu der Hoffnung gab, dass die Weltkarte viele Stunden Gameplay für uns bereit hält. Auch das Kampfsystem wurde vorgestellt, und es scheint all das zu sein, was wir uns schon immer gewünscht haben:

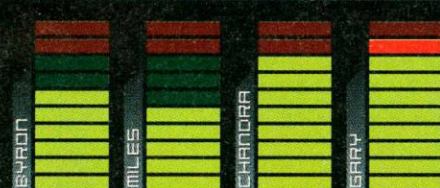
blitzartige Moves, massig seidenglatte Action und Spezialeffekte en masse. Das ist das Linear Motion Battle System, ein seltsamer Mix aus Echtzeit-Input und rundenbasierte Formationsstrategie.

Aber nicht alles im Garten war rosig. Die Hintergründe sahen teilweise recht schütter und primitiv aus, fast wie 32-Bit. Wir hatten mehr von einer Firma wie Namco erwartet, aber dann gab es teilweise auch massig Bombastisches, das ohne die geringste Verlangsamung über die Bühne ging. Unsere allergrößte Hoffnung für *Tales Of Symphonia* ist, dass es uns ein riesiges Abenteuer bringt, in dem man sich total verlieren kann. Die Dungeons, die wir hier bewundern durften, sehen fesselnd genug aus, und die Prämisse, dass sich zwei Welten in Gefahr befinden, könnte zu ein paar sehr interessanten Szenarien führen. Es ist noch zu früh, um sich eine Meinung über das Spiel zu bilden, aber wir halten natürlich unsere Augen nach weiteren Details offen.

CUBE

CUBE ERWARTUNGEN

GUTES, ALTMODISCHES RPG



⊕ Tolles Charakter- und Feinddesign
⊕ Verbesserte Kampf-Engine

■ Trotz des am Horizont drohenden *Crystal Chronicles* sind wir begeistert über das Spiel. Die *Tales* Serie ist traditionell schrullig und Fun, und diese Inkarnation sieht so aus, als würde sie die Nostalgie der Fans nicht besudeln.



CUBE

INFORMATION

PSO EPISODE III

PUBLISHER: SEGA

ENTWICKLER: SONIC TEAM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ONLINE-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



TOTAL GAMES FREE MOVIES X BILDER ✓



WAS VORAUSGANG

SONIC MEGA COLLECTION
GAMECUBE

SONIC ADVENTURE DX
GAMECUBE

PSO EPISODE I & II
GAMECUBE



FIRMENKOMMENTAR

“VERBINDE DIE SPANNUNG VON KARTENSAMMELN UND DECK-EINSTELLUNGEN MIT TEAMBASIERTER KAMPFTAKTIK”
SEGA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ:

Spannung? Das muss doch ein Fehler sein, oder? Hmm...

Auf Papier echt Klasse...

PSO EPISODE III

Evolution zwingt die Hunters of Ragot, die Waffen wegzulegen und stattdessen Karten zu mischen

EHE WIR ANFANGEN sollten wir Sega Respekt zollen und den vollen Namen des Spiels abdrucken: *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution*. Und was bedeutet das alles? *PSO III* macht mit der Story weiter, wo *PSO I&II* endeten, aber dieses Mal werden Kämpfe in abwechselnden Zügen wie in einem Kartenspiel gehandhabt. Du kannst dich bewegen, um Vorteile zu nutzen oder auszuweichen, aber die eigentliche Kartenbenutzung basiert auf abwechselnden Runden.

Die Grafik wurde aufgemotzt, so dass es jetzt nicht mehr wie ein Dreamcast-Spiel aussieht. Auch der Online-Aspekt wurde verbessert – du kannst noch immer Teams bilden und gemeinsam gegen die Welt kämpfen, aber aufgrund der abwechselnden Züge ist jetzt mehr Rückendeckung und Kommunikation angesagt. Das Kampfsystem scheint eine merkwürdige Wahl, denn d&s Spiel funktionierte vorher so gut, weil es ein einfaches Hack-und-Schlitz-Kampfsystem

hatte. Diese Kehrtwendung wird einige Spieler entfremden, aber vielleicht will Sonic Team eher die Hardcore-Fanbasis der Rollenspiele ansprechen.

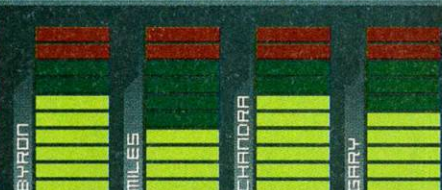
Was das Spiel allerdings wirklich braucht, ist ein erheblich verbesserter Einzelspieler-Modus, und Sonic Team verspricht, dass du nicht unbedingt online spielen musst, um das Spiel voll genießen zu können. Was das genau heißt, ist noch unbekannt – die E3-Demo war viel zu kurz, und wir werden kaum mehr erfahren, bis das Spiel in seiner fast endgültigen Form auf der Space World Messe im August vorgeführt wird.

Zeit zum Kämpfen? Karten raus und... gäh...



CUBE
ERWARTUNGEN

TRADITIONELLER DREH



- ➕ Noch mehr Online-Chaos
- ➖ Warum gerade Kartenschlachten?

■ Das Dreamcast *PSO* erlangte eine massive Anhängerschaft, aber mit dem seichten Upgrade von *PSO I&II* und mit dem Rückschritt dieser Version werden wir nun nicht gerade vom Hocker gerissen. Wo sind die frischen Ideen?

CUBE

INFORMATION

GEIST

PUBLISHER: NINTENDO

ENTWICKLER: N-SPACE

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



MOVIES X BILDER ✓

DEUTSCH JAPAN AMERIKA

noch unbekannt noch unbekannt noch unbekannt

WAS VORAUSSING

DUKE NUKEM:
TIME TO KILL

PSONE

MARY-KATE & ASHLEY

PS2

DANGER GIRL

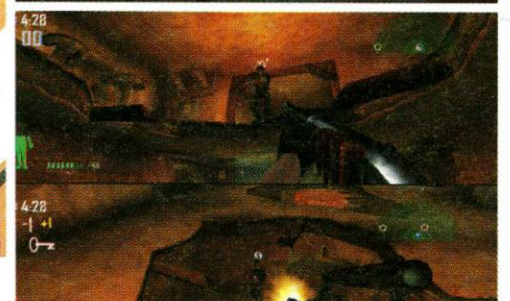
PS2



Diese Geistererscheinung bist vielleicht du. Buh!



Wenn der Typ schießt, gehen die Kugeln durch dich durch?



ERSTER EINDRUCK
Es sieht wie ein GameCube-Spiel der ersten Generation aus, hört sich aber krass an. Sollte ganz interessant werden.

GEIST

Und wen rufst du auf?

Geisterjagd mal ganz anders...

FIRMENKOMMENTAR

"ALS GEISTERHAFTER SPECTRAL AGENT MUSST DU NACH EINEM PHYSISCHEN KÖRPER SUCHEN, DER IRGENDWO IN EINEM RIESIGEN KOMPLEX AM LEBEN ERHALTEN WIRD"

NINTENDO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOLU-É

Aber warum wird dieser Körper denn am Leben erhalten, eh? EH?

DIE LEUTE BESCHWEREN sich immer wieder, dass es mit der Originalität in den letzten Jahren bergab gegangen ist, aber nach dem Vorgeschmack von *Geist* sind wir anderer Meinung. Auf den ersten Blick mag es ja wie ein generisch aussehender Ego-Shooter scheinen, aber *Geist* hat ein paar Geheimnisse im Ärmel, die es von den gehirntoten Blastern abhebt, die man gemeinhin mit diesem Genre verbindet.

Wie du aus der Pressemitteilung links ersehen kannst, ist es das Ziel des Spiels, deinen physischen Körper zu finden. Das schaffst du nicht dadurch, dass du in dem riesigen Gefängnis-Komplex willkürliche Vernichtung anrichtest, sondern dadurch, dass du Spezialfertigkeiten anwendest, für die Geister ja so berühmt sind. Du willst durch einen engen Spalt in den Raum nebenan kriechen? Kein Problem. Du kannst auch bei elektronischen Geräten Störungen verursachen und

Objekte herumwerfen, aber die echte, hauptsächliche Spielmechanik wird erst klar, wenn du erkennst, dass du andere Menschen beherrschen kannst.

Die Gefängniswärter haben ihre Pässe, Mitgefangene haben Fähigkeiten, Soldaten haben Waffen... du kannst sie benutzen. Und das gilt nicht nur für die Menschen, sondern auch für Tiere wie Mäuse und Hunde, die du beherrschen kannst.

Das bedeutet natürlich auch, dass sich die Gebiete, die du besuchst, ändern, je nach dem, als wer/was du sie aufsuchst. Dadurch wird das Problem der wiederholten Wege ausgeschaltet, unter dem viele Spiele leiden (wie zum Beispiel *Metroid Prime*), da jedes Gebiet jedes Mal auf verschieden Weise angegangen wird. Nimm noch den Multiplayer mit hinzu, und du hast einen vielversprechenden Titel, den wir fest im Auge behalten werden.

Du kannst Soldaten und ihre Waffen beherrschen.

CUBE ERWARTUNGEN

ORIGINELL UND CLEVER



- + Geniale Prämisse
- + Nintendo hält es für eine gute Idee

Originalität ist heutzutage schwer zu finden, und da Nintendo den Titel veröffentlichen will, ist eins klar – sie erkennen sein Potential. Die Optik ist derzeit ein bisschen enttäuschend, aber daran wird garantiert noch gearbeitet.



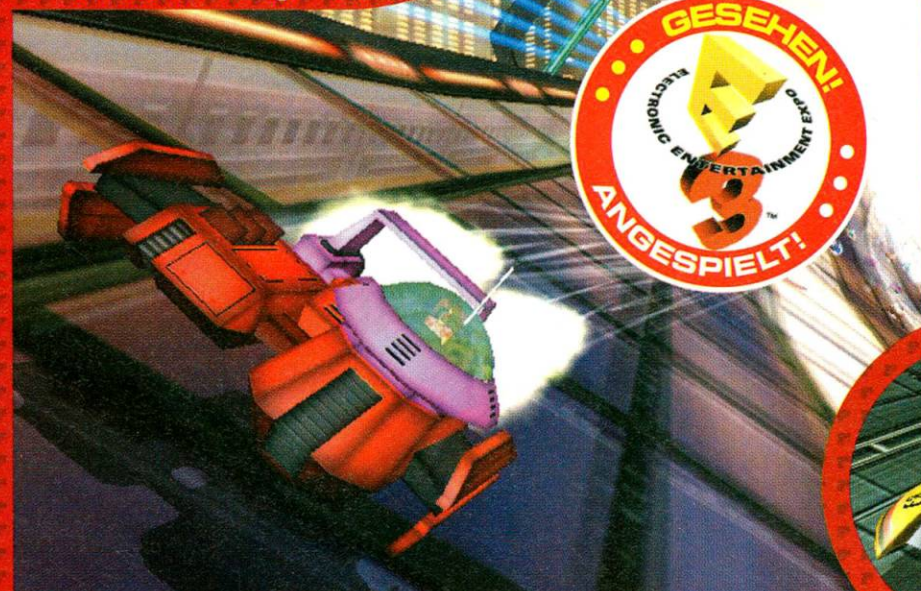
Die Screenshots können das Hölletempo von F-Zero GX leider nicht vermitteln.



F-ZERO GX

jedes Mal
wird es
besser

Zwanzig Tracks, dreißig Charaktere, achttausend Fahrzeuge – cool!



ERSTER EINDRUCK
Irgendwie schafft man es immer wieder, das Spiel noch besser zu machen. Die Entwickler leisten ganze Arbeit.



Captain Falcon und Co erinnern uns, dass der GameCube bombastische Grafik liefern kann.

DIESES SPIEL IST wirklich eine satte Sache. Bei jedem neuen Release von Screenshots klappt uns die Kinnlade auf den Teppich. Wir hatten die Chance, es auf zwei neuen Tracks auszuprobieren, Outer Space und Casino. Die erste windet sich durch eine alternde Raumstation, die infolge von konstantem Meteorhagel verlassen wurde, und riesige Leuchtschweife rasen fast unentwegt an den Strecken vorbei. Casino findet in einem Dom von der Größe eines Mondes statt und scheint die gesamte City von Los Angeles zu umfassen.

Zwanzig Strecken wurden bestätigt – das sind sieben Locations, jede mit drei Tracks (außer einer, die nur zwei Tracks hat, du Besserwisser). Auch viele Fahrer hat man uns bereits verraten, darunter Blood, Digi-Boy, EADman, Shadow und Octman. Insgesamt kannst du dreißig

Fahrer freispielen, jeder davon ist auch im Multiplayer wählbar. Apropos Multiplayer, F-Zero hat nun einen Split-Screen-Modus für vier Spieler. Erst letzten Monat sagte AV, es würde nicht passieren, aber Nintendo hat darauf bestanden.

Es gibt auch aufrüstbare Schiffe. Du verdienst Punkte in den Rennen, für die du dir Upgrades kaufen kannst. Die Vielzahl von möglichen Teilen resultiert in 8.000 möglichen individuellen Schiffen. Custom-Schiffe und Punkte können auch zwischen Heim- und Spielhallenversionen ausgetauscht werden.

Und es gibt neue Informationen, dass es eine volle FMV-Intro geben wird. Es ist schon eine Weile her, seit wir so etwas in einem Nintendo-Spiel gesehen haben, und es ist total aufregend und ermutigend. Es ist der stilvollste Racer, den wir je gesehen haben.



FIRMENKOMMENTAR

“NINTENDO UND SEGA HABEN ZUSAMMENGearbeitet, um ein rasantes und optisch umwerfendes Game zu schaffen”

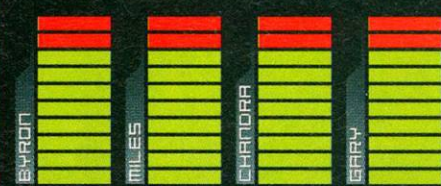
SEGA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ:

... und ausnahmsweise lügt die Pressemitteilung mal nicht!

CUBE ERWARTUNGEN

ABSOLUT KRASSER R RACER



- In jeder Hinsicht beeindruckend
- Einzigartige AX/GX Konnektivität

Du hast es wohl gemerkt, was? Dies ist unser am heißesten erwartetes Spiel für 2003. Die Verbindung von perfektem Gameplay mit überwältigender Grafik, Sound und Konnektivität lässt keinen Raum für Verbesserung. Klasse!

Eine epische Reise beginnt...

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Und wie läuft ein RPG für vier Spieler?

ZU UNSERER FREUDE Durften wir Crystal Chronicles auf der E3 spielen. Und dies fanden wir heraus:

Kämpfe finden in Echtzeit statt, und alles wird mit den L, R, B und A Buttons gesteuert. Mit ihnen führst du Attacken aus, nimmst Items auf und scrollst durch bis zu sechs Items und Magiebefehle, die bei der Benutzung des GBA bestimmten 'Slots' zugeordnet sind. Wenn du den Standardcontroller anstatt den GBA benutzt, fehlt diese Option. Wir glauben jedoch, dass das vor dem Release noch einmal geändert wird.

Abgesehen von Echtzeitkämpfen ist auch der Mehrspieler eine Innovation. Das Ziel ist eine Zusammenarbeit, und das wird durch mehrere Methoden gefördert. Die offensichtlichste wird deutlich, wenn man zum Beispiel in einem vergifteten Gebiet umhergeht, da Charaktere, die sich außerhalb der von einer Crystal Cage gebildeten Sphäre aufhalten, die Spieler Eins hält, langsam Health verlieren und schließlich sterben.

Die subtilere Methode der Teamarbeit wird erst offensichtlich, wenn GBAs als Controller benutzt werden. Neben Magic- und Slot-Informationen hat jeder Spieler auch eine Karte auf dem Screen. Die von Spieler Eins ist jedoch detaillierter, wodurch die Gruppe einen natürlichen Anführer bekommt. Informationen über bestimmte Items werden auch nur auf spezifischen Screens gezeigt, so dass man sich Informationen teilen muss. Ein massiver Review folgt in der nächsten Ausgabe.

CUBE

CUBE

INFORMATION

FINAL FANTASY: CC

PUBLISHER: NINTENDO

ENTWICKL.: GAMES DESIGNERS STUDIO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ABENTEUER

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES ☒ BILDER ☒

Q4 '03 18 JUL '03 Q4 '03

WAS VORAUSGING

FINAL FANTASY

IV

SNES

FINAL FANTASY

X

PS2

THE BOUNCER

PS2



Kämpfe in FF:CC werden in Echtzeit ausgetragen.



ERSTER EINDRUCK
Multiplayer und Rollenspiel sind zwei Begriffe, die eigentlich nicht zusammenpassen, aber schau'n wir doch mal.

Man muss mal sehen, wie der Multiplayer funktioniert.

FIRMENKOMMENTAR

"SPIELER KÄMPFEN SICH DURCH DIESES EPISCHE ROLLENSPIEL MIT DER STORY UND GRAFIK, DIE DIE FANS VON DER FF-SERIE ERWARTEN"

SQUARE ENIX PRESSEMITTEILUNG

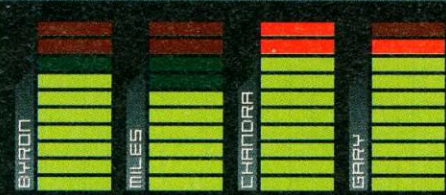
CUBE TOUCHE

Hoffen wir, dass Square das FMV in diesem Outing nicht übertreibt.



CUBE
ERWARTUNGEN

EIN TOLLES ROLLENSPIEL



Ausgezeichneter Stammbaum
Geniale Multiplayer-Ideen

Bei Squares und Enix' Erfolgsgeschichte und mit dem tollen Vierspieler-Game, sind wir sicher, dass dieses Spiel ein unvergessliches Erlebnis für jeden mit nur dem kleinsten bisschen Interesse an Rollenspielen wird.

Monsterkeilereien dank Nintendo

POKÉMON COLOSSEUM

CUBE

INFORMATION

POKÉMON COLOSSEUM

PUBLISHER: NINTENDO

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: BEAT-'EM-UP

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

MOVIES X BILDER

Q4 '03 Q3 '03 Q4 '03

WAS VORAUSGIC

POKÉMON
STADIUM

NINTENDO 64

POKÉMON
PUZZLE LEAGUE

NINTENDO 64

POKÉMON SNAP

NINTENDO 64



FIRMENKOMMENTAR

**“POKÉMON-MEISTER
MÜSSEN IHRE
GEGNER IN VIELEN
TURNIEREN
BESIEGEN, UM DER
BESTE POKÉMON-
TRAINER DER WELT
ZU WERDEN.”**

NINTENDO PRESSEMITTEILUNG

CUBE TALK

Kaum eine mutige Abweichung
von der Norm, oder?



Pikachu kann elektrische Attacken
anwenden, um Hintern zu treten.

Ich glaub's kaum, es ist nicht Pokémon Stadium!

IN VIELEN JAHREN werden die Leute auf die Pokémon-Franchise zurückblicken und sagen: "Mann, das hat Nintendo aber ganz schön aus der Klemme geholfen!", und das stimmt auch. Seit dem Debüt der Serie haben wir ja jede Menge Releases unter dem Pokémon-Namen gesehen, und jeder hat sich in hellen Scharen verkaufen lassen. Aber es hört mit den Spielen nicht auf; es gibt auch massig Merchandise, von Makkaroni bis hin zu Toilettenpapier. Aber wir wollen mal nicht Vergessen, wo die Serie anfang, nämlich mit Spielen. Und die E3 bewies, dass Nintendo das nicht vergessen hat. *Pokémon Colosseum*, die GameCube-Wiederholung der Franchise wurde vorgezeigt und erntete auch sehr viel Aufmerksamkeit. Wie du an den Screenshots erkennen kannst, handelt es sich um *Pokémon Stadium* – was dann doch eine leichte Enttäuschung ist. Aber

eigentlich ist es keine Riesenüberraschung, wo Nintendo immer sehr verschwiegen über seine zukünftige Spiele und seine allgemeine Orientierung ist.

Der Unterschied in *Pokémon Colosseum* ist dieser: Pokémon-Trainer erscheinen jetzt neben ihren Monstern, wenn sie in den Kampf geschickt werden, und nehmen mit großen Gesten und unverständlichen Rufen daran teil. Du wirst auch in der Lage sein, an Zwei-gegen-Zwei-Kämpfen mit vier Spielern teilzunehmen, in denen ihr eure Kräfte für das ultimative Team vereinen oder an einem Turnier teilnehmen könnt, um festzustellen, wer der beste Trainer ist.

Mit dem GBA Link, das unglaublich stark gepusht wird, macht es viel Sinn, dass *Pokémon Colosseum* auch mit den GBA-Titeln *Ruby* und *Sapphire* kompatibel ist. Du brauchst es nur anzuschließen und kannst Biester austauschen.



Neue Charaktere aus *Ruby* und *Sapphire* erscheinen.

Auch eine derartige Hose garantiert den Sieg nicht...



ERSTER EINDRUCK
Wo ist das massive Rollenspiel, Nintendo? Wieso ihr damit verkaufen könnt?

CUBE ERWARTUNGEN

POKEFANS LIEBEN ES



- Viele neue Pokémon
- Den Vorgängern sehr ähnlich

■ Wir hatten uns mehr von dem lange erwarteten Pokémon GameCube-Titel erhofft. Das soll nicht heißen, dass wir nicht auch mal ein Rollenspiel sehen, aber für das erste Outing ist es ziemlich enttäuschend. Fans werden es lieben.



HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE

Was für eine gewaltige Rübe du doch hast!

CUBE

INFORMATION

HARVEST MOON

PUBLISHER: UBI SOFT

ENTWICKLER: NATSUME

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: LEBENS-SIM

SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN

00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER

3 OKT '03 JUL '03 SEP '03



VORHERIGE

FROM THE MAKERS OF...

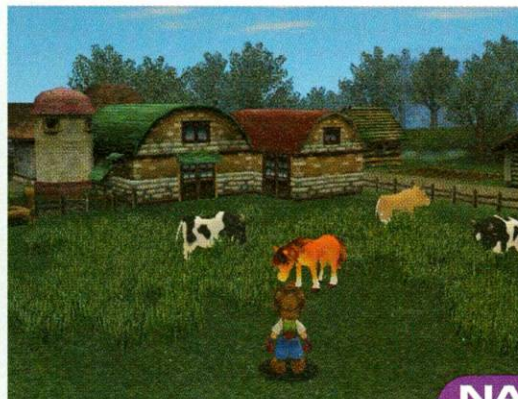
HARVEST MOON 64

■ Bringe die verlotterte Farm deines Opas wieder in Schwung, plus baggere Damen an und züchte preisgekrönte Hühner.

TOTALGAMES.NET RATING: 84%



“ALL DIE FREUDEN DES LANDLEBENS, OHNE, DASS DU DIR AUCH NUR EINMAL DIE HÄNDE WASCHEN ODER DIE STIEFEL ABTRETEN MUSST!”



NAHEZU PERFEKTION

ALLES IST IN BUTTER!

■ In *Harvest Moon* ist jeder Tag ein guter Tag. Inmitten der allgemeinen Brutalität und all dem Töten, das in Welt geschieht, kannst du dir hier sicher sein, dass eine verfaulte Tomatenernte das Schlimmste ist, das dir widerfahren kann.

VIELLEICHT EIN ANBAU?

ES IST NIE GROSS GENUG...

■ Im Gegensatz zu *Animal Crossing* kannst du deine Tapeten und Möbel nicht individuell gestalten, aber du kannst am Haus anbauen. Aber so ein Luxus kostet viel Geld – du musst hart arbeiten, wenn du wie ein König leben willst.

FAMILIEN-VATER

BEREIT, DICH NIEDERZULASSEN?

■ Action-Junkies sollten woanders suchen. In *Harvest Moon* ziehst du eine Familie groß und lebst ein normales Leben. Aber nach dem Erfolg von *Animal Crossing* und *Die Sims* zu urteilen, will das wohl fast jeder. Ist er nicht goldig?

ヤスヒロ

ES GIBT JEDE Menge Menschen, die liebend gern Killerbienen essen würden, wenn sie dadurch eine PAL-Version von *Animal Crossing* bekommen könnten. Leider wird das wohl kaum passieren; doch alles ist nicht verloren. Ein anderes Spiel ist am Horizont aufgetaucht, das dein Bedürfnis stillen könnte. Du kannst zwar nicht deine Tapete entwerfen oder mit seltsamen Kreaturen reden, aber was Lebens-Sims betrifft, ist es das Beste, das du in absehbarer Zukunft bekommst.

Die *Harvest Moon* Serie läuft ja schon seit geraumer Zeit, seit den Tagen des SNES, um genauer zu sein. Es begann als Nischenprodukt, schuf sich aber schon bald eine breite Basis von Fans, und mit der Übersetzung öffnet sich ihm ein ganz neuer Markt. Jedes Spiel hat zwar einen anderen Dreh, die Grundlagen sind jedoch immer die selben: Kümmere dich um deine Farm und lebe ein volles Leben. Bis zur PS-Version wurde das Spiel

immer aus der klassischen SNES Rollenspiel-Perspektive präsentiert. Jetzt hat die Serie allerdings den Sprung zu 3D geschafft.

A Wonderful Life ist etwas entfernt von den anderen Spielen der Serie, weil es über keine unterschwellige Struktur verfügt. Du musst dein Land nicht vor profitungrigen Geschäftsleuten retten oder ein Geschäft neu aufbauen – du kannst die Früchte deiner vergangenen Anstrengungen genießen. Finde eine

Frau, schaffe dir ein Kind an und nimm an allen möglichen Veranstaltungen teil. Die Freuden des Landlebens, ohne, dass du dir nur einmal die Hände waschen oder die Stiefel abtreten musst!

Man geht von 40 Stunden Spieldauer aus, und an den anderen gemessen, ist sie da wohl richtig. Das Game führt dich durch eine Spanne von dreißig Jahren in sechs Kapiteln, die jeweils ein anderes Stadium deines Lebens darstellen. Du musst nur ein volles Leben genießen!

HOCHSAISON

VIER JAHRESZEITEN AN EINEM TAG?

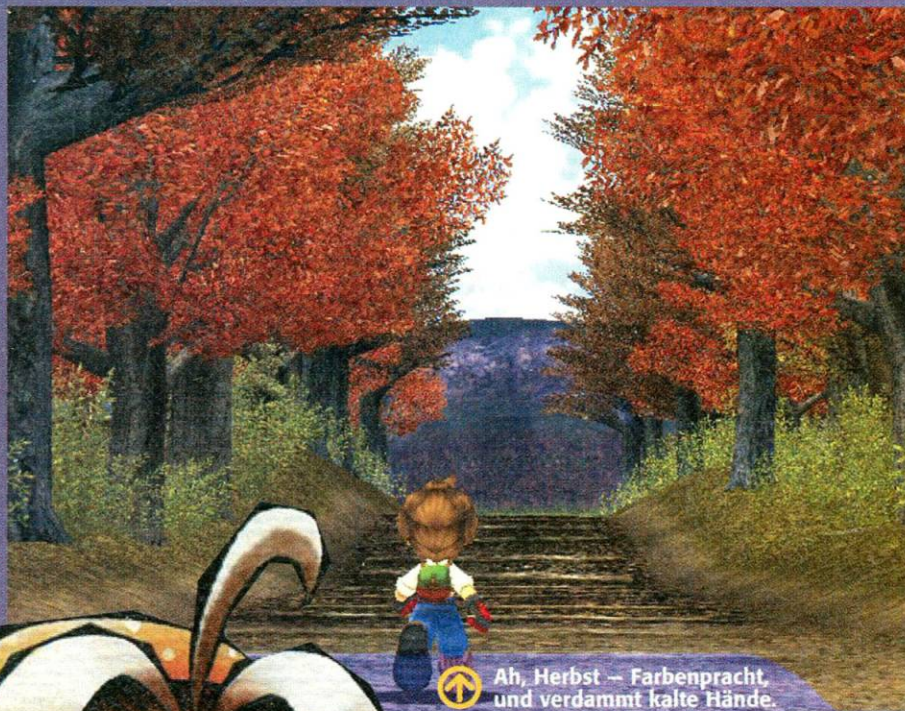
Im Verlauf deines wundervollen Lebens ändert sich das Wetter, und du musst deine Arbeit und die Art, wie du sie ausführst, entsprechend ändern. Während *Animal Crossing* in Echtzeit spielt, geht die Uhr in *Harvest Moon* etwas schneller. Aber dass ist keine schlechte Sache, denn dreißig Jahre könnten ziemlich nerven. Die Welt um dich herum ändert sich allmählich mit den Jahreszeiten, die regelmäßig von Frühling in Sommer, von Herbst in Winter übergehen. Die Bäume blühen, ihre Blätter wachsen, sie tragen Obst und werden dann kahl. Die Zeit vergeht wie im Flug.



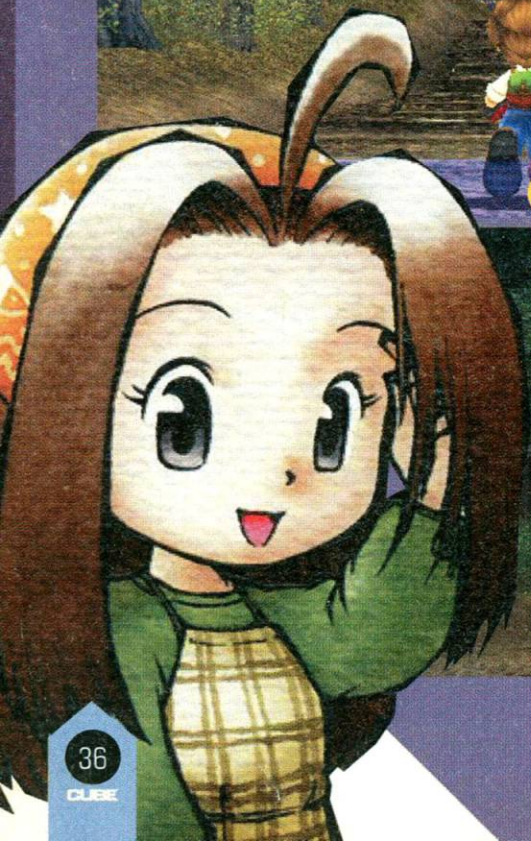
⬆ Der Lenz ist da, und es ist ein schöner Tag für einen Spaziergang...



⬆ ...im Winter dagegen sieht die ganze Landschaft viel kahler aus.



⬆ Ah, Herbst – Farbenpracht, und verdammt kalte Hände.



⬇ Gehe in die Kneipe, wenn du deine Zukünftige finden willst.



WENN DU NOCH nie ein *Harvest Moon* Game gespielt hast, kannst du dir wahrscheinlich nur sehr schwer vorstellen, was eigentlich in diesem Spiel abgeht. Am besten kannst du vielleicht verstehen, wie das Spiel läuft, wenn wir dich mal durch einen typischen Tag auf der Farm führen:

Du wachst auf und wünschst Frau und Kind einen guten Morgen. Du musst sie gut behandeln, weil deine Frau für dich kocht (ja, ich weiß auch, dass es bloß ein Spiel ist), und dein Kind muss gute Manieren und richtige Wertvorstellungen lernen, wenn es aufwachsen und dir mit deiner Farm helfen soll. Dann isst du dein Frühstück und siehst nach dem Wetter, ehe du dir den Wetterbericht für den nächsten Tag anhörst. Danach erledigst du deine Arbeit; du lässt das Nutzvieh aus dem Stall, sammelst Eier ein, bürstest die Kühe und Pferde und gießt und jätest den Garten. Außerdem musst du das Obst pflücken, das reif ist.

Dann gehst du ins Dorf und verkaufst (oder verschenkst, wenn du Freundschaften verbessern willst) deine Ernte. Du kannst auch ein paar Schwätzchen halten, was hilft, um die Menschen besser kennen zu lernen. Dafür ist

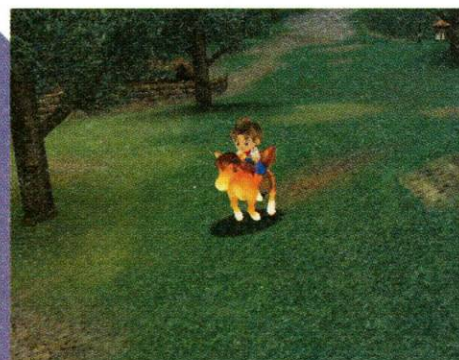
das Café besonders geeignet, und du kannst dort dann auch gleich zu Mittag essen. Während du eh nicht auf deiner Farm bist, kannst du auch mal im Wald nach Beeren und Wildfrüchten suchen. Vielleicht reicht die Zeit zum Angeln.

Nun ist es wahrscheinlich schon ziemlich spät, und es hängt weitgehend vom Wetterbericht ab, was du nun tust. Wenn es Regen geben soll, musst du die Tiere in den Stall bringen. In der Scheune ist es warm und trocken, also bringe sie dort hinein und dann gibt es Abendbrot mit deiner Frau zusammen. Leider kannst du nicht lange aufbleiben, also geht es schon bald ab ins Bett, damit du fit und gesund bleibst.

Je nach Tages- oder Jahreszeit kannst du an verschiedenen Veranstaltungen teilnehmen. Im Winter zum Beispiel kannst du keine Beeren und Früchte finden, deswegen solltest du die Farm sehr intensiv in den angenehmeren Monaten des Jahres bearbeiten.

Anderswo in diesem Feature sind wir näher auf andere Aspekte des Spiels eingegangen, und hoffentlich hast du nun eine bessere Vorstellung, was du zu erwarten hast. Weitere Eindrücke über das Spiel bringen wir in den nächsten Ausgaben.

CUBE



“DU LÄSST DAS VIEH AUS DEM STALL, SAMMELST DIE EIER EIN, PUTZT DEINE KÜHE UND PFERDE UND GIESST UND JÄTEST DEINEN GARTEN”



NOCH MEHR FREUNDE

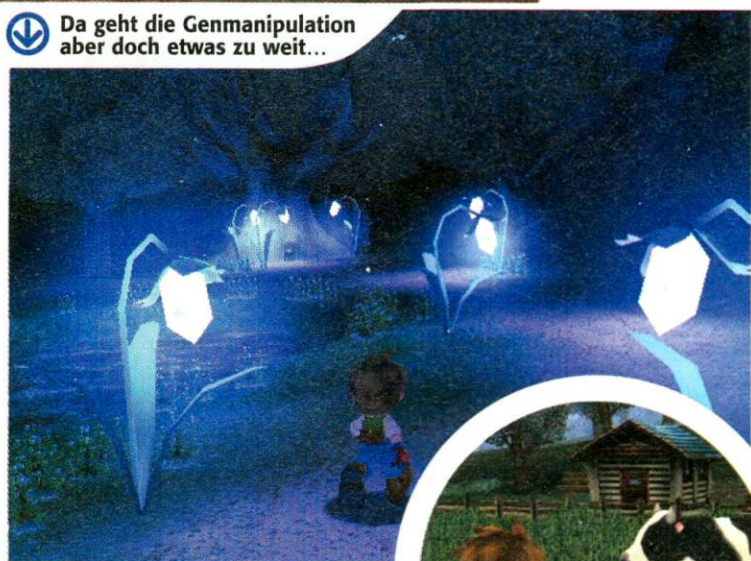
SAG HALLO ZU MINERAL TOWN

In der GameCube-Version des Spiels gibt es eine komplette Stadt, die durch eine Mauer abgetrennt ist. Das ist Mineral Town, und du kommst dort nur hinein, wenn dich mit dem GBA Harvest Moon Spiel

verlinkst. Am selben Tag erscheint *HM: Friends Of Mineral Town* in Europa, und darin kannst du die Stadt besuchen und an Spielen teilnehmen wie Chiken Sumo. Du kannst mit den Einwohnern sprechen

und Saat kaufen und landwirtschaftliche Ratschläge einholen. Lass dich aber nicht von den Schönen in Mineral Town in Versuchung führen – deiner Frau würde das gar nicht gefallen...

⬇ Da geht die Genmanipulation aber doch etwas zu weit...



⬆ Du hast eine Menge Nutzvieh auf deiner Farm, das täglich gut und liebevoll versorgt werden muss.



⬇ Sieht aus, als hättest du eine Tochter. Äh, gut geschaukelt.

YOU SAY POTATO...

DU ERNTEST, WAS DU SÄST

Natsume hat anscheinend jede Menge neues Obst und Gemüse ins Spiel integriert, wenngleich sie nicht verraten, welches. Alles, was wir bislang gesehen haben, sind Rüben, Tomaten, Mais und Kartoffeln. Zweifelsohne wird es Äpfel, Beeren und Pilze im Wald geben, aber Natsume will die anderen Gemüsesorten nicht verraten. Man ließ aber durchblicken, dass du Hybriden züchten kannst – es kann einem ganz schwindlig werden. Tomaten, die wie Mais schmecken, gefällig? Vielleicht kannst du aber auch deine Tomaten mit einer anderen Sorte aus dem Dorf kreuzen.



⬆ Säe deine Saat zur rechten Zeit, sonst nagst du am Hungertuch.

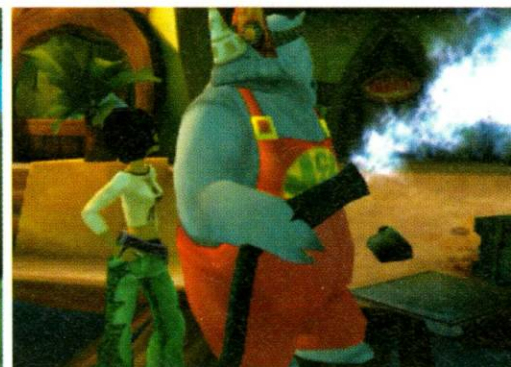
⬆ Es gibt neue Pflanzen, aber wir wissen nicht, welche.



CUBE

SAGT... ERSTER EINDRUCK

■ Wenn du ein derartiges Spiel noch nie versucht hast, dann schlagen wir vor, dass du jemand findest, der es besitzt, und es dir mal ausleiht. Mann kann sich ganz leicht an dieses entspannte Leben gewöhnen. Wir glauben, dass *A Wonderful Life* das beste Spiel der Serie wird, und jeder Rollenspielfan wird sofort süchtig nach ihm werden. Kühe Putzen hat noch nie so viel Spaß gemacht.



CUBE

INFORMATION

BEYOND GOOD & EVIL

PUBLISHER: UBI SOFT

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: FRANKREICH

GENRE: ADVENTURE

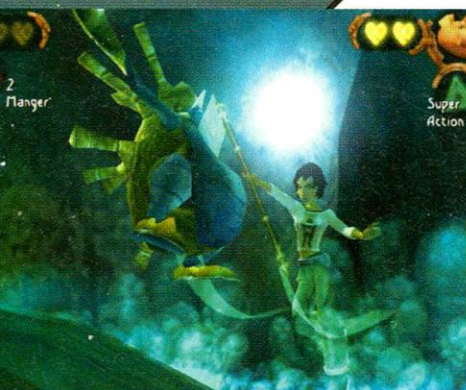
SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

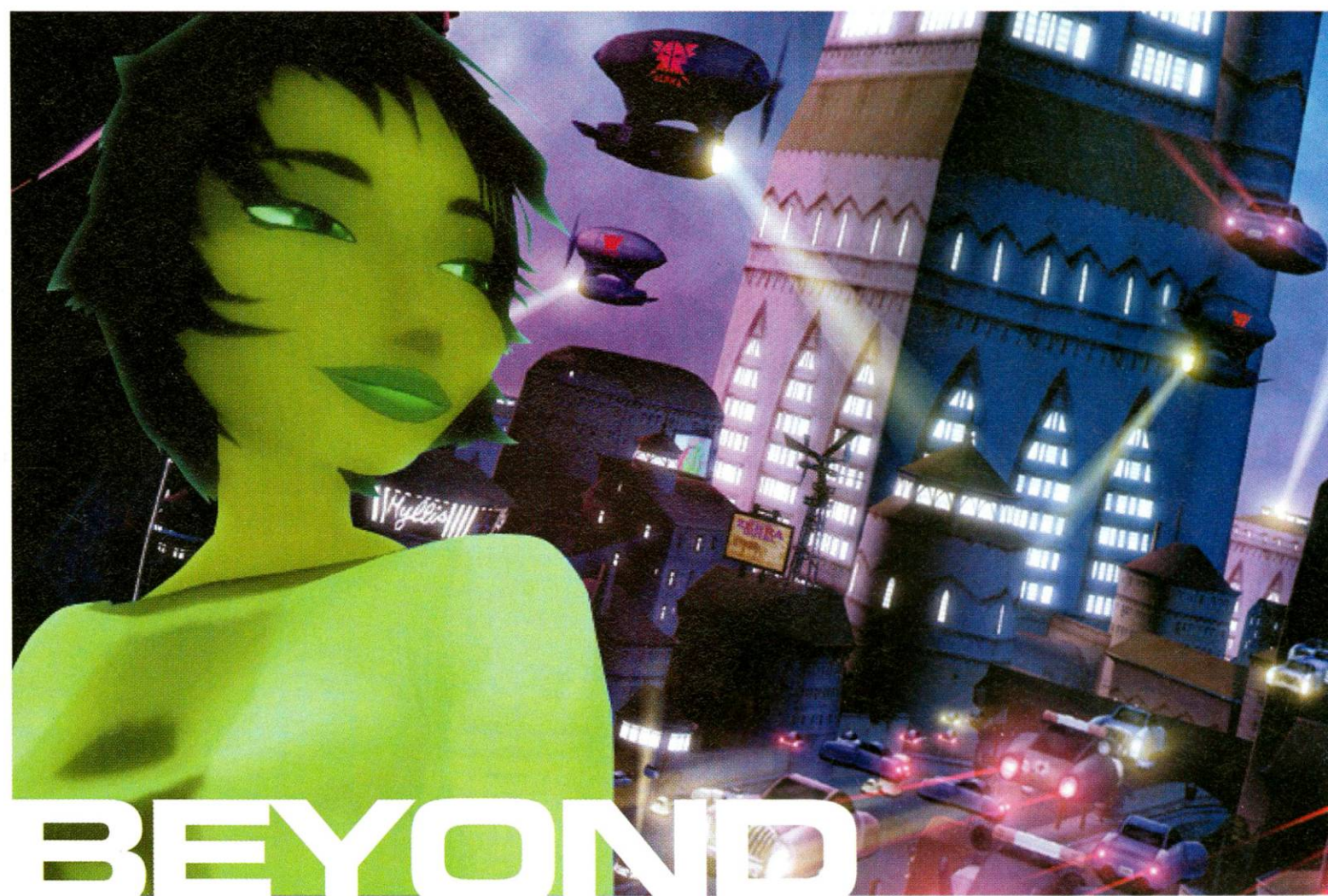
MOVIES X BILDER ✓

Q4 '03 noch unbekannt Q4 '03



↑ Jade, mit ihrem Enthüllungsjournalismus ist ein echter Lara Croft Typ.

↓ Dieser Mahlstrom im Himmel kann nur eins bedeuten – Probleme...



BEYOND GOOD & EVIL

Willkommen in dem Land, in dem Schweine sprechen, aber Hallo...

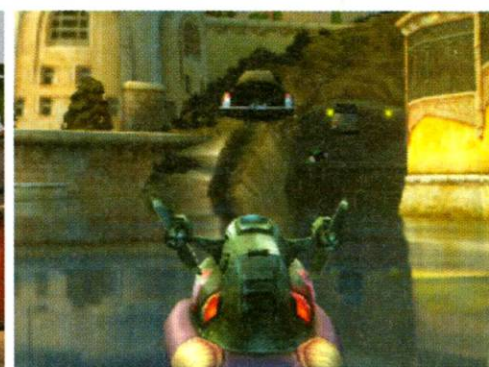
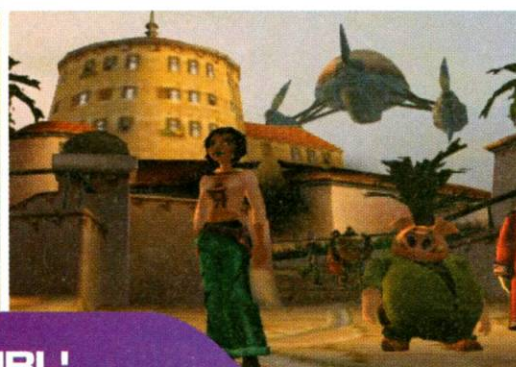
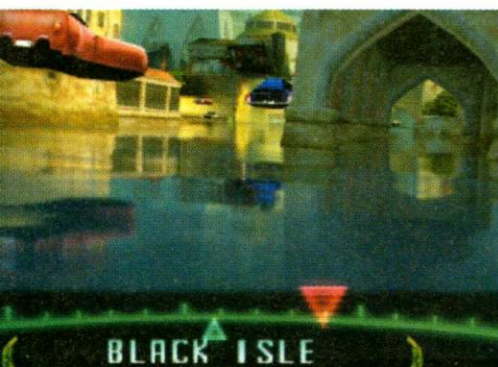
VOR CIRCA DREI Jahren, als *Rayman 2* gerade abgeschlossen wurde, begann Michel Ancel (der Schöpfer des gliedlosen Helden) mit der Arbeit an zwei neuen Projekten. Das erste war *Rayman 3*, das zweite war ein Spiel, das parallel

mit *Rayman 3* geschaffen wurde, das jedoch für weitere neun Monate nicht erscheinen würde. Die Gründe dafür später. Dieses mysteriöse und geheime Projekt wurde letztes Jahr auf der E3 in seiner frühesten Form gezeigt. Unter dem

Namen *Project BG&E*, waren die Spieler durch den Code mehr verwirrt als alles andere. Es war nur sehr wenig vorhanden, und man hörte nichts mehr von diesem Projekt bis heute. Ein ganzes Jahr später ist Ubi Soft nun bereit, über sein nächstes neues Game zu reden.

Beyond Good & Evil kann man nur schwer erklären. Man muss es wirklich in Aktion sehen, aber wir versuchen mal, es zu veranschaulichen. Das Spiel dreht sich

"DAS RECHT MYSTERIÖSE UND GEHEIME PROJEKT WURDE LETZTES JAHR AUF DER E3 IN SEINER FRÜHSTEN FORM GEZEIGT UND VERWIRRT"



GO GIRL!

WEIBLICHER INSTINKT

■ Jade ist der Hauptcharakter in BG&E. Mit einem Aikido-Stab bewaffnet, kann sie gegebenenfalls auf sich selbst bestens aufpassen, aber meistens verlässt sie sich auf ihre journalistischen Fähigkeiten, um aus engen Situationen zu entkommen.

DICKERCHEN

SCHINKEN MACHEN?

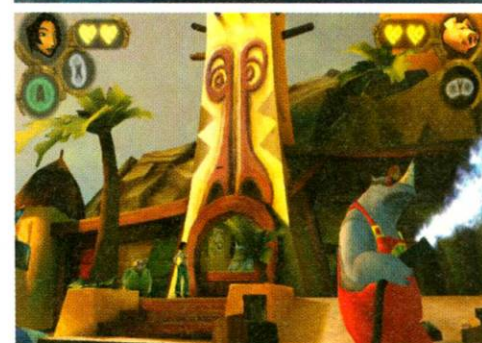
■ Pay'j ist Jades Partner, streng auf einer professioneller Basis, versteht sich. Er ist ein Erfindergeist, mit dessen Hilfe Jade Zugriff auf alle möglichen Gadgets und lebensrettende Geräte hat. Nicht übel für einen Klops in einer Latzhose...

UGLY MUTHER

LASS ES AUF MICH EINHAGELN

■ Die Hauptfeinde sind die DomZ. Diese entschieden hässlichen Außerirdischen hageln in Kapseln auf das Land nieder, ehe sie die Bevölkerung transformieren und konsumieren. Hört sich wie Sci-Fi an, aber wissen wir, dass es nicht wahr ist...?

Manche Umwelten im Spiel sind echt schön.



um eine starrköpfige junge Dame namens Jade. Sie ist Französin und hat sogar die passenden großen grünen Augen. Jade ist freiberufliche Reporterin, und wenn irgendwo etwas passiert, dann ist Jade zur Stelle, egal welches Risiko sie dazu eingehen muss, ganz die Lara. Jade lebt auf dem riesigen Planeten Hyllis in einer Galaxis weit, weit in der ferne. Ihre Welt wird regelmäßig von den außerirdischen DomZ angegriffen. Diese Kreaturen stürzen sich auf das Land und stiften dort Chaos, Zerstörung und Tod.

Jade hat eine Art Partner, in der Form von Pay'j, dem Schwein. Wie man ja halt erwartet, kann dieses Schwein gehen,

sprechen und alles reparieren, was kaputt geht. Beide leben in einem renovierten Leuchtturm, zusammen mit einer Horde Kids, die durch die DomZ zu Waisen geworden sind. Auch mit von der Partie ist die lokale Alpha Section. Sie erscheinen immer, wenn sich die Attacken ereignen, was zu verdächtigen Äußerungen führt, und schließlich tritt die Rebellenorganisation IRIS an Jade heran. Sie übernimmt die Aufgabe, die Wahrheit aufzudecken, wozu sie Nachforschungen anstellen und ihre Ergebnisse über Radio an die ganze Welt mitteilen muss. So, das ist erst mal der Hintergrund, und jetzt versuchen wir mal, das eigentliche Spiel zu erklären.

Jade lebt mit ein paar infolge der bösen DomZ verwaisten Kindern.



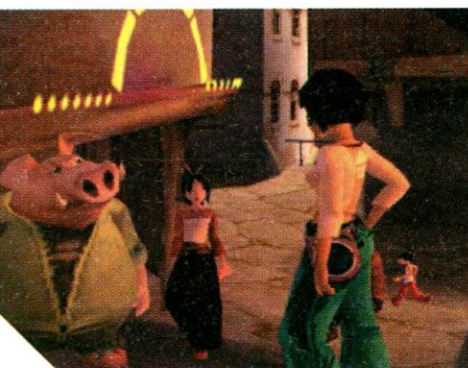
VORGÄNGER

FROM THE MAKERS OF...

STARFOX ADVENTURES

■ Rares erster und letzter GameCube-Titel verbindet viele Arten von Gameplay und zeigt, wozu der Cube wirklich fähig ist.

TOTALGAMES.NET RATING: 94%



HELFENDE HAND

MISSION IMPOSSIBLE?

Die meisten Missionen basieren im Stil von *Resident Evil Zero* auf den beiden Charakteren. Wo immer Jade hingeht, folgt ihr Pay'j, und das ist auch gut so, da seine Erfindungen unbezahlbar sind. Manche Rätsel, in denen du mit zwei Figuren ein Objekt platzieren musst, sind einfach. Und wenn du ein Objekt schiebst, kommt Pay'j einfach und hilft. Wenn du eine Spezialfertigkeit benötigst, ist nur ein Antippen eines Buttons erforderlich, damit er diese Fertigkeit benutzt, um dir zu helfen. Zum Beispiel kann er seine Raketenstiefel benutzen, um dich auf einen höheren Absatz zu bringen, oder, wenn du neben einem Zaun stehst, zieht er seine Drahtschere aus der Tasche und schneidet dir den Weg frei.



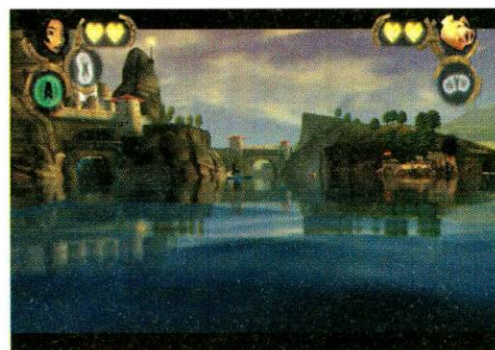
Secundo lebt in Jades Scanner, und er ist ein sarkastischer Typ.

SCAN-DAL!

HEISST DU ARAN?

Wenn du ein Objekt zum ersten Mal einsackst, wird es von Jades Scanner analysiert, damit du genau weißt, um was es sich handelt. In diesem Scanner, den Jade um ihre Taille trägt, lebt Secundo, ein holografischer Charakter. In der Ader des Doktors in *Star Trek Voyager* strotzt er vor Sarkasmus, aber seine Informationen machen ihn unschätzbar.

Unter den Items findest du normalerweise Health-Powerups, Ersatz für Hovercraft-Schilde und Wertgegenstände, die Feinde fallen lassen. Items können X oder Y zugeordnet werden, sind also immer griffbereit.



Hyllis besteht aus vielen kleinen Inseln, also gibt es jede Menge Orte, für Abenteuer und zum Erkunden.

Dies ist entweder eins der Rätsel im Spiel oder aber Lufthockey wurde gerade in Hyllis erfunden, was unwahrscheinlich ist.

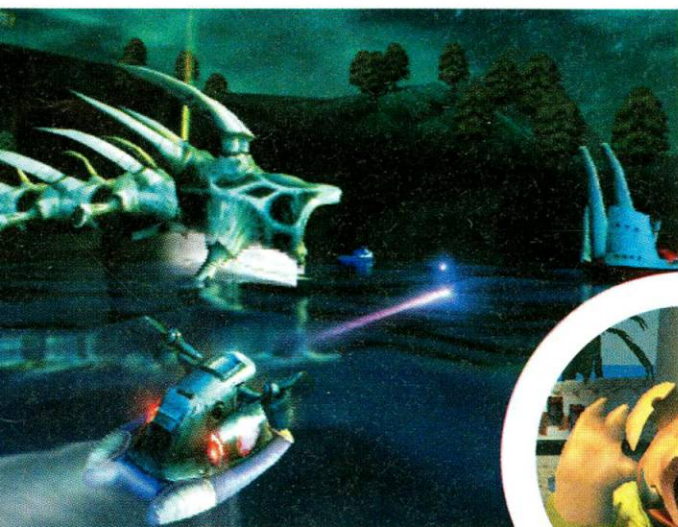
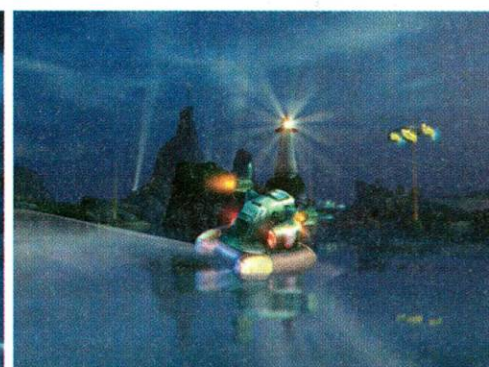
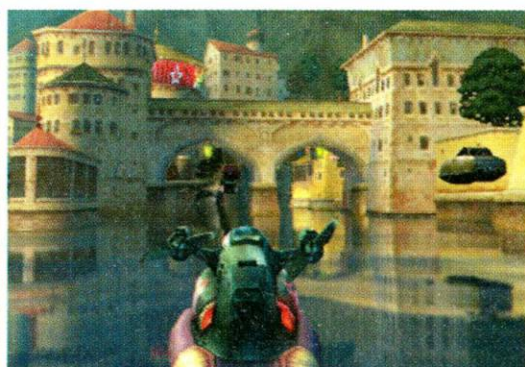


Jades Aikido-Stab erscheint automatisch bei einem Kampf.

BEYOND GOOD & Evil ist eine Verschmelzung verschiedener Gameplay-Stile. Wenn man einen Vergleich anstellen will, eine Kreuzung zwischen *StarFox Adventures*, *Jet Force Gemini*, *Pokémon Snap* und *TailSpin* (die TV-Serie). Das Spiel beginnt mit einem Angriff der DomZ auf Jades Leuchtturm. Normalerweise würden die Schilde des Gebäudes sie schützen, aber Jade hat in letzter Zeit nicht viel verdient, und hat die Stromrechnung nicht bezahlt. Ist das nicht typisch? Jedenfalls landen die DomZ und nehmen die Kinder gefangen, also müssen zuerst die DomZ besiegt werden.

Du steuerst Jade aus der Perspektive der dritten Person. Ihr Aikido-Stab erscheint, wenn Feinde in der Nähe sind, so dass sie sich wie Fox McCloud aus engen, prekären Situationen hacken und schlitzeln kann. Durch Halten des Attack-Buttons wird der

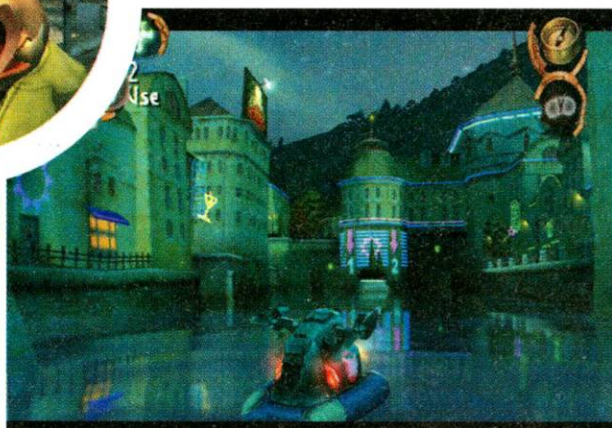
"IN DEN ERSTEN BEIDEN STUNDEN DES SPIELS ERLEBST DU BEREITS VIER VERSCHIEDENE ARTEN VON GAMEPLAY"



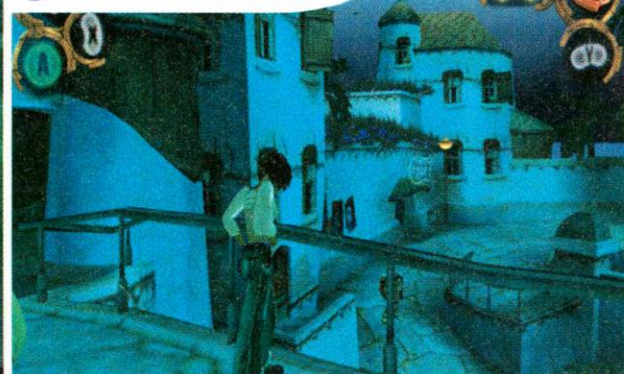
Das ist Michel Ancel; er, der Rayman und BG&E erfunden hat. Keine Zeit zum Träumen!



Reisen auf Wasser können ziemlich gefährlich ausarten.



Hyllis war ganz friedlich, ehe die DomZ kamen...



CRAFT-WORK

HOCH, IN DIE LÜFTE

Dein hauptsächliches Transportmittel im Spiel ist das Hovercraft. Es ist zuerst eine klapprige alte Rostbüchse mit minimalem Schutz und geringer Feuerkraft, aber die Mamago Garage kann es aufrüsten... zu einem Preis. Die Nashornfamilie handelt in Perlen, die du bei Begegnungen mit den DomZ einsammeln kannst. Upgrades wie das Jump-Kit helfen dir, die Begrenzungen des Hafens zu überwinden, wogegen du mit dem coolen Space-Motor zum Mond fliegen kannst.



Nashörner reparieren dein Fahrzeug gegen Perlen.

Stab für Superattacken aufgeladen. Andere Buttons zusammen mit dem D-Pad lassen Jade ausweichen, laufen oder auch Saltos schlagen. Hinsichtlich kämpfen war's das dann auch schon.

Nach der Rettung der Kids musst du irgendwie dein Sparschwein fett machen, um die Stromrechnung zu bezahlen, denn sonst bekommst du keine Arbeitsangebote und kannst dein Hovercraft nicht reparieren. Die Hyllis Biological Society versucht, alle Tierarten auf dem Planeten zu dokumentieren, für den Fall dass die DomZ sie alle vernichten; Nahaufnahmen von Tieren können Jades Kassen wieder füllen. Auf dem Leuchtturmgelände gibt es zahlreiche Tiere, und durch Anschleichen kannst du nah an die Tiere gelangen, ohne sie zu verschrecken. Jetzt hast du Fotos verkauft und der Strom ist wieder eingeschaltet, Zeit, um deine Emails zu checken.

Und tatsächlich! Eine Mission für dich! Du sollst zur Black Isle gehen und die alten Minen erkunden, um ein paar Fotos einer Kreatur zu machen, die in den dunkelsten Tiefen der Minen gesehen wurde. Um zur Black Isle zu kommen, musst du jetzt dein Hovercraft benutzen, das Pay'j nach der DomZ-Attacke wieder instand gesetzt hat.

Hyllis besteht aus vielen kleinen Inseln, und man reist mit einem Boot oder einem Flieger zwischen ihnen. Das Hovercraft wird so ähnlich gesteuert wie Lupus in *Jet Force Gemini*. Das Fahrzeug verfügt über einen Speed-Boost und eine Laserkanone und kann durch Besuche der Mamago Garage (die natürlich von einer Nashornfamilie bewirtschaftet wird) aufgemotzt werden. Doch kaum hast du das Dock verlassen, da erfolgt ein weiterer Angriff der DomZ. Ein massives Schlangenwesen greift jedes Schiff im Hafen an, und du musst es

jagen und niederschließen, während du die Minen vermeidest, die es fallen lässt.

Nach Erkundung des Hafens und der Stadt kommst du schließlich in Black Isle an. Und hier beginnt das eigentliche Abenteuer. Jade muss erkunden, kämpfen und einfach Rätsel lösen, um es durch das Dungeon zu schaffen und ihr Ziel zu erreichen.

Dieser Abschnitt ist für die ersten beiden Stunden des Spiels verantwortlich, und wir haben bereits vier Arten Gameplay erfahren. Zwar sind sie einzeln kaum bahnbrechend, aber diese verschiedenen Stile passen in dieser bizarren und interessanten Welt gut zusammen. Wie es bei allen Ancel-Spielen üblich ist, sind Stimmschauspielerei und Musik erste Sahne, und das gilt auch für die Animation. Es gibt ein paar Probleme mit Bilddurchlauf und Kameras, aber die werden zweifelsohne noch vor dem Release beseitigt.



CUBE

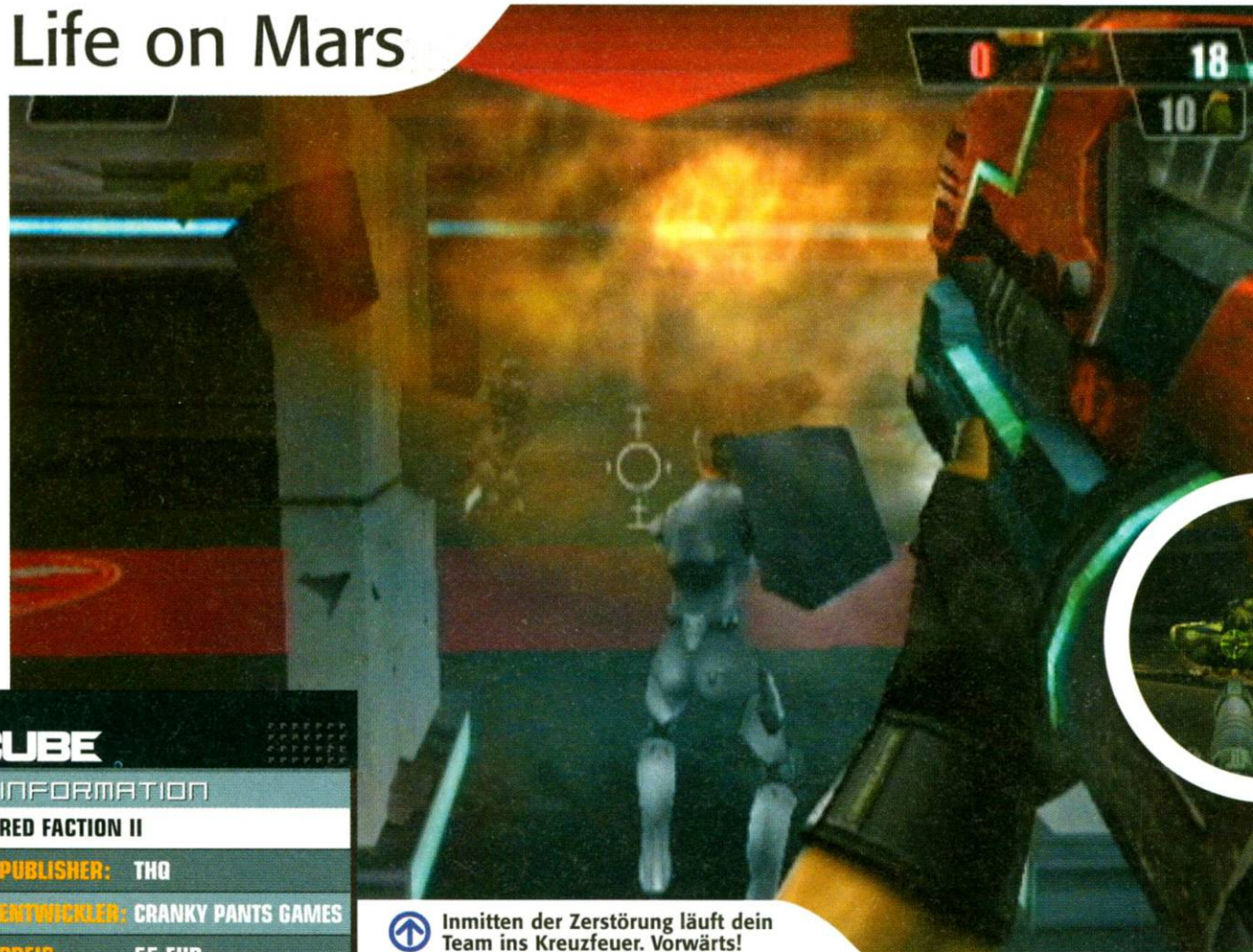
SAGT...

ERSTER EINDRUCK

■ Momentan sieht alles gut aus. Gegen Ende des Sommers, wenn es sich seinem Abschluss nähert, werfen wir einen gründlicheren Blick auf das Spiel. Es ist zwar kaum besonders herausfordernd, aber die starken Charaktere und das abwechslungsreiche Gameplay sollten es zum krassen Erlebnis machen.

RED FACTION II

Life on Mars



CUBE

INFORMATION

RED FACTION II

PUBLISHER: THQ

ENTWICKLER: CRANKY PANTS GAMES

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: USA

GENRE: SHOOT-'EM-UP

SPIELER: 1-4

STATS

■ MULTIPLAYER BOTS

■ 11 EINZELSPIELER-MISSIONEN

■ SCI-FI STORY

■ ATMOSPHERISCHE GRAFIK



Im Handel



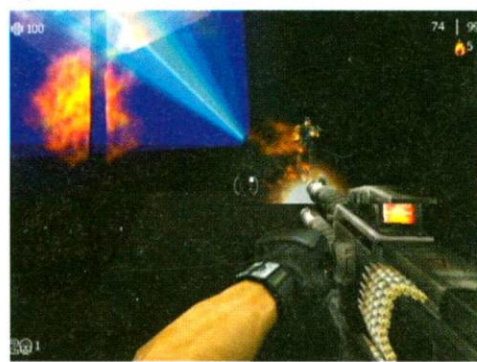
noch unbekannt



Im Handel



Inmitten der Zerstörung läuft dein Team ins Kreuzfeuer. Vorwärts!



Noch mehr Ego-Wahnsinn auf dem GC...

RED FACTION II

beginnt wie jeder andere Action-Film.

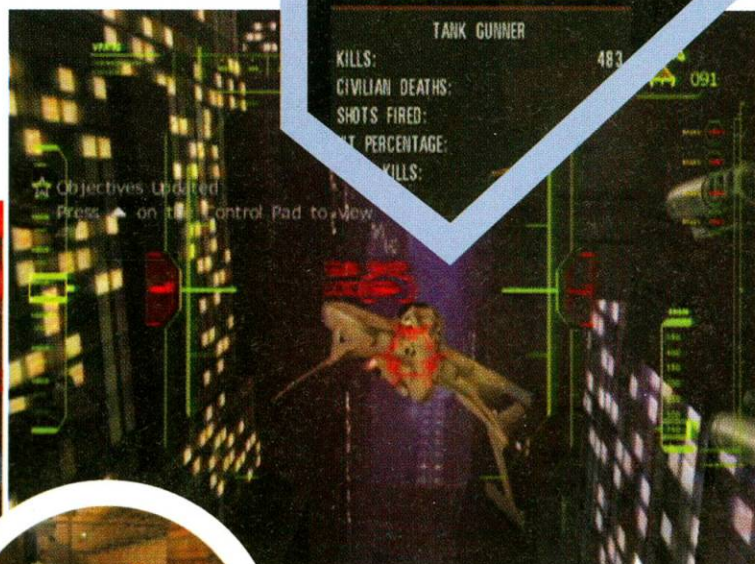
Massig Geschosse, Lärm, Explosionen und allgemeine Verwirrung dienen den Zweck, die bisherige Story zu präsentieren und weitere Eskapaden vorzubereiten. Diese Methode könnte das ganze Spiel gefährden, aber bei *Red Faction II* ist die Steuerung intuitiv genug, dass sie schon nach den ersten Schritten zur zweiten Natur geworden ist. Danach wird alles etwas ruhiger, wenn die Levels ein wenig generischer werden – Brücken sprengen, anschleichen, um Leute zu ermorden, und so weiter – aber die Action wird schnell wieder heiß, wenn die Feinde in hellen Scharen erscheinen.

Die Story ist typisch für ein Sci-Fi-Videospiel. Ein böser Diktator herrscht, und als Mitglied einer rebellierenden Superelitesondereinheit musst du die Gesellschaft von ihm erlösen. Mit kommunistischen Insignien und einer Hierarchie in der Gesellschaft können

wir davon ausgehen, dass der Bad Guy einer von McBains neusten 'Kommunisten' ist. Das Gute daran ist, die Umwelten des Spiels schöpfen vollen Nutzen aus der politischen Perspektive der Welt. Randalierer laufen durch die Straßen, und Fahnen fliegen an jeder verfügbaren Stelle. Während du in einen Bahnhof der U-Bahn rennst, kündigt eine Stimme über den Lautsprecher gelassen an, dass jedes Anzeichen von Panik in Festnahmen resultiert. In einem Level gehst du zum Zentrum dieses Programms der Gehirnwäsche, um eine Radiostation der Regierung lahm zu legen.

Nicht in jeder Mission läufst du umher. Kampfhubschrauber, U-Boote und Panzer können in dem all-amerikanischen Kampf benutzt werden. In diesen Abschnitten steuerst du nicht die Richtung oder die Bewegung der Fahrzeuge, sondern bist der Schütze. Dadurch werden sie aber nicht langweilig, denn dem Fahrer wird gestattet, einige extrem bizarre Strecken

Bei den großen grünen Drähten mussten wir zwangsläufig beim Betreten des Raums an Die Matrix denken.



Das Zerschießen von Bürofenstern ist fast so cool wie das Erfassen eines feindlichen Schiffs, um es aus dem Himmel zu schießen.

Wenn du einen Treffer einstecken musst, zeigen rote Pfeile in die Richtung des Ursprungs des Projektils.



Jemand steht im Weg? Du weißt, wie du ihn behandeln musst...



GEO-MODDING

Wie üblich werben die Entwickler mit ihrer Geo-Mod-Technologie. Damit reagieren Strukturen auf Geschosse, aber es funktioniert nur bei Bedarf.

einzuschlagen, auf denen die Gebäude zerstörende Geo-Mod Engine mit spektakulären Effekten zur Geltung gebracht wird.

Red Faction II macht auch ordentlich Anleihe bei anderen, solide etablierten Franchisen, was dem Spiel dann auch viel gibt. Ähnlich wie beim System in *Halo* ist das Einstecken von Schäden gar keine große Sache, da du deine Schadensleiste wieder auffrischen kannst, indem du dich etwas zurückhältst. Aber im Gegensatz zu *Halo* stellt die Schadensleiste keinen Schild oder Barriere dar, sondern dein Wohlbefinden. Wenn deine Health auf Null absackt, kannst du ein Medipack benutzen, um sie nachzufüllen, jedoch du kannst zu jeder Zeit nur drei Medipacks bei dir tragen.

Cool ist, wie du zwei Waffen gleichzeitig benutzen kannst. Nicht nur verdoppelst du damit deine Feuerkraft, sondern aufgrund der Art, wie jede Waffe über ihren eigenen

Abzugsbutton gesteuert wird, kannst du mit einer Waffe feuern, während du die andere nachlädst. Wie die Steuerung bei *Red Faction* überhaupt, ist es ein perfektes Beispiel, wie eine einfache Funktionalität gegenüber zäher und stark übertriebener Steuerung immer wieder gewinnt.

Das ist typisch für dieses Spiel. Es sieht klasse aus und hört sich toll an, aber es ist auch einfach und ziemlich flach. Du bekommst hier tatsächlich, was du siehst, und du siehst ein solides Ballerspiel, das allen den Appetit stillt, die Heißhunger auf noch mehr Ego-Action haben. Mit nur 11 Missionen wird dich hier der Einzelspieler keine schlaflosen Nächte kosten, jedoch der sahnige Vierspieler ist fast genau so fesselnd und mitreißend wie der von *TimeSplitter 2*. Bedenke dazu noch die Custom-Bots, und du hast ein wahres Prachtexemplar des Genres. **GARY**

CHARAKTERPROFIL: Dein Charakterprofil speichert alle möglichen Stats über deine Leistung. Du kannst jederzeit pausieren, um sie dir anzusehen.

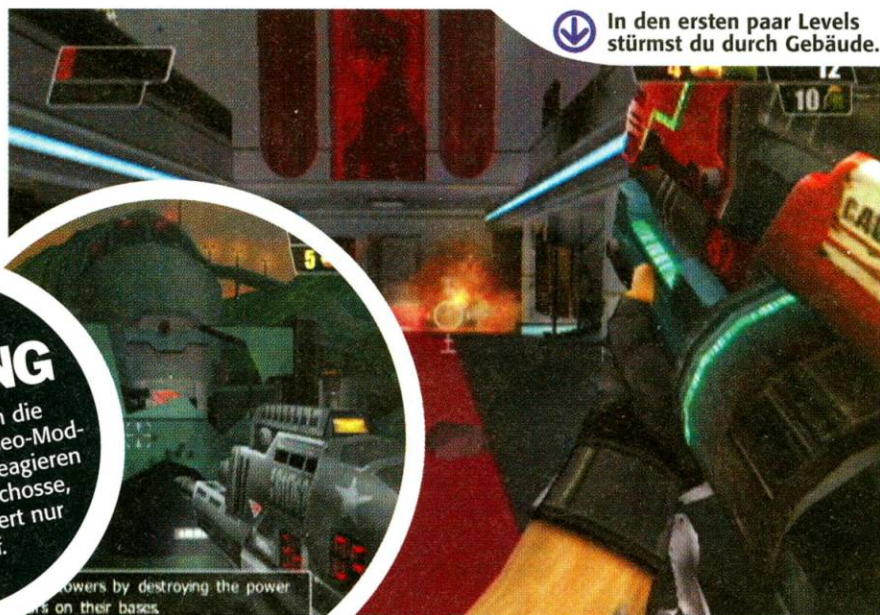


DAS IST DEIN BOT!

MULTIPLAYER FÜR FREUNDLOSE

Eins der besten Elemente von *Red Faction II* ist der Mehrspieler-Modus. Es gibt 35 Karten, auf denen du mit bis zu drei Freunden spielen kannst, und noch bessere News sind die individuell einstellbaren Bots. Du kannst ihre Attribute ändern, wie Tempo, Stärke, etc. und dann in die Arena gehen. Spieler, denen bewusst ist, dass sie in bestimmten Kampfbereichen leiden, finden, dass dieser Modus enorm hilft, da du eine Bot schaffen kannst, der sich auf diese Bereiche spezialisiert.

In den ersten paar Levels stürmst du durch Gebäude.



CUBE FAZIT

RED FACTION II

SOLIDER SHOOTER MIT TOLLEM MULTIPLAYER

2. MEINUNG

GRAFIK
Poliert und stilvoll, aber ganz klar eine PS2-Portierung. Aber Jungs...

SOUND
Die Musik nervt, Geräuscheffekte und Stimmschauspielerei sind OK.

GAMEPLAY
Steuerung ist in einem Ego-Shooter alles; wir haben keine Beschwerde.

SPASSFAKTOR
Der Multiplayer entschädigt voll für den kurzen Einzelspieler-Modus.

ORIGINALITÄT
Portierung eines alten PS2 Spiels, und noch dazu ein Ego-Shooter...

ALTERNATIVE

Ein hochwertiger James Bond Shooter, der dich meistens geschüttelt, aber kaum gerührt lässt.

007 NIGHTFIRE

CUBE Wertung: 7.9



SMASH HIT! "Ein paar hübsche Ideen und der coole Multiplayer machen es zu einem Musskauf für jeden, der die PS2-Version noch nicht gespielt hat."

CHANDRA

GESAMTWERTUNG

7.8

SOLIDER SHOOTER MIT UNGEWÖHNLICH GUTEM MULTIPLAYER-MODUS

"DIESES SPIEL SIEHT EINFACH KLASSE AUS UND HÖRT SICH TOLL AN, ABER ES IST AUCH EINFACH UND ZIEMLICH FLACH"

Alter Sonic, neue Portierung...

CUBE

INFORMATION

SONIC ADVENTURE DX

PUBLISHER: SEGA

ENTWICKLER: SONIC TEAM

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 1+ BLÖCKE

STATS

■ SECHS SONIC-FIGUREN SPIELEN

■ LINK-UP MIT EINEM GBA

■ PORTIERUNG DES DC-KLASSIKERS

■ JEDE MENGE GEHEIMNISSE

MOVIES X BILDER ✓

Im Handel Im Handel Im Handel

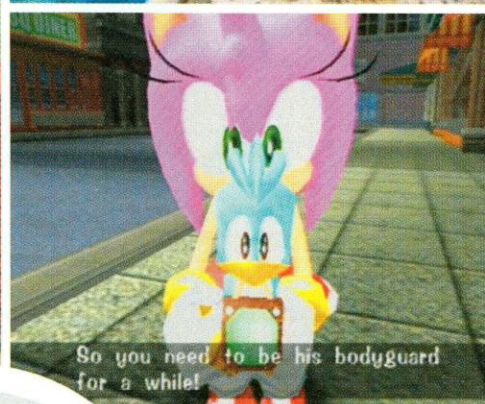


SITTIN' PRETTY

Etwas kann man zugunsten des Spiels sagen: Sonic und Freunde sehen glänzender aus als zuvor. Leider wird aber dadurch das Spiel auch nicht besser.

Die Grafik sieht etwas glatter aus als in der Dreamcast-Version

Wenn die Action heiß wird, überhitzt der Bilddurchlauf...



SONIC ADV

VERLAUFEN: Die kurzen Abenteuerabschnitte dienen zur Erholung zwischen den Etappen, und manchmal weiß man nicht, wo es weitergeht.



Es dauerte ewig, bis wir diesen Schlaten in der japanischen Version fanden!

Ein ordentliches Sonic-Game oder nur ein Lückenfüller, um Sonic-Fans bei Laune zu halten? Es ist nicht so klar, wie man denkt.

EHE WIR MIT

dem Review anfangen, wollen wir erst einmal darauf hinweisen, dass wir *Sonic* (und die Vielzahl seiner knuddeligen Freunde) sehr gern haben. Dennoch wäre es schwierig für uns zu sagen, dass wir jedes erschienene *Sonic*-Spiel vollkommen genossen haben. Im Gegensatz zu *Marios* Games-Geschichte, die ja ziemlich erfolgreich ist, egal was du denkst, kann man nicht leugnen, dass *Sonic* seit seinem Debüt auf dem Mega Drive anno 1991 auf eine ziemlich wechselhafte Vergangenheit zurückblickt. Klar, es begann alles rosig, aber der Release von solchen Enttäuschungen wie *Sonic 3D*, *Sonic R* und dem kürzlichen *Sonic Advance 2* führt zu der Erkenntnis, dass selbst der Große Igel gegen den einen oder anderen massiven Patzer nicht völlig immun ist.

Und daran wollen wir uns erinnern, wenn wir vom Re-Release (ja, es ist kein Upgrade und keine Erweiterung, sondern ein Re-Release) von *Sonic Adventure* sprechen. Es war vor etwa drei Jahren eines der ersten Spiele für den Dreamcast. Ja, es kommt

mit dem Zusatz des DX-Labels am Ende seines Namens, und der Behauptung, es sei ein Director's Cut, als hätte das Sonic Team die Chance bekommen, die Version des Spiels zu schaffen, die ihnen immer schon vorgeschwebt hatte. Natürlich geht uns dabei durch den Kopf, dass, wenn es ein Director's Cut ist, der Director eine ganz stumpfe Schere gehabt haben muss, als er beim eigentlichen Schneiden war...

Du kannst vielleicht sagen, dass wir zu streng sind, aber schauen wir uns doch mal die Beweisstücke an: Du fragst dich, warum SEGA ausgerechnet *Sonic Adventure* als das Spiel gewählt hat, das ein Update verdient. Natürlich muss unbedingt ein *Sonic*-Spiel für den GameCube her, um all die Fans zu versöhnen, bis *Sonic Heroes* (das aber im Vergleich mit diesem Spiel unglaublich innovativ und gut aussieht) gegen Ende des Jahres erscheint. Es mag ja das Spiel gewesen sein, das den Dreamcast abheben ließ, aber selbst dann war es kaum mal das beste Spiel auf unserem Planeten. Vielleicht war es der Wechsel zu 3D, der



EIN MANN AUF EINER MISSION

SO VIELE MISSIONEN, SO WENIG ZEIT

Der große Unterschied zwischen diesem Spiel und dem ursprünglichen *Sonic Adventure* auf dem Dreamcast ist die Erweiterung mit dem Missionsmodus, das Einzige, was zwischen dir und dem Freispiel der 12 versteckten Game Gear Spiele steht, die Sonic Team auf der Disc vergraben haben. Jedoch du bekommst nur Zugang zum Missionsmodus, wenn du das Spiel mindestens einmal abgeschlossen hast, und dann musst du es noch mit jedem Charakter abschließen, um ihre jeweiligen Abschnitte freizuspielen. Es gibt insgesamt 60 Missionen, die du alle abschließen musst. Durch das Einsacken von Special Cards auf den Außenkarten bekommst du einen Hinweis, wie du die Mission abschließen kannst. Aber sein gewarnt, manche sind sehr kryptisch und verlangen nach Gehirnschmalz, ehe du weißt, was zu tun ist...

“EIN BEISPIEL DAFÜR, WIE MAN EIGENTLICH EINE KONSOLE-ZU-KONSOLE-PORTIERUNG AUF KEINEN FALL MACHEN SOLLTE”

ENTURE DX



GOING OUT IN STYLE

ANDERER CHARAKTER, ANDERES SPIEL

Wie bereits bei *Sonic Adventure 2 Battle* stehen auch in *Sonic Adventure DX* sechs Charaktere zur Wahl, drei von dem Sequel (Sonic, Tails und Knuckles) und drei, die im ursprünglichen Dreamcast-Spiel neu waren (Amy, E-102 und Big The Cat). Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Spielen ist jedoch, dass du anstelle von drei verschiedenen Gameplay-Stilen jetzt sechs hast; einen anderen für jeden verfügbaren Charakter. Sonic, E-102 und Knuckles haben denselben Stil wie im Sequel, die anderen drei sind allerdings neu. Amy muss einem Roboter entkommen, der sie verfolgt, Tails lässt sich so wie Sonic spielen, wenngleich langsamer (und er kann mit seinem Schwanz über kurze Entfernungen fliegen). Wirklich bizarr ist Big The Cat, der gerne angelt. Echt, er angelt. He, das war doch nicht unsere Idee...



⬅ Du kannst mit vielen Charakteren spielen, aber das ist heute ja ganz normal.

➡ Der Angelabschnitt trägt kaum zum Spiel bei, wir könnten ohne ihn leben.



**“WENN DIE VERSTECKTEN SPIELE FREI-
GESPIELT SIND, HAST DU KAUM NOCH
BOCK, DAS HAUPTSPIEL ZU SPIELEN.”**



⬆ In diesen offenen Gebieten leidet der Bilddurchlauf böse.

FORTSETZUNG

bizarre Mix von Spielstilen (von denen nur Angeln und Pinball neben den Hauptetappen so richtig Spaß machten) oder die fürchterlich langweiligen 'Abenteuer'-Abschnitte, die man unnötig zwischen Etappen eingefügt hatte, aber irgend etwas ging uns bereits beim ersten Mal gegen den Strich.

Unsere Meinung hat sich kaum geändert, besonders seit wir das Vergnügen hatten, das viel poliertere und abgerundete Sequel *Sonic Adventure 2 Battle* zu genießen. Mal ehrlich, es scheint als wollte SEGA nicht unbedingt etwas schaffen, das stolz neben dem Sonic Namen stehen konnte, sondern als wollten sie nur ein Vehikel für die ganze Anzahl von Spielen bauen, die es nicht in die *Sonic Mega Collection* für GameCube schafften. Allein die Tatsache, dass die 12 versteckten GameGear Titel nicht in der *Mega Collection* enthalten waren, gibt fast schon Anlass zur Sorge.

Aber wir schweifen ab; *Sonic Adventure* mag kein ideales Spiel für den GameCube sein, aber geschehen ist geschehen, und man kann daran nichts mehr ändern. Es geht jedoch weniger darum, was SEGA gemacht hat, als vielmehr warum und wie es das Spiel gemacht hat. Und das

⬇ So viele Ringe und so wenig Zeit. Was, Sonic?



empfinden wir als Problem, denn zwischen Dreamcast und GameCube ist etwas ganz fürchterlich schief gelaufen. Die Dreamcast-Version mag ja hinsichtlich Texturen nicht so gediegen oder poliert ausgesehen haben, aber es lief mit soliden 30 Bildern pro Sekunde ab und bewegte sich für die meisten Spieler rasant genug, und darüber kann man nicht meckern. Nun erscheint das Spiel für den GameCube, und es ist eine ganz andere Kiste von Igel. Texturen sehen auf den ersten Blick besser aus, aber der Bilddurchlauf hat gerade deswegen erheblich gelitten. Mit den stotternden Handlungsszenen und den fehlerhaften Updates im ganzen Spiel, wenn Sonic sich mit viel Tempo bewegt, ist dies doch nicht die feine englische Art, ein Spiel von einer gestorbenen Konsole auf eine Next-Gen-Konsole zu konvertieren.

Doch es kommt noch schlimmer. Wenn du die Dreamcast-Version gespielt hast, erinnerst du dich bestimmt noch an die Kameraprobleme – sie blieb gewöhnlich hinter Ecken stecken, hinter Wänden und unter Fußböden. Und wurde dieses gut dokumentierte Problem im Director's Cut angesprochen? Denkste! Es ist zwar nicht schlimmer geworden (wofür man dankbar

LINK IT UP: Nimm dein Chao mit, indem du es auf deinen GBA herunterlädst – es geht bei *Sonic Advance*, *Sonic Advance 2* und *Sonic Pinball Party*.



Es geht nicht über klassische Sonic Ping-Pong-Action.

POWER UP

GO GO GADGET

Jeder Charakter hat seine eigenen, speziellen Power-Ups, mit denen er neue Moves ausführen und seine Aufgabe effizienter erfüllen kann.

sein muss), aber es wurde auch nicht verbessert. Mach dir das nur mal klar, dies ist ein Update eines drei Jahre alten Spiels für eine Konsole, die theoretisch leistungsfähiger und flexibler ist als die, für die das Spiel zuerst erschien, und SEGA ist es nicht einmal gelungen, diese Probleme mit der Kamera zu beseitigen! Würden wir das von anderen Entwicklern in Kauf nehmen? Ich glaube nicht, dass wir die Frage mit einem schallenden 'Ja' beantworten würden.

Man muss natürlich bedenken, dass dieses Paket ein paar ganz reizende Extras enthält, ehe man es in die Schrottecke verbannt: namentlich die 12 Game Gear Titel, die man komplett in den zusätzlichen Missionsmodi des Spiels versteckt hat. Ausschließlich durch diese Titel ist es *Sonic Adventure DX* gerade noch entfernt wert, dass man es für den GameCube in Erwägung ziehen könnte, wenngleich es dir jede Menge Anstrengung und Mühe abverlangt, die du vielleicht doch eher nicht investieren möchtest, wenn du sie tatsächlich gewinnen willst. Denk mal darüber nach: um die Games zu bekommen (die ohnehin von Rechts wegen in der Mega Collection hätten enthalten sein sollen), musst du den

Missionsmodus abschließen. Um den Missionsmodus zu bekommen, musst du das Spiel mit mindestens einem der angebotenen Charaktere abschließen, wenn nicht gar mit allen sechs. Lohnt sich das überhaupt? Vielleicht. Aber selbst wenn du beharrlich genug bist, um alle 12 Games freizuspielen, haben wir unsere Zweifel, ob du danach überhaupt noch weiter im Hauptabenteuer spielen möchtest.

Wenn man einmal SEGAs jüngste Vergangenheit nach Updates von älteren Spielen untersucht (alles zufällig Spiele für den GameCube – uns fallen dabei sofort *Sonic Adventure 2 Battle*, *Skies Of Arcadia Legends* und die *Sonic Mega Collection* ein), ist *Sonic Adventure DX* eine totale Enttäuschung. Es hat zwar all die Pauken und Trompeten, die du von SEGA erwartest, doch leider ist die Qualität des Hauptspiel nicht auf dem hohen Niveau, das wir von Sonic erwarten. Sie ist nicht einmal gut genug, um diesen Kaufpreis zu rechtfertigen. Miete es ruhig mal, aber es wäre besser, wenn du auf *Sonic Heroes* warten würdest. 55 Euro? Dafür könntest du einen gebrauchten Dreamcast und einen Sack voller guter Spiele kaufen... **MARTIN**



CHAO BELLA

BESSER ALS SCHLÜMPFE

Ja, sie sind zurück, die liebenswerten Kreaturen, als Chaos bekannt. Die ihren ersten Auftritt in der Dreamcast-Version von *Sonic Adventure* hatten. Es ist keine Überraschung, dass auch sie in diesem Update auftreten (zusammen mit ein paar Erweiterungen, die man direkt aus *Sonic Adventure 2 Battle* geklaut hat). Wie zuvor kannst du dein eigenes Chao groß ziehen, indem du es aus dem Ei schlüpfen lässt und es mit Kokosnüssen von den Palmen in der Nähe fütterst. Und wenn du die kleinen Tiere in dem Hauptabenteuer aufhebst, kannst du sie deinem Chao geben, wodurch sein Aussehen und seine Fähigkeiten beeinflusst werden. Das ist besonders wichtig, wenn du in den Chao-Rennen gewinnen willst. Wenn du einen Sieger züchtest, kannst du jede Menge Items für dich und dein Chao gewinnen.



CUBE FAZIT

SONIC ADVENTURE DX

WAR DIESES UPDATE WIRKLICH ERFORDERLICH?

- GRAFIK**
Sieht gut aus, aber es gibt Probleme mit dem Bilddurchlauf
- SOUND**
Nicht besser oder schlechter als die Dreamcast-Version
- GAMEPLAY**
Der Missionsmodus ist schon ein ganz guter Dreh
- SPASSDAUER**
Der Abschluss mit allen sechs Charakteren dauert seine Zeit
- ORIGINALITÄT**
Portierung eines alten Spiels – Originalität? Wohl kaum...

ALTERNATIVE

Die Tatsache, dass es eine bessere Portierung ist, macht es vernünftiger. Und es ist ein besseres Spiel.



SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

CUBE Wertung: 7,6

2. MEINUNG

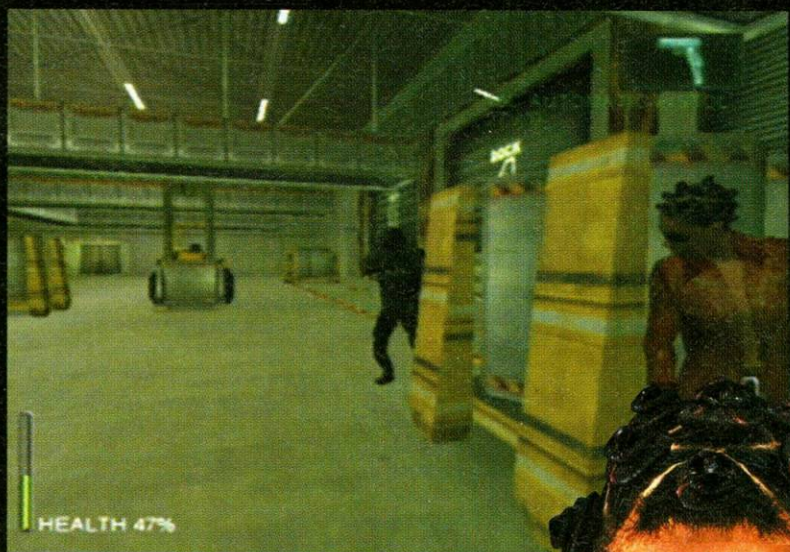
NEE! "Die dubiose Kamera und der Bilddurchlauf waren auf dem Dreamcast noch 'akzeptabel', aber nicht mehr auf dem Cube."

CHANDRA

GESAMTWERTUNG

6.1

EINE ZIEMLICH SCHLUDRIGE VERSION EINES SPIELS, DAS EH ÜBERBEWERTET WAR.

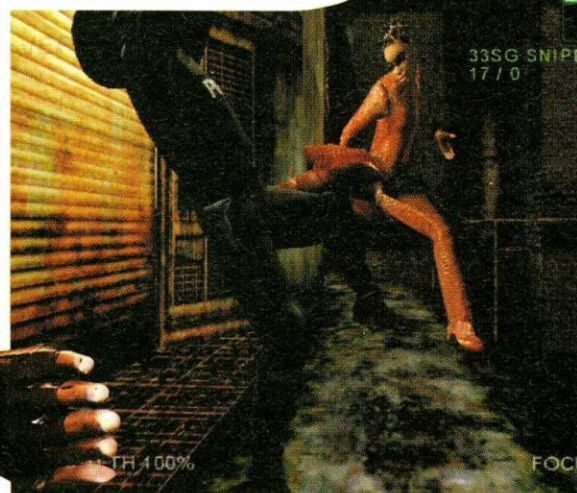


Stealth Moves lassen sich relativ leicht ausführen, aber du fühlst nur selten, dass du sie brauchst.

Drücke einfach den Focus-Button, gehe dann schräg auf eine Wand zu, und so etwas passiert dann:



ETM kann durchaus auch manchmal klasse sein.



Runter in die Karnickelhöhle...

ENTER

“Leider kann man nicht erklären, was die Matrix ist, das musst du selbst sehen.”

HELLER

FUNKE

Mit aktuellen Informationen bezüglich Entwicklungen, Aufträge und Routen hilft dir Sparks, dein Kontakt, wenn du in der Matrix bist. Er sieht zu, dass du nicht verschütt gehst. Ein dufter Typ!

CUBE

INFORMATION

ENTER THE MATRIX

PUBLISHER: INFOGRAMMES

ENTWICKLER: SHINY

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 10 BLÖCKE

STATS

■ ALS GHOST ODER NIOBE SPIELEN

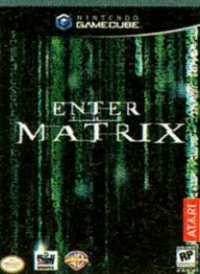
■ 'BULLET-TIME' ERLEBEN

■ FILMCLIP-EXTRAS

■ FLIEGEN, FAHREN, SCHIESSEN

MOVIES X BILDER ✓

Im Handel noch unbekannt Im Handel



“BULLET-TIME UNTERSTREICHT NICHT NUR DEN FUN-ASPEKT VON ETM, SONDERN AUCH DEN MANGEL AN GLANZ UND INNEREM ZUSAMMENHALT.”

WIE MORPHEUS

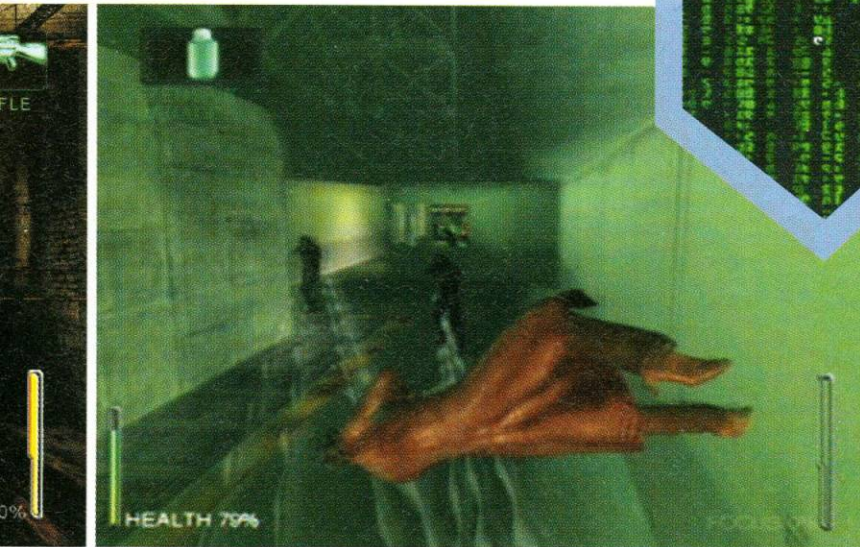
sagt, wir können dir hier zwar erzählen wie

Enter The Matrix ist, aber es gibt Aspekte, die man sehen muss, die man nicht erklären kann. Mehr darüber später, aber fangen wir doch mit dem Gameplay an, mit den Knarren, der Munition, den Zweikämpfen, oder in anderen Worten, mit Kämpfen allgemein.

In ETM gibt es die meiste Motion-Capture Bewegung in jedwedem Videospiel. Insgesamt gibt es über tausend Kampfkunst-Moves von Jada Pinkett Smith (Niobe) und Anthony Wong (Ghost) unter der Regie von Yuen Woo-Ping, dem Typ, der auch die Kampfszenen für Die Matrix choreografierte. Gleich von den öffnenden Filmszenen an ist klar, dass ETM nicht nur ein Tie-In werden sollte, sondern ein wichtiger Teil des gesamten Erlebnisses



SCREENSAVER: Die beste Anwendung für einen Lade/Speicher-Screen? Wahrscheinlich. Total witzlos? Bestimmt. Aber trotzdem krass? Logo!



Wenn du willst, kannst du dich vorlehnen und schießen.



THE MATRIX

von Matrix – es gibt sogar eine Stunde mit ganz exklusiven Clips unter der Regie der Gebrüder Wachowski selbst.

Alles, was du auch im Film erwartest, die Bullet-Time, die Waffen, Laufen an Wänden, einfach das gesamte hi-tech, stilvolle Sci-Fi-Fest, das die Matrix nun mal ist, wurde für den GameCube codiert. Das klingt sehr vielversprechend, aber es ist wichtig, wie das im Gameplay widergespiegelt wurde. Was sich so extrem gut umgesetzt anhört, ähnelt tatsächlich etwas Unterhaltendem, aber bei näherem Hinsehen auch etwas ganz Enttäuschendem und sogar Häßlichem.

Abgesehen von der Optik überraschte uns die Steuerungsmethode des Spiels. Jeder der Zentralcharaktere wird in einer Art gehandhabt, die man nur als ziemlich

verkümmert bezeichnen kann. Egal ob du als Niobe oder Ghost spielst, du musst mit einem Steuerungssystem ringen, dass ungehobelt ist. Um dich in eine andere Richtung zu bewegen als die, in die du blickst, musst du entweder die Schultertaste drücken oder strafen. Oder aber du musst anhalten und dich auf der Stelle drehen, um in die gewünschte Richtung zu blicken. Für ein Spiel, das einen Film mit agilen Charakteren nachahmt, ist das nicht passend.

Trotz des bollerigen Steuerungssystems ist *ETM* sehr spielbar. Abgesehen von den Fahr- und Flugabschnitten verbringst du die meiste Zeit mit dem Erledigen der Aufträge, mit Kämpfen und mit dem Abfeuern von Schusswaffen. Die Szenarien sind relativ einfach und beschränken sich meistens



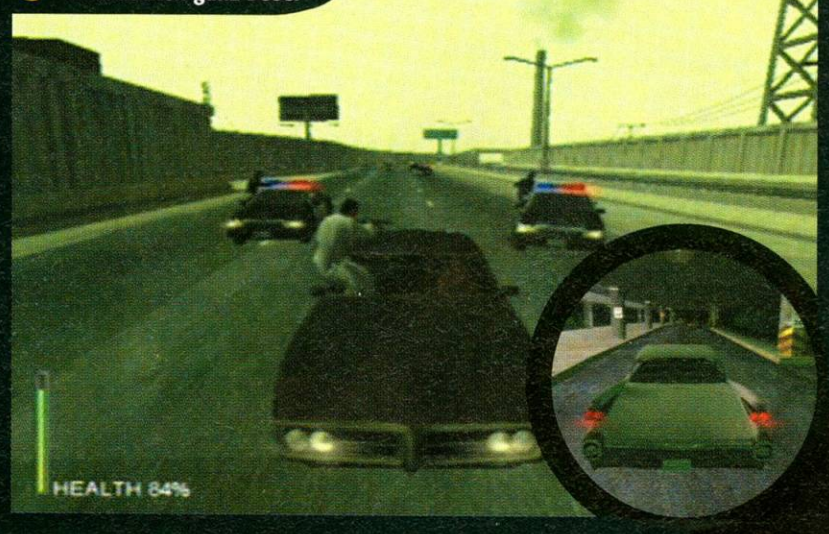
LIGHTS, CAMERA...

UNFALL

Hier finden wir heraus, warum Spiele am besten durch die Phantasie der Designer begrenzt werden als durch die Beschränkungen eines Films. Die Fahrabschnitte in *ETM* sind zwar nicht annähernd so schlecht wie die Flugabschnitte, doch sie sind trotzdem langweilig. In diesen Missionen musst du vor der Polizei oder Abenten fliehen, und sie unterscheiden sich ein wenig, je nach dem, ob du als Niobe oder Ghost spielst. Das Handling der Fahrzeuge berücksichtigt weder ihr Gewicht noch ihren Schwung, und die Landschaften und der Look der Levels ist bestenfalls mittelmäßig. Und durch das miese Handling der Fahrzeuge kommt Frust auf, der noch dadurch vergrößert wird, dass du immer wieder Crashes baust.



Die Fahr-Levels in *ETM* enttäuschen ganz böse.

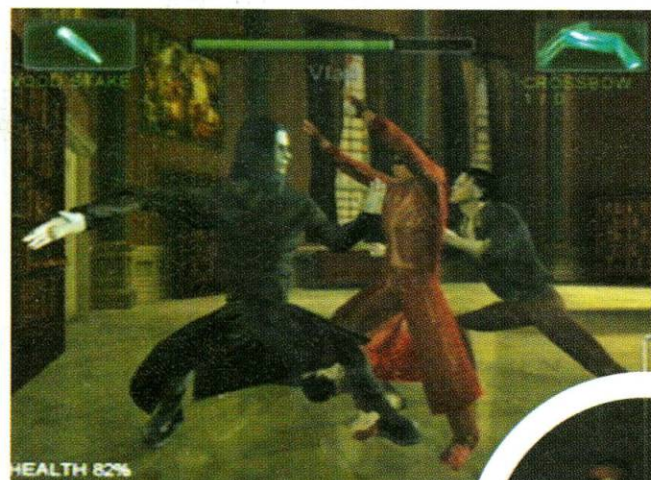
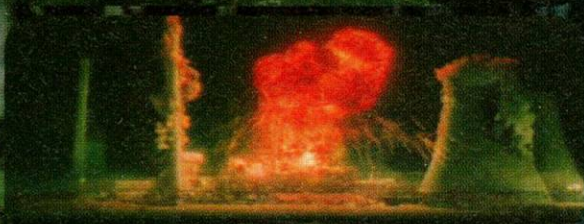
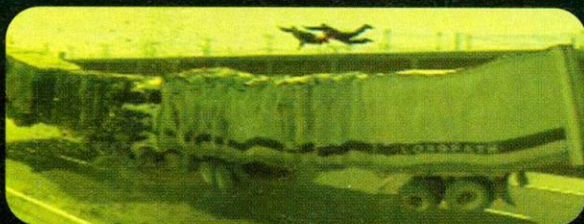


Die Qualität der Umwelten schwankt erheblich. Dies ist einer der besseren Schauplätze.

FILMVERBINDUNG?

AM ROLLEN HALTEN

Enter The Matrix sollte keine Videospiel-Version des Films Matrix Reloaded werden. Es sollte eine 'Story in einer Story' sein. *ETM* wurde unter der Regie der Matrix-Filmmacher Larry und Andy Wachowski als integraler Teil des Matrix-Erlebnisses entwickelt, wobei die Story sich mit dem Film ein- und ausfädelte. Wo Szenen im Film enden, beginnen sie oftmals im Spiel. Und du eine ganze Stunde von Filmclips wurde von den Gebrüdern Wachowski entwickelt, und die Clips dienen als Handlungsszenen in Teilen von *ETM* und sie enthalten Schauspieler, Schauplätze und Drehbuch-autoren des Films. *ETM* wurde zusammen mit Matrix Reloaded entwickelt, was hieß, man musste nicht das Gameplay um die Ereignisse im Film zwingen. Auf diese Weise wussten die Entwickler Shiny von vornherein, was passierte und hatten viel Zeit, um alles genau zu planen, eine Seltenheit in einem Videospiel. Man fragt sich allerdings, mit all dem Cash, der Fachkenntnis und der Zeit, die man auf das Spiel häufte, warum Teile des Spiels so unglaublich schludrig sind. Vielleicht stand man unter zu viel Druck, das Spiel gleichzeitig mit dem Film fertig zu stellen und zu veröffentlichen.



⬆ Vampire hassen nun einmal das Knoblaucharoma einer Schulterachsel.

⬇ Durch die Benutzung von Focus wird dein Blick grünlich und Bullet-Time wird aktiviert.



⬇ Sch...ade, schon wieder diese blöden Fluglevels!



“ES IST VON ANFANG AN KLAR, DASS ETM NICHT NUR EIN TIE-IN WERDEN SOLLTE, SONDERN EIN WICHTIGER TEIL DES GESAMTEN ERLEBNISSES VON MATRIX”

FORTSETZUNG

auf das Finden von Items und Schauplätzen, die Flucht vor Agenten und dem Verprügeln, von allem, was sich bewegt. Das hört sich einfach an, aber es ist eigentlich der rettende Strohalm für *ETM*, dass die Action durch häufige Speicherpunkte unterbrochen wird, und dass das lineare Design zielloses Herumwandern auf ein Minimum beschränkt. Wenn du deine Aufgabe verpatzt, springst du einfach zurück in die Action und versuchst es noch einmal; schließe die Aufgabe ab, bewundere eine Handlungsszene, speichere ab und mach mit dem nächsten Abschnitt weiter. Dieses episodische Design macht die ganze Angelegenheit rasant und gestattet dir, die besseren Szenarien zu genießen. Und die weniger guten Levels werden dadurch gelindert, dass du nicht zu oft festsitzt, und das Gefühl hast, dass du tatsächlich etwas erreichst.

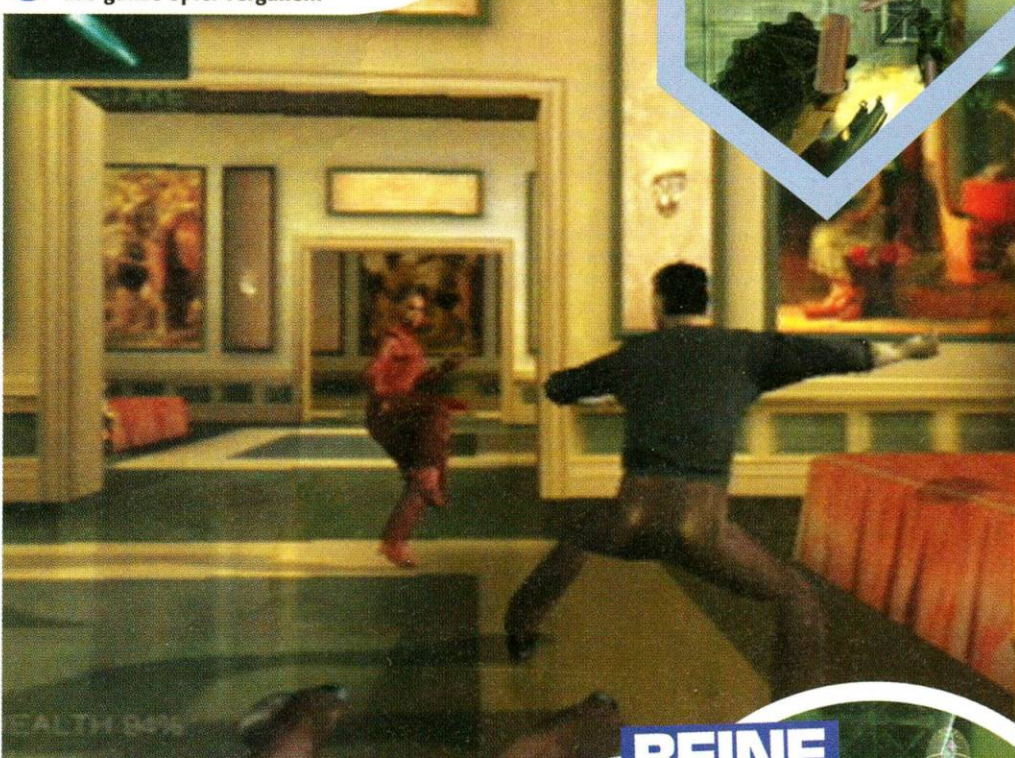
Entsprechend anwenderfreundlich sind auch die Healt- und Fokusleiste, die sich beide wieder füllen, wenn du keine Treffer einsteckst oder die Zeit verbiegst (siehe auch 'Kein Löffel'). Auch das fördert segmentierte Spurts von Gameplay mit

Run & Gun-Action, unterbrochen nur von der Notwendigkeit, deine Fokusanzeige wieder aufzuladen. Die Fokusanzeige und Bullet-Time unterstreichen jedoch nicht nur den Fun-Aspekt von *ETM*, sondern auch den überraschenden Mangel an Glanz und Zusammenhalt. Wenn du Fokus drückst (Bullet-Time), in die Luft springst, einen Hagel von Geschossen abfeuerst und ihnen zuschaust, wie sie in eine Gruppe von Wachen heulen, das ist echt cool. Wenn du deine Stiefelspitze im Eheversprechen eines Feinds landest und er wie ein Eishockey-Puck über den Boden gleitet, das ist auch cool. Weniger cool ist, wenn du in Zeitlupe durch die Lüfte segelst, keinerlei Kontakt machst, und dein Feind sich unter einem nicht existierenden Hieb krümmt. Das ist nicht nur nicht cool, das ist total bescheuert.

Manchmal scheinen die Bullet-Time-Kämpfe wie ein Fehler im Skript eines Films, sie zerstören die Illusion einer zusammenhängenden Spielwelt. In einem Film siehst du solche Fehler ein- oder zweimal, aber Bullet-Time ist ein wichtiger Teil der Spielmechanik, und die Fantomschläge – oft begleitet von schludriger Kameraführung und zu

KEIN LÖFFEL: Zwar nicht so in ETM präsentiert, Bullet-Time gestattet dir normales Tempo, während alles um dich langsam wird. Oder etwa nicht?

Die Kameraführung kann einem das ganze Spiel vergällen!

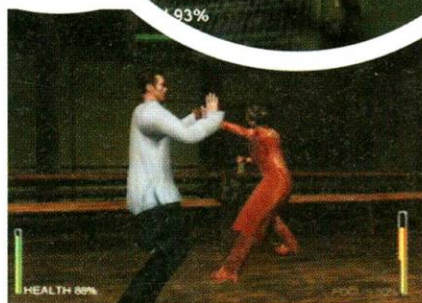


Die meisten Kämpfe sind so einfach, dass du eigentlich die Special Moves nicht brauchst.



Kämpfe in ETM werden schließlich reine Angeberei.

BEINE GEKREUZT
Durch Halten von Focus kannst du alle mögliche Akrobatik ausführen. Du kannst Wände hoch rennen, während du deine Waffen abfeuerst und mitten im Sprung die Richtung wechselst.



viel Abhängigkeit von einem alten Gimmick – bedeuten, dass ETM sich zu stark auf eine gute Idee verlässt, die jedoch nur mäßig umgesetzt wird. Kämpfe ohne Fokus scheinen tolpatschig und erinnern an einen Sketch mit Benny Hill.

Enter The Matrix wird sich eh gut verkaufen lassen, egal, was die Reviews sagen, aber es ist eine versäumte Gelegenheit. Die Lizenz ist ideal, Aspekte der Produktion sind phänomenal gut gemacht, aber es ist nicht annähernd so gut wie es hätte sein können. Wenn es besser aussähe, wenn mehr Levels nicht ganz so spärlich oder wenig inspirierend aussähen, könnten wir ihm vielleicht das flache Gameplay und die Tatsache, dass die Kämpfe einfach viel zu leicht sind, eher verzeihen. Wir hätten uns am Spektakel ergötzt und uns in der unterhaltsamen Art und Weise gesuhlt, in der die Bullet-Time vor einer Sequenz von Kung Fu Moves in Zeitlupe überquillt, immer begleitet von einer tollen Geräuschkulisse und Spoteffekten. So, wie es allerdings ist, können wir bestenfalls sagen, dass man sich Enter The Matrix mal mieten könnte, damit man sich selbst ein Urteil bilden kann.

BYRON



Wenn diese Levels in einem selbstständigen Game wären...

...hätten wir ihnen die niedrigste Wertung überhaupt gegeben...



...so um 2.0. Vielleicht hätten wir auch Minuswerte geben...



...weil es hier nichts gibt, was Spaß macht, überhaupt nichts!

DEN BACH RUNTER

SO UNBEEINDRUCKEND, FAST LACHHAFT

Die letzten Levels von ETM sind entsetzlich. Eigentlich sind sie noch schlechter, sie sind durch und durch totaler Schrott. Harte Worte? Klar, aber mal ehrlich, der vorletzte und letzte Abschnitt von ETM sind die unüberlegtesten und am miesesten umgesetzten Enden zu Spielen überhaupt. Wenn du als Niobe spielst, besteht deine letzte Aufgabe im Spiel darin, dass du die Logos durch eine Serie von potthässlichen Tunneln führst, um einer Sentinel Bombe zu entkommen (wir haben es uns wiederholt angesehen, und ja, dieser Abschnitt ist so schlecht wie wir sagen). Dank der Steuerung knallst du wiederholt in die Wände, bleibst an der Szenerie hängen und darfst gelegentlich auf eine fliegende eiserne Krake feuern. Und nach dieser freudlosen Aufgabe endet das Spiel. Kein letzter Kampf, kein Feuerwerk, nur ein öder, blöder Tunnelabschnitt durch den du dich zwingen musst, ehe du einen kurzen Videoclip und den Nachspann siehst. Bei einem Spiel mit solch vermeintlich hohen Produktionswerten ist das wirklich kaum zu fassen.

CUBE FAZIT

ENTER THE MATRIX

SPIELBAR ABER KEINESWEGS EIN MUSS-HAUF



GRAFIK
Schwankt von total schwach bis zu akzeptabel gut und sehr gut.



SOUND
ein atmosphärischer, cinematischer und dröhnender Soundtrack



GAMEPLAY
Ein recht ordentliches Beat-'em-Up mit Knarren und Bullet-Time



SPASSDAUER
Zehn bis fünfzehn Stunden zum Abschluss mit zwei Routen



ORIGINALITÄT
Exzellente und innovative Nutzung einer Filmlicenz. Schade ums Spiel.

ALTERNATIVE

Noch ein gutes und vergnügliches Film-Tie-In mit ähnlich ordentlichen und hübschen Filmclips.



DHDR: DIE ZWEI TÜRME

CUBE Wertung: 7.7

2. MEINUNG

ENTTÄUSCHUNG! "Shiny hatte wohl Großes vor, aber dadurch dass die Gebrüder Wachowski dies genehmigt haben, zeigen sie ihren Wert als Game-Designer."

CHANDRA

GESAMTWERTUNG

6.8

UNTERHALTSAM, ABER DURCH-
SETZT MIT EIN PAAR GANZ
DICKEN ENTÄUSCHUNGEN

CUBE

AFFENSTARKE TIPPS & CHEATS



In diesem Monat haben unsere Cheat-Äffchen meistens Schiffe, Roboter und Reifen abgeschossen. Sind gegenüber gestellte Daumen nicht toll??



⬅ Wenn du aus Verzweiflung über *Ikaruga* fast heulst, unsere Cheat-Äffchen haben die Antwort zum Problem.

⬇ Eigentlich ist *Ikaruga* einfach. Du musst nur in die Zukunft zu schauen, und das ist doch nicht schwer!?



IKARUGA

Ikaruga ist der anspruchsvollste und reinrassigste Shooter auf dem GameCube. Man kann sich das Leben allerdings auch leichter machen...

MEHR CREDITS

Logge vier Stunden Spielen ein, dann bekommst du mehr Continues

GALLERY 1 ÖFFNEN

Siege im Trial-Modus ohne Continues. Oder spiele länger als fünf Stunden.

GALLERY 2 ÖFFNEN

Schließe das Spiel auf beliebiger Schwierigkeit ab. Oder spiele es mehr als zehn Stunden lang.

SOUND TEST ÖFFNEN

Schließe es auf Easy ohne Continues ab, oder spiele länger als fünfzehn Stunden.

GAME MODE OPTION ÖFFNEN

Schließe das Spiel auf Normal ohne Continues ab, oder spiele länger als zwanzig Stunden. Aber heule nicht, wenn dir die Augen schmerzen...

NBA STREET VOL 2

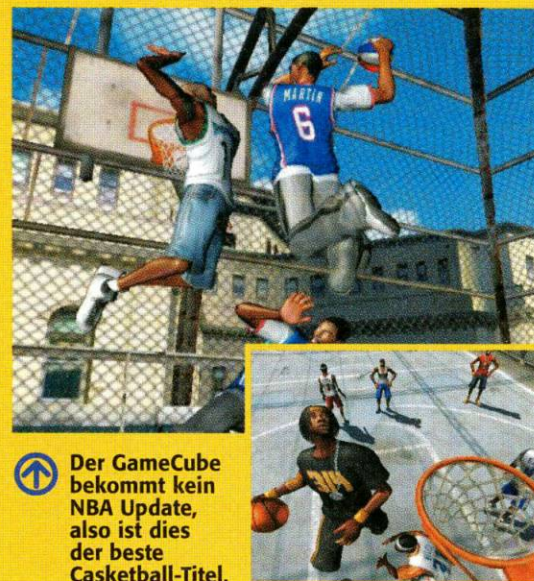
Gib mal diese Codes für EAs ordentliches Hoops Game im Pick Up Modus ein. Bei der Eingabe jedes Codes musst du auch den L-Trigger halten.

DU BEKOMMST

Unendlich Turbo
Immer Legend Trails
Leichte Zweipunker
Explosive Reifen
Alle Quicks

CODE

B, B, Y, Y
Y, Y, Y, B
Y, X, B, Y
X, X, X, Y
Y, X, Y, B



⬇ Der GameCube bekommt kein NBA Update, also ist dies der beste Casketball-Titel.

SCHICKT UNS EURE TIPPS & CHEATS, ODER HOLT EUCH ANTWORTEN ZU EUREN FRAGEN. SCHREIBT AN: CUBEplus@nhz-verlag-vertrieb.de, ODER

CUBE plus, NHZ Verlag & Vertriebs KG, LESER-SERVICE, Postfach 1174, 79195 Kirchzarten

AFFEN-ABHILFE

① Jeden Monat schwitzen sie wie die wilden Affen über deinen Fragen, und als Belohnung für ihre Mühen lassen wir sie mal eine Plastikbanane anfassen – das, liebe Freunde ist das harte Leben eines Cheat-Äffchens. Aber, um euch aus der Klemme zu helfen, machen sie natürlich mit ihrer gewohnten Affenliebe.

CHRONO TRIGGER

① Liebe Cheat-Äffchen, Ich versuche herauszufinden, wohin ich in Resident Evil die Zeiger der Uhr im Wohnzimmer legen muss. Ich weiß, dass einer der Zeiger auf eins der Bilder von der Ritterrüstung, dem Helm, dem Schwert oder dem Schild kommt. Ich weiß auch, es werden nur zwei von ihnen gewählt, aber welche beiden? Schon mal vielen Dank.

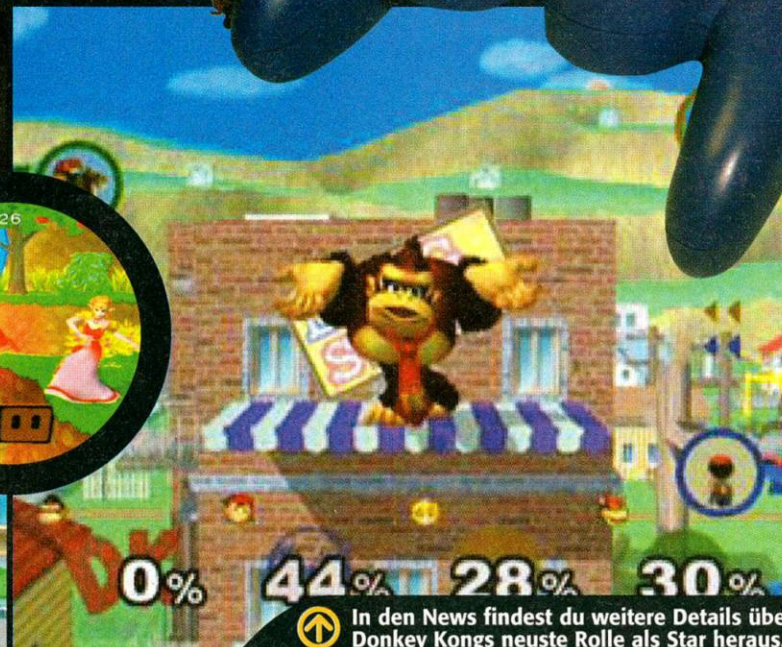
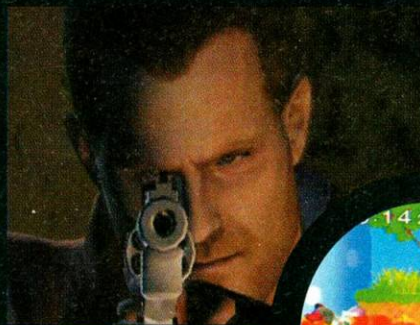
Michael Büttner, Dortmund

Das Äffchen sagt...

"Kinderspiel. Untersuche die Uhr, und du siehst, dass die Zeit mit einem Symbol ersetzt wurde. 12 ist ein Helm, 3 ein Schild, 6 eine Rüstung und 9 ein Schwert. Drehe den großen Zeiger auf den Helm und den kleinen Zeiger auf die Rüstung. Die Uhr gleitet nun zur Seite, und der Schildschlüssel ist in der Nische."

PRAKTISCHER TIPP

① Hallo, ihr Affen, Ich kann die beiden Hände bei Event Match 50 bei Super Smash Bros nicht



besiegen. Ich habe mehrere Charaktere versucht, verliere aber immer. Mit welchem Charakter kann ich gewinnen? Vielen Dank im Voraus.

Lars U., Hamburg

Das Äffchen sagt...

"Event Matches hängen wirklich von deinem Geschick ab, obwohl es Methoden gibt, um sie leichter zu machen. Was Event 50 angeht, versuche es mit Yoshi und versuche die linke Hand zuerst mit seiner Runter und A-Button Attacke. Weiche den Attacken beider Hände immer wieder aus und konzentriere dich auf die Linke. Erledige dann mit der gleichen Taktik die rechte Hand."

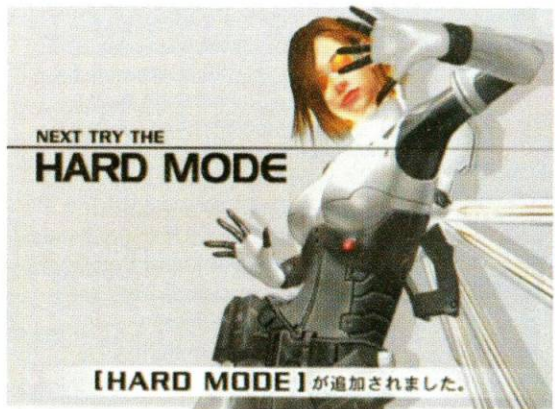
STEEERIKE!

① Liebe Äffchen, Im Super Smash Bros. Home Run Contest komme ich gerade mal auf 200 Meter mit Roy. Aber wie bekommen die Leute bei Beat The Team auf ganze 600 Meter? Wie geht das?

Oliver Pedri, Dresden

Das Äffchen sagt...

"Wenn du Roy benutzt, fange mit einem Two Hit an, der um 10 Prozent Schaden verursacht. Führe dann einen Hoch und A-Button Move aus, und wenn der Sack wieder fällt, lade auf und entfessele dein Schwert. Lade einen Max. Hit auf und entfessele ihn. Bei richtigem Timing solltest du über 350 Meter erzielen."



PRODUCT NO.03

Ein wirklich toller und stilvoller Shooter der Alten Schule von Capcom, den man immer wieder spielen kann. Eine hübsche kleine Nummer...

VERSCHIEDENE ENDEN

Gewinne das Spiel auf Normal, um ein gutes Ende und einen neuen Titelbildschirm zu bekommen. Schließe das Spiel auf Hard mit der Wertung Regular ab, um das beste Ende zu bekommen.

ÖFFNE HARD MODE/BLACKBIRD SUIT

Schließe das Spiel auf Easy oder Normal ab.

ÖFFNE DEN PAPILLON SUIT

Schließe es 2x mit derselben Speicherdatei ab.



SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Endlich ein Rollenspiel, das *Final Fantasy* die Stirn bieten kann. Du benötigst unseren Walkthrough, um heil durch Arcadia zu kommen!



SPEZIELL FÜR DICH

➡ Im Verlauf eines Kampfs baut deine Truppe Spirit Punkte (SP) auf. Nach jedem Durchgang erhöht sich die SP-Anzeige um einen Punkt für jedes Teammitglied. Du kannst deine SP auch durch Fokussieren erhöhen. Mit genügend SP kannst du Special Moves abziehen. Du kannst sie nur durch das Essen von Mondbeeren erlernen – ein seltener Leckerbissen in Arcadia.



EINE ART VON MAGIE

➡ Jeder kann in *Skies of Arcadia* Magie werfen, solange er einen Mondstein besitzt. Diese magischen Steine gibt es in sechs Farben, Rot, Gelb, Blau, Grün, Lila und Silber. Mit jedem Stein kannst du verschiedene Spells lernen, die du nur durch eigene Erfahrung in den Schlachten bekommst. Du kannst jeweils nur einen Stein besitzen, also musst du dich entscheiden, ob du dich auf eine Farbe spezialiserst, oder deine Erfahrungen gleichmäßig verteilst. Steine mit verschiedenen Farben machen deine Waffen gegen bestimmte Feinde stärker oder schwächer, also wähle mit Bedacht!

INFORMATION

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

PUBLISHER: INFOGRAMES

ENTWICKLER: OVERWORKS

GENRE: RPG

PREIS: CA. 60 EUR

SPIELER: 1

CHAPTER 1: BACK TO BASE

Das Abenteuer beginnt mit einem jungen Mädchen, das allein in einem seltsamen Schiff fährt. Ein riesiges Kriegsschiff unter der Führung von Alfonso verfolgt sie aus noch unbekannten Gründen. Sie betäuben das Mädchen mit Concussion Shells. Ehe sie es aber zu ihrer Königin bringen können, greifen die Blue Rogues an...

BEKÄMPFE DIE VALUAN Soldaten mit dem Standardattack-Befehl. Nach dem ersten Kampf bist du jetzt von Soldaten umzingelt, und Dyne macht einen Auftritt. Nach der Handlungsszene öffnest du die Kiste vor dir und findest ein **Sacri Crystal**. Danach den Korridor entlang in den großen Raum. Alfonso wartet dort drin mit ein paar Wachen auf dich, also mache sie mit deinen Standardattacken unschädlich. Erkunde nun das Erdgeschoss dieses Raums und kämpfe weiter bis Vyse und Aika jeweils einen magischen Spell gelernt haben. Gehe dann zum Status-Screen und tausche dort ihre Farbuweisung aus.

Schnapp die beiden **Sacri Crystals** in der nordöstlichen Ecke, ehe du nach oben zu Alfonso gehst. Wie erwartet, läuft er mit dem Mädchen weg. Öffne die Truhe in der südöstlichen Ecke für **50 Gold**, folge ihnen und benutze den Speicherpunkt im nächsten Raum. Die **Magic Droplets** aus der Truhe nehmen, ehe du dem Korridor folgst. Durch die Tür und die Leiter hinab, um deinen ersten Boss zu bekämpfen, **(ANTONIO)**.

AUF ALBATROSS

NACH DEM KAMPF läuft Alfonso weg und lässt das seltsame Mädchen zurück. Du bist nun auf dem Schiff der Blue Rogues, der Albatross. Mache Fina ein Kompliment wegen ihres Namens, geh dann nach draußen und klettere die Leiter zur Brücke hoch. Sprich mit Dyne, dann mit Briggs (am Ruder), um die Steuerung über das Schiff zu übernehmen. Fliege nach Südosten zur Pirate Isle. Auf dem Weg greifen dich Loopers, Ghostlings und Marocca an. Ghostlings kannst du leicht erledigen, Marocca verfügen über viel HP und benötigen ein paar Durchgänge, während Loopers scheu sind und oft weglaufen, ehe du sie attackierst. Wenn du sie rechtzeitig erwischst, benutze Magie anstelle von physischen Attacken.

Zurück auf Pirate Isle, erkunde die Dockhöhle und speichere am Speicherpunkt ab. Es gibt zwei Shops und eine Taverne zu besuchen, aber kaufe zur Zeit noch nichts. Gehe stattdessen

direkt zu Dynes Büro hinauf und lasse ihn mit Fina sprechen. Wähle die Option 'still sitzen und zuhören', wenn es sich ergibt. Untersuche nach dem Gespräch den Bücherschrank in der Ecke – du kannst ihn aufschieben und eine Leiter zu **150 Gold** finden. Luke the Raider lässt dich nun aus der Höhle gehen.

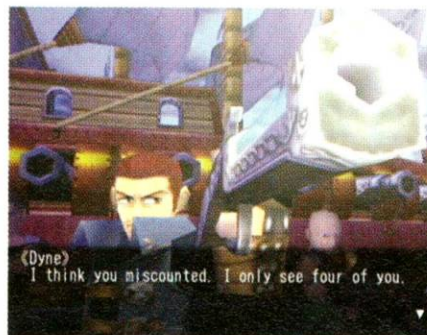
Untersuche die Steintafel neben Vyses Haus, um eine Tür zu finden, die dich zu einer **Moonberry** führt. Durchsuche den Gemüsegarten, um eine Truhe mit drei **Sacri Crystals** zu finden. Geh zu Aikas Haus auf der anderen Seite des Dorfs und heb das Taschentuch an der Wand hoch, um eine Handlungsszene zu sehen. Sprich im Haus mit Vyses Mutter (am Speicherpunkt), geh zum Steingebäude und finde alles über die Schlacht heraus. Rede mit Alan (Junge in Grün) und wähle 'Klar kannst du ein Matrose werden', um deine Piratenwertung zu erhöhen. Spiele Versteck mit den Kindern – Jimmy findest du hinter der Wäsche beim Gemüsegarten, Pow am Brunnen, Lindsi links von Vyses Haus und Alan hinter Aikas Haus. Jimmy erzählt dir dann über eine geheime Leiter.

Schnapp dir nun zwei **Magic Droplets** auf einer separaten Insel, oben an einer Rampe, ehe du zurück zum Stützpunkt gehst. Täte ein paar Einkäufe, klettere auf der Leiter bis nach ganz oben, um eine Handlungsszene zu sehen.

↓ Vyse und die Blue Rogues – genau die!



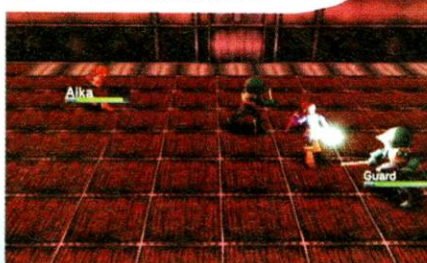
↑ Der erste Boss ist nicht fern...



↓ Viel Bravado, aber Vyse kann es auch belegen...



↓ Wachen brauchen nur einen Treffer, Soldaten zwei.



ANTONIO

HP: 550
ATTACKEN: THUNDER OF FURY
SIEGPRÄMIE: MOONBERRY

Antonio ist Alfonso's Kriegsbiest. Du solltest keine Probleme mit ihm haben, solange du deine HP über 200 hältst. Benutze Vyses Pyri, bis ihm die MP ausgehen, halte dich dann an Standardattacken. Benutze Aika gegebenenfalls zum Heilen, das ist wichtiger als Pyri anzuwenden. Der einzige Move, der dir hier viel schadet, ist Thunder of Fury, weil er immerhin mit 190 Schaden zu Buche schlägt.



↶ Sieht viel böser aus als es ist



↶ Pyri wirkt hier astrein



↶ Und bald fällt der Boss

CHAPTER 2: RETRIEVE THE MOON STONE

Als sie sehen, dass der Moon Stone auf Shrine Island landet, beschließen Vyse und Aika, dass sie ihn finden wollen. Vyse schläft nach ein wenig, ehe er sich aufmacht.

SPRICH MIT VYSES Eltern, ehe du weggehst, um zwei **Sacres Crystals** und einen **Lila Moon Stone** zu erhalten. Die Rampe vor Vyses Haus hinauf und zur kleinen treibenden Insel in der Ferne. Klettere ins Boot und leg ab – wenn du dir vorher im Laden bestimmte Items nicht leisten konntest, solltest du jetzt herumfliegen und kämpfen, bis du das Geld für sie hast. Wenn du verletzt wirst, kannst du mit Vyses Mutter auf Pirate Island reden, um deine Health und MP aufzumotzen. Wenn du bereit bist, nach Norden zu Shrine Island.

Der Moon Stone ist in die Seite des Schreins gedonnert, und Wasser hat den Dom überflutet. Innen im Dom stößt du auf normale Feinde, jedoch auch auf Flestiks. Diese merkwürdigen Kreaturen können dich einschlafen lassen, also mache ihre Vernichtung eine Priorität. Du musst zuerst das

Wasser aus dem Dom lassen, um voranzukommen. Folge dem Weg bis nach draußen und nimm die **Sacri Crystals** aus der Truhe im Osten. Berühre nun den Kristall neben der Tür, und der Eingang zum Schrein führt dich an eine andere Stelle. Weiter, und sicherstellen, dass du alle Ringe aktivierst, indem du dicht an ihnen vorbei gehst. Draußen attackiert dich ein Grouder. Erledige ihn schnell mit Special Moves und halte einen Roten oder Grünen Moon Stone gerüstet.

Von hier gibt es nur den einen einzigen Weg; folge dem Pfad, bis du wieder in dem Dom bist. Gehe durch die Tür links, um dort eine Truhe mit einer **Moonberry** zu finden. Geh nun zurück zum Dom, dann wieder nach links und aktiviere die Ringe. Jetzt heißt es vorsichtig sein, da du in diesem Teil des Dungeons wahrscheinlich auf Seekers stößt; sie sind sowohl stark wie auch langlebig, also musst du



erwarten, dass sie sehr schwierige Gegner sind. Geh drinnen die Treppe rechts hinauf, aktiviere die beiden Ringe und geh durch die Tür. Der Weg führt zur nächsten Etage hinab, wo du weitere Ringe vorfindest und eine Truhe mit zwei **Sacres Crystals**. Geh durch die Tür und auf die nächste Etage hinab. Speichere hier dann unbedingt ab, ehe du die nächsten Tore öffnest, da du nun gegen **SENTINEL** kämpfen musst.

SENTINEL

HP: 1200
ATTACKEN: TARGET SEARCH, BLASTER
SIEGPRÄMIE: RAW MOON STONE, MOONBERRY

Dieser Knabe ist relativ einfach. Der Blaster ist gelinde gesagt etwas ätzend, aber halte deine HP hoch, und es läuft schon. Der Sentinel benutzt immer Target Search, ehe er den Blaster abfeuert, also weißt du immer, was da auf dich zukommt – heile dich oder stelle deine Charaktere auf 'Guard', wenn erforderlich. Benutze bei Attacken Alpha Storm und Cutlass Fury, und halte deine MP in Reserve, um Sacri zu werfen. Der Moon Stone gehört schon bald dir.



Und hier ist er!



Immer dran-bleiben...



...und bald ist er erledigt



CHAPTER 3:

THE JOURNEY TO VALUA

Während du auf deiner Schatzsuche warst, haben die Valuan Mächte Pirate Island attackiert. Sie haben alle Männer als Geiseln genommen.

ZURÜCK ZU Pirate Island und dort in die Höhle. Vyses Mutter ist in Dynes Büro – antworte, dass du alle retten willst, wenn die Option erscheint. Begib dich am Morgen zu der treibenden Insel und rede mit den Kids. Versprich Lindsi, dass du zurückkommst, und verlasse das Boot. Nun nach Norden und an Shrine Island vorbei. Wechsele Kurs nach Nordosten, bis der Nebel zu dicht wird, um weiterzufahren. Schau dir die Handlungsszene an und wähle, dass du dich zurückziehen willst – es gibt keine Möglichkeit, dass du den Wal bekämpfen kannst.

Du wachst an Bord eines anderen Schiffs auf. Du kannst erkunden, aber es gibt hier nichts zu finden. Die erste Treppe hinab und die Kisten nehmen. Drachma bittet dich, Little Jack nach Sailors Island zu bringen. Du musst nun einen **Blauen Moon Stone** benutzen,

also rüste ihn, um deine ersten Level Spells zu lernen. Flieg durch den Tunnel nach Osten; die Insel ist auf der anderen Seite. Lande auf Sailors Island und besuche die Sailors Guild, rechts. Sprich mit dem Gildemeister und kaufe dir Ancient Guidepost Information. Öffne die Truhe neben der Gilde für drei **Repair Kits**. Nun zum Item Shop über die Brücke, um **Curia Crystals** zu kaufen. Rede mit dem Ship Parts Merchant nebenan; er erzählt dir von der neuen Harpoon Cannon, für die sich Captain Drachma interessieren könnte. Zum Waffenladen und rüste Waffen und Armour auf. Der Kauf der Hook Hand lohnt sich, du brauchst sie später.

FLASCHENPOST

JETZT IM LEUCHTTURM hoch, um die **Note In A Bottle** zu finden, die an einem Ballon bei einem der Fenster hängt. Überprüfe einen der Hotelräu-



Sage ihr, dass du sicher wiederkehrst.



Galcians Flaggschiff. Wenigstens musst du noch nicht gegen es kämpfen...

me, um eine Truhe mit **200 Gold** zu finden. Es fliegen auch zwei **Moonfish** in der Stadt herum, finde sie und fang sie in der Ego-Perspektive. Zurück zur Kneipe und mit Drachma sprechen. Wähle 'um den Brei reden', wenn die Option erscheint, und Drachma willigt ein, dich zu deinem Bestimmungsort zu bringen. Du musst nun ein **Valuan Passport** bekommen – rede mit dem Gildemeister in der Sailors Guild, und Nasr Merchant überhört das Gespräch. Er gibt dir deinen Pass, vorausgesetzt, dass du ihn nach Nasr begleitest.

Rüste Drachma und kehre zu Little Jack zurück. Kehre nach Sailors Island zurück, wenn das Handelsschiff abfährt, dann nach Nordosten bis zu einer kleinen Insel. Der rotierende Kompass zeigt dir ein Entdeckungsgebiet an. Drücke **A**, um es zu offenbaren. Fliege von den Guidestones nach Osten, mit dem Riff zu deiner Rechten. Hier gibt es zwei neue Feinde, Thorkryns und Scornflies. Thorkryns kannst du leicht töten, aber Scornflies verlangen nach Magie oder Special Moves, wenn du einen langen Kampf vermeiden willst. Nach einiger Zeit wirst du dann von **BLACKBEARD** abgefangen – die Zeit zum Kämpfen ist wieder mal da! Nach dem Sieg über ihn eskortierst du das Handelsschiff dann durch die Dannel Straights, um ein Valuan Passport zu bekommen. Dann geht es weiter nach Valua, das du nördlich von Sailors Island finden kannst.

DOC & MARIA

Kurz vor Sailors Island siehst du eine weitere Handlungsszene, in der du die **Moon Lens** erhältst. Von jetzt an kannst du Moonfish einfangen, um sie zu Doc zurückzubringen. Als Gegenleistung gibt er dir Items, da lohnt sich die ganze Sache also schon.



MOONFISH KANNST DU AN FOLGENDEN STELLEN FINDEN:

- | | |
|-----------------------------|---|
| SAILORS ISLAND: | • Balkon der Kneipe • Über der Bar |
| PIRATE ISLAND: | • In der Grube der Höhle, am anderen Ende zum Eingang der Stadt. |
| | • Auf der höchsten Insel (nach Chapter 4). |
| MARAMBA: | • Am Ende des nördlichen Docks. |
| | • Oben auf dem Ausrüstungsladen (nimm ein Dhabu dazu). |
| TEMPLE OF PYRYNN: | • Rechts der ersten rollenden Felsbrocken. |
| | • Nach dem Festwerden der Lava, vor dem Bosskampf. |
| HORTEKA: | • Beim Ausguck, auf der höchsten Plattform neben Elders Hütte. |
| | • Auf der Plattform, draußen vor der obersten Tür der Taverne. |
| MOON STONE MOUNTAIN: | • Bei De Loco Drills Truhe. |
| RIXIS: | • Bei einer beweglichen Plattform in den Ruinen, am Südende des südöstlichen Gebäudes. |
| NASRAD: | • Am Ende des westlichen Docks. |
| DACCAT'S ISLAND: | • In der Nähe der Moonberry Truhe auf Vys's Seite. |
| ESPARANZA: | • Beim Schiff in der nordwestlichen Ecke der Stadt. |
| | • Oben auf dem Leuchtturm. |
| YAFUTOMA: | • Westlich vom Palast. |
| MOUNT KAZAI: | • Oben am Seil, nach dem Fluten der Zentralkammer. |
| TENKOU ISLAND: | • Nach dem Gespräch mit Daigo, am nordöstlichen Ende der Plattform, die ins Gebäude führt. |
| CRESCENT ISLAND: | • Bei der Treppe hoch zu Delphinus, nach dem Bau deines Stützpunkts. |
| | • Oben auf dem Lift, draußen vor der Versammlungshalle. |
| RUINS OF ICE: | • Wenn dein Schiff über und unter den Wolken fahren kann, fahre zurück zu den Ruinen und unter den Wolken in sie hinein, unter dem Eis. Der Moonfish ist bei der Truhe. |
| DANGRAL ISLAND: | • In der Südöstlichen Ecke des ersten Gebiets. |
| | • Am hinteren Ende des Docks, im Raum mit der Schiffschematik. |

BLACKBEARD

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, BOMB

Benutze in den ersten beiden Runden nur eine Kanonenattacke. Wo du sie platziert ist egal, aber stelle sicher, dass du sie mit deinen anderen Charakteren bewachst. Wenn Blackbeard seine Taktik ändert, versuche, hinter ihn zu gelangen. Greife ihn in der zweiten Runde auch an, aber wache für die dritte Runde. Mach das weiter, bis er sich in den Schlaf weint. Du bekommst nun 1.000 Gold von der Sailors Guild.



Blackbeard hat dich entdeckt...



...und du musst kämpfen.



Besuche die Sailors Guild für den Preis



AYE AYE, CAPTAIN!

Benutze die Kapitänsstreifen nicht für Little Jack – du bekommst später noch ein anderes Schiff, und du solltest das stattdessen aufpowern.



(Man with an Artificial Arm)
Thanks?!... Thanks!?!... you say?!
Don't start with me!

Drachma ist wohl nicht gerade begeistert, dich zu sehen...

CHAPTER 4: FINDING FINA

Endlich hast du es nun zur Festung Valuan City geschafft. Alles, was jetzt noch verbleibt, ist zum Palast zu gelangen...

ERKUNDE DAS NAHE Umfeld – du solltest eine Truhe mit einem Paar **Sacres Crystals** in einem Tunnel finden. In diesem Stadtteil gibt es einige Shops und eine Bar. Der Bartender sagt, dass die Luftpiraten morgen am Coliseum hingerichtet werden sollen. Nimm den Lift, um hinab auf die nächste Etage zu fahren, aber bleibe noch nicht in der Kneipe. Erkunde lieber. Hinter ein paar Fässern findest du einen Geheimgang zu einer **Moonberry**. Nun zur Kneipe zurück, und dort die Nacht verbringen.

Drachma erscheint bald in deinem Raum, wähle, dass du dich ins Coliseum schleichen willst. Marco (ein Junge aus einer früheren Szene) belauscht deinen Plan. Jage ihn, aber folge den Pfeile, die von ihm wegzeigen. Dadurch kannst du ihn einholen und auch ein **Sacri Crystal** bekommen. Am Morgen wachst du auf und merkst, dass alle Einwohner zum Coliseum gegangen sind. Spring durch den Schacht, den du am Vortag gefunden hast, in die Katakomben hinab. Tsirats, Basallish, Crylhounds und Mind-Stealers bewohnen dieses Gebiet. Die ersten drei können mit Pyri vernichtet werden, wogegen die Mind-Stealers empfindlich für Drachmas physischen Attacken sind. Gehe bei der ersten Abzweigung nach links, um die **Pyri Box** und **Curia Crystals** einzusacken. Zurück zur Abzweigung und nach links. Bei der nächsten geradeaus, um dort **Assassin Blade** und **Heavy Armor** zu finden.

Weiter die Passage hinab und den Speicherpunkt benutzen, ehe du die Treppe in der Nähe hochgehst und gegen **BLEIGOCK** kämpfst.

Gehe nach dem Kampf zurück und benutze den Speicherpunkt noch einmal. Vielleicht solltest du auch die Chance nutzen, dich in der Kneipe in der Stadt zu heilen, denn sobald du die Leiter erklommen hast, musst du gegen den **EXECUTIONER** kämpfen.

GEHEIMER RAUM

DANN ZURÜCK ZUM Raum mit dem Speicherpunkt, in dem Marco dir einen Geheimraum zeigt. Geh dort hinein und rede mit Dyne, ehe du dir nun die **Sacri Crystals** und **Magic Droplets** aus der Truhe nimmst. Wenn die Frage kommt,

antworte, dass du Fina retten willst, und deine Piratenwertung wird erhöht. Sack den **Gelben Moon Stone** von Dyne ein, und Drachma verlässt die Gruppe.

Den Korridor hinab, bis du in Upper City ankommst. Speichere und versuch dann, eine Brücke zu überqueren. Du springst in einer Handlungs-

BLEIGOCK

HP: 4,800
ATTACKEN: FROST BREATH, POISONOUS BILE
SIEGPRÄMIE: VIDAL SEED

Hast du dir zuvor die Curia Crystals gekauft, wie wir vorgeschlagen haben? Gut, denn die brauchst du jetzt. Bleigocks Poisonous Bile verletzt jeden in deiner Truppe und kann sie sogar vergiften. Benutze Curia Crystals, um diesen Status-Effekt loszuwerden, ehe du zu viel Schaden nimmst. Wirf Increm auf deinen stärksten Charakter – wahrscheinlich Drachma – und spare so viel Spirit wie möglich, um ihre Special Moves zu benutzen. Benutze MP nur, um dich selbst zu heilen und zermürbe den Boss. Er verfügt über massig Health, da könnte es also lange dauern. Hüte dich auch besonders vor Bleigocks Frost Breath, denn der richtet bei allen viel Schaden an, aber wenigstens vergiftet er dich nicht noch obendrein.



Du wirst immerhin gewarnt.



Frost Breath tut weh, massig...



...aber nicht so sehr wie Poisonous Bile!



Curia Crystals, gut gegen Gift.

szene auf einen Zug; laufe darauf entlang, und bald stößt du auf die beiden Wachen. Nach deinem Sieg über sie wirst du von Galcian herausgefordert. Was du auch tust, lasse dich nicht von ihm einholen, denn er ist unglaublich schwierig. Egal was, du kannst seine Energieleiste nie verringern. Renne bis zum Ende des Zugs.

Fina wird von Royal Guards bewacht. Sie sind stärker als die vorherigen Wachen, und du benötigst ein paar Special Moves, um sie auszuschalten. Nach deinem Sieg über sie ist Fina gerettet, aber du selbst musst lebend aus Valua entkommen. Sag 'Niema's', wenn die Option erscheint, und Little Jack kommt an. Wenn du an Bord bist, musst du schließlich noch gegen das **VALUAN PATROL SHIP** kämpfen.

Wenn du gewinnst, wirst du direkt zurück nach Pirate Island befördert.

EXECUTIONER

HP: 1,750
ATTACKEN: SONIC WAVE, TACKLE
SIEGPRÄMIE: ELECTRI BOX

Dieser Kampf findet statt, wenn du die Leiter erklommst und versuchst, die Luftpiraten zu retten. Wenn du nicht vorsichtig bist, löschst dich dieser Typ mit deiner tödlichen Tackle Attacke aus, die unglaublichen Schaden verursacht – wenn deine Charaktere wachen, wird das halbiert. Stelle sicher, dass du Increm auf Aika wirfst, um ihre ansonsten schwache Widerstandskraft zu stärken, weil sie sonst leicht getötet werden kann. Erledige zuerst die Spell Wardens, da sie viel Schaden verursachen können. Hebe dir deine Attack-Spells auf, bis du 10 erreichst, zu welchem Zeitpunkt Drachma in der Lage sein sollte, sein eigenes Tackle zu benutzen, wenn du diese Fähigkeit gekauft hast. Sieh dich hier vor, und halte Vyses und Aikas HP möglichst auf Maximum.



Seine Tackle-Attacke ist stark.

VALUAN PATROL SHIP

SIEGPRÄMIE: REPAIR KIT

Jetzt, mit der Harpoon Cannon, ist es gar nicht so schwierig. Das Problem ist, dass du zum Feuern 15SP brauchst! Die beste Strategie ist, dass du bewachst, wenn du in grünen und gelben Segmenten bist, dannfeuerst, wenn du den Vorteil hast, und die Harpoon Cannon einsetzt, wenn du genug SP angesammelt hast.

SHIP BATTLE

CHAPTER 5:

THE TEMPLE OF PYRYNN

Wenn du zurück auf die Insel kommst, erzählt dir Fina über ihre Mission. Es sieht ganz so aus, als müsstest du ihr helfen.

WÄHLE FINA, UND du bekommst den **Silver Moon Stone**. Durchsuche die Truhe, um drei **Sacri Crystals** zu bekommen, fange dann auch noch den **Moonfish** in der Nähe. Hinab in die Höhle, und Cupil piept dich an. Such auf dem Laufweg, um ein **Cham** zu finden. Du kannst nun Cupil damit füttern, um es stärker zu machen. Rutsche die Stange hinab zu dem Little Jack und schau dich in der Grube um, um noch einen **Moon Stone** zu finden. Nun zu Sailors Island und den **Moonfish** an den Vogel auf Docs Schiff verfüttern, ehe du in der Sailors Guild nach neuen Entdeckungen nachschaust; wie du sie findest ist dein Problem! Im Waffen Store und dem Ships Parts Shop gibt es etwas neue Ausrüstung, also besuche die Läden, ehe du wegfährst.

Durch das Riff im Osten und weiter, bis du Maramba findest. Lande dort, und Drachma verlässt die Truppe. Ruhe dich in Maramba aus und rüste deine Ausrüstung auf, ehe du auf die Jagd nach **Moonfish** gehst. Sack die **Slipara Box** oben auf dem Equipment Store ein und auch die **Nasr Combat Mail** in einem der Häuser – nimm ein Dhabu, um beide zu erreichen. Sacke danach das **Cham** auf dem Balkon der Kneipe ein und die drei **Magic Droplets** aus der Truhe. Besuche den Equipment Shop und rede mit dem Besitzer, um etwas über den Schatz in den Abwässern zu erfahren.

Nimm ein Dhabu zur anderen Seite der Stadt hinüber (durch das Tor) und schnappe dir **300 Gold** vom Dach, ehe du beim Stand

PIASTOL

Eine Erweiterung zu Skies of Arcadia Legends ist Piastol, eine Piratin, die dich zum Kampf herausfordert, wenn du den Vogel auf Docs Schiff mit genug Moonfish gefüttert hast. Jedesmal, wenn du da eine Handlungsszene siehst, hinterlässt Piastol einen schwarzen Fleck bei der Gilde auf Sailors Island. Sprich mit dem Gildemeister, um ihn zu bekommen. Der schwarze Fleck sagt dir, wo du Piastol zum Kampf triffst. Momentan ist sie noch zu stark, da Fina auf Level Eins startet. Komme später wieder zurück.

CHAMS

Sobald sich Fina deiner Gruppe anschließt, kannst Chams sammeln, mit denen sich Cupil entwickelt. Cupil lässt den Pad rütteln, wenn ein Cham in seiner Nähe ist, also folge dem Rütteln zum Cham. Hier findest du alle von ihnen:

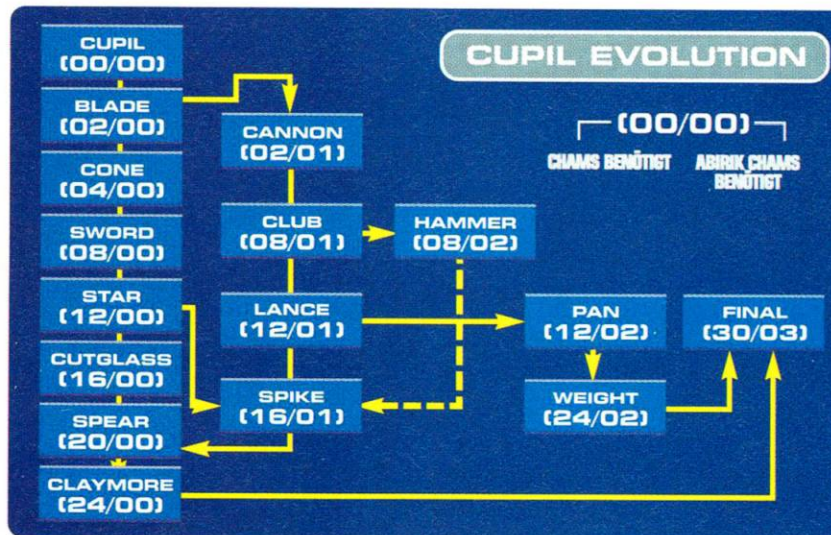
PIRATE ISLAND:	• Auf dem eisernen Laufweg in der Höhle.
SHRINE ISLAND:	• Folge dem Pfad, bis er sich teilt, kurz nachdem du den Schrein zum zweiten Mal betreten hast. es ist am Ende des linken Pfads.
SAILORS ISLAND:	• Oben auf dem Leuchtturm.
MARAMBA:	• Auf dem Balkon der Kneipe.
TEMPLE OF PYRYNN:	• Links von zweitem Gebiet mit den rollenden Felsen
HORTEKA:	• Kurz vor dem Eingang zur Absturzstelle.
KINGS HIDEOUT:	• Neben der Tür – kannst du nicht übersehen.
MOON STONE MOUNTAIN:	• Links der ersten Abzweigung in den Minen.
RIXIS:	• Hinter dem mittleren Dreieck des ersten Dreiecksrätsels.
NASRAD:	• Am Eingang mit den Steinköpfen, auf der linken Seite.
DACCATS ISLAND:	• Oben auf der Treppe, nahe Zivilyn Banes Truhe.
THE DELPHINUS:	• Wird vom Tavernkeep als Teil von Aikas Gehalt gegeben.
NASRAD (POST-DESTRUCTION):	• Draußen vor Aikas Eingang zum Dungeon.
GORDOS BISTRO:	• Auf einer schwebenden Plattform, in Aikas Hälfte des Dungeon.
ESPARANZA:	• Auf dem Deck am Bug des Schiffs.
YAFUTOMA:	
MOUNT KAZAI:	
TENKOU ISLAND:	
CRESCENT ISLAND:	
RUINS OF ICE:	
GLACIA:	
ILCHYMIS ISLAND:	
HAMACHOU ISLAND:	
SOLTIS:	

Auch Abirik Chams dienen der Evolution von Cupil, nur schneller und auf eine ganz andere Weise. Schau dir dazu mal das Diagramm an.

ABIRIK CHAM 1: Gib einem Ixa'takan Schiff 10 Sky Sardis nach Moon Stone Mountain. Finde das Schiff südlich von Horteka.

ABIRIK CHAM 2: Vom Nasr Merchant in Nasrads Equipment Shop, beim Spielen als Aika.

ABIRIK CHAM 3: Siehe 'Chapter 13: Glacia'.



absteigst. Die Leiter in deiner Nähe hinab in den alten zerstörten Brunnen. Spiele dort mit den Schalter herum, um die Tore zu öffnen und die versteckten Truhen zu erreichen. In ihnen findest du eine **Moonberry**, den **Excavation Arm** und ein **Gem Of Fluidity**. Dann wieder hinaus und zur Bar und mit der Tänzerin sprechen. Bleibe eine Weile, und du siehst eine Szene. Gib zu, dass du die Tänzerin anstarrst, um deine Piratenwertung zu erhöhen, und die

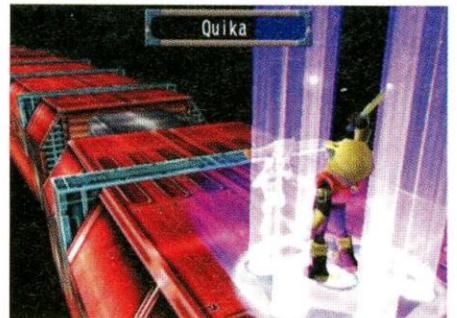
Tänzerin will dich in ihrem Schiff mitnehmen. Erledige deine Geschäfte in der Stadt, bleibe die Nacht in der Kneipe und gehe am Morgen zu den Docks.

GEH AN BORD

REDE MIT BELENA, und antworte 'Wir tun es', für einen Piratenbonus. An Bord des Schiffs nach Ostnordost segeln, um den Temple of Pyrynn zu finden. Geh dort hinein und laufe den Abhang hinab, um die zwei rollenden Felsen zu finden. Benutze sie, um zur Passage links zu gelangen. Versuche die Truhe zu öffnen, und du wirst von Magma Tikis angegriffen! Wasser und Eis verletzen sie stark, also ändere deine Waffenfarbe zu Lila oder Blau. Sie sind stark, also werde sie möglichst schnell los! Nimm **527 Gold** aus der Truhe, ehe du den nächsten Anhang hinabgehst und die Leitern hinabkletterst. Schon bald kommst du zu einem Korridor im Stil von Indiana Jones. Warte, bis der Fels fällt, lauf den Abhang hinunter und in die rechte Öffnung. Folge der Passage nach oben, um einen **Moonfish** und die **Ancient Robe** zu finden, die von einer zweiten Gruppe Magma Tikis bewacht werden. Nun zurück zum Felskorridor und den Abgang hinab in einen großen Raum. Ordne die rollenden Steine, so dass sie in die richtigen Löcher fallen. Der rechte und linke Stein sollten zuerst bewegt werden, damit du den dritten Stein über sie in das letzte Loch rollen kannst. Nun den Abhang hinab zu einer weiteren bewachten Truhe mit drei **Sacres Crystals**. Nimm den rechten Weg zu noch zwei bewachten Schatztruhen, eine enthält einen **Dancing Arc**, die andere **774 Gold**. Von hier zurück in

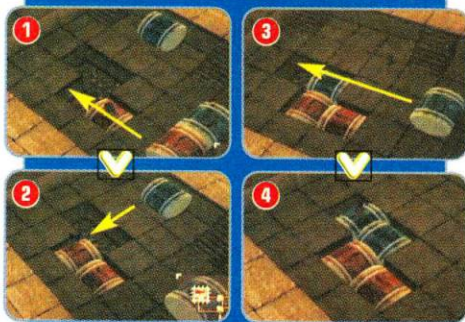


Cupil – Finas Waffe und ihr Kuscheltier.



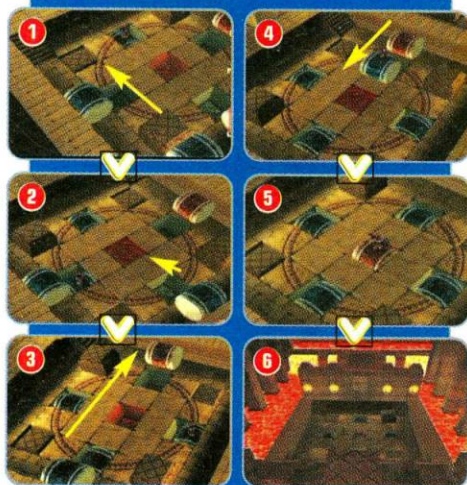
ROLLING STONES

Ein ganz einfaches Rätsel. Du musst nur die vier bunten Steine in die passender Löcher bekommen. Folge dem Bild, um es richtig zu machen.



ROLLING STONES II

Bei diesem Rätsel heben und senken sich die Steine, je nach dem, in welcher Reihenfolge du sie rollst. Folge der unten gezeigten Reihenfolge, und die Lava steigt hoch.



den vorherigen Raum. Nach rechts, geradeaus, um das **(ROLLING STONES)** Rätsel zu finden. Löse es und gehe weiter nach Osten, um den zweiten Felskorridor zu finden. Den Abhang hinunter und in die Öffnung rechts, um ein Cham zu finden. Nun zur gegenüber liegenden Öffnung, um die **Moonberry** in einer bewachten Truhe zu finden. Schnapp es dir und dann den letzten Abhang des Korridors hinab.

STELL DAS WASSER AN

JETZT BIST DU tief im Innern des Tempels. Salamander patrouillieren diesen Bereich, wenngleich sie leicht mit physischen Attacken vernichtet werden können. Den Weg entlang in den nächsten Raum und die **Magic Droplets** auf dem Weg aus der Truhe einsacken. Der Schalter lässt das Wasser fließen, aber du musst eine Methode finden, es weiter fließen zu lassen. Folge dem Laufweg zur Truhe nach hinten, und Zivilyn Bane greift dich an. Standard-attacken und Kristalle erledigen ihn schnell. Er verfügt allerdings über einen gefährlichen Move, sein Bust kann dir

enormen Schaden zufügen. Deine Prämie ist eine **Dexus Seed** und das **Rune Of Ill Omen**. Die Stufen hinab zum **(ROLLING STONES II)** Rätsel. Löse es, dann zurück zum Schalter. Das Wasser läuft auf die Lava und macht sie fest. Überquere diese Brücke nun und schnappe dir den **Moonfish**, ehe du den Speicherpunkt benutzt. Nun in den nächsten Raum hinein, um gegen den Boss dieses Gebiets zu kämpfen, **(ROKWYRM)**. Nach deinem Sieg fällt der Boss und bildet eine Brücke. Gehe über ihn hinweg und nimm das **Red Moon Crystal**. Danach durch die Tür links und wieder nach draußen. Sprich nun mit Bellena, wenn du zum Schiff kommst, und du siehst eine Handlungsszene; sie ist nicht das, was sie scheint! Red Gigas, **(RECUMEN)** werden aufgerufen, und du wirst zum Kampf gezwungen. Wähle nach dem Kampf, Bellena zu folgen, und du triffst auf ihr Flaggschiff, **(THE LYNX)**. Wenn du es besiegst, bekommst du das Red Moon Crystal wieder. Kapitelende.

RECUMEN

Du kannst im Moment nicht viel tun, es gibt keine Möglichkeit, einen Gigas hier zu besiegen, er ist zu stark. Du kannst seinen Lasern nur entweichen, wenn du die sekundäre Kanone in der Runde vor der roten Runde benutzt. Hebe sie für die rote Runde auf, und lasse in dieser Runde auch deine normale Kanone feuern. Bewache und Fokussiere in jeder Runde. Wenn du die Option bekommst, konzentriere dein Feuer auf seine Köpfe. Ziehe dich zurück, sobald du kannst.



ROKWYRM



⬆ Du musst eine Volcanic Blast Attacke von Rokyrm heilen.

CHAPTER 6:

THE SEARCH FOR ISAPA

Das Valuan Empire ist bereits auf dem Weg zum Land des Green Moon. Du musst dich beeilen, wenn du den Stein noch vor ihnen erreichen willst.

ZURÜCK NACH MARAMBA und die Nacht in der Kneipe verbringen – du pfeifst ja eh aus dem letzten Loch, mit wenig MP. Verkaufe deine Discoveries in der Sailors Guild und kaufe ein paar neue, ehe du Little Jack im Shop in der Nähe aufrüstest. Bei dieser Pause in der Story könntest du Piastol zum ersten Mal bekämpfen und **Moonfish** oder **Chams** einsammeln, die du übersehen hast. Wenn du bereit bist, gehe zu den Maramba Docks und suche den Mann, der bei der Treppe im Süden steht. Das ist Rupee Larso (das denkst du jedenfalls), einer der

Piraten mit einer Prämie auf dem Kopf. Rede mit ihm, um ihn in einen Kampf zu verwickeln. Allerdings solltest du das im Moment noch unterlassen, denn **(RUPEE & BARTA)** sind ENORM stark.

Wenn du bereit bist (vielleicht solltest du Doc besuchen, um deine **Moonfish** loszuwerden, ehe es richtig losgeht) geht es nach Süden nach Maramba, Überquere dann den Ozean. Das ist schwierig, weil der Wind stark ist und du viel Feinde bekämpfen musst. Das Hauptproblem sind die Gravers – sie verfügen über einen HP Absorb Move, der mit ungefähr 400 HP zuschlägt. Sie können auch Eterum werfen, das deine Charaktere auf der Stelle tötet! Auf dem Weg kannst du die Sky Anemone Discovery finden. Sie ist auf einem der treibenden Felsen direkt südlich von Pirate Island. Du bekommst die Ixa'Taka Discovery sobald du es über den South Ocean schaffst.

NICHT VERLAUFEN

DU FINDEST DIE Baumgipfelstadt Horteka rechts, wenn du nach Ixa'Taka kommst. Horteka ist riesengroß, verlaufe dich also nicht. Eine der Routen aus dem Hauptgebiet (nach rechts) führt dich zu einer Absturzstelle, und einer der Überlebenden gibt dir **Moon Stone Fuel**. Sacke auch das **Cham** vor dem Betreten dieses Gebiets ein. An Bord des Schiffs befinden sich auch 25 **Sacri Crystals**.

Jetzt in den Süden des Hauptgebiets und durch die Passage, die sich auf Bodenebene befindet. Klettere auf den Leitern hinten in diesem Bereich bis nach ganz oben.



⬆ Du kannst viele Zufallskämpfe erwarten, ehe der Ozean überquer ist.

THE LYNX

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, MAGIC CANNON, 3" BLASTER

Um diesen Kampf zu gewinnen, musst du mehrere Runden überstehen, was schwerer ist als es sich anhört. The Lynx ist mit Magic Cannons bewaffnet, wodurch es mit Spells wie Wewli und Pyri auf dich feuern kann. Es verfügt auch über Torpedos und Subkanonen, die dich zu deiner Überraschung alle in der selben Runde treffen können. Sollte das tatsächlich passieren, dann verlierst du in der Gegend von 6.000HP! Es ist wichtig, dass du abwartest und geduldig bist. Du musst dich zackig drehen, um sie zu verwirren, und versuchen, hinter sie zu gelangen. Bleibe völlig stehen, um einen ordentlichen Schuss mit der Harpoon Cannon zu landen. In der Zwischenzeit wirf Sacri, Incrum und Focus/Guard zu allen anderen Zeiten. Du musst sicherstellen, wenn du die Chance mit der Harpoon Cannon bekommst, dass du ausreichend SP hast. Zwei Schüsse sind erforderlich, um dieses Biest zu fällen.

HP: 4,200
ATTACKEN: CINDER STORM, VOLCANIC BLAST
SIEGPRÄMIE: RISELEM BOX

Der Schlüssel zum Sieg über diesen Boss liegt in mehreren Bereichen: ein Charakter sollte mit Gem Of Fluidity ausgerüstet sein, damit er nicht versteinert wird. Rokyrm's Hauptattacken sind Cinder Storm und Volcanic Blast, welcher bei allen in der Gruppe viel Schaden verursacht; halte deine Health möglichst voll! Cinder Blast versteinert alle, die er trifft (außer, sie haben Gem Of Fluidity). Die Wirkung wird nach einigen Runden schwächer, nervt aber trotzdem. Nimm Curia oder Curia Crystals, um die Wirkung aufzuheben. Geh nun mit Crystals und Cutlass Fury auf den Boss los. Seltsamerweise richtet Rain of Swords weniger Schaden an als Cutlass Fury.

Dort findest du eine **Paranta Seed** in einer Truhe. Auch einen **Moonfish** kannst du dort fangen. Geh nun zur Elders Hütte am Fuß der Leiter und sprich mit ihm. Nun solltest du Items und Ausrüstung im Hauptteil der Stadt kaufen können. Mach das und suche im gesamten Bereich von oben nach unten! Du findest eine **Sacri Box** vor der Tür auf der mittleren Etage der Kneipe, und den **Moonfish** durch eine Tür oben. Oben auf der Stange in der Mitte des Dorfs ist eine **Moonberry**. Wenn du dort alles erledigt hast, verbringe die Nacht in der Elders Hütte, ehe du zu Little Jack zurückkehrst. Flieg vom Dorf nach Norden zum großen Baum, der im Himmel hängt, und du stößt auf ein Valuan Kriegsschiff, die (CHAMELEON), das Flaggschiff des Waffenexperten und allgemeinen Wahnsinnigen De Loco. Wenn du es abschießen kannst, gehe zum Versteck des Königs im Baum. Wähle bei der Szene in die Minen einzubrechen und schnappe dir das Cham, wenn sie endet.

RUPEE LARSO & BARTA

HP: 5,200 / 8,200
ATTACKEN: BERSERK RUPEE / LEGENDARY CHARGE, LEGENDARY PUNCH, LEGENDARY FIRE
SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S HAT, PARANTA SEED

Wirf in den ersten beiden Runden Increm auf möglichst viele Mitglieder deiner Truppe (es sei denn, Barta benutzt Legendary Charge), und lasse Aika Delta Shield für den Rest des Kampfs benutzen, um Rupee Magieattacken zu blockieren. Du brauchst viele Items zum Heilen! Verletzte Rupee nicht zu stark ehe Barta getötet wird, weil er sonst durchknallt und RIESIGEN Schaden verursacht. Bartas Legendary Punch ist gefährlich, aber du kannst sehen, wann er kommt, weil er ihn aufladen muss, wodurch du 'Guard' wählen kannst. Wenn Barta erledigt ist, fange mit Rupee selbst an. Dieser Kampf ist sehr schwer, wenn du deine Charaktere nicht hochgelevelt hast, aber ein Sieg ist durchaus möglich. Wenn du beim ersten Mal keinen Erfolg hast, kannst du später wiederkommen.



CAPTAIN BIRDSEYE

EHE DU ETWAS anderes machst, suche östlich des Baums und schau auf den Boden der Insel zu der du kommst – das Great Bird Symbol ist noch eine Discovery. Du erhältst das **Great Bird's Eye**, wenn du es findest. Schau nun zurück nach Osten, und du solltest ein kleines Schiff sehen, das dort fliegt. Es ist das Heim des Händlers, der Schiffsteile verkauft und Discovery Information kauft und verkauft. Nach deinen Geschäften findest du das Valuan Versteck südsüdwestlich von Horteka an der Seite von Moon Stone Mountain.

Gehe den Pfad hinauf, um die Moon Stone Mine zu finden, aber benutze den Speicherpunkt, ehe du hineingehst. Die Mine steckt voller Fallen, und die erste löst du aus, wenn du sie betrittst, das kannst du nicht vermeiden. Weiter bis zur ersten Abzweigung, und dort nach links gehen, um ein **Cham** zu finden. Weiter, bis du einige X und O Tafeln am Boden siehst. Tritt auf das X, um unbehelligt zu passieren.

Von jetzt an solltest du immer den Xs folgen, also auch bei den nächsten Tafeln. Bald kommst du zum Laufweg mit einem großen Drachenemblem auf der anderen Seite. In diesem Bereich befindet sich auch ein **Cham**, aber drei Dreieckssymbole blockieren den Weg. Gehe am hinteren Ende hinüber, um die Fallen zu meiden, und nimm das **Cham** hinter dem mittleren Dreieck weg. Der Lift an der Seite funktioniert nicht, also folge dem Pfad, der unter das Emblem führt. Nimm die vier **Curia Crystals** und **800 Gold** aus den Räumen links, dann weiter bis zu dem Raum mit drei Suchlampen. Benutze die Ego-Perspektive, um nach unten zu blicken – der einzige Weg voran ist durch eine der Falltüren. Die linke führt zu einer Schatztruhe mit der **De Loco Mail**. Nun zu deinem Ausgangspunkt zurück und in die rechte Falltür hinein. Du siehst dort unten drei weitere, aber die mittlere ist die, die du brauchst.

Rede mit Centime im Raum rechts, er aktiviert die Aufzüge für dich. Springe in den in deiner Nähe, und schnappe dir die **Zaal Seed** von der anderen Seite des Raums. Wenn du dann zur Abzweigung kommst, geh den Abhang hinab. Es gibt da mehrere Räume zu durchsuchen, und du solltest den **3" Blaster** und **De Loco Drill** finden. Auch **Moonfish** sind zu haben, links von der Truhe mit dem Drill.

Nun zurück zur Abzweigung und den anderen Weg nehmen. Benutze die Falltür, um auf dem Laufweg mit den

Suchlichtern zu gelangen, und geh zum Lift, der nicht funktioniert. Er bringt dich hinab zu einer **Moonberry** Truhe.

Nun den Weg zurück, bis dorthin, wo du herabgekommen bist. Folge dem Laufweg, und du gelangst zu einem Korridor mit vier Türen. Durchsuche die Räume (lass den linken bis zuletzt), um vier **Glyphs Of Speed**, vier **Glyphs Of Might**, zwei **Healing Salves** und Isapa zu finden, der Mann nach dem du ja hier gesucht hast.

Nach der Szene hinab zum Korridor, den De Loco öffnet. Benutze dort den Speicherpunkt jenseits des Lifts und heile dich. Durch die Tür, wo du gegen **(ANTONIO 2)** kämpfen musst, Alphonses neues Tier. Wenn es tot ist, aus der Tür heraus und mit Centime reden. Weiter, und du kommst wieder in den Raum mit den Alarmtafeln. Nun zurück zu Little Jack; du bist aus den Minen entkommen!

ANTONIO 2

HP: 4,800
ATTACKS: THUNDER OF FURY
SIEGPRÄMIE: MOONBERRY

Antonio ist zurück, aber jetzt verursachen seine Attacken noch viel mehr Schaden, Thunder Of Fury schlägt mit ungefähr 800HP zu Buche, also stelle sicher, dass du darüber liegst. Magieattacken nutzen nicht viel, also halte dich an physische Attacken und Special Moves. Tackle ist besonders nützlich, da es ihm bis zu 1.600HP abnehmen kann.



Antonios stärkste Attacke

De Loco ist nicht zufrieden, wenn die Falle versagt.

CHAMELEON

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE

Dieser Kampf ist relativ einfach, die einzige Gefahr kommt vom riesigen Flammenwerfer vorn am Schiff. Wirf Driln und Wewles, um Cameleons Defensive zu schwächen und großen Schaden zu verursachen. Wie beim Gigas Kampf, konzentriere auch hier dein 3" Cannon/Blaster Feuer und die Standard Cannon in der Runde, die der vorangeht, in der der Feind angreift, denn das bringt den Flammenwerfer vom Ziel ab. Halte deine SP hoch und benutze deine Harpoon Cannon bei jeder Gelegenheit. Zwei Schüsse reichen, um De Loco zur Flucht zu zwingen oder seine Health massiv zu beschädigen.

⬇ Noch eine Discovery gefunden – Klasse gemacht!



⬇ Ein paar Items verwandeln den Steinkopf in etwas Nützliches...



GRENDDEL

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, GRENDDEL WING, COMPLETE KIT

Wenn Grendel nicht gestoppt wird, zerstört er auf dem Kontinent für immer und ewig alles in seinem Weg. Werfe gleich am Anfang Increm und Driln, dann heile dich gegebenenfalls. Benutze die selbe Taktik, die du normalerweise in Schiffsschlachten anwendest. Benutze keine Magie, bleibe bei deinen Kanonen. Wähle 'Guard' bei roten und gelben Quadraten, und wenn möglich, attackiere seinen Kopf. Lass seine Füße in Ruhe, denn Grendels Stomp ist absolut tödlich. Schließlich verlieren der Gigas die Kontrolle und geht zum Fluss, mit dem Kopf in der Hand. Jetzt hast du die Chance, ihn mit der Harpoon Cannon zu treffen und ihn in den Fluss zu schleudern.



CHAPTER 7:

THE GREEN MOON STONE

Jetzt, wo du den Hohepriester Isapa gefunden hast, solltest du auch in der Lage sein, die Lost City Of Rixis zu finden...

FINDE DAS KLEINE Schiff südlich von Horteka und gib seinem Besitzer 10 Sky Sardis, um dir dein erstes **Abirik Cham** zu verdienen. Sky Sardis kannst du um Pirate und Sailors Island fangen, wenn du also im Moment keine hast, musst du sie dir von dort später noch beschaffen. Heile dich in der Kneipe von Horteka, geh zur Absturzstelle und sprich mit Centime – er gibt dir nun die **Twin Propellers**. Gehe nun an Bord von Little Jack und fahre zum Versteck des Königs (Norden), und sprich mit ihm.

Isapa verrät dir das Rätsel als Gegenleistung dafür, dass du die verlorene Stadt findest. Du musst den Golden Man und den Great Bird finden. Es gibt drei Discoveries in diesem Gebiet. Der Ixa'Taka Palace liegt im Südosten vom Versteck des Königs, der Golden Man ist oben auf einer der Felssäulen beim Versteck (du bekommst das **Golden Man's Eye**, wenn du ihn findest). Der Great Bird, den du ja eh schon haben solltest, ist in eine Lichtung in der Nähe geschnitten. Fliege in die Richtung, in die der Schnabel des Vogels zeigt, bis du nun nach Rixis kommst, ein kleiner Steinkopf am Fuß eines Bergs.

Finde das **Cham** auf der linken Seite des Gebiets und lege die Edelsteine in die Augen der Statue, die des Golden Man links und die des Great Bird rechts. Benutze den Lift im Kopf und gehe durch den Bereich, den du erreichst, bis zu einer schwebende Plattform. Die Feinde sollten dir keine Probleme bereiten, da die meisten empfindlich gegen Feuer sind, außer Slothstra. Er hat enorm viel HP und kontert alle physischen Attacken. Also benutze Lunar Glyph, um ihn zu versteinern. Andernfalls musst du ihn mit Special Moves ausschalten. Nimm dann die schwebende Plattform über den Spalt, geh dann die Treppe hinab, um drei **Risan Crystals** zu finden. Du findest auch den **Stonecutter** neben ein paar Kratern in der nord-westlichen Ecke der Karte.

Nachdem du die mysteriöse Person zum zweiten Mal getroffen hast, gehe nach rechts und sacke dort ein Paar **Sacruen Crystals** aus der Truhe

ein. Steige danach die Treppe hoch, wo du eine bewegliche Plattform findest, die dich zurück zum Anfang dieses Dungeons bringt, falls du fliehen musst. Benutze eine andere bewegliche Plattform, unten an der Treppe, um über die Ruinen zu gelangen. In dem Raum befindet sich eine Truhe die von **ZIVILYN BANE** auf der bewacht wird.

Nun die Treppe hinauf, wo du ein **Cham** findest, dann eine weitere Treppe hinab

und in den angrenzenden Raum, in dem du dir **1.186 Gold** aus der Truhe aneignest. Benutze die bewegliche Plattform im vorherigen Raum, um zu einem Raum mit mehreren Etagen zu gelangen. Schnapp dir die **Moonberry** auf deiner Etage, einen **Light Coat** auf der Etage darüber, und den **Moonfish** über dieser, bei der beweglichen Plattform im Süden. Experimentiere auch mit anderen Plattformen, um ein **Icyl Seed** und ein **Ruin Arm** zu bekommen. Weiter nach Norden, und du stößt noch mal auf die mysteriöse Person. Jage ihn in die bewegliche Plattform im Westen. Schließlich wirst du über die Wolken zu einem Tempel befördert. Überquere die Brücke und benutze den Speicherpunkt. Nutze nun die Gelegenheit, um dich zu heilen. Wenn du die Treppe erklimmst, musst du gegen **RIK'TALISH** kämpfen. Es ist also wieder mal Boss Time!

Schau dir dann die Handlungsszene an – Grendel wurde aufgeweckt! Zurück zu Little Jack, um ihn zu bekämpfen. Auf deinem Weg stößt du allerdings auf die **CHAMELEON II**. Besiege sie, und du stehst **GRENDL** selbst gegenüber.

⬇ Slothstras sind der reinste Alptraum, aber wenigstens greifen sie einzeln an.



ZIVILYN BANE

HP: 3,200
ATTACKEN: BURST
SIEGPRÄMIE: SYLPH SEED

Er ist zurück und verdammt schwer zu schlagen. Wirf alle schützende Magie, die du hast, und greife ihn dann mit Special Moves an. Normale Attacken kontert er nur. Lunar Glyph lohnt sich, da Zivilyn versteinert werden kann. Sein einziger Special Move ist Burst, der mehr als 1.000HP fordert, also sei wachsam! In der Truhe findest du hinterher die Golden Mask.



⬅ Zivilyn wird die Geißel deines Lebens.



⬅ Eterni klappt bei ihm auch nicht...



⬅ Burst verursacht sehr viel Schaden...



⬆ ...und gleich noch einmal!

RIK'TALISH

HP: 6,900
ATTACKEN: RING OF SLEEP, CIRCLE OF PANIC, FEATHER SLASH
SIEGPRÄMIE: SYLPH SEED

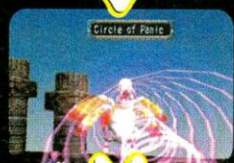
Dieser Boss ist ganz leicht, solange du der korrekten Prozedur folgst. Werfen von Lunar Glyph versteinert diesen Boss fast jedesmal. Er bleibt zwei Runden lang versteinert, in denen du Tackle und Cutlass Fury einsetzen kannst. Seine Attacken verursachen Sleep oder Confuse, also benutze Curia Crystals, falls erforderlich.



⬅ Es ist leicht, wenn du weißt wie...



⬅ Achte mal darauf...



⬅ ...denn es richtet viel Confusion bei dir an.



⬆ Special Moves sind hier angesagt!

CHAMELEON II

SIEGPRÄMIE: KEINE

Du kennst dich ja jetzt aus. Wirf von Anfang an Increm und Driln. Wevles und die B-Type Cannon richten viel Schaden an, aber du musst trotzdem warten, bis du die Gelegenheit bekommst, die Harpoon Cannon abzufeuern. Wähle die Attack-Option. Rückzug macht keinen Unterschied, wähle 'Guard' auf einem roten Quadrat, um großen Schaden durch die Moon Stone Cannon zu vermeiden. Stelle auch sicher, dass du oft und viel heilst. Die Cameleon kann mehr Schaden verursachen als du denkst.



⬅ Die Moon Stone Cannon tut weh.



⬅ Bekämpfe sie wie schon zuvor.



⬅ Kämpfe mit der Harpoon...



⬆ ...and De Loco stinkt es bald!

SHIP BATTLE

WILLKOMMEN ZUM ADVANCE...

In diesem Monat haben wir etwas ganz Tolles, Nintendos neuestes GBA-Spiel, *Wario Ware Inc.* ist eins der chaotischsten und irrsten Spiele, die im Westen erschienen sind. Schau dir mal die Screenshots an, und wahrscheinlich fragst du dich, was in aller Welt da denn abgeht. Nach drei Tagen ununterbrochenen Spielens können wir dir das auch nicht sagen.



ADVANCE

⊕ **Keine Zeit? Vielleicht brauchst du ein fünf Sekunden Microgame!**

So etwas hast du noch nie im Leben gesehen...

WARIO WARE, MEGA MICROGAMES\$



WARIO WARE, INC. beginnt mit einer Handlungsszene, in der unser Dickerchen auf dem Sofa sitzt und sich fragt, wie man schnell viel Geld verdienen kann. Im Fernsehen sieht er eine Anzeige für den GBA, und er beschließt, selbst ins Softwaregeschäft zu gehen. Natürlich investiert er nicht viel Mühe in diese Idee, sondern versammelt seine Freunde in der Stadt, und sie spielen verschiedene Mini-Games, die sie von Handys und ihren Game Boys geklaut haben.

Die Struktur von *Wario Ware Inc.* ist ganz einfach; Du siehst eine kleine Handlungsszene, die dir einen der oben genannten Charaktere zeigt, wie er sich mit einer total bizarren Beschäftigung vergnügt – er tanzt vielleicht in einer Disco oder lässt von seinem Roller mit Bananenschalen bewaffnete Miniaffen frei, um die Polizei abzuhängen, die ihm ein Knöllchen für zu schnelles Fahren verpassen wollen. Und dann wirst du in das Spiel gelassen; vier Sekunden lang! Das wiederholt sich bis zu 40 mal, bis du auf einen Boss triffst, und darin liegt das Genie des Spiels. Es gibt kein Tutorial, keine Anleitung. Du musst mit dem A-Button und

dem D-Pad experimentieren, herausfinden, was du tun musst, und es dann tun. Der ständige Ansturm von optischen und akustischen Informationen verheddert dein Gehirn, wenn du ausklamüserst, was du zu tun hast, um das Game abzuschließen (es gibt derer über 200).

Das heißt auch, dass es überhaupt keine Lernkurve gibt. Normalerweise nörgeln wir ja über so etwas, aber in *Wario Ware* passt es haargenau. Eine Lernkurve würde den Novitätswert des Spiels verderben. So spielst du die Games, eins nach dem anderen, ohne eigentlich zu wissen, was hier abgeht. Das heißt nun aber nicht, dass es nicht schwieriger wird, im Gegenteil. Jede Gruppe von Games ist aufgeteilt und wird von einem Charakter gekennzeichnet. Erst musst du dich durch zehn Games spielen, ehe du auf den Boss stößt. Meistens bekämpfst du den Boss nicht direkt, sondern hämmerst einen Nagel in den Boden oder nimmst an einen Schießspiel teil. Später steigt diese Anzahl an, aber die Games bleiben alle auf dem selben Fertigungsgrad.

Die Ästhetik von *Wario Ware Inc.* ist sehr clever. Wenn du zum Beispiel die Spiele mit dem Bananen werfenden Affen spielst, siehst du die Action durch

CUBE

⊕ INFORMATION

PUBLISHER: NINTENDO
ENTWICKLUNG: NINTENDO
GENRE: PUZZLE
SPIELER: 1-2
RELEASE: IM HANDEL

⊕ STATS

- ÜBER 200 MINI-GAMES
- SPIELE ALS IRRE CHARAKTERE
- SPIELE EXTRA EINFACHE GAMES FREI
- MINI VERSIONEN VON NINTENDO-FAVOURITEN
- EINZIGARTIGE PRÄSENTATION

**CUBE
STAR
GAME**

**“ANSTURM VON OPTISCHEN UND
AKUSTISCHEN INFORMATIONEN
VERHEDDERT DEIN GEHIRN”**



Wir hatten Wario nie als Huppeseil-Typ geschätzt



Kinder überfahren? Das kann doch nicht sein...

INC.

das Visier des frechen Viechs hinten auf deinen Motorroller. Wenn du ein Game gewinnst, fährt der Polizeiwagen von der Straße, wenn du verlierst, nicht. Alle Game-Gruppen zeichnen dein Vorankommen in ähnlicher Weise auf. Manchmal sitzt du vorn im Taxi und siehst, wie quietschende Scheibenwischer langsam schmutziggelbe Lichter durchscheinen lassen, oder du schaut auf ein Handy oder in eine ungewöhnlich saubere Toilettenmuschel. Das bedeutet, dass du ein Leben verlierst (insgesamt hast du vier, und du verlierst sie alle, wenn du ein Game verlierst), auf diesem Screen durch den Verlust einer Rolle Toilettenpapier.

Wario Ware, Inc. ist weit entfernt von mit FMVs vollgestopften Games, die die heutigen Konsolen beschmutzen. Es ist pures Gaming im wahren Sinn des Wortes. Alles wird mit der Story zusammengehalten, aber das ist nicht der Grund, aus dem du weiterspielst. Das verloren gegangene Element des Gaming – das High Score – ist wieder da!

Spiele wie dieses halten die Industrie am Leben. Mit reinem Spaß hat alles einmal angefangen, und Nintendo ist sich dessen bewusst. Die Hinweise auf Spiele der Vergangenheit (manche eklatant, manche weniger) belohnen den Langzeitspieler, und bringen manchmal sein angespanntes Gesicht zum Lächeln. Die Geräuschkulisse und die Handlungsszenen schweißen die vielen verschiedenen Teile zusammen, und die Story ist angemessen verrückt. Ein ganz erstaunliches Modus, das hoffentlich vielen Entwicklern zeigt, worum es beim Gaming wirklich geht.

CUBE
RATING
9.5



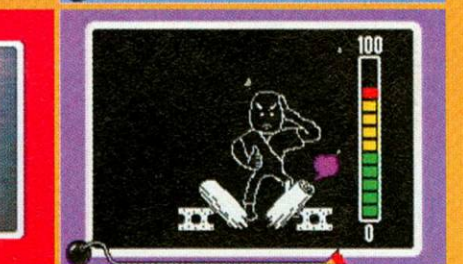
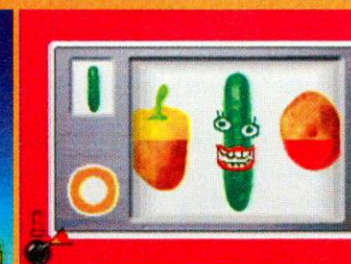
Oh Mann, Russell Grant mit einem Bart!



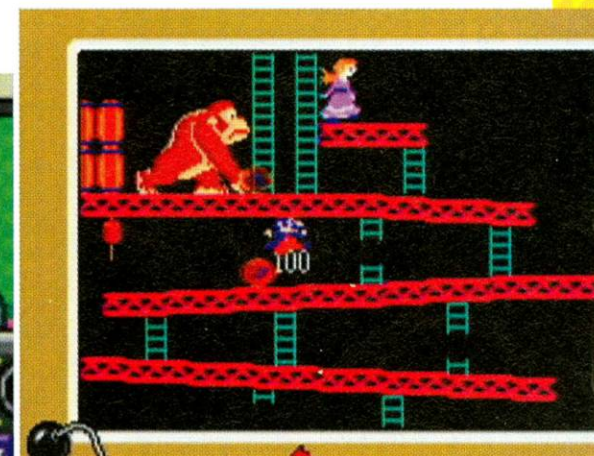
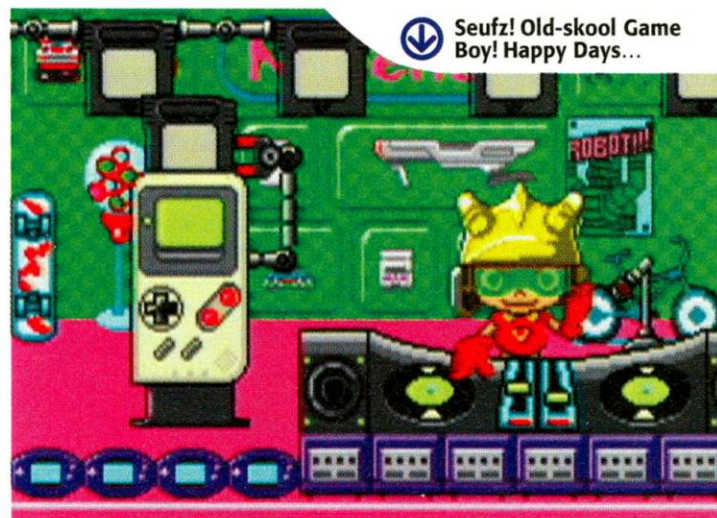
MASSENHAFT GAMES

SEHR KLEIN, ABER WOHLGEFORMT

Die Grafik in den Mini-Games ist echt cool. Sie haben alle einen anderen Stil, und der ist jeweils ideal für das Game (es gibt einen Grund dafür – Gerüchten zufolge waren viele der Games ursprünglich in die 64DD Hardware eingebaut). Manche Games werden auf einem Game Boy gespielt, und zwischen Games siehst du ein Bild des alten Blocks und eine Szene aus einem Rollenspiel auf seinem Screen. Die Games, die du spielst orientieren sich an dieser Thematik – vermeide die Feinde und führe Link in eine Höhle (mit dem Grafikstil des ersten Zelda-Games), oder zerstöre Mother Brain als Samus Aran... das setzt jedem Spieler ein Lächeln auf. Das Problem ist, wenn du diese Figuren auf deinem Screen siehst, juckt es dich danach, das ganze Spiel durchzuspielen. Wenn du durch ein PDA spielst, sind die Games stilistisch viel einfacher. Wir mochten besonders das Waldtier gern – thematisierte Games in sanften Brauntönen vollziehen Illustrationen von klassischen Kinderbüchern nach.



Seufz! Old-skool Game Boy! Happy Days...



Alte Favoriten erscheinen wieder, wenn auch viel kürzer als zuvor.

CUBE

AUSGABE 01/2003

LESERBRIEFE

SCHREIB UNS DOCH MAL. SAG, WAS DU MAGST, SAG, WAS DIR STINKT, ABER MÄSSIGE DEINE ZUNGE.

Hallo, du bist hier jetzt bei den Leserbriefen gelandet. Leider ist momentan niemand zu Hause, hinterlassen Sie bitte eine Nachricht nach dem Ton; wir rufen Sie vielleicht zurück... piiiieps.

SCHREIB MAL WIEDER

Für den monatlichen Kontakttest schickten wir Byron barfuß auf einen Berg, aber er hat es doch geschafft, uns zu erreichen!

EMAIL

Damit deine Mails an der richtigen Stelle landen, ziele mit ihnen auf:
CUBEplus@nhz-verlag-vertrieb.de

BRIEF

CUBE plus, NHZ Verlag & Vertriebs
KG, Staudenweg 2, 79254 Oberried

FAX

Du kannst natürlich deinen Brief auch an uns faxen: 07661 904763

MECHERECHT!

DIE QUALITÄT MACHT'S

→ Liebes CUBE plus
Ich habe wirklich die Nase voll von all den Nörgeleien über Cube-Spiele. Ich glaube, dass der Markt viel eher unter verwöhnten Kunden leidet. Warum soll man sich nach Games sehnen, die meistens ja doch nur mittelmäßiger Multiplatform-Schrott sind und die dich kaum mal länger als eine Woche unterhalten können? Nenne mir doch nur mal einen mittelmäßigen oder miesen Cube-Titel und ich nenne dir für jeden mindestens vier besch...eidene PS2-Titel. Und für jeden ausgezeichneten PS2- oder Xbox-Titel nenne ich dir zwei ausgezeichnete Cube-Titel.

Ich hatte ungefähr hundert Spiele für mein SNES (das ich übrigens noch habe), von denen 15 Games klasse waren, und der Rest reichte von ganz brauchbar bis langweilig. Und das ist doch beim Cube auch nicht anders. Ich habe die großen Spiele immer mehrmals durchgespielt (Secret Of Mana und Final Fantasy VI mindestens neun mal), einfach nur so, weil sie halt so toll waren. Und selbst heute spiele ich die besten NES Games immer noch regelmäßig.

Vergleiche zwischen dem Cube und dem N64 sind meiner Meinung nach auch nicht fair – der Cube steht doch nach am Anfang seiner Laufbahn. Es dauerte immerhin über ein Jahr, bis gute Software für PS2 und Xbox erschien. Angesichts seiner Konkurrenz hält sich der Cube doch ganz prima. Also, keine unfaire Nostalgie mehr. Kauft euch einen Freeloader und zollt Nintendo doch mal Respekt, dass sie ihr Bestes tun, um noch immer kultige Spiele für euch zu machen. Akzeptiert doch einfach mal, dass Big N nicht mehr der Marktführer ist – aber er ist noch immer ein Maßstab für Spiele!

DESPINOZA, HOLLAND

→ CUBE plus: *Recht hast du ja eigentlich, aber das große Problem ist, je höher du den Standard von Spielen ansteigen lässt, desto höher werden natürlich auch die Erwartungen.*

METROID MOTZEREI

→ Hallo CUBE plus
Mal wieder, wie gewohnt, eine super Ausgabe. Aber euer Artikel über die Metroid Spiele behauptet "es gibt fünf Metroid Prime Spiel – eins auf jedem bedeutenden Nintendo-System". In der Tat gibt es fünf Metroid Games, aber ihr wollt doch nicht etwa behaupten, dass der N64 kein bedeutendes Nintendo-System ist, oder? Samus hatte jedenfalls nicht ihr eigenes Spiel auf ihm!

PAUL WILDE, STAUFENHÖHEN

→ CUBE plus: *Naja, Ok, du keiner Klug...er Junge. Du weißt genau, was wir damit meinen, oder nicht?*

NU ISSES ABA GENUCH

→ Hei, CUBE plus
Glaubt ihr ehrlich, dass Online-Gaming der Weg nach vorn ist? Ihr redet immer in höchsten Tönen über die Möglichkeiten, die sich den Entwicklern dadurch bieten, aber ist es uns nicht vielleicht ganz schnurzegal? Ich meine, es würde doch irgendwie nicht richtig sein, wenn man ein Spiel wie Metroid oder Zelda spielt, und man verliert das Gefühl, dass man sich in seiner eigenen kleinen Fantasy-Welt befindet. Und dieses Gefühl würde doch aus dem Fenster fliegen, wenn man online spielt. Und die meisten Online-Games sind doch eher Multiplayer-Events, so in der Ader von Unreal Tournament. Es dient doch nur der Entspannung, anstatt dass man jeden Abend stinklangweilige Rollenspiele

drischt.

Nur wenige Glückliche haben doch Breitband, weil sie einfach nicht jeden Monat die Gebühren zahlen können, und ohne Communicator lohnt es sich doch nicht. Wenn du natürlich wirklich engagiert bist und es dir nichts ausmacht, dass es ohnehin nur so wenige Titel gibt, dann man los, aber ich werde mich dir nicht beigesellen.

JAN BURGEN ALIAS 'FISCH'

→ CUBE plus: *Nicht nur ist es der Weg nach vorn, Online-Gaming ist ein Bereich, bei den man nicht annähernd sein volles Potential angezapft hat. Bis jetzt spielt ja eigentlich nur eine relativ kleine Anzahl von Hardcore-Fans. Online bietet echten Wettbewerb, und für Spiele wie Mario Kart, Smash Bros, Soul Calibur und Winning Eleven 6 FE, da wäre es doch echt cool, wenn du online gegen alle und jeden spielen könntest, mit Ligen und mit allem Schickimicki. Da kannst du dich gegen die besten Spieler der Welt prüfen lassen. Nur weil Online-Gaming noch keine Massenaktivität ist, heißt es nicht, dass es das in der Zukunft nicht doch noch mal werden kann.*



ABO-SERVICE



VERPASS NICHT DAS BESTE! EIN ABO LOHNT SICH...

...weil du von 13 Ausgaben zwei
geschenkt bekommst!

...weil **CUBE** plus direkt zu dir
nach Hause kommt und wir das
Porto für dich bezahlen.

...weil du **CUBE** plus schon
vor deinem Zeitschriftenhändler
erhältst.



Coupon ausfüllen und an **NHZ Verlag & Vertriebs KG, Abo-Service,**
Staudenweg 2, 79254 Oberried schicken.

☒ Hiermit bestelle ich das Jahres-Abo von **Cube** plus zum Vorteilspreis von
nur 42,90 € (13 Ausgaben inkl. Porto). Dadurch erhalte ich 2 Ausgaben gratis.
Das Abo verlängert sich jeweils automatisch um ein weiteres Jahr, falls ich nicht
2 Monate vor Ablauf der jeweiligen Bezugszeit schriftlich kündige. Dieses
Angebot gilt vorerst nur innerhalb von Deutschland.

Ich bin der neue Abonnent:

Vorname _____

Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon (1) _____

E-Mail (1) _____

Unterschrift _____

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

(1) Nur für Rückfragen

Gewünschte Zahlungsweise:
(Bitte ankreuzen)

☐ **Einzugsermächtigung**

Kreditinstitut _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber _____

☐ **Gegen Rechnung**

Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10
Tagen schriftlich bei der NHZ Verlag & Vertriebs KG, Abo-
Service, Staudenweg 2, 79254 Oberried widerrufen kann.

Unterschrift _____

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Vorschau... Vorschau... Vorschau... Vorschau... Vorschau...

HORIZONT

**CUBE
EXCLUSIVE
INFO!**



MARIO FOURPLAY!

⊕ EIN BLAUMANN, ABER GLEICH VIERMAL DER SPASS

Die nächste Ausgabe wird ein Mario Special mit massiven Mengen an Infos und Screenshots für *Mario Kart: Double Dash!!*, *Mario Golf*, *Mario Tennis* und vielleicht sogar *Mario 128*! Sie sind alle krass und werden nicht mehr lange auf sich warten lassen. Wir können kaum noch vor Aufregung an uns halten.

VIEWTIFUL JOE

⊕ WIR SIND HELLER ALS DER DURCHSCHNITT!

Vielleicht hast du ausführliche Berichte in anderen Heften gelesen, aber haben sie dir auch Screenshots jenseits der ersten paar Levels gezeigt? Nee, dachte ich mir's doch. **CUBE** plus pflückt das fertige Spiel mit Cel-Shading auseinander.



INTERVIEW

⊕ STUDIO EYE

ZOONAMI

Dies kann gut und gern noch ein **CUBE** plus-macht-Einbruch-bei-Rare-Special werden, aber wir sind entschlossen, mit Mr. Hollis und dem Team zu sprechen. Wir haben Obi-Wan in der Tasche, und wir haben keine Angst, ihn einzusetzen.

SOLUTION

⊕ PROBLEM AUSGESCHALTET

DOPPELTREFFER!

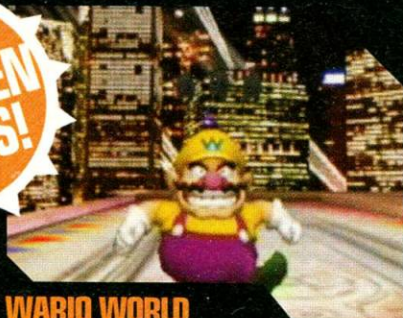
Nächsten Monat gibt es ein paar knackige Tipps für Filmlizenzen, denn *Enter The Matrix* und *X2* sind jetzt in den Shops, und wir bringen dir mehr wichtige Tipps und Schleichtaktiken, als du verdauen kannst.

UND DIE AKTUELLESTEN CHEATS, TIPPS UND HINTS FÜR DIE HEISSESTEN GAMECUBE-TITEL!



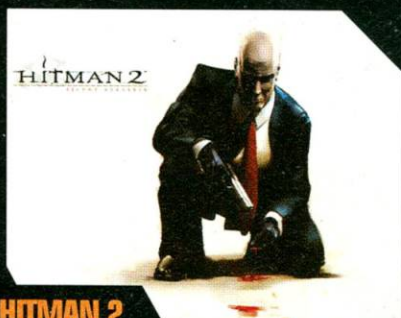
Definitive Reviews der neusten GameCube-Titel, unter anderem:

**DIE
FETTESTEN
GAMES!**



WARIO WORLD

Marios witziger aber böser Zwilling ist zu allen Schandtaten aufgelegt.



HITMAN 2

Mit sehr viel Verspätung, aber in der nächsten Ausgabe... ehrlich?!



GT CUBE

Gut Ding will... Ein Monat zu spät macht es nicht unbedingt besser

PLUS

Pikmin 2
Game Zero
Thornado
True Crime
Sonic Heroes
PSO III
VF Quest
Serious Sam
Metal Gear GC
Billy Hatcher
SSX 3



DARFST DU AUF GAR KEINEN FALL VERPASSEN!

**AUSGABE 02/2003
AB 16.07.03 IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL**



IMPRESSUM

VERLAG & VERTRIEB

NHZ Verlag & Vertriebs KG
Staudenweg 2
79254 Oberried

Tel: +49 (0)7661 904762
Fax: +49 (0)7661 904763
info@nhz-verlag-vertrieb.de

HERAUSGEBER

Neil Harris
neil.harris@nhz-verlag-vertrieb.de

REDAKTION & LAYOUT

Oskar Karl, Birgit Fallér, Miles Guttery,
Chandra Nair, Gary Adams, Byron
Wilkinson

ANZEIGEN

anzeigen@nhz-verlag-vertrieb.de

DRUCK

Stiehler Druck & media GmbH

URHEBERRECHT

© 2003 Paragon Publishing Ltd
CUBE plus wird verlegt und
herausgegeben von NHZ Verlag &
Vertriebs KG. Alle im **CUBE** plus
veröffentlichten Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen, vorbehalten

CUBE plus ist eine vollkommen unabhängige Publikation und in keiner Weise mit Nintendo of Europe, noch mit einem anderen Verleger oder Entwickler von Videospielen assoziiert. Alle Copyrights und eingetragene Warenzeichen werden anerkannt.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert werden.
Der Verlag übernimmt für Fehler oder Druckfehler keine Haftung.

ENTER

CUBE  plus