

CUBE plus

CUBE



100% UNABHÄNGIGES NINTENDO M

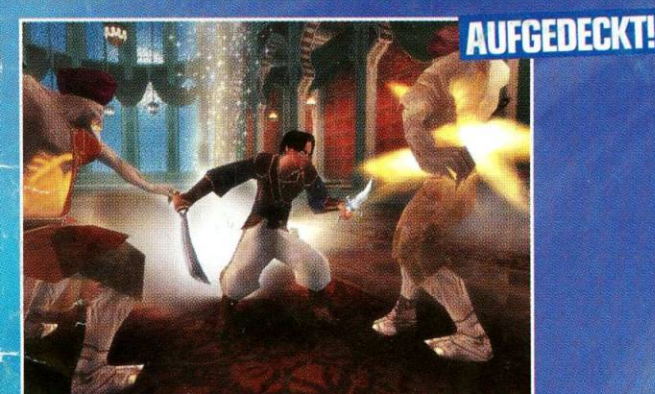
HITMAN 2

Hat sich das Warten gelohnt?



PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Ausführliche Vorschau



F1 CAREER CHALLENGE

Teste deine Fahrkünste

GETESTET



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Das beliebteste RPG
ist wieder bei Nintendo

PLUS!

- SPHINX
- V-RALLY
- BILLY HATCHER
- MARIO KART: DD!!
- LOTR: RETURN OF THE KING

SSX 3

Super Snowboard Action!



SONIC HEROES

Sonic extra stark!



GBA

GT ADVANCE 3
DONKEY KONG
COUNTRY
SEGA ARCADE
GALLERY



nhz
NHZ Verlag & Vertriebs KG

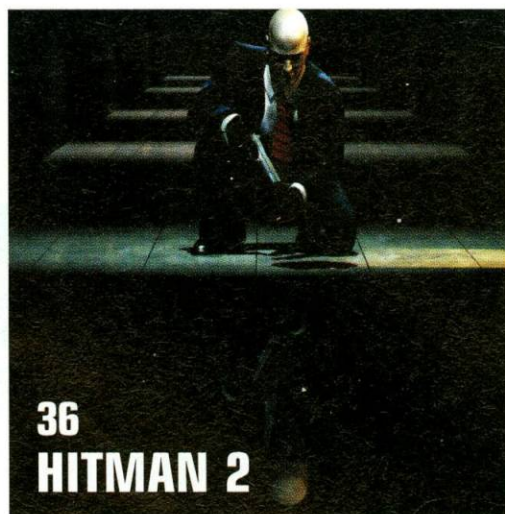


CUBE^{plus}

AUSGABE 02/2003

INHALT & EDITORIAL

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



36
HITMAN 2

UP FRONT

Und jeder redet über sie...

Mario Kart DD	4
Billy Hatcher	6

GCN: NEWS

Aktuelles...

GCN GameCube News	8
-------------------	---

PREVIEWS

Vorschau...

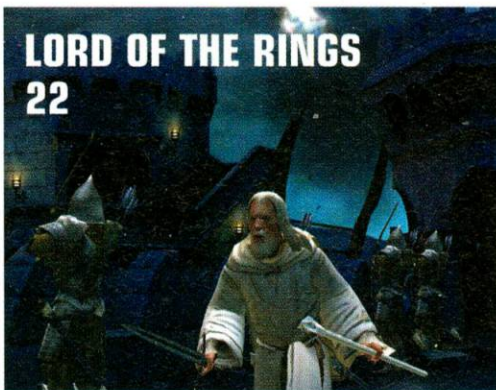
Sphinx	14
Sonic Heroes	16
Mario Party 5	18
Gotcha Force	19
Celebrity Deathmatch	20
SSX 3	21
Lord of the Rings: Return of the King	22

AUFGEDECKT!

Große Spiele auseinander genommen...

Final Fantasy	24
Prince of Persia	30

LORD OF THE RINGS 22



REVIEWS

Getestet und bewertet...

Hitman 2	36
ISS 3	40
Hulk	42
SX Superstar	44
F1 Career Challenge	45
V-Rally 3	46
WWE Crush Hour	48
Speed Kings	50

TIPPS & MEHR

Hilfe!

Tipps & Cheats	54
Guide: Skies Of Arcadia (Teil 2)	56

ADVANCE

Grosse Spiele für kleine Konsolen...

GT Advance 3	64
Donkey Kong Country	65
Sega Arcade Gallery	65

RUBRIKEN

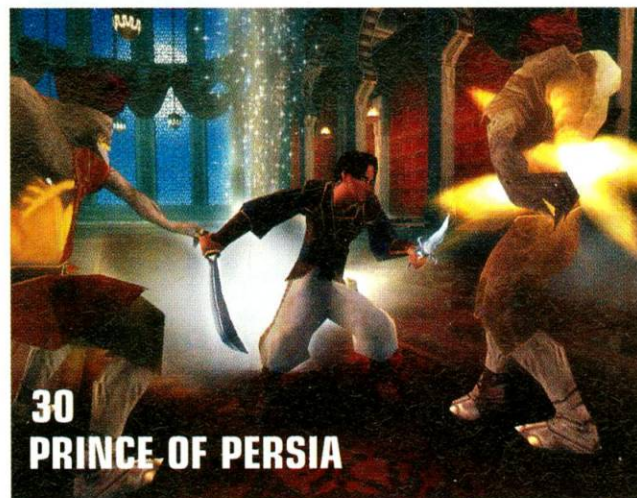
Was wir sonst noch für dich haben...

Leserbriefe	52
Abo	53
Vorschau & Impressum	66

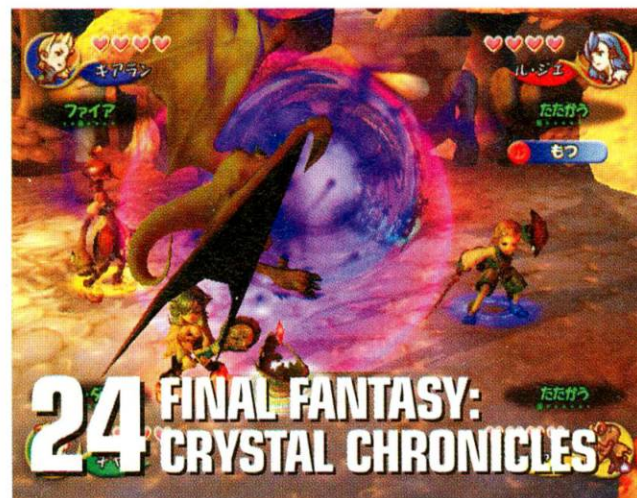
WILLKOMMEN zur zweiten Ausgabe von CUBE plus. Dank dem Feedback, wissen wir, dass wir mit unserer Zeitschrift die richtige Richtung eingeschlagen haben - wir wollen zu den Besten gehören. Deshalb haben wir bei dieser Ausgabe noch intensiver gearbeitet, um euch die neuesten Infos zu den aktuellsten Spielen bieten zu können. Schaut euch als Beispiel unsere ausführliche 6-seitige Vorschau von Final Fantasy oder dem lang erwarteten Prince of Persia an - das wird euch überzeugen.

Es gibt trotzdem noch viel für uns zu tun. Durch eure Reaktionen könnt ihr uns an der Weiterentwicklung von CUBE plus helfen. Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Euer CUBE plus Team



30
PRINCE OF PERSIA



24 **FINAL FANTASY:
CRYSTAL CHRONICLES**

UP FRONT



CUBE

→ INFORMATION

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: RENNPIEL

SPIELER: 1-8

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



→ KURZ-INFO

■ RÜCKKEHR DER FRANCHISE

■ ZWEI FAHRER PRO KART

■ CHARAKTERSPEZIFISCHE WAFFEN

■ UNTERSTÜTZT LINK-UP

MOVIES

X

BILDER

✓



Q4 '03



Q4 '03



Q4 '03

MARIO KART¹ DOUBLE DASH!!

↓ Es ist witzig, wie der zweite Charakter sich festhält.



"ES GIBT STARKE GERÜCHTE, DASS MAN MARIO KART AUCH ONLINE SPIELEN KANN"

UP FRONT! MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Auf die Plätze... Mari-go!!

WENN DU IN DER letzten Ausgabe das *Mario Kart* Feature gelesen hast, weißt du schon ein wenig über diesen zukünftigen Nintendo-Klassiker Bescheid, aber wir wollen noch mal ganz kurz wiederholen:

Schau dir die Shots an; zwei Fahrer pro Kart? Aber hallo! Du wählst zwei Charaktere (beliebig) und das Fahrzeug, das sie zum Sieg fahren soll. Aus diesem Grund hängen Tempo und Fahrverhalten nicht mehr von dem gewählten Charakter ab, sondern vom Fahrzeug. Da erhebt sich natürlich die Frage, warum man dann überhaupt zwei verschiedene Charaktere auf einem Gameplay-Level hat. Aber keine Bange, wie immer haben wir auch dazu die Antwort.

Jeder Charakter verfügt über verschiedene Waffen, die nur er benutzen kann. Ob das Eier für Yoshi oder riesige Muscheln für Bowser sind, alle haben ihre Vorteile auf verschiedenen Strecken. Und darauf musst du achten, wenn du deine Screen-Person auswählst.

Du musst die Figur, die du auf deinen Kart setzt, auch nicht für eine ganze Strecke beibehalten. Während des Spiels kannst du die beiden jederzeit austauschen, wodurch du die doppelte Zahl spezifischer Waffen zur Verfügung hast. Der Fahrer kann seine Waffen aufheben, während er am Steuer sitzt. Es gibt noch etwas Neues, das dir aber nicht hilft: Wenn du von einer Waffe getroffen wirst, verlierst du alle Items. Ebenso kannst du keine Items mehr hinter dir herziehen, wodurch die Defensive schwieriger wird, so ähnlich wie im SNES *Super Mario Kart*. Dies wird auf jeden Fall das bislang strategischste *Mario Kart*!

Auf der E3 gab es Kabinen, in denen man spielbare Versionen von *Mario Kart: Double Dash!!* mal Probe fahren konnte. Wie erwartet, hatten alte Favoriten ein Comeback, wobei Wario Stadium (umbenannt zu Waluigi Stadium) matschiger und größer als je zuvor war. Luigi Circuit sah aus wie *Super Mario World* in 3D, und Toad's Turnpike war genau so belebt (und nervend!). Es gab dort auch eine Donkey Kong Dschungelstrecke, auf der du an einer Stelle mit rasantem Tempo aus einem Fass geschossen wirst!

Andere nette Einzelheiten sind die Art, wie dein zweiter Charakter dich beim Start eines Rennens anschiebt oder die Animation des zweiten Charakters, der drei Objekte (Pilze, Muscheln, etc.) übereinander balanciert, während er nach links und rechts schwankt.

All das verblasst allerdings gegenüber dieser News: Es gibt starke Gerüchte, dass man *Mario Kart* auch online spielen kann. In 2002 unterzeichneten Nintendo und GameSpy (ein Netz, das einen Service für Online-Games anbietet) einen Deal, der GameSpy die Erlaubnis gibt, ein "autorisierter Werkzeuganbieter" zu werden. Es heißt, dass du zum Nulltarif im Internet gegen andere spielen kannst. Wenn das wirklich so ist, könnte dieses Spiel das coolste und mitreißendste Game überhaupt werden.

CLUB



Ja, eine Prinzessin auf einer schwebenden Ampel. Na und?



Das alles wird zu einem Wahnsinnstripp, Mann!



Manche Gebiete werden MK Veteranen bekannt sein.



CUBE

INFORMATION

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: SONIC TEAM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: JUMP & RUN

SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



KURZ-INFO

■ GAMECUBE-EXKLUSIV

■ JUMP & RUN UND RÄTSEL

■ TIER ALS RECHTE HAND

■ KLASISCHE SEGA SPIELBARKEIT

MOVIES X BILDER ✓



Q4 '03



Q4 '03



Q4 '03

BILLY HATCHER



Ich bin Billy Hatcher und ich will dieses Ei ausbrüten. Wer ist mit auf meiner Seite?

Tiere als beste Freunde, Jungen in Hühneroutfits, bunte Eier...was für ein total irrnisiger Spaß!



Kikerikie! Krasses, solides Vergnügen vom Sonic Team

Da die selben Programmierer, von denen Spiele wie *Phantasy Star*, *Nights*, *Samba De Amigo* und natürlich *Sonic the Hedgehog* die stammen, nun *Billy Hatcher* entwickelt haben, sind die Erwartungen auf dieses Spiel natürlich sehr hoch. Aufgrund dessen, was wir vom Spiel bisher kennen, können wir dir glücklicherweise versichern, dass es ganz und gar nicht enttäuscht. Tatsache ist, *Billy Hatcher* weist zur Zeit bereits die typische Handschrift des Sonic Teams auf; farbenfrohes, einfaches, vergnügliches und intuitives Gameplay, wie wir es von Yuji Naka und Co. kennen.

Wie das bei Jump & Runs ja üblich ist, steht auch in *Billy Hatcher* eine leicht lächerliche Story im Hintergrund, um die Zahnräder des Gameplay zu schmieren: Ein böser König hat ewige Nacht über Billys Heimatland sinken lassen. Um das Tageslicht zurückzubringen, muß Billy die Weisen finden, indem er Eier rollt und ausbrütet...von Kopf bis Fuß in einem Hähnchenoutfit.

Mal abgesehen von der Tatsache, dass er als Geflügel posiert, hat Billy auch beim Rollen der Eier ganz schön was drauf. Im Grunde genommen ein freizügiges 3D Jump & Run, in dem jeder Schauplatz von Feinden, Rätseln und Helfern bevölkert ist. Es geht im Spiel um die Steuerung



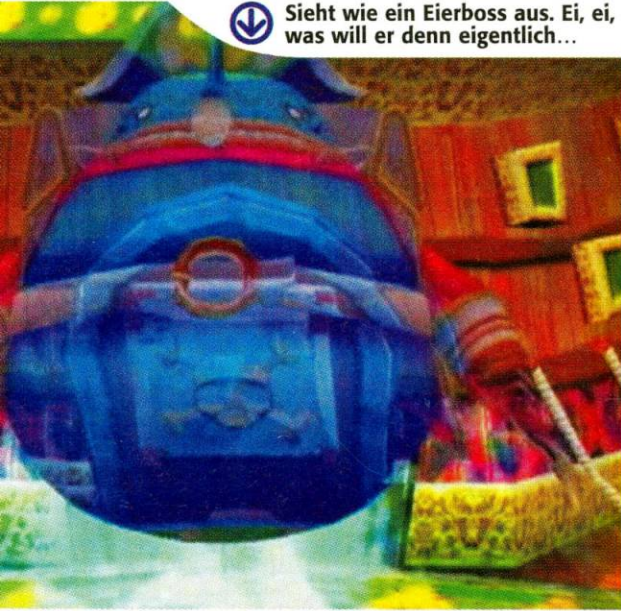
Die Idee ist einfach, wenn auch absolut lächerlich. Ein süchtig machendes Spiel!

“SCHARFE, SOLIDE GRAFIK UND GAMEPLAY, WAS EIN IRRER MIX AUS TEMPO UND RÄTSELN IST”

AND THE GIANT EGG



Sieht wie ein Eierboss aus. Ei, ei, was will er denn eigentlich...

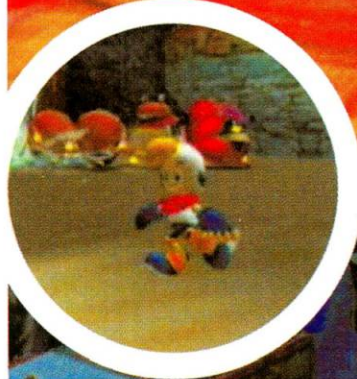


der Eier und deine Fähigkeit, sie gut zu nutzen. Diese Elemente vereinen sich und bilden den Kern des Gameplay – Eier über Feinde rollen, Eier wie Bumerangs werfen oder springen und sie auf den Kopf eines Feindes schmettern. Dies alles lässt dein Ei wachsen, bis du es schließlich durch Drücken des R-Triggers schlüpfen lassen kannst. Wenn das Ei sich öffnet, produziert es einen brauchbaren Gefährten (X drücken) wie einen Pinguin oder Seehund, je nachdem, um welches Ei es sich handelt. Der Seehund zum Beispiel verfügt über eine Rutschattacke, die für Rätsel, die auf Feuer basieren, sehr praktisch ist.

Typisch für das Sonic Team ist die einfache Steuerung: Man muss nur gegen ein Ei gehen, um es zu steuern. Es gibt Abschnitte mit einem tollen Feeling von Tempo. Wenn du beispielsweise mit einem Ei bergab läufst, wird es zu etwas im Stil von *Super Monkey Ball*, wenn Billy durch das Gelände poltert, über Spalten springt oder über Gegner rollt und sie zerquetscht. In der gleichen Art sind auch die schwebenden Ringe, die ihn himmelwärts zu normalerweise unerreichbaren Stellen befördern.

Billy Hatcher sieht wundervoll aus, mit munterem, knackigem Sound, scharfer und solider Grafik und mit Gameplay, das ein vergnüglicher Mix aus Tempo und Rätseln ist. Sega hat die richtigen Zutaten gefunden, um deinen Grips und deine Reflexe zu prüfen. Und die oft ätzenden Kameraprobleme, die so viele 3D-Spiele plagten, sind einfach nicht vorhanden (bislang jedenfalls). *Billy Hatcher* wird sicher der totale Fun-Hammer.

CUBE



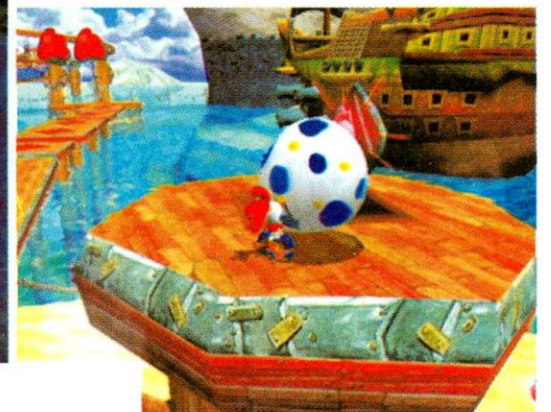
Zum Abschluss des Levels musst du das goldene Ei finden und brüten.



Wenn du das Ei über Obst rollst, füllt sich die Anzeige. Wenn sie voll ist, kannst du es schlüpfen lassen und neue Helfer bekommen.



Dein Jump & Run Geschick ist gefordert, schließlich soll das Ei nicht in die Soße fallen. Spring, Chicken Boy, putt, putt...



GCN

GAMECUBE NEWS

NEWS INHALT

AUF EINEN BLICK

LINK UP

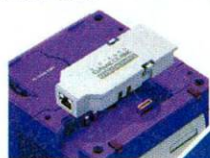
Nintendo glaubt, es wird sie von der Konkurrenz abheben. Wir wagen einen näheren Blick.



SEITE 8

ONLINE GAMING

Wir schauen hinter die Kulissen des Online-Gaming und bringen Nintendos Ansicht zu der Sache.



SEITE 9

INTERVIEW

Wir sprechen mit dem Produzenten von Wind Waker, Eiji Anouma, und sehen, was es noch so alles gibt.



SEITE 11

IMPORT NEWS

Internationale Nachrichten und Stories, aus allen Ecken und Winkeln der Welt gesammelt.



SEITE 12

THUG LIFE

Ein erster Blick auf Tony Hawk's neuestes Spiel. Wir sagen euch, inwiefern es einem neuen Stil folgt.



SEITE 12

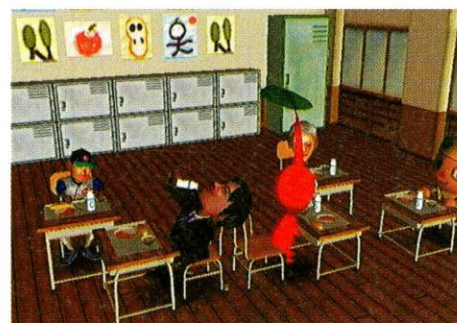
TERMINATOR 3

Ein Interview mit den Entwicklern von T3, begleitet von einem ersten Blick auf das Spiel in Aktion.



SEITE 13

➔ Captain Olimar macht einen Auftritt als interaktiver Charakter in Nintendos recht eigenartigen Stage Debut.



CONNECT 4

CUBE plus untersucht den neusten Nintendo-Unterschied



ELFEN BOY LINK in seinem neuesten Abenteuer *The Wind Waker* mag ja Nintendos größte Attraktion des Sommers für die Spieler gewesen sein, aber ein ganz anderes Link ist als Hauptattraktion für Weihnachten in Entwicklung. Sony und Microsoft pushen Online-Gaming als einen der wichtigsten Gründe zum Besitz ihrer Konsolen. Nintendo jedoch glaubt, dass ihre Trumpfkarte eine andere Art von Konnektivität im Konsolenkrieg dieser Generation ist.

Vor der E3 schien das GameCube zu GBA-Link eine kaum benutzte Neuheit, besonders von den Drittentwicklern. Jetzt jedoch hat Electronic Arts beschlossen, exklusive Konnektivitäts-Features bei den bevorstehenden Titeln zu integrieren – Konamis *Metal Gear Solid* wird den GBA benutzen, und auch Squaresoft wird in seinem heiß erwarteten *Crystal Chronicles* das Link-Up mit dem Handheld als integralen Modus für Gameplay verwenden. Es sind jedoch Nintendos eigene Titel, die entscheiden, ob Spieler bereit sind, für diesen neuesten Nintendo-



➔ *Stage Debut* ist eine Art Zoo-Novitätsspiel, in dem du ganz einfach nur zusiehst, und Andere reagieren.

unterschied zu zahlen oder aber, ob er ihnen total gleichgültig ist. Unter dieser Prämisse schaut sich **CUBE plus** die vier führenden Titel von Nintendo an, die auf Konnektivität basieren.

● **The Legend Of Zelda: Tetra's Trackers:** Jeder Spieler verbindet einen GBA mit dem GameCube und steuert eine verschiedene Version von Link in einem Labyrinth-ähnlichen Rennen, um Tetras Anhänger zu finden. Gefundene Piraten geben dir einen nummerierten Stempel als Beweis dafür, dass du sie gefunden hast. Du sammelst sie in der richtigen Reihenfolge. Die Navigation wird durch spieterspezifische Karten auf dem jeweiligen GBA-Screen und durch Hinweise der Piraten ermöglicht. *Tetra's Trackers* ist ein einfacher Multiplayer mit einem Mix aus Action- und Strategieelementen.

● **The Legend Of Zelda: The Four Swords:** Jeder, der *A Link To The Past* auf dem GBA kennt, weiß, dass *Four Swords* ursprünglich ein Bonus Multiplayer Mini-Game war. Die CG-Version erfordert zwar Steuerung über ein Handheld, braucht aber kein GBA-Modul. Hinsichtlich Gameplay handelt es sich um einen weiteren Action-Titel, wenngleich Konkurrenz zwischen Spielern eher zweitrangig ist. Stattdessen liegt die Betonung auf strategischem Teamwork und Kooperation. Wenn sich eine Gruppe von Spielern teilt, kommt der GBA-Screen ins Spiel. Wenn du zum Beispiel in ein Haus gehst, ist der GBA dein Screen und du kannst somit geheime Nachrichten bekommen oder Aktionen ausführen, ohne dass die anderen Spieler davon wissen.

● **Stage Debut:** Kommt komplett mit GBA-Modul, das auch als Kamera fungiert. Es ist ein echt einzigartiges Spiel. Wir sagen 'Spiel', aber du spielst es gar nicht. Mit

der Kamera kannst du Fotos von dir oder Freunden machen und sie auf den GameCube herunterladen. Danach beantwortest du eine Reihe von 'ja' und 'nein' Fragen, durch die das Aussehen und die Fähigkeiten des Körper bestimmt werden, auf den das Gesicht auf dem Foto 'verpflanzt' wird. Dein digitales 'Ebenbild' wird dann in eine Spielplatz- oder Klassenzimmerkulisse gestrahlt, wo du – wie bei *Die Sims* – mit allen Anwesenden interagierst, seien es nun heruntergeladene andere Menschen oder Charaktere von *Pikmin* und *Animal Crossing*.

● **Pac-Man:** Dies ist im Grunde genommen Namcos eigenes *Pac-Man* mit einem Multiplayer-Dreh, wenngleich nur eine Person den GBA benutzt. Der Spieler mit dem GBA ist Pac-Man, während die anderen drei die jagenden Geister steuern. Der Gelbe Fresser mit dem GBA sieht das ganze Labyrinth auf dem Screen des Handheld, wogegen die Spieler, die die Gespenster steuern, auf dem großen Screen nur einen beschränkten Blickwinkel haben. Der Spieler, der Pac-Man fängt, tauscht nun den Pad gegen den GBA und es geht weiter, bis alle Pillen gefressen oder drei Minuten verstrichen sind. Pillenfressen verdient Punkte und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Während sich die Bedeutung der Konnektivität nicht nur auf das Link-Up zwischen GC und GBA beschränkt (denke an LAN-Gaming und e-Readers), ist es aufgrund der Anzahl von Games, die auf der E3 gezeigt wurden, offensichtlich, dass diese Titel eine wesentliche Rolle im Spielplan des japanischen Giganten spielen.

↓ **Shigeru Miyamoto, wer sonst, hat die Idee von Pac-Man für Multiplayer erfunden.**



↑ **Four Swords ist eine erweiterte und verbesserte Überarbeitung des Game Boy Color Originals.**



Ⓜ **Der Broadband Adaptor bildet die Grundlage für LAN und Online-Gaming**

ONLINE-GAMING

IN EINEM KÜRZLICHEN Interview über Nintendos Online-Pläne hat der Präsident von GameSpy, Jon Epstein, bestätigt, dass seine Firma die Middleware-Technologie zur Verfügung stellen wird, mit der GameCube-Besitzer Netz-Games spielen können.

In einem Gespräch über mehr spezifische Merkmale erklärte Epstein: "Entwickler, die GameSpy Software benutzen, werden in der Lage sein, ihren Spielen schnell und einfach Module hinzuzufügen, die für Player Matchmaking, Voice Chat, Instant Messaging, Sicherheit, Leitersysteme, Online-Speicher [virtuelle Memory Card] und andere Online-Anwendungen sorgen." Im Klartext heißt das, dass GameSpy die Software zur Verfügung stellt, um Entwicklern die Möglichkeit zu bieten, Spiele mit der Option zu machen, Netz-Gaming umzusetzen, komplett mit Kopfhörer- und Keyboard-Kommunikation und herunter-ladbarem Inhalt. Die Peripheriegeräte für den GC hat man zwar noch nicht bestätigt, aber wenn ein Entwickler Kopfhörfunktionalität codieren und sofortige Keyboard-Kommunikation in einen MMORPG oder sogar herunterladbare Extras integrieren will, dann ist das möglich.

Epstein wurde gefragt, wann Spieler den ersten Nintendo-Titel sehen würden, der das GameSpy System benutzt. Seine Antwort lautete: "Ich glaube, wir fassen das 4. Quartal 2003 oder das erste Quartal 2004 ins Auge." Aufgrund dieser Bestätigung wird bereits spekuliert, dass Mario Kart zu einem späteren Zeitpunkt auch Konnektivität unterstützen soll.

INTERVIEW



MARCO HEIN

NAME: MARCO HEIN
POSITION: EUROPEAN PRODUCT MANAGER, NOE

CUBEplus: Welche europäischen Pläne für Online-Gaming bestehen bei euch?

MH: Die Demo von Mario Kart ist nur eine Demonstration dessen, was wir tun können. Es ist keine Garantie, dass es in der endgültigen Version ist. Es geht mehr um ein Add-On zur Konnektivität, um den Anschluss verschiedener Controller an eine Maschine, um miteinander zu spielen, um den Anschluss von GameCube zu GBA oder den Zusammenschluss von GameCubes. Das ist die große Idee, die Konnektivitätsidee.

CUBEplus: Online ist also keine Priorität?

MH: Nichts wurde bislang angekündigt. Nintendo ist sehr vorsichtig mit Online-Gaming. Zuerst benötigst du das richtige Geschäftsmodell. Konkurrenten wie Microsoft sind nicht primär am Geld interessiert. Online-Gaming ist das aktuelle Thema, aber ist es ein Thema für den Massenmarkt? Das ist die große Frage. Wenn du normale Kids auf der Straße fragst, dann wirst du sehen, dass es kein Massenmarkt ist. Herr Miyamoto ist immer daran interessiert, etwas für den Massenmarkt zu machen, wenn es mit ihm kompatibel ist und von allen genossen werden kann.

CUBEplus: Sony ist ja bereits da. Ist dort genug Platz für zwei Konkurrenten, oder muss entweder Nintendo oder Microsoft seine Pläne abblasen?

MH: Der Markt für Videospiele ist dramatisch gewachsen. Momentan ist er größer als die Filmindustrie. Die schlechte Nachricht für uns ist, dass Sony sehr stark ist; im Moment sind sie die Marktführer, das ist klar. Haben wir einen Fehler gemacht? Meiner Meinung nach ja. Wir hatten nicht die richtigen Spiele zur richtigen Zeit, besonders für den europäischen Markt.

CUBEplus: Was halten die Drittentwickler von der Idee der Konnektivität?

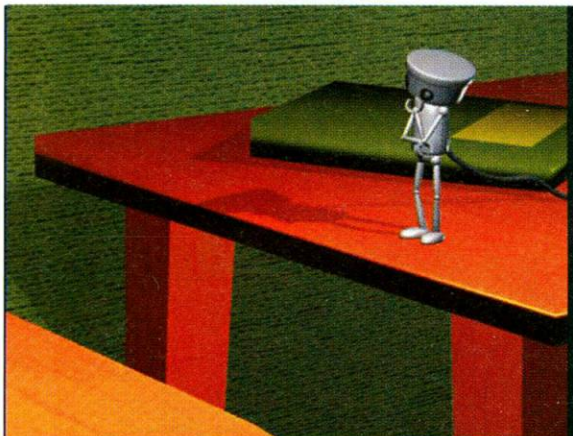
MH: Wir haben viele Gespräche mit Verlegern geführt und haben sie dazu ermutigt. Leider hat Nintendo viel versprochen, aber hinsichtlich der Konnektivität nicht viel davon gehalten. Wir zeigten die Kirby-Demonstration vor zwei Jahren und bis dahin gab es kein Spiel, das Konnektivität anwendete. Wenn du die Zelda-Games spielst, merkst du erst mal, wieviel Spaß es macht, mit einem anderen Spieler zu spielen. Tetra's Trackers ist zum Beispiel eine gute Idee – du spielst auf dem GBA und bekommst Anweisungen vom Fernseher. Diese Interaktion bringt das Gameplay auf eine höhere Stufe.

CUBEplus: Was sind deine Gedanken über den Bedarf an 'erwachsenen' Spielen?

MH: Wir wissen, dass wir eine breite Palette von Spielen brauchen. Wenn man sich die alten Konsolen ansieht, war Metal Gear auf dem NES, Super Nintendo hatte Killer Instinct, und Mortal Kombat war auf dem N64. Wir hatten schon immer Spiele für Erwachsene. Natürlich, mit der Stärke von Zelda und Mario wurde Nintendo immer in der Kinderecke eingestuft. Aber es ist momentan ganz klar, dass wir viele reife Titel haben, wie Resident Evil, Metal Gear Solid, Geist, aber auch viele Titel für alle Altersgruppen, wie F-Zero oder Mario Kart. Weil Herrn Miyamotos Lieblingsspiele Games wie Mario und Zelda sind, heuern wir Zweitparteien an oder arbeiten mit Drittparteien zusammen, um einen erwachsenen Inhalt für Games zu liefern.

CUBEplus: Erscheint *Animal Crossing 2* in Europa?

MH: Vielleicht nächstes Jahr. Wir befinden uns nicht in der komfortablen Situation wie Amerika, das nur mit einer Sprache zu tun hat. Wir haben fünf Sprachen und *Animal Crossing* oder *Zelda* sind wie Bücher mit dreihundert Seiten Übersetzung. Das bedeutet viele Monate für Umsetzung und Tests. Du musst die interne Kapazität haben, um diese Spiele zu lokalisieren und wir hatte wegen Pokémon, *Zelda* und *Metroid* nicht die Kapazität für *Animal Crossing*. Außerdem brauchst du auch den Card e-Reader für *Animal Crossing*, um es wirklich voll zu genießen. Und es ist meiner Meinung nach auch kein Spiel für den Massenmarkt wegen seines Gameplay und seiner Grafik, besonders in Europa. Aufgrund all dieser Faktoren bringen wir es nicht in diesem Jahr heraus. Das kann ich bestätigen.

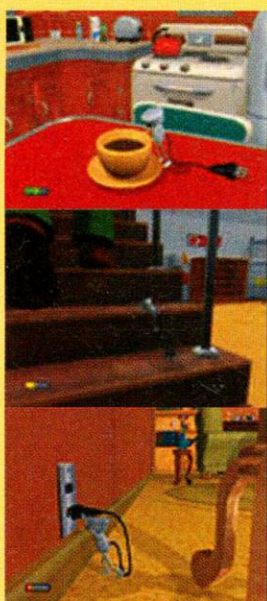


CHIBIROBO

Ein Spiel voll von orientalischem Versprechen

Der junge Entwickler Skip ist eine zunehmend seltene japanische Rarität, ein Macher von Nischentiteln, die auch im Westen erscheinen. Nachdem sie dem Rollenspiel-Genre mit Giftopia einen neuen Dreh verpasst hatten, hat Skip sich nun entschlossen, gegen den Trend für kolossale Mechs anzugehen und einen Titel für Mini-Mechs zu machen. ChibiRobo bedeutet tatsächlich 'kleiner Roboter' auf Japanisch, und das ist genau, was du steuerst, eine 10 Zentimeter große Automaten. Als winziger ChibiRobo bist du in der Villa eines Professors, als Einbrecher erschienen und versuchst, seine feinste Erfindung zu stehlen, einen gewissen Roboter. Du musst ihn nun retten. Aufgrund deiner kleinen Statur benötigst du eine gewisse Genialität, um die Erfindung des Professors zu steuern. Ganz besonders auch, da du mit Hilfe des Steckers auf deinem Rücken deine Batterien ständig nachladen musst.

Allein die Steuerung des ChibiRobo ist schwierig genug. Du benutzt einen Cursor auf dem Screen, der grün wird, um zu Bewegung und Erkundung aufzufordern, und einen roten, der dich vor Neugier abhält. Du führst deinen Androiden nach der Art der Lemminge und befehlst ihm, wohin er gehen soll. Dein ChibiRobo lernt von deinem Kommandostil und verhält sich entsprechend. Wenn du willkürlich steuerst, verhält sich auch dein Roboter bald unberechenbar. Gibst du dagegen einfache und klare Kommandos, beginnt er, neue Fähigkeiten zu lernen und Zugang zu neuen Gebieten zu bekommen. Wenn du dies liest, ist das Spiel bereits in Japan erschienen.



⤴ "Wenn ich mich an den Strom anschließe, werde ich dann lebendig?" Wir können die Schlagzeilen bereits sehen...



TAK AND THE POWER OF JUJU



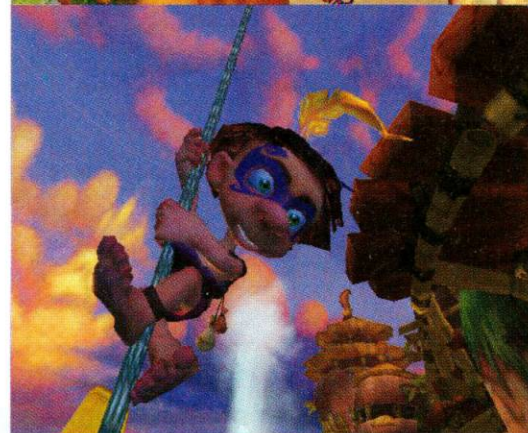
⤴ Wie und warum der Unterarm dieses Orang Utans von seinem Körper getrennt wurden bleibt ein Geheimnis.



Und nun THQs neues Maskottchen

IN DER GESCHICHTE der Videospiele waren es nur die *Sonics* und *Marios*, die vom Code zum Film übersetzt wurden, aber bei *Tak*, THQs Rasseltragendem-Affenboy-und-Zubererazubi-mit-Schüsselhaarschnitt handhaben sie die Sache anders. In Partnerschaft mit Nickelodeon wird ein Cartoon um diesen Charakter gezeichnet, aber erst, wenn das Spiel fertig ist. Offenbar hegt man hohe Erwartungen über das, was die Entwickler Avalanche Software mit diesem 3D Jump & Run Puzzlespiel erreichen können.

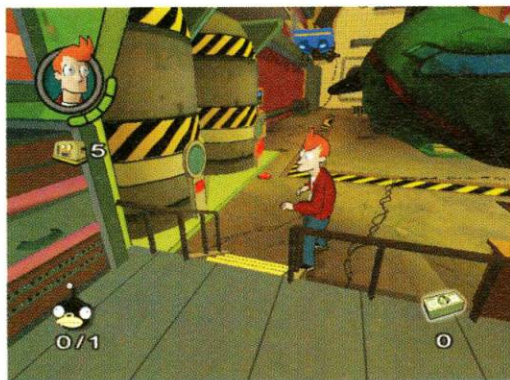
Es soll zehn Levels geben, jede Menge extrem gut animierte Charaktere an jedem Schauplatz und Magie, mit der du Rätsel lösen kannst. In deinem Inventar hast du einen Sprungstab, ein Blasrohr, explosive Eier und einen Hühneranzug. Offenbar ein Titel für Kids und er scheint nichts massiv Außergewöhnliches zu bieten. Aber er könnte ganz ordentlich werden.



TERMINE

CUBE plus guide zu dem, was euch 2003 noch alles erwartet

SPIEL	GENRE	VERTRIEB	TERMIN	VORFREUDE
Speed Kings	Rennspiel	Acclaim	4. Juni	★★★
XGRA	Rennspiel	Acclaim	22. August	★★★★
P.N.03	Action	Capcom	29. August	★★★★
Dead to Rights	Action Adventure	EA	August	★★★
True Crime: Streets of L.A.	Action Adventure	Activision	19. September	★★★★
Dragon's Lair 3D	Jump & Run	THQ	2. Quartal	★★
Mace Griffin Bounty Hunter	Ego-Shooter	Vivendi	2. Quartal	★★★
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Strategie	Ubi Soft	3. Quartal	★★★
Harvest Moon	Simulation	Ubi Soft	3. Oktober	★★★★
XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	17. Oktober	★★★★
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	November	★★★★★
F-Zero GX	Rennspiel	Nintendo	November	★★★★★
Soul Calibur II	Beat-'em-up	Nintendo	3. Quartal	★★★★★
Starcraft: Ghost	Action Adventure	Vivendi	3. Quartal	★★★
The Hobbit	Action Adventure	Vivendi	3. Quartal	★★
Worms 3D	Puzzle	Activision	3. Quartal	★★★
1080: Avalanche	Sport	Nintendo	November	★★★★★
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	November	★★★★★
Prince of Persia	Jump & Run	Ubi Soft	November	★★★★★
Beyond Good & Evil	Adventure	Ubi Soft	21. November	★★★★
Terminator: Rise of the Machines	Ego-Shooter	Atari	November	★★★
Billy Hatcher and the Giant Egg	Jump & Run	SEGA	4. Quartal	★★★★★
SSX 3	Sport	EA	4. Quartal	★★★★
The Hobbit	Action Adventure	Vivendi	4. Quartal	★★★
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Nintendo	4. Quartal	★★★★★
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	Nintendo	1. Quartal 2004	★★★★★
Mario Party 5	Party	Nintendo	1. Quartal 2004	★★★★
Nintendo Puzzle Collection	Puzzle	Nintendo	1. Quartal 2004	★★★★
Kirby's Air Ride	Rennspiel	Nintendo	1. Quartal 2004	★★★★
Star Fox 2	Shooting	Namco	1. Quartal 2004	★★★★
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo	1. Quartal 2004	★★★★



↑ Wir haben *Futurama* kürzlich schon mal gespielt und es ist der totale Hammer!



↑ Jeder Charakter hat spezielle Fähigkeiten. Leilas sind Kampfkunst und ein Cyclops-Auge.

FUTURAMA

Future Cartoon Fun...

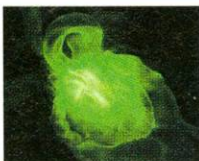
FRAG HEUTZUTAGE JEDEN Gamer nach einem extrem überbenutzten Grafikstil und die Antwort wird Cel-Shading sein. Aber *Futurama* ist ohnehin ein Cartoon, also geht das in Ordnung. Außerdem sieht das Spiel ganz nett aus und die Serie, auf der es basiert, war urkomisch. Die Drehbuchautoren und die Stimmchauspieler der Serie haben sich noch nicht gemeldet, weil sich zur Zeit alles auf die Story und die Charakterisierung konzentriert. Das gesamte Projekt wird vom Simpsons-Schöpfer Matt Groening beaufsichtigt. In ihm treten Fry,

Bender, Leela, Dr. Zoidberg und Kollegen in einer Story auf, in der die Mitarbeiter von Planet Express Deliveries in der Zeit zurückreisen, um zu verhindern, dass Mom sie übernimmt und dabei 50 Prozent der Erde für sich beansprucht.

Wir haben *Futurama* bereits gespielt und können sagen, dass es sich zu einer total ulkigen und vergnüglichen Tollerei in Sci-fi-Kulissen entwickelt und einen soliden Mix aus Jump & Run Action, Schießereien und Rätseln enthält. Mehr dazu demnächst in diesem Heft...

THE MATRIX RELOADED

Shiny, die Entwickler von *Die Matrix*, haben bestätigt, dass sie zwei weitere Matrix-Games produzieren wollen. Das erste soll zu Weihnachten 2004 erscheinen, während das nächste erst 2006, wahrscheinlich als Next-Generation-Release mit dem Erscheinen des nächsten Films zusammenfallen soll.

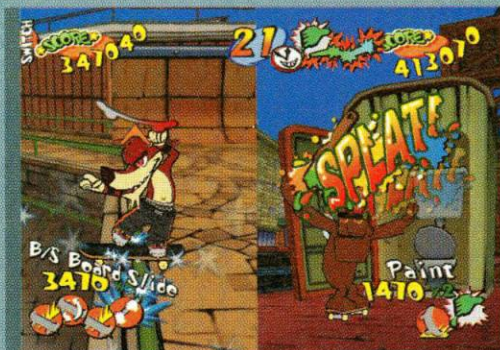


GO! GO! HYPERGRIND

Ren & Stimpy treffen Tony Hawk

ERINNERST DU DICH an *Ren And Stimpy*?

Mit der fetten roten Katze, dem dünnen Chihuahua und dem "Happy, Happy, Joy, Joy" Song? Spumco, die Macher dieser Serie haben nun ihre Hände einem Toon-Shading Game zugewandt.



In *Go! Go! Hypergrind* findest du 12 steuerbare und individuelle Skater, ausgedacht mit der abgefahrenen Vorstellungskraft Spumcos. Die Prämisse ist, dass die Animatoren sich von durchgeknallten Charakteren vorkatzen lassen, die in einem ihrer bevorstehenden Videospiele auftreten sollen. Extremsport-Spieler, denen die Tony Hawk's Serie bekannt ist, werden sich sofort mit der Steuerung zu Hause fühlen – nur, dass hier nicht nur Punkte für riesige Combos vergeben werden, sondern auch für Enthauptungen, wenn du dich mit Dynamit in die Luft jagst und in Fäkalien ersäufst. Je gefährlicher du dich aufführst, je mehr deiner Crashes die Zuschauer erschauern lassen, je mehr du deine eigene Gesundheit verachtest, desto besser. Ein etwas krankhafter Dreh, aber wir freuen uns drauf. Mehr in der nächsten Ausgabe.

INTERVIEW

EIJI ANOUMA

POSITION: ASSISTANT MANAGER, EAD
FIRMA: NINTENDO



Ehe er bei Nintendo anfang, studierte Eiji Anouma an der Tokyo National University of Fine Arts and Music Composition Design. Er trat Nintendo 1988 bei und hat seitdem an *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* und *The Wind Waker* gearbeitet. Auf der E3 in Los Angeles hat ihn CUBE Plus interviewt:

CUBEplus: Wie bist du zum *Wind Waker* Projekt gekommen?

ANOUMA: Es wurde beschlossen, dass der GameCube erscheinen sollte. Jeder nahm an, dass auch ein neues *Zelda* Spiel herauskommen wird. Ich war mir nicht sicher, wer für was verantwortlich sein sollte, aber ich ging in Miyamoto-sans Büro und sagte: "OK, woran soll ich jetzt arbeiten?" und Miyamoto-san fragte mich: "Arbeitest du denn noch nicht an *Zelda*?"

CUBEplus: Als du mit dem *Wind Waker* Projekt angefangen hast, welches waren die ehrgeizigsten Aspekte und waren es auch die herausforderndsten?

ANOUMA: Weil der GameCube ein neues System war, mussten wir erst lernen, wie er eigentlich funktioniert. Wir brauchten eine neue Engine und dort fing ich an. Weil ich mich mit 3D vom N64 her auskannte, war es nicht gerade einfach, aber es ließ sich leicht bewältigen. Auch das Cel-Shading in *Wind Waker* brauchte sehr viel Zeit.

CUBEplus: Welches war der beste Teil des Projekts?

ANOUMA: Eigentlich hatte ich eine Menge Spaß bei diesem Projekt. Vielleicht liegt es daran, dass ich älter werde – ich bin gerade 40 geworden – aber ein Projekt, bei dem ich unter Druck stehe, etwas Gutes zu kreieren, ist immer eine größere Herausforderung und macht mehr Spaß als alles Andere. Ich bin direkt gegenüber Miyamoto-san verantwortlich und er hält dich immer unter Druck.

CUBEplus: Warum ist *Wind Waker* eigentlich auf Text basiert?

ANOUMA: Bei Gesprächen war Text schon immer der *Zelda*-eigene Stil. *Zelda* war schon immer so. Ein anderer Grund dafür ist, wenn jemand etwas liest, einen Roman oder Text auf dem Screen, kann er seine eigene Interpretation vornehmen, eine Stimme, die man selbst im Kopf hört. Ich wollte, dass die Spieler das bekamen, anstatt eine Stimme, die sie beeinflussen

könnte. Link spricht ja nie, ich weiß nicht, ob dir das aufgefallen ist. Das ist Absicht. Ich will, dass der Spieler seine ganz eigenen Ideen über Link entwickelt.

CUBEplus: Warum ist der Charakter Link so attraktiv?

ANOUMA: Wie ich gerade gesagt habe, jeder Spieler hat eine eigene Version von Link in seinem Kopf. Und weil jeder ihn quasi selbst geschaffen hat, kann er ihn auch verstehen. Er ist ein Held, den jeder mag, weil man ihn sich im Kopf aufgebaut hat.

CUBEplus: War das Cel-Shading deine eigene Idee?

ANOUMA: Zuerst habe ich versucht, alles realistischer zu machen, wie die N64 Version. Aber ich glaube, das lenkte von der Spielbarkeit des Games ab. Bei *Wind Waker* deformierte ich den Charakter etwas und machte ihn variabler. Im Moment gibt es *Soul Calibur II* mit einem sehr realistischen Link. Aber dieser muss keine großen Entfernungen zurücklegen. Wenn er eine lange Strecke gehen müsste, würde es eine Ewigkeit dauern. Dadurch, dass er kleiner ist und eben diese Proportionen hat, kann er viel schneller vorankommen.

CUBEplus: Wie wird das nächste *Zelda* Game nach *The Wind Waker*?

ANOUMA: Bei einer Folge zu einem Original schaue ich mir zuerst immer an, was gut und was weniger gut daran ist. Aber wenn ich ein Spiel mache, dann stelle ich sicher, dass – wenn es auch eine Folge ist – keiner das Original gespielt haben muss.

CUBEplus: Wird es in der Folge ein Boot oder ein anderes Transportmittel geben?

ANOUMA: Hinsichtlich Links Transportmittel in *Wind Waker* 2 weiß ich immer noch nicht, was kommt. Nichts steht über das Spiel bislang fest. In *Wind Waker*, weil wir ihn auf den Ozean gesetzt haben, war die ganz natürliche Methode ein Boot. Aber es war nicht so, dass ich ihn unbedingt in ein Boot setzen wollte.

CUBEplus: Wie weit ist die Folge zu *The Wind Waker* in seiner Entwicklung bereits fortgeschritten?

ANOUMA: Darüber kann ich keine Details geben. Ich hoffe, dass wir eine spielbare Version zur nächsten E3 haben. Hoffentlich kannst du dich gedulden.



← Anouma-san hat jetzt seine Aufmerksamkeit WW2 zugewandt.

IMPORT NEWS

ERSCHEINUNGSDATEN

...für alle, die nicht warten können. CUBEplus bringt eine Auswahl von Spielen, die bald in Japan und über dem großen Teich erscheinen:

JAPAN

VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	JUNI
F-ZERO GX	NINTENDO	26. JULI
MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR	NINTENDO	28. JULI
FF: CRYSTAL CHRONICLES	SQUARE-ENIX	8. AUGUST
TALES OF SYMPHONIA	NAMCO	28. AUGUST



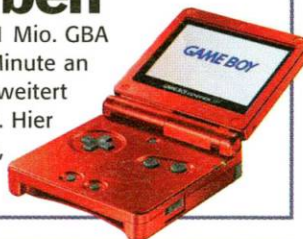
USA

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR	NINTENDO	AUGUST
F-ZERO GX	NINTENDO	25. AUGUST
SOUL CALIBUR II	NAMCO	AUGUST
XGRA	ACCLAIM	SEPTEMBER



Neue SP-Farben

In nur zehn Wochen wurden in den USA 1,1 Mio. GBA SPs verkauft, das sind zehn Stück in jeder Minute an jedem Tag! Um das gebührend zu feiern, erweitert Nintendo seine Palette mit weiteren Farben. Hier kannst du das neue Flame Handheld sehen, für dich und mich ist das Metallic Rot...



GC wird billiger

Inmitten der Nachwehen der News, dass der Preis des GameCube in Japan auf ca. 110 Euro gesenkt wurde, ist Nintendo of Canada dieser Richtung gefolgt. Zuvor zu einem Preis von \$229,99 verkauft, fällt der Preis nun auf \$199,99. Wir denken mal, dieser Preistrutsch ist die Antwort auf einen Preisnachlass von Microsofts und Sonys Maschinen.



Viewtiful Show

Gebündelt mit jedem einzelnen von Nintendo verlegten Spiel, das im Osten gekauft wird, ist im Augenblick eine neue Demo Disc. Der spielbare Code jedoch ist ziemlich beschränkt, wobei Viewtiful Joe wahrscheinlich noch das brauchbarste Spiel ist. Beeindruckender ist allerdings die darauf enthaltene Palette von Screenshots und Movies. Über 115 Spiele werden mit Screenshots, Infos und Movies bedacht. Die Clips von FF:CC und Tales of Symphonia sind besonders eindrucksvoll.



Biobox

Um den Release von Biohazard (Resident Evil) CODE: Veronica in Japan in diesem Monat zu feiern, wird Capcom auch eine Biohazard Collector's Box herausbringen. Es wird nur 10.000 davon geben und sie soll Biohazard 0, Rebirth, 2,3, CODE: Veronica und Wesker's Report enthalten. Die Collection Box wird ungefähr 150 Euro kosten, aber du wirst wesentlich mehr berappen müssen, wenn du sie importieren willst.



GAMECUBE CHARTS

DIE WOCHE VOM 21. JUNI '03

Das durchgeknallte Naruto ist an die Spitze der Charts geschossen, aber steht Zelda in den USA immer noch ganz oben?

JAPAN

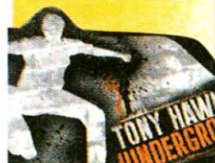
POS	VORW	TITEL	VERTRIEB
1	NEU	NARUTO	TOMY
2	1	SOUL CALIBUR II	NAMCO
3	NEU	DOKAPON DX	ASMIK ACE
4	6	ZELDA: THE WIND WAKER	NINTENDO
5	2	SHAMAN KING: SOUL FIGHT	BANDAI
6	5	THE BASEBALL 2003	KONAMI
7	3	P.N.03	CAPCOM
8	4	ROCKMAN EXE TRANSMISSION	CAPCOM
9	7	NINTENDO PUZZLE COLLECTION	NINTENDO
10	10	WINNING ELEVEN 6	KONAMI

USA

POS	VORW	TITEL	VERTRIEB
1	1	ZELDA: THE WIND WAKER	NINTENDO
2	2	METROID PRIME	NINTENDO
3	NEU	SPLINTER CELL	UBI SOFT
4	NEU	DEF JAM VENDETTA	EA
5	NEU	THE SIMS	EA
6	3	SUPER MARIO SUNSHINE	NINTENDO
7	4	SUPER SMASH BROS MELEE	NINTENDO
8	NEU	SKIES OF ARCADIA LEGENDS	SEGA
9	7	MARIO PARTY 4	NINTENDO
10	NEU	007: NIGHTFIRE	EA

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Skater
Boy wird
THUG...



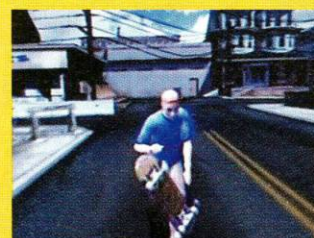
DIE FÜNFTE VERSION von Neversofts kriminell spielbarer Pro Skater Serie war vorauszusehen, aber weniger offensichtlich ist die Richtung, in die sich die Serie entwickelt. Underground wird natürlich noch immer vor Tricks überquellern und jetzt soll es sogar selbst erstellte geben, denen du eigene Namen geben kannst. Die bemerkenswerteste Änderung ist jedoch das, was du alles abseits von deinem Skateboard aufstellen kannst. Tony kann sich jetzt frei in den Stadtlandschaften bewegen, einbrechen und Autos klauen, um in zuvor unerreichbare Bereiche zu gelangen!

Eine andere interessante Erweiterung zu diesen Lebensmodi ist die Möglichkeit, dich selbst zu spielen, so wie du tatsächlich aussiehst. Die Details müssen für die GameCube-Version noch bestätigt

werden, aber wir vermuten, dass du mit einem GBA ein Steckbrieffoto von dir machen kannst, das du dann über das Link-Kabel auf den GC herunterlädst. Die Pro Skater Games sind ja mit jeder Version besser geworden und dieses ist wohl die bislang größte Veränderung des besten Skate Games überhaupt.



Du kannst jetzt klettern, wohin du willst, um neue Skating Lines zu finden.



Wenn THUG erscheint, wird es unser Gesellschaftsleben auf immer zerstören.





TERMINATOR 3

Atari macht Arnie zu seinem nächsten Action-Held...



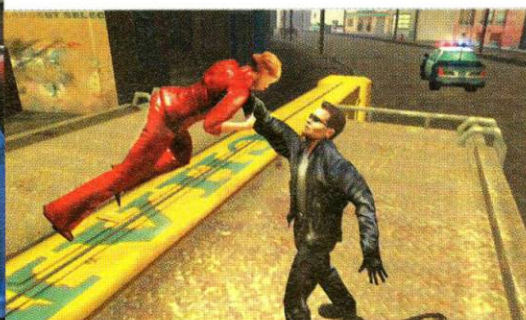
SOLANGE WIR UNS erinnern können, hat es immer Games auf der Basis des Terminators gegeben. Aber Arnie hat es nie erlaubt, dass seine Stimme in einem Spiel benutzt werden konnte – bis jetzt. Aber in *Terminator 3: Rise of the Machines* tritt nicht nur Schwarzenegger auf, sondern es gibt auch eine Story, die sich mit der des Films verwebt. Begleitet wird das alles von echten Auszügen aus dem Film und zusätzlichen Clips, die von der Besetzung speziell für das

Spiel gefilmt wurden und vom Regisseur des Films, Jonathan Mostow, geschossen wurden. Zum Zeitpunkt des Schreibens ist die Handlung noch streng geheim, wenngleich wir entdecken konnten, dass es neben dem Auftritt eines weiblichen Terminators auch einen T3 mit einem Programmfehler geben soll. Aus diesem Grund wechselt Arnie die Seiten, während er für die Menschen kämpft und von SkyNet kontrolliert wird (siehe Interview).

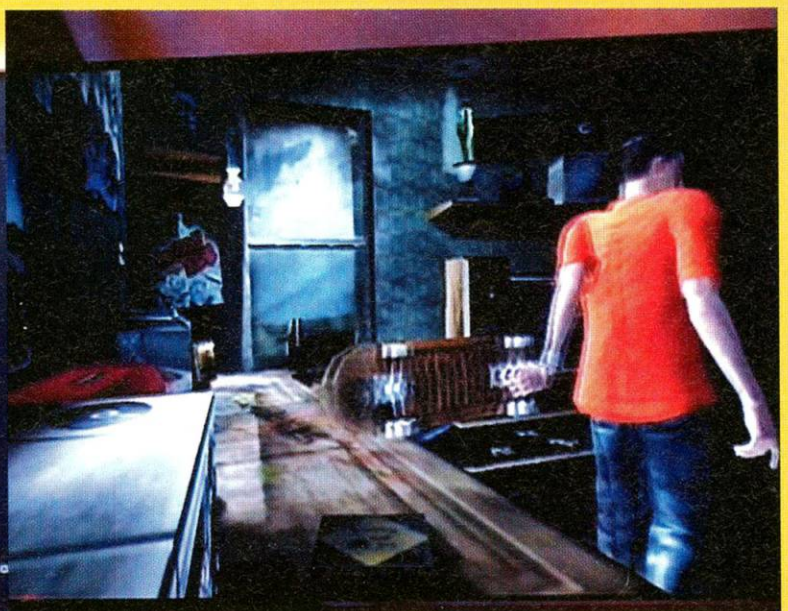
T3, das in seinem Gameplay zwischen der Perspektive der ersten und der dritten Person wechselt, bringt Schießereien und brutale Kämpfe an Schauplätzen wie ein desolates, zukünftiges und heutiges LA, krasse Waffen wie Laserraketen, Panzerfäuste und eine 'Uzi 9 Millimeter'.

Terminator 3: Rise of the Machines soll gegen Ende des Jahres in den Regalen liegen.

⌚ Ego-Shooting wird mit heftiger Quetsch-Action in der dritten Person verbunden.



⌚forme dein eigenes Gesicht aus den verfügbaren Optionen.



INTERVIEW



PETER WYSE

POSITION: SENIOR PRODUCER
COMPANY: BLACK OPS



CUBE plus: Wie bist du in der Videospiel-Industrie gelandet?

PW: Nach meinem Theaterstudium zog ich nach Westen, um dort eine Karriere in der Unterhaltungsindustrie anzufangen. Ich schrieb Drehbücher, als ich 1996 engagiert wurde, um Spiele für Disney Interactive zu schreiben und zu entwickeln. Nachdem ich erst Blut geleckt hatte, habe ich nicht mehr zurückgeblickt.

CUBE plus: Welches sind deine drei Top-Games?

PW: *Civilization II*, *Doom II*, *Gemstone*.

CUBE plus: Worauf bist du in *Rise of the Machines* besonders stolz und wie vergleichst du es mit anderen berühmten Ego-Shootern?

PW: Du spielst als der Terminator! Zum ersten Mal in einem Ego-Shooter ist es glaubhaft, dass du von Tausenden Geschossen getroffen wirst, aber nicht stirbst. Ich bin ein Terminator, dafür wurde ich entwickelt. Ich bin kein generisches Modell, ich bin Arnold. Nicht nur spielen wir den Guten Terminator, wir spielen auch als böser Terminator, der in der Zukunft Menschen jagt.

CUBE plus: Wieviele Stimmproben hat Arnie zum Spiel gemacht?

PW: Die Aufnahmen haben vier Stunden gedauert. Es wird also im Spiel reichlich Terminator geben.

CUBE plus: Gibt es einen Multiplayer, versteckte Extras oder ein GBA Link-Up in der GameCube-Version?

PW: Wir planen eine Menge geheime Goodies (vielleicht auch einige Multiplayer-Funktionen). Du kannst auch einen geheimen Movie-Clip finden, der exklusiv für das Spiel geschossen wurde. Wir haben nicht entschieden, wie schwer der Spieler für den Clip arbeiten muss! Andere Extras sind Bildmaterialien aus der Produktion, wie Fotos, Storyboards und noch viel, viel mehr.



Deine Chance,
wie ein Ägypter
zu gehen...

CUBE

INFORMATION

SPHINX

VERTRIEB: THQ

ENTWICKLER: EUROCOM

HERKUNFT: USA

GENRE: JUMP & RUN

SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

MOVIES X BILDER

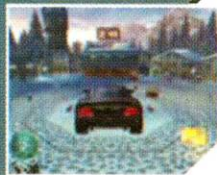
OKT '03 noch unbekannt noch unbekannt

WAS VORAUSS GING

007 NIGHTFIRE
GAMECUBE

HARRY POTTER
& DKDS
GAMECUBE

40 WINKS
PS2



FIRMENKOMMENTAR

"TIEFES SPIEL MIT
EINER FESSELNDEN
STORY. ÜBER 15
FÄHIGKEITEN UND
INTERAKTIVE
UMWELTEN, DIE FÜR
FÄHIGKEITEN
UTILISIERT WERDEN."

THQ PRESSEMITTEILUNG

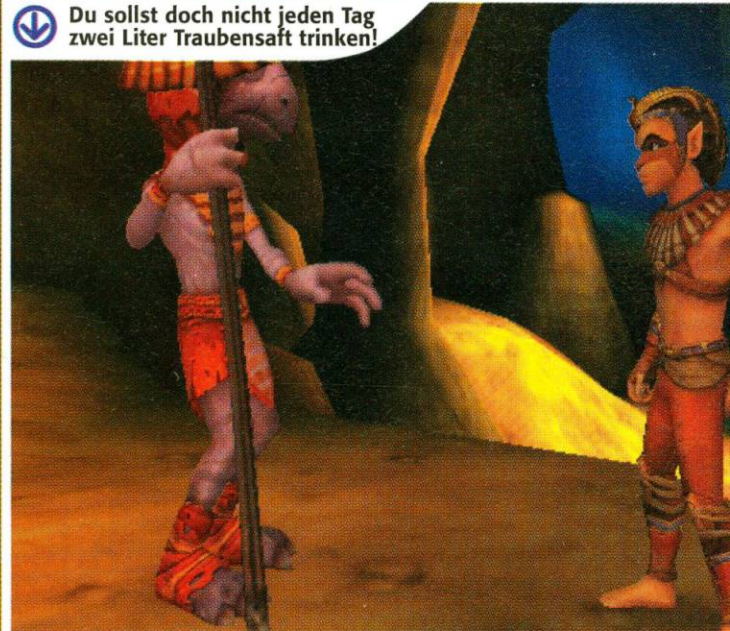
CUBE TOUCHÉ

Utilisierte Fähigkeiten, eh?
Antworten auf einer Postkarte.



Worauf die Welt gewartet
hat- der ultimative Held!

Du sollst doch nicht jeden Tag
zwei Liter Traubensaft trinken!



SPHINX

Ein neuer Held ist da, und er hat seine Mummy
gleich mitgebracht. Willkommen zur Welt von
Sphinx, das gar nicht wie Wind Wak... (schnipp)

WENN GROSSE FIRMEN nagelneue
Abenteuer im Stile eines Jump & Run
ankündigen, läuten bei uns Alarmglocken.
Aber *Sphinx* ist eigentlich total anders.
Anstatt eine saftige Dosis von Klischees
mit einer bereits stark veralteten Engine
zusammenzuschustern, hat Eurocom
eine riesige Engine für das Spiel ent-
wickelt. Du kannst sofort die Mühe und
Arbeit sehen, die die Welt von *Sphinx* so
fesselnd wie nur möglich gemacht hat.

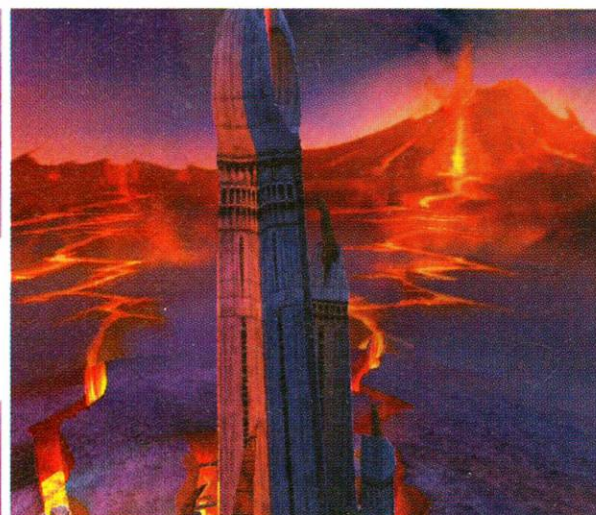
Natürlich hat das Spiel ein ägyptisches
Flair und *Sphinx* spielt in einer tollen
Fantasiewelt, in der die Entwickler ihre
Vorstellungskraft nicht gezügelt haben.

Ein spannendes Erlebnis. Ich
fühle es in meinen Knochen!



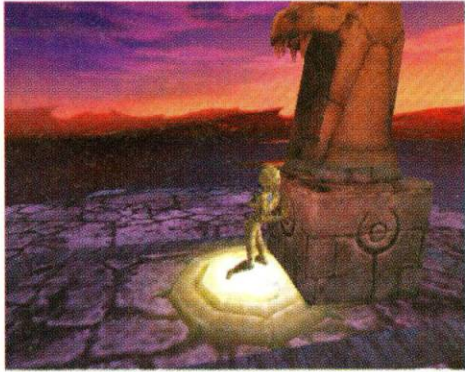
ERSTE REAKTION
Beindruckende Grafik, eine riesige
Spielwelt, schrullige Charaktere.
Sieht klasse aus!

HIT!



Bewundere die
Majestät der Welten
von Sphinx. Klasse.
Aber die Umwelten
stecken natürlich
voller Gefahren, da
hast du kaum Zeit,
sie zu bewundern.

Die Geschichte des
Jump & Run hat uns
gelehrt, wenn etwas
irgendwo glüht, mal
hingehen und etwas
Magisches und
Mysteriöses
geschieht.



↑ Er mag ja wie ein Weichei aussehen, aber trotzdem findet er Geheimnisse unter den Felsen!

↓ Das Spiel steckt voller bizarrer und durchgeknallter Feinde, wie diese blauen Typen. Keiner weiß so richtig, was sie sind.



Es gibt über 50 Arten von Feinden, da ist es schon ein Glücksfall, dass Sphinx jede Menge krasse Waffen zur Verfügung stehen. Die originellsten sind die Capture Beetles – wie Käfer aussehende Bomben, die an jede beliebige Stelle gelenkt und dann detoniert werden können. Sehr klug, sehr listig! Mit springenden Pfeilen erreichst du schwierige Stellen und die normalen Pfeile reagieren so ähnlich wie Links Pfeil und Bogen. Ach ja, Link...

Man kann nicht über *Sphinx* reden, ohne, dass man über die Ähnlichkeit zum Meisterwerk *Wind Waker* spricht.



LIEBSTE MUMMY

SO GANZ LEBENDIG IST ER NICHT, ABER SO RICHTIG TOT IST ER AUCH NICHT

Wenn du glaubst, der Hauptcharakter sei etwas zu ernsthaft und unbewegt, dann fährst du vielleicht eher auf Mummy ab. Unser bandagierter Held ist wohl einer der unglücklichsten Menschen (?) überhaupt. Im Verlauf des Spiels wird er ständig platt gemacht, unter Strom gesetzt, versteinert – egal was, ihm passiert es.

Das geschieht aber nicht nur, weil es witzig ist. Die Elektrizität hilft ihm zum Beispiel beim Aktivieren von Schaltern, um den nächsten Level zu erreichen. Die Levels mit Mummy benötigen auch viel Gehirnschmalz, aber wenigstens brauchst du dir keine Sorgen um ihn zu machen, er kann nicht vernichtet werden!



Das Inventarsystem hat man komplett übernommen, und die Schatztruhen und Greif/Ziehmechanik sind auch vorhanden. Trotzdem behält *Sphinx* seine ganz eigene Persönlichkeit. Der Charakter ist fantastisch animiert, wenngleich ein bisschen zu distanziert, um mit ihm zu verschmelzen. Der wahre Spaß kommt, wenn du in die bandagierten Schuhe der Mumie steigst – du kannst nicht mehr sterben, aber auch das hilft bei den teuflischen Rätseln, die er lösen muss, nicht weiter. Soweit sieht *Sphinx* schon ganz klasse aus.

CUBE

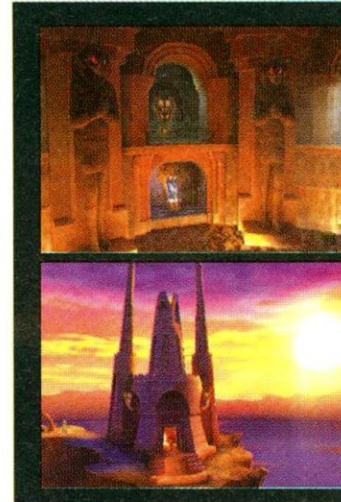


↓ Der Welt ausdrucksvollster Charakter?

GROSSE AFFÄRE

ÄGYPTEN IST KEINE KLEINSTADT

Was einem sofort an *Sphinx* auffällt sind die riesigen Umwelten. Anstelle von kleineren Bereichen, die ineinander übergehen, starten viele Levels im Spiel bei einer Art Nabe, in der die meisten Türen noch verschlossen sind. Durch die Erkundung der offenen Bereiche entdeckt man Hebel und Schalter, die betätigt werden müssen, um den nächsten Abschnitt zu öffnen. Jeder, der schon mal *Zelda* gespielt hat, sollte sich hier problemlos an das System gewöhnen. Manche Levels, bei denen du auf einem hohen Punkt stehst und nach unten schauen kannst, sind total atemberaubend, die reinste GameCube-Kunst!



CUBE ERWARTUNGEN

ERKENNENBARE VORLAGEN, SIEHT ABER TOTAL KRASS AUS



- ↑ Riesige Umwelten
- ↑ Mummy ist ein klassischer Komödiencharakter
- ↑ Monumentaler Orchester-Soundtrack
- ↓ Macht schamlos bei *Zelda* "Anleihe"...

■ Beim ersten Hinsehen mag *Sphinx* vielleicht wie ein durchschnittliches, klischeehaftes Jump & Run aussehen, aber nachdem wir es mit unseren eigenen kleinen verschwitzten Fingern gespielt haben, wissen wir, es ist viel, viel mehr. Denke an *Zelda* mit einem Schuss Humor und historischen Umwelten.



↑ Der Kurze hat gleich das große Pech, die Mummy zu werden...

CUBE

INFORMATION

SONIC HEROES

VERTRIEB: SEGA

ENTWICKLER: SONIC TEAM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: JUMP & RUN

SPIELER: 1

BEREITS FERTIG GESTELLT IN %
00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER

noch unbekannt Q1 '04 noch unbekannt

WAS VORAUSS GING

SONIC ADV. 2:
BATTLE
GAMECUBE

NIGHTS...
INTO DREAMS
SATURN

SONIC THE
HEDGEHOG
MEGADRIPE



Helden möchten wir sein

SONIC HEROES

Zweismamkeit mag ja klasse sein, aber Drei ist die Zauberzahl in Sonics neuem Abenteuer!

MANCH ALTGEDIENTER FAN der *Sonic* Franchise war verständlicherweise mit dem Wechsel des Sonic Teams zu 3D-Gaming doch ziemlich bestürzt. Der Launch-Titel des Dreamcast (und späterer GameCube-Release) *Sonic Adventure* warf den kleinen blauen Igel in eine pseudo-realistische Welt, die sich jedoch ungehobelt und unbeholfen anfühlte, und das galt auch für die Folge. Es scheint jedoch, als hätte das Team bei der Entwicklung von *Sonic Heroes* auf die Fans gehört. Ein rasantes Spiel, das den viel und oft kritisierten Abenteueraspekt der vorherigen *Sonic* Games abschafft und

dich stattdessen mit höherem Tempo durch die bunten Welten rasen lässt, jede von ihnen mit ihrem ganz eigenen *Sonic* Aroma und völlig ohne die Notwendigkeit, schwachen Radarsignalen zu folgen oder nach grünen Smaragden zu graben.

So ähnlich wie bei *Knuckles Chaotix* und dem nie erschienen *Sonic Crackers*, steuerst du drei Charaktere gleichzeitig. Das hört sich zwar kompliziert an, aber aufgrund der Struktur des Gameplay ist es relativ einfach. Während du durch die wilden Achterbahn-Levels tobst begibt sich jeder Charakter in eine 'Formation', deren Action vom führenden Charakter bestimmt wird. Wenn Sonic zum Beispiel

die Führung hat, bildet das Team eine Pfeilform und bewegt sich unglaublich schnell. Wenn Tails führt, wechselt die Gruppe zu einer senkrechten Anordnung, um so ihr Sprungvermögen zu erhöhen (Sonic und Knuckles halten sich an Tails Händen fest). Wenn Knuckles führt, bist du extrem stark und kannst durch Wände powern und Feinde mit Leichtigkeit aus deinem Weg räumen.

Auf der E3 konnten wir zwei Levels sehen, und beide von ihnen waren noch in einem ziemlich frühen Entwicklungsstadium – grafisch sahen sie im Vergleich mit anderen *Sonic* Titeln in Entwicklung, wie *Billy Hatcher*, noch ziemlich holperig aus, aber das Gameplay war bereits stark genug, um uns eine sehr unterhaltsame Demo zu bieten.

Aufgrund der ungeheuren Anzahl von

Das Team kann Tails' begrenzte Flugfähigkeit nutzen

FIRMENKOMMENTAR

"JEDES TEAM HAT GANZ SPEZIELLE ETAPPEN MIT EINZIGARTIGEN MISSIONEN UND CG MOVIES, DIE JEDE 'TEAMSTORY' VORANTREIBEN"

SEGA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Stories? In einem Jump & Run? Wo gibt es denn so etwas...



ERSTE REAKTION
Für uns sieht es nach Sonic Adventure 3 aus! Aber Moment mal! Drei Charaktere gleichzeitig steuern? Spinnen die?



Knuckles hat nie etwas dagegen, mal so richtig auf den Putz zu hauen.

Die simultane Steuerung der drei Charaktere gibt allem ein einzigartiges Feeling.



Charakteren, die das Sonic Team im Lauf der Jahre in seine Spiele aufgenommen hat, musst du nicht nur als Good Guys spielen. Insgesamt wird es vier Teams geben, wenngleich wir bislang nur sicher wissen, dass es eine weibliche Gruppe gibt, die von Amy angeführt wird, und dass auch die 'Dark' Charaktere aus *Sonic Adventure 2* wiederkehren. Ob das nun aber bedeutet, dass auf jedem Level das Geschick und die Fähigkeiten einer ganz bestimmten Gruppe benötigt werden, oder aber, ob sie alle ihre eigenen Levels bekommen, ist noch unbekannt, da uns SEGA nicht viel verraten hat.

Sonic Heroes soll ja die Thematik von Teamarbeit und Freundschaft erfolgreich weiterführen, die das Sonic Team so blendend in seine Games einfließen ließ. Aber die erfolgreiche Weise, in der sie das handhaben, bedeutet, dass es jede Menge Gelegenheit für total coole Features gibt. Man denkt sofort an verschiedene Routen durch die Levels oder das Lösen von Rätseln auf verschiedene Arten, etc. Hoffen wir nur, dass Naka und Co. nicht alles zu kompliziert machen, und dass das Spiel den Wurzeln der Franchise treu bleibt.

FEHLER DER VERGANGENHEIT

MIT DEM TEAM ROLLEN

Es sind coole Spiele, aber man kann auch schwere Kritik an *Sonic Adventure 1* und *2* üben, namentlich an den Levels, die nicht auf Sonic basieren. Nicht, dass wir etwas gegen Charaktere haben, die nicht blau sind. Nur, die Sonic Levels stecken voller Tempo, zeigen die Programmierfertigkeiten des Sonic Teams und lassen sich genau so wie die klassischen Megadrive *Sonic Games* spielen, nur in vollem 3D. Die Levels mit den anderen Charakteren sind zähflüssig; du musst Radarsignale folgen und mit einem Hammer oder sogar einem Fisch im Boden herumstochern. So etwas mag ja in *Mario* Titeln funktionieren, aber in *Sonic Games* dreht sich alles um Tempo und Attitüde.

Schade, weil die Sonic Levels (und auch die Shadow Levels) großes Potential für absolut kultige 3D *Sonic Games* aufweisen. Aber es gibt natürlich einen guten Grund, warum *Sonic Adventure 1* und *2* ein riesiger Verkaufsschlager waren, denn die Packung insgesamt, mit all den kleinen Details – wie die süchtig machende Chao-Züchtung – ist beeindruckend. Und die Spiele selbst sind riesig. Hoffen wir, dass diese Probleme in *Sonic Heroes* angesprochen werden, um das definitive Sonic-Erlebnis zu liefern.



“JEDER CHARAKTER NIMMT EINE FORMATION EIN UND DIE ACTION WIRD VOM FÜHRENDEN BESTIMMT”



⬆ Welches Team gewinnt? Wir setzen auf Sonics Jungs.



⬆ Knuckles ist ein Echidna, eine Art Ameisenbär; nur damit du's weißt!

CUBE ERWARTUNGEN

EIN ORIGINELLES SONIC SPIEL AUF DEM GAMECUBE!



- ⊕ Strafferes Gameplay als *Sonic Adventure*
- ⊕ Raum für sehr abgefahrene Levels
- ⊖ Sieht noch ein bisschen holperig aus
- ⊖ Könnte sich als etwas flach erweisen

■ Die Meinung ist geteilt. Manche von uns können es kaum noch abwarten, das neue Abenteuer in die Hände zu bekommen, aber es gibt ein paar Bedenken über die Struktur. Die Idee, als Team zu spielen, könnte alles etwas zu kompliziert machen und es sieht oft seltsam aus. Oder wollen wir lieber *Sonic Adventure* Levels mit Sonic?

Video-Games im Übermaß?

MARIO PARTY 5

CUBE
INFORMATION

MARIO PARTY 5

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: HUDSON

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: PARTY

SPIELER: 1-4

BEREITS FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER ✓

Q4 '03 Q4 '03 Q4 '03

WAS VORAUSS GING

MARIO PARTY 4
GAMECUBE

MARIO SUNSHINE
GAMECUBE

PIKMIN
GAMECUBE

↓ Mario gewinnt einen Punkt, glücklich sieht er nicht aus!



↑ Was in aller Welt tun die denn im Hotel?

Mehr Mini-Games, um den Wettbewerb zwischen Freunden anzukurbeln...oder ist die Party vorbei?

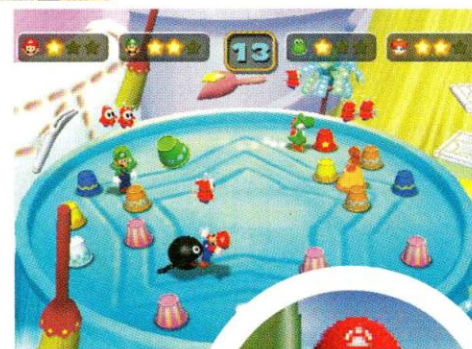
DIE MARIO PARTY Serie begann ihr Leben auf dem N64 und hatte immer einen Platz in den Herzen von Spielern. In PAL-Territorien ist es selten, etwas Anderes als dieses Nintendo Franchise im Party Game Genre zu finden und in Anbetracht des Spaßes, den man mit ihnen haben kann, ist das vielleicht etwas überraschend.

Mario Party 4 war für den GameCube eine nette Zerstreuung, aber irgendwie fehlte ihm etwas – zu viel Verlass auf Glück und etwas zu wenig Strategie enttäuschten. Es scheint, als hätten sich die Entwickler diese Kritik für Mario Party 5 zu Herzen genommen, da sie jetzt wohl anscheinend versuchen, überdrüssige Gamer überall zu erfreuen. Neben 60

neuen Mini-Games wird es auch ein Feature geben, mit dem du die Austragungsstätten auf dem Brett ändern und somit die Züge anderer Spieler beeinflussen kannst.

Für jeden Gamer, der mit Freunden spielt, sollte das absolut klasse sein und alle werden sich freuen, dass es auch beim Einzelspieler jede Menge Updates und Erweiterungen gibt, unter anderem die Möglichkeit, gegen Gegner zu spielen, die gleichzeitig am Zug sind.

Die Grafik sieht natürlich mal wieder einfach aber toll aus und vollzieht das Mario Universum nach. Etwas verwirrt sind wir allerdings über die Schauplätze der Bretter. Dream World zum Beispiel sieht wie Subcon aus Super Mario Bros 2 aus. Wir finden mehr gegen Ende des Jahres heraus.



↑ Bei diesem Spiel scheint Mario ein paar Tipps von Super Monkey Ball zu befolgen.



FIRMENKOMMENTAR

“TRITT GEGEN DIE KOOPA KID BRIGADE AN – EIN TRIO VON KOOPA KIDS, DIE GLEICHZEITIG AN DER REIHE SIND”

NOA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Die Rückkehr der kleinen Wichte aus Mario World vielleicht?



↑ Er ist hinter dir! Nee, doch nicht...

CUBE ERWARTUNGEN

FESSELNDES ABENTEUER



- ⊕ Jede Menge neue Games
- ⊖ Mario Party wirkt etwas altbacken

■ Die Highlights der Mario Party Serie, die man am besten mit vielen Freunden spielt, fanden meistens eher abseits des Screens statt. Mario Party 4 litt unter dem 'Alles schon gehabt' Syndrom. Hudson hat hoffentlich daraus gelernt.



206

Mecha-Mekka

Power Rangers trifft Final Fantasy trifft Virtual On.



ERSTE REAKTION
Ein überraschender Titel insofern, als er nicht erwartet wurde und auch, wie er tatsächlich ist.

CUBE

INFORMATION

GOTCHA FORCE

VERTRIEB: CAPCOM

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: MECH FIGHT

SPIELER: 1-4

BEREITS FERTIG GESTELLT IN %



MOVIES X BILDER ✓



WAS VORAUSS GING

RESIDENT
EVIL 0
GAMECUBE
VIEWTIFUL JOE
GAMECUBE
P.N.03
GAMECUBE



GOTCHA FORCE

Wird Gotcha Force wie Transformers sein, während es Nintendos Custom Robo wie Goboter aussehen lässt?

WIE DU ANDERSWO in dieser Ausgabe lesen kannst, soll Multiplayer-Gaming in Nintendos Plänen für das kommende Jahr eine große Rolle spielen. Da ist es also ganz passend, dass Capcom, einer der engsten Verbündeten von Nintendo, ein Spiel bringt, das nicht nur Custom Robo ähnelt, sondern auch von mehreren Spielern genossen werden kann.

Im Story-Modus von Gotcha Force kann man kooperativ spielen. Es gibt einen Vier-spieler Kopf an Kopf Modus. Individuell

erstellte Roboter können über Memory Cards getauscht werden. Und worum geht es? Kämpfen, Zermatschen, Verprügeln... in einem Satz: Gotcha Force ist ein 3D Roboter-Shooter mit Deathmatch. Es gibt über 100 verschiedene Kampfeinheiten, jede mit eigenen Stärken und Schwächen, die man erkennen und ausbeuten muss, was dazu führt, dass die Schlachten noch nicht die vollständige Story sind – Taktik, Management, Einstellungen und natürlich Teamwork sind auch wichtig.

Alle, die nicht gern mit anderen interagieren, werden sich darüber freuen, dass Gotcha Force auch für Einzelspieler sorgt, mit einer Feind-KI die neben dir spielt. Aber wenn du solo spielst, versäumst du die Neuheit, dass du zwei Maschinen im Stil von Transformers verbinden kannst, um einen Über-Mech zu kreieren.

Wir sind uns über den Titel, der zweifellos auf jüngere Spieler abzielt, noch nicht so ganz sicher, aber Gotcha Force ist ein interessantes Projekt, in dem anscheinend Schlachten, die Geschick erfordern, mit den eher geistigen Anforderungen des Sammelns, Einstellens und Tauschens verbunden werden.

FIRMENKOMMENTAR

“SIEGE BRINGEN NICHT NUR RUHM SONDERN ALS BELOHNUNG AUCH NEUE EINHEITEN.”

CAPCOM PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Du siegst, bekommst mehr Spielzeug, du lächelst; so geht's.

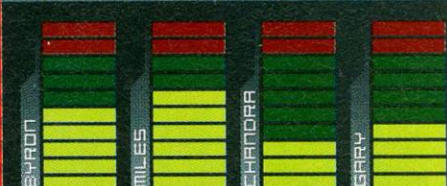


In Anbetracht anderer Titel von Capcom ist die farbenfrohe Simplizität von Gotcha Force eine ziemliche Kehrtwendung.

Gehe aufs Licht zu; oder sollte man weglaufen? Verdammt!

CUBE ERWARTUNGEN

OPTIK MIES, GAMEPLAY GUT



Massive Special Moves
Sieht einfach aus

Na gut, es ist ein Spiel für Kids, aber das Gameplay ist vielversprechend und es gibt unsere Favoriten, massive Mecha. Manche Moves sehen ganz beeindruckend aus. Eine potentielle Alternative zu Super Smash Bros?

CUBE

INFORMATION

CELEBRITY DEATHMATCH

VERTRIEB: GOTHAM GAMES

ENTWICKLER: BIG APE

HERKUNFT: USA

GENRE: FIGHTING

SPIELER: 1-2

BEREITS FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER



Q4 '03



noch unbekannt



Q3 '03

WAS VORAUSS GING

STARKY & HUTCH

PS2

PIGLET'S BIG GAME

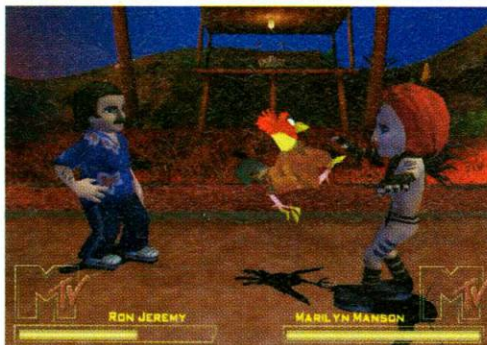
GAMECUBE

THE GREAT ESCAPE

PS2

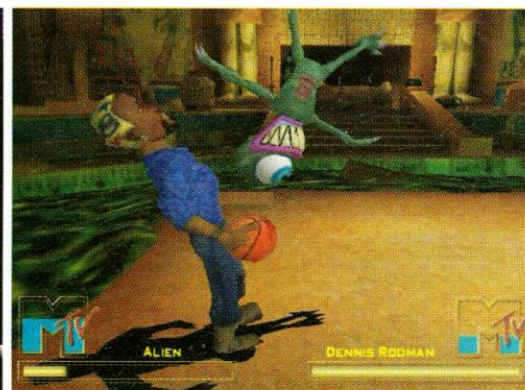


Wrestling mit Dreh



Es ist ja schon ein eklektischer Mix von Typen, den Namco hier versammelt hat.

Die TV-Serie war ein Hit, und das Game könnte es auch werden. Wohl kaum sehr tief, aber voller billiger Lacher.



Wenn du zum ersten Mal von solch einem Spiel hörst, magst du skeptisch sein, aber wir sind fasziniert!

Wir haben gehört, dass Motley Crue für eine neue Tour zusammenkommen? Aber hallo!



ERSTE REAKTION
Krieger-Fighter mit Prommis? Es wird entweder allererste Sahne oder totale Schrott. Aber wir wollen mehr!

CELEBRITY DEATHMATCH

Wenn etwas noch mehr Spaß macht, als Prommis zuzusehen, wie sie kämpfen, dann ist es deine Hilfestellung dabei...

MTVS CELEBRITY DEATHMATCH, als wüßtest du das nicht bereits, ist eine Parodie aus animiertem Knetgummi mit bekannten VIPs, die sich gegenseitig unglaubliche Dinge antun. Seit seinem ersten Auftritt in 1997, wurden übel zusammenpassende Charaktere wie Marilyn Manson gegen Charles Manson, Hanson gegen The Spice Girls und Kevin Smith gegen Kevin Costner in den Ring gestellt. Bei dem schrägen Humor und den Hinweisen auf die Popkultur wäre es eine Untertreibung, wenn man sagen würde, es sei das Beste, was MTV seit Jahren gebracht hat.

Celebrity Deathmatch ist bekannt für seine übertrieben brutalen Moves, da

macht es also Sinn, dass man sie für das Videospiel intakt lässt. Jeder Charakter verfügt über ein Special, das nur aktiviert werden kann, wenn du dem Gegner die Health aus dem Balg gedroschen hast. Wie immer sind die Moves total inspiriert: Tommy Lee reißt zum Beispiel seinem Gegner die Eingeweide raus und benutzt sie als Gitarre, oder Mr. T. lässt seinen schwarzen Van auf ein hilfloses Opfer fallen, und nach ein paar Minuten im Ring hat das alles auch seinen Sinn. Witzige Sprüche gibt es zuhauf und sie werden unterstützt von Nick Diamond und Johnny Gomez (die als versteckte Fighter freigeschaltet werden können).

*N'SYNC, Carmen Electra, Ron Jeremy, Tommy Lee, Marilyn Manson, Anna Nicole Smith, Mr T, Jerry Springer, Dennis Rodman, Cleo, Busta Rhymes, Carrot Top, Cindy Margolis und Bad Girl Shannen Doherty sollen erscheinen und alle können auf vielfältige Weise deformiert, verzerrt, verdreht und

generell geschlachtet werden. Du kannst auch deine eigene Prommis kreieren, um sie mal so richtig zu quälen. Ein Review folgt in Kürze.

CUBE

FIRMENKOMMENTAR

"VIPS KAMEN AUF DIESEN PLANETEN, UM UNS ZU UNTERHALTEN... MIT IHREM BLUT!"
GOTHAM GAMES PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ

Schade, dass wir nicht bestimmen können, wer in den Ring steigt. Jennifer Lopez..., komm her!

CUBE ERWARTUNGEN

PERFEKTE THERAPIE



- Inspirierte Charaktere und Moves
- Justin Timberlake bekämpfen

Kämpfe mit Figuren aus der Popkultur mit massig 'Schönen und Reichen'. Wir sind gespannt, ob das funktioniert, denn wenn ja, dann könnte es ein Geheimtipp sein. Und wir warten nur darauf, mit Ron Jeremy in den Ring zu steigen!

King of the
Hill oder
Pistenfurz?

SSX 3

CUBE

INFORMATION

SSX 3

VERTRIEB: EA SPORTS BIG

ENTWICKLER: EA CANADA

HERKUNFT: USA

GENRE: SPORTS

SPIELER: 1-2

BEREITS FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER

noch unbekannt noch unbekannt HERBST '03

WAS VORAUSS GING

NBA STREET
GAMECUBE

FREETSTYLE
GAMECUBE

DEF JAM
VENDETTA
GAMECUBE



FIRMENKOMMENTAR

“ENTDECKE EINEN
ENORMEN BERG, WO
GAMER IN EINEM
FREIZUGIGEN
SCHNEEPARADIS
VERSINKEN”

EA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHE

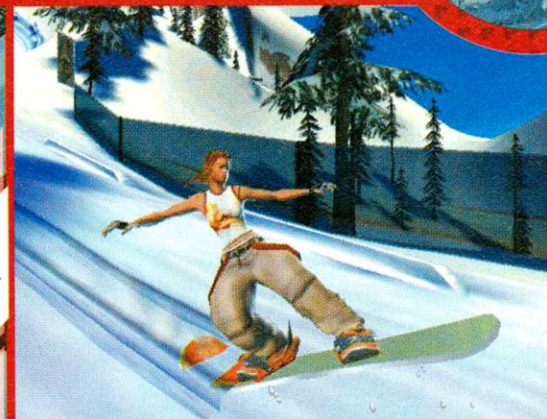
Verkaufen die ein Spiel oder
Ferienwohnungen?

SSX Tricky war und ist das beste Snowboard-Game auf dem Markt. Welchen anderen Grund brauchst du, um dir diese Folgen anzusehen?

Bei den Rail-spezifischen Tricks gibt es mehr Grinds.



ERSTE REAKTION
Die freizügige Struktur ist ganz anders als der total fokussierte Stil von Tricky. Sieht schön aus, aber ist da zu viel Freiheit?



Alles geht um irre Tricks und massive Big Air. Versuch das nicht zu Haus!



Mit einem ganzen Berg zu deiner Verfügung, sollte SSX3 das komplette Snowboard-Erlebnis werden.

SSX TRICKY WAR bei Weitem nicht das optisch beste Spiel, aber es verfügte über eine Reinheit im Gameplay, die mitreißend war und Stunden konnten verrinnen, um das schwierige Trick-Score für eine Goldmedaille auf den gut entwickelten Strecken zu bekommen. Auftritt SSX3, und dieses Mal hat EA dem Spieler einen ganzen Berg zur Erkundung gegeben. Drei Gipfel gilt es zu erobern und dutzende schwieriger Routen zu entdecken.

Sechs der Charaktere aus dem alten SSX werden nun von vier neuen Figuren ergänzt. Leider ist Marisol nicht mit von der Partie (schluchz), aber erwarte den üblichen Mix von Girls und Aussteigern. Das optische Erlebnis wird aufgepeppt durch das Versprechen von glitzerndem, realistischen Schnee und du kannst auch Schatten in Echtzeit und allen Schickimicki,

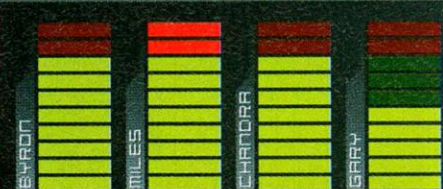
den wir heutzutage für selbstverständlich halten, im Spiel erwarten.

Das Schöne an Tricky war die Unzahl von verfügbaren Moves, nur durch den Druck eines Buttons – besonders die total coolen Übertricks – und diese wurden noch weiter aufgeputzt. Es gibt jetzt Rail-spezifische Über-, Handplant- und Boardpress-Tricks, die du zu theoretisch unendlich langen Trickketten verbinden kannst. Naja, wenigstens, bis du den Fuß des Bergs erreichst oder gegen ein Baum fährst.

Mehr wird nun auch aus der Rivalität der Charaktere gemacht, und die Story verpasst allem einen Dreh, der ganz cool werden sollte. Das ist eine Idee, die man in Tricky weitgehend ignoriert hatte. Wenn das EA Big Team die selbe Magie wie zuvor versprühen kann, wird dieses Spiel deine Welt erschüttern!

CUBE ERWARTUNGEN

FANTASTISCHE MOVES



➕ Noch mehr Tricks zu meistern
➖ Potentiell unendlich viele Strecken

Ein Neuanstrich der Grafik hätte genügt, aber EA haben es völlig überholt, mit mehr Bewegungsfreiheit. Es könnte allerdings eine Weile dauern, bis man sich an den Verlust des strukturierten Vorankommens von Tricky gewöhnt hat.

CUBE

CUBE

INFORMATION

DHDR: RÜCKKEHR DES KÖNIGS

VERTRIEB: EA

ENTWICKLUNG: IM EIGENEN HAUS

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-4

BEREITS FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES X BILDER ✓

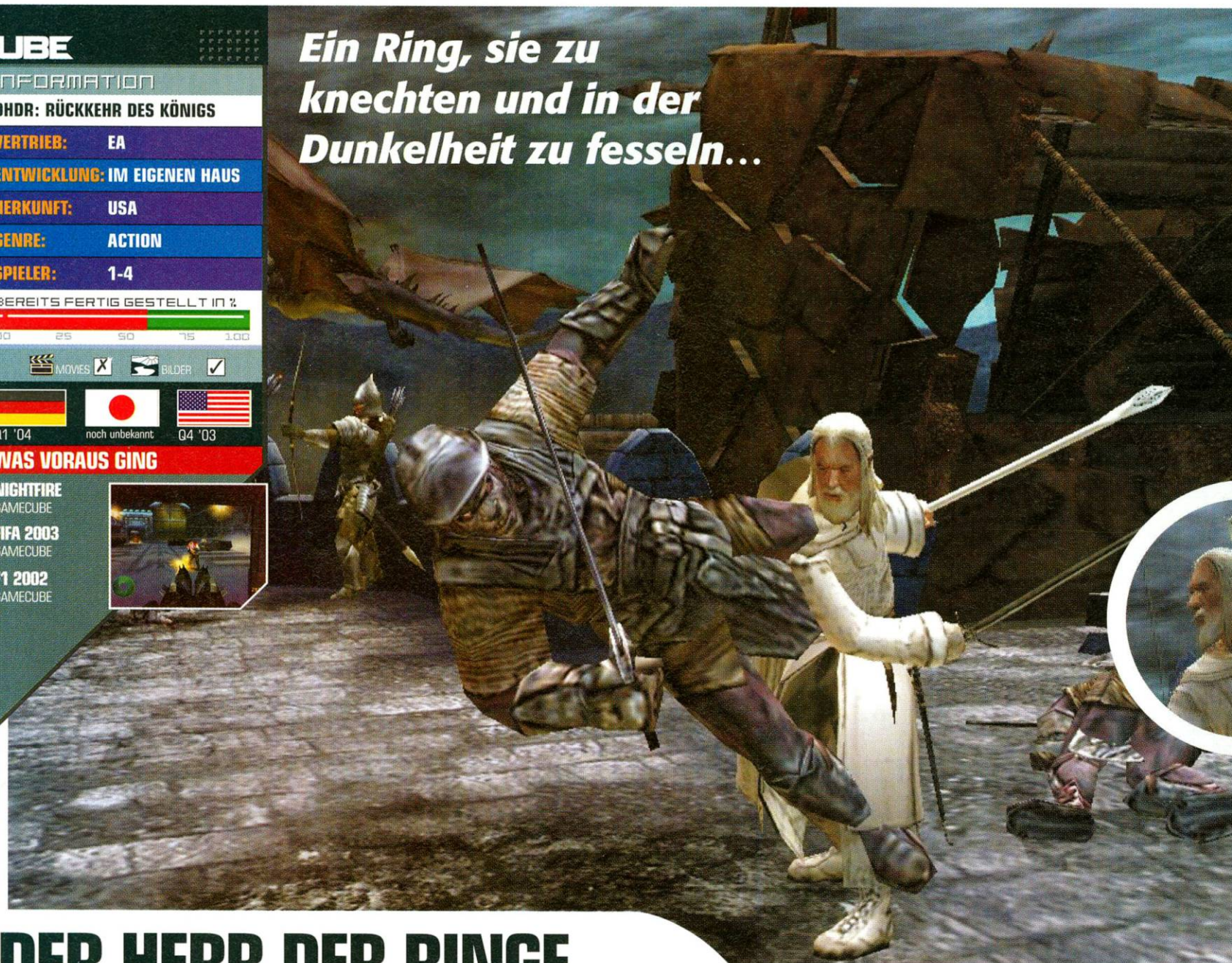


Q1 '04 noch unbekannt Q4 '03

WAS VORAUSS GING

NIGHTFIRE
GAMECUBEFIFA 2003
GAMECUBEF1 2002
GAMECUBE

*Ein Ring, sie zu
knechten und in der
Dunkelheit zu fesseln...*



DER HERR DER RINGE

RÜCKKEHR DES KÖNIGS

FIRMENKOMMENTAR

**"FESSELNDE ACTION-
UND ABENTEUER-
ELEMENTE IN
REICHEN, UPPIGEN
UND INTERAKTIVEN
SPIEL-LEVELS"**

EA PRESSEMITTEILUNG

CUBE TOUCHÉ:

Du schaust dir kaum die Umwelt an,
wenn du gegen 1000 Orcs kämpfst.

Der DVD-Release von Die Zwei Türme ist noch immer nicht in Sicht, also steigen wir mit EAs königlichem Kampf in den Ring...

ELECTRONIC ARTS MAG wohl in den Augen von Spielern des bösen Vergehens schuldig sein, winzige Verbesserungen von Franchises neu zu verpacken und sie als nagelneue Titel zu verkaufen, aber diese Meinung über den größten Verleger der Welt trifft nicht mehr zu. Als Beweis dazu Folgendes: Die *Rückkehr des Königs* wird zweifellos einige Millionen Kopien

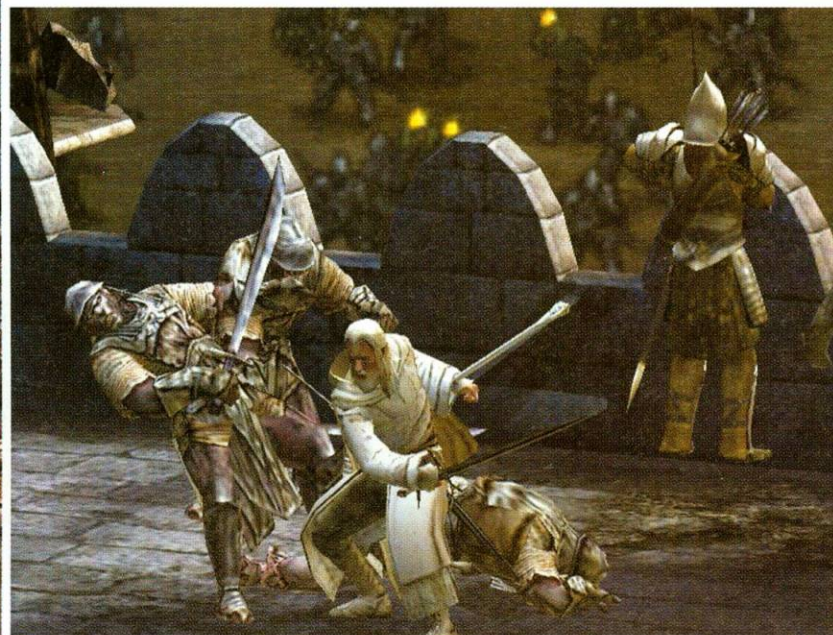
verkaufen, selbst wenn EA nur ein paar kosmetische Veränderungen und ein Update der Story vorgenommen hätten. Doch stattdessen haben sie das Kampfsystem verfeinert, mehrfache Charakterwege eingeführt und es um einen kooperativen Story-Modus erweitert. Das alles sollte genügen, um Ring-Freaks glücklich zu machen und für den Rest von uns sollte

es die Linearität und das simple Gameplay des Vorgängers wettmachen.

Allerdings – wie das bei Filmlicenzen so oft der Fall ist – einer der größten Reize des Spiels wird darin liegen, dass es die Welt des Films nachvollzieht. *Rückkehr des Königs* wird sich von seinen Vorgängern durch seine einmalig verzweigte Story unterscheiden, in der du berühmte Akte aus dem dritten Buch spielst. Steuere Gandalf und du hast alle Hände voll zu tun, die Mauern von Minas Tirith zu verteidigen. Aragorn, Legolas und Gimli ziehen in die Berge, um die Armee



re **“DIE SCHABLONE DES SPIELS IST SO AUFGEBAUT, DASS DU VON IHM NIE WENIGER ALS ABSOLUT HINGERISSEN BIST ”**



⌚ Selbst wenn alles verloren scheint, geben sie nicht auf. Der Hintergrund sieht allerdings ein bisschen dubios aus.

⬇ Gandalf wendet den 'Hab ich den Herd ausgeschaltet?' Look an, den Mr. Reeves von Neo berühmt gemacht hat.



⌚ Der Jüngste ist er ja nicht, aber Gandalf zeigt noch, wo der Hammer hängt

⬇ In diesem Shot sieht Gandalf sicherlich ganz schön alt aus!



der Toten aufzuwecken und in die Bucht von Belfalas zu segeln, um wichtige Verstärkung zum Krieg der Ringe zu bringen. Auch Sam und Frodo werden in der Action nicht vergessen und du begleitest sie durch das Land Mordor, um die Ringe in das Feuer des Bergs zu werfen. Jeder, der das Buch gelesen hat, weiß, dass dies keine leichte Aufgabe ist.

Diese Szenarien versprechen einen großen Sprung nach vorn, von dem, was wir aus den vorausgegangenen Spielen der Franchise kennen und es wird auch hoffentlich zu einem wesentlich weniger linearen Erlebnis führen.

Man hat versprochen, dass nie zuvor gesehene, exklusive Filmauszüge im Spiel enthalten sind, und dass das Spiel von einer Partitur des Academy Award Gewinners Howard Shore begleitet wird. Das lässt den Puls rasen !

Und die Steuerung der Kämpfe und Bewegungen ergänzt die detaillierten Schauplätze. Wo die Attacken zuvor hauptsächlich mit den Stirntasten ausgeführt wurden, sind sie nun alle dem rechten Analog-Stick zugeordnet, wodurch Attacken in alle Richtungen der 3D-Umwelt noch viel zufriedener stellender und leichter auszuführen sind. Neben deiner stark verbesserten Kampffertigkeit stehen nun auch interaktive Umwelten, die den Hintergrund zu neuen Fähigkeiten bilden. Du kannst an Seilen schwingen, Felsen rollen und Katapulte abfeuern. Ein tief greifender Review von Der Herr der Ringe: Rückkehr des Königs folgt demnächst.

CUBE

CUBE ERWARTUNGEN

ENDLICH! EIN TOLLES OHOR SPIEL AUF DEM GAMECUBE!



- ⊕ Nie gesehene Filmauszüge
- ⊕ Klasse Grafik und Sound
- ⊕ Der Traum des Tolkien-Fans wahr geworden
- ⊖ Immer noch zu simplistisch?

■ Für die Fans des Films war *Die zwei Türme* ein fantastisches Erlebnis. Es war ein sehr nettes Spiel, und *Rückkehr des Königs* baut weiter darauf auf. Es mag ja hinsichtlich Gameplay ein wenig flach sein, aber die Schablone des Spiels ist so aufgebaut, dass du von ihm nie weniger als absolut hingerissen bist.



CUBE

INFORMATION

FINAL FANTASY: CC

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: GAME DESIGNERS
STUDIO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %



MOVIES X BADER ☒



01 '04



18 JUL '03



NOV '03



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRON

"WIE EINE KREUZUNG ZWISCHEN FFIII, SECRET OF MANA, CHRONO TRIGGER UND HERR DER RINGE"



BÖSE AUGEN

FEINDE RINGSHERUM

■ Die schwindende Kraft der Kristalle hat das Böse zurückkehren lassen. Wie das immer der Fall bei Final Fantasy Spielen ist, haben wir die Feinde schon zuvor gesehen, aber jetzt sehen sie hinsichtlich Grafik und Animation besser aus.

KLAR WIE KRISTALL

SCHILDE HOCH, JUNGS!

■ Viele Bereiche der Welt in *Crystal Chronicles* sind mit einem toxischen Gas gefüllt und der Kristallkäfig, der einen sicheren Platz bietet, ist der einzige echte Schutz der Krieger dagegen. Diesen Käfig musst du immer bei dir haben.

INNERE STARKE

NIMM DAS, DU SCHURKE!

■ Infolge des relativ einfachen Kampf- und Magiesystems laufen die Schlachten flüssig ab. Aber Fans von rundenbasierten Games, keine Sorge – es sind noch massig Magie-Optionen da, wenn du sie brauchst und es kann so komplex wie *FFVII* werden.

Square-Enix präsentiert uns einen erstaunlichen Vierspieler!

WIE DAS JA so oft der Fall ist, lüftet **CUBEplus** mal wieder den Deckel zu einem der heiß erwarteten Spiele für den GameCube. Für uns bestand die GameCube-exklusive Software auf der diesjährigen E3 aus einer Handvoll Titel: *Rebel Strike*, *Metal Gear TS*, *Mario Kart DD* und eben diesem. Der erste Vorstoß von Square-Enix in den Softwaremarkt für GameCube mag ja etwas am langen Arm erfolgen, aber das macht es keineswegs zu einem schlechteren Spiel. Wie regelmäßige Leser wissen, *Crystal Chronicles* wird von Game Designers Studio entwickelt, eine von Nintendo finanzierte Tochter von Square-Enix. Und an der Spitze des Unternehmens stehen Mitarbeiter, die bereits an *Final Fantasy I, II* und an *Saga Frontier* (unter anderem) gearbeitet haben. Die Distanz, die *Crystal Chronicles* zu Spielen wie etwa *FFVII – XI* aufweist, hat ihm sehr gut getan. Das Resultat scheint wie eine Kreuzung zwischen *FFIII*, *Secret of*

Mana, *Chrono Trigger* und *Herr der Ringe*. Verwirrt? Dann lies weiter...

Die Story von CC läuft etwa so ab: Die *Crystal Chronicles* sind eine Serie von Geschichten, die die Reisen einer Gruppe Abenteurer schildern. Diese machen sich auf, um ihr Dorf vor der Zerstörung zu retten. Jedes Dorf wird nämlich durch einen mit Mana-Wasser gefüllten Kristall vor dem Bösen geschützt. Der Kristall hat seinen Ehrenplatz in der Mitte des Dorfs. Hin und wieder (OK, vielleicht nur alle paar tausend Jahre) fällt die Mana-Energie des Kristalls ab und die schützende Ausstrahlung nimmt ab. Das Resultat ist, dass grässliche Biester näher und näher an das Dorf herankommen und manche greifen sogar an. Die einzige Lösung dieses Problems scheint, neues Mana-Wasser muss her... aber das ist nun leichter gesagt als getan. Die Hauptstory fängt in dem Dorf Tida Village an. Der Dorf-älteste ruft Abenteurer von Nah und

Fern herbei, um ihnen die Aufgabe anzuvertrauen, den Mana-Baum zu finden. Vier Krieger erscheinen dann schließlich, die die vier Rassen der Welt repräsentieren. Angeführt von dem eingesessenen Jungen Ciaran (der Blonde), beginnt das Team die Suche, wenngleich sie nicht mal den geringsten Schimmer haben, wo sie suchen sollen. Infolge von Gerüchten, alten Erzählungen und Mythen findet das Team schließlich den Weg zum Mana-Baum...aber wenn es so leicht ginge, dann wäre es ja kaum ein bemerkenswertes Spiel, oder?

VORGÄNGER

FROM THE MAKERS OF...

FINAL FANTASY II

■ Es mag ja in puncto Grafik einige Generationen zurückliegen, aber das Erlebnis selbst entspricht noch heutigen Maßstäben.



ASYCLES



MINI-ZAUBERER

LAß MIT EFFEKTEN JUCKEN

Da Magic in jedem *Final Fantasy* Spiel eine große Rolle spielt, wollen wir auch darüber einmal sprechen. Nur weil CC ein Action-Rollenspiel ist, soll das nicht heißen, dass die Magie hier weniger eindrucksvoll als gewöhnlich ist – im Gegenteil. Dem Team bot sich die Gelegenheit, ein neues System zu schaffen. Wie anderswo erklärt, der Spieler kann mit **L** und **R** in Echtzeit durch die Fähigkeiten browsen, unter denen du auch Magieattacken findest. Nach deiner Wahl stellst du den Cursor auf die Stelle, die du treffen willst. Mit **A** wirfst du den Spell (es gibt eine minimale Verzögerung) und triffst die Stelle mit Feuer, Eis, etc.

Normales Antippen des **A**-Buttons wirft sofort eine einfache Version des Zaubers und es ist unwahrscheinlich, dass ein Feind ihm ausweichen kann. Du kannst aber auch den Spell aufpowern, indem du **A** hältst. Je länger du den Button hältst, desto stärker wird der Spell. Allerdings wird der Cursor beim Aufpowern inaktiv, wodurch der Feind eine bessere Chance hat, dem Zauber ungeschoren zu entkommen.

Später kannst du mächtigere Kombinationen lernen. Du kannst zum Beispiel (wie in *Chrono Trigger*) mit Magieattacken den Waffen deiner Teamkameraden elementare Attributen verleihen. Wenn zwei oder mehrere Charaktere ihre Magie auf eine Stelle konzentrieren, richtet das resultierende 'Magic Pile' viel mehr Schaden an als die beiden Spells separat verursachen würden. Das Fokussieren bestimmter Spells auf Teamkameraden gibt ihnen die Möglichkeit, mit der Kraft des Spells anzugreifen; zum Beispiel könnte Ciaran eine Flammenschwert-Attacke – wie Link – entfesseln.

Zur Zeit weiß allerdings noch niemand genau, welche Magieattacken wir denn überhaupt in diesem Spiel sehen werden. Unter Berufung auf die E3 Demo können wir dir jedoch schon jetzt im Voraus verraten, dass es auf jeden Fall Feuer, Eis, Demi und Flare geben wird.



Den Waffen kannst du die Kraft der Elemente geben.



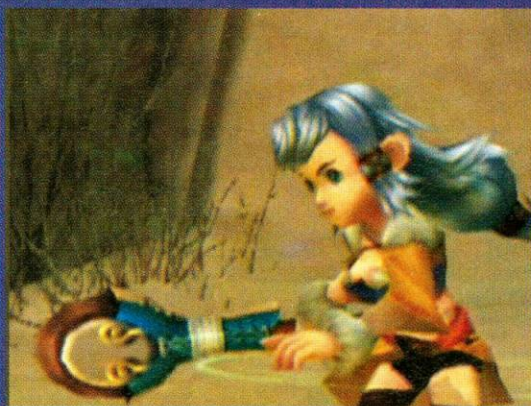
Wirf einen Spell und schicke dein Team los.



Du triffst auf viele Menschen, nicht alle unbedingt freundlich.

NACHDEM WIR DAS Spiel bereits ausgiebig auf der E3 gespielt haben, können wir dir jetzt einen viel tieferen Einblick gewähren. Zuerst müssen wir unbedingt etwas über die Musik sagen: Jeder Gamer der 16-Bit Ära wird dir garantiert sagen, dass heutzutage nur ganz wenig originell komponierte Musik an die Tunes herankommt, mit denen unsere Ohren zu jener Zeit verwöhnt wurden. Die Soundtracks von *Castlevania IV*, *Actraiser* und *Chrono Trigger* sind noch heute beispielhaft, aber musikalisch gesehen steht CC ganz oben mit ihnen. Wir konnten auf der E3 nicht ganz so viel hören, aber der neue Trailer

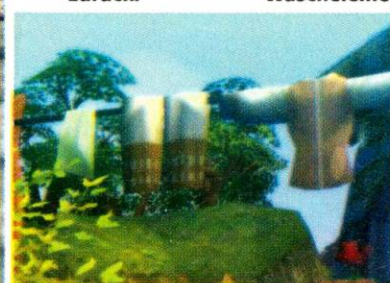
“SPIELER MÜSSEN NICHT STÄNDIG PAUSIEREN, UM AUF DEN STATS/MAGIC SCREEN ZU SCHAUEN, SIE SEHEN INFORMATIONEN AUF DEM GBA-SCREEN ”



そっちも、まだしずくたまって
ないって感じよね? わ?



↑ Klassische Feinde wie dieser Sentinel kehren zurück.
↓ Die Dörfer sind alle wunderbar detailliert, bis hin zur Wäscheleine.



enthält die besten Tunes, die wir seit einer Ewigkeit gehört haben. Aber genug davon, zurück zum Gameplay...

Die Leute von Nintendo ließen uns CC nur im Vierspieler-Modus spielen und es scheint, in diesem Modus muss der GBA als Controller benutzt werden. Damit ein Spieler nicht ständig pausieren muss, um auf den Stats/Magic Screen zu schauen, kannst du alle Informationen vor dir auf dem GBA-Screen sehen. Die vier Spieler steuern entweder Ciaran, Ilias, Lu'ge oder Cyadd und jeder Charakter hat eigene Spezialitäten. Durch einen farbigen Ring um die Figur kann man sie im Getümmel

leichter erkennen. Vier vereinfachte Statistiken über Health und Fähigkeiten erscheinen in den Ecken des Screens. Health wird durch eine Anzahl von Herzen angezeigt, so ähnlich wie bei *Zelda* oder *Giftpia*. Fähigkeiten, wie z.B. Attackieren, Verteidigen, Heilen, Schwarze Magie, etc., werden als grüne Punkte dargestellt, und mit den L und R Buttons ruft man sie auf. Nachdem man sie markiert hat, wählt man sie mit dem A Button. Bei Magic Spells erscheint ein zweiter Kreis und mit dem D-Pad kann man ihn bewegen und den Bereich markieren, den man heilen oder attackieren möchte. Kurz darauf hagelt

ADVANCED ACTION

FANTASY AUF DEM KLEINEN SCREEN

Wir wussten, dass CC den GBA benutzen würde, aber für dieses Spiel ist der GBA nun eigentlich ein wichtiges Zubehör. Hier ein paar Vorteile des GBA:

- Wenn du durch ein Gebiet wanderst, bietet der GBA-Screen jedem Spieler einen anderen Anblick. Zum Beispiel sieht Spieler 1 die Karte des Gebiets aus der Vogelperspektive. Spieler 2 sieht einen Radar, auf dem das eigene Team, der Feind und die Positionen von Items gezeigt wird. Was auf den anderen Screens zu sehen ist, wissen wir nicht – es war in der von uns gespielten Version noch nicht festgelegt.
- Wenn du dich in einem sicheren Gebiet aufhältst, kannst du SELECT drücken, um deinen Magic-Screen aufzurufen. Dort kannst du wählen, wie das Menü für die Fähigkeiten aussieht. Auf dem TV-Screen gibt es nur sieben Slots, die du Beispiel mit Attacke, Defensive, Heilung, Phoenix-Feder, Gegengift, Flare und Demi füllen kannst. Wenn du auf weitere Feinde stößt und andere Fähigkeiten lernst, möchtest du diese Einstellung vielleicht ändern und das geschieht im Menü.
- Zusammen mit deinen Fähigkeiten kannst du auch deine Magieeinstellungen ganz individuell verändern. So ähnlich wie in *FFVII* kannst du auch in CC Magic-Orbs für verschiedene Effekte kombinieren. Mit der Kombination eines 'Alles' Kommando-Orbs kannst du mit einem 'Feuer' Kommando-Orb zum Beispiel ein riesiges Gebiet in ein Flammenmeer verwandeln.



↑ Feinde aus der Luft sind gegen Demi immun.



WINDMILL VILLAGE

➔ Hier beginnt das Abenteuer und es ist das schönste Dorf, das wir je gesehen haben. Grasbedeckte Hügel, plätschernde Bäche, Brücken und Wasserfälle bieten uns einen Augenschmaus voller Trolle und alles beschützt von einem großen Boss.



RIESIGE FLIEGENPILZE?

NIMM DIE AUSSICHTSSTRASSE

Game Designers Studio rechnet mit über 30 Stunden Gameplay für CC. Zwar ist es nicht so enorm wie FFVII, aber man kann es leicht mit FFX und Secret Of Mana vergleichen. Die Welt selbst scheint schier unermesslich und die Gegenden sind recht wundersam und wunderschön detailliert. Wir haben sechs verschiedene Schauplätze bewundern dürfen und hier sind sie alle im Einzelnen:

TOADSTOOL FOREST

➔ Ein Wald aus Fliegenpilzen. Beim Betreten des Gebiets bekommst du einen Überblick, aber du musst trotzdem dein Radar und die Karte im Auge behalten, um wirklich alles zu finden. Dieses Gebiet wird von Evil Eyes, Trolle und Carrion Worms bewohnt.



DESERT

➔ Hier gibt es eigentlich nichts weiter als Sanddünen und gelegentlich vielleicht auch mal einen Felsen. Ohne besondere Orientierungspunkte ist es ganz leicht, dass man verschütt geht. Die Feinde in der Wüste sind Sandkorpione und riesengroße Sandwürmer.



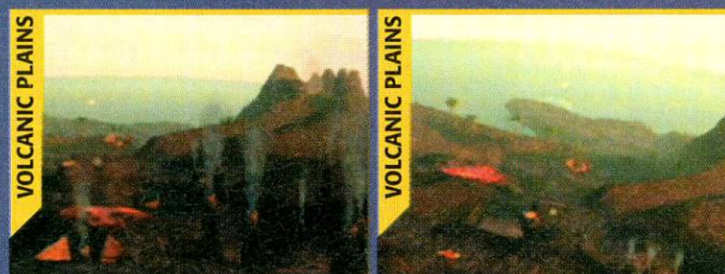
TEMPLE

➔ Eine alte Tempelruine, die in ein Labyrinth von unterirdischen Steinkammern übergeht, die gelegentlich von einer einsamen Fackel erhellt wird. Geister, Bomben und Torama lauern in den düsteren Korridoren. Eine Eidechse ist in diesem Gebiet der Boss.



VOLCANIC PLAINS

➔ Eine öde Wüstenlandschaft voller Geysire, Lavaströme und messerscharfer Felsen. Geflügelte Dämonen wie etwa Kondore, Garudas und die Ironaites sitzen am Eingang des Vulkans am Wegesrand. Was immer dort drin sein mag, freundlich ist es keinesfalls...



SWAMP

➔ Wenn du hier ankommst, bist du hoffentlich voll aufgepowert, denn dieser neblige Sumpf des Todes wird von Granaten und Tonberies bewacht. Das Entwicklungsteam hat sich hier mit dem Wasser wirklich viel Mühe gegeben. Es ist stolz darauf.



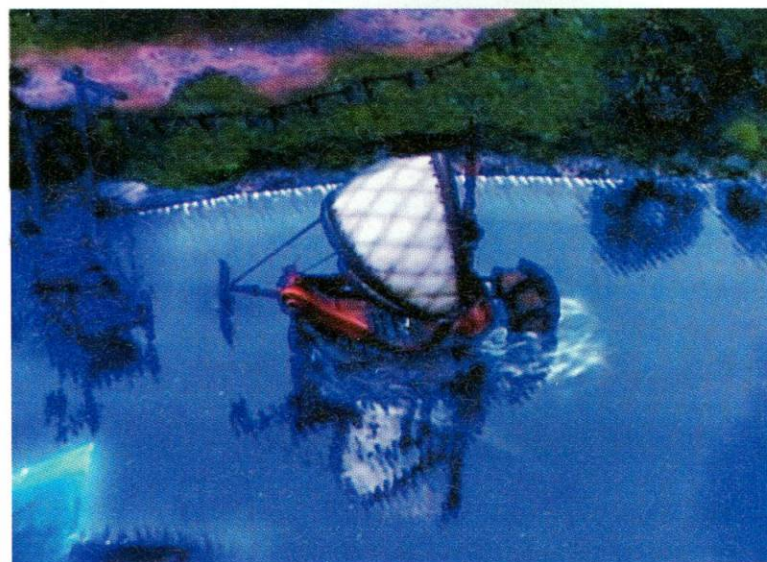
⬇ Wie man von Square erwartet, sind die Handlungsszenen bildschön.



VON BORD AN LAND

REISE UM DIE WELT, MIT STIL

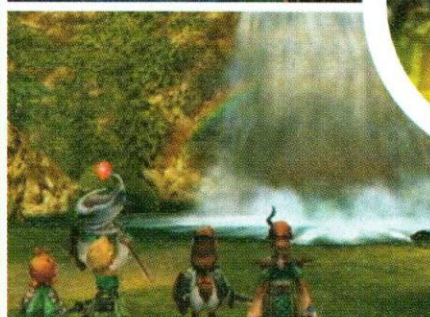
Die Welt in CC ist in sechs verschiedene Kontinente aufgeteilt. Am Anfang kannst du in einem Ochsenkarren fahren, aber der wäre in den vielen Labyrinthen und Dungeons eher hinderlich. Und auf keinen Fall kannst du darin einen Ozean überqueren. Aber glücklicherweise gibt es auch Schiffe, um dir in diesen Situationen zu helfen. Du kannst den Karren und die Schiffe nicht selbst steuern – stattdessen siehst du eine Handlungsszene in Echtzeit, die die Story weiter voranbringt.



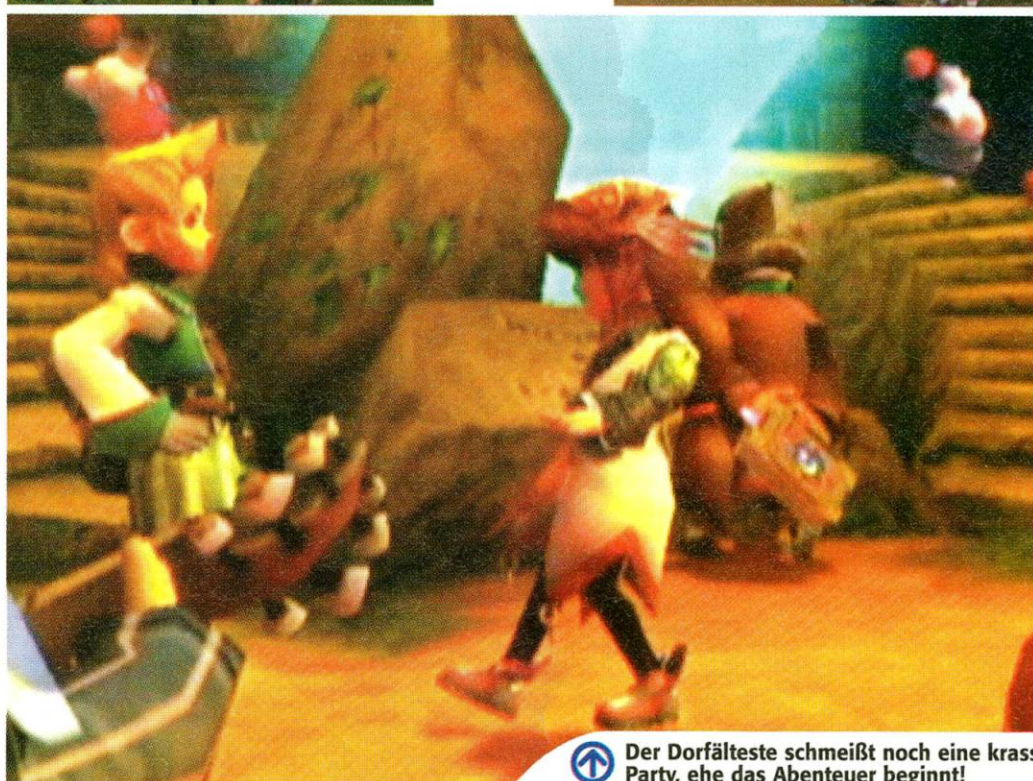
⬆ Diese Segelszenen sind erste Sahne, alle in Echtzeit. Bald ist es soweit!

⬇ Hier ist die Stimmung blendend, als die Karawane am Anfang Tida verlässt.

“UNSERE EINZIGE WAHRE SORGE IST ALLERDINGS DAS RIESENGROSSE GEHEIMNIS, DAS NOCH IMMER DEN EINZELSPIELER-MODUS UMHÜLLT.”



⬆ Die Waffen hinterlassen Bewegungsunschärfe.



⬆ Der Dorfälteste schmeißt noch eine krasse Party, ehe das Abenteuer beginnt!

FORTSETZUNG

der Spell auf sein Ziel. Aber weil man sich in Echtzeit bewegt, kann ein schneller Feind sich aus dem Zielbereich entfernen. Das bedeutet aber auch, dass ein aufgeweckter Spieler den kleineren feindlichen Attacken ausweichen kann. Und du musst bedenken, dass deine Teammitglieder in der Nähe sind und Schaden nehmen können. Es ist also wichtig, dass ihr ständig kommuniziert und den Zielbereich räumt, ehe der Spell geworfen wird. Das gesamte Spiel ist so aufgebaut, dass man miteinander reden muss. Jetzt können wir auch verstehen, warum Nintendo darauf bestand, dass wir

den Multiplayer spielen sollten. Wir haben bereits erwähnt, dass jeder Charakter seine eigenen Fähigkeiten hat. Diese bestehen aus Sachen wie Scan oder Räuber. Wenn ein Charakter einen Feind scannt, erscheint die Information nur dem Screen des jeweiligen Spielers. Und nur der Räuber weiß, welche Items er geklaut hat; also ist Kommunikation der Schlüssel zum Überleben.

Das ganze System ist eine Entwicklung von *The Secret Of Mana*. Der GBA-Screen lässt ununterbrochenes Gameplay zu und die Notwendigkeit zur Kommunikation zieht die Spieler tiefer in das Abenteuer. Die einzige Sorge ist aber der Einzelspieler-

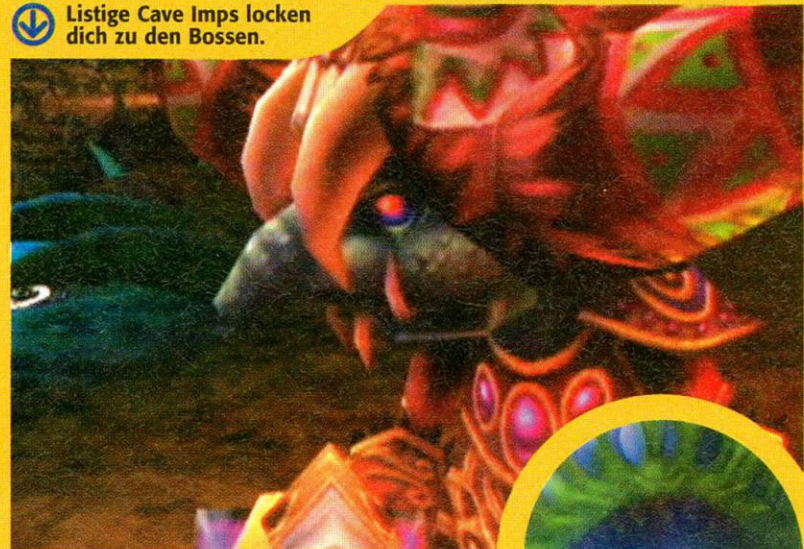
BIG-SCREEN SORGEN

MÄNNER VON KNABEN TRENNEN

Was Bosse angeht, die von CC füllen alle den Bildschirm. Ein riesiger Krebs, eine enorme gepanzerte Eidechse und ein eiserner Riese sind uns bereits bekannt. *Final Fantasy* Fans werden manche von ihnen als die herkömmlichen Feinde aus anderen Spielen erkennen, aber du kannst dich darauf verlassen, dass es auch ein paar Überraschungen geben wird.

Alle Bosskämpfe werden mit einer kurzen Handlungsszene eingeleitet, in denen der Boss dir zu imponieren versucht, wie hart er wirklich ist.

⬇ Listige Cave Imps locken dich zu den Bossen.



⬆ Bis an die Zähne bewaffnet, 7 Meter groß und potthässlich!

Modus. Was passiert (was sicher oft der Fall ist), wenn man einfach nicht vier Leute und vier GBAs zusammenbekommt, wenn man mal das Game spielen möchte? Man kann einen GameCube-Controller benutzen, aber du bekommst dann nicht all die wichtigen Informationen. Wenn du nur zwei Kumpel auftreiben kannst, wird der Computer den vierten Spieler steuern? Und wie bekommt man als Einzelspieler schließlich all diese wichtigen Informationen? Die Antwort auf diese Fragen muss bis zum nächsten Monat warten, bis wir das fertige Spiel in unseren Händen haben.



CUBE

SAGT...

ERSTER EINDRUCK

■ Es sieht total blendend aus, und wir haben keinerlei Zweifel, dass *Crystal Chronicles* ein tolles Erlebnis wird, das man mit drei Freunden und vier GBAs total genießen kann. Wir machen uns Sorgen über den Einzelspieler, denn wenn du alle diese coolen Zutaten verlierst, wenn du allein spielst, könnte CC zu einem schönen und atmosphärischen Hack & Schlitzspiel reduziert werden.





CUBE
INFORMATION

PRINCE OF PERSIA

VERTRIEB: UBI SOFT

ENTWICKLER: UBI SOFT MONTREAL

HERKUNFT: KANADA

GENRE: JUMP & RUN

SPIELER: 1

BISLANG FERTIG GESTELLT IN %

00 25 50 75 100

MOVIES ☒ BILDER ☒

NOV '03 noch unbekannt NOV '03



Meistere den Sand,
oder werde lebend
darin begraben!

VORGÄNGER

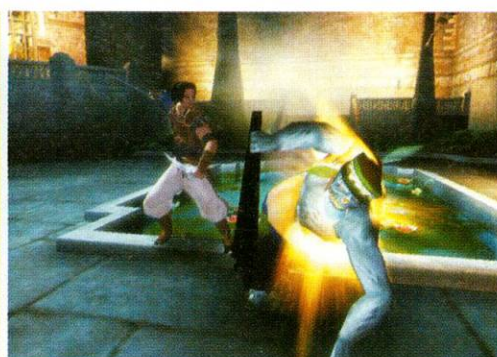
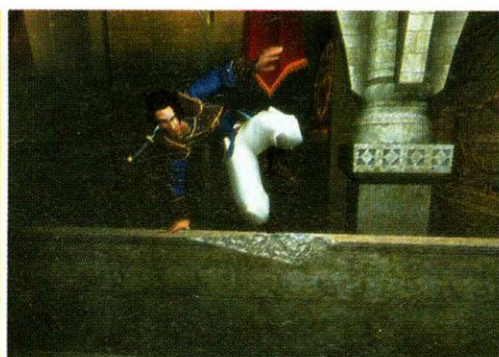
DIE HERSTELLER VON

SPLINTER CELL

In puncto Beleuchtung, Animation und akribischer Aufmerksamkeit zum Detail gibt es zu diesem Spiel kaum Rivalen auf dem GameCube.

PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

"SANDS OF TIME KÖNNTE EINE ÄHNLICH GROSSE GLANZLEISTUNG BRINGEN WIE ZUVOR MARIO 64"



SEIT JAHREN BREITET sich ein Trend unter Spielern aus (besonders reiferen), dass Spiele besser gemacht wurden, die mehr Geschick verlangten, weniger frustig waren und viel mehr Spaß machten, als sie noch in 2D waren. Es ist schon seltsam, wenn man hört, dass es besser wäre, wenn wir zu primitiverer Grafik und Gameplay zurückkehrten, da ja Spiele schließlich von Technologie getrieben werden. Aber vielleicht hat die Meinung ja etwas, wenngleich ich sie für falsch halte.

OK, man kann ja leicht feststellen, dass viel zu viele Spiele sich heutzutage nicht gut spielen lassen, weil sie vom Game-Design her schlecht gemacht sind. Um mit drei Dimensionen fertig zu werden, scheint die

betrunken wirkende Kamera darauf zu bestehen, dir die Sicht zu versperren und auch die Feinheiten von mehrdimensionalen Bewegungen fühlen sich labil und schwerfällig an. Aber was ist mit Spielen, die alles richtig machen? Denk nur mal an die Entwicklung von *Super Mario World* zu *Mario 64*. Ein Spiel, das so nahtlos zusammengebaut ist, sich so flüssig und mühelos steuern lässt, dass schon die reine Interaktion mit dem Spiel einen Heidenspaß macht. *Mario 64* war eigentlich das perfekte 3D-Spiel, das aufgrund seiner Freiheit und Rückmeldung der Bewegung fast schon zum Angeben verleitete und das triviale Erreichen eines schwierigen Bereichs

schien fast schon kreativ. Mit Bewegungen nach oben, unten, rechts oder links hätten wir weder die wunderbare Freiheit noch die höchst beglückende Steuerung von *Mario 64* erfahren können.

Wohin führt nun dieses Gerede über die perfekte Umwandlung von 2D zu 3D? Erinnerst du dich, wie das ursprüngliche *Prince of Persia* ein optimales Beispiel des zweidimensionalen Gaming war? Wir meinen, dass Ubi Soft mit *Sands of Time* und dem Übergang zu mehrfachen Bewegungsebenen eine ähnlich große, wenn auch weniger bedeutende Glanzleistung bringen kann, wie sie *Super Mario World* bei der Transition zu *Mario 64* gelang. Ja, so gut könnte es echt werden!



KING OF THE SWINGERS

MONKEY BOY

■ Vorhänge, die überall in den Schauplätzen drapiert sind, werden automatisch im Flug ergriffen, um dich an ihnen zu schwingen. Wenn du mal im Verlauf des Spiels glaubst, dass eine Kulisse einen Nutzen hat, hast du meistens recht.

EN GARDE!

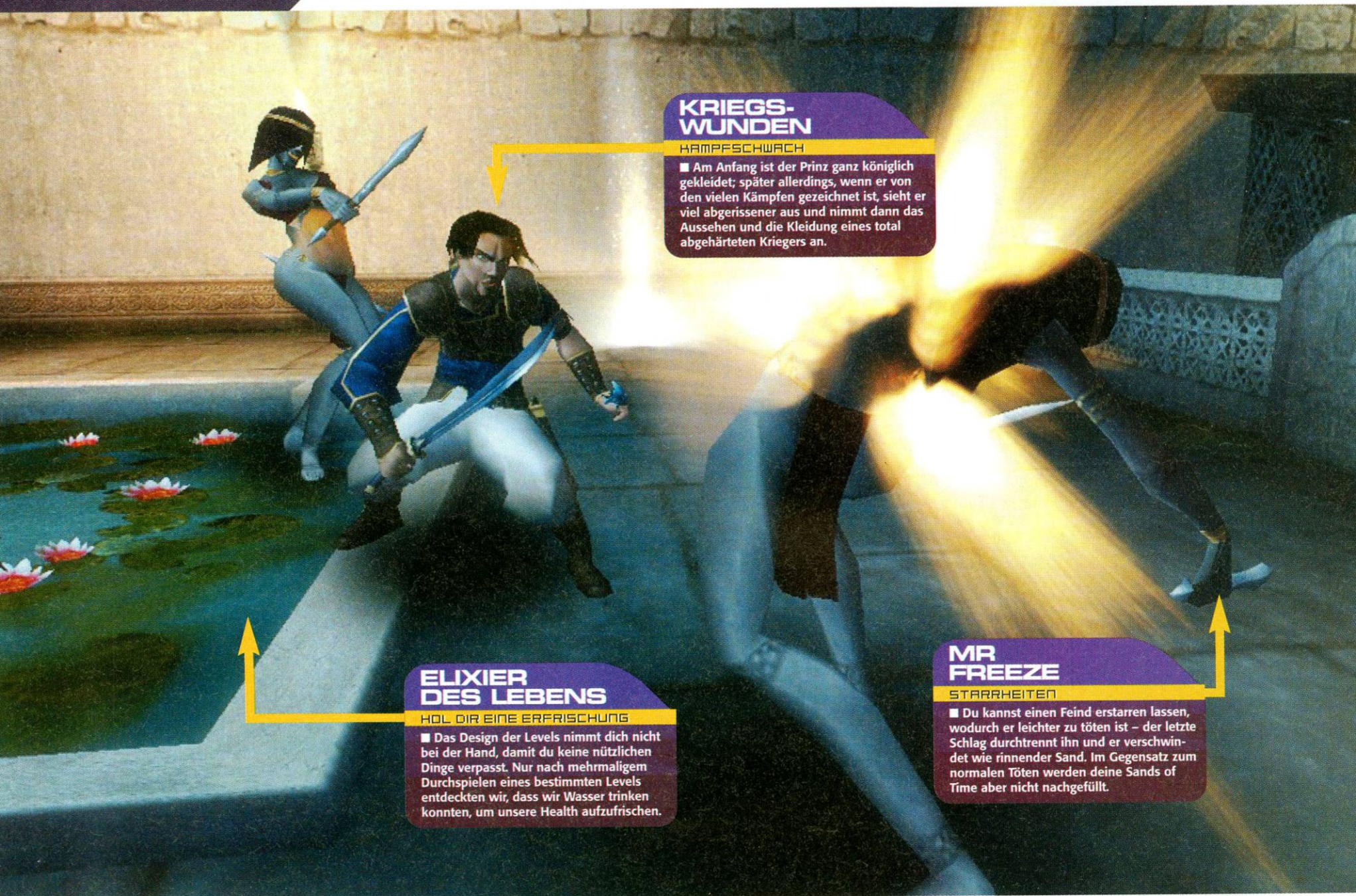
IST DAS EIN DOLCH...

■ In deiner Rechten hältst du den Säbel, den du in normalen Kämpfen benutzt. Der Dolch in deiner linken Hand kann einem geschwächten Feind in den Leib gestoßen werden, um ihm den Gnadestoß zu geben und deine Kräfte aufzuladen.

DIE SZENE STEHLEN

COOLE AUFMACHUNG

■ Es ist schön, mal ein Game ohne die obligaten Eis- und Feuerlevels anderer generischer Spiele zu spielen. Stattdessen haben wir opulente und üppige Kulissen, die durch das Fehlen von Health-Leisten sogar noch spektakulärer sind.



KRIEGS- WUNDEN

KAMPFSCHWACH

■ Am Anfang ist der Prinz ganz königlich gekleidet; später allerdings, wenn er von den vielen Kämpfen gezeichnet ist, sieht er viel abgerissener aus und nimmt dann das Aussehen und die Kleidung eines total abgehärteten Kriegers an.

ELIXIER DES LEBENS

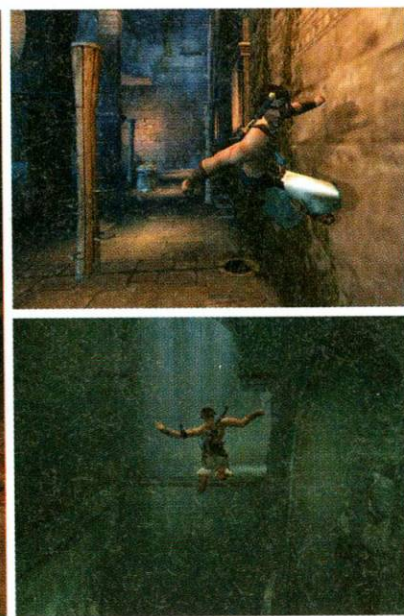
HOL DIR EINE ERFRISCHUNG

■ Das Design der Levels nimmt dich nicht bei der Hand, damit du keine nützlichen Dinge verpasst. Nur nach mehrmaligem Durchspielen eines bestimmten Levels entdeckten wir, dass wir Wasser trinken konnten, um unsere Health aufzufrischen.

MR FREEZE

STARRHEITEN

■ Du kannst einen Feind erstarren lassen, wodurch er leichter zu töten ist – der letzte Schlag durchtrennt ihn und er verschwindet wie rinnender Sand. Im Gegensatz zum normalen Töten werden deine Sands of Time aber nicht nachgefüllt.



PASSEND FÜR EIN Spiel, das seinen Wurzeln beim Übergang von 2D zu 3D treu bleibt, wurde die Story, die *Sands of Time* antreibt, unter Mithilfe des Designers des ursprünglichen Spiels, Jordan Mechner, geschrieben. Es geht darin um die vierte Dimension, die Zeit.

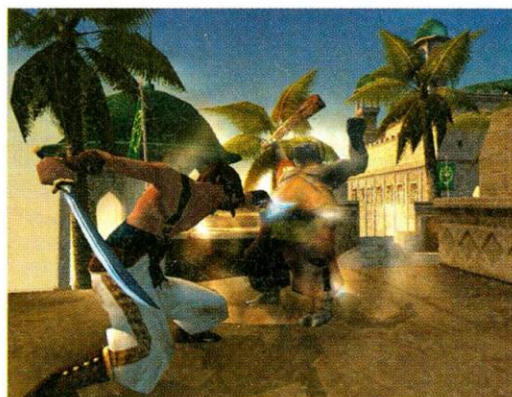
Im frei erfundenen alten Persien, das unter den Angriffen eines feindlichen Königs leidet, entdeckt der von dir gespielte Prinz einen magischen Dolch, der versehentlich den Sand der Zeit entfesselt. Dadurch wird viel Böses freigesetzt, das durch das riesige Reich seines Vaters zieht und jedes Lebewesen durchdringt, das es berührt. Du musst nun diese Katastrophe beenden. Du hast eine Verbündete in der Form einer indischen Prinzessin, die allerdings nicht genau das ist, was sie scheint...



LADE-RAGE?

DENKSTE, NICHT DIE SPUR DAVON...

Je länger wir darauf warten müssen, dass Abschnitte von Gebieten, neue Levels und Bosse geladen werden, desto weniger gefesselt sind wir. Exzessive und langwierige Ladezeiten können dich davon abhalten, bestimmte Gebiete zu erkunden und stören das Spielerlebnis. Ladezeiten lenken dich vom Spiel ab und sind immer langweilig. Und während du vielleicht heftige Ladezeiten aufgrund der detaillierten Architektur und Feinde in Sands of Time erwarten könntest, gibt es sie Gott sei Dank nicht. Ubi Soft hat ein dynamisches Ladesystem eingeführt, wodurch du nie Anlass zum Stöhnen oder Meckern wegen langer Ladezeiten hast.



⬆ Erledige den Feind mit einem Stoß deines Dolchs und deine Kräfte werden aufgefüllt.



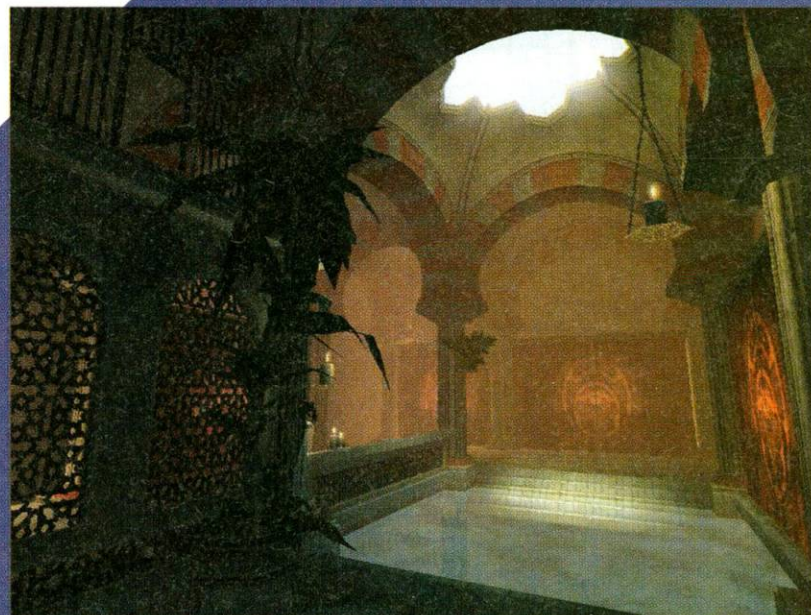
⬆ Die Kameraperspektive nimmt in Kämpfen immer den dramatischsten Blickwinkel ein.

Zugegeben, diese Prämisse hört sich ja total nach Videospiel an – das Böse wird hier entfesselt und du musst es bändigen. Mechner jedoch, der einen wesentlichen Beitrag leistet und auch Filmemacher und Drehbuchautor ist, behauptet, die Vignetten der Story würden das Gameplay niemals unterbrechen und auch, dass du mit deinem Gameplay die Story beeinflusst.

Wichtiger jedoch als diese Behauptungen über die Verflechtung von Action und Story ist die Bedeutung von Zeit im Spiel. Wie schon gesagt, dieses Spiel erinnert an seine Ursprünge, bringt sie aber auf eine höhere Stufe. Wie du also erwartest, geht es in Sands of Time um präzise Sprünge, um Kämpfe, Spitzen, Fallen und Rätsel. Aber im Gegensatz zum Original bleibt der begleitende Frust weitgehend aus.

Wie du aus diesen Screenshots ersehen kannst, gilt es nun, durch ein Labyrinth-Design voller Gefahren zu navigieren. Aber so bedrohlich es auch immer sein mag, du wirst niemals frustriert oder zornig.

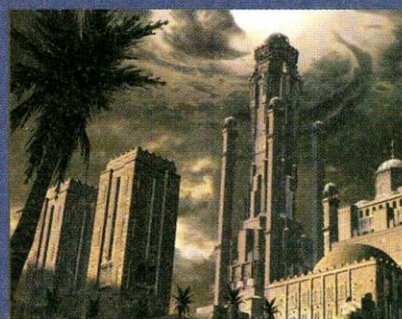
Das liegt an der Zeit. Du findest mehr darüber in unserem begleitenden Interview. Aber die Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen, wenn du zum Beispiel einmal einen Sprung verfehlst (du kannst ihn jetzt unendlich oft versuchen), stellt sicher, dass du nicht ewig neu starten musst und dadurch bleibt alles flüssig und macht Spaß. Die Steuerung des Prinzen ist eh sehr nachsichtig, zugleich aber auch intuitiv. Wenn du fällst, während du auf einem Vorsprung entlanggehst, kannst du ihn im Fall greifen. Wenn du angegriffen wirst, während du dort an einer Hand hängst, kannst du mit der anderen Hand dein



LOCATION, LOCATION, LOCATION

WO ES WIRKLICH ABGEHT

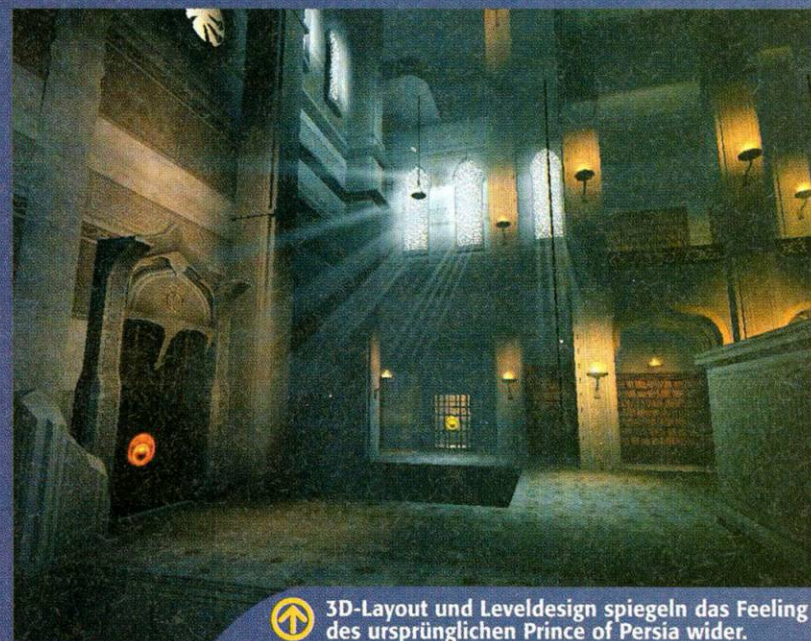
Die künstlerischen Leiter haben lange das Persische Zeitalter recherchiert, seine Architektur, Kleidung, Tierreich und Kunst. Das scheint ganz hervorragend in den atmosphärischen und detaillierten Umwelten von Grabmalen, Dungeons und Bollwerken durch, aus denen die 32 Levels des Spiels bestehen.



⬆ Im Spiel musst du die Festungswälle im Vordergrund einnehmen.



⬆ Ein Jump & Run ohne Eis und Feuerlevels? Gott sein Dank ja!



⬆ 3D-Layout und Leveldesign spiegeln das Feeling des ursprünglichen Prince of Persia wider.

INTERVIEW



YANNIS MALLAT

POSITION: **PRODUZENT**
FIRMA: **UBI SOFT**

CUBEplus: Wenn man sich an die Animation im ursprünglichen *Prince of Persia* erinnert und bedenkt, dass das *Splinter Cell* Team an *Sands of Time* arbeitet, was können wir hinsichtlich der Animation erwarten? Handgezeichnete Bewegungen?

YM: Durch das neue Animationssystem können wir wirklich erstaunliche Elemente in das Spiel einfließen lassen. Physikalische Effekte werden benutzt, um sekundäre Aktionen zu animieren, zum Beispiel Haar, Kleidung und Wandschmuck. Es gibt den von Hand animierten Charakteren und dem ansonsten statischen Umfeld ein zusätzliches Gefühl von Bewegung und Leben. Willkürliche Details, die dem Spieler ein Gefühl von Realismus vermitteln, treten überall im Spiel auf.

CUBEplus: Wird es in der endgültigen Version zusätzliche *Sands of Time* Kräfte geben?

YM: Betrachte die *Sands of Time* als merkwürdige, mystische Kraft, die dem Spieler gestattet, das Gewebe der Zeit nahtlos zu verbiegen, wodurch er erstaunliche Kräfte erhält. Diese Kräfte verleihen dem Prinzen die Fähigkeit, härter, mutiger und mit mehr strategischer Flexibilität zu kämpfen. Es gibt fünf bekannte Kräfte, die du durch die *Sands of Time* erlangst: 1) Die Kraft der Wiederbelebung, mit der du mehrere Sekunden lang in der Zeit zurückgehen kannst; 2) die Kraft der Verzögerung, die das Verstreichen der Zeit verlangsamt; 3) die Kraft der Zurückhaltung, die Feinde in der Zeit erstarren lässt, während du dich weiter bewegst; 4) die Kraft der Eile, die das Verstreichen der Zeit beschleunigt; 5) die Kraft des Schicksals, die dir Visionen der Zukunft gewährt. Zeitmanipulation ist ein wesentlicher Teil des Spiels, weil sie zentral zur Story und zum Gameplay ist.

CUBEplus: Jordan Mechner ist ja der Berater für viele Aspekte der Entwicklung. Welchen spezifischen Beitrag hat er bisher geleistet und was hat ihn am Spiel ganz besonders beeindruckt?

YM: Jordans Aufgabe in diesem Projekt war die Vereinigung der Aspekte der Story und des Gameplay. Da der Prinz der Hauptcharakter ist, war es natürlich für uns wichtig zu erfahren, was er von unserem Vorgehen hielt. Wir einigten uns über Schlüsselattribute des Prinzen und seine künstlerische Richtung.

Wir hielten es für wichtig, dass *Prince of Persia: The Sands of Time* den Rausch der Bewegungen einfangen konnte, der ein Schlüsselement im ersten Spiel war. Der animierte Charakter musste ein akrobatisches und graziles Feeling vermitteln, ohne mechanisch zu wirken und die Steuerung musste einfach und intuitiv sein. In dieser Hinsicht war



Jordans Beitrag unbezahlbar.

Die Persönlichkeit des Prinzen wird nicht nur durch seine physischen Bewegungen ausgedrückt, sondern auch durch seinen Dialog und Interaktion mit anderen Figuren. Jordans Rolle als Drehbuchautor stellte sicher, dass all diese Aspekte verwoben wurden, um Charakterentwicklung des Prinzen darzustellen.

CUBEplus: Wir haben gehört, dass sich die Erscheinung des Prinzen im Verlauf des Spiels ändert, kannst du uns mehr darüber verraten? Und handelt es sich dabei allein um kosmetische Merkmale?

YM: Wir wollten eine dynamische Umwelt schaffen, in der ein Spieler sich entwickeln kann, also reagieren die Kleidung und Haare des Prinzen dynamisch auf seine Bewegungen und sein Umfeld. Ein Windsimulations-System beeinflusst Charaktere, Vorhänge, Brücken, etc. Es war wichtig, dass sich der Prinz im Verlauf des Spiels entwickelt und ändert. Beim Vorankommen durch all die Gefahren wird er immer schlimmer zugerichtet, aber auch immer zielstrebtiger. Seine allmähliche Transformation wird von seiner physischen Erscheinung widerspiegelt, während er zu einem immer zäheren Action-Helden wird. Die Ideale und Illusionen des Prinzen werden durch die schwierigen Entscheidungen, die er fällen muss, in Frage gestellt. Er wird reifer und lernt, was wirklich wichtig ist.

CUBEplus: Welche GameCube-spezifischen Features gibt es? Was bringt das GBA zu GC Link-Up?

YM: Das steht bislang noch nicht fest.

CUBE: Gibt es Pläne, Multiplayer-Optionen oder versteckte Bonusse für Abschlusszeit oder ähnliches zu integrieren? Wieviel Wiederholungswert hat das Spiel?

YM: Es wird ein Einzelspieler-Game bleiben. Um den anderen *Prince of Persia* Spielen treu zu bleiben, wollten wir das ganz bewusst so. Natürlich erkennen wir den Wert von Mehrspieler-Spielen für bestimmte Arten von Spielen, da sie dadurch einen viel höheren Wiederholungswert erhalten. Und aus diesem Grund entwickeln wir gerade Elemente, die dem Spieler noch mehr abverlangen. Mehr darüber bald...

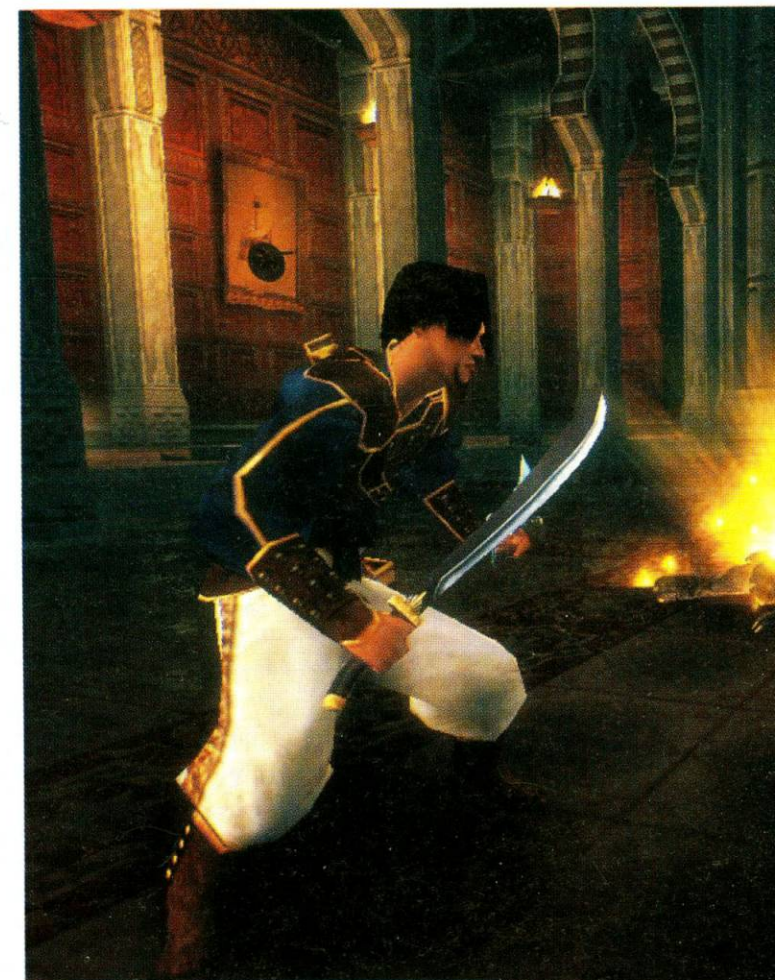
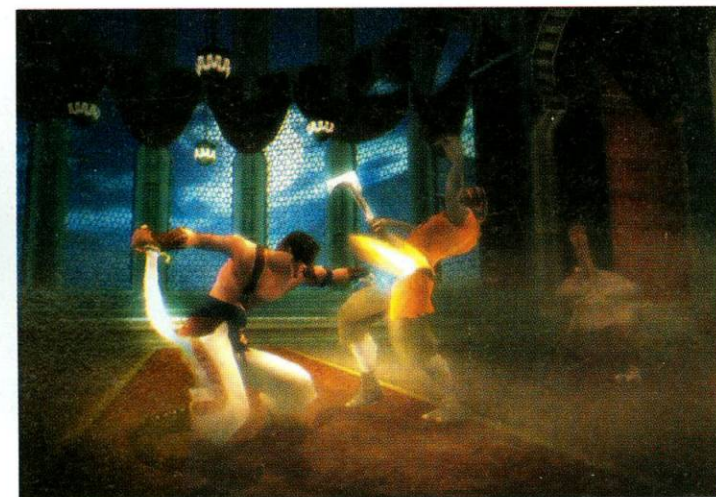
CUBEplus: Da die Entwicklungskonsole ja die PlayStation2 ist, können sich auch GameCube-Besitzer darauf freuen, dass sie im November ebenso wie wir *Sands of Time* spielen dürfen?

YM: *Prince of Persia: The Sands of Time* ist bereits für einen Release im November sowohl für den Cube wie auch den GBA geplant.

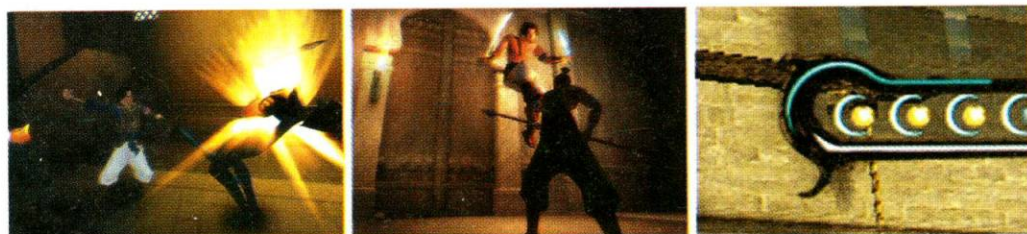
LEBEN MIT LINSEN

EIN BLICK MIT WEITWINKEL

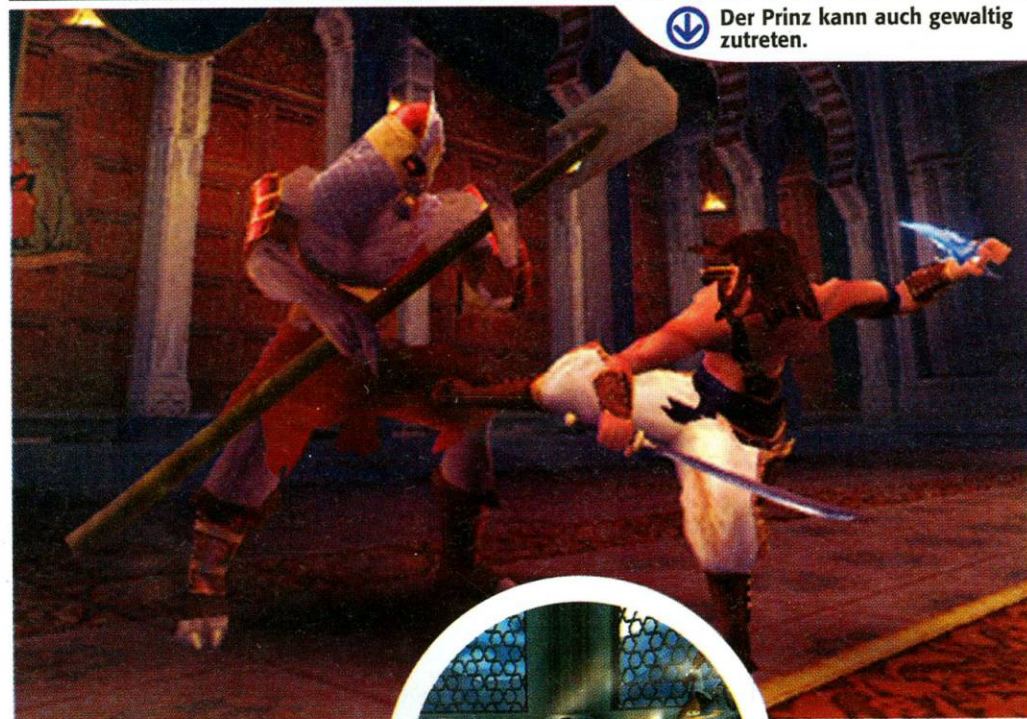
Aufgrund dieses In-Depth haben wir viele Stunden lang eine Version von *Sands of Time* gespielt, die nur zu 60% komplett war. Wie das oft der Fall bei unfertigen Codes ist, müssen noch einige Fehler ausgeglichen werden, besonders hinsichtlich der Auswahl der Kameraperspektive. Solche Probleme sind allerdings später in der Entwicklung noch leicht auszumergen. Aber abgesehen von Problemen mit der Platzierung der Kamera scheint *Sands of Time* ansonsten genau das zu machen, was du von einer 3D-Umwelt erwartest, und du bekommst dabei auch einen unglaublich guten Eindruck vom Ausmaß und der Lage deiner Umgebung. Dabei ist die Kamera auch schnell genug, um mit rasanten Bewegungen fertig zu werden. Du kannst sogar auszoomen, um einen guten Überblick über das jeweilige Szenario zu bekommen.



Das Charakterdesign wurde perfekt an die indische/persische Umwelt angepasst.



Der Prinz kann auch gewaltig zutreten.



Einen Vogel im Flug zu treffen, erfordert präzises Timing. Greife bei einem Fall die Kante.



Schwert benutzen – du fühlst dich als der Prinz nie eingeengt und es macht einen Heidenspaß, die Steuerung zu meistern. Die Steuerung des Prinzen ist ohnehin der beeindruckendste Aspekt des Spiels. Du bist ein Schwert schwingender Akrobat in einem atmosphärischen Spielplatz voller Schwerkraft und verachtender Möglichkeiten. Bei einem Spalt zwischen den Plattformen kannst du an den Wänden entlanglaufen und im richtigen Moment springen oder du kannst zu einer Stange springen, sie greifen, an ihr schwingen und dich zu deinem Bestimmungsort katapultieren lassen. Die Wahl ist dein!



ULTIMATIVE KÄMPFE

BRUTAL, BEHEND UND TÖDLICH

Ebenso wie bei seinen akrobatischen Moves, kannst du den Prinzen auch in Kämpfen sehr rasant steuern. Das ist noch einfacher als bei den normalen Bewegungen, aber zugleich auch sehr befriedigend. In den Kämpfen gibt es eine Zelda-ähnliche Zielerfassung, aber sie ist viel subtiler. In den Schwertkämpfen nutzt du die Behendigkeit und Fähigkeiten des Prinzen voll aus und das ist ebenso beeindruckend wie dein 'normales' Repertoire von Moves.

Du bist in der Lage, über ihre Köpfe zu springen, dich mitten in der Luft zu drehen und ihnen den Rücken aufzuschlitzen, auf Zehenspitzen zu landen und dich dann aus der Gefahrenzone zu rollen, bereit, dich auf den nächsten Feind zu stürzen. Es gibt auch krasse Finishing Moves. Du darfst auch nicht vergessen, die Zeitverzögerung bei Kämpfen zu deinem Vorteil zu nutzen.

Und ebenso ausgeklügelt sind die Feinde selbst. Da gibt es unter anderem hässliche Fratzen, die Ketten schwingen, Frauen in Bikinis, die dich mit Dolchen mit Doppelklingen bedrohen und orientalische Schwertkämpfer und Bogenschützen.



Nach dem Spielen zahlreicher Szenarien aus *The Sands of Time* haben wir es als einen der beeindruckendsten Titel der letzten Monate empfunden, besonders, wenn man bedenkt, dass es schließlich noch in der Entwicklung steht. Als Beweis dient die Tatsache, dass es erst im November erscheint und wir streiten uns bereits darüber, wer denn nun den Review schreiben darf! Könnte es eins der besten Spiele des Jahres werden? Wir sind davon überzeugt. Zweifelsohne werden wir noch weitere Berichte über die Entwicklung des Spiels bringen, also halte die Augen offen!

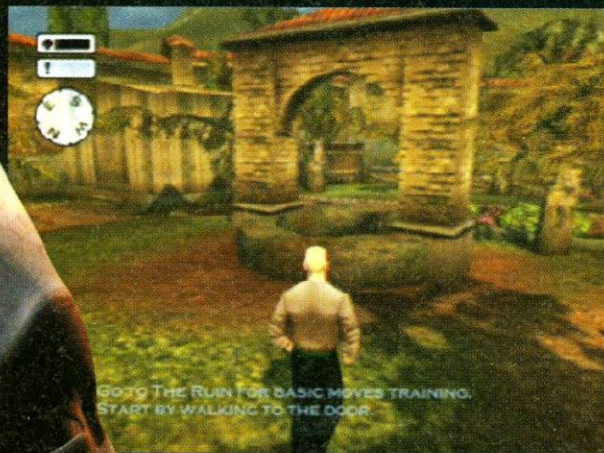
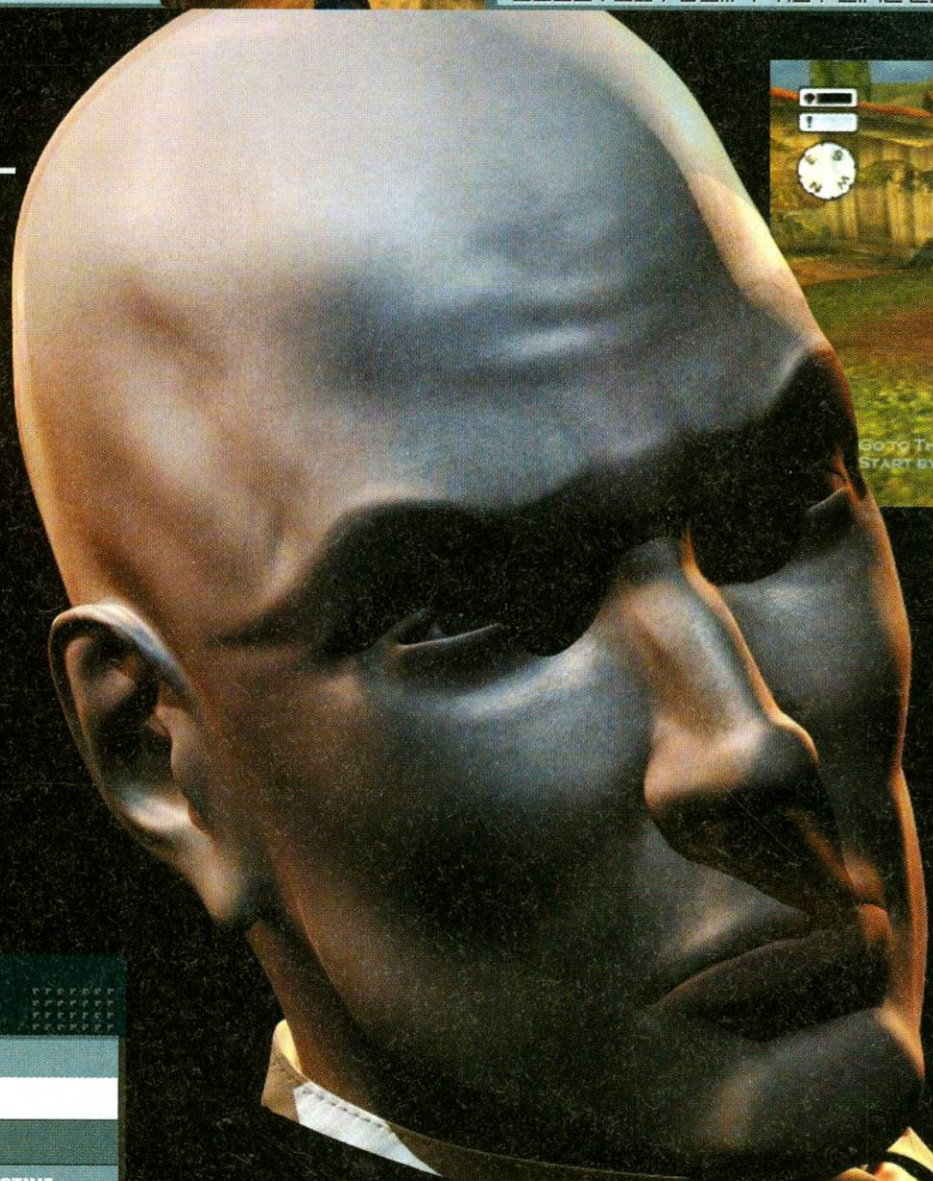
CUBE

SAGT...

ERSTER EINDRUCK

■ Dieses In-Depth ist wohl der schwärmerischste Bericht, den wir je über ein Spiel geschrieben haben, das noch entwickelt wird, aber *Sands of Time* verdient es. Die Verbindung von Rätseln, verbissenen Kämpfen, epischen Schauplätzen und dem agilen und optimal steuerbaren Hauptcharakter zu einem atmosphärischen und erfüllenden Spiel machen es zu einem Game, das wir unbedingt spielen wollen. **CUBE**

Ein Drecks- Job...



47 hängt ganz verdächtig in einem Kirchhof herum.



So viel für ein heimliches, lautloses Vorgehen...

CUBE

INFORMATION

HITMAN 2

VERTRIEB: EIDOS

ENTWICKLER: IO INTERACTIVE

PREIS: CA. 60 EUR

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 59 BLÖCKE

HAUPT INFO

20 GLOBETROTTEnde MISSIONEN

MEHRFACHLÖSUNGEN ZU LEVELS

JEDE MENGE WAFFEN

BUDAPEST SYMPHONY ORCHESTRA

MOVIES X BILDER ✓



IM HANDEL



noch unbekannt



IM HANDEL



HITMAN



Nach vielen Verspätungen kommt nun Eidos' Killing-Simulator endlich an.

KOMMEN SIE

herein, 47, Ihre Zeit ist abgelaufen! Das Problem mit einer dunklen Vergangenheit ist, dass sie dich früher oder später einholt. Der enigmatische Glatzkopf, ein angeheuerter Mörder, hat sich zur Ruhe gesetzt. Er wohnt auf dem Gelände einer Kirche im ländlichen Sizilien und verdient sich seinen Lebensunterhalt als Gärtner für den Padre vor Ort. Alles ist Freude, Friede, Eierkuchen, bis eines Tages Gangstertypen dort aufkreuzen, den Priester über den Kopf schlagen und ihn entführen, um Nummer 47 zu erpressen. Er soll für sie seine alte Beschäftigung wieder aufnehmen.

Die GC-Konvertierung von *Hitman 2* hat lange auf sich warten lassen. Auf Xbox und PlayStation2 bereits im letzten Oktober erschienen, versprach Eidos die GameCube-Version bereits vor einigen Monaten, aber immer wieder wurde ihr Release verschoben. Trotz dieser wiederholten, falschen Morgendämmerungen blieb das Interesse an

diesem Titel überraschend hoch. Und zu guter Letzt wurde nun unsere Geduld belohnt, naja, gewissermaßen und quasi. Wenn du allerdings auf eine schnittig aktualisierte Konvertierung mit aufgemotzter Grafik gehofft hast, dann solltest du deine fieberhafte Aufregung vielleicht doch lieber etwas im Zaum halten, denn dieses ist eine ganz einfache Umsetzung. Was immer Eidos auch in den letzten sechs bis acht Monaten getan haben, sie haben bestimmt nicht dieses Paket verbessert. Die Gründe dafür werden wir kaum erfahren, denn die sind ja nun nur Eidos bekannt. Aber für den Moment legen wir all das mal beiseite. Dem GC mangelt es ja eh kaum an Xbox und PS2 Umsetzungen. So traurig es auch ist, wir gewöhnen uns zunehmend an Spiele, die es völlig versäumen, die überlegenen Fähigkeiten des GameCube auszunutzen. Du kannst natürlich argumentieren, dass ein großartiges Spiel ein großartiges Spiel ist, selbst wenn es um die Kanten etwas ungeschliffen erscheint. Aber leider ist *Hitman 2* kein großartiges Spiel. Das möchte es allerdings gern sein und irgendwie hat man das Gefühl, das sollte es auch sein. Es ist eine klasse Idee, einen angeheuerten Mörder zu spielen und jeder Level bietet mehrfache Lösungen.

"WAS EIDOS IN DEN LETZTEN SECHS BIS ACHT MONATEN AUCH GETAN HABEN, AUF KEINEN FALL HABEN SIE DIESES PAKET VERBESSERT"

SCHAU MICH AN!

JOE SCHMO

So gut er auch schleichen mag, du erwartest eigentlich, dass ein Klotz von Mann – mit einem Barcode hinten auf den kahlen Kopf tätowiert – irgendwie auffallen würde, oder?



So musst du zum Beispiel auf Level Eins die schwer bewachte Villa eines Mafia Don infiltrieren, ihn umlegen und entkommen. Bei der Studie der Villa erkennst du mehrere Möglichkeiten, wie du in sie eindringen kannst. Regelmäßig erschienen am Haupttor Besucher mit ihren Geschenken für den Don, aber sie werden nach Waffen durchsucht, ehe man ihnen Zutritt gewährt. Auf der Rückseite der Villa werden Lebensmittel angeliefert und du kannst deine Waffen in einer dieser Kisten verstecken, ehe du als Gast durch die Vordertür gehst. Oder du kannst den Lieferanten niederschlagen, ihm die Uniform stehlen und

2



↑ Jemand hat die Ferrero Rochers vergessen...

↓ Ach Mann, zeige doch mal etwas Respekt!



↑ Es kann klappen, sich in Truck zu verstecken.

durch den Hintereingang in die Villa gehen. Wenn das weniger dein Stil ist, kannst du eine der Wachen, die dort patrouillieren, erledigen, Kleidung mit ihr tauschen und dich als einer der angeheuerten Bodyguards ausgeben. Sobald du im Innern bist, nimm dir Zeit und durchsuche eine Garage, in der du ein Sniper Rifle findest, mit dem du dem Don aus der Ferne das Licht auspusten kannst. Oder du kannst mit Feuer aus allen Rohren hineinstürmen und dich auf deine Reflexe und deinen Abzugsfinger verlassen, um die Aufgabe zu erledigen. Das Problem liegt allerdings darin, dass du – selbst mit den besten Stealth-Absichten der Welt – die meisten Levels auf die gleiche Weise nimmst: Du ballerst dir den Weg einfach frei. Zwar gibt das Spiel vor, dass es lautlos und taktisch zugeht, doch Tatsache ist, dass Schießen meistens besser funktioniert. Schade, dass in der Hinsicht keine bessere Ausgewogenheit besteht. Es gibt jedoch auch ein paar sehr nette Touchs; zum Beispiel kannst du größere Waffen wie Gewehre und MGs nicht unter deinem Mantel verstecken. Leider ist es hingegen total ätzend, dass du nicht mal einen Würge Draht in der Hand halten kannst, ohne passierende Baddy zu alarmieren.

Aufgrund der vielen Verspätungen der GameCube-Version hatten wir ein poliertes grafisches Erlebnis erwartet. Leider aber wurden wir ganz herb enttäuscht. Es ist meistens ziemlich primitiv und steckt oft

voller Fehler – besonders manche der Abschnitte im Freien sehen sehr rauh aus, mit verzerrten Texturen, die alles wie einen billigen PC-Titel aussehen lassen. Verlangsamung ist an der Tagesordnung und oft wird alles ziemlich zähflüssig.

Unsere größte Kritik richtet sich jedoch an die Steuerung. In keinem Spiel solltest du fühlen, dass du nicht nur gegen die Baddies auf dem Screen kämpfst, sondern auch gegen die Steuerung. Doch leider hast du in *Hitman* Probleme, schnell zu reagieren oder einen Move abziehen, der dir in Fleisch und Blut übergegangen sein sollte. Um zum Beispiel jemanden zu erwürgen, musst du dich von hinten anschleichen. Wenn sie dich mit dem Würge Draht in der Hand sehen, laufen sie natürlich sofort weg. Und da Kriechen zu langsam ist, um ein bewegliches Ziel einzuholen, kannst du nur stationäre Charaktere erwürgen. Das System ist so umständlich, dass du alle Subtilität über Bord wirfst und dich eher – mehr aus Frust – auf deine Feuerkraft verlässt; eigentlich möchtest du das Spiel ja wirklich im Sinne des Erfinders spielen. Es hat allerdings sehr viel Wiederholungswert und du wirst immer wieder nach neuen Lösungen für die Missionen suchen, wenn du sie erst einmal abgeschlossen hast.

Wenn du das Spiel allerdings auf den höheren Schwierigkeitsstufen angeht, ist strategisches Denken durchaus angesagt. Die Feinde erscheinen nicht mehr in

HANDWERKSZEUG

GEWEHRE ALS SHOW, MESSER FÜR DEN PRO

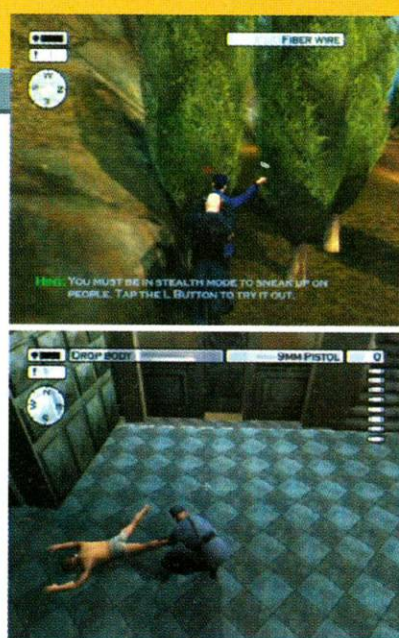
Beim Vorankommen durch die Levels baust du dir ein ganzes Waffenarsenal in deinem sizilianischen Versteck auf. Jede Waffe, die du beim Abschluss einer erfolgreichen Mission trägst, wird automatisch zu einem sicheren Gebäude auf dem Kirchengelände befördert und steht dir beim Start der nächsten Mission zur Verfügung. Du hast die Wahl aus Präzisionsgewehren, Sturmgewehren, Schrotflinten, Armbrüsten und Pistolen, von den vielen gefährlichen Nahkampfwaffen ganz zu schweigen. Da lohnt es sich auf jedem Level, ihn gründlich zu durchsuchen. Du weißt nie, was da so alles versteckt ist...



"DU KEHRST WIEDER ZURÜCK UND VERSUCHST JEDE MISSION NOCH MAL AUF EINE ANDERE ART ANZUGEHEN"

LIST UND GUTER GESCHMACK

WIE MAN LEUTE IGNORIERT UND VERMEIDET



In der Praxis mag es sich ja eigentlich kaum lohnen, aber wenigstens theoretisch fordert *Hitman 2* zu einem listigen und lautlosen Vorgehen auf. Es ist oft besser und sicherer (rein theoretisch), deinen Feinden gerissen auszuweichen, als sie mit einem Feuergefecht zu konfrontieren. 47 hat zu diesem Zweck ein paar Asse im Ärmel: Lautlose Waffen wie Fiberdraht können Feinde beseitigen, ohne die ganze Nachbarschaft aufzuwecken. Er kann Kleidung mit seinen Opfern tauschen,

wodurch er sich oft das Leben leichter machen kann. Aber übertreibe es nicht, denn oben am Screen fängt eine "Argwohnanzeige" zu pulsieren an, wenn du zu lange in der Gesellschaft eines Bad Boy verweilst. Verkleidung oder nicht, sie erkennen dich zum Schluss. Und Vorsicht beim Klauen von Klamotten, denn eine nackte Leiche macht selbst den dümmsten Handlanger argwöhnisch. Also verstecke die Leiche, um eine vorzeitige Entdeckung zu vermeiden.

AKZEPTIERE UNAKZEPTABLES

MERKST DU, WIE MANCHE FEHLER GANZ NORMAL WERDEN?

Ist es nichts als die Folge von Faulheit, dass sich bestimmte Probleme in Spielen so weit verbreitet haben, dass wir sie als ganz normal empfinden? Ein Beispiel in *Hitman 2* ist die Tatsache, dass jede Tür im Spiel sich nach beiden Seiten öffnet. Kann es sein, dass bislang niemand eine KI-Routine erfunden hat, die es computergesteuerten Charakteren ermöglicht, dass sie nach innen öffnende Türen öffnen? Es ist kaum ein massives Vergehen, aber es ist die Art von Detail, die manche Aspekte von Spielen so unglaublich macht. Und bis derartige Probleme gelöst sind, können Spiele nie all-verzehrend sein.



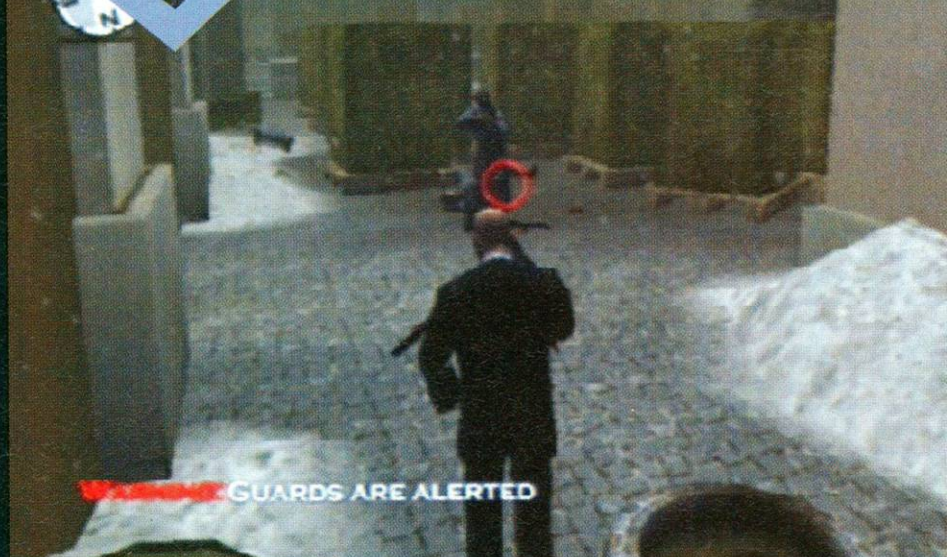
voller Sicht und du kannst sie nur durch Schleichen, Spähen durch Schlüssellocher und dergleichen auskundschaften. Es ist recht seltsam, je mehr man *Hitman 2* analysiert, desto mehr möchte man ihm eigentlich eine zweite Chance geben, um wirklich zu versuchen, das Meiste aus ihm zu quetschen. Es ist eigentlich ganz toll und es ist auch fesselnd genug. Aber so sehr man auch um alles herumredet, seine ganz offensichtlichen Fehler kann man einfach nicht übersehen.

Hitman 2 bietet genug, um es sich zu kaufen, wenn man auf diese ganze Idee abfährt. Das Tempo kann manchmal zwar schleppend sein, aber es gibt auf jedem Level eine Anzahl von Möglichkeiten zum Speichern. Das Herz des Spiels sitzt am rechten Fleck, aber in Anbetracht der Zeit, die bereits seit dem Release der anderen Versionen vergangen ist, empfinde ich es als eine Zumutung, dass man nicht einmal versucht hat, das Steuerungssystem zu straffen. Wenn das der Fall gewesen wäre, hätte man auch die Umsetzung

eher verdauen können. Leichen, die einfach umfallen und mit dem Mobiliar verschmelzen, sind heutzutage wohl kaum mehr akzeptabel. 3D-Technologie in Echtzeit ist seit sieben Jahren die Stütze der Games-Industrie und Silhouettenverschiebung sollte ganz fest der Vergangenheit angehören. Basta!

Vielleicht aber sollten wir nicht zu viel motzen, denn *Hitman 2* bietet mal etwas Anderes – es steckt voller guter Ideen und ist hübsch aufgemacht. Wie in *GTA* ist es fast zwanghaft, den Antihelden zu spielen, wenn gleich 47 erheblich mehr ethisch-moralisches Denken zur Schau stellt als Tommy Vercetti. Nur kann er es abstellen, wenn es die Situation erfordert... aber genug der Psychoanalyse. *Hitman 2* hätte ein ganz großartiges Spiel werden können, ist es aber leider nicht. Die GameCube-Konvertierung hätte alle Macken ausbügeln können, hat sie aber leider nicht gemacht. Trotzdem bietet es etwas Einzigartiges und belohnt alle, die die erforderliche Geduld dazu mitbringen. **MILES**

MAGENPROBLEME: 47 im Kriechmodus sieht nicht gerade elegant aus. Vielleicht sollte er vor seiner Mission mal die Toilette im Haus testen.



⬆ Missionen führen dich durch die Welt, von Italien nach Russland.



⬆ Nicht schießen, ich bin ein Schneemann, wirklich!

CUBE FAZIT

HITMAN 2

⬆ GUTE PRÄMISSE, GUTE IDEEN, ABER SCHIESST VORBEI



GRAFIK

Verlangsamung, dubiose Kollision und raue Texturen enttäuschen



SOUND

Das Budapest Symphony Orchestra hat den Soundtrack gemacht. Toll!



GAMEPLAY

Fühlt sich oft an, als würdest du Controller und Feind bekämpfen



SPASSDAUER

Jede Menge Wiederholungswert durch verschiedene Lösungen



ORIGINALITÄT

Einzigartiger Mix von Stilen und verschiedene Lösungsmöglichkeiten

ALTERNATIVE

Das ultimative Stealthem-Up enttäuscht durch Linearität, aber was es macht, macht es total klasse.



SPLINTER CELL

CUBEplus Wertung 88%

2. MEINUNG

KILLER! "Intelligente, spannende Action, die dich sofort packt. Hitman 2 ist die Art von Action-Abenteuer für Erwachsene, von der wir mehr für den GameCube brauchen."

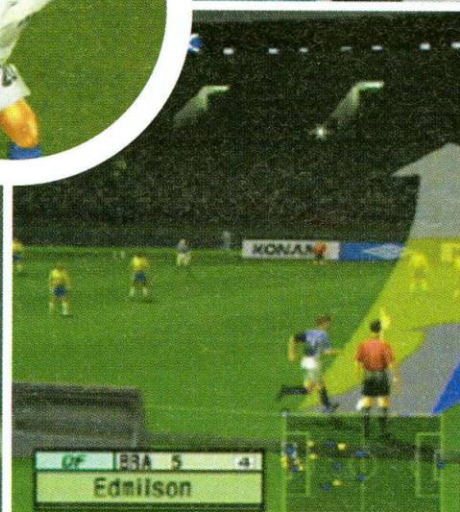
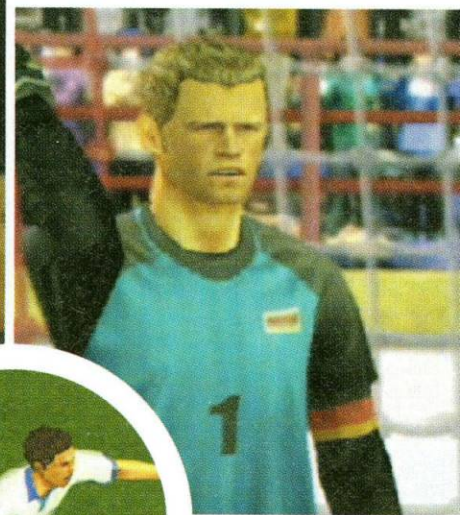
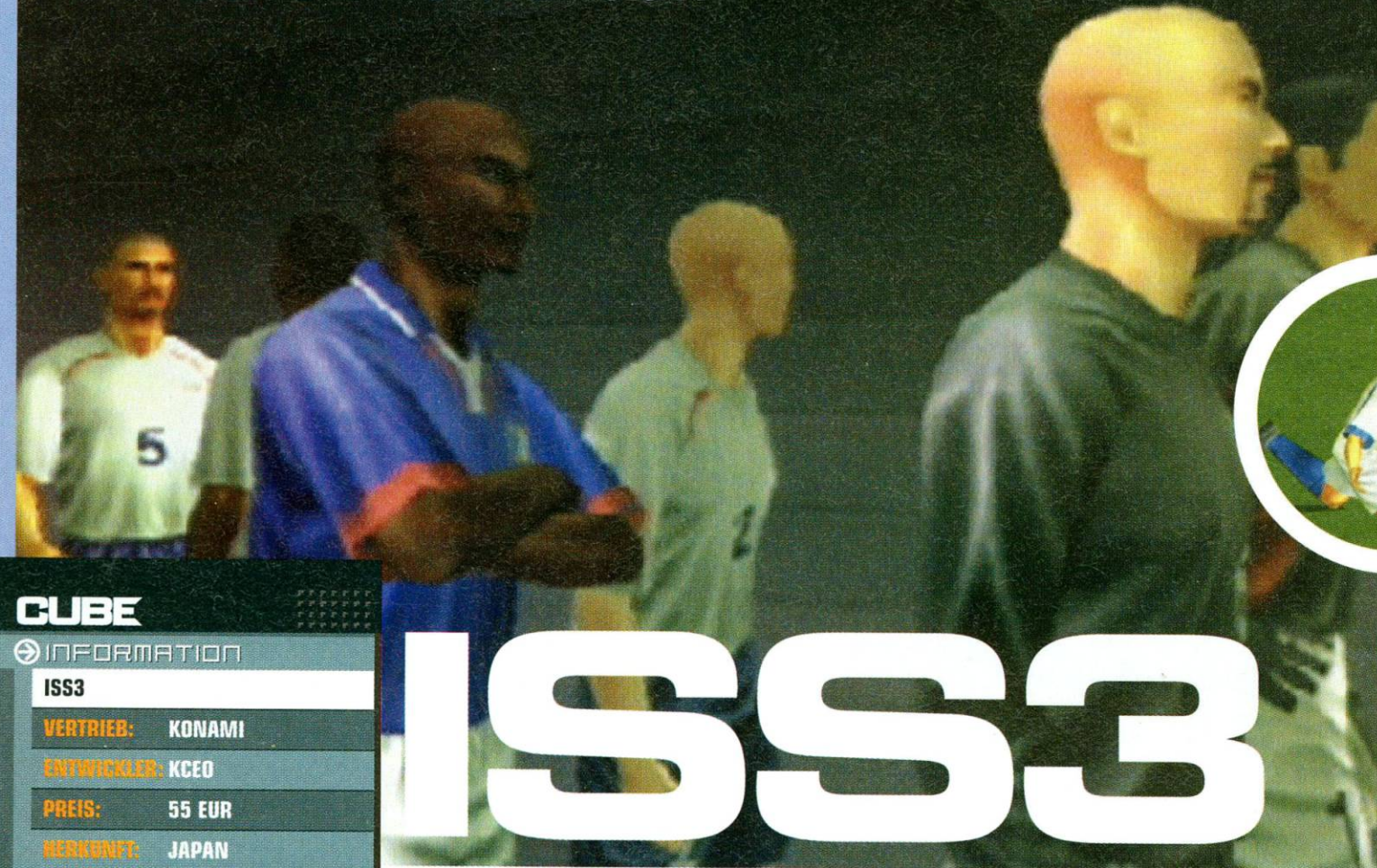
KENDALL

GESAMTWERTUNG

79%

HOLPRIGE STEUERUNG UND DUBIOSE GRAFIK ENTÄUSCHEN BEI DIESEM SPIEL SCHWER.

Gib schon vorher auf!



CUBE

INFORMATION

ISS3

VERTRIEB: KONAMI

ENTWICKLER: KCEO

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

MEMORY: 59 BLÖCKE

KURZ INFO

■ 90 FIFPRO-ZUGELASSENE TEAMS

■ PROFESSIONELLER KOMMENTAR

■ MISSIONSMODUS

■ NEUER TELE-MODUS

MOVIES X BILDER



IM HANDEL



IM HANDEL



noch unbekannt



Nur sieben Länder haben jemals die Weltmeisterschaft gewonnen....

AUF DEN

Konsolen kommt es oftmals unweigerlich zu überfüllten Genres. Manchmal kommen Spiele heraus, da wundert man sich doch, welche Marktnische sie eigentlich füllen sollen. Und während wir nach der Lücke suchen, dieser 'offensichtlichen' Leere, erkennen wir, wie zwecklos es ist – es gibt keinen Platz für das Spiel. Es bietet zwar vielleicht Neues und nie zuvor Gesehenes oder Ausgeführtes, aber es ist alles unerwünscht; es besteht keine Nachfrage und das verstärkt unsere anfänglichen Zweifel. Es gibt keinen Platz für das Spiel, es ist einfach nur präsent.

Die Frage, zu der all dies führt: Kann in einem Fussballgenre, das bereits solche Abartigkeiten wie *Red Card Soccer* beherbergt und zwei Giganten wie *FIFA* und das unvergleichliche *Winning Eleven 6* noch Platz für *ISS3* sein? Die ganz klare Antwort heißt nein. Versteh uns nicht falsch, wir genießen ein Giganten-Töten so sehr wie jeder andere, aber in diesem Fall fehlt dem Underdog wirklich die Persönlichkeit oder die Schrulligkeit, um uns hinüber auf seine Seite zu bringen.

ISS3 wird von Konami als "Stallgefährte" zur viel besungenen *Pro Evolution* Serie (in Europa exklusiv Sony) eingestuft, orientiert sich aber mehr am Stil der Spielhallen. Na gut, aber glaube uns, wenn du es Kopf an Kopf gegen den Daddy der Spielhallen-

Bolzer *FIFA* antreten lässt, gibt es nur einen klaren Sieger. *FIFAs* Präsentation ist besser, es kann auf viel bessere Lizenzen zurückgreifen und es ist insgesamt eine viel mitreißendere Version der schönsten Nebensache der Welt. *FIFA* ist das David Beckham des Konsolenfußballs.

Dann ist da noch *Winning Eleven*, ein Spiel, das eher auf den Fußballkenner zugeschnitten ist und in dem sich ein durchdachteres und viel taktischeres Vorgehen schließlich rechnet und in dem du deine Hochachtung zu diesem Sport bezeugst. *Winning Eleven* ist der komplette Spieler, *Winning Eleven* ist das Zinedine Zidane.

ISS3 dagegen widersetzt sich dem rasanten, fließenden Fußball. Ihm fehlt die Intelligenz, um einen kultivierten Move aufzubauen. Selten nur fühlt es sich bei Kontern intuitiv an und noch seltener lässt es die Passion auflodern, die in den zuvor erwähnten Spielen immer wieder im Überfluss geweckt wird.

Du kannst dich bemühen, einem Spieler einen Kurzpass abfangen zu lassen, nur um zu entdecken, dass der Ball den Gesetzen der Physik trotzt und durch seinen Körper gleitet. Und die Spieler auf dem Screen weigern sich beharrlich, ihren Spielstil ihren echten Gegenständen anzupassen (Ronaldo hat

Der Frust kann dich dazu verleiten, dass du willkürlich um dich schlägst.

ANIMIERTER ANORAK: Lasse einen Spieler vom Platz stellen und das Spiel dreht sich zugunsten deines Managers, der einen Wutanfall hat.

SCHIRI!

MAN IN BLACK

Apropos Unterbrechen des Spielflusses. Wir sind noch nie solchen kartensüchtigen Diktatoren begegnet. "Was soll denn das, Nummer Vier?" "Wer denn, ich etwa???"

Es macht nicht einmal Spaß Owen zu steuern. Grrrrrrrr!

Die Spannung vor dem Match lag auf einem Niveau, die im Spiel selbst nie erreicht wurde.

schließlich das gottgegebene Recht, sich schneller zu drehen als ein Passagierdampfer, aber nicht hier, nein!). Auch die Steuerung ist nicht straff genug und die Tatsache, dass die Buttons identisch zu *Winning Eleven 6* ausgelegt sind, reibt noch Salz in die offene Wunde.

Auf Papier mag es eine gute Idee sein, dass Konami einen schnittigen Arcade-Titel als Ergänzung zu der erstaunlichen Leistung von KCET (Tokyo) haben wollte, aber von der lahmen Eröffnung (nicht mal zu *Queens We Will Rock You* vor der Action hat es gereicht) bis zum Schlusspfiff gelingt es dem Spiel einfach nicht, dich auch nur mild zu inspirieren.

Ja, es hat all die echten, lizenzierten Spielernamen, nach denen Gamer sich offenbar so sehnen. Ja, es hat ein paar innovative Spielmodelle, die man den Entwicklern hoch anrechnen muss. Und ja, anfangs scheint es auch wirklich sehr anwenderfreundlich. Aber das alles bedeutet nichts, wenn die Match-Engine die bewegte Geschichte der Franchise auf der PSOne entehrt und im Vergleich mit der Konkurrenz umständlich wirkt.

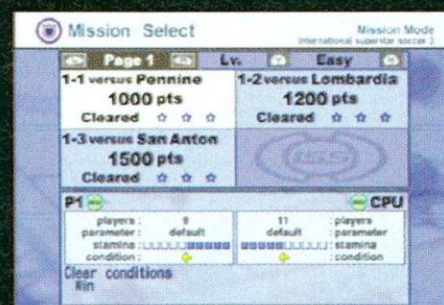
Unter dem Schlussstrich schreibt man ganz einfach: Es gibt im gegenwärtigen Markt kein Bedarf für dieses Spiel. Sorry Konami, ISS3 ist das Fritz Meier des Videogame-Fußballs.

STU

MISSION TO THE STARS

PUNKTE BRINGEN
TATSÄCHLICH PREISE

Konami Osaka waren in dieser dritten Edition nett genug, einen ziemlich cleveren Missionsmodus zu integrieren. Die miese Physik der Match-Engine macht zwar die ganze Sache zunichte, aber das Konzept ist nicht übel. Du akzeptierst verschiedene Herausforderungen, wie zum Beispiel mit zwei fehlenden Spielern gegen eine Mannschaft der Weltklasse anzutreten oder aus einer bestimmten Situation ein Tor zu machen. Dadurch verdienst du Punkte, mit denen du neue Moves freispielt, unter anderem auch Rene Higuitas gefeierten Scorpion Kick. Vielleicht eine Idee für das nächste *Winning Eleven*, Konami?



Du hast die Vorgabe gegen Teams mit blöden Namen zu spielen.

KOMMT RAN, KINDER

DAMIT ICH EUCH BESSER SEHEN KANN...

Ein zusätzliches Gimmick (weiter ist es leider nichts), das KCEO integriert hat, ist die Fähigkeit, zu bestimmten Zeiten im Spiel auf die Action zu zoomen, um deine Fertigkeiten in Großaufnahme vorzuführen. Wenn zum Beispiel Ronaldinho über den Flügel stürmt, blinkt 'L' über seinem Kopf, wenn er sich einem Spieler nähert. Nun schnell den Trigger antippen, die Action zoomt ein, damit du die Tricks und Finten sehen kannst, mit denen er den Gegner verschaukelt. Die ersten paar Male ist das krass, aber in puncto Gameplay bringt es auch nichts.



"SORRY, KONAMI, ISS3 IST DAS FRITZ MEIER DES VIDEOSPIEL-FUSSBALLS"

CUBE FAZIT

ISS3

BESTENFALLS ALS MITTELMASS BEZEICHNET



GRAFIK

Kann *Winning Eleven* oder *FIFA* nicht das Wasser reichen



SOUND

Überdurchschnittlicher Kommentar, teilweise sogar ganz amüsant



GAMEPLAY

Kartensüchtige Schiedsrichter und gestütztes Gameplay nerven



SPASSDAUER

Wenn du das Gameplay akzeptabel findest, ist der Missionsmodus cool



ORIGINALITÄT

Der Zoom-Modus ist ein Gimmick, aber das einzige, was originell ist.

ALTERNATIVE

Wir wissen, dass man es nur als Import bekommt, aber man muss es unbedingt haben. Basta!

WINNING ELEVEN 6



2. MEINUNG

NA JA...! "Wenn du Fußball magst, dann ist dies ein armer Vetter zu *Winning Eleven*. Als erster Schritt jedoch ist ISS3 eine lohnende, weniger anspruchsvolle Alternative."

SHAUN

GESAMTWERTUNG

49%

WENN ES EINE BILLARDKUGEL WÄRE, WÜRDIE SIE NICHT IN DAS LOCH PASSEN. ALLES KLAR?

Höre mich
brüllen!

Ganz schön grün mag er ja sein, aber sonst?

SPIELE AUF DER

Basis von Film-
lizenzen, was?

Unoriginell, mittelmäßig, langweilig, ungefähr so inspirierend wie diese Einleitung. Jeder wurde wohl schon mal von dem ganzen Medienrummel überwältigt und hat sich ein solches Spiel gekauft. Man sollte denken, die Situation würde sich bessern, aber Spiele wie Spider-Man verunzieren noch immer moderne Konsolen. Mit dem Hulk in diesem Sommer auf der silbernen Leinwand, war es eine Frage der Zeit, ehe uns der Game-Code in die Hände fiel, und jetzt haben wir ihn.

Wenn du den Preview gelesen hast, weißt du, dass die Entwickler versucht haben, sich an die Comic-Wurzeln der Lizenz zu halten, indem sie coole Grafik im Cel-Shading-Look benutzten. Auch die Story ist nicht nur eine Anlehnung an den Film, sondern es handelt sich

um eine andere Handlung mit wohl etablierten Charakteren.

Die wichtigste Zutat für jedes Spiel ist das Steuerungssystem, und glücklicherweise ist *Der Hulk* in dieser Hinsicht gut gelungen. Mit den üblichen Punch/Kick-Buttons teilst du Schaden aus, und du kannst auch Objekte aufheben (und das ist das Beste daran), die du auf Gegner werfen oder allgemein als Waffe benutzen kannst. Das trifft auch auf Menschen zu. Du kannst sie festhalten, um sie zu verprügeln oder um sie wie eine Puppe zu werfen. Als Hulk kannst du auch deine Moves aufpowern, um noch stärker zu werden – selbst mitten in einem Sprung. Bei der Landung gibt es dann einen irren Effekt, wenn der Boden unter seinen Füßen zerschellt und sich verbiegt. Und diese dynamische Umwelt bleibt durch das ganze Spiel erhalten. In einer Szene brichst du mit

SMASH!

SHELL SHOCK

Ein Trick, um Panzer zu besiegen: Warte, bis sie ein Geschoss auf dich feuern, das du dann zu ihnen zurück-schlägst. Wenn du das beherrschst, sind sie leichter zu schlagen als normale Soldaten.

Uh-oh – sieht aus, als wollte er zornig werden...

Ja, ja, versuch bloß nicht die alte Masche "Hinter dir ist ein seltsamer tellerförmiger Wirbel" mit mir.

Es ist hundsgemein! ich darf nie etwas machen Ich hasse dich!

"WENN DU DICH MIT IHM HINSETZT, IST ES BIS ZUM KAFFEETRINKEN VORBEI"

DER HULK

CUBE

INFORMATION

THE HULK

VERTRIEB: VIVENDI UNIVERSAL

ENTWICKLER: RADICAL ENT.

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 05 BLÖCKE

HURZ INFO

■ ALS ZWEI CHARAKTERE SPIELEN

■ DÜSTEREN PLAN ENTDECKEN

■ GEHIRN IM BETT LASSEN

■ ORIGINAL STIMMSCHAUSPIELER

MOVIES ☒ BILDER ☒



IM HANDEL



noch unbekannt



IM HANDEL



bloßen Händen durch eine Wand, in der nächsten reißt du Betonpfosten aus dem Boden, um damit automatische Sentinel Geschütze zu zerstören. Das gestattet dir, in der Welt des Hulk zu versinken.

Die Kamera ist meistens sehr gut. Sie versperrt nur selten einen wichtigen Blick und behindert dein Vorankommen. Jedenfalls, wenn du den Hulk spielst. Bei Banner ist die Kamera fixiert, und obwohl sie sich normalerweise an einer intuitiven Stelle befindet, ist es nicht ungewöhnlich, dass du frustriert bist, wenn du aus dem Screen direkt in die Arme einer Wache läufst. Der Sound ändert sich von gut zu böse, wenngleich die Stimmchauspielerei erste Sahne ist.

Der Hulk ist nicht durchweg Milch und Honig. Wie viele Spiele dieses Genres leidet es unter Wiederholung. Wenn du Soldaten zu Tode trittst, ist das über ein oder zwei Levels ganz nett, aber es gibt nicht genug, um die ganze Chose interessant zu halten. Zwar fordern dich Begegnungen mit Bos-sen und verlangen

ein unterschiedliches Vorgehen, aber sie sind zu selten, um das Erlebnis auf eine höhere Ebene zu treiben.

Das andere Problem ist, dass es viel zu einfach ist. Wenn du die Attacken des Hulk beherrschst, musst du nur alles töten und die meisten Probleme können mit einem mächtigen Hieb gelöst werden. Wenn du dich mit dem Spiel hinsetzt, ist bis zum Kaffeetrinken schon alles vorbei, wenngleich es einen dritten Modus gibt. Und zwar einen Challenge-Modus, auf den du aber nur Zugriff hast, wenn du ein Passwort eingibst, das im Film erscheint. Leider war zu der Zeit, als die Review geschrieben wurde, der Film noch nicht erschienen. Deshalb konnten wir den Modus nicht ausprobieren. Nicht, dass *Der Hulk* irgend etwas grundverkehrt macht, es geht eher darum, was er nicht macht. Bei der Thematik ist der Entwickler nicht schuld. Das Spiel ist wie der Hulk selbst, bollerig, laut und ganz gelegentlich auch mal saudumm.

GARY

ROT SEHEN: Sammele die roten Power-Ups, um deine Rageleiste zu füllen. Du gehst dann in den Rage-Modus, in dem deine Treffer mehr Schaden verursachen.



⤴ Alle möglichen Objekte liegen herum, die der Hulk aufheben kann, um seine Gegner damit zu schlagen; sogar schwere Autos!

⤵ Du stößt auf ein paar seltsame Wesen aus einer anderen Welt und was machen sie? Sie klauen dir deine Schuhe und dein Hemd!

HERUMKRIECHEN

MIT VIEL LIST UND TÜCKE

Nicht alles in diesem Spiel ist Smash, Smash, Smash. Es gibt einige Etappen, in denen du als das andere Ich des Hulk spielst. Als Wissenschaftler ist Bruce Banner den Soldaten, die in den Labors patrouillieren kaum gewachsen, und er muss lautlos vorgehen. Es ist hier, wo das Spiel sich etwas an Metal Gear Solid orientiert, und du versteckst dich hinter Kisten und wartest auf den richtigen Moment, um zu einem Lüftungsschacht zu flitzen. Oder du ziehst Kisten über den Boden, um mit ihrer Hilfe auf ein Dach zu gelangen. Dabei ist die Analog-Steuerung zehr nützlich, besonders hinsichtlich der schlafenden Hunde, die regelmäßig im Freien erscheinen. Bleib still, und alles ist in Butter...

Diese Etappen sind glücklicherweise recht kurz, und somit nerven sie nicht zu sehr, und das gemächlichere Gameplay sorgt für etwas Abwechslung. Hier gibt es auch einfache Rätsel, die als Türschlösser dienen. Sie sind einfach und halten dich bei Laune.



CUBE FAZIT DER HULK

⤵ EINE HEFTIGE, GEHIRNLOSE CARTOON-TOLLEREI!



GRAFIK

Sieht ganz passabel aus, kann aber manchmal etwas zu primitiv sein



SOUND

Stimmchauspielerei ist klasse, aber die Musik kannst du vergessen



GAMEPLAY

Ein gehirnloses Film-Smash-em-Up hasst man oder liebt man...



SPASSDAUER

30 Levels, aber keiner davon sehr lang; es gibt aber viel freizuspielen.



ORIGINALITÄT

So originell wie Rührei...oder Bratwurst; kannst du dir aussuchen

ALTERNATIVE

Eine große Filmlicenz, die leider unter fader Erkundung und einer zeitweise schludrigen Kamera leidet.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

CUBEplus Wertung: 60%

2. MEINUNG

MOTZ! "Sachen zertrümmern macht kurzfristig Spaß, aber es ist flach, und die ätzenden 'Stealth' Levels verderben ein kompetentes, wenn unspektakuläres Spiel"

CHRIS

GESAMTWERTUNG

64%

FÜR HULK-FANS MAG ES KLASSE SEIN, ABER FÜR DURCHSCHNITTS-SPIELER WOHL EHER NICHT

CUBE

INFORMATION

SK: SUPERSTAR

VERTRIEB: ACCLAIM

ENTWICKLER: CLIMAX STUDIOS

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: GB

SPIELER: 1-2

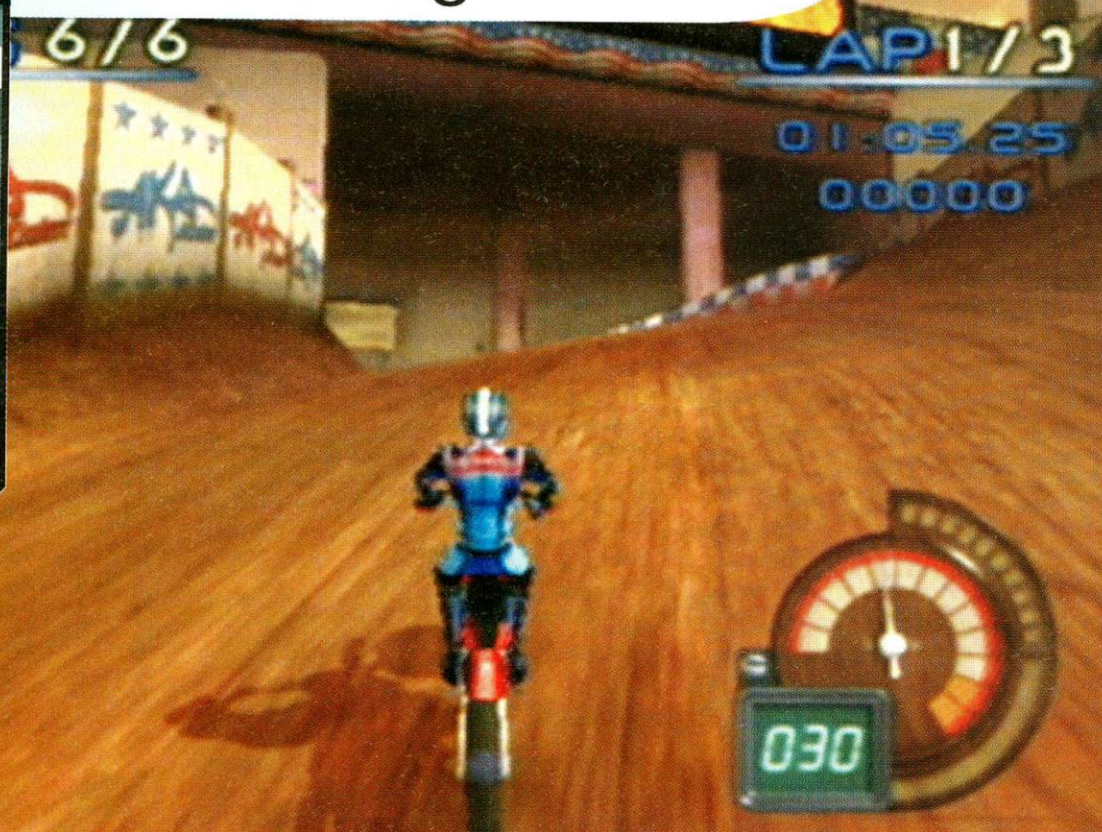
MEMORY: 3 BLÖCKE

MOVIES X BILDER ✓

IM HANDEL noch unbekannt IM HANDEL



Mehr dreckige Action



Ach kuck mal, Gegenlicht. Wir lieben das bei CUBEplus!



Motorrad-Games feuern kaum mal die Fantasie an und dieses ist keine Ausnahme.

SX: SUPERSTAR

Nichts an diesem Spiel ist 'super'...

MAN WEISS

nicht, ob SX Superstar überhaupt spielgetestet wurde, denn nach unserem Eindruck des Spiels scheint es nicht so. Entweder das, oder Climax Studios haben diesen Scrambler für eine Rasse von superintelligenten Außerirdischen gemacht. Aber selbst dann wurde diese Rassen von Außerirdischen bereits in der Vergangenheit viel zu vielen durchschnittlichen Scramblern ausgesetzt, als dass sie sich überhaupt einen Dreck um noch einen weiteren scheren könnten.

Man kann mit Sicherheit sagen, dass wir keine hohe Meinung von SX haben, und zwar aus diesen Gründen: Erstens erscheint es zu einer absolut ungünstigen Zeit. Zu viele Games dieser Art liegen bereits in den Regalen und SX hebt sich durch nichts hervor. Wähle einen Charakter, ein Bike, eine Championship, verdiene Geld...und jetzt, warte drauf...du kannst dir ein neues Bike kaufen! Fantastisch!

Lass uns doch mal so tun, als hättest du noch nie ein solches Game gespielt. Du nimmst den Pad in die Hand und gehst zum Konfigurations-Screen des Controllers, um zu erfahren, wie die Tasten ausgelegt sind...nur es gibt ihn nicht! Hmm schludrig – aber vielleicht gibt es stattdessen einen Trainingsmodus. Gibt es auch nicht! Also gehst du stracks zu Arcade oder Championship, ohne, dass du weißt, welches der Trickbutton ist, oder der Rutschbutton oder der Preloadbutton. Klar, du kannst im Handbuch nachsehen, aber seit wann sind Entwickler so faul geworden? Über die Tatsache, dass es nur eine Kameraperspektive gibt, wollen wir lieber gar nicht erst reden.

Ehe du eine Chance hast, die Steuerung auszuklamüsern stellt sich dir bereits das nächste Problem: wo zum Teufel fahre ich hin?

Wenn du einfach einer Strecke folgst, ist alles in Butter, aber viele Strecken gehen querfeldein. Es gibt derart viele Abkürzungen, dass du schon sehr bald total desorientiert bist. Oben am Screen befindet sich zwar ein grüner Pfeil, der dir anzeigen soll, wo es lag geht, aber dieser Pfeil ist so nützlich wie ein

Faultier bei einer 4X100m Staffel. Du fährst im Kreis, ohne jemals die Runde abzuschließen, und schließlich gibst du auf, ehe dir die Blutgefäße platzen.

Unter all diesem Schrott versteckt sich vielleicht ein ordentliches Spiel, aber 55 Euro und drei Säcke voll Geduld sind viel zu teuer für ein paar mäßige Strecken. **CHANDRA**



CUBE FAZIT

SX: SUPERSTAR

SPIELGETESTET VON ELEFANTEN



GRAFIK

Stellenweise hübsch, aber offensichtlich eine PS2-Umsetzung



SOUND

Lizenzierte und ganz offenkundig normale 'extreme' Tunes



GAMEPLAY

Nicht zu schlecht, wenn du erst mal weißt, wo's lang geht



SPASSDAUER

Du wirst schon nach kurzer Zeit so frustriert, dass du es nie abschließt



ORIGINALITÄT

Ein paar nette Touchs, aber auch die retten das Spiel nicht

GESAMTWERTUNG

53%

SEHR DURCHSCHNITTLICHER RACER/TRICKSTER, DEM VIELE GAMEPLAY ELEMENTE FEHLEN

CUBE

INFORMATION

F1 CAREER CHALLENGE

VERTRIEB: EA SPORTS

ENTWICKLER: IM EIGENEN HAUS

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

MEMORY: 9 BLÖCKE

MOVIES X BILDER ✓



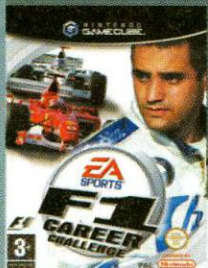
IM HANDEL



IM HANDEL



IM HANDEL



Leben auf der Überholspur

F1 CAREER CHALLENGE



Zurück zu den Tagen von Damon Hill und Jordan.



Der blöde Mast auf der Haube kann dich ziemlich nerven.

Bräute, Autos... der beste Job der Welt?

NACH MEHREREN

Jahren als begeisterter

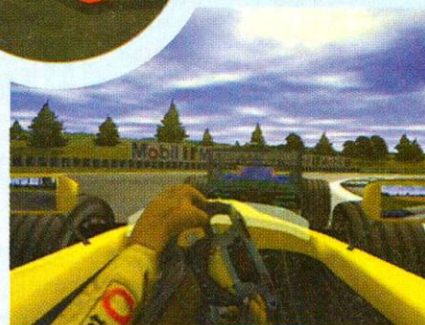
Formel Eins-Fan verlor ich das Interesse am Sport vor etwa drei Jahren. Als die Formel Eins zur Farce degenerierte: Schumi gewann und der Rest der Plätze wurde durch die Strategie der Boxenstopps bestimmt. Aber dieses Jahr gibt es aufgrund der verschiedenen Regeländerungen wieder einen echten Wettbewerb. Da ist es dann aber doch ganz ironisch, dass sich *F1 Career Challenge* an den Jahren der Formel Eins in der Wildnis orientiert. Aber wir wollen uns nicht selbst überholen. Kompliment an EA, dass sie uns etwas Neues als nur die jährlichen Updates der Statistiken geben. Wie der Titel subtil andeutet, konzentriert sich *Career Challenge* auf dich, den Spieler, als Individuum, der bis an die Spitze der Formel Eins vordringen möchte, anstatt dich ausschließlich mit der normalen Formel Eins Saison zu konfrontieren.

Du schließt einen Trainingsmodus ab, um dir deine Super Licence zu verdienen und dir werden Verträge von ein paar zweitrangigen F1-Teams angeboten. Wähle dir eins davon aus und beginne die Saison. Aber durch gute Leistungen und Ergebnisse steigt dein Ansehen. Wenn du

gut bist, klopfen schon bald die Big Teams an deine Tür. Das ist eine krasse Idee und etwas, das bei den F1-Spielen der Vergangenheit gefehlt hat. Leider ist das Spiel zeitlich begrenzt; es beginnt 1999 und endet 2002, was vielleicht doch nicht so ganz der 'Karriere' entspricht, die man sich ausgemalt hatte. Gute Fahrer sind jahrelang gefragt, und dies ist eigentlich ein Eigentor für einen potentiell so coolen Modus. Du kommst leider auch nicht in den Genuss der 2003 Saison und der Regeländerungen.

Die Rennen selbst sind schwierig und werden nur Fans von Simulationen und der Formel Eins ansprechen. Die Autos sind sehr nervös und du musst jede Strecke genau kennen, ehe du akzeptable Zeiten fahren kannst. Zum ersten Mal in dieser Serie gibt es jetzt ein Zugeständnis an Spielhallen-Games, mit massenhaft Goodies zum Freispielen. Durch gutes Fahren verdienst du Punkte, für die du dir alles Mögliche kaufen kannst, angefangen bei schicken Helmen über starke Motore, bis hin zu den rassigen Boxenludern.

F1-Fans werden auf den Career-Modus abfahren, aber bei nur drei Saisons, macht das Spiel leider nicht das Meiste daraus. Dennoch ist es eine grundsätzliche Simulation des Sports. **MILES**



CUBE FAZIT

F1 CAREER CHALLENGE

EINEN CAREER-MODUS BRAUCHT DAS GENRE



GRAFIK

Alles sieht solide und cool aus, wenn du Autos und Asphalt magst



SOUND

Die üblichen heulenden Töne, aber kein Radiokommentar



GAMEPLAY

Zuerst etwas fummelig und schwer in den Griff zu bekommen



SPASSDAUER

Jede Menge Herausforderungen, Career-Modus könnte länger sein



ORIGINALITÄT

Die Originalität liegt im Career-Modus, aber er ist zu kurz

GESAMTWERTUNG

78%

ES MACHT SO VIEL SO PERFEKT, DASS DIE MÄNGEL SCHWIERIGER ZU VERDAUEN SIND.

Va va
Voom

V-RALLY 3

Jedes Rally Game muss
einen Scooby-Doo haben.

CUBE

INFORMATION

V-RALLY 3

VERTRIEB: ATARI

ENTWICKLER: EDEN SOFTWARE

PREIS: 55 EUR

HERKUNFT: FRANKREICH

SPIELER: 1-4

MEMORY: 14 BLÖCKE

HURZ INFO

■ ECHTZEIT-AUTOSCHÄDEN

■ DURCH HARTE SAISONS FAHREN

■ LIEBLINGSAUTOS FAHREN

■ VERTRÄGE GEWINNEN

MOVIES X BILDER ✓



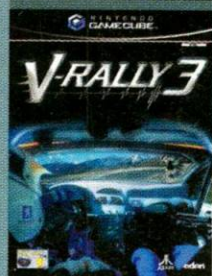
IM HANDEL



noch unbekannt



noch unbekannt



Starten Sie Ihre Maschinen...

IN DER REGEL kommen Racing Games in zwei Varianten. Die erste – die süße – ist anfangs schmackhafter, auf der Stelle viel lohnender, aber sie verdirbt dir natürlich den Appetit. Die zweite Variante – die herzhaftere – hinterlässt einen feinen Nachgeschmack, den man im Laufe der Zeit zu schätzen lernt. Da es sich hier ja um Racing Games handelt, kann diese Metapher nur die beiden Varianten des Genres beschreiben, Spielhallen-Racer und Simulation. Und wenn du auch schon mal PlayStation gespielt hast, dann wirst du zu deiner Überraschung merken, dass *V-Rally 3* im Lager der Simulation sitzt. Die ersten Spiele der Serie hatten zwar all das schöne Beiwerk einer Simulation, boten jedoch das rutschige Fun-Handling der Spielhallen. *V-Rally 3* hat all das über Bord geworfen und versucht

dem Spieler nun die Gelegenheit zu geben, sich wirklich in das Handling der Autos zu vertiefen.

V-Rally hat den Ruf diejenigen reichlich zu belohnen, die viele Stunden spielen, wobei bei *V-Rally 3* etwas fehlt. Es gibt nur drei Modi – den *V-Rally*-Modus (eigentlich die Career-Option, in der du in aller Herren Länder Rennen fährst und Verträge unterschreibst), Challenge (drei Strecken mit Zeitvorgabe) und Time Attack (logisch). Das war's. Der beliebte Create A Track ist nicht zu sehen, was sehr enttäuschend ist, besonders wenn man bedenkt wie beliebt dieser Modus war.

Aber ganz egal, der wichtigste Aspekt eines Driving-Games ist das Handling der Autos – und wenn Asphalt der Fahrbahnbelag ist, der am wenigsten vorkommt, wird es sogar noch viel relevanter. Zuerst scheint es,

das Spiel will dich streng bestrafen. Dein Auto über- und untersteuert und es ist all zu leicht, die Handbremse ein wenig zu stark einzusetzen und die Kontrolle über das Auto zu verlieren, um nähere Bekanntschaft mit einem freundlichen Baum aus deiner Nachbarschaft zu machen. Aber sobald du deine Bremsen ein wenig überlegter und gefühlvoller einsetzt, ein feineres Gefühl für das Auto entwickelst und die Streckenauslegung kennen lernst, kannst du die Kurven mit mathematischer Präzision fahren und aus ihnen heraus stilvoll beschleunigen. Für alle, die langfristig mit dabei sein wollen, ist *V-Rally 3* extrem lohnend.

Hinsichtlich der audiovisuellen Freuden springt dir sofort das Wort 'anders' in den Sinn (wie ja so oft der Fall ist). Die Strecken vermitteln dir das Gefühl, dass da auch außerhalb von ihnen Leben ist und es gibt Stellen, an denen du denkst: "Das sieht doch genau so aus wie das kleine

Die Grafik ist OK, aber *Gran Turismo* lacht höhnisch im Hintergrund.



Nr. 1 – das muss das CUBE Auto sein. Ehrlich, wir sind 555 etwas überdrüssig, wie wär's mit einem aufgemotzten Trecker oder so?

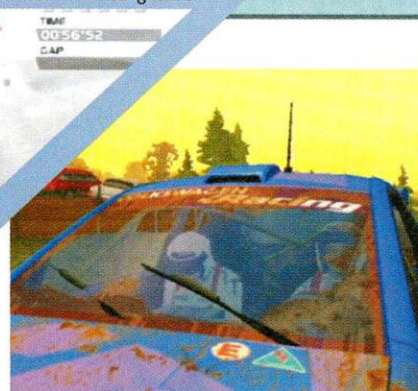
CLOSE VIEW

SCHROTT!

SMASH & DRIVE

Wenn du dein Auto im Rennen zu stark beschädigst, musst du für die ganze restliche Saison aufgeben. Wenn das zu oft passiert, verlierst du deinen guten Ruf.

STELLE DAS EIS AN: Wetter spielt eine wichtige Rolle, besonders im Schnee. Man kann leicht desorientiert werden und in die falsche Richtung fahren.



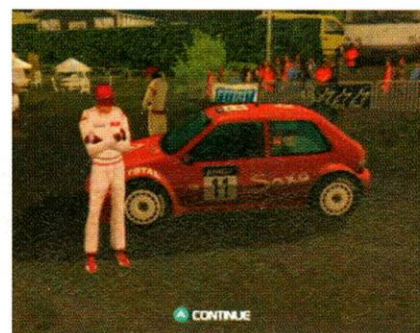
SUBARU IMPREZA 2001		MITSUBISHI LANCER 2001	
 IMPREZA 2001	Dimensions	 LANCER 2001	Dimensions
	Length		Length
	Width		Width
	Height		Height
 IMPREZA 2001	Brakes	 LANCER 2001	Brakes
	Asphalt F/R		Asphalt F/R
	Gravel F/R		Gravel F/R
	Gravel F/R		Gravel F/R
 IMPREZA 2001	Transmission	 LANCER 2001	Transmission
	Gears		Gears
	Max Power		Max Power
	Max Torque		Max Torque

GAME OF CHAMPIONS

HOLE DIR EINEN VERTRAG

Für Rally-Junkies gibt es nichts Besseres als den V-Rally-Modus. Darin musst du um die Welt reisen, Rennen gewinnen und Verträge unterschreiben, um bessere Autos zu bekommen. Schließlich kannst du die Hausmannskost vergessen und deine Hände an Allrad getriebene Autos wie den Subaru Impreza und Mitsubishi Lancer Evo VII legen. Die Kehrseite ist – weil die Autos viel schneller sind und rasanter beschleunigen – dass die Strecken, die du so gut zu kennen glaubst, viel schwieriger werden, weil du später in die Kurven bremsen und früher aus ihnen beschleunigen kannst.

Das Beste am V-Rally-Modus ist jedoch, dass Autoschäden wirklich etwas bedeuten. Beschädige die Radaufhängung, und du verlierst die Kontrolle in den Kurven. Beschädige einen Reifen, und der Wagen zieht ständig zur Seite und verliert Beschleunigung, Top Speed und Handling. Es gibt auch Situationen, in denen du nicht höher als der vierte Gang kommst, was besonders auf den Geraden hinderlich ist. Und was die ganze Angelegenheit noch schwieriger macht, ist die Tatsache, dass du das Auto nur nach jedem zweiten Rennen reparieren kannst, und selbst dann gibt es eine strenge Zeitvorgabe. Dadurch gelingt es dir fast nie, jedes einzelne Element wirklich tippstopp zu reparieren.



abgeschiedene ländliche Pätzchen, an dem ich mein Butterbrot gegessen habe." Aber – und du wusstest, dass es kommt – die technische Qualität der Grafik ist nichts Besonderes (ist das eine PS2 unter dem Fernseher oder portieren wir es gleich?). Die Texturen und die Anzahl der Polygone lassen alles bollerig aussehen. Was den Sound betrifft, ist das Spiel bei den Menü-Screens schon beeindruckend, mit netten Euro-Poptiteln im Hintergrund, aber die eigentlichen Rennen zeichnen sich durch totale Öde aus, abgesehen von deinem Beifahrer, der häufig flucht (komplett mit Biep-Geräuschen).

Ja, es gibt eine ganze Menge Games, die sehen technisch viel gediegener aus, aber, wenn es hart auf hart geht, setzen wir uns lieber mit Louis Theroux an

einen Tisch als mit Leuten wie Val Kilmer. In letzter Zeit scheint es eine ganze Flut von Racing Games für den GameCube zu geben, und jedes muss versuchen, sich seinen eigenen Ruf aufzubauen. Es sollte etwas anderes zu bieten haben oder etwas ganz besonders gut machen – im Idealfall beides. V-Rally 3 bietet Auto-schäden, eine enorme Tiefe in puncto Handling und hartes, aber sehr lohnendes Gameplay. Wenn du nach etwas suchst, das weniger aufgedonnert, sondern eher anspruchsvoll ist, dann liegst du bei V-Rally 3 genau richtig. Nur solltest du auf keinen Fall erwarten, dass du das Spiel startest und gleich am Anfang mit Powerslides um die ersten Kurven rast. Das ist einfach nicht drin. **GARY**

“DIE STRECKEN VERMITTELN DIR DURCHAUS DAS GEFÜHL, DASS ES AUCH AUSSERHALB VON IHNEN LEBEN GIBT”

CUBE FAZIT

V-RALLY 3

ORDENTLICHER RACER FÜR RALLY-FANS



GRAFIK

Nicht gerade bahnbrechend, aber glatt und erfüllt ihre Aufgabe



SOUND

Keine Musik in den Rennen, aber die Menüs hören sich gut an



GAMEPLAY

Schwierige Steuerung, aber es lohnt sich, sie zu lernen



SPASSDAUER

Nach dem V-Rally-Modus lohnt sich eigentlich nur noch Time Attack



ORIGINALITÄT

Starke Autos, kurvenreiche Strecken... nichts Neues

ALTERNATIVE

In allen Bereichen total durchschnittlich, bringt keine Überraschungen und wird schnell lästig.

PRO RALLY 2002

CUBEplus Wertung: 59%



2. MEINUNG

SCHARF RECHTS! "Beim ersten Spielen ist es sehr schwierig. Aber mit etwas Zeit kannst du schon bald stilvoll um die Kurven hämmern. Eins Spiel für Rally-Junkies."

IAN

GESAMTWERTUNG

78%

V-RALLY 3 IST EIN FEINES SPIEL UND SEHR LOHNEND – ABER NUR FÜR BESTIMMTE SPIELER

Lass' uns Gummi verbrennen...

CUBE

INFORMATION

WWE CRUSH HOUR

VERTRIEB: THQ

ENTWICKLER: JAKKS PACIFIC

PREIS: 30 EUR

HERKUNFT: US

SPIELER: 1

MEMORY: 2 BLÖCKE

KURZ INFO

■ FINISHING-WAFFEN

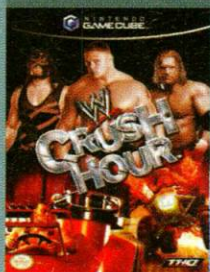
■ FRENETISCHES CRASH 'N' BASH

■ 32 SUPERSTARS ZUR WAHL

■ KEIN WRESTLING

MOVIES X BILDER ✓

IM HANDEL noch unbekannt IM HANDEL



SHUT UP!

NEW FACES

Du siehst die Wrestler nur in kleinen Fenstern oben auf dem Screen – sie rufen im Verlauf der Schlachten die üblichen Beleidigungen, aber das wird schnell recht langweilig.

Das Auto von The Rock hat Stierhörner. Cool!

Große Autos verursachen heftige Schäden, aber ihnen fehlt das Tempo.

WWE CRUSH HOUR

Wrestler in Autos? Vielleicht nicht die beste Idee, aber das heisst nicht, dass es nicht funktioniert, gewissermaßen...

STELL DIR VOR, eine Besprechung findet in einem Büro eines großen Videogame-Verlegers statt, um zu entscheiden, welche Spiele denn im nächsten Jahr bei ihnen erscheinen sollen. Würdest du da nicht auch mal gern Mäuschen spielen?

Uns würde mal interessieren, was manche der unbeleckten Führungskräfte so zum Besten geben. Ein aufgemotztes Sequel zu einem Spiel, das sich gut verkaufen ließ, wenngleich es Schrott war? Ein Spiel einer Lizenz, die keinen interessiert? Oder ein Autospiele...mit Wrestlern? Ja, das wird klasse. Ehrlich...

Zweifelloos ist die Tatsache, dass das Spiel mehr als einen flüchtigen Hinweis aufs Wrestling macht, einzig und allein der Versuch, mehr Spieler dazu zu verführen, das Spiel zu kaufen als das normalerweise der Fall wäre. Das ist wahrscheinlich ein sehr cleverer Zug von THQ, denn wäre das Spiel ohne

den Beigeschmack des Wrestling als einfaches Smash-em-Up erschienen, wäre es wahrscheinlich innerhalb einer Woche sang- und klanglos ganz unten auf den Schnäppchenregalen gelandet. Aber ehe du es völlig abschreibst (weil du vielleicht Wrestling oder Autos hasst) gibt es etwas, das du wissen solltest:

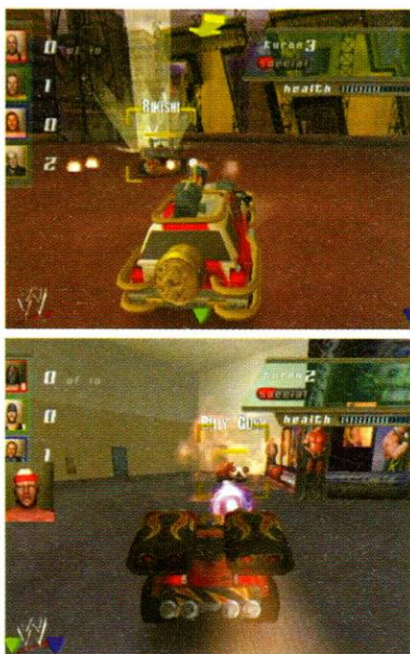
Abgesehen von den total witzlosen Hinweisen aufs Wrestling ist *Crush Hour* als Spiel eigentlich gar nicht so übel. Es ist nicht unbedingt das fesselndste Spiel der Welt und wird dich bestimmt nicht tagelang vor deinem GameCube verharren lassen, wenn du es allein spielst. Aber das liegt daran, dass es im Herzen ein Multiplayer ist. Spiele wie *Destruction Derby* und *Twisted Metal* haben auch mehr Spaß gemacht, wenn man sie mit Freunden spielte, und da *Crush Hour* in die selbe Kategorie fällt, ist es logisch, dass Einzelspieler-Action schnell zu langweilig und frustig wird.

Der Computer scheint zu schummeln (eine Person erzielt alle Kills, während die anderen sich auf dich konzentrieren), und die Action wird schnell wiederholend. Warum also solltest du allein gegen den Computer spielen, wenn du einen guten Freund mitmachen lassen kannst?

Die einzige echte Beschwerde ist die Tatsache, dass *Crush Hour* eine direkte Umsetzung der PlayStation 2 Version ist, wodurch nur zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen können – wo doch der GameCube vier Controller-Anschlüsse hat. THQ hätten das wirklich besser durchdenken können.

Am Ende des Tages müssen wir die Pros und Kontras abwägen. Ja, die Action ist unglaublich primitiv (Fahren, Schießen...und das war's dann auch schon), die Grafik ist ziemlich eintönig, der Sound kann schnell nerven, und die Wrestling-Ader scheint in letzter Minute angepappt. Positiv fällt jedoch der Preis auf, es könnte sich lohnen, wenn du Freunde hast. Es ist kaum das beste Spiel der Welt, aber *Crush Hour* macht genau das, was es soll, und es versucht nicht, etwas zu sein, was es nicht ist.

MARTIN

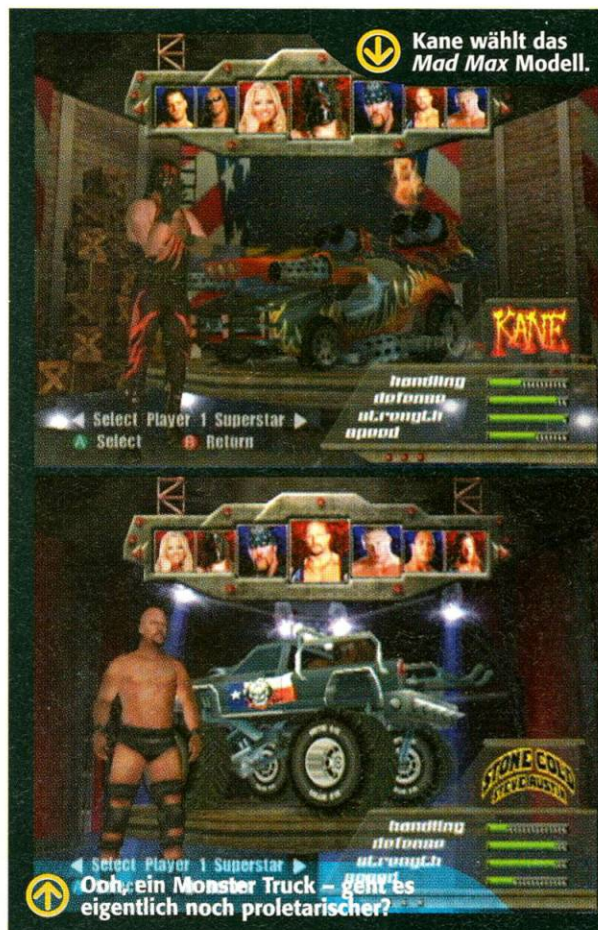


So kannst du dich ganz böse verletzen.

FINISH HIM!: Erschieße Leute, und du füllst eine Anzeige, die dir gestattet, die Finishing-Waffe anzuwenden und Fahrzeuge mit einem Schuss zu zerstören.



WWE CRUSH HOUR



THE CAR'S THE STAR

SO VIEL AUTOS, SO WENIG ZEIT...

Wenn du glaubst, du kannst in *Crush Hour* deinen Lieblingsstar aus WWE steuern, vergiss es. Abgesehen davon, dass du sie auf dem Character Select Screen siehst, hat *WWE Crush Hour* nichts mit Wrestling zu tun. Stattdessen sollten die Fähigkeiten der 32 verschiedenen Autos deine Wahl beeinflussen – wie gut sie auf der Straße liegen, ihr Kurvenverhalten, ihr Tempo und wieviel Schaden sie verursachen und einstecken können. Die kleineren Superstars wie Rob Van Dam und Jeff Hardy haben leichtere Autos, die zwar schnell sind, aber zerschellen wie Glas, während Monster wie The Big Show und Kane Fahrzeuge fahren, die ihren eigenen Ausmaßen entsprechen. Wenn du wählst, ist deine ganz eigene Sache, aber du solltest daran denken, dass manche Fahrzeuge in bestimmten Situationen besser sind. Vorausplanen ist unbedingt angesagt.

GAME, SET AND MATCH TYPE

WÄHLE EINEN KAMPF, EINEN BELIEBIGEN

Wie erwartet, bietet *Crush Hour* verschiedene Arten von 'Matches', an denen du teilnehmen kannst. Insgesamt 13, jedes nach einem bekannten Wrestling Match benannt. Leider kannst du aus ihren Namen nicht ersehen, was eigentlich in den eigentlichen Kämpfen abgeht. Zum Beispiel mag es einen Käfig in Cage Match geben (für die erste Minute jedenfalls), aber wir glauben nicht, dass Wrestler sehr oft erleuchtete Checkpunkte abklappern. Oder, noch besser, in Lumberjack Matches sammeln Wrestlers nicht sehr oft Sterne ein, und sie werden auch nicht oft in Sägewerken abgehalten..., wenngleich wir die Verbindung sehen können. Das dient nur als weiterer Beweis, dass, abgesehen vom gelegentlichen WWE-Hinweis, *Crush Hour* absolut nichts mit Wrestling zu tun hat. Aber das hast du ja in der Zwischenzeit wohl eh geschmakt.



CUBE FAZIT

WWE CRUSH HOUR

⊕ NICHT GROSSARTIG, ABER AKZEPTABEL



GRAFIK

Unglaublich stinknormal und offensichtlich von der PS2 portiert



SOUND

Nichts Besonderes, aber jeder Wrestler hat seine Titelmusik



GAMEPLAY

Du fährst umher und knallst Leute ab – das ist eigentlich schon alles



SPASSDAUER

Wird ziemlich schwierig, nicht gut in Anbetracht der Zielgruppe



ORIGINALITÄT

Es ist *Twisted Metal*. Etwas weniger die Verbindung zu WWE.

ALTERNATIVE

Nicht unbedingt im gleichen Stil wie *Crush Hour*, aber dennoch mehr Fun und sieht besser aus.



SMUGGLER'S RUN: WARZONES

2. MEINUNG

CRUSHED! "Wrestling! Und Autos! Denkst, es sind Autos von Wrestler. Zwar völlig gehirnlös, aber bei dem Preis... Nur erwarte hier bloß keinen Klassiker."

KENDALL

GESAMTWERTUNG

68%

AUF PAPIER KEINE GUTE IDEE, ABER ES SPIELT SICH IN DER PRAXIS GANZ AKZEPTABEL

Höchsttempo auf zwei Rädern



⬇ Rutschige Blätter tun dem Handling keinen Gefallen.



CUBE

INFORMATION

SPEED KINGS

VERTRIEB: ACCLAIM

ENTWICKLER: CLIMAX

PREIS: 45 EUR

HERKUNFT: GB

SPIELER: 1-2

MEMORY: 3 BLÖCKE

KURZ INFO

■ BELOHNT RISIKOBEREITSCHAFT

■ TRICKPUNKT-MODUS

■ MASSIG BIKES FREIZUSPIELEN

■ HIGH-SPEED KÄMPFE

MOVIES

X

BILDER

✓



IM HANDEL



nach unbekannt



IM HANDEL

⬆ OK, mein Bike ist pink. Na und?



⬆ Moment mal, dies ist doch nun kein Einradrennen; bist du so schneller?

⬇ Unter Trucks zu gleiten während es regnet, riecht uns nach viel zu viel Spaß.

Gewalt, Ausrutscher, Bikes, Rennen...es hat alles, was du zu deinem Glück brauchst!

SPEED KINGS

ist ein etwas anderes Racing Game. Es gehört mehr zum Sieg als deinen Gegner in den Kurven stehen zu lassen und etwas Glück mit dem Gegenverkehr zu haben. Deine Leistung wird nämlich auch durch den Boost bestimmt, der dir zur Verfügung steht. Und Boost bekommst du durch haarsträubende Fickchen bei lächerlich hohem Tempo – wie Autos streifen oder einen Handstand auf dem Lenker machen oder dich durch dichten Verkehr weben. Du kannst auch andere Fahrer durch Treten und Schlagen von ihren Bikes werfen.

Hört sich bekannt an? Es ist ganz offensichtlich, dass *Speed Kings* im Grunde genommen ein Mix aus dem beliebten GameCube-Spiel *Burnout* und dem alten 16-Bit-Titel *Road Rash* ist. Und das ist keine schlechte Sache, weil diese beiden Spiele Spaß machten.

Zuerst geht es in *Speed Kings* um die 'Meets' – eine Gruppe von drei Rennen durch verschiedene Städte, auf der Basis

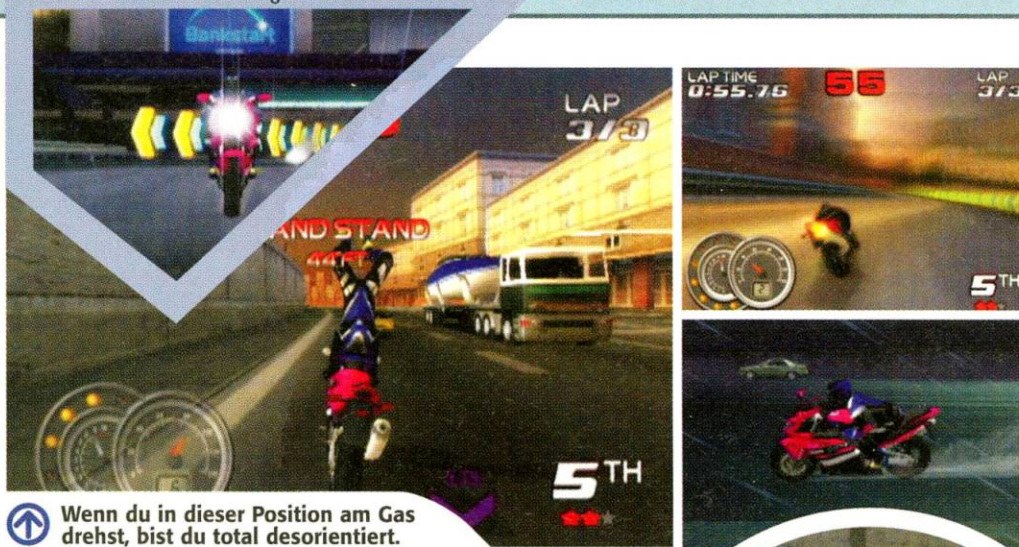
der selben Qualifikationsmechanik, die wir aus fast jedem anderen Racing Game kennt. Der Unterschied liegt darin, dass du in den Rennen Tricks abziehst, die dir Respektunkte verdienen, die wiederum neue Maschinen freischalten, um Rennen zu gewinnen. Es ist allerdings alles nicht so eng wie es sich anhört; du kannst nach den Rennen immer zurückkehren und die Tricks noch einmal versuchen.

Es gibt hier Zweispieler-Rennen, so genannte 'Tag' Games, einen Grand Prix-Modus und die Möglichkeit, eine Lizenz zu verdienen. Die allerdings (im Gegensatz zu *Gran Turismo* auf der PlayStation) hier kaum einen Zweck erfüllt.

Du musst nicht nur dein Bike um enge Kurven, starken Gegenverkehr und andere Biker hieven, gelegentlich ist dir dein Weg auch durch einen umgestürzten Baum oder langsame Trucks, die behäbig über eine Kreuzung schleichen, blockiert. Für derartige Situationen gibt es einen coolen Move, das Powerdown. Dabei rutscht dein Bike liegend in einem Schauer von Staub und

SPEED

NASSRENNEN: Verschiedene Wetterbedingungen wirken sich auf das Handling aus. Bei Regen und Schnee ist äußerste Vorsicht geboten!



⬆ Wenn du in dieser Position am Gas drehst, bist du total desorientiert.

MEHR!

ZEITLUPE
Wie heutzutage bei allen Racing Games, kannst du dir hier deine Leistung später noch einmal ansehen. Das macht so viel Spaß wie die Herausforderung selbst, besonders bei einem Crash!



Funken die Straße entlang und gestattet dir, unter dem Hindernis hindurch zu rutschen. Das kannst du auch in den Kämpfen anwenden, um Gegner von hinten von ihren Maschinen zu werfen.

Speed Kings ist schon ein klein wenig wundersam. Es vereint erfolgreich die Elemente vergangener Hits zu einem sehr vergnüglichen und süchtig machenden Spiel und dabei macht es nichts, was Anstoß erregen könnte. Es ist halt nur...es ist etwas unterwältigend. Meistens ist auch das Gameplay OK, abgesehen von einem Problem, auf das wir später noch eingehen, aber es ist ein typischer Fall von "haben wir doch alles schon mal gehabt".

Vielleicht liegt es an der Tatsache, dass die ästhetischen Werte von *Speed Kings* so durchschnittlich sind (die Fahrer und Bikes sehen klasse aus, nur Strecken und Architektur wirken ziemlich holprig und lassen erhebliche Details vermissen), dass man beim Ausweichen von starkem Verkehr in einem System von Einbahnstraßen kaum die herausragenden Backsteine aus Bump-Mapping bemerkt; es ist also kein Problem. Was mich unterschwellig an *Speed Kings* stört, ist eigentlich nur, dass es sich

durch nichts von der breiten Masse abhebt. Ein Problem gibt es hier allerdings mit dem Gameplay – das Handling ist viel zu nachsichtig. Es ist im Spiel zu leicht, Haarnadelkurven auf deinen Knien zu nehmen, ohne, dass dir dein Hinterrad ausbricht und du stürzt. Karambolagen mit Gegenverkehr oder ein Sturzflug über den Lenker nach der Landung von einem Sprung sind die Ursachen für die meisten Stürze. Dadurch wird das Game zwar etwas rasanter und straffer, aber es bedeutet auch, dass das Handling der Bikes langfristig so flach ist, dass du dich weitgehend auf deine Boosts und eine Portion Unglück deiner Gegner mit dem Gegenverkehr verlässt.

Auf den ersten Blick sieht *Speed Kings* nach jeder Menge Spaß aus, wir haben es jedoch seit dem ersten Spielen nie wieder angerührt. Mit seinem rasanten, risikoreichen Gameplay empfehlen wir es allen, die nach Arcade-Action suchen und *Burnout* zu Tode gespielt haben. Wenn du allerdings ein Spiel mit mehr Substanz haben möchtest, dann wäre es am besten, wenn du etwas länger an deinem Geld festhältst.

GARY

TRICKREICH

UNTERHOSE WECHSELN!

Um deine Boost-Anzeige aufzufüllen und der Konkurrenz davonzufahren, musst du deine Tricks abziehen und beweisen, wie dicht du an andere Verkehrsteilnehmer kommen kannst. Wenn du an einem Bus entlang schabst, bekommst du massig Punkte. Bei Tricks in Rennen musst du darauf achten, dass du solche ausführen kannst, die Tempo und Handling nicht beeinträchtigen, wie Handstand, Surfen, etc. Respektpunkte werden allerdings nur durch ganz spezifische Tricks verdient. Manchmal musst du auch weit genug in Führung liegen, um zum Beispiel drei Donuts (360° Rutscher) oder Endos ausführen zu können, ohne zurückzufallen.



⬆ Nur noch ein paar mehr davon und du bekommst einen Boost.

“GELEGENTLICH IST DEIN WEG DURCH EINEN UMGESTÜRZTEN BAUM ODER TRUCKS BLOCKIERT”

CUBE FAZIT

SPEED KINGS

⬆ HH



GRAFIK

Ein bisschen blockig und verschwommen, aber nicht übel



SOUND

Die Musik ist ein bisschen so-so, die Motorengeräusche sind kernig



GAMEPLAY

Einfacher, sauberer Spaß, den du vorbehaltlos genießen kannst



SPASSDAUER

Eine Menge freizuspielen, massig Modi und ein solider Multiplayer



ORIGINALITÄT

Könnte *Road Rash* für die Next Generation sein. Vielleicht.

ALTERNATIVE

Extrem schnittig, rasant und poliert. Unabdingbar für jeden GameCube-Besitzer.

BURNOUT 2

CUBEplus Wertung: 93%



2ND OPINION

TEMPORÄUSCH! "Mit Spielen wie *Burnout* auf dem Markt muss ein Racing Game Flair haben, um erfolgreich zu sein. *Speed Kings* ist nicht übel, es ist nur...da."

MILES

GESAMTWERTUNG

67%

SPEED KINGS MACHT SICHER SPAß, ES IST NUR LEIDER ETWAS ZU FLACH

KINGS

CUBE

AUSGABE 02/2003

LESERBRIEFE

Wir tun alles, um Cube plus so gut wie möglich zu machen. Was gefällt euch und was gefällt euch nicht? Lasst es uns wissen! Wir können Briefe nicht persönlich beantworten, aber wir versuchen, so viele wie möglich für euch zu veröffentlichen.

SCHREIB MAL WIEDER

EMAIL

Damit deine Mails an der richtigen Stelle landen:

CUBEplus@nhz-verlag-vertrieb.de

BRIEF

Falls du uns einen Brief schicken willst, hier unsere Adresse:

LESER-SERVICE NHZ,
Postfach 1174, 79195 Kirchzarten

FAX

Du kannst uns deinen Brief natürlich auch faxen: 07661 904763

SCHREIBT UNS MAL... WIR FREUEN UNS ÜBER JEDEN BRIEF

MARIO KART

Hallo!

Ich bin mir sicher, jeder, der Nintendo so gut findet wie ich und die ersten Screenshots gesehen hat, fand die zwei Kart-Figuren erstaunlich! Wie dem auch sei, mit dieser ganzen LAN-Sache schießt sich Nintendo doch ein Eigentor. Ehrlich gesagt kann ich mir nicht vorstellen, dass die Leute ihre Fernseher im Haus rumschleppen oder gar von Haus zu Haus tragen, obwohl der Gedanke zu acht Mario Kart zu spielen gar nicht so schlecht ist. Es wäre von Nintendo viel vernünftiger, für jeden Charakter einen Spieler zu nehmen, d.h. pro Fahrzeug zwei Spieler. Dadurch wäre es dann auch möglich zu acht an einem Bildschirm zu spielen!

DAVID

➔ **CUBE plus:** Wie auch immer, es verspricht ein Riesenspaß zu werden.

GBA-FAN

Hallo Cube-Crew, eure Zeitschrift ist echt gut, aber als gebürtiger GBA-Fan muss ich euch sagen, dass ihr viel zu wenig Seiten für GBA-Games opfert. Immerhin gibt es genug Leser, die gerne GBA zocken und mehr über kommende Games erfahren möchten. Poster wären auch nicht schlecht, aber ich möchte ja nicht zu viel verlangen. Das war's erstmal.

VERONIK

➔ **CUBE plus:** Du hast recht. Aus diesem Grund heißt die Zeitschrift auch CUBE plus. Wir arbeiten bereits daran den GBA-Teil für euch auszubauen.

ZU LEICHT?

Hallo Cube plus, ich mache mir nun doch Gedanken, da gesagt wurde, dass Mario Sunshine zu schwer ist und künftige Spiele leichter werden sollen. In zwei Tagen hatte ich Mario Sunshine ganz durchgespielt und finde, dass Spiele eher leichter werden. Ich

dachte, dass Resident Evil Zero eine Herausforderung für mich wäre und habe dann gerade mal ein Wochenende gebraucht. Als großer Nintendo-Fan habe ich mich da hoffentlich verhöhrt.

BJÖRN

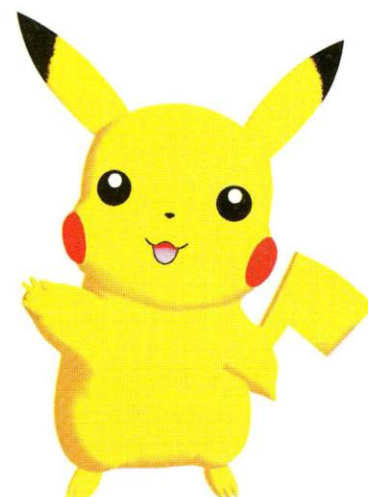
➔ **CUBE plus:** Wenn du uns fragst..., dass Spiele leichter werden, ist ein Trend, der schon seit ein paar Jahren anhält.

GESAMTWERTUNG?

Hallo Cube plus, ich möchte euch erst einmal ein großes Lob aussprechen. Eure Zeitschrift ist nämlich richtig cool! Allerdings gibt es da eine Sache: Die Gesamtwertung bei den Reviews ist mir unklar. Was wollt ihr eigentlich mit 7-8 sagen? Ansonsten, macht weiter so.

MARC

➔ **CUBE plus:** Wir freuen uns über die Anerkennung. Um zu deiner Frage zu kommen: Die 7-8 bedeuten soviel wie 7,8 von 10. In Zukunft werden wir aber die Bewertung sowieso in % angeben. Bei deinem Beispiel hätten wir somit 78%.



DUNKLE GEHEIMNISSE

ETERNAL DARKNESS

Liebes Team, ich habe mir neulich Eternal Darkness gekauft und finde es echt gut. Das Spiel ist meiner Meinung nach unterbewertet. Könnt ihr mir bitte sagen, ob noch eine weitere Folge geplant ist?

MICHAEL

➔ **CUBE:** Über Eternal Darkness gibt es sehr unterschiedliche Meinungen. Eine Fortsetzung von Eternal Darkness ist bisher noch nicht angekündigt.



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 **LESER-SERVICE NHZ, Postfach 1174, 79195 Kirchzarten** 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 _____

E-Mail (1) _____

Datum _____

Unterschrift _____

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

(1) Freiwillig, nur für Rückfragen

02/2003

Gewünschte Zahlungsweise:
(Bitte ankreuzen)

☐ **Einzugsermächtigung**

Kreditinstitut _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber _____

☐ **Gegen Rechnung**

Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim LESER-SERVICE NHZ, Postfach 1174, 79195 Kirchzarten widerrufen kann.

Unterschrift _____

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

CUBE

AUSGABE 02/2003

AFFENSTARKE TIPPS & CHEATS

Diesen Monat sind unsere Cheat-Äffchen in die *Matrix* eingedrungen und haben sie gehackt, haben *Burnout 2* gespielt und den *Hulk* in den Griff bekommen...



⬆️ *The Matrix* – ein Geniestreich oder der egozentrischste Beutel-Ramsch seit Jahren? Du musst dich selbst entscheiden.



⬆️ Ob da wohl ein *Animatrix* Game irgendwo drinsteckt?

ENTER THE MATRIX

Um diese Cheats einzugeben, musst du in das Hacksystem gehen und dort "cheat.exe" eintippen. Von dort gibst du dann einfach die folgenden Codes ein:

CHEAT	EINTIPPEN
Unendlich Health	7F4DF451
Unendlich Munition	1DDF2556
Alle Waffen	034AFF
Unendlich Focus	69E5D9E4
Geringe Erdanziehung	BB013FFF
Bonus Level	13D2C77F

BURNOUT 2

Dies ist eins unserer Lieblingsspiele, also haben die Äffchen Wochen danach gesucht, was man freischalten kann. Und das haben sie entdeckt:

- BEKOMME:** Unverwundbarkeit
- ERLEDIGE:** Alle Grand Prix Championships mit Goldmedaillen
- BEKOMME:** Extra Crash Modus
- ERLEDIGE:** Alle fünfzehn Crash Modus Tracks mit Goldmedaillen
- BEKOMME:** Zweispieler Pursuit Modus
- ERLEDIGE:** Pursuit Nummer 3
- BEKOMME:** Custom Championship
- ERLEDIGE:** Überall in der ersten Championship Goldmedaille gewinnen

⬇️ Das muss man doch einfach lieben!



⬅️ Hole dir Big Air, um deinen Boost enorm aufzubauen, dann mit 250 Klamotten in den Gegenverkehr! Hussa!

SCHICKT UNS EURE TIPPS & CHEATS, ODER HOLT EUCH ANTWORTEN ZU EUREN FRAGEN. SCHREIBT AN:

CUBEplus@nhz-verlag-vertrieb.de, ODER
LESER-SERVICE NHZ, Postfach 1174, 79195 Kirchzarten



IM AFFENZAHN GELÖST

Jeden Monat schwitzen sie wie die wilden Affen über deinen Fragen und als Belohnung für ihre Mühe und die ausgezeichnete Arbeit, die sie leisten, 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 das natürlich immer wieder mit ihrer gewohnten Affenliebe

AUFGEHEIZT

Hallo Cheat-Äffchen,

Könnt ihr mir verraten, wo ich die Feuertunika in Ocarina of Time finde?

Herzlichen Dank im Voraus

THEO, VIA EMAIL

Das Äffchen sagt...

"Kein Problem. Gehe zuerst zum Death Mountain, dann weiter zu Goron City, das du total verlassen vorfindest, angesehen von einem einsamen Goron, der sich eine Etage unter dir befindet. Lasse nun eine Bombe in der Nähe dieses Goron fallen und bei richtigem Timing hält er an und spricht mit dir. Nach eurer Unterhaltung darüber, dass Ganondorf den Drachen wiederbelebt, übergibt man dir die hitzebeständige Tunika."

ES IST IM GAME

Hi CUBEplus Team,

Kennt ihr die Cheats von Die Sims für den GameCube?

RAÜKARIF, VIA EMAIL

Das Äffchen sagt...

"Halte den L und den R Button auf dem Menü-Screen, um das Cheat-Menü aufzurufen. Tippe "FREEALL" ein und die Objekte kosten nicht., "MIDAS" öffnet alle Zweispieler-Games und Skins, "SIMS" gibt dir jederzeit Zugang zum Play The Sims-Modus."

KING CRIMSON

Liebe Affen,

In Starfox Adventures bin ich bis zum RedEye



Boss gekommen, aber jedesmal, wenn ich ihn unter Strom setze, um ihn zu fällen, damit ihm ein Fass an den Kopf werfen kann, kommen die Kissen näher und es bleibt schließlich nicht genug Zeit, um das Fass zu bekommen, ehe er wieder aufsteht. Wie kann ich ihn am besten besiegen?

JONATAN MARKOS, VIA EMAIL

Das Äffchen sagt...

"Zum Sieg über ihn musst du das Richtige zur richtigen Zeit tun und das Timing deiner Fässer richtig abstimmen. Du scheinst eigentlich alles richtig zu machen, also erklären wir die ganze Sache mal: Nachdem du dir ein Fass geschnappt hast, finde eine aktive Bodenkachel und warte, bis der RedEye King um die Ecke kommt. Wenn er auf dich zugeht, stelle dich auf die Kachel, um die elektrische Schockwaffe aufzuladen. Wenn der Schock ihn



trifft, fällt er und du wirfst das Fass auf seinen Kopf. Wiederhole das dreimal und mit jedem kritischen Treffer kommen die Kacheln näher zum Zentrum, also musst du dein Timing ändern. Und das war's dann auch schon."



HULK

Erst in dieser Ausgabe haben wir den Review und schon waren die Äffchen wieder fleißig und haben ein paar Cheats gefunden: Gib diese auf dem Eingabe-Screen für Codes im Optionsmenü ein:

DU BEKOMMST

Volle Rageanzeige
Unbesiegbar
Unendlich Continues

GIB EIN

ANGMNGT
GMMSKIN
GRNCHTR

DU BEKOMMST

Level Select
One Hit Kills

GIB EIN

TRUBLVR
SFSTOFRY



INFORMATION

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

VERTRIEB: INFOGRAMES

ENTWICKLER: OVERWORKS

GENRE: ROLLENSPIEL

PREIS: CA. 60 EUR

SPIELER: 1

Willkommen zum letzten Teil des Guides, zu SEGAs Rollenspiel aus der obersten Schublade

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

TEIL ZWEI

CHAPTER 8: DACCAT'S ISLAND

Es ist Zeit, dass du dich zum Valuan Empire begibst, wo dich der Gelbe Stein erwartet!

NUN VON HORTEKA nach Norden und durch die beschädigte Barriere fliegen. Nordöstlich und nordwestlich von dir liegen zwei Inseln. Dort findest du Roc's Nest, Will o' Wisps und Mysterious Rings. Nun nach Südosten, wo du auf die Black Spell Piraten stößt. Sei nicht zu überheblich, denn ihr Dark Torpedo kann dich 6000 HP kosten! Benutze Increm, um dich zu beschützen, während du den Feind mit Cannons und Magic Cannons befeuerst. Wenn du in den Valuan Luftraum eindringst, stößt du auf einen Black Piraten und einen der Leute auf deiner Liste (**GORDO**).

Weiter in das desolate Gebiet von Valua, bis zu Maw of Tartas, das wie Stonehenge aussieht. Dort wirst du von Valuan Enforcers angegriffen. Besiege sie und sage Drachma, dass du ihm folgst, ehe du die drei **Choms** einsackst und zur Little Jack zurückkehrst.

Vyse kann nicht schlafen – geh also nach oben auf das Deck, um Drachma zu finden und setze das Spiel fort.

Die Zeit ist gekommen, nach

Rhaknam zu suchen – fliege nach Osten und suche dort, bis du ihn findest. Eine Flotte von (**VALUAN BATTLE CRUISERS**) greifen ihn an. Du musst zuerst an ihnen vorbeifliegen.

Laufe nach der Schlacht zu den Rettungsbooten auf dem unteren Deck hinab – du findest sie hinter den großen Eisentüren.

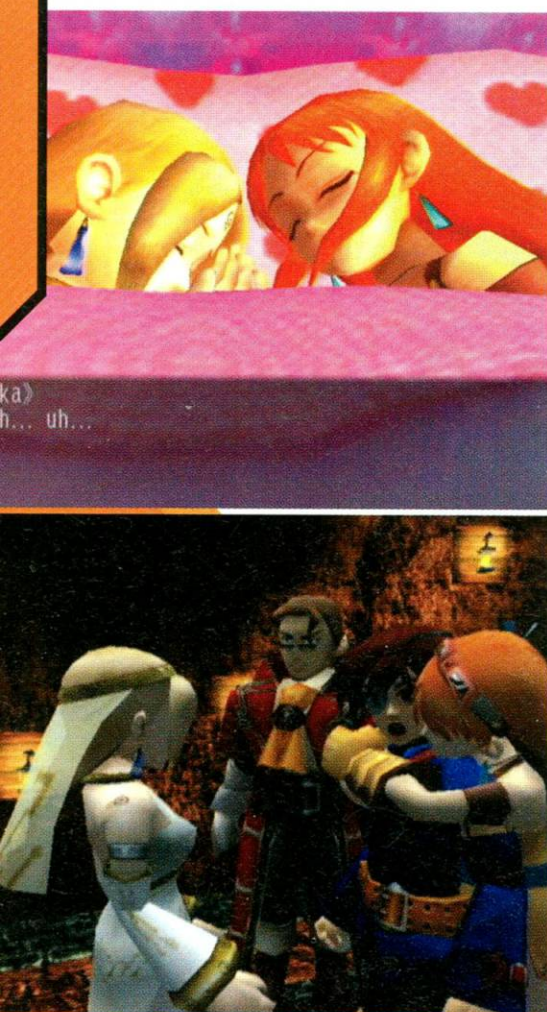
Schau dir die Szene an und klettere auf den Hügel hinten auf der Insel, wenn Vyse aufwacht, um eine weitere Szene zu sehen. Untersuche die Leiche vor den Tunneln, um **Gonzales' Map** zu finden. Durchsuche die Tunnel im Südwesten, um die **Moonberry** zu finden, dann tiefer hinein und ausruhen.

Wenn die Steuerung zu Aika umschaltet, empfängst du **Clara's Purse**. Geh zu Nasrads Ausrüstungsladen und sprich mit dem Nasr Merchant vor dem Tresen für dein zweites **Abirik Cham**. Geh zum Bazar auf der Westseite der Stadt für eine **Sylph Seed** und bringe die Nacht in der Kneipe.

Wenn du wieder die Steuerung über Vyse übernimmst, lasse dich auf ein paar Runden

mit den Tieren ein (benutze Counterstrike, wenn sie zu stark in der Überzahl sind). Wenn du genug **Grapor Meat** hast, setzt er sich hin und kocht Essen. Besuche dann die südwestliche Höhle, um **1,827 Gold** zu finden. Erkunde die Insel und sacke alles Brennholz ein. Schließlich musst du die **Moon Stones** einsammeln, die der Regen freigelegt hat. Nach der Szene holt dich ein Luftpirat (Gilder) von der Insel weg. Du übernimmst die Steuerung über das Schiff – fliege nach Nordnordwest zu den Bergen und suche die Skull Rock Discovery an der Grenze des Valuan Territoriums. Fliege dann südwestlich nach Nasrad.

Klettere dort die Leiter im Nordwesten hoch und warne den Schützen dort über Valuas geplante Attacke. Wieder hinab und bis zum Ende des westlichen Docks, um einen **Moonfish** zu fangen. Gehe nun zur Gilde und sortiere dort erst einmal deine Discoveries und Bounty aus. Rüste nach Möglichkeit all deine Items und deine Ausrüstung in den verschiedenen Shops in Nasrad auf (den Basar nicht vergessen), ehe du hinüber zur Bar gehst, um dort mit den Leuten zu reden. Gehe danach zur Kneipe und übernachtete dort. Wenn du die Steuerung über Aika wieder übernimmst, geh zur Bar, um dort deine **Wages** zu empfangen, vier **Sacres Crystals** und ein **Cham**. Nun wieder zur Kneipe, um **Pedro's Map** von dem alten Mann zu bekommen, der draußen liegt.



⬆ Es gibt weitere willkürliche Kämpfe auf deinem Weg nach Valua.

⬆ Benutze diese Punkte, um zwischen den Teams zu wechseln.



ZUR INSEL

Geh als Vyse aus dem Tor des Palasts (nach Norden), sage den Wachen, dass du wichtige Informationen für den Nasultan hast. Nach der Szene steuerst du wieder Aika. Reise als Aika zurück zum Skull Rock, dann in die Richtung, in die er ausgerichtet ist. Eine der kleinen Inseln ist Daccat's Island. Lande dort und finde das **Cham**, ehe du hineingehst.

Fliege nach Norden zu Daccat's Insel. Vyse landet an einer anderen Stelle als Aika und Fina, die ein Rätsel lösen, als sie versuchen, die Tür zu öffnen. Öffne drinnen mit Aika die Truhe links, um den **Skywing** zu erhalten. Benutze das Logo am Ende des Korridors, um zu Vyses Team zu wechseln. Die Truhe dort wird von Zivilyn Bane bewacht, aber er ist kein echtes Problem. Besiege ihn, um eine **Paranta Seed** und das **Soul Crystal** zu bekommen. Aktiviere den Schalter im linken Korridor, um damit die Tür auf Aikas Seite zu öffnen. Öffne als Aika die Truhe für ein Paar **Sacruen Crystals** und aktiviere den Schalter, um die Tür auf Vyses Seite zu öffnen. Zurück zu Vyse und schnappe dir **2.001 Gold**, ehe du auf die Platte trittst, um die Tür zu öffnen. Wechsle zu Aika und schnapp dir beide **Maiden's Armour**. Wechsle wieder zu Vyse und drehe die Kurbel. Klettere auf die Truhe, um vier **Magic Droplets** zu bekommen. Spiele weiter mit der Kurbel herum und wechsle Charaktere, bis du **Magic Dew** und **Daccat's Armor** hast. Schließlich kommen beide Teams auf einer Platte bei einem Tor an.

GORDO

HP: 2.000
ATTACKEN: LOQUA SPRAY
SIEGRÄMIE: CHAM, SPIKED SUNFISH X10, FLYING FISH X40

Du hast drei Runden, um Gordo zu töten, ehe er seinen Loqua Spray Move anwendet. Der Move kann der Gruppe maximal 700HP abnehmen, stell sicher, dass sie darüber liegen. Benutze Aikas Delta Schild, um die Pyres Attacken des Kochs zu neutralisieren. Wirf Increm auf Drachma und setze seinen Tackle Move gegen Gordo ein. Der kostet ihn 1.300HP! Wenn Gordo gefallen ist, kannst du relaxen, wenn du den Mad Chef beseitigst.

Schnappe dir als Aika die **Vidal Seed**, **Moonberry** und **Cham** und stell dich auf die Platte in der hinteren Ecke. Wechsle wieder zu Vyse, um beide **Risan Crystals**, eine **Moonberry**, einen **Moonfish** und eine **Electrum Box** zu finden; dann weiter. Im nächsten Raum ist viel Schalten und Drehen von Kurbeln angesagt, um auf die andere Seite zu kommen: Drehe Vyses Kurbel einmal, Aikas zweimal, ehe du Vyse auf die nächste Plattform bringst. Drehe nun Aikas Kurbel dreimal. Bewege sie auf die Bodenplatte. Schicke Vyse dort hinüber, um die Gruppe zu vereinen! Die Freude währt aber nicht lange, denn du wirst von

(SINISTRA AND DESTRA) angegriffen. Auspassen!

VALUAN BATTLE CRUISER

SIEGRÄMIE: SHREDDER BOMB

Die übliche Taktik hilft dir auch hier. Wirf Driln und Increm, attackiere dann mit Cannons und Wevles. Wann immer möglich, kämpfe aggressiv. Der Battle Cruiser sollte kein Problem sein..

SINISTRA AND DESTRA

HP: 3.300 BEZIEHUNGSWEISE 4.500
ATTACKEN: DEATH WALTZ, EXPLODE / DEATH WALTZ, TUNDRA BLAST
SIEGRÄMIE: ICYL SEED, MAGUS SEED

Konzentriere die Attacken am Anfang auf Sinistra, weil es das schwächere ist. Cutlass Fury hilft dabei, weil du es in jeder Runde anwenden kannst. Stelle sicher, dass Vyses Waffe lila ist, um maximalen Schaden anzurichten. Erledige Sinistra so schnell wie möglich, sonst haben die Bosse eine Chance ihren Death Waltz zu benutzen, der 1.000HP Schaden bringt. Tundra Blast und Explode sind so ähnlich, fügen aber nicht annähernd so viel Schaden zu. Wenn Sinistra erledigt ist, ändere Vyses Waffe zu rot und lasse ihn rasend werden. Lasse Fina Lunar Blessing anwenden, um die Gruppe zu heilen und wirf so schnell wie möglich Increm auf Vyse. Heilung mit Items anstatt mit Spells hilft auch, da dann Vyse Cutlass Fury öfter einsetzen kann.

CHAPTER 9: THE GRAND FORTRESS

Das Valuan Empire will Nasrad jetzt angreifen, also nichts wie dort hin, aber dalli!

FLIEGE NACH SÜDEN nach Nasrad und gehe in die Stadt, um dort eine Handlungsszene zu sehen. Ergib dich, wenn du gefragt wirst, und du verlierst all deine Moon Crystals. Du kannst nichts dagegen unternehmen, also mache dir keine Sorgen darüber. Das Team wird vom Empire gefangen genommen und eingesperrt, aber es dauert nicht lange, ehe ihr einen Ausbruch unternimmt. Hin zu den Aufzügen, dann den Schreien zur zweiten Etage hinauf folgen. Dort ist Aika mit ihrem neuen Freund **(VIGORO)**.

Fahre nach diesem Kampf im Aufzug zum Cannon Raum hinauf. Dort hinein, die Treppe hoch und durch den Tunnel laufen. Nach Osten und den Lift an der Seite der Festung nach oben nehmen. Abspeichern, und dann durch die Tür und die Wachen am Ende des Korridors vernichten. Nimm den **Harbor Key** und öffne die Tür, um auf Fina zu treffen. Zurück zur verschlossenen Tür unten am Lift und den Harbor Key benutzen. Jedesmal, wenn du ins Scheinwerferlicht gerätst, wirst du angegriffen. Suche auf den Laufwegen nach Truhen, um eine **Moonberry** und einen Zusammenstoß mit Zivilyn Bane zu finden. Der Kampf ist kein Problem – spare deine SP auf und benutze ein paar Pirate's Wraths oder Cutlass Fury. Du bekommst eine **Vidal Seed** und den **Unholy Dagger** dafür. Nun zum Torweg und abspeichern. Gleich beim Betreten des nächsten Bereichs stehst du dem **(DRAIKOR TANK)** gegenüber!

ZUR DELPHINUS

JEMAND SAGT DIR, du sollst auf den Lift gehen – springe drauf, und stimme zu, dass du den Prinzen mitnimmst. Du bist nun an Bord der Delphinus, dem Flaggschiff des Prinzen. Sag Enrique, dass er mit euch mitkommen kann, und er gibt dir die **Moon Crystals**. Nach der Szene gibt es eine Schiffsschlacht – wende Focus an, bis du genug SP hast, um die Moon Stone Cannon abzufeuern. Für deinen Sieg bekommst du **Gear Grease**. Nimm den Job als Captain an, wenn er dir angeboten wird



⬆ ...und du hast nicht die Spur einer Chance gegen Ramirez. Noch nicht!

und beginne, das Schiff zu erkunden. Auf der Brücke befinden sich zwei Ablagen – eine enthält eine **Moonberry**, das andere **Marco**, dein erstes Besatzungsmitglied! Erkunde den Rest des Schiffs und nimm dir das **Cham** an Deck. Es ist Zeit zum Losfahren – rede dazu mit Gilder. Sailors Island liegt direkt vor euch, da solltest du ruhig deine Vorräte auffüllen. Sprich mit **Polly** in der Taverne und sie gesellt sich der Crew als Köchin zu. Der geheimnisvolle **Lawrence** gesellt sich euch für 10000 Gold zu; bezahle ihn also und rekrutiere ihn als Steuermann. **Pinta** im Equipment Shop tritt euch als Delegate bei. Zu diesem Zeitpunkt bist du auch in der Lage, gegen **(GUNARM)** zu kämpfen, indem du vor dem Equipment Shop mit Lapien redest. Wenn er für dich zu schwierig ist (was wohl der Fall sein wird), kannst du später wiederkommen.

Bekämpfe Piastol zum ersten Mal (im Westen), wenn du das noch nicht getan hast und liefere den Moonfish bei Docs Schiff ab. Du solltest (wenn du sie alle gefunden hast) gerade genug für einen weiteren **Black Spot** von der Sailors Guild haben. Fliege über die Dannel Strait nach Nasrad, wo du **Khazim** als Gunner und **Osman** als Merchant rekrutierst. In der Stadtmitte findest du ein **Cham**.

Wenn du bereit bist, fliege zu Crescent Isle. Gilder hat zwei seiner Männer geschickt, die dich

VIGORO

HP: 4.500
ATTACKEN: VIGORO'S CHARM
SIEGRÄMIE: CANNON ROOM KEY

Hier solltest du keine Probleme haben. Benutze Standardattacken und Cutlass Fury, Lamba Blast und Pirate's Wrath. Increm für dein Team wäre angebracht. Wenn Vigoro Charm auf Aika wirft, mach dir keine Sorgen. Du könntest ein Curia Crystal an sie verschwenden, aber die Wirkung hält eh nur zwei Runden vor.



⬆ Benutze Special Moves oder Magieattacken gegen diese Counter Stance.

treffen sollen. Einer von ihnen verstärkt dein Schiff für 25.000 Gold, während der andere dir einen Stützpunkt für 75.000 bauen will. Du solltest genug für das Schiff haben, aber für den Stützpunkt reicht es wahrscheinlich nicht. Wenn du Cash benötigst, kannst du Zivilyn Banes Schätze verkaufen, die Ballon Flower (nordwestlich von Daccat's Island) finden und in einem Gebiet um Crescent Isle kämpfen. Wenn du für den Stützpunkt bezahlt hast, wähle, welche Flagge dein Schiff repräsentieren soll. Wähle in der folgenden Handlungsszene, dass du Fina mit Zuversicht füllst, um deine Piratenwertung zu erhöhen.

SUPER MOVES

Wenn du die Delphinus bekommst, hast du auch Zugriff auf zwei Special Moves im Kämpfen. Das 'Crew SP' Kommando erscheint auf Vyses Menü, wenn du deine SP maximierst, dann können 'Prophecy' und 'Blue Rogues' gewählt werden. Beide erschöpfen deine SP total, sind aber extrem wirksam. Prophecy greift mit allen vier Mitgliedern an, während Blue Rogues deine Crew-Mitglieder benutzt. Blue Rogues verursacht verschiedene Dinge, je nach dem, welches Crew-Mitglied als 'aktiv' aufgelistet ist.

GUNARM

HP: 10.000
ATTACKEN: MOON STONE BLAST, SIDEWINDER, CHARGE, TARGET SEARCH, RAMPAGE
SIEGPRÄMIE: BERZERKER MAIL

Töte zuerst die Frocks und werfe Increm auf deine Gruppe. Hüte dich vor seinem Moon Stone Blast, weil er deine Charaktere sofort töten kann! Charge ruft einen der Frocks ins Leben zurück, und Rampage wird benutzt, wenn der Boss verletzt wird. Blockiere sofort nach Target Search oder belebe einen deiner Gruppe wieder. Wenn die Frocks weg sind, benutze blaue oder silberne Waffen und lasse Vyse und Enrique mit Special Moves angreifen. Mache das immer weiter, und schließlich führt es zum Erfolg.

DRAIKOR TANK

HP: 7.900
ATTACKEN: WHEEL BLAST
SIEGPRÄMIE: RISELEM CRYSTAL X 5

Dies kann ein harter Kampf werden, also wirf Increm auf alle, Fina könnte dennoch mit dem Wheel Blast des Boss' getötet werden. Benutze Risan und Riselem Crystals im Fall eines Todes. Versuche die HP von allen durch Sacrum hoch zu halten, und greife nicht ohne guten Grund an. Benutze nur Special Moves – Pirate's Wrath, Gunslinger und Cutlass Fury sind klasse dafür. Vyse kann ziemlichen Schaden anrichten, wenn er mit einer silbernen Klinge angreift. Mache so weiter, und langsam saugst du ihm die Health aus.

CHAPTER 10: FINDING YAFUTOMA

Dein Schiff wurde aufgerüstet, und dein Stützpunkt steht unter Konstruktion.

ES IST DEINE Entscheidung ob du noch weitere Crew-Mitglieder anheuerst oder gegen die Nebenbosse angeht, wie zum Beispiel Rupee Larso. Wenn du auf Abenteuer gehst, vergiss nicht, das **Cham** in Gordons Bistro in North Ocean zu nehmen. Es ist auch eine gute Idee, nach Discoveries zu suchen, dies ist seit geraumer Zeit deine erste Chance dazu. Wenn du die White Map hast, jetzt solltest du sie rüsten.

Fliege in den Süden von Maraba, dann nach Osten, durch die Himmelskluff, um Esparanza

zu finden. Gehe dort in die Hauptstadt und klettere eine Leiter hinab, um ein **Cham** und **2.248 Gold** zu finden. In einer der Hütten befindet sich ein Schalter, der die Leiter für dich herabsenkt. Nimm oben die drei **Valuan Uniforms** aus der Truhe und besuche den Leuchtturm für einen **Moonfish**. Gehe zum Equipment Stand hinten in der Stadt für neue Waffen und Schiffsteile ehe du dir den zweiten **Moonfish** beim Schiff zu deiner Linken schnappst. In diesem Gebiet kannst du eine Moonberry im Südosten finden. Speichere in



Die Delphinus sollte mit umherirrenden Piraten kurzen Prozess machen.

der Kneipe im Südosten der Stadt und besuche die Taverne – rede dort mit Don am Tisch hinten, und Fina stürmt herein und sagt, dass **(THE ARMADA)** auf dem Weg ist. Sprich mit Enrique bei den Docks und gehe an Bord eines Schiffs für den Kampf.

Fliege durch die normale Kluft nach Süden und in die Lands of Ice. Suche in der Mitte des Hauptkontinents, um einen seltsamen fliegenden Feind zu finden, **(ALANIA)**. Greife ihn im Schiffskampf an. Du kannst hier ein paar Discoveries finden, unter anderem die Ice Lens (oben auf einer Klamm) und die Aurora, hoch über dir.

AHOY, MATROSEN!

Wenn du die Delphinus als eigenes Schiff hast, kannst du deine Mannschaft zusammenstellen. Insgesamt gibt es 22, zwei Männer/Frauen für jede Position. Du brauchst sie nicht alle anzustellen, aber es ist gut, eine Auswahl zu haben.

MARCO Position: Matrose
Anstellung: In einem Spind auf der Brücke des Schiffs.
Fähigkeiten: Verdoppelt die SP für eine Runde.

LAWRENCE Position: Steuermann
Anstellung: Neben der Sailors' Guild auf Sailors' Island – gibt ihm 10.000 Goldstücke.
Fähigkeiten: Erhöht die Quick Wertung deines Schiffs.

PINTA Position: Delegate
Anstellung: Rede mit ihm auf Sailors' Island im Equipment Shop.
Fähigkeiten: Schützt dein Schiff vor Kanonenattacken.

POLLY Position: Köchin
Anstellung: Rede mit ihr in der Taverne auf Sailors' Island.
Fähigkeiten: Stellt die MP eines Charakters wieder her.

KHAZIM Position: Gunner
Anstellung: Rede mit ihm nach der Zerstörung von Nasrad oben auf der Mauer bei den Docks.
Fähigkeiten: Erhöht die Kraft deiner Hauptkanonen.

OSMAN Position: Merchant
Anstellung: In Nasrad, nach dessen Zerstörung.
Fähigkeiten: Erhöht die Chancen auf wertvolle Items in Schlachten.

TIKATIKA Position: Ausguck
Anstellung: Finde das Dorf Ixa'ness (südwestl. v. Horteka und nördlich von Moon Stone Mountain). Rede mit ihm bei seinem Ausguck.
Fähigkeiten: Erhöht Torpedo-Präzision.

MERIDA Position: Närrin
Anstellung: Finde ihre Notiz im Leuchtturm auf Sailor's Island, zeige sie in Hortekas Taverne.
Fähigkeiten: Erhöht den Wert deines Schiffs.

POW Anstellung: Rede mit Pow (der Hund auf Pirate Island).
Fähigkeiten: Erhöht die Chance, in der ersten Runde anzugreifen.

DOMINGO Position: Ausguck
Anstellung: Finde über 30 Discoveries und rede mit ihm in Gordons Bistro in North Ocean.
Fähigkeiten: Verbessert die Chancen zu einem Critical Hit.

ROBINSON Position: Matrose
Anstellung: Im Schiff in der Dark Rift – rede mit ihm über die Anstellung von Polly.
Fähigkeiten: Verringert die Menge von Spirit für Attacken.

KIRALA Position: Baumeisterin
Anstellung: Erzähle ihr nach dem Treffen in Yafutoma, dass du ihre Arbeit liebst.
Fähigkeiten: Kann dein Schiff komplett instand setzen.

URALA Position: Köchin
Anstellung: Überzeuge Kirala, dir beizutreten, und sprich mit ihr in Yafutomas Teehaus.
Fähigkeiten: Erhöht deine SP ganz massiv.

MOEGI Position: Delegate
Anstellung: Tritt bei, wenn du Yafutoma vor Blue Gigas rettest.
Fähigkeiten: Schützt dein Schiff vor Magieattacken.

HANS Position: Mechaniker
Anstellung: Kehre nach Horteka zurück und rede mit ihm bei der Absturzstelle. Biete ihm einen Job an. Geh nach dem Sieg über die Blue Gigas zurück.
Fähigkeiten: Erhöht die Magic-Defensive deines Schiffs.

DON Position: Steuermann
Anstellung: Rede mit ihm in der Esparanza Bar nach dem Sieg über die Blue Gigas

Fähigkeiten: Erhöht die Ausweichwertung deines Schiffs.

KALIFA Position: Merchant
Anstellung: Wenn Vyse das Surian Blade von Yafutoma hat, geh nach Maramba und rede mit ihr im Haus neben der Bar.
Fähigkeiten: Erhöht die Chance zur Entdeckung von Special Items.

BRABHAM Position: Mechaniker
Anstellung: Wenn du einen Stützpunkt auf Crescent Island baust.
Fähigkeiten: Erhöht die Defensivwertung deines Schiffs.

BELLE Position: Gunner
Anstellung: Rede mit ihr auf Crescent Island, nach dem Bau deines Stützpunkts.
Fähigkeiten: Erhöht die Kraft deiner Sekundärkanonen.

IZMAEL Position: Baumeister
Anstellung: Wenn du den Stützpunkt auf Crescent Island baust.
Fähigkeiten: Erhöht die Kraft deiner Moon Stone Cannon.

ILCHYMIS Position: Artisan
Anstellung: Nachdem du den Riselem Spell lernst, besuche seine Insel im Himmel zweimal (über den Wolken, nördlich von Valuan City) und sprich mit ihm.
Fähigkeiten: Erhöht alle Attribute deines Schiffs.

RYU-KAN Position: Artisan
Anstellung: Finde seine Insel im Südwesten der Karte und rede mit ihm, wenn du den Ruf Vyse der Held erreicht hast.
Fähigkeiten: Erhöht Attack- und Defensivwertung deines Schiffs.

Für jeden Charakter, den du verpasst, verlierst du einen Teil des Endes. Wenn du es ganz sehen willst, musst du sie dir alle schnappen (Sorry!).

DURCH DEN STRUDEL

ZURÜCK NACH ESPERANZA, und den Strudel im Dark Rift im Südosten finden. Dort speichern und im ersten Gebiet nach zwei glühenden Wracks suchen. Dort findest du eine **Magus Seed** und **Moss Armor**. Vor dir ist ein Strudel, aber geh stattdessen in den anderen durch das Loch im Kliff (sacke zuvor das **Dream Cutlass** ein). Folge dem Wurmloch durch den Bereich mit den glühenden Felsen. Betrachte diesen Bereich als zentrale Nabe, da er vier



Dieser Merchant ist ein Allerweltskerl, er verkauft Items, Ausrüstung und Teile.



Diese Kreatur ist ein Weichei – sie kriecht auf der Stelle.



Zivilyn Bane ist zurück, aber er sollte keine Probleme aufwerfen.

Portale besitzt und in der Mitte eine Discovery. Ein Portal führt zu einem Gebiet mit der **Aura of Valor**, einer **Moonberry** und einem Kampf gegen Zivilyn Bane (schlage ihn mit **Prophecy**, um ihn auf Nichts zu reduzieren). Für deinen Sieg bekommst du die **Zaal Seed** und das **Chalice Of Blood**. Ein anderes Portal führt zu **Sacrum Crystals**, **2.731 Gold** und dem Schiff mit einer **Moonberry** und **Robinson**, der sich deiner Crew anschließt, wenn du bereits **Polly** angeheuert hast. Der Strudel bei Zivilyn Bane führt zu einem Speicherpunkt. Benutze ihn und versuche durch den letzten Strudel zu fliegen, um auf **(ANGUILA)** zu stoßen. Fliege nach dem Kampf durch den Strudel vor dir, um zur Weltkarte zurückzukehren.

Nach Nordosten und nach der Guardian Walls Discovery suchen – sie befindet sich auf der anderen Seite der Himmelskluft. Tiefer in das Gebiet hinein, bis zu einem Schiff, das **(TENKOU SPELLSHIP)**, gegen das du kämpfen musst. Geh nach der Schlacht aufs Deck, wo du auf **(JAO AND MAO)** in einem Bosskampf stößt. Entscheide dich für den Kampf und die Schlacht beginnt. Nun weiter nach Norden, bis nach Yafutoma. Sprich mit Lord Mikado, fange dann den

JAO & MAO

HP: JEWEILS 2.600
ATTACKEN: IRNAGUN, TATATIMORUTTO
SIEGPRÄMIE: MOONBERRY

Diese Typen spezialisieren sich auf Martial Arts und sind nicht bewaffnet. Ihre Attacken schlagen mit 1.500 HP zu Buche. Statusattacken funktionieren nicht. Wirf Increm und Focus auf die Gruppe bis du genug SP für **Prophecy** hast. Das sollte beide erledigen! Benutze **Sacrum** und andere Heilzauber, um deine HP zu erhalten.

ANGUILA

SIEGPRÄMIE: CONCUSSION BOMB, HEAVY TORPEDO, TIMING VALVE

Wirf sofort Increm und Driln. Benutze Focus auf grünen Quadranten, bis du zwei Optionen bekommst. Wähle, dass du weiterfeuerst. Feure die Moon Stone Cannon bei jeder Chance oder halte dich an die Advanced Cannon / 10" Cannon Kombination.

THE ARMADA

SIEGPRÄMIE: SPEED WAX, SHREDDER BOMB, CRYSTAL BALL, CAPTAIN'S STRIPE, HEAVY HEAVY ARMOR DECK, 12" CANNON

Die ersten beiden Schlachten sind einfach. Wirf Increm und Driln, greife dann mit der Advanced Cannon oder Moon Stone Cannon an. Wenn du die Option bekommst, nähere dich. Die dritte und letzte Schlacht ist nicht so einfach. Zuerst kannst du deine Moon Stone Cannon nicht benutzen, du wirst vom Feind gerammt und erfährst, dass du Quika gerade vor einer Rot-Quadrat-Attacke benutzen musst. Dadurch kannst du der Attacke ausweichen und in der nächsten Runde einen Moon Stone Cannon Schuss anbringen.

ALANIA

SIEGPRÄMIE: NICHTS

Zuerst kannst du diesen Boss nicht treffen, also begib dich hinter ihn, ehe du die Moon Stone Cannon abfeuerst. Wie üblich helfen auch hier Driln und Increm.

Moonfish westlich des Palastes und ruhe dich in der Pension im Nordosten aus. Nimm den Lift nach Süden – dort findest du ein **Cham** zwischen den Wasserfällen im Osten.

Springe in ein kleines Boot im Westen und fahre zum gegenüber liegenden Dock. Betätige den Schalter bei der westlichen Brücke und benutze dein Boot, um die **Moonberry** aus der Truhe zu bekommen. Lasse dich den Wasserfall im Süden hinabtreiben, wo du **Kirala** auf einer Baustelle findest.

Mache ein Kompliment über ihre Arbeit und sie schließt sich euch an. Zurück zum Teehaus, wo Kiralas Schwester arbeitet. **Urala** tritt nun deiner Crew bei. Erkunde die Stadt und kaufe in den Equipment und Item Shops ein, was du brauchst. Geh durch die Geheimtür im Item Shop, um **3.000 Gold** zu bekommen.

Nun zu den Docks hinab und abspeichern. Besuche nun noch den Ship Merchant und kaufe ein, was du benötigst. Es ist eine gute Idee, einen Vorrat an Deluxe Kits anzulegen, da sie hier sehr billig sind. Sprich mit dem Merchant, und du bekommst eine Eskorte zum Berg und einen **Underwater Suit**.

TENKOU SPELLSHIP

SIEGPRÄMIE: PYRO BOMB, CRYSTAL BALL

Yafutoman Schiffe fliegen in großer Höhe, so dass du Torpedos und Pyrum / Electrum benutzen musst. Manchmal lässt sich der Feind fallen, zu diesem Zeitpunkt kannst du ihn mit Kanonen treffen.

CHAPTER 11:

MOUNT KAZAI

Anders als bei Shrine Island, musst du diesen Ort fluten, um hier voranzukommen.

RUTSche DAS SEIL hinab und geh durch den Unterwasserkorridor. Aktiviere den Schalter im nächsten Raum, geh dann nach links und betätige beide Schalter im nächsten Bereich. Zurück zum Hauptraum und zur gegenüber liegenden Tür. Sie führt zu einem Raum mit Wasserbecken. In der Mitte befinden sich vier in einer Linie; geh in das zweite von links. Du landest auf einem Laufweg, von dem aus du einen weiteren Schalter aktivieren kannst. Nun zurück in den Hauptraum.

Es gibt hier noch eine Tür. Gehe hindurch und folge dem Korridor zur T-Kreuzung, dort nach rechts und ins Wasser hinein. Erkunde die Höhle, bis du zu einem Abhang kommst, der zu einer Konfrontation mit Zivilyn Bane führt. Schlage ihn mit **Pirate's Wrath** oder **Prophecy**, um dir die **Dexus Seed** und einen **Windsong Orb** zu

verdienen. Nun zurück zu der Stelle, an der du ins Wasser gekommen bist – dort findest du noch eine Passage zum letzten Schalter.

Zurück zum Hauptraum und wieder ins Wasser hinein. Folge dort der Passage und klettere am Seil hoch, um einen **Moonfish** zu finden. Wieder hinab und das **Cham** weiter unten in der Passage einsacken. Bei der Kreuzung geht es geradeaus für eine **Moonberry**. Du solltest jetzt die meisten Special Moves kennen. Nun zurück und die andere Route nehmen.

Das nächste Gebiet wird von Aluspheres bewohnt. Judgement ist der einzige Move, der sie berührt, also spare deine SP und benutze es, wenn immer möglich. In einem Korridor musst du gegen vier Gruppen dieser Widerlinge kämpfen! Man kann den Kampf umgehen, aber man sollte ihn absolvieren, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Folge dem Korridor und speichere, ehe du auf die Plattform steigst. Bei der Tür erscheint jetzt **(TORTIGAR)**, der Hüter des Blue Moon Crystal – du musst kämpfen. Geh nach dem Kampf in die Kammer, um den **Blue Moon Crystal** zu bekommen und abzuspeichern. Rede draußen mit dem Merchant, der dich nach Yafutoma zurückbringt.

TORTIGAR

HP: 11.100
ATTACKEN: STEELSKIN, ICE STORM
SIEGPRÄMIE: MOONLIGHT ROBE

Dies wird ein langer Kampf. Wirf Incremus oder Increm und ändere Vyses und Enriques Waffen zu Gelb. Wirf Sacrum, wenn ein Charakter unter 1.800HP abfällt. Benutze starke Special Moves wie **Pirate's Wrath**, um maximalen Schaden zu verursachen. Einmal alle zwei Runden wirft Tortigar Steelskin, das eine Runde andauert. In dieser Zeit können ihm Attacken nicht wehtun. Gelegentlich wirft es Saculen, wodurch es all seine HP wieder bekommt. Wenn deine Attacken jedoch schnell genug kommen, bekommt es keine Chance, sich zu heilen. Tortigar kann Charaktere auch in Stein verwandeln!

CHAPTER 12:

SAVE YAFUTOMA

Ihr seid Helden – mal wieder! Aber ihr seid die Blue Gigas immer noch nicht ganz los...

JETZT, WO DER Blue Moon Crystal wieder da ist, besuche den Palast und ruhe dich dann über Nacht aus – aber selbst wenn du schläfst, wird ein Plan vom Feind ausgebrütet. Wenn du zu den Docks kommst, wartet die Armada auf dich. Wähle, dass du warten willst, und wenn die Prinzessin die schlechte Nachricht bringt, lauf weg und verstecke dich.

Gehe in die Geheimpassage und schnapp dir die **Saculen Crystals** rechts. Nun auf dem anderen Weg zurück und auf die Transportkapsel springen. Den Laufweg der Tenkou Island entlang – es gibt Tenkou zu bekämpfen und ein **Cham** zu finden, ehe du dann den **Moonfish** in der nordöstlichen Ecke fängst. Nun zurück zur Transportkapsel. Wenn du

MURAJI

HP: 3.000
ATTACKEN: INCREM,
SIEGPRÄMIE: MAGIC DEW X4

Diese Schlacht sollte einfach sein. Erledige die Murajis Soldaten wie zuvor und lande dann zwei Special Attacks auf dem Mann selbst. Muraji hat ein paar Magieattacken, aber mit denen wirst du fertig. Der Boss ist auch empfindlich gegen Statusattacken wie Sleep, also setze sie ein!

nahe genug kommst, kannst du an Bord der Delphinus gelangen. Bekämpfe die Soldaten, auf die du stößt und gehe auf die Brücke, um gegen **(MURAJI)** zu kämpfen.

Wenn du dann wieder die Kontrolle über die Delphinus hast, wirst du in einen Kampf mit Vigoro und seinem Schiff **(THE DRACO)** verwickelt. Und fast unmittelbar hinterher musst du auch der Blue Gigas **(BLUHEIM)** bekämpfen. Stelle also sicher, dass du dein Schiff gegen Ende des vorherigen Kampfes instand setzt! Hinterher tritt Moegi der Crew bei und du bekommst das **Book On Polarity**.

BLUHEIM

ATTACKEN: BLUE LIGHTNING, PHOENIX RAY, BLUE WIND

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE

Es braucht jede Menge Federkraft, um diesen Vogel zu Boden zu bringen. Wirf sofort Increm und Driln und lege sofort nach, wenn ihre Wirkung abnimmt. Deine Yamoto Spirit Cannons schlagen mit 12.000HP zu Buche, deine Moon Stone Cannon mit 25.000. Eine Torpedo/Moon Stone Cannon Kombination richtet mehr als 30.000HP Schaden an! Die drei Moves der Gigas kosten dich maximal je 7000HP, also kein Grund zur Aufregung.

Umgehe den Blue Wind mit Guard in der Runde, in der es angewendet wird – normalerweise vor zwei roten Quadranten. Dieser Kampf dauert vielleicht etwas länger, aber am Ende wird Yafutoma gerettet.

THE DRACO

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE

Außer wenn du die Moon Stone Cannon feuerst, immer auf rotem Quadrat verteidigen. Wirf Increm und Driln so schnell wie möglich. Die Moon Stone Cannon bringt 25.000HP Schaden, da sollten zwei Schüsse ausreichen. Du brauchst nicht oft zu heilen, da die Hauptkanone der Draco auf Guard nur 5.500HP nimmt.

VELTARN

HP: 10.500
ATTACKSEN: AVALANCHER, DEATH LASER
SIEGPRÄMIE: CRYSTALEN BOX

Dieser Boss kann der totale Alptraum sein, wenn du nicht die richtige Ausrüstung besitzt. Ehe du angreifst, rüste die Truppe mit Silvite Rings aus. Wenn du sie nicht hast, steht dir die Mutter aller Schlachten bevor! Avalancher trifft Gruppenmitglieder für 1.700HP, während der Death Laser den sofortigen Tod mit sich bringt, AUSSER, wenn ein Silvite Ring gerüstet ist, in diesem Fall kostet es nur 200HP. Wirf Incremus, setze Focus ein und wirf Judgement und Pirate's Wrath.

CHAPTER 13: GLACIA

Zurück zum Stützpunkt, aber vielleicht möchtest du vorher noch ein paar Dinge abklären...



Der Roc ist kein schwieriger Gegner – er ist schwerer zu finden als zu besiegen.

ZURÜCK AUF DER Delphinus, wähle, dass du nach Osten fliegen und nach einem Loch im Steiriff südöstlich von Yafutoma suchen willst. Jetzt musst du rekrutieren – **Hans, Kalifa** und **Don** können jetzt deiner Crew beitreten, und es ist auch an der Zeit, das letzte **Abirik Cham** zu finden. Rede mit der Frau, die Kabal-Spieße in Marimba macht und sprich dann mit der Frau hinter der Bar in Esparanza. Gehe zwischen beiden ein paarmal hin und her, bis dir die Frau in Esparanza eine Liste von Zutaten gibt. Hole Kabal von Gordons Bistro, Gentum vom Item Shop in Nasrad (mit dem Händler reden) und Khale von Spice Island (eine unsichtbare Discovery direkt nördlich von Uguis Nest, nordöstlich von Dark Rift). Bringe die Kräuter nach Esparanza und gehe zwischen den Frauen wieder hin und her, bis du deine Belohnung bekommst.

Zurück zu Crescent Island, wo zu entdeckst, dass die Welt rund ist, und dass dein Stützpunkt fertig ist. Brabbam und Izmael treten nun deiner Crew bei. Sprich mit Belle, damit sie sich euch anschließt, ehe du dann einen **Moonfish** bei der Treppe auf die Delphinus fängst. Schnappe dir das **Cham** hinter der Technikerhütte unter der Treppe und geh auf die Oberfläche der Insel hoch. Ein zweites **Cham** befindet sich beim Fahnenmast – du kannst das Design deiner Flagge hier ändern. Fange noch einen Moonfish oben auf dem Aufzug, ehe du wieder nach unten gehst. Rede mit Osman (in der Höhle) und gib ihm das Geld, um den Laden zu renovieren.

Benutze dann den Lift, um zum Meeting Room zu gelangen, und geh hinein. Kaufe am Morgen neue Teile für dein Schiff vom Shop beim Dock, ehe du abfährst. Vielleicht solltest du vor deiner Abreise noch mit dem Baumeister sprechen.

Vyses Titel sollte nun 'The Fallen Pirate' sein – begib dich zu Sailor's Island und prüfe die Bounty Liste und verkaufe gleichzeitig deine Discoveries. Jetzt ist auch eine gute Gelegenheit für einen Kampf mit Piastol und auch, um weitere Moonfish bei Doc abzuliefern. Du möchtest vielleicht auch

noch gegen die **(IXA'NESS DEMONS)** auf ihrem Schiff in der Nähe ihres Dorfs in Ixa'taka kämpfen. Du solltest jetzt auch noch Nasrad besuchen, um die **(THE IMPOSTORS)** neben dem Palast zu finden.

DURCH DEN STRUDEL

FLIEGE ZU Lands of Ice unten auf der Karte. Benutze die Vogelperspektive, um den Tempel unter dem Eis zu entdecken, am südlichen Ende des Kontinents. Schnapp dir das **Cham** im Eingang, gehe hinein und sprich dort mit dem ersten Guardian Stone. Antworte 'Power of Ice' und rutsche zum nächsten Bereich hinab. Die Antwort hier ist 'Zwei', und die dritte Antwort ist 'Will and Spirit'. Nun den Pfad nach Glacia hinab. Folge dem Weg bis zur ersten T-Kreuzung. Dort nach links, um Aikas **Ice Splitter** zu finden, dann zurück in die andere Richtung. Bei der zweiten Kreuzung nach links für eine Konfrontation mit Zivilyn Bane. Benutze Focus und Special Moves, bis er stirbt, um eine **Zaal Seed** und den **Winter Orb** zu erhalten. Bei der dritten Kreuzung gibt es drei mögliche Routen: nach rechts für ein **Cham**, geradeaus für ein **Frostblade** und nach links zu einem Speicherpunkt. Heile dich nun, da jetzt der Kampf mit **(VELTARN)** bevorsteht.

Wenn dieser Boss besiegt ist, hinüber zum Tempel und die **Moonberry** auf der rechten Seite einsacken. Nun hinein, und du findest Drachma und den **Purple Moon Crystal**. Lasse Drachma gehen, wenn er sagt, dass er euch verlassen will und kehre dann zur Crescent Isle zurück.

CHAPTER 14: THE YELLOW CRYSTAL

Die Delphinus wurde aufgerüstet – du kannst jetzt über und unter den Wolken fliegen!

YELIGAR

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, THUNDER CUTLASS

Dieses Gigas ist relativ leicht zu schlagen – die Delphinus sollte jetzt über 50.000HP haben. Wenn sie mit Increm beschützt ist, sollten Voltigar und Photon Charge nur etwa 3.000HP kosten. Die Ancient Cannon schießt oft vorbei, halte dich an die Torpedo und Moon Stone Cannon. Diese Kombination schlägt mit ungefähr 55.000HP zu!

XA'NESS DEMONS

HP: JEWEILS 5.000
ATTACKEN: CHAK MOL
SIEGPRÄMIE: RISELEM CRYSTAL, AURA OF VALOR, TROPICA

Wirf Increm auf alle und lasse Aika Delta Shield in jeder Runde benutzen. Die Gegner benutzen Spells wie Drilnos und Noxus, und auf diese Weise kannst du sie neutralisieren. Sie erhöhen auch ihre Statistiken, also halte Finas Lunar Winds bereit. Pass auf die Chak Mol Attacke auf, die deine Gruppe für 1.700HP trifft und Fatigue verursacht. Heile dich mit Items anstatt Spells und maximiere deinen Spin-Befehl, um Prophecy anzuwenden, die deine Feinde sofort tötet oder mindestens tödlich verwundet.

DIE IMPOSTORS

HP: JEWEILS 6.000
ATTACKEN: REVENGE, CUTLASS FURY, ANITA BURST
SIEGPRÄMIE: TUNA CUTLASS, SWIRLMERANG, FOCUS ROBE

Benutze Increm wie üblich und hindere die Bosse daran, ihre Fähigkeiten mit Lunar Winds zu verbessern. Delta Shield ist nützlich, da Fina gern Spells wie Drilnos wirft. Benutze Focus und heilende Items bei den anderen Charakteren, um die SP zu maximieren, benutze dann Prophecy. Das sollte dem Duo zwei Drittel ihrer Health rauben. Lande ein paar Special Attacks auf Faina, um sie zu erledigen und sie daran zu hindern, die anderen zu heilen. Wechsle dann von Delta Shield zu Justice Shield. Konzentriere dich auf Anita, gefolgt von Vize. Die Bosse verhalten sich weitgehend wie deine eigenen Charaktere, da solltest du wissen, was zu erwarten ist.

SCHAU DICH AUF der Insel um, und gibt jedem, der es nötig hat, Geld. Gehe zum Meeting Room hinauf, wo du dann deinen nächsten Bestimmungsort beschließt.

Fliege nach Ixa'taka und suche über den Wolken (nahe Rixis) nach dem riesigen roten Roc. Obispo fliegt über den Wolken in der Nähe der Squid's Nest Discovery im Norden von Crescent Island (südlich von Dark Rift). Giant Looper befindet sich südwestlich der Ruins of Ice und nordöstlich von Yafutoma.

Fliege nun zur Hauptstadt von Valuan. Über den Wolken und im Norden findest du Ilchymis Island. Rede mit ihm und versuche,

ihn für deine Gruppe zu gewinnen. Geh weg und kehre zurück und frage ihn noch einmal. Solange du Riseum gelernt hast, schließt er sich als Artisan an. Sacke das **Cham** ein und begib dich zur südöstlichen Ecke der Karte. Du findest Ryu-kans Haus auf der 'normalen' Höhe für dein Schiff. Er schließt sich euch als Artisan an, wenn Vyses Piratenrang 'Hero' oder höher ist. Zurück zum Stützpunkt und Ryu-kan und Ilchymis öffnen einen Laden in der Nähe von Osman. Gib jedem Geld, der es benötigt und fliege wieder weg.

Wieder zu den Ruins of Ice, aber dieses Mal durch den Eingang unter den Wolken. Du findest dort eine **Moonberry** und einen **Moonfish**. Danach zu Hamachou Island über der Dark Rift für noch ein **Cham**.

Fliege unter den Wolken an der Ostküste von Valua entlang bis du die 'Dancing Lights' Discovery findest. Sie markiert den Eingang zu Maw Of Tartus. An der ersten Abzweigung nach rechts und die **Dexus Seed** von dem gelben Crystal einsacken. Nun den anderen Weg der Abzweigung nehmen und an der zweiten Abzweigung nach links für eine **Moonberry**. Wieder zurück zur Abzweigung und die rechte Route zu einem Speicherpunkt nehmen. Speichern, dann durch die Passage hinter ihm. Im nächsten Gebiet so hoch steigen wie möglich, um auf (**YELIGAR**) zu treffen. Nach deinem Sieg erhältst du das **Yellow Moon Crystal**. Klettere nun über die Wolken und zurück zu Crescent Island. Dort zum Meeting Room, wo du Gilder triffst.



(Gilder)
...so you went to Yafutoma and then on to the Land of Ice, huh? Just listening to your stories makes my adrenaline flow.



CHAPTER 15: WHERE IS THE FINAL CRYSTAL?

Galcian bereitet sich darauf vor, die Kaiserin zu stürzen – halte ihn auf!

HINAB ZU DEINEM Schiff und nach Dangrai Island losfahren. Du findest es nordöstlich von Shrine Island unter den Wolken. Fange den **Moonfish** in der südöstlichen Ecke des ersten Gebiets. Klettere dann die Leiter in die Anlage hinab. Bei der Abzweigung geradeaus und alle Gitter prüfen, um zu sehen, was sie enthalten. Bei der nächsten Abzweigung nach links zum Elektrizitätsraum, in dem du die Ventilatoren ausschalten kannst.

Dann zurück und die alternative Route durch die Ventilatoren nehmen. Du kommst zu einem Korridor mit mehreren Türen. Nimm die erste rechts und die Treppen hinab zu den **Ship Schematics**. Einsacken und zurück zum Raum und zum hinteren Ende des Docks für den letzten **Moonfish**. Nun die Treppen wieder hoch und durch die gegenüberliegende Tür, wo du Truhen mit einem **Imperial Blade**, zwei **Sacrum Crystals**, einer **Moonberry** und **4.000 Gold** findest.

Auf dem Rückweg zur Delphinus hält dich Galcian an, aber glücklicherweise hält Gregorio ihn fern. Nutze die Gelegenheit, um mit den Plänen zu deinem Schiff zu gelangen. Nun zurück zu Crescent Island und auf dem Weg die Moonfish abliefern, die Sailor's Guild besuchen und zum letzten Mal gegen Piastol kämpfen. Lasse im Stützpunkt das Schiff von Brabbam aufrüsten und gib Ryu-kan Geld, um seinen Laden aufzurüsten.

Der Strudel kann zwischen Pirate Island und Shrine Island unter den Wolken gefunden werden. Wenn du den Grund des Ozeans erreichst, drücke **B**, um eine Sonarwelle auszusenden. Potentielle Schatzstellen werden als '?' dargestellt. Du kannst ein Quadrat doppelt überprüfen, wenn du dich in die Nähe begibst und es noch einmal versuchst. Manchmal ist ein Objekt ein Raja, ein riesiger Fisch. Die Sicht ist hier sehr schlecht, also verfehlen viele Angriffe ihr Ziel. Zwei Treffer der Ancient Cannon töten ein Raja. Es gibt hier drei Items zu finden: zwei **Veloriums** und **Fina's Ship** und zwar auf den folgenden Koordinaten:

Beispiel: (6, 4) = vom Ausgangspunkt sechs Quadrate nach rechts und vier nach oben.

- | | |
|--------|-------------|
| (1, 4) | Velorium |
| (7, 4) | Velorium |
| (4, 0) | Fina's Ship |

Wenn du das Schiff schließlich hast, kreuzt der gute De Loco auf und fordert dich mit **(THE CHAMELEON)** heraus.

IN BLACKBEARD

NUN ZU SAILOR'S Island – auf dem Weg wirst du von einem Typ herausgefordert... Baltor ist zurück in der **(BLACKBEARD II)**! Lande

auf Sailor's Island und Enrique verlässt die Gruppe. Sag ihm, er soll vorsichtig sein und rüste dein Schiff und deine Ausrüstung auf, ehe du nach Crescent Island fährst.

Nach ein paar Handlungsszenen erfolgt der Angriff! Besiege die Shadows und dann ist Ramirez dran. Sag ihm, dass er dich töten muss, ehe er die Kristalle bekommt. Dieser Kampf ist eigentlich ganz witzlos. Selbst wenn du überlebst, kannst du seiner Energieleiste nichts anhaben. Lasse dich einfach töten, ohne Items zu verbrauchen.

Sag Aika nach dem Kampf, dass du nicht aufgibst und sage Fina, dass du verstehst und mit ihr überall hingehst. Gilder gesellt sich der Gruppe nun wieder zu. Gib Ryu-kan das Velorium, das du in Deep Sky gefunden hast und kaufe neue Ausrüstung. Mach dich dann zum Silver Shrine auf – benutze das Boot beim Fahnenmast, um dorthin zu fahren. Mache dich auf den Weg zum Licht in der Mitte und drücke **A**, um dich zum inneren Schreine zu transportieren.

Gehe direkt den Pfad hinauf, an den Abzweigungen vorbei, um **Silver Armor** zu finden. Kehre um und dann zweimal nach rechts, um eine

Moonberry zu erhalten. Auf diesem Weg weiter und direkt zu einer Abzweigung zur beweglichen Plattform. Geradeaus weiter für noch eine **Moonberry**, dann auf dem selben Weg zurück und zweimal nach rechts. Bei der Kreuzung dann nach links für eine **Silver Armor** und zurück und wieder nach links. Sage in der Szene 'was glaubst du denn eigentlich, wer du bist' und dann zurück zu Crescent Island.

THE CHAMELEON

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, TWIN TURBO, MAGIC SHELL

Denk daran, dass die Sicht schlecht ist und viele Attacken ihr Ziel verfehlen. Es braucht nicht viel, um De Loco zu erledigen – du musst geduldig sein, bis eine deiner Attacken ihn trifft. Nachdem du ihn zum ersten Mal zerstört hast, feuert Chameleon ihre Harpoon Cannon. Sie ist jetzt näher und ist nicht so schwer zu treffen. Eine Increm / Torpedo / Ancient Cannon Kombination gibt dem Schiff den Rest.

■ Abgesehen von Increm und Driln ist Magie hier völlig überflüssig.

■ Wenn De Loco sich bei dir anhängt, kann er deinen Attacken nicht entkommen.

BLACKBEARD II

SIEGPRÄMIE: TIMING VALVE, SPHERICAL FIGURE, HYBRID WAX

Solange du vorbereitet bist, kannst du Schiff mit einer Attacke erledigen. Wirf Increm und Driln, benutze dann die Torpedo/Ancient Cannon Kombination für 15.000HP Schaden!

■ Die Blackbeard ist eigentlich ziemlich traurig und kann leicht erledigt werden.

■ Eine richtig anständige Kombination, und schon ist sie Schnee von gestern.

SHIP BATTLE

CHAPTER 16:

RETRIEVE
THE CRYSTALS

Galcian hat alle Kristalle – du musst sie bekommen, ehe er die ganze Welt zerstört!

FAHRE MIT DER Delphinus los und lande wieder, um **Vorlik Blade** von Ryu-kan zu bekommen. Danach ist es Zeit für noch einen Kampf mit **DAIKOKUYA**. Fliege nun zum Land Of Ice und klettere über die Wolken, um ihn bei der Aurora zu finden. Sammle deine Belohnung ein, fülle deine Items nach und begib dich zurück zu Dangral Island. Hinab in den Raum, ehe das Schiff dockt, um einen großen Lift zu finden. Wenn du ihn aktivieren willst, wirst du in eine Schlacht mit **VIGORO** verwickelt.

Wenn du gewinnst, öffne die Tür vor dir und klettere die Leiter hinten im Raum hoch. Benutze den Lift, um einen Speicherpunkt zu erreichen – die Passage jenseits hinab, um eine Szene zu sehen und **(ELIMINATOR)** erscheint, um dich zu bekämpfen. Nach deinem Sieg nach draußen und versuchen, Soltis zu betreten, ehe du zurück zu Crescent Island fährst. Sag in der Szene 'wir können es nicht zulassen, dass Galcian sich das erlaubt'. Suche dann Aika und Fina – lege deinen Arm um Fina (bei der Flagge) und sage Aika (beim Balkon des Meeting Room), dass du dich auch sehr fürchtest. Gehe an Bord der Delphinus für eine große Schiffsschlacht und sage vor dem ersten Kampf 'lasst uns Geschichte machen'. Die erste Schlacht geht gegen ein Valuan

Mage Schiff, die zweite gegen Galcians Elite, die letzte gegen die mächtige **(HYDRA)**, Galcians Himmels-festung! Nach dem Sieg über Hydra kannst du auf sie gehen und zur Brücke weiter, wo **(GALCIAN)** auf dich wartet. Stelle sicher, du sackst die **X Cannon**, **Moonberry**, **Sacruen Crystals** und **Magic Dews** aus den Truhen auf deinem Weg ein.

Die letzte Chance zur Erkundung der Welt, wenn du also noch etwas erledigen willst, tue es jetzt. Ansonsten begib dich zu Shrine Island.

Der Defensivmechanismus der Insel setzt jetzt ein, benutze die Moon Cannon, um ihn auszuschalten. Du erhältst ein **Complete Kit**, ein **Sparkling Deck** und eine **Moon Gun**. Nun zur Doppeltür an der Basis des Schreins. Dann durch die Korridore und das **Cham** einsacken (in der nördlichsten Kammer des zweiten Rings), ehe du das Gebiet verlässt.

Bald kommst du zu den inneren Regionen des Schreins – benutze den Transporter. Hole dir das letzte **Cham** aus der untersten Etage und schließlich hast du die Wahl zwischen einem Transporter und einer Tür. **Moonberries** findest du hinter manchen Türen, wogegen eine andere **(LORD BANE)** enthält. Benutze die Transporter, bis du am Ende Ramirez und die **(FINAL BOSSES)** erreichst!

GALCIAN

HP: 22.000
ATTACKEN: NEGLORA, DEVOLVER, TERMINAL
SIEGPRÄMIE: VALUAN MEDALLION

Galcian verfügt über eine Anzahl von Moves, aber sie wirken nur auf eine Person. Stelle sicher, dass die Truppe mit Increm beschützt ist und benutze Pirate's Wrath, um den Boss zu zermürben. Sei geduldig, es ist wichtiger, deine Gruppe zu erhalten als anzugreifen. Gut ist auch Aikas Delta Shield gegen Galcians Magieattacken – besonders da er gern Eternes und Eternum wirft!

ELIMINATOR

HP: 26.500
ATTACKEN: BLASTER, LASER BLAST
SIEGPRÄMIE: MOONBERRY

Verhalte dich in diesem Kampf wie beim Kampf mit Vigoro. Der einzige Unterschied ist, dass er etwas länger dauert, da dieser Boss mehr HP besitzt. Du solltest hier keine Probleme haben.

HYDRA

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, MOON CANNON, MOON TORPEDO

Dies wird ein sehr langer Kampf und Vorbereitung ist der Schlüssel. Benutze Increm, Driln und Urala noch vor dem Kampf, um deine HP zu erhöhen. Die Moon Stone Cannon ist der Schlüssel zum Sieg. Attackiere den Rumpf, wenn du die Chance bekommst. Die erfolgreichsten Attacken erfolgen mit der Moon Stone Cannon auf einem roten Quadrat mit 60.000HP Schaden!

VIGORO

HP: 14.500
ATTACKEN: CANNON FIRE, RANDOM FIRE
SIEGPRÄMIE: PARANTA SEED

Vigoro hat jetzt einen Rocket Launcher, der dir 2.500HP abnimmt, also wirf Incremus sobald wie möglich. Benutze Focus oder Heal bei Gilder, Aika und Fina, und Pirate's Wrath bei Vyse. Treffer von diesem Move sollten ihm reichen!

ELIMINATOR

HP: 26.500
ATTACKEN: BLASTER, LASER BLAST
SIEGPRÄMIE: MOONBERRY

Verhalte dich in diesem Kampf genau wie bei der Schlacht mit Vigoro. Der einzige Unterschied ist, dass er etwas länger dauert, da dieser Boss mehr HP besitzt. Du solltest hier keine Probleme haben.



Es ist zwar groß, sollte aber kein Problem werden.



Es dauert zwar, aber du kannst es überleben.

GALCIAN

HP: 22.000
ATTACKEN: NEGLORA, DEVOLVER, TERMINAL
SIEGPRÄMIE: VALUAN MEDALLION

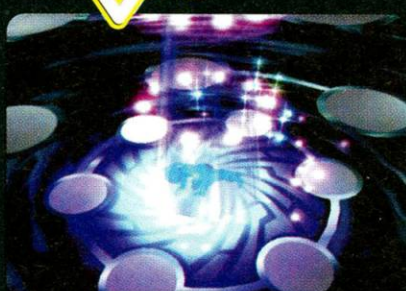
Galcian verfügt über eine ganze Anzahl von Moves, aber sie wirken jeweils nur auf eine einzelne Person. Stelle sicher, dass die Truppe mit Increm beschützt ist und benutze Pirate's Wrath, um den Boss zu zermürben. Sei geduldig, es ist hier wichtiger, deine Gruppe zu erhalten als anzugreifen. Sehr gut ist auch Aikas Delta Shield gegen die Magieattacken Galcians – besonders da er gern Eternes und Eternum wirft!



Diese Attacke ist besonders übel – wo ist Enrique, wenn du ihn mal brauchst?



Galcian ist hart, aber er kann besiegt werden.



Benutze ein Rieselem Kristall, wenn im Team jemand getötet wird.

HYDRA

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE, MOON CANNON, MOON TORPEDO

Dies wird ein sehr langer Kampf, und Vorbereitung ist der Schlüssel. Benutze Increm, Driln und Urala noch vor dem Kampf, um deine HP zu erhöhen. Die Moon Stone Cannon ist der Schlüssel zum Sieg. Attackiere den Rumpf, wenn du die Chance bekommst. Die erfolgreichsten Attacken erfolgen mit der Moon Stone Cannon auf einem roten Quadrat mit 60.000HP Schaden!



Hydra ist riesig – dieser Kampf dauert lange.



Benutze die Moon Stone Cannon für Wirkung.

LORD BANE

HP: 12.000
ATTACKEN: EXPLOSIVE POWDER, MEDICINE BOX, PIPES OF DOOM, MAGIC LAMP, VASE OF ECHOES, BURST
SIEGPRÄMIE: MAGUS SEED, ORB OF SERENITY

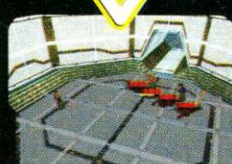
Erspare dir das Increm, da dieser Boss es einfach auflöst. Wenn Enrique in deinem Team ist, benutze Justice Shield, um etwaige Schäden gering zu halten. Focus erhöht deine SP genug für eine Prophecy. Hüte dich vor Explosive Powder, da es ca. 2.500HP Schaden für deine gesamte Truppe verursacht. Medicine Box gibt dem Boss eine Anzahl von Bonuspunkten in der Statistik – werde sie mit Lunar Wind los. Ignoriere die Zivilyn Banes, die Lord Bane aufruft, und lasse sie mit Prophecy verpuffen. Benutze immer wieder Prophecy, bis Bane ins Gras beißt.



Magic Lamp nimmt alle Spell-Effekte weg.

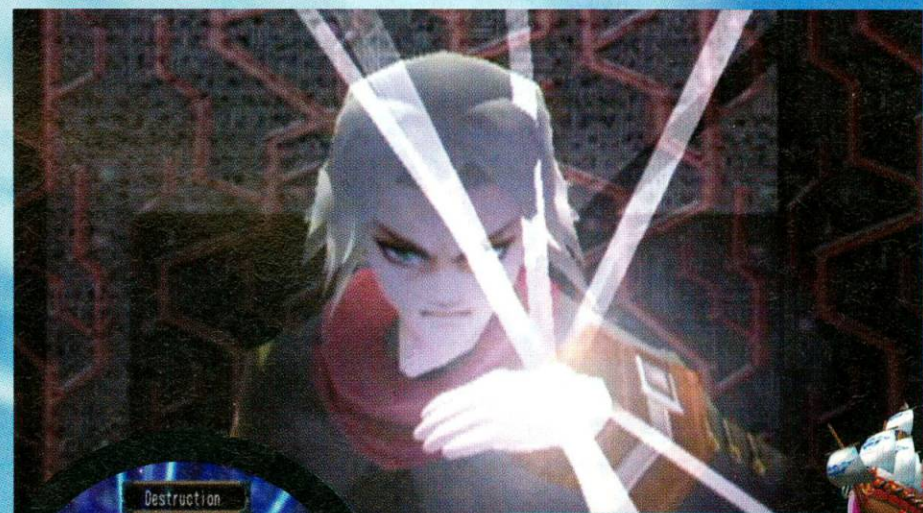


Enrique ist nicht da und du musst dieses benutzen



Prophecy verursacht unglaublich viel Schaden.

FINAL BOSSSES



ZELOS

SIEGPRÄMIE: CAPTAIN'S STRIPE

Auch in diesem Kampf musst du wieder mal geduldig sein. Solange du Guard bei den roten Quadraten benutzt, kostet keine der Gigas Attacken dich mehr als 12.000HP. Gehe nah dran und feue unentwegt, da dies die einzige Art ist, die Moon Stone Cannon zu bekommen. Eine Moon Gun / Torpedo / Moon Stone Cannon Kombination ist 40.000HP wert! Das ist die einzige Möglichkeit.

GIGAS BATTLE



RAMIREZ

HP: 19.000
ATTACKEN: LUNAR BLESSING, DESTRUCTION, SILVER TUNDRA, SILVER ECLIPSE
SIEGPRÄMIE: KEINE

Ramirez hat jetzt viel weniger HP als zuvor. Lasse Incredmus werfen und benutze Delta Shield, um die Wirkung von Drilnos und Ramirez' Todesmagie zu stoppen. Versuche deine HP über 2.000 zu halten, am besten mit Kristallen. Der einzig lohnende Move ist Pirate's Wrath, das für ca. 5.000HP zuschlägt. Du musst sehr geduldig sein und Attacken abziehen, wann immer du nur kannst. Wenn Ramirez besiegt ist, geht er in die Silver Gigas über.

BOSS



Prophecy ist Verschwendung von SP, da er keine Kumpel mitbrachte.



Zelos benutzt es im frühen Stadium des Kampfs.

Nach der Transformation werden die Attacken stärker.

Alle Attacken von Zelos kommen aus der Mitte.

Moon Lament verursacht viel Schaden gegen Ende des Kampfs.



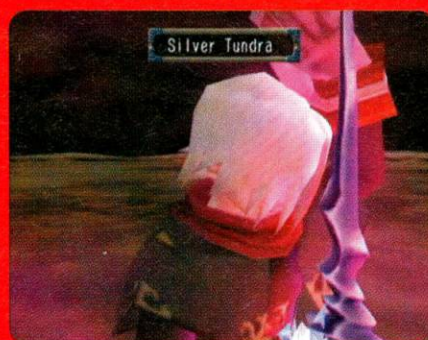
«Ramirez»
It's not over yet!

Ramirez gibt nicht so leicht auf.

FINAL BOSS RAMIREZ II

HP: 24.500
ATTACKEN: DESTRUCTION, SILVER NIGHTMARE, SILVER BINDS, SILVER ECLIPSE
SIEGPRÄMIE: THE WORLD IS SAVED!

Benutze dieselbe Taktik wie gegen Ramirez. Sein Silver Nightmare Move kontrolliert einen Spieler für eine Runde und zwingt sie, Special Moves gegen ihre Verbündeten anzuwenden. Das kann ein schwacher Move (Lambda Burst) oder ein starker (Pirate's Wrath) sein. Wie immer ist besonders Pirate's Wrath sehr lohnend.

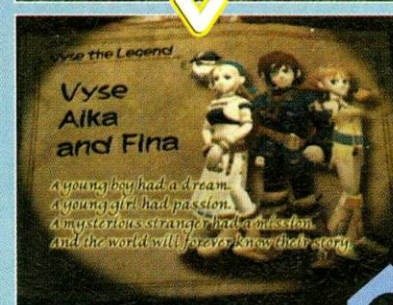


Ramirez benutzt beim zweiten Mal nicht seinen Silver Tundra Move.



Silver Nightmare kontrolliert einen der Gruppe und wendet Special Moves an.

Jetzt kannst du dich genüsslich zurücklehnen und dir das kitschige Ende ansehen, in dem Bewusstsein, dass die Welt ein besserer Ort ist.



WILLKOMMEN ZUM ADVANCE...

Eine gute Auswahl in diesem Monat. GT Advance 3 bringt den Benzinjunkies unter euch eine tolle Driving Sim. Donkey Kong Country ist ein Jump & Run in seiner reinsten Form, während Sega Arcade Gallery dem Retro-Fan Freude bringt. Auch wenn dich bei den vier Spielen nur Out Run so richtig gefesselt hält.



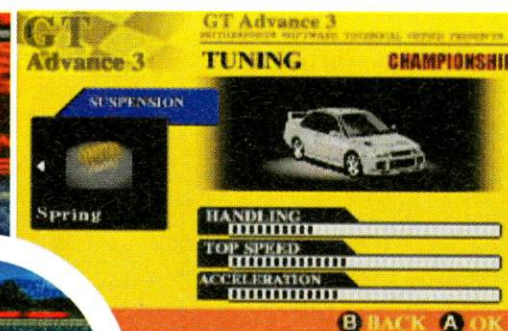
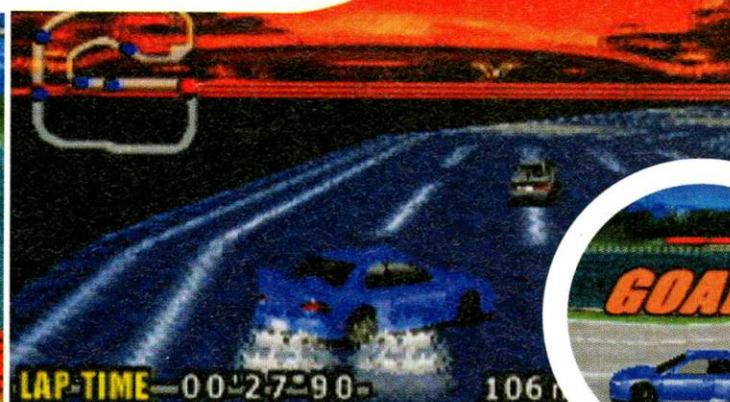
ADVANCE

➔ Aalglatt, wie ein heißes Messer durch weiche Butter

Willst du mal einen Lancer fahren?



⬆ Halte dich an die Ideallinie. Dieses ist nicht die Ideallinie!



⬆ Kaufe neue Teile, um die Leistung des Autos zu steigern.

GT ADVANCE 3 PRO CONCEPT RACING

CUBE	
INFORMATION	
VERTRIEB:	THQ
ENTWICKLER:	MTO
GENRE:	MIX
SPIELER:	1-2
TERMIN:	IM HANDEL
KURZ INFO	
■ INSGESAMT 97 AUTOS	
■ BATTERIE-BACK-UP	
■ LINK CABLE MULTIPLAYER	
■ 46 RENNEN ZU ABSOLVIEREN	

DAS MEISTERN DER Strecken in GT Advance 3 ist unerlässlich, wenn du in höheren Wettbewerben fahren willst. Im Gegensatz zu den Arcade-Titeln, die das Genre auf dem GBA beherrschen, musst du die Ideallinie im Kopf haben und wissen, wie weit du dein Auto pushen kannst. Es ist nur zu leicht dich mal zu drehen, wenn du zu lange seitwärts um die Kurven fährst. GT Advance 3 mag unter dem üblichen Problem einer Racing Sim leiden, dass es anfangs zu langsam ist, aber es kommt schnell auf

Touren und wird zu einem spannenden Spiel, in dem jede Kurve zählt.

Du bekommst nicht nur 97 Autos, du darfst auch an ihnen schrauben. Leider enttäuscht der Tuning-Modus etwas, da nicht viel dazugehört. Durch Siege und Rekorde spielst du Upgrades frei, unter anderem Rennsitze, Computerchips und Leichtbauchassis, die alle die Leistung deines Autos steigern. Du kannst auch weitere Fahrzeuge mit dieser Methode freispielen. Anstatt am Übersetzungsverhältnis des Getriebes zu schrauben,

baust du einfach das neue Teil ein und erntest die Belohnung dafür.

Kaum der hübscheste Racer auf dem GBA, aber GT Advance 3: Pro Concept Racing besticht, wo Racing Games bestechen sollen – nämlich bei seinem Handling. Es macht Spaß und ist anspruchsvoll und es enthält genügend Features, um dich auch auf lange Sicht bei der Stange zu halten. Auf jeden Fall ist es einen Blick wert, wenn du auf Racing Games stehst.

CUBE
RATING
80%

CUBE

INFORMATION

VERTRIEB: NINTENDO
ENTWICKLER: RARE
GENRE: JUMP & RUN
SPIELER: 1-2
TERMIN: IM HANDEL

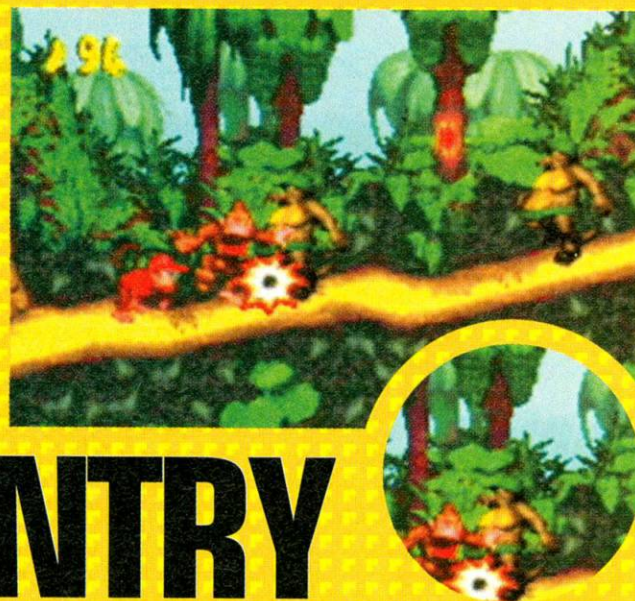
KURZ INFO

- PORTIERUNG DES SNES-KLASSIKERS
- ZWEI NEUE MINI-GAMES
- BATTERIE-BACK-UP
- SIEHT IMMER NOCH KRASS AUS



➔ Werde zum Affen, springe in Bäumen herum und sammle Bananen, davon träumt Cube plus!

➔ DKs Grafik rüttelte alle auf als sie auf dem SNES erschien. Sie war so toll, sie sah fast wie 3D aus!



DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo wird wieder affenscharf im NES Stil!

WIR ALLE HABEN dieses Spiel schon mal gespielt. 1994 erschien es vor den Augen eines erstaunten Publikums für das SNES. Rare brachte die 2D-Grafik auf dem 16-Bit System auf einen neuen Höhepunkt, und damit machte es weltweit auf sich aufmerksam. Und den Rest dieser Geschichte kennst du ja! Auf dem GBA ist das ursprüngliche *Donkey Kong*

Country weitgehend intakt geblieben. In den Wasser-Levels zwar abgeschwächt, sieht die Grafik noch immer ziemlich beeindruckend aus. Im Gameplay hat sich nichts verändert. Die einzige Kritik richtet sich gegen den Remix der Musik, die ein bisschen enttäuscht. Als die SNES-Version erschien, betonte man vielleicht die Grafik zu stark, aber

das abgedroschene Wort 'solide' fällt einem immer wieder ein, wenn man *Donkey Kong Country* spielt.

Heutzutage ist es normal und macht nicht so viel Spaß, wie man in Erinnerung hat. Es ist jedoch noch immer ein sehr ordentliches Jump & Run und ein wichtiges Kapitel in der Entwicklung der Videospiele.

CUBE RATING 70%



➔ Einer der ersten Arcade-Hämmer



➔ *Out Run* ist eine Legende in der Games-Geschichte

Pures Gaming für unterwegs

JEDER, DER IN den Achtzigerjahren aufwuchs, wird sich bei diesen Titeln sofort zu Hause fühlen. *Out Run*, *After Burner*, *Super Hang-On* und *Space Harrier* sind noch immer spielbar wie eh und je. Na ja, drei von ihnen – in seiner Arcade-Form benutzte *Afterburner* ein spezielles Joch zur Steuerung, das das ganze Erlebnis toll untermauerte. Aber mit dem einfachen Digital-Pad des GBA wird die Steuerung ungelenk, und das Spiel hat eine Tendenz, dich ohne guten Grund zu töten. Es gibt ein paar Grafikprobleme, aber dieses ist mehr ein Zeugnis der Power von Segas Hardware als alles andere. Das einzig wahre Problem ist der Mangel an einem Batterie-Back-Up, um High Scores zu speichern, was eigentlich ziemlich ätzend ist, wenn es sich um Spiele handelt, bei denen dein Score wichtig für dein Vorankommen ist. Immerhin, das Modul ist seinen Preis allein für *Out Run* wert.

CUBE RATING 70%

“AFTER BURNER HAT EINE TENDENZ, DICH OHNE GUTEN GRUND ZU TÖTEN”

SEGA ARCADE GALLERY

CUBE

INFORMATION

VERTRIEB: THQ
ENTWICKLER: BITS STUDIOS
GENRE: MIX
SPIELER: 1
TERMIN: IM HANDEL

KURZ INFO

- VIER ARCADE-KLASSIKER
- KEIN BATTERIE BACK-UP...
- ...ALSO HALTE STIFT UND PAPIER BEREIT
- LANGFRISTIG GEFÄHRT NUR OUT RUN

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

HORIZONT

CUBE
HANDS
ON



STAR WARS

REBEL STRIKE

ROGUE SQUADRON III

ROGUE SQUADRON III

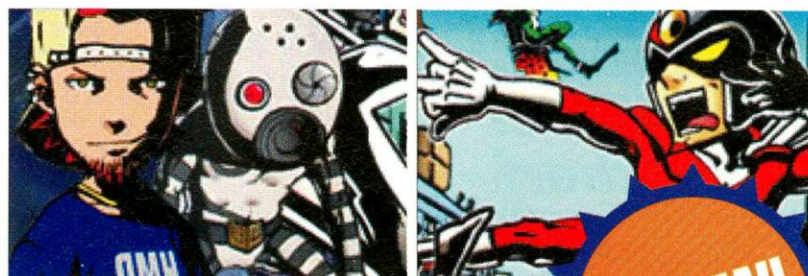
⊕ NEUE LEVELS UND DETAILS DES GAMEPLAY VORGESTELLT!

Eine erneute Stippvisite auf Hoth und dem Death Star, ehe wir auf Endor landen und über die Oberfläche von Geonosis fliegen, um euch einen tiefen Einblick in Rogue Squadron III zu gewähren. „Hilf mir Obi Wan, du bist meine einzige Hoffnung...“

VIEWTIFUL JOE

⊕ DIESE VERDAMMTEN RELEASE TERMINE...

Ja, ja, ich weiß; der Review sollte in dieser Ausgabe kommen, aber das Spiel hatte zwei Wochen Verspätung. Du kannst dich aber darauf verlassen, dass wir dieses Punch-und-Kick-athon in Cel-Shading in der nächsten Ausgabe bringen!



REVIEW!

INTERVIEW

⊕ DEVELOPER DIARY

HOTHEAD STUDIOS

Aufgrund der E3 haben wir mal Urlaub vom Developer Diary genommen, aber im nächsten Monat ist es wieder da. Shadow of the Sun sieht mächtig krass aus...

SOLUTION

⊕ PROBLEM ABGEHAFT

HITMAN 2

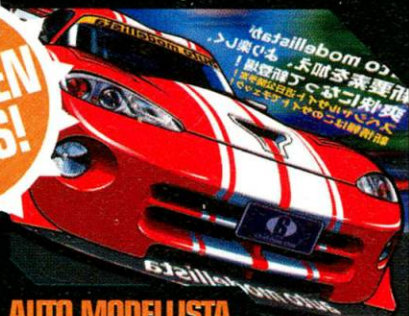
Wir halten uns für echte Profis, wenn es um mörderische Spiele geht. Für in dieser Hinsicht weniger Begabte bringen wir diesen Guide, damit auch sie erfolgreiche Attentäter werden können.

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



Definitive Reviews von den neusten GameCube Titeln:

DIE
COOLESTEN
GAMES!



AUTO MODELLISTA

Aus dem Nichts erscheint Capcoms Racer in Cel-Shading!



LODE RUNNER

Der alternde Puzzler kehrt zurück, aber kümmert uns das etwa?



STAR SOLDIER

wird es ganz schön schwer haben gegen Ikaruga zu bestehen.

PLUS

Tales of Symphonia
The Suffering
ESPionage
Custom Robo
XGRA

The Italian Job
MOH: Rising Sun
Metal Gear Solid: TS
Rückkehr des Königs
1080° Avalanche
F-Zero GX

**NÄCHSTE
AUSGABE**
03/2003

**AB 13.08.03 IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL**

**DIE DARFST
DU AUF GAR
KEINEN FALL
VERPASSEN!**



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 Faller, Miles Guttery,
Chandra Nair, Gary Adams, Byron
Wilkinson, Josef Faller

ANZEIGEN

anzeigen@nhz-verlag-vertrieb.de

DRUCK

Stiehler Druck & Media GmbH

URHEBERRECHT

© 2003 Paragon Publishing Ltd
CUBE plus wird verlegt und
herausgegeben von der 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.

The background is an abstract, high-contrast image featuring a central bright white light source that radiates outwards in numerous sharp, star-like rays. The overall color palette is dominated by deep blues and teals, with the light rays creating a sense of depth and movement. The texture appears slightly grainy, typical of a printed or scanned image.

CUBE plus