



TEST-DOPPEL HIER IM HEFT



MARIO

KART & F-ZERO GX

Der erste Vollgas-Check: Alle Stärken, alle Schwächen

SCHON GESPIELT



HERR

DER RINGE: RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Action-Fest zum Mega-Film. Plus: Der Hobbit im Exklusiv-Test.

JOE IM TEST:
RASANTE
PRÜGELACTION
MIT WITZ UND STIL!



MEGA-WETTBEWERB

Nintendo-Komplettausstattung
mit Gamecube, Wavebird und
F-Zero GX zu gewinnen!

NEUE BILDER, INFOS

STAR WARS REBEL STRIKE

Star Wars-Knaller mit
XXL-Grafik und
Orientierungsproblemen

GAMECUBE-PREMIERE



TRUE CRIME

STREETS OF LA

Beinharter Gangster-Thriller, erstmals auf dem Cube gespielt.
Überraschung: Brutal, aber unzensuriert!

GESPIELT

FIFA 2004

Neue Steuerung: Nur
für Profis geeignet?



NICHT VERPASSEN!

BRANDAKTUELL

Neues von der Tokyo Game Show
Gamecube-Preis bald bei 99 EURO?

ENTHÜLLT

HARRY POTTER

Zwei neue Spiele mit
dem Zauberhelden



2 FURIOUS



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

GAMEPRO 07/03 - Sehr gut - "Wer Mario Kart liebt, wird Double Dash!! vergöttern."

Maniac 11/03 - "Doppelter Spaß-Faktor dank dem sensationellen neuen Feature: Zwei Fahrer in einem Team gegen die wilde Nintendo-Horde."

N-Zone 06/03 - Einschätzung SUPER - "Der Vater aller Fun-Racer kehrt zurück und bietet viele Neuerungen! Hier erwartet uns ein Mega-Hit!"

AUSGEZEICHNET - Bestes GameCube Spiel der Games Convention 2003.



MARIO KART
Double Dash!!™

»EIN GAMECUBE FÜR 99 EURO, DAMIT KANN NINTENDO DIE SPIELEINDUSTRIE FÜR SICH GEWINNEN!«



HALLO!



NINTENDO LÄSST DIE BOMBE PLATZEN:

Der Gamecube kostet ab sofort nur noch 99,99 Euro. Der neue Preis ist eine klare Kampfansage. Playstation 2 und Xbox kosten glatt doppelt so viel. Ich finde den neu entflammten Preiskampf zwischen Nintendo, Sony und Microsoft richtig gut, denn er nützt allen. Selbst uns, die wir bereits stolze Gamecube-Besitzer sind. Denn je preiswerter das Videospiel-Hobby ist, desto mehr Leute können daran Spaß haben. Und die Folge davon wird sein, dass die Industrie mehr Geld in aufwändigere Spiele-Produktionen steckt.

Positive Impulse kann der Gamecube gut gebrauchen. Die Nintendo-Konsole kam in den letzten Wochen aus den negativen Schlagzeilen kaum heraus. Via Internet wurde verbreitet, dass angeblich Eidos und Atari wegen schleppender Softwareverkäufe keine Spiele mehr produzieren wollen und Nintendo die Herstellung des Gamecube eingestellt hat. Inzwischen sind die Atari- und Eidos-Meldungen als Enten entlarvt und bei Nintendo rollen nach einer kurzen Sommerpause mehr neue Gamecubes denn je vom Band. In den USA hat die Konsole in der Woche nach dem Preissturz glatt viermal so viele Freunde gefunden wie in den Wochen davor. Damit dürfte Nintendo diejenigen Spielehersteller für sich gewinnen, die sich gerade eben wegen schlechter Schlagzeilen von unserem Lieblingswürfel abwenden wollten. Übrigens grundlos: Nach einer aktuellen Recherche des Internet-Magazins Gamespy hat der Cube weltweit mehr Abnehmer gefunden als sein ärgster Konkurrent, die Xbox. Japanische Spielehersteller haben das bereits registriert und kündigen zunehmend Neuentwicklungen für den Cube an. Unterstrichen wurde dies erst kürzlich bei der Tokyo Games Show, obwohl Nintendo selbst dort gar keinen Messeauftritt hatte. Mehr darüber im Report in dieser Ausgabe.

Bravo, dass Nintendo sich endlich um bessere Beziehungen zu Spieleherstellern bemüht. Man geht auf die Entwickler zu, senkt Lizenzgebühren, engagiert sich nach vielen Jahren der Abstinenz sogar im VUD, dem Verband der deutschen Spieleindustrie. Nintendo zeigt sich endlich wieder. Zum Beispiel auf der vergangenen Games Convention, wo man neben Sony den stärksten Auftritt hatte. Da wollen wir nicht nachstehen und euch mit unserem brandneuen Cube-Magazin begeistern. Hier erfahrt ihr alles, was sich rund um den Gamecube und den Game Boy Advance tut. Ich finde, wichtig sind dabei in erster Linie verlässliche Tests, solide Recherche und eine Präsentation, die Spaß macht. Nicht zuletzt durch die enge Zusammenarbeit mit dem englischen Verlagshaus Paragon Publishing (die Kollegen haben Korrespondenten direkt an den Quellen sitzen, wo die Spiele entstehen) findet ihr bei uns aber auch die neuesten Bilder und Berichte. Drei Beispiele aus dieser Ausgabe: Wir haben als erstes deutsches Konsolen-Magazin sowohl den Racing-Knüller »Mario Kart – Double Dash!!« als auch das Action-Abenteuer »Der Hobbit« im Test und konnten als europaweit erstes Videospiele-Magazin die Gamecube-Fassung von Activisions packendem Action-Thriller »True Crime« Probe spielen. Ich bin gespannt, ob euch die Mischung gefällt. Schickt uns eine SMS oder teilt uns eure Meinung per E-Mail mit. Wie das funktioniert, könnt ihr in der Rubrik »Feedback« nachlesen ...

Viel Spaß!

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein

TOP-THEMEN

Advance Wars 2	68
Billy Hatcher	62
Conflict Desert Storm 2	56
Der Hobbit	58
Dragonball Z Budokai	49
F-Zero GX	44
FIFA 2004	30
Final Fantasy Tactics	69
Harry Potter Quidditch WM	34
HdR - Die Rückkehr des Königs	22
Mario Kart - Double Dash!!	40
Need for Speed – Underground	28
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	67
Simpsons Hit & Run	47
Soul Calibur 2	50
Star Wars - Rebel Strike	24
True Crime	18
Viewtiful Joe	52

CUBE

AUSGABE 11/03

INHALT

REBEL STRIKE,
VIEWTIFUL JOE UND MEHR
★★★★★
EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe 11/03 des **CUBE**-Magazins: Diesmal randvoll mit Racing-Power (»Mario Kart«, »F-Zero GX« und »NFS – Underground«), Movie-Games (»Rebel Strike«, »Die Rückkehr des Königs«, »Nemo«, »Italian Job«) und Überraschungs-Knüllern (»Der Hobbit«, »Mario Golf«, »Billy Hatcher«).

STAR WARS - REBEL STRIKE

24 Ran an die Laser-Kanonen: Der Star-Wars-Knüller punktet mit Top-Grafik und Mehrspieler-Extras

HERR DER RINGE - DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

22 Cube hat das Fantasy-Spektakel angespielt: Alles über die wunderschönen Action-Abenteuer in Mittelerde

VIEWTIFUL JOE 52



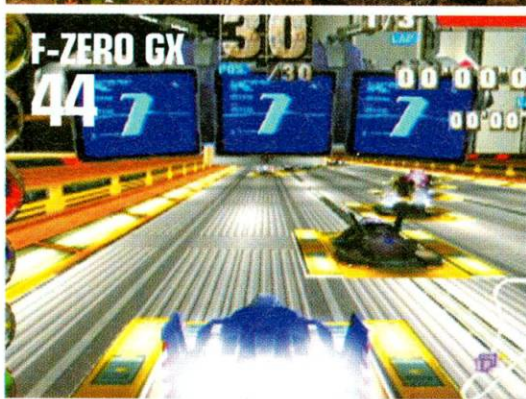
FIFA 2004 30



CONFLICT DESERT STORM 2 56



F-ZERO GX 44



AKTUELL

Neue Games, aktuell und interessant

Gamecube-Preissenkung	3
Netzwerk-Gaming	6
Paper Mario	8
Sonic Heroes	10
Driver 3	11
Charts	12
Nintendos Welt	12

REPORTAGE

Spiele von morgen

Tokyo Game Show	14
-----------------	----

VORSCHAU

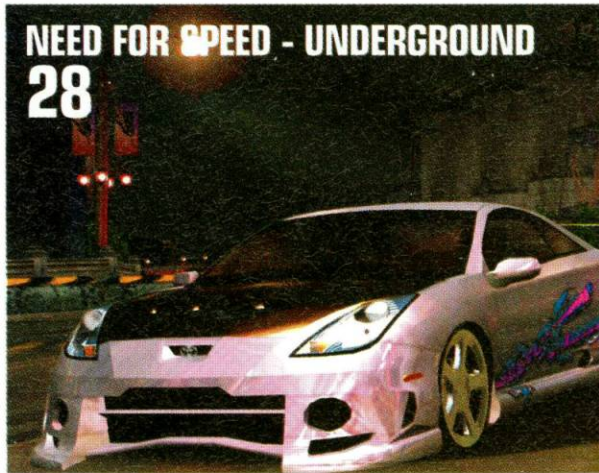
Games von morgen

True Crime	18
Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs	22
Star Wars - Rebel Strike	24
Need for Speed – Underground	28
FIFA 2004	30
1080°	32
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	34

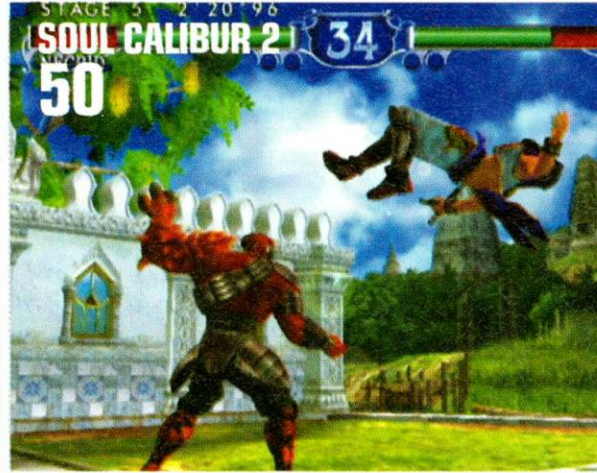
TEST

Kritisch betrachtet

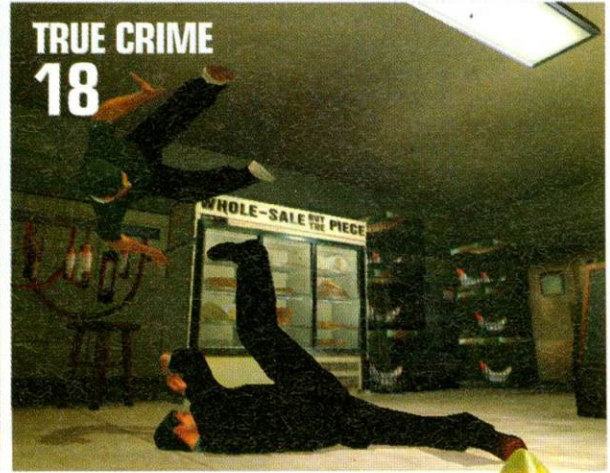
Mario Kart - Double Dash!!	40
F-Zero GX	44
Simpsons Hit & Run	47
NHL 2004	48
Dragonball Z Budokai	49
Soul Calibur 2	50
Viewtiful Joe	52
Conflict Desert Storm 2	56
Der Hobbit	58
Mario Golf	60
Billy Hatcher	62
Worms 3D	64



NEED FOR SPEED - UNDERGROUND
28



SOUL CALIBUR 2
50



TRUE CRIME
18

Findet Nemo	64
Wrestlemania XIX	64
Buffy 2 - Chaos Bleeds	65
The Italian Job	65
Tiger Woods 2004	65

GAME BOY ADVANCE

Kleines Bild, großer Spaß!

Mario & Luigi	66
Banjo-Kazooie: Grunty's Rache	66
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	67
Disney's Magical Quest 2	67
Advance Wars 2	68
Final Fantasy Tactics	69

SERVICE

Cube tut alles für Euch

Editorial	3
Leser-Feedback	70
Gewinnspiel	72
Abo-Service	73
Vorschau	86
Impressum	86
Inserenten	86

TIPPS & TRICKS

Wenn man mal hängt ...

Black & Bruised	75
Enter the Matrix	74
Eternal Darkness	75
F-Zero GX	74
Resident Evil Zero	74
P.N.03 (Bossgegner-Strategien)	82
Sonic Adventure 2 Battle	75
Soul Calibur 2 (alle Moves)	76
Wario World	75
Zelda: The Wind Waker	75

MARIO KART - DOUBLE DASH!!



40

Endlich, endlich testreif: Nintendos großartiger Racing-Klamauk begeistert mit Tempo, Gags und innovativen Mehrspieler-Ideen

TOKYO GAME SHOW

14 Cube war für euch in Tokio auf der weltgrößten Videospiel-Messe: Eine Reportage aus dem Land der aufgehenden Sonne



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

BEAT IT!

Frisch aus Japan:
Nintendo arbeitet an
einem neuen Drum-
Game mit Rhythmus
im Blut.



SEITE 6

TERMINE

Wann welche Spiele
kommen, was von
ihnen zu halten ist.



SEITE 8

SONIC HEROES

Segas Maskottchen
kann mehr, als in
»Sonic Adventure DX«
gezeigt. Der Beweis
auf...



SEITE 10

NINTENDOS WELT

Was tut sich in Japan,
USA und bei uns?
Videospiele-
Globetrotting ab...



SEITE 12

DRIVER 3

Noch sagt Atari, der
Actionracer käme nicht
für Gamecube. Wir
wissen mehr...



SEITE 11

TOKYO GAME SHOW

Bericht aus Tokio:
Welche Gamecube-
Spiele kommen morgen
und übermorgen?



SEITE 14

➔ Namcos »Star Fox« wird im
Netzwerk spielbar sein



DIE NETZWERK-SPIELE SIND GELANDET!

Nie mehr briefmarkengroße Bildausschnitte

MIT ONLINE-GAMING hat's Nintendo ja nicht so, aber die direkte Vernetzung mehrerer Gamecubes über ein LAN (Local Area Network) kommt trotzdem in Mode. Einige Cubes und Bildschirme zusammenzustellen und mit Freunden abzufeiern, macht ja auch mächtig Spaß. »Mario Kart - Double Dash!!« ist sicherlich der begehrteste Titel mit LAN-Feature, aber bei weitem nicht der



➔ LAN-Fähigkeit könnte »1080°«
durchaus einen Vorsprung vor
»SSX 3« verschaffen

einzigste. Dazu stoßen in den kommenden Wochen die Racing-Games »Kirby's Air Ride«, »Crash Nitro Kart«, die Abenteuer »Custom Robo« und »Phantasy Star Online 3«, sowie das Snowboardspiel »1080° Avalanche« von Nintendo und die Ballerei »Star Fox 2« von Namco. So wie es aussieht, wird »Star Fox 2« auch im kooperativen Story-Modus netzwerkfähig sein!

CUBE

KLINK DICH EIN!

Volles Panorama: Wer
Duelle auf getrennten
Bildschirmen statt auf
einem Splitscreen austragen
will, braucht neben
zwei Glotzkisten eigentlich
nur Folgendes (mit »Mario
Kart Double Dash!!« als
Beispiel):

2 GAMECUBES	350 EURO
2 MARIO KART: DOUBLE DASH!!	120 EURO
2 BREITBAND- ADAPTER	100 EURO
1 ETHERNETKABEL	20 EURO
SUMME	590 EURO!



BEAT IT!

Nintendo lässt erste Einzelheiten über
ein neues Spiel-Prinzip durchsickern

DIE ENTWICKLER von Nintendo arbeiten derzeit nicht nur an »Wario Ware« und einem neuen Titel für die »Zelda«-Reihe. Wie Firmenchef Satoru Iwata verkündete, soll demnächst auch ein völlig neues Hardware-Produkt erscheinen. Nun, wir wissen wovon er spricht. Es geht um ein Musikinstrument. Es handelt sich dabei um eine Membran, gespannt über einen stabilen Rahmen aus Holz. Gespielt wird das noch namenlose Gerät durch

RÜCKBLICK

Vor exakt zwölf Jahren ... startete die SNES-Konsole in den USA

DEN JAPANISCHEN Markt hatte das Super Nintendo Entertainment System (SNES) bereits erobert. Die Amerikaner starteten die Verantwortlichen 1991 mit einer der größten Fernsehkampagnen der Geschichte. Und lässt man die amerikanische Kiste Revue passieren, so war das auch bitter nötig. Auf unerklärliche Weise war die bei uns bekannte, kompakte Form des Super Nintendo verändert. Amerikanische Spieler, die Nintendos 16-Bit-Konsole kauften, sahen sich nicht nur mit einem eigenartigen Kasten, sondern auch mit knubbeligen, bonbonfarbenen Knöpfen auf den Pads



Die übliche Geheimniskrämerei: Nintendo gibt keinerlei Details zum neuen Peripheriegerät preis ...

rhythmische Schläge auf die gespannte Oberfläche. Man kann es auch einfacher ausdrücken: Mit dem Ding muss getrommelt werden.

Nintendo hat mit Namco die Köpfe zusammengesteckt, und was dabei herauskam, war die Idee eines sehr rhythmisch angehauchten Spiels, bedienbar mit dem eben skizzierten, neuartigen Peripheriegerät.

Offenbar ist Shigeru Miyamoto, seines Zeichens Urvater von »Donkey Kong«, ein Percussion-Fan.

Auf seinen ausdrücklichen Wunsch hin soll der nächste Gorillatitel ein tierisch-lautes, trommel-wie-die-Hölle-Spektakel werden - wobei nicht sicher ist, ob das seine exakten Worte waren.

Weitere Details, etwa zum Preis des Peripheriegeräts oder des Gesamtpakets aus Spiel und Trommel, sind noch nicht durchgesickert. Aber schon jetzt klingt die ganze Geschichte wirklich viel versprechend. Wir bleiben am Ball.

CUBE

IM GESPRÄCH MIT ...

YOSHIO SAKAMOTO



POSITION:
FIRMA:

MANAGER DER FORSCHUNGS- UND ENTWICKLUNGSABTEILUNG 1
NINTENDO JAPAN



Nach seinem Abschluss an der Kunstakademie in Osaka heuerte Yoshio Sakamoto 1982 bei Nintendo an. Bekannt als Entwickler der »Metroid«-Serie, arbeitete Sakamoto auch an der Gameboy Taschenkamera und an »Wario Ware« für den Gameboy Advance.

CUBE: War es schwer, das O.K. für »Wario Ware« zu bekommen? Es ist schließlich ein für Nintendo eher ungewöhnliches Spiel.

YS: Jeder, der mit dem Projekt zu tun hatte, konnte Vorschläge machen, und Nintendo war so freundlich, diese dann auch abzugeben. Im Augenblick ist bei Nintendo nichts unmöglich!

CUBE: Ist die Gamecube-Version von »Wario Ware« eine 1:1-Übertragung oder finden sich neue Spiele darin?

YS: Die Gamecube-Version enthält einige vollkommen neue Spiele. Allerdings sind sehr viele der Party- und Minispiele der GBA-Version sehr ähnlich. Der Hauptunterschied liegt im Spieledesign - in der Gamecube-Version haben wir den Mehrspieler-Aspekt deutlicher herausgestellt. Auf dem Gamecube ist »Wario Ware« viel mehr ein Partyspiel.

CUBE: Wird es in der Gamecube-Version von »Wario Ware« die Möglichkeit des Netzwerkspiels oder der Connectivity zum GBA geben?

YS: Wir haben keine LAN-Option eingebaut. Was die Connectivity betrifft, so haben wir erwogen, den GBA zu einem Controller zu machen, allerdings ist zu diesem Feature das letzte Wort noch nicht gesprochen. Schließlich

soll es ja ein Partyspiel werden, und wenn jeder der vier Spieler einen GBA braucht, schränkt das die Zahl derer, die im Endeffekt spielen können, doch stark ein.

CUBE: Sowohl Sony als auch Microsoft legen großen Wert darauf, die Online-Fähigkeit ihrer Geräte herauszustellen. Hat Nintendo vor, mit der aktuellen Konsolengeneration in diesen Markt einzusteigen oder erst mit der nächsten?

YS: Auf solche Fragen antworte ich ungern für Nintendo als Ganzes, also erlauben Sie mir, als Einzelperson zu antworten. Meine persönliche Meinung zum Online-Bereich ist, dass derzeit noch die passende Infrastruktur fehlt. Es ist nach wie vor nur ein sehr kleiner Markt, und ich habe eigentlich nicht vor, viel Zeit und Energie in Spiele zu stecken, die nur von einer kleinen Zahl von Menschen gespielt werden können. Ich glaube nicht, dass es der richtige Augenblick ist, unsere Ressourcen in den Online-Sektor zu stecken. Allerdings mag es durchaus sein, dass die Online-Fähigkeit künftig die richtige Richtung darstellt. Man sollte durchaus die Vorteile für neue Arten des Spielerlebnisses nutzen, die in diesem Bereich angesiedelt sind.

CUBE: Letzte Frage: Was sind Ihre absoluten Lieblingsspiele?

YS: Das Spiel, das den meisten Einfluss auf mich hatte, ist eindeutig »Super Mario Bros.« von Shigeru Miyamoto. Mein absolutes Lieblingsspiel ist allerdings nur in Japan erschienen. Es heißt »Mysterious Dungeon« und kommt von Chunsoft.

»IM AUGENBLICK IST BEI NINTENDO NICHTS UNMÖGLICH!«

ERSCHEINUNGS-TERMINE

Wann kommt welches Spiel, und was ist zu erwarten?

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
»1080° Avalanche«	Sport	Nintendo	28. November	*****
»Billy Hatcher«	Plattform	SEGA	06. November	*****
»F-Zero GX«	Rennspiel	Nintendo	31. Oktober	*****
»Final Fantasy: CC«	Rollenspiel	SquareSoft	Q1 2004	*****
»Harry Potter Quidditch WM«	Sport	Electronic Arts	07. November	****
»Harvest Moon«	Aufbau-Simulation	Ubi Soft	Q1 2004	****
»Kirby's Air Ride«	Rennspiel	Nintendo	Q1 2004	****
»Mario Golf«	Sport	Nintendo	Q1 2004	****
»Mario Kart«	Rennspiel	Nintendo	14. November	****
»Mario Party 5«	Party	Nintendo	05. Dezember	****
»Mario Tennis«	Sport	Nintendo	Q2 2004	****
»Nintendo Puzzle Collection«	Puzzle	Nintendo	Q1 2004	****
»Paper Mario«	Rollenspiel	Nintendo	Q1 2004	****
»Pikmin 2«	Action-Puzzle	Nintendo	28. November	****
»Prince of Persia«	Action-Abenteuer	Nintendo	Q2 2004	****
»Rainbow Six 3«	Taktik-Shooter	Ubi Soft	Q2 2004	****
»SSX 3«	Sport	EA	07. November	****
»Star Fox 2«	Shooter	Namco	Q1 2004	****
»Starcraft: Ghost«	Action-Abenteuer	Vivendi	Q2 2004	****
»Tony Hawk's Underground«	Skating-Action	Activision	Ende November	****
»True Crime: Streets Of L.A.«	Action-Thriller	Activision	Ende Oktober	****
»Viewtiful Joe«	Fight-Jump'n Run	Capcom	24. Oktober	****
»XIII«	Ego-Shooter	Ubi Soft	Dezember	****

IMPORT-TERMINE

Damit man weiß, was sich jenseits der PAL-Grenzen tut ...

ERSCHEINUNGSTERMINE JAPAN

»Billy Hatcher«	Sega	bereits erhältlich
»Harvest Moon«	Natsume	Ende November
»Made in Wario«	Nintendo	17. Oktober

ERSCHEINUNGSTERMINE USA

»Viewtiful Joe«	Capcom	bereits erhältlich
»XIII«	Ubi Soft	bereits erhältlich
»Sphinx«	THQ	bereits erhältlich

ZAHLENSPIELE

Einige Daten aus dem neuen Jahrbuch des VUD, in dem der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland Marktdaten aus dem vergangenen Jahr zusammenfasst:

Verkaufte Videospiele: **16,61 MIO**

Umsatz mit Videospielen: **596 MIO EURO**

Spiele mit USK-Freigaben unter 18 Jahren: **1171**

Spiele mit USK-Freigaben ab 18 Jahren: **38**

Tales Of Symphonia

193,500

Bestseller



Innerhalb einer Woche wurden in Japan 193 500 Exemplare von Namcos Cube-Rollenspiel »Tales of Symphonia« verkauft!

True Crime

Die Rapper Ice Cube, N.E.R.D. und Snoop Dogg werden sich in die wachsende Liste der US-Prominenz einreihen, die ihre Stimme an Videospielcharaktere verleiht. Sie übernehmen musikalische Parts in Activisions »True Crime«.

Ghettostyle



KURZ ZITIERT!

„DIE PARTNERSCHAFT MIT MICROSOFT IST NICHT EXKLUSIV. IHR WERDET DIESSES SPIEL AUCH AUF DEN NÄCHSTEN KONSOLEN VON SONY UND NINTENDO SEHEN.“

Doug Lombardi, Marketingdirektor des US-Spieleherstellers Valve, kündigt den von PC- und Xbox-Gamern heiß erwarteten Ego-Shooter »Half-Life 2« bereits jetzt für die Konsole an, die eines Tages den Gamecube ablöst. Da ist aber eigentlich noch viel zu lange hin – vielleicht meint er doch die aktuellen Systeme.

So wie es aussieht, wird »Half-Life 2« für den legendären Gamecube-Nachfolger NS erscheinen!

PAPER MARIO

Wiedergeburt eines heimlichen Klassikers



ALS »PAPER MARIO« auf dem N64 erschien, wurde es von vielen Spielern schlicht übersehen. Schließlich schien es nichts weiter zu sein, als eine putzige Plattform/Rollenspiel-Kombination, mit einer interessanten Mischung aus 2D- und 3D-Optik. Jetzt ist eine Version für den Gamecube angekündigt worden. Ob es sich dabei um ein Remake des Originals oder ein völlig neues Spiel handelt, ist noch nicht durchgesichert. Nachdem das Spiel allerdings bereits schon in der ersten Hälfte des nächsten Jahres in England startet, verspricht es ein Mix aus alten und neuen Elementen zu werden.

CUBE



Trotz kindischem Look hat »Paper Mario« einfach Spaß gemacht!



It's in the game.™



BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

IM GESPRÄCH MIT ...

TOSHIHIRO NAGOSHI

POSITION: **PRODUZENT VON »F-ZERO X«**
FIRMA: **AMUSEMENT VISION/SEGA**

Dieser Mann hat eine ziemlich beeindruckende Liste an Spielen vorzuweisen – so gut wie alle davon zählen zu den Favoriten des Cube-Teams



Toshihiro Nagoshi

Toshihiro Nagoshi

AMUSEMENT VISION

Title: President

Birthday: June 15, 1965

Sign: Gemini

Joined SEGA: 1989

Years experience: 13

Top games:

- Super Monkey Ball™
- Virtua Striker™ series
- Daytona USA™ series
- Spike Out™ series

Favorite game: Super Mario Brothers™, OutRun™ (arcade)

Favorite genre to play: Action and driving

Favorite genre to develop: Action

Favorite project: Daytona USA™

Person admired most: Shigeru Miyamoto

Hobbies: Watching movies



Man beachte, dass bei den Angaben die Adresse und die Telefonnummer fehlen. Schon wieder keine Chance auf Telefonterror ...

CUBE hatte kürzlich die Gelegenheit mit dem Mann zu plaudern, der hinter »Daytona«, »Virtua Striker«, »Super Monkey Ball« und, brandneu, »F-Zero GX« steht.

CUBE: Die Technik des Gamecube erlaubt es, sehr komplexe Strecken zu bauen. Wie viel weiter kann das Streckendesign noch gehen, bevor die ganze Sache in totaler Verwirrung endet?

TN: Um ehrlich zu sein, hatten wir während der Programmierphase gar nicht die Zeit, alle Strecken einzubauen, die ich im Spiel haben wollte. Es wäre wirklich interessiert zu sehen, wie weit man gehen kann. In naher Zukunft wird es sicherlich noch weitere Fortschritte im Design geben.

CUBE: Können wir mit weiteren »F-Zero«-Spielen rechnen? Oder sorgt es Sie, dass sogar Titel wie »Quantum Redshift« und »Extreme G« unter den gesetzten Verkaufserwartungen blieben?

TN: Meiner Ansicht nach liegt das vermutlich an dem mangelhaften Design und der Unausgereiftheit der Programme. Außerdem, wenn wir von futuristischen Rennspielen als Genre reden, so freuen sich die Leute zwar auf das futuristische Design. Aber weit wichtiger ist für sie die Phantasie, die in dem Spiel steckt. Ich glaube, dass viele andere Spiele eben das nicht bieten und sich darum schwächer verkaufen. Und einer der wichtigsten Gründe dafür, dass die anderen Titel nicht gehen, ist einfach der, dass die Leute geduldig auf »F-Zero GX« gewartet haben.

CUBE: Das Team von Amusement Vision ist offensichtlich sehr talentiert, denn »F-Zero GX« ist eines der optisch beeindruckendsten Spiele auf dem Gamecube. Nintendo muss sehr glücklich mit Ihrem Team sein. Würden Sie mit Nintendo wieder in dieser Form zusammenarbeiten?

TN: Ich hoffe wirklich, dass wir künftig mit Nintendo auch bei anderen Titeln kooperieren werden. Mal sehen, welche Form der Zusammenarbeit zwischen SEGA und Nintendo vom Endverbraucher gewünscht wird. Ich kann nur sagen, dass das Teamwork zwischen den beiden Firmen sehr, sehr gut lief.

CUBE: SEGA strukturiert seine Teams um. Werden Sie auch künftig Spiele für den Gamecube und seinen Nachfolger entwickeln, oder wechseln Sie das Gebiet?

TN: Es ist ja ohnehin so, dass mit jeder fertig entwickelten Konsole bereits die Pläne für die nächste aus der Schublade gezogen werden. Als Entwickler bin ich natürlich gespannt auf die nächste Konsolen-Generation. Was die Umstrukturierung SEGAs anbelangt, so kann ich dazu nur sagen, dass sie in erster Linie den Inhalt und die Qualität unserer Entwicklungen verbessern wird.

CUBE: Können Sie uns etwas über die Verbindung zwischen GX und AX in Europa sagen?

TN: Ja, wir planen »F-Zero AX« in Europa zu starten. Aber wir werden mit ziemlicher Sicherheit nicht so viele Geräte aufstellen können wie in den USA. Folglich kann es schwierig werden, einen AX-Automaten zu finden, um »F-Zero GX« damit zu verbinden.

Was mir für die Spieler in Europa von Herzen Leid tut, die sich gefreut hatten, die Heimkonsolen-Version von »F-Zero« mit der Spielhallen-Variante zu koppeln.

CUBE: »F-Zero GX« wird, vor allem in den letzten Levels, extrem schwer. Haben Sie Spaß daran, Spieler zu foltern?

TN: Na ja, selbst mit dem Story-Modus hatte ich eigentlich nicht vor, irgendeinen Spieler zu foltern. Die Idee war, dass man das einfach so lange spielt, bis man es geschafft hat. Dafür braucht es Geduld, und mit diesem Gedanken im Hinterkopf habe ich die Levels entwickelt. Wenn jemand das Gefühl hat, gefoltert zu werden, möchte ich mich hiermit dafür entschuldigen.

CUBE: Der Multiplayer-Modus ist phantastisch, vor allem für vier Spieler. Wie lange hat es gebraucht, diesen Modus so flüssig laufen zu lassen?

TN: Der Multiplayer-Modus hat enorm viel Zeit geschluckt. Allein die Gebäude im Hintergrund: Für jeden Modus haben wir sie ein wenig modifiziert. Die Szenarien sehen unterschiedlich aus, abhängig davon, wie viele Spieler gerade spielen.

CUBE: Im Spiel sind einige beeindruckende Zwischensequenzen zu sehen. Warum haben Sie die in das Spiel aufgenommen?

TN: Dazu muss man wissen, dass ich auf dem SNES und dem N64 ein großer »F-Zero«-Fan war. Aber ich hatte immer das Gefühl, dass etwas fehlt. Ich liebte das Design, ich liebte die Atmosphäre, aber irgendwie stellte mich die Story nicht zufrieden. Es gab keinen Hintergrund, und ich beschloss, dies zu ändern, wenn ich die Gelegenheit dazu erhalten sollte. Also haben wir einige neue Modi implementiert, um die Story der älteren »F-Zero«-Charaktere besser erzählen zu können.

CUBE: »F-Zero GX« ist wie geschaffen für ein Spiel im Netzwerk. Haben Sie während der Entwicklung nie daran gedacht, diese Möglichkeit einzubauen?

TN: Wir haben nicht ernsthaft über diese Option nachgedacht, obwohl wir sie als Möglichkeit durchaus diskutiert haben. Schließlich kam ich jedoch zum Schluss, dass ich ohnehin noch sehr viel in das Spiel packen wollte und »F-Zero GX« auch ohne Netzwerk-Fähigkeit ein großartiges Rennspiel werden würde. Wenn ich allerdings künftig, auf der Basis von »F-Zero«, an einer Netzwerk-Option arbeiten sollte, wird das System der zufällig generierten Strecken sicher sehr gut in das Konzept passen.

CUBE: Die Grafik von »F-Zero GX« ist umwerfend. Haben Sie das Limit der technischen Leistungsfähigkeit des Gamecube erreicht?

TN: Das Limit der Gamecube-Funktionalität ist erreicht. Vielleicht wäre noch ein klein wenig mehr herauszuholen, aber insgesamt können wir mit Stolz von uns behaupten, das Maximum erreicht zu haben.

CUBE

KURZ ZITIERT!

„DAS GESCHÄFT MIT DEM
GAMECUBE WIRD INSGESAMT
SCHWÄCHER.“

Mike McGarvey, CEO von Eidos, in einem Interview mit Times Online.

Aus diesem sicherlich nicht sehr erbaulichen Satz strickten einige deutsche Medien die Aussage, Eidos wolle keine Spiele mehr für den Gamecube produzieren. Gesagt hat das aber niemand; am allerwenigsten Eidos. Ein Musterbeispiel für eine Presse-Ente, die einer in die Welt setzt und die andere ungeprüft abschreiben.

SONIC HEROES



Durch einen Druck auf X oder Y wechselt man die Charaktere, je nach gerade benötigter Fähigkeit

SO GANZ DAS GELBE vom Ei ist »Sonic Adventure DX« ja nicht, und »Sonic Adventure 2« reißt ebenfalls kaum zu Begeisterungstürmen hin. Beiden Spielen fehlt die flüssige Spielbarkeit, die für die klassischen »Sonic«-Titel auf Segas Mega-Drive-Konsole so charakteristisch war. »Sonic Heroes« hingegen scheint sich genau so zu entwickeln, wie man das von Sega erwartet. Der erste Eindruck ist ausgesprochen gut.

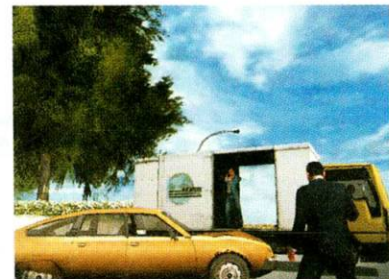
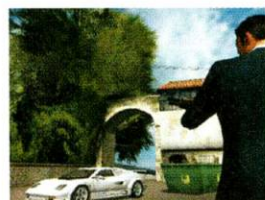
Bei den bisherigen Titeln durfte man die einzelnen Mitglieder des Sonic-Teams nur nacheinander, in jeweils auf ihre speziellen Fähigkeiten zugeschnittene Level spielen. In »Sonic Heroes« kontrolliert der Spieler stets eines von vier Dreier-Teams und wechselt auf Knopfdruck den Charakter. Nehmen wir als

Beispiel das Team Sonic, Knuckles und Tails. In diesem Trio ist Sonic der schnellste Held, während Knuckles sehr stark ist, Hindernisse zerstört und mit den beiden anderen an den Händen Luftströmungen für Ortswechsel ausnutzt. Bleibt Tails: Der kann schweben und für begrenzte Zeit fliegen, während sich Sonic und Knuckles an seine Beine klammern. Man kann sich vorstellen, dass durch einen Wechsel zwischen den Figuren die Spielmöglichkeiten äußerst vielfältig sind.

Bisher konnten wir nur wenige Level Probe spielen. Aber wie es aussieht, verspricht »Sonic Heroes« der mit Abstand beste »Sonic«-Titel seit langem zu werden. Einen ausführlichen Test lest ihr voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe.

CUBE

DRIVER 3



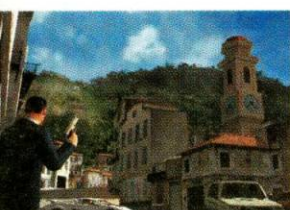
Reflections verspricht weniger Gewalt.

Obwohl in einer frühen Phase, sieht das Spiel schon bemerkenswert gut aus



CUBE

Neuer Racer von Reflections



DIE LEUTE VON REFLECTIONS sind, was Details zum dritten Teil der Driver-Serie angeht, ganz besonders verschlossen. Ihr Ziel ist es, »Driver 3« zum beeindruckendsten, elegantesten und spielbarsten Titel des Genres zu machen. Es wird, wurde uns mitgeteilt, in Bezug auf die Storyline linearer ablaufen als Spiele vom Kaliber »Grand Theft Auto«. Zwar wird für einiges Geballer gesorgt, doch der Schwerpunkt liegt eindeutig auf der Fahrerei. Mit einer durchdachten Steuerung, ähnlich der von »Stuntman« für die PS2, sollten die verbeulten franzö-

sischen Lieferwagen, die Cabrios und Musclicars von »Driver 3« hervorragend zu lenken sein. Dabei wird sich das Spiel irgendwo zwischen Simulation und Spielhallen-Raserei bewegen. Was die Story anbelangt, so spielt man noch immer den Undercover-Polizisten Tanner, und wie in »Driver 2« bleibt man auch in diesem Spiel nicht ständig hinter dem Lenker kleben. Die beinahe fotorealistische Umgebung der drei Hauptspielorte lädt zu ausgedehnten Expeditionen ein – sei es im sonnigen Miami, in den engen Gassen Nizzas oder im staubigen Istanbul.

Genauere Details zum Spiel sind allen Anstrengungen zum Trotz noch nicht zu bekommen. Das Bemerkenswerteste an »Driver 3« dürfte der fast perfekte Übergang von Spiel, Zwischensequenz und gescripteten Events sein. Einige Sequenzen spielen sich tatsächlich wie Verfolgungsjagden in einem Film. »Driver 3« kommt nächstes Jahr und scheint so viel Potenzial unter der Haube zu haben, dass wir sicherlich noch einige Male über den neuesten Stand der Dinge berichten werden.

IM GESPRÄCH MIT...



⬆ Schaffst du es auf der schwersten Stufe?



⬅ Joe hat nicht die Kraft der Gedanken. Aber sein Ziehvater Inaba-san wünschte, er hätte sie...



CUBE: »Viewtiful Joe« ist in Japan bereits länger erhältlich. Sind Sie mit den Verkaufszahlen zufrieden?

AI: Das Spiel hat sich in Japan nicht so gut verkauft wie ich hoffte. Verglichen mit anderen Gamecube-Titeln waren die Zahlen okay, aber ich denke, »Viewtiful Joe« hat mehr verdient. Ich hoffe, das Spiel wird in den USA und in Europa besser gehen, denn Charakterdesign und das Gameplay sind eher westlich orientiert.

CUBE: »Viewtiful Joe« ist ein tolles Spiel, aber etwas schwer. Können Sie selbst es auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchspielen?

AI: Das stimmt, es ist ausgesprochen schwer. Ich kann es zwar durchspielen, aber das braucht einige Zeit. Ich würde das

ATSUSHI INABA

POSITION: **PRODUZENT, »VIEWTIFUL JOE«**
FIRMA: **CAPCOM**

jetzt aber ungern beweisen müssen!

CUBE: Sind Sie mit dem fertigen Spiel zufrieden, konnten Sie alles einbauen, was Sie geplant hatten?

AI: Ich bin völlig zufrieden mit dem Spiel. Zu 120 Prozent sogar, ich konnte wesentlich mehr einbauen, als ich erwartet hatte.

CUBE: Wenn wir Ihnen eine Superkraft gewähren könnten, welche würden Sie sich wünschen?

AI: Die Kraft, Gedanken zu lesen. Definitiv.

CUBE: Die Leute, die »Viewtiful Joe« gespielt haben, laufen danach herum und brüllen »Henshin-a-go-go Baby«. Wir machen das zumindest. Das ist wie ein klassischer Filmspruch. Wie lange hat es gebraucht, ihn zu erfinden?

AI: Ursprünglich sollte es ja nur »Henshin« heißen. In vielen japanischen Cartoons gibt es solche Ausrufe. Aber wir dachten, dass das für westliche Ohren irgendwie nicht gut klingt, also haben wir den Spruch angepasst. »Henshin-a-go-go Baby« erschien uns passend.

CUBE: Das Ballerspiel »Dead Phoenix« ist aus Capcoms Terminlisten verschwunden. Wurde die Arbeit daran eingestellt?

AI: Nein. Trotzdem kann ich im Augenblick dazu nichts weiter sagen.

CUBE: Können Sie irgend etwas zu den Gerüchten sagen, dass »Dead Phoenix« zu einer »Kid Ikarus«-Kollaboration mit Nintendo wird?

AI: Haha, das Gerücht kannte ich noch nicht! Das wird definitiv nicht passieren.

CUBE: Woran arbeiten Sie als Nächstes?

AI: Alles was ich sagen kann ist, dass es etwas sehr Cooles werden wird, mit großartigem Gameplay, einer schicken Grafik und Super-Sound. Ihr werdet nicht enttäuscht sein.

CUBE: Können wir mit einer Fortsetzung zu »Viewtiful Joe« rechnen?

AI: Ich würde sehr gerne eine Fortsetzung machen. Ich habe auch schon einige Ideen, aber jetzt warten wir erst einmal ab.



⬆ Die Wirtschaftssituation in Japan zog die Verkäufe von »Viewtiful Joe« in Mitleidenschaft. Im Westen wird sich das Spiel besser verkaufen

Neues vom
Gamecube-Globus

NINTENDO

CHARTS
DEUTSCHLAND

STAND: LETZTE SEPTEMBERWOCHE '03

»Rogue Leader« stürzt sich aus dem Nichts direkt auf Platz drei der Charts. Laut Amazon.de ist die Preissenkung auf 30 Euro daran wohl nicht ganz unschuldig. »Zelda«-Held Link ist - und bleibt es vermutlich länger - auf Platz eins der Gamecube-Charts, wird auf dem GBA jedoch von einer Horde »Pokémon« am Aufstieg gehindert. Die Rubin- und Saphir-Edition behaupten damit ihre Spitzenposition.

GAMECUBE CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: LETZTE AUGUSTWOCHE '03

POS	TITEL	PUBLISHER
1	ZELDA: THE WIND WAKER	NINTENDO
2	SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	VIVENDI
3	ROGUE SQUADRON 2	ELECTRONIC ARTS
4	NBA 2K 3	ATARI
5	NFL 2K 3	ATARI
6	NHL 2K 3	ATARI
7	SUPER BUST-A-MOVE ALLSTARS	UBI SOFT
8	SUPER SMASH BROTHERS MELEE	NINTENDO
9	CRASH BANDICOOT: ZORN DES CORTEX	VIVENDI
10	SUPER MARIO SUNSHINE	NINTENDO

GBA CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: 17. SEPTEMBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	POKEMON RUBIN EDITION	NINTENDO
2	POKEMON SAPHIR EDITION	NINTENDO
3	ZELDA: A LINK TO THE PAST	NINTENDO
4	GOLDEN SUN 1	NINTENDO
5	DONKEY KONG COUNTRY	NINTENDO
6	METROID FUSION	NINTENDO
7	CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW	KONAMI
8	SONIC ADVENTURE 2	ATARI
9	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	NBG
10	MARIO KART - SUPER CIRCUIT	NINTENDO

Agent-Genuss (USA)



Neben Shannon Elizabeth und Heidi Klum wird auch Mya ihren Auftritt im kommenden Bond-Game »Alles oder Nichts« von Electronic Arts haben. Die Sängerin taucht nicht nur als Agentin im Spiel auf (in der ersten Begegnung rettet man sie aus einem Jazzclub in New Orleans), sondern wird auch den Titelsong zu »Alles oder Nichts« beisteuern.

Ein ganzes
Zelda-Bündel (USA)

Nintendo stellt in Japan ein neues Gamecube-Bundle zusammen, das es in sich hat. Für jeden gekauften Cube erhält der glückliche Neubesitzer eine Bonusdisc mit: »Legend of Zelda«, »Zelda 2 - The Adventure of Link«, »Legend of Zelda - Ocarina of Time«, »Legend of Zelda - Majora's Mask« und eine Zelda-Dokumentation. Ob man diese Disc auch separat bekommen wird, ist noch unklar. Ebenso ob für Deutschland ein ähnliches Gamecube-Paket geschnürt werden wird.

Höhere Gewalt ...
(ENGLAND)

Eine Woche - nur eine Woche war das urige Fußball-Game »Urban Freestyle Soccer« von Acclaim noch von der Fertigstellung entfernt. Ab 3. Oktober sollte es dann in den Läden seiner fußballverrücktten Käufer harren. Und dann das: Der Hersteller Silicon Dreams geht pleite, Erscheinungstermin erst mal verschoben. Jetzt die gute Nachricht: Laut Produktionspartner Acclaim erscheint das Spiel wohl noch in diesem Jahr.

Bin krank ...
brauche ...
Gamecube! (USA)

In einer Reihe amerikanischer Krankenhäuser richtet Nintendo so genannte »Spaßzentren« ein, um den Klinikaufenthalt etwas angenehmer zu gestalten. In diesen Zentren findet man Fernsehgeräte, DVD-Player und - natürlich - Gamecubes.

Schnäpp-
chenjagd (USA)

Die Gerüchteküche will erfahren haben, dass Daddler jenseits des großen Teichs ab Oktober in der beneidenswerten Lage sein werden, einen Gamecube für nur 99 Dollar erstehen zu können. Beim augenblicklichen Wechselkurs wären das keine 99 Euro! Wie kaum anders zu erwarten, gab sich Nintendo jedoch sehr verschlossen gegenüber der Frage, ob auch in Deutschland ein solcher Preissturz zu erwarten ist.

Nintendo belohnt
Spieler (DEUTSCHLAND)

Nintendo Europa überarbeitet das Bonussystem für Spieler, die offiziell lizenzierte Spiele und Peripheriegeräte kaufen. Konnte man bislang die gesammelten Sterne nur gegen Gimmicks wie herunterladbare Bildschirmschoner einlösen, kann man sie jetzt gegen T-Shirts, kleine Geschenke und, das ist das Beste daran, gegen Spiele eintauschen. Jedem gekauften Artikel liegt eine Karte mit Pincode bei. Ist man auf Nintendo.de registriert, erhält man für diesen Pin Sterne: 250 pro Spiel, 500 für den Cube und eine unterschiedliche Zahl Sterne für Sonderaktionen. Allerdings finden sich diese Karten bei Produkten einiger Fremdanbieter leider nicht. Für eine Liste der Bonusartikel einfach mal www.nintendo.de besuchen und den Sternekatalog anklicken.

OS WELT



Flop des Monats

(DEUTSCHLAND)



Die neue Videokabel-Weiche von Bigben Interactive (Name: RGB Cable 7in1) hat Stecker zum Anschluss von sage und schreibe sieben Konsolen an einen Fernseher - von Sega Saturn über N64 bis zu einigen Gamecubes nur eine Strippe, wie traumhaft! Kurios nur, was auf der Packungsrückseite im Kleingedruckten unter der Rubrik Warnhinweise zu lesen steht: »Niemaß mehr als eine Konsole an das Kabel anschließen«. Verfehlt das Ding da nicht glatt seinen Zweck? 15 Euro für sieben Stecker, von denen sechs in der Luft baumeln.

Harvest Moon verzögert sich



(JAPAN)

Der Erscheinungstermin von Natsumes Farmer-Simulation wurde verschoben. Dies hat zur Folge, dass die englischsprachige Version, die Ende Oktober in den USA erscheinen sollte, vermutlich erst zu Beginn des nächsten Jahres erhältlich sein wird. Der Europastart von »Harvest Moon« ist davon natürlich auch betroffen. Kein Wunder, wenn man bedenkt, in wie viele Sprachen das Spiel für den Alten Kontinent übersetzt werden muss.



Gewisper aus dem Fernen Osten



Obwohl China zu den führenden Ländern in Sachen Marken- und Software-Piraterie zählt, munkeln unsere östlichen Quellen von einem Großangriff Nintendos auf den chinesischen Markt. Klar, eine Produkteinführung in ein Land, welches zu den bevölkerungsreichsten der Welt zählt, würde einen zumindest potenziell lukrativen Weg darstellen, die weltweiten Verkaufszahlen zu erhöhen. Bisher wurden etwa zehn Millionen Gamecubes verkauft.



CHARTS WELTWEIT

Obwohl »Crystal Chronicles« von der japanischen Presse eher lau aufgenommen wurde, verkauft sich das Spiel palettenweise. Ähnlich startete auch »F-Zero GX« in den Staaten durch und landete auf Anhieb auf dem 1. Platz.

CHARTS JAPAN

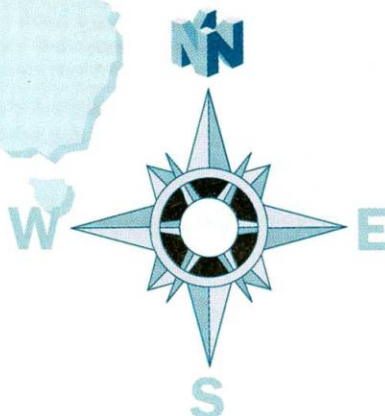
STAND: LETZTE AUGUSTWOCHE '03

POS	TITEL	PUBLISHER
1	FINAL FANTASY: CC	NINTENDO
2	KIRBY'S AIR RIDE	NINTENDO
3	ANIMAL FOREST E+	NINTENDO
4	F-ZERO GX	NINTENDO
5	JIKKYOU PP BASEBALL 10	KONAMI
6	POKEMON BOX	NINTENDO
7	POKEMON CHANNEL	NINTENDO
8	VIEWTIFUL JOE	CAPCOM
9	DRAGON DRIVE MS	BANDAI
10	CHARINKO HERO	BANPRESTO

CHARTS USA

STAND: LETZTE AUGUSTWOCHE '03

POS	TITEL	PUBLISHER
1	F-ZERO GX	NINTENDO
2	SOUL CALIBUR II	NAMCO
3	MARIO GOLF	NINTENDO
4	MADDEN 2004	EA
5	ENTER THE MATRIX	ATARI
6	ZELDA: WIND WAKER	NINTENDO
7	WARIO WORLD	NINTENDO
8	LORD OF THE RINGS	EA
9	THE SIMS	EA
10	SPLINTER CELL	UBI SOFT

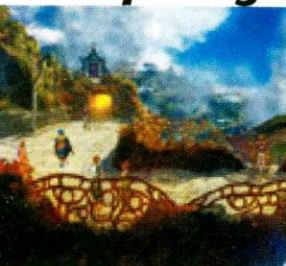




FUTURE IN CONTROL

TOKYO GAMESHOW 2003

Japans große Spielmesse

Action-Rollenspiel: Megaman X
Command MissionRollenspiel-Epos der Macher von
»Xenosaga« und »Chrono Cross«:
»Baten Kaitos«

TOKYO GAME SHOW

Zu Besuch bei Japans Gaming-Supershow

OBWOHL NINTENDO selbst nicht auf der Tokyo Game Show vertreten war, hielt Firmen-Präsident Satoru Iwata die Eröffnungsrede. Dabei plädierte er für mehr und leichter zugängliche Gamecube-Titel für Erwachsene. Außerdem stellte er eine speziell für den chinesischen Markt entwickelte Konsole namens iQue vor, die nur etwa 60 Dollar kosten soll. Sie ist aber nicht zum Gamecube kompatibel, sondern rangiert leistungsmäßig zwischen Super Nintendo und N64. Wesentlich interessanter: Ein »Wireless Adapter« für den Game Boy Advance, der in Zusammenarbeit mit Motorola entsteht. Statt mit einem Link-Kabel sind mit dem Adapter kabellose Mehrspieler-Duelle via Funk möglich. Die Übertragungsgeschwindigkeit soll der von Kabelnetzen in nichts nachstehen. Weitere Einsatzgebiete wären in Zukunft Funkstationen in Geschäften, von denen man neue Daten in den Handheld herunterlädt. Diese

Stationen könnten laut Iwata auch ans Internet angeschlossen werden – nette Idee, aber wohl zu japanisch für Europa. Als erstes GBA-Spiel wird »Pokémon Fire Red & Leaf Green« den Adapter unterstützen. Spiel und Adapter sollen im Set rund Euro 40 kosten und frühestens Ende 2003 in Japan erscheinen.

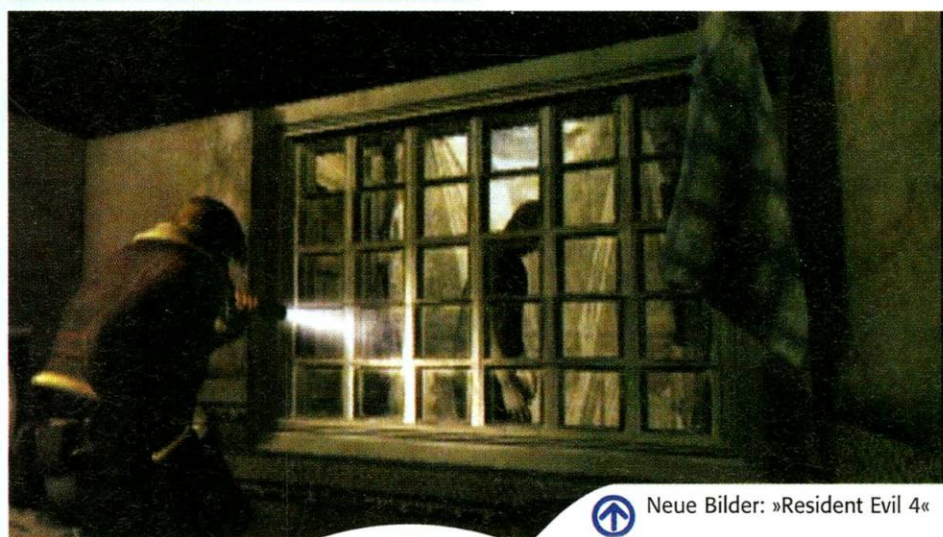
»Baten Kaitos« ist ein Rollenspiel von Namco, das ähnlich wie Segas »Skies of Arcadia Legends« auf fliegenden Kontinenten angesiedelt ist. In den Echtzeit-Kämpfen setzt man Spielkarten ein, die sich durch Kombinationen zu besonders starken Spezial-Angriffen bündeln lassen. Während man seine Karte wählt, tickt ein Zeitlimit. Die Grafik ist knallbunt – fast so wie in den Hüpfabenteuern von »Rayman« – und entsteht mit Hilfe der »Xenosaga«-Macher Monolith. Die Auslieferung soll 2004 auf zwei Discs erfolgen, Namco verspricht über vierzig Stunden Spielzeit.

»R: Racing Evolution« ist Namcos neuester Teil der »Ridge Racer«-Serie und hat erstmals ein realistisches Fahrverhalten, das stark an den Playstation-2-Racer »MotoGP« erinnert. Es gibt lizenzierte Autos und elf echte Rennstrecken. Außerdem eine Hauptgeschichte, in der zwei konkurrierende weibliche Fahrer gegeneinander antreten. In Europa soll der Startschuss Anfang 2004 fallen.

»Metal Gear Solid - Twin Snakes« wird von Konami und dem US-Studio Silicon Knights entwickelt. Letzteres wurde bekannt mit dem Titel »Eternal Darkness«. Auch Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto steht beratend zur Seite. Das neue Spiel ist eine grafisch stark verbesserte Neuauflage des Original-Playstation-Thrillers »Metal Gear« von 1998, in den aber neue Aktionsmöglichkeiten aus dem Nachfolger »Metal Gear Solid 2« einfließen. So setzt Snake mit der M9 Tranquilizer Gun Betäubungsgeschosse ein und versteckt ausgeschaltete Wachposten im Spind, um keine Spuren zu hinterlassen. Der Sound wird neu aufgenommen und für den Gamecube optimiert,



↑ Kartenbasiertes Online-Rollenspiel:
»Phantasy Star Online 3«



↑ Neue Bilder: »Resident Evil 4«

VOLLGAS

»R: Racing Evolution«
Namcos neuer
Tourenwagen-Racer
startet im
Frühjahr 2004

die Kamera lässt sich frei vom Spieler bewegen. Snake schleicht Anfang 2004 auf deutschen Cubes.

Mit »Kingdom Hearts: Chain of Memories« kommt nach »Final Fantasy: Crystal Chronicles« das nächste Rollenspiel von Square Enix. Es läuft auf dem Game Boy Advance und schließt seitens der Geschichte an das Playstation-2-Action-Abenteuer »Kingdom Hearts« an. Zahlreiche bekannte Disney-Helden - wie Goofy, Donald oder Mickey - kämpfen an der Seite von Square-Enix-Charakteren. Der Held ist erneut der Junge Sora, wobei sogar Cloud aus »Final Fantasy VII« auftreten wird. Erstmals soll es Film-Sequenzen geben, wie man sie sonst nur

vom Gamecube kennt. In den Kämpfen kommen erneut die in Japan beliebten Spielkarten zum Einsatz. Square Enix plant eine Auslieferung für Ende 2004.

Von »Resident Evil 4« zeigte Capcom erneut nur ein Video und gab ein paar neue Screenshots heraus. Der Schauplatz des vierten Teils ist Europa, wo Leon S. Kennedy in den Viren herstellenden Umbrella-Konzern eindringt. Die Echtzeit-Hintergründe stehen qualitativ den vorberechneten Kulissen in »Resident Evil« beziehungsweise »Zero« in nichts nach - sieht richtig stark aus! Was einen Termin anbelangt, so gibt sich Capcom kryptisch: irgendwann 2004. Ebenfalls von Capcom stammt »Megaman Battle Network 4« für den Game Boy Advance. Das Strategie-Rollenspiel erscheint in den beiden Varianten »Red Sun« und »Blue Moon«. In jeder Version treten unterschiedliche Feinde und Partner auf. »Megaman X Command Mission« veröffentlicht Capcom hingegen auf dem Gamecube. Es handelt sich um ein reinrassiges Rollenspiel, in dem der Held auf der Gigantis-Insel gegen Liberion kämpft. Beide »Megaman«-Abenteuer sollen im nächsten Jahr erscheinen.

Segas »Phantasy Star Online Episode 3: C.A.R.D Revolution« ist der dritte Teil der weltweit

erfolgreichsten On-line-Rollenspiel-Serie

»Phantasy Star«. Es gibt rundenbasierte, strategische Kämpfe auf Basis von Spielkarten. Die Arenen besitzen quadratische Felder, auf denen man seinen Helden setzt. Man beschwört Monster aus den Vorgänger-Teilen und hetzt sie auf seine Kontrahenten. Eine Schlacht soll 15 bis 30 Minuten dauern. In der bekannten Lobby chattet man über Status-Verbesserungen und Taktiken mit anderen Online-Spielern. Der Titel ist ebenfalls offline spielbar, eine Link-Möglichkeit zum Game Boy Advance ist vorhanden. Die Gefechte sind erneut gebührenpflichtig: Aber dafür können Besitzer der Vorgänger-Versionen ihre »Hunters Licence« übernehmen. Ebenso ihre Charaktere, um mit hohen Statuswerten Anfang 2004 in den Kampf ziehen zu können.

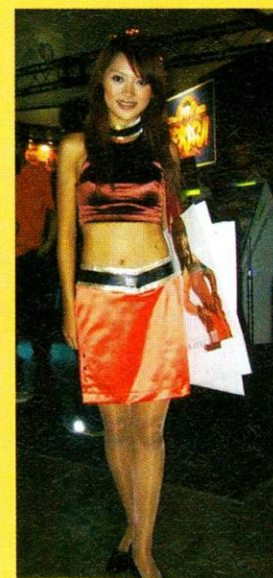
THRILLER

»Metal Gear Solid - Twin Snakes«
Konamis Action-Thriller
schleicht mit
spannenden
Missionen

VIELE BUNTE BILDER

DIE WELTGRÖßTE VIDEOSPIEL-MESSE IN ZAHLEN

Die japanische »Tokyo Game Show« ist neben der US-Fachmesse »Electronic Entertainment Expo« (E3) das wichtigste Videospiel-Happening der Welt. Vom 26. bis 28. September wurde das Nippon Convention Center auf dem Makuhari Messegelände in Tokio zum Magnet für 150.089 Besucher. Zum Vergleich: Die E3 besuchten im Mai rund 62.000 Fachleute, auf der Games Convention in Leipzig kamen etwa 92.000 Besucher zusammen. In Tokio zeigten 112 Aussteller die neuesten Videospiele, darunter leider nicht Nintendo, denn die Firma bleibt der Tokyo Game Show regelmäßig fern. Dementsprechend geizten selbst Drittanbieter wie Square Enix, Namco oder Konami mit Neuheiten für Nintendo-Systeme, selbst wenn sie welche in petto haben. Großartige Titel von morgen wie »Final Fantasy: Crystal Chronicles«, »Tales of Symphonia« oder »Killer 7« waren daher kein Thema. Wer trotzdem mal dabei sein will, kann schon mal Flüge buchen und Hotelzimmer reservieren: Im kommenden Jahr findet die Messe vom 24. bis 26. September statt. Die Reise lohnt, allein schon wegen der vielen hübschen Messe-Babes.



↑ Blickfang auf jeder Spiele-Show:
Messe-Mädchen in knappen Klamotten

FRANK MICHAELIS



DER KRIEGER IN DIR



Stell dir vor, du erwachst in einem fremden Land,
verlassen von Heimat und Familie.
Stell dir vor, du kämpfst dich durch eine riesige neue Welt,
um mit Zaubersprüchen und blitzenden Schwertern bewaffnet
in den Krieg gegen die feindlichen Horden zu ziehen.
Stell dir das glänzende Debüt der Final Fantasy Reihe auf
dem Game Boy Advance vor.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.
Exklusiv für Game Boy Advance.

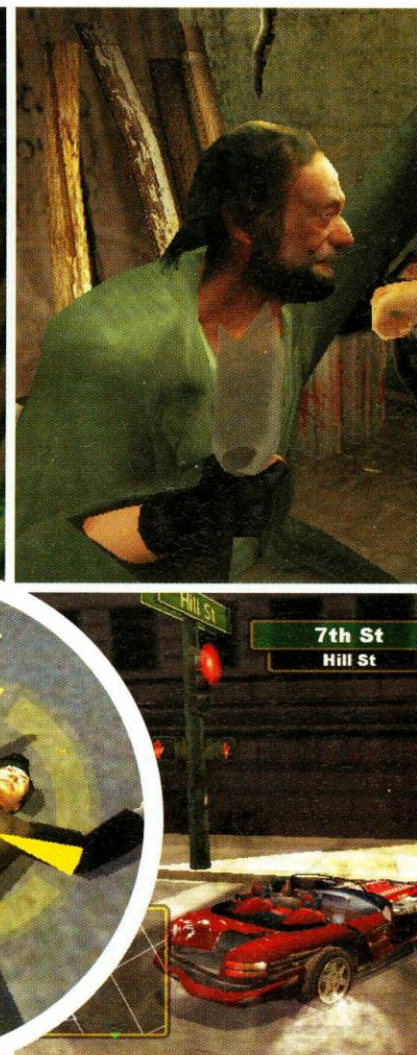


GAME BOY ADVANCE SP

 Mit seinen zwei Pranken löst Nick Kang alltägliche Probleme - sei es durch ihren Einsatz als Fäuste oder mit einer Pistole in der linken und der Schrotflinte in der rechten Hand



... es zur Schießerei,
wechselt das Spiel in die
Zeitlupe. Das sieht cool aus,
bringt aber wenig: Die
Zielautomatik übernimmt
sowieso die meiste
Arbeit



**Schnell fahren,
sicher schießen,
hart zuschlagen**

➔ INFORMATION

TRUE CRIME: STREETS OF LA

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: EXAKT ENTERT.

HERKUNFT: USA

GENRE: COP-THRILLER

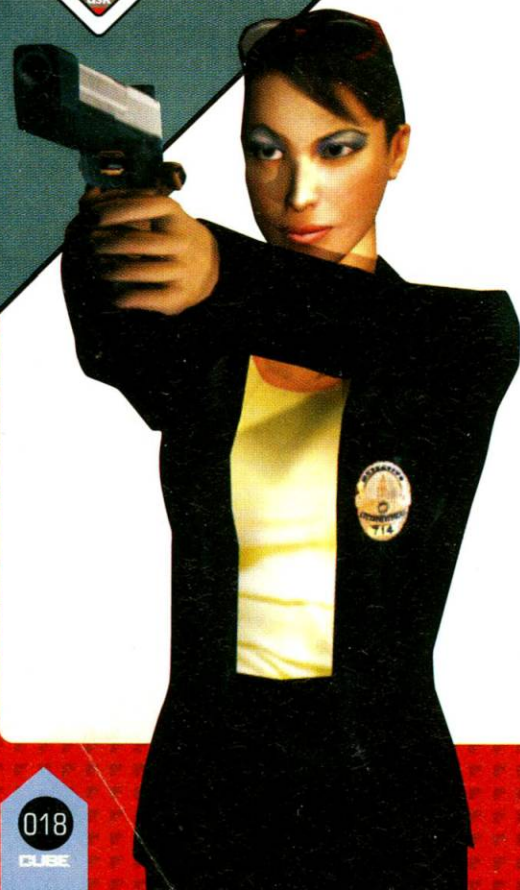
SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

Age Group	Percentage
18-24	55%
25-34	25%
35-44	10%
45-54	5%
55-64	5%
65-74	5%
75-84	5%
85+	5%

14 NOV '03 UNKLAR 4 NOV '03

14 NOV '03	UNKLAR	4 NOV '03
------------	--------	-----------



Take 2 enthält Cube-Besitzern »Vice City« vor. Wie gut, dass Activision in die Bresche springt.

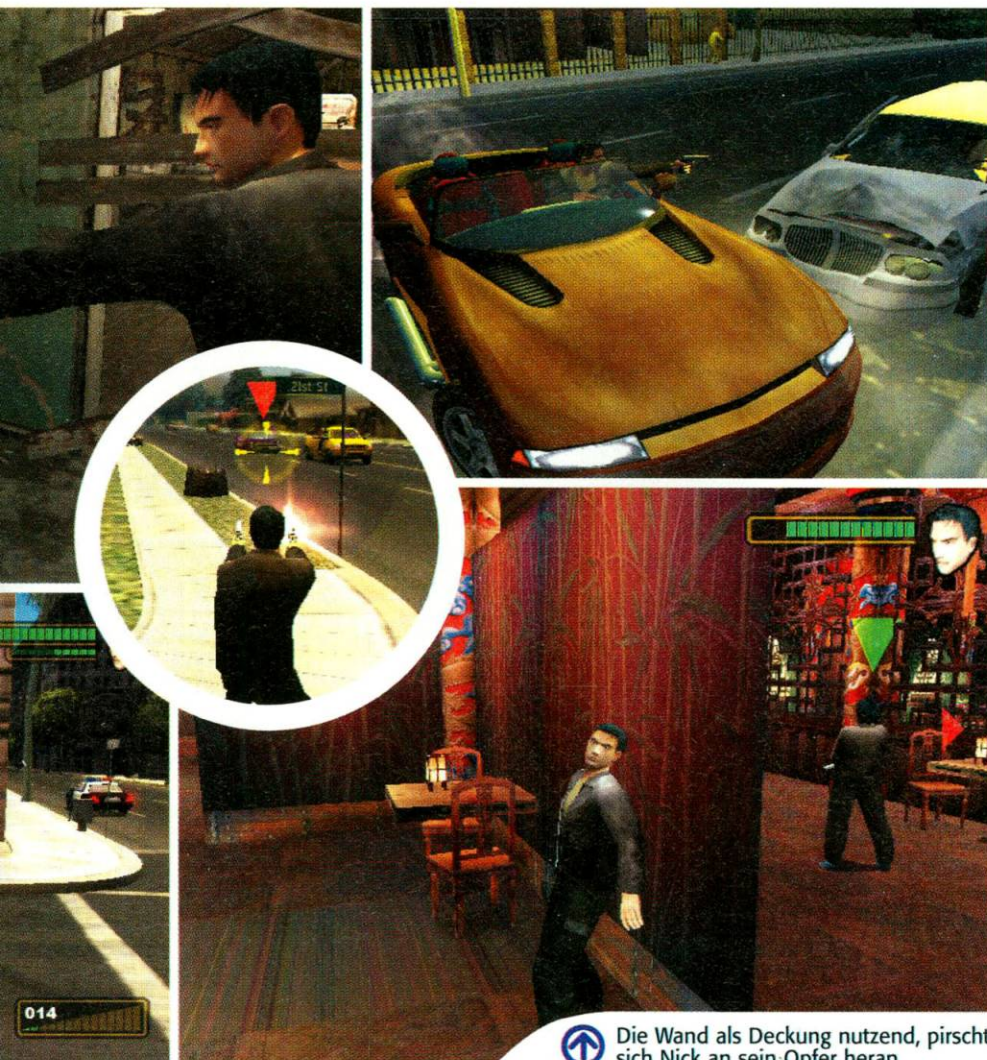
WER SCHON IMMER
mal ungestraft mit 200
Sachen durch den
Berufsverkehr brettern,
Autos beschlagnahmen und
Gangster nach einer
Schießerei einbuchen
wollte, sollte sich den 14.
November im Kalender rot
markieren. Dann erscheint
Activisions »True Crime«, ein
Gangstergame, dessen
offene Welt dem Spieler alle

Freiheiten bietet. Dies war jedenfalls unser Eindruck, nachdem wir Ende September die Gelegenheit zu einem ausführlichen Probespiel nutzten. Wir vom Cube-Magazin hatten als erste Videospiel-Redaktion Europas die Gelegenheit, die Gamecube-Fassung unter die Lupe zu nehmen.

»True Crime« kuppert frech beim millionenfach verkauften Playstation-2-Titel »Vice City« ab. Bewaffnet mit losem Mundwerk, geschliffenen Messern und geladenen Pistolen macht ein böser

Bube die Straßen von Los Angeles zu seinem Spielplatz. Nick Kang heißt der Kerl, und er arbeitet für eine Spezialeinheit des LA Police Departments. Er trifft sich mit zwielichtigen Gestalten, hört den Polizeifunk ab, nimmt Gangster hops und zerrt auch schon mal harmlose Pendler brutal aus ihren Autos, um sich anschließend selbst hinters Steuer zu klemmen.

Nach einer kurzen Ausbildung am Schießstand geht's gleich knackig zur



DIE STRASSEN VON LA

CRUISING IM US-STYLE

Der Cube als Navigationssystem: Im Spiel sind laut Hersteller rund 615 Quadratkilometer der US-Metropole Los Angeles authentisch nachgebildet; darunter alle Straßen von Hollywood, Venice Beach und anderen zentralen Stadtteilen. Soweit das die Weltenbummler in unserer Redaktion beurteilen können, stimmt das zumindest für die großen Highways und Einfallsstraßen.

⬇ Manchmal übertreibt Nick, wenn er Gangster über den Highway hetzt



STREETS OF LA

Sache. Nick wird im Restaurant Zeuge eines Streit zwischen Mitgliedern chinesischer Gangster-Triaden. Nach der Filmszene kommt es zur Prügelei. Knapp erklärt das Spiel, wie Nick mit Händen und Füßen Ohrfeigen austeilt, wie er Griffe oder den Schwitzkasten ansetzt und mit Finishing Moves endgültig für Ruhe und Ordnung sorgt. Das hilft aber alles wenig, denn nach einer Minute flüchtet der Triaden-Gangster trotzdem durchs Fenster, verschanzt sich hinter einem geparkten Auto und nimmt Nick mit der Pistole aufs Korn. Wer jetzt nicht binnen weniger Sekunden begreift, wie man Deckung sucht, sich seitlich abrollt, die Zielfunktion aktiviert und Schüsse abfeuert, verliert ein Heldenleben. Wir

mussten bei der Gelegenheit lernen: Im Auto Deckung zu suchen ist keine gute Idee, weil der Triaden-Mann auf den Tank schießt, das Auto explodiert und Nick Feuer fängt. Die stellenweise ziemlich brutale Action wird für Deutschland übrigens nicht entschärft!

Die gewöhnungsbedürftige Steuerung stellt sich Erfolgen in den ersten paar Missionen erfolgreich in den Weg. Mit der L-Taste in das Auto ein- und wieder aussteigen, mit der R-Taste zielen und feuern, mit dem grauen Steuerkreuz zwischen Nahkampf- und Schusswaffen-Modus wechseln, Kick-Combos in den Griff kriegen, dazu Standards wie laufen und fahren - das alles ist anfangs ein bisschen zu viel des Guten. Zum Glück

kann man gescheiterte Missionen aber jederzeit wiederholen, wenn auch auf Kosten von Polizeimarken, dem Zahlungsmittel in »True Crime«. Die Steuerung der Autos geht dafür locker in Fleisch und Blut über. Nick kann lenken und sich dabei aus dem Seitenfenster lehnen, um Gangster während der Fahrt unter Beschuss zu nehmen. Oder bei laufender Fahrt die Tür aufreißen und sich aus dem Wagen stürzen. Ein Radar zeigt klar und deutlich die Position von Muss- und Kann-Zielen.

Prostituierte verhaften, Drogenhändler einlocken, Gangsterbosse aufspüren, das ist Alltag in LA. Ein fahrbarer Untersatz und eine standesgemäße Wumme sind die ersten Punkte auf der eigenen





DOPPELTE FEUERKRAFT

EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

■ Nick Kang vermag zwei Waffen gleichzeitig in Händen zu halten. So verteidigt er sich mit dem Messer im Nahkampf und nimmt mit der Schrotflinte entfernte Gegner aufs Korn.

LEBENDIGE UMWELT...

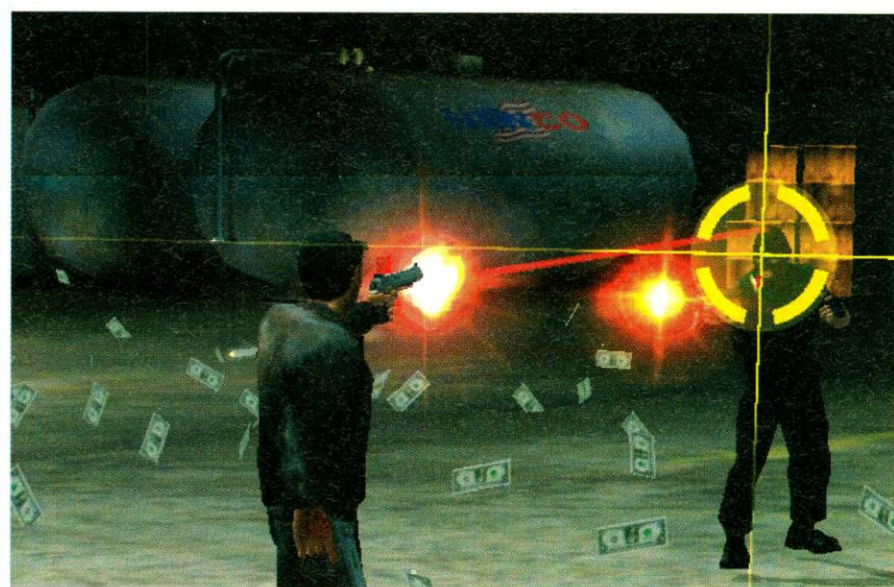
...ABER NICHT MEHR LANGE!

■ Ein Spiel wie »True Crime« übt auch deshalb so großen Reiz aus, weil man tun darf, was sonst verboten ist. Man kann Kulissen zerstören und Fußgänger erschrecken. Seltsam nur, dass Autofahrer wie betäubt hinter dem Lenkrad sitzen, wenn man auf sie schießt, statt in Panik davon zu rennen.

LEBEN HEIßT LERNEN

NICK KANG, DER COP-AZUBI

■ Wenn Nick Kang zu seinem ersten Einsatz aufbricht, kann er kaum die Waffe gerade halten. Im Spielverlauf lernt er den Gebrauch von 67 Waffen und wie er Fäuste und Füße effektiv gegen Angreifer einsetzt.



Wunschliste. Insgesamt 67 Waffen - darunter Messer und Knarren aller Art - kommen im Spielverlauf zum Einsatz. Zwei davon kann Nick gleichzeitig bedienen, in jeder Hand eine. Die Zielautomatik funktioniert gut, wenn man sich erst an die Handhabung gewöhnt hat. Manuelles Nachjustieren

ist erlaubt, um zum Beispiel speziell Arme, Beine oder den Kopf ins Visier zu nehmen. Die Kulissen reagieren auf Beschuss, Kicks und Treffer mit dem Auto. Ein Großteil der Mauern und Zäune ist zerstörbar, erstaunlicherweise kann man mit den eigenen vier Rädern sogar Bäume aus dem Weg rammen.

Wenn Autos durch die Straßen eiern, Frauen im Mini flanieren und die Sonne zum Horizont wandert, scheint LA voller Leben. Durch die flüssigere, etwas buntere Grafik und die optimierten Ladezeiten wirkt »True Crime« auf dem Gamecube noch etwas gefälliger als auf der Playstation 2. Statistiker können

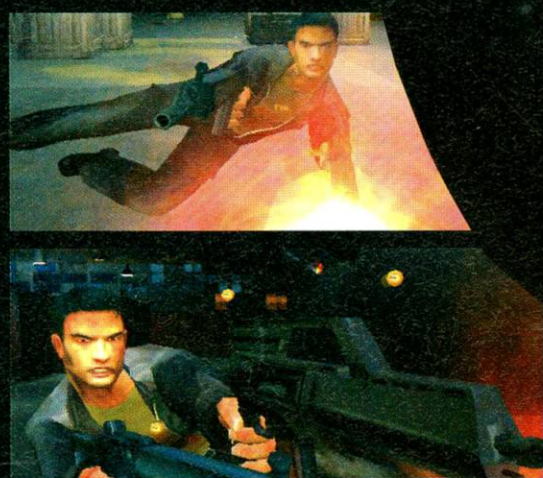
NICK KANG – HARTER KERL MIT HARTEM KINN

my Vercetti
s um sich
ue Crime«,
usten und
t »Elite
us dem
Rosie,

Muss sich vom Chief andeuten lassen und ist zu Gangstern hart wie Mel Gibson in *«Lethal Weapon»*. Wenn Nick Passanten kilt oder überfährt, hagelt es Minuspunkte. Und die haben Folgen: Er kann nicht länger im Dojo sein Nahkampf-Können ausbauen, sein Auto in der Tankstelle reparieren lassen, am Schießstand seine Zielfertigkeit optimieren und er bekommt in der Apotheke keine Erste-Hilfe-Rationen mehr. Außerdem findet die Handlung viel schneller ein Ende als bei einem Cop, der sich im Sinne des Gesetzes verhält. In der Rolle von Letzterem erreichen Spieler das Finale, laut Hersteller, nach 60 bis 100 Stunden. Wer alle Nebenaufgaben im Rahmen der insgesamt 100 Missionen löst, ist gut beschäftigt.



Nick Kang ist kein guter Mensch, aber ein Cop ist er wohl: Er muss Gangster verhaften statt erschießen



Christopher Walken und Ron Perlman
den Spielfiguren ihre Stimmen leihen.
Aber hierzulande kennt man halt eher
deren Synchronstimmen. So muss, wer
kein Englisch versteht,
gezwungenermaßen auf die Untertitel
schielen. Und damit verpasst man
einiges von der gelungenen Gestik und
Mimik der schrägen Vögel in LA.

HARTE ACTION FÜR HARTE JUNGS



- + Cooler Held, markante Figuren
- + Abwechslungsreiche Herausforderungen
- + 67 Waffen, über 200 Autos
- + Große Bewegungsfreiheit
- + Großer Aktionsradius
- Keine deutsche Sprachausgabe
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

024

Neue
Schlachten
um
Mittelerde

HERR DER RINGE DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

CUBE

INFORMATION

HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA REDWOOD SHORES

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: sauron



07 NOV '03



UNKLAR



05 NOV '03

Gandalf, Orks und viele
Hiebe

IMMER NEUE Ork-Horden stürmen Gandalf entgegen. Links und rechts zwischen Feuerpeile an ihm vorbei und schlagen weit hinten im Burghof ein. Doch der kampferprobte Zauberer darf jetzt nicht in die Knie gehen, denn sonst wäre die Schlacht um Minas Thirit, die Weiße Stadt, verloren. Mit letzter Kraft schlägt Gandalf die Orks zurück, bis die meisten der 200 Bürger sich in Sicherheit gebracht haben. Plötzlich zerbersten die Stadttore und zwei mächtige Höhlen-

Trolle stemmen sich Gandalf in den Weg. Ist es jetzt um sein Leben geschehen? Infernalische Szenen wie diese jagen dem Spieler in Electronic Arts kommendem Movie-Game immer wieder Schauer über den Rücken. Der Kampf und das Chaos scheinen überhaupt kein Ende zu nehmen. Auch später nicht, wenn Gandalf, Aragon und ihre Gefährten durch Rohan reisen, die Totensümpfe durchqueren, Mordor erreichen und den Turm von Cirith Ungol belagern. Nur ganz selten ist dem Spieler eine Verschnaufpause vergönnt. Was Cineasten freuen wird: Das Warten auf den letzten Teil der »Herr der Ringe«-

Trilogie hat nicht erst am 17. Dezember ein Ende, wenn die »Rückkehr des Königs« über die Leinwände flimmert. Das Spiel zum Film verwöhnt uns schon fünf Wochen vorher mit Original-Kinoszenen.

Gerade hat man es sich gemütlich gemacht und genießt in der einleitenden Filmsequenz Szenen aus dem Finale von »Die zwei Türme«, schon wird man selbst zu den Waffen gerufen. »Die Rückkehr des Königs« führt die Schlacht um Helms Klamm zu Ende. Tricktechnisch perfekt vollzieht sich der Übergang aus den von Regisseur Peter Jackson gedrehten Szenen und den 14 Etappen des Action-



»WILDES STAKKATO AUF
DEM FEUERKNOPF ALLEIN
LÖST DIESMAL NICHT ALLE
PROBLEME VON
MITTELERDE«

NICHTS ENTGEHT

DEM KILLO-
METER

Eine kreisrunde Anzeige misst die Zehntelsekunden zwischen gewonnenen Zweikämpfen. Sobald eine Horde Orks abgefertigt ist, wird das Urteil groß ins laufende Bild eingeblendet. Solange da »gut«, »ausgezeichnet« oder »perfekt« geschrieben steht, ist alles okay.



Wieder einmal findet sich Aragorn mitten unter stinkenden Orks wieder

DER KÖNIG AM GBA: Die »Rückkehr des Königs« für den Game Boy Advance kommt wie im vergangenen Jahr als schickes Action-Abenteuer mit Beinahe-3D-Grafik daher. Wer Gamecube- und GBA-Versionen koppelt, kommt in den Genuss einiger Connectivity-Extras. Man kann zum Beispiel auf dem GBA aufgebaute Figuren in die Gamecube-Fassung importieren.



NGE:

Abenteuers, ohne dass Aussetzer oder Ladepausen die Atmosphäre beeinträchtigen. Der Wow-Effekt trägt sich aber schnell ab, vor allem deshalb, weil im Frühjahr bereits das Vorgängerspiel »Die zwei Türme« damit beeindruckte. Nach dem Perspektivenwechsel zeigt die Kamera die Spielfigur von schräg hinten, sodass man das Geschehen immer gut im Blick hat. Gandalf drischt auf Ork-Horden ein, Aragorn zückt das Schwert gegen Uruk-Hais und Nazgul-Drachen. Spannende Bossgegner-Konfrontationen mit dem Herrn der Ringgeister und Sauron im Finale bilden lauter kleine Höhepunkte. Wie einige seiner Mitstreiter, kann Gandalf seine Haut mit Nah- und Distanzwaffen verteidigen. Wer aber mit magischen Lanzen um sich schießt, statt Stab, Schwert oder Axt zu schwingen,

kann sich in diesem Moment nicht bewegen und verbraucht Energie. Der linke Analogstick steuert die Figur, der rechte Stick hat das Kommando über Spezialattacken. Die Aktionsknöpfe lösen schnelle oder harte Hiebe aus, parieren Angriffe und bereiten dem am Boden liegenden Opfer mit einem Finishing-Move das verdiente Ende. Last not least kann sich der Held durch kurze Sprünge rückwärts in Sicherheit bringen. Wer hart trainiert und die Leistung seines Helden steigert, vermag durch Kombination mehrerer Moves besonders durchschlagende Wirkung zu erzielen. Das Spiel ist von schneller Action und flinken Reaktionen geprägt, trotzdem kommen Siege nur in Reichweite, wenn man alle Fähigkeiten jeder Figur sinnvoll nutzt.

RICHY LÖWENSTEIN



⌚ Nur wenn zwei Spieler zusammenarbeiten, können sie dieses mächtige Katapult laden und einsetzen

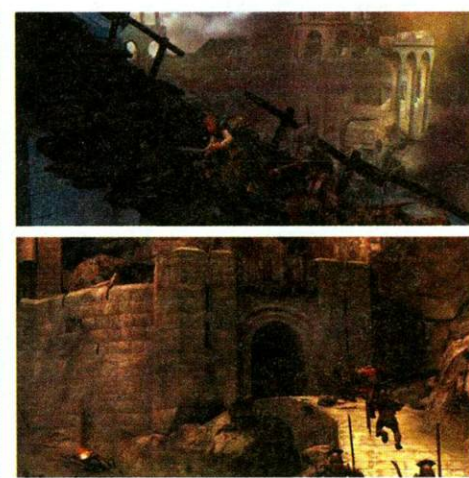
ACTION AUF SOLIDEM SOCKEL

VIELES IST BEWÄHRT, EINIGES VERBESSERT

Das Vorgängerspiel »Die zwei Türme« war ein heftiges, aber kurzes Vergnügen. Nach gut sechs Stunden war alles vorbei. Die Spieldauer soll sich diesmal glatt verdoppeln bis verdreifachen, auf etwa zwölf bis 16 Stunden. Ähnliches gilt für die Zahl der Helden. Sechs Streiter greifen zu den Waffen. Welcher, entscheidet der Spieler. Drei weitere Helden halten sich im Spiel versteckt. Aragorn macht mit dem Schwert Orks platt, Gimli schwingt die Axt, Gandalf greift zum Kampfstock und Legolas zu Pfeil und Bogen. Die weniger kampfstarken Figuren Bilbo und Sam nutzen Schatten, den Tarnmantel der Elben und das Licht-o-Meter, um sich an Feinden vorbeizumogeln. Ein paar Schleicheinsätze unter das sonst eher infernalische Gameplay zu mischen, das ist doch mal eine richtig gute Idee! Mehr als bisher kann man das Gelände in seine Aktionen einbeziehen und etwa Kriegslanzen aufheben, Katapulte abfeuern oder Felslawinen auslösen. Wenn Hebel oder Steine im Dunkeln glühen, weisen sie auf solche Aktionsmöglichkeiten hin. Die Handlung folgt den Ereignissen im Film, aber durch Abweichungen im Spielablauf variiert der Lauf der Dinge je nach gewähltem Held. Ganz neu: Zwei Spieler können gemeinsam Uruk-Hais und Höhlen-Trolle in die Flucht schlagen. Im Coop-Modus kann man sich Waffen-Extras und Energie-Rationen zuschanzen oder abjagen.

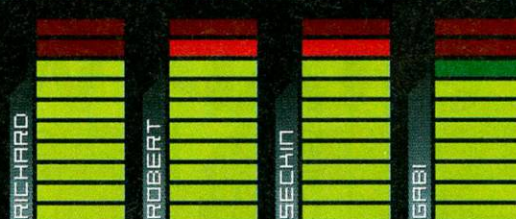


⬆ Mit magischen Lanzen trifft Gandalf entfernte Ziele



CUBE UNSER EINDRUCK

ORGIASTISCHES ACTION-INFERNO FÜR CINEASTEN

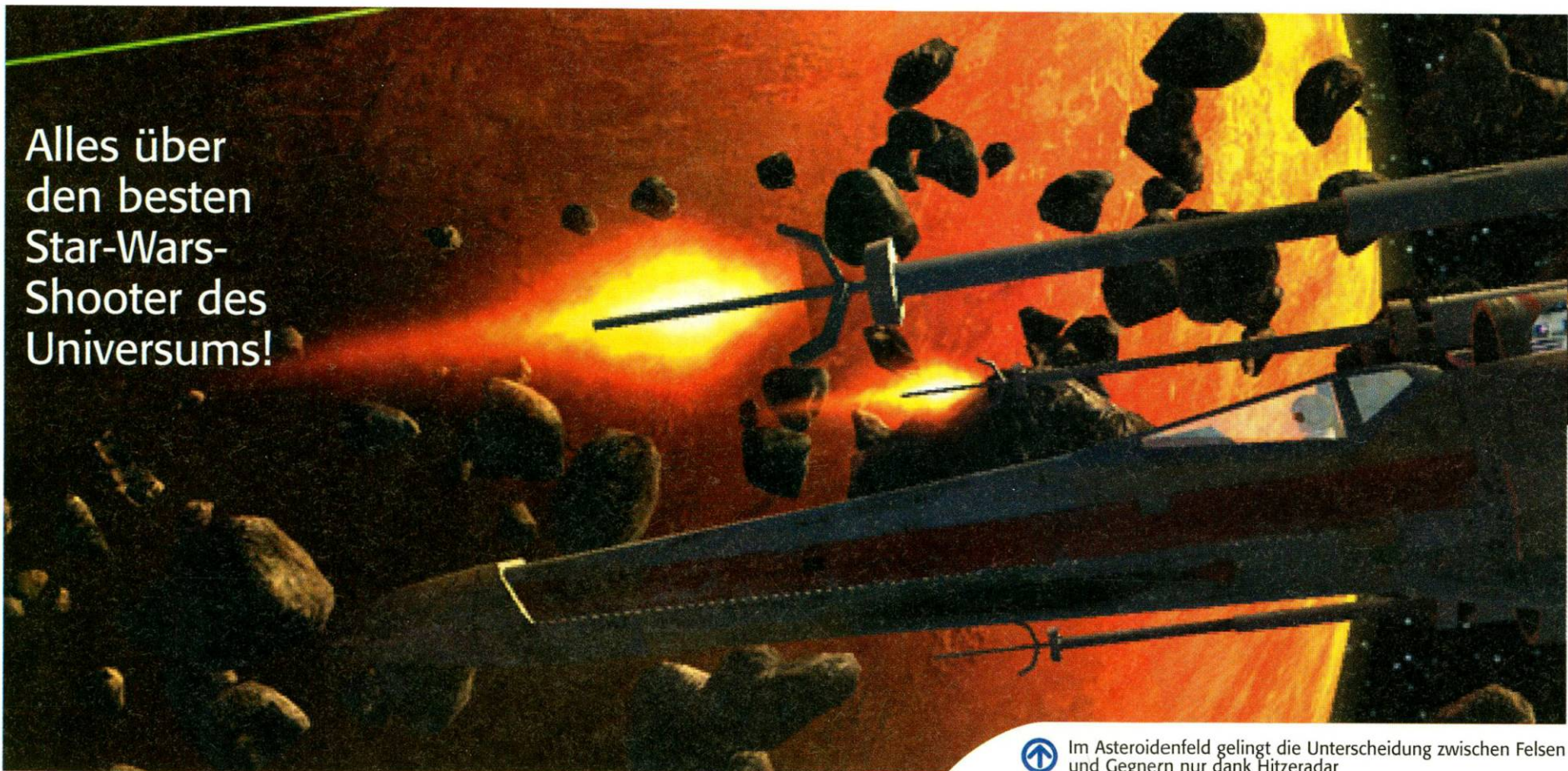


- ⊕ Spektakuläre Cinemascope-Grafik
- ⊕ Großer Umfang
- ⊖ Kaum neue Ideen

■ Electronic Arts scheint sich die Kritik am Vorgängerspiel zu Herzen zu nehmen. Wesentliche Mängel, wie die zu kurze Spieldauer, werden ausgeräumt, sinnvolle Features ergänzt. Damit dürfte »Die Rückkehr des Königs« auch Leute gut unterhalten, die eine hohe Quote von Tote-Orks-pro-Minute allein nicht glücklich macht.

⬆ Die prächtigen Kulissen basieren auf Originalskizzen und Bauten des Filmverleihers New Line Cinema

Alles über
den besten
Star-Wars-
Shooter des
Universums!



Im Asteroidenfeld gelingt die Unterscheidung zwischen Felsen und Gegnern nur dank Hitz radar

CUBE

INFORMATION

STAR WARS REBEL STRIKE

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: FACTOR 5

HERKUNFT: USA

GENRE: SHOOT'EM-UP

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: han



14 NOV '03



UNKLAR



21 OKT '03



Der Photonenblaster macht den nachfolgenden Fregatten den Weg frei

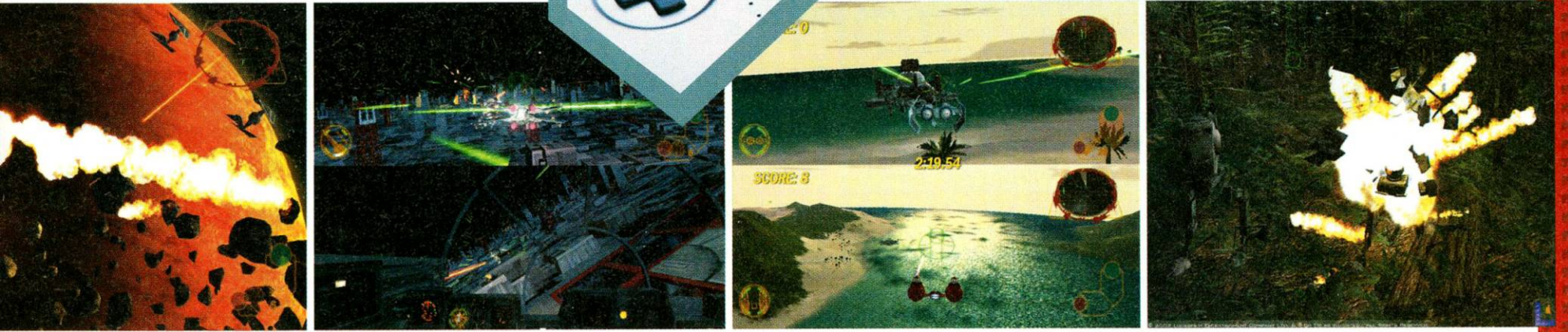
AUF DEM GAMECUBE bricht bald ein neuer Krieg der Sterne aus: Während »Rogue Leader« noch ganz weit oben in den Charts steht, heizt die Nachfolge-Ballerei schon die Laser vor. Wir haben uns von Activision für einen ausgiebigen Probeflug ins Cockpit schnallen lassen.

Bevor der erste Schuss fällt, berichtet das für den »Krieg der Sterne« typische Text-Intro vom Kampf der Rebellen gegen das Imperium. Stilecht wie immer. Lästig wie schon in der Vorgängerballerei: Das Intro lässt sich nicht abbrechen. Schnell wird klar, dass »Rebel Strike« in das Finale des ersten Films aus der Ur-Trilogie einsteigt und alle wesentlichen Ereignisse aus »Das Imperium schlägt zurück« und »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« umfasst.

Langsam schwenkt die Kamera auf Darth Vaders sterbenden Todesstern, und

STAR WARS REBEL

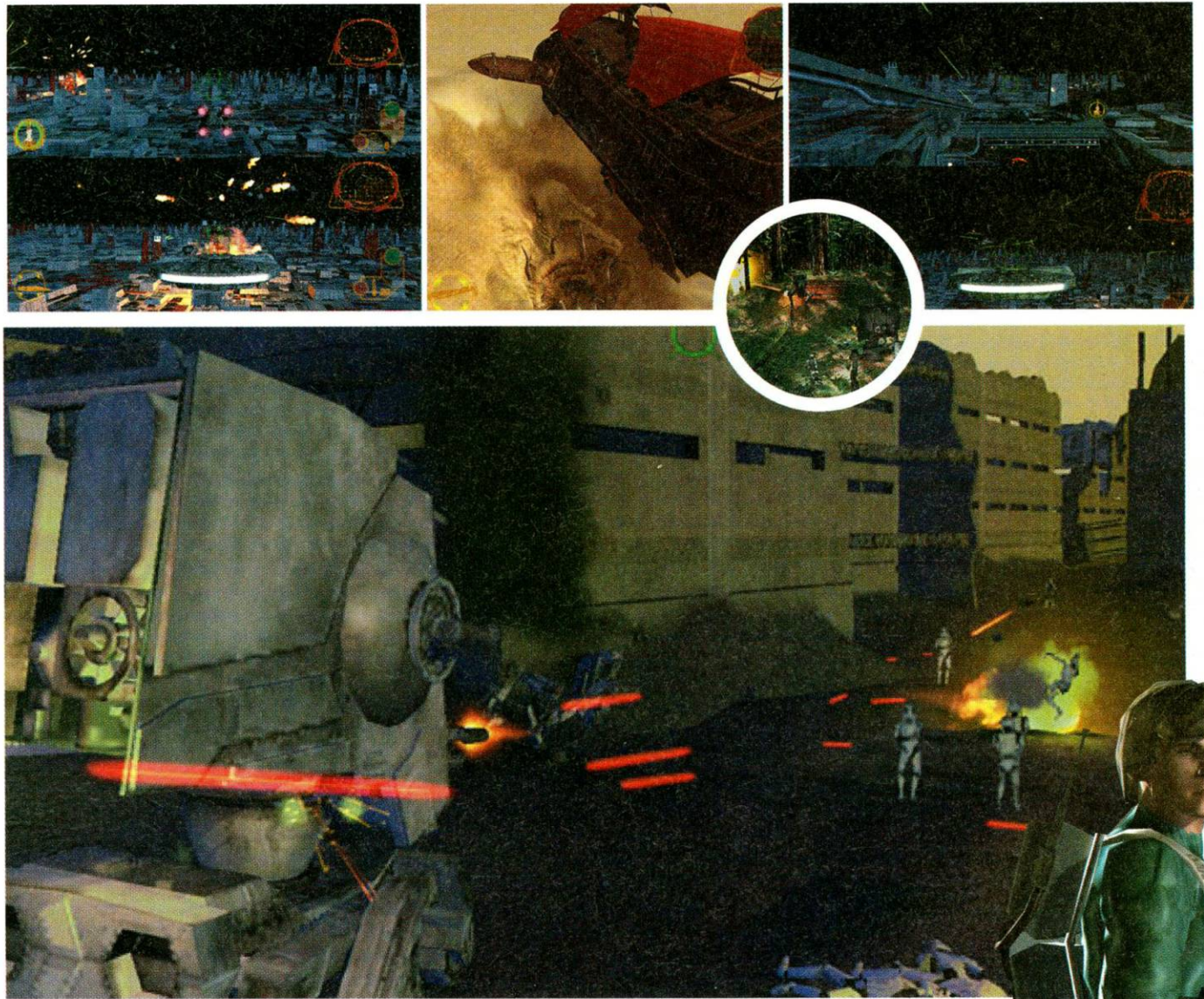
LINK UP: Den Gameboy Advance kannst Du als Kommandopult benutzen und den Flügelleuten Kampfpanweisungen übermitteln.



dann geht es los. Man sitzt mit Luke Skywalker im Cockpit eines X-Wing-Fighter und flitzt über den explodierenden Technomond. Während Dutzende imperialer Tie-Fighter um einen herumschwirren, fällt sofort die Grafik auf. Sie wirkt wesentlich dreidimensionaler, kontrastreicher, schärfer und detailreicher als bei »Rogue Leader«. Sonne und Raumschiffe werfen scharfe Schatten, nach Explosionen fetzen Hunderte von Trümmern durch den Raum – atemberaubend!

Die Steuerung geht intuitiv von der Hand. Die Zielerfassung arbeitet sehr viel zuverlässiger als beim Vorgänger, darum fallen einem die Lasergefechte entschieden leichter. Der Energieschild regeneriert sich nach einer Weile automatisch, auch das hilft. Ein Pfeil weist auf die Position des aktuellen Gegners hin. Allerdings ist es oft noch unumgänglich, die laufende Action mit dem Wärmevisier zu überlagern, um Feinde im Sternengewirr auszumachen.

Ist die erste Schlacht gewonnen, geht die Action beinahe nahtlos in originale Filmausschnitte aus dem zweiten »Krieg der Sterne«-Film über. Nicht ganz so elegant wie beim »Herr der Ringe«-Spiel, aber trotzdem fast unmerklich und vor allem ohne Ladepause. Factor 5 spricht von insgesamt etwa 15 Minuten an Filmmaterial. Für darüber hinausgehende Kamerafahrten und Erzählabschnitte hat Activision die Original-Synchronsprecher

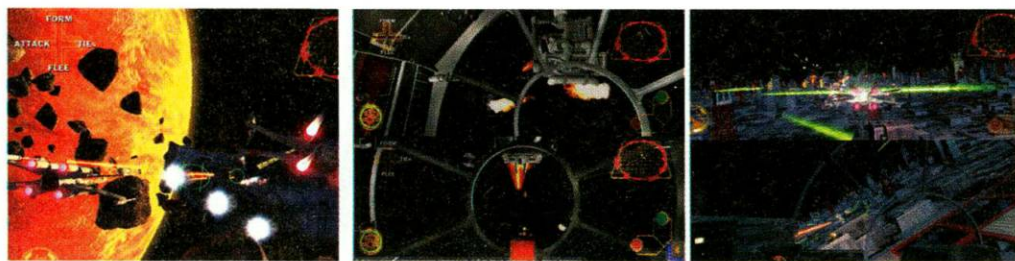


STRIKE





Die Waldszenen auf Endor machen Factor 5 momentan noch zu schaffen; im Dickicht bricht die Bildwiederholrate gelegentlich sichtbar ein



zusammengetrommelt. Das alles verdichtet »Rebel Strike« zu einem Erlebnis im Cinemascope-Format!

Nach der Weltraumschlacht über dem Todesstern steuert die Rebellenflotte auf Yavin 4 zu. Später schlägt man sich durch einen Asteroidengürtel voller tödlicher Tie-Hunter-Raumschiffe und flitzt auf Endor mit dem so genannten Speederbike durch die Wälder. Ein besonderer Spaß ist es da, die Ewoks-Ureinwohner um Schützenhilfe zu bitten. Sie bauen dann Stolperfallen für die AT-ST-Läufer des Imperiums auf oder rammen Baumstämme in die stählernen Eingeweide.

Die Fortbewegungsmittel wechseln so häufig wie die Helden, manchmal sogar inmitten einer laufenden Episode. Man kämpft als Luke, Han, Leia oder Chewie und an Bord des Rasenden Falken, auf Snowspeeder oder im Cockpit eines AT-ST-Läufers. Oft genug läuft der Held zu Fuß durch die Gegend, die Kamera hinter ihm her wie bei »Mario Sunshine«. Die Figuren sehen toll aus, aber an der Kameraführung in diesen Episoden muss Factor 5 noch arbeiten. Wirre Schwenks und zitternde Wände sind keine große Hilfe beim Kampf gegen den Imperator!

Trotzdem hat uns »Rebel Strike« sehr beeindruckt, besonders in Sachen Grafik und Tempo. Während wildes Laserfeuer auf den Bildschirm einprasselt, bleibt kaum Zeit zum Luftholen. Besonders schick sehen die Wanderungen auf Endor aus. Jeder Grashalm wiegt sich im Wind, das Sonnenlicht bricht sich Schneisen durch die Baumkronen; das wirkt alles unglaublich plastisch. Außerdem sind die Grenzen im Gelände weit gesteckt. Dadurch bleibt genug Bewegungsfreiheit, um die Umgebung zu erforschen. Und wer sucht, der findet – Bonusmissionen, Filmtrailer und sogar Ataris originalen »Star Wars«-Spielautomaten von 1983! Der Original-Soundtrack von John Williams unterstreicht die Stimmung ebenso wie wuchtige Dolby-Surround-Soundeffekte.

RICHY LÖWENSTEIN

»COOLE GRAFIK. ABER MÜSSEN LASERSCHLACHTEN UNTER STERNEN WIRKLICH SO UNÜBERSICHTLICH SEIN?«

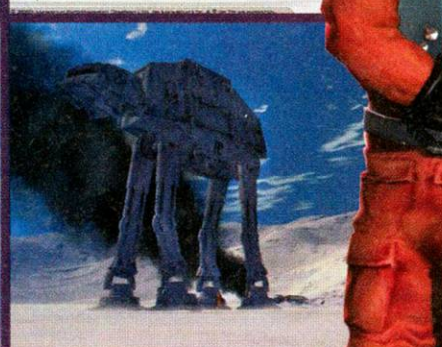
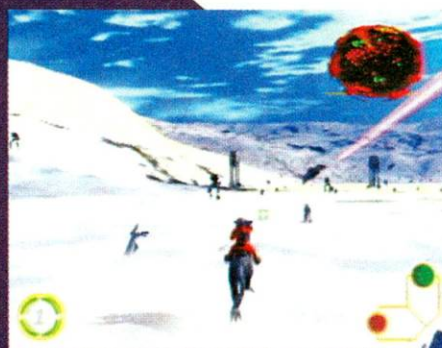
LUKE AUF EIS

ABWECHSLUNGSREICHE ACTION AUF HOTH

Leider reicht der Platz nicht, um alle Missionen zu beschreiben, die wir bisher unter die Lupe nehmen konnten. Aber wie abwechslungsreich sich »Rebel Strike« spielt, unterstreicht der Einsatz auf dem Eisplaneten Hoth. Eine originale Filmsequenz zeigt, wie Luke mit seinem Snowspeeder einen Crash baut. In »Rogue Leader« würde man jetzt gemeinsam mit dem Piloten Wedge einen anderen Snowspeeder steuern, aber hier bleibt die Kamera bei Luke. Mit seinem Laserblaster hält er sich Sturmtruppen vom Leib. Eine rote Markierung am Radar zeigt das nächste Ziel.

Beim anschließenden Marsch fällt die atemberaubende Umgebung auf. Wolken malen Schatten auf den Schnee, Hügel und Verwehungen sehen plastisch aus. Aber genug gestaut. Luke sucht sich einen mächtigen AT-AT und stellt sich unter seine Laufpylonen. Einmal kurz den C-Stick antippen, schon schießt die Harpune hinauf an den Leib des AT-AT. Mit dem Analogstick klettert man nach oben und zückt dann per A-Aktionsknopf das Laserschwert. Kurz den B-Knopf gedrückt, schon schaltet die Kamera von der dritten Person in die Ich-Perspektive um, so dass man einen Thermal detonator ins Innere des AT-AT zielen kann.

Liegen drei AT-ATs im Schnee, steigt Luke in den Sattel eines Taun-Taun-Tiers, feuert mit dem Laserblaster auf Fußtruppen und weicht stürzenden AT-ATs aus, die seine Mitstreiter gerade erledigen. Bald tauchen imperiale Landungsschiffe am Horizont auf. Nun schnappt Luke sich eine herumstehende Flak und nimmt die Invasoren aufs Korn. Last not least muss man die Flucht der eigenen Raumschiffe sichern und Tie-Fighter im Zweikampf besiegen. Was für ein Getümmel: Wir haben nicht weniger als 70 Angreifer gezählt!



CUBE

SO GEGEHEN ...

UNSERE EINDRÜCKE

■ Wenn es an »Rogue Leader« etwas zu kritisieren gab, dann den hohen Schwierigkeitsgrad, das leichte Gameplay und die Einbrüche der Bildwiederholrate an einigen Stellen. Wie es aussieht, hat Factor 5 diese Baustellen gut im Griff. Beim aktuellen Vorabmuster fällt uns allerdings noch die sehr unschöne Kameraführung in den Laufabschnitten auf. So gesehen ist die jüngste Terminverschiebung auf Ende November nur zu begrüßen: Jetzt hat Factor 5 genug Zeit, um nachzubessern. Ob's geklappt hat, steht im Test in der nächsten Ausgabe.

CUBE

AUF DIE FRESSE. FERTIG. LOS.



K Royal Flush	
1 COIN	2 COIN
250	500
50	100
25	50
9	18
6	12
4	8
3	6



CAPCOM

VIEWTIFULJOE.DE

NINTENDO
GAMECUBE



MAKE YOUR WORLD MORE VIEWTIFUL...

NUR FÜR STUBENROCK

Ein Fest für Straßenrowdys

CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: RACING-ACTION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



28 NOV '03 UNKLAR 17 NOV '03



Illegal kickt allemal: Gab es je spannendere Rad-an-Rad-Duelle?

AM START zerren der getunte VW Golf des Spielers und die drei Focus-Renner aus TJs Ford-Crew wie Hengste am Zügel. Endlich springt die Ampel auf grün, die Autos reißen sich los und brennen schwarze Streifen in den Asphalt. Bei 90 Sachen dreht sich die Kurbelwelle 8000 mal pro Minute. Auf Kommando drückt das Getriebe den zweiten Gang rein, der Turbo brüllt immer lauter – und »Need for Speed: Underground« bescheinigt perfektes Schalten. TJ ist mit seinem Focus trotzdem knapp in Führung, Rad an Rad fetzen er und der Spieler im Golf auf die Baustelle zu. Wer jetzt bremst, der verliert.

So spannend ist illegales Straßenracing beim neuen Ableger aus der »Need for Speed«-Serie. Rennen für Rennen steckt

das Spiel Rundstrecken inmitten einer fiktiven Stadt namens Atlantica ab. Jedes Mal ein neuer Remix aus Neonfassaden, Abwasserkanälen, Baustellen und Buckelpisten; alles Kulissen für die vielleicht heißesten Positionskämpfe des Jahres. Das Tuning reizt besonders. Mit VW Golf, Ford Focus, Mitsubishi Lancer und Co. zu Straßenrennen antreten und die Autos von der Stange zu Schrecken der Straße aufzubretzeln, das reizt brutal.

Den schnellen Spaß am Gas befriedigt »Need for Speed: Underground« mit Rundrennen gegen drei Computergegner, Beschleunigungsrennen auf dem Dragstrip und Drift-Wettbewerben im Hinterhof. Des Pudels Kern bilden wechselnde Herausforderungen im so genannten Underground. Man trifft sich zum Beispiel mit Nine-D und seiner Mazda-Gang zu Wettrennen quer durch die Stadt und kämpft beim Beschleunigungsrennen um Ruhm, Ehre und den Mazda des Gegners.

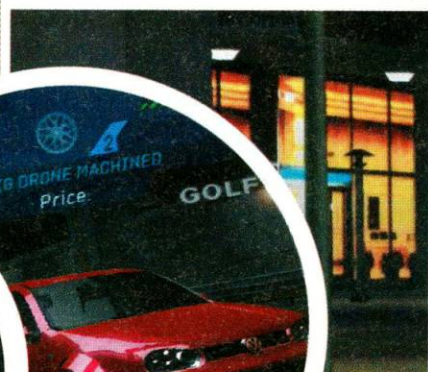
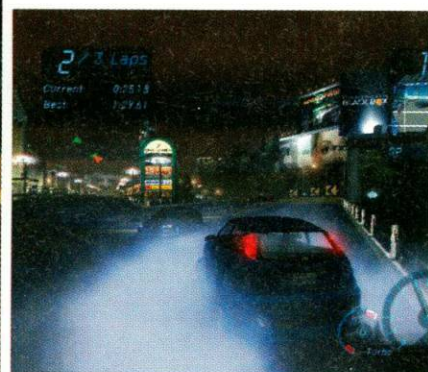
Handschtaltung ist bei diesen Sprints Pflicht, denn das Timing wird bewertet: Zu früh, okay, perfekt, Motor überdreht, so lauten die Urteile.

In den ersten paar Rennen misst man sich mit Computergegnern, die kämpfen wie die Löwen, aber auf leeren Strecken. Zieleinläufe mit ein paar Hundertstel Sekunden Zeitunterschied sind keine Seltenheit. Bald belebt Gegenverkehr die Straßen, man zoomt auf 90-Grad-Kehren anstelle langgezogener Kurven zu. Baustellen engen die Straße ein, die Gegner rammen sich zum Sieg. In diesem benzinschwangeren Umfeld entwickeln sich unglaublich spannende und packende Duelle auf vier Rädern. Nur eins macht uns Sorge: Noch fällt der Schwierigkeitsgrad eher, als dass er steigt. Siege sind ein Leichtes, wenn man erst Preisgelder ins Motortuning investiert hat. Aber Hersteller Electronic Arts weiß um das fehlende Balancing und arbeitet daran.

TUNING

LEICHT GEMACHT

Vor jedem Rennen steht der Besuch in der Tuningwerkstatt an. Man zapft sich durch die Abteilungen für optische und technische Extras und kauft, was das Preisgeld hergibt. Oder tauscht das Einstiegsauto gegen ein schnittigeres Modell.



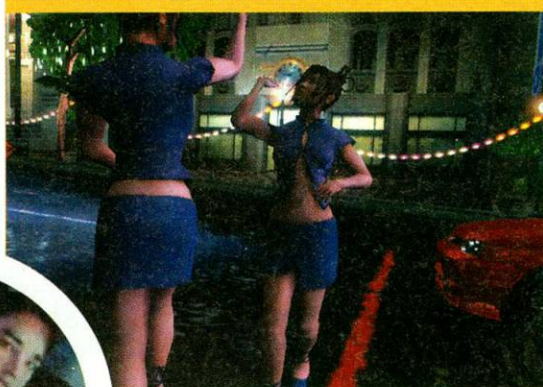
NEED FOR SPEED: UND



Wenn sich die Autos der Grenze von 200 Stundenkilometern nähern und die Kamera zu flattern beginnt, pusht einen das richtig nach vorne

GIRLS STEHEN AUF PFERDE

Wenn die hübsche Jose zum Wettrennen einlädt, können Männer nicht widerstehen: Kleine Filmchen erzählen vor und nach den Rennen Geschichtchen rund ums Racing.



Seine Freunde mit getunten Schlitten in eigenhändig zusammengestellten Turnieren bügeln, macht Spaß – aber warum dürfen nur Playstation-2-Besitzer online gegeneinander spielen?



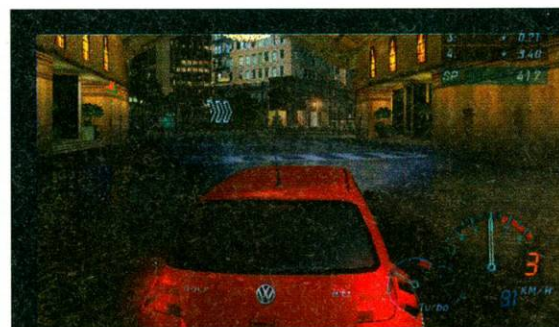
Die Steuerung geht sofort in Fleisch und Blut über. Präzise und nur vielleicht noch einen Tick zu ungenau lassen sich die Autos um die Ecken zirkeln. Am rechten Bildrand laufen zwei Anzeigen mit. Eine misst die Zeitabstände zu den Computergegnern, die andere zählt Punkte. Und die gibt's für Starts, Fahrstil, Powerslides, Führungsrunden, crashfreie Fahrten und knapp verpasste Karambolagen; Abzüge hagelt's für Kontakte mit Leitplanken und dem rollenden Verkehr. Ein an den Vorsprung gekoppelter Punkte-Multiplikator spornt zu sauberen Fahrten ohne Crash an. Style-Points gibt's für besonders schöne Autos. Wäre natürlich reizvoll gewesen, könnte man die (und auch die Rundenzeiten) via Internet vergleichen.

Die Werkstatt ist in drei Dutzend Abschnitte gegliedert. Hier können sich Freunde gepflegter Autokosmetik austoben und Spoiler anschrauben,

Alufelgen montieren, die Motorhaube mit Flammenstickern verzieren und vieles mehr. Beim Motortuning geht's noch tiefer ins Detail. Superchip, Benzindruckregler, Lachgas-Einspritzung, das Spiel kennt alle Tuningtricks. Man muss sich nicht mit Noname-Produkten begnügen, sondern greift auf bekannte Felgen von Momo und Fahrwerke von Eibach zurück – 19 Tuningfirmen steuern edles Zubehör bei, das im wahren Leben einige zehntausend Euro kostet. Damit trifft das Spiel den Geschmack der Tuningfreaks. Wer gern am Sound bastelt, stellt sich aus einem 30 Stücke umfassenden Repertoire von Rap- und Hard-Rock-Nummern sein persönliches Programm zusammen und lauscht dem Turbomotor. Sind erst Fächerkrümmer, Sportauspuff und offener Filter installiert, lernt das Ding richtig kreischen.

RICHY LÖWENSTEIN

»SUPER-BURNOUT 2 MIT RASSIGER GRAFIK UND SUPER FAHRSPAß«



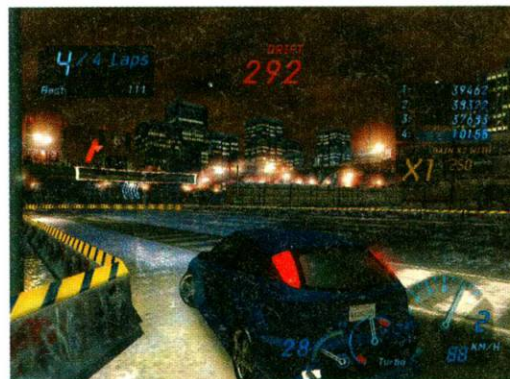
Das Mädchen will für den Sieg tanzen. Wer würde sie enttäuschen wollen?



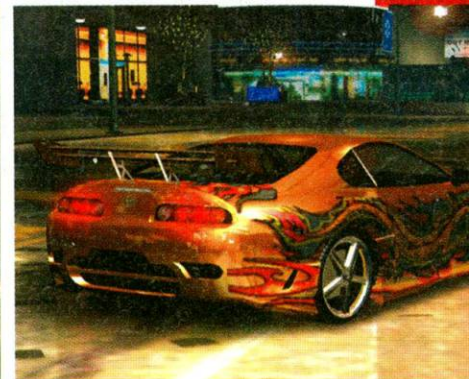
FAST AND FURIOUS-RACING

BREITE REIFEN, DICKE SCHWELLER, HEIßE MÄDCHEN

Auf den Straßen necken sich die Besitzer heiß-gemachter VWs, Opels und Fords. Aber eines eint sie: Die Vorliebe für den Streetracer-Kultfilm »The Fast and the Furious«. Offenbar hat der Streifen mit Vin Diesel in einer der Hauptrollen auch bei Electronic Arts Freunde. Warum sonst sollte sich das neue »Need for Speed« so sehr an der durchgestylten Power-Optik der effektgeladenen Hollywood-Produktion orientieren? Hier wie da wird Tuning zum Lebensstil erhoben. Man misst sich in der Nacht bei illegalen Rennen auf öffentlichen Straßen. Auf dem Autolack glänzen die Lichter der Großstadt, auf dem feuchten Asphalt spiegeln sich die Neonlichter, die sich ein PS-Narr an den Unterboden seines Auto geschraubt hat. Warum? Damit er hat, was andere nicht haben. Im Film kriegt der Sieger die Mädchen, im Spiel tanzen sie beim Start und beim Finale vor den Autos herum. Ein hübscher Blickfang!

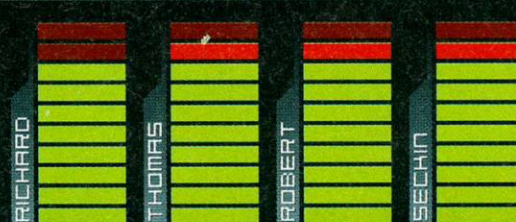


Beim Drift-Wettbewerb steht die pure Fahrzeugbeherrschung auf dem Prüfstand



CUBE UNSER EINDRUCK

RACING FÜR ROWDYS

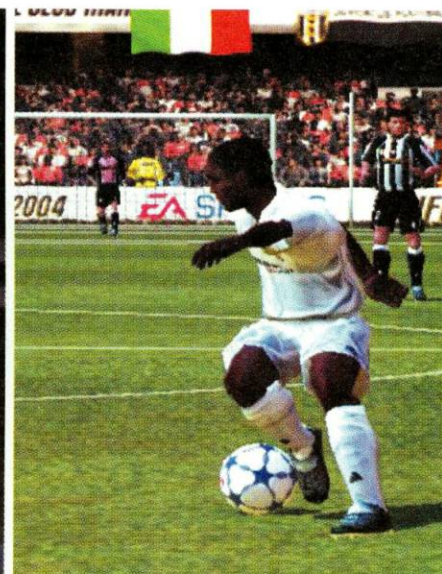


- + Spektakuläres Highspeed-Gameplay
- + Top-Grafik
- + 20 Originalautos von Ford, VW, Toyota und Co.
- + Viele coole Tuning-Marken
- Nur eine Stadt, nur Nachtfahrten

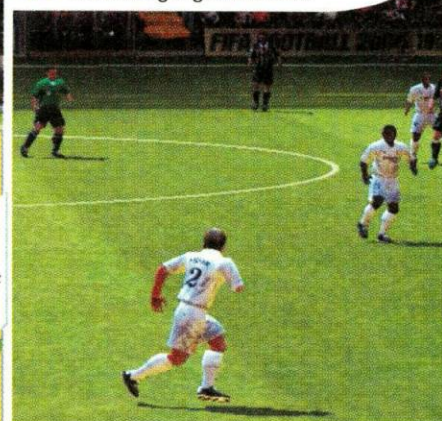
■ Ganz schön mutig von Electronic Arts. Dass die Entwickler mit der populären »Need for Speed«-Serie aus der eingefahrenen Rennspiel-Routine ausbrechen und illegales Streetracing zur Kür erheben, verdient Respekt.

ERGROUN

Echtes Fußball-Feeling



Sogar in der Nahaufnahme wirken die Bewegungen wie echt



CUBE

INFORMATION

FIFA 2004

PUBLISHER: EA SPORTS

HERSTELLER: EA KANADA

HERKUNFT: KANADA

GENRE: SPORTS

SPIELER: 1-8

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100

24 OKT '03 UNKLAR OKT '03



WIR FINDEN
Pass- und Aufbauspiel sind vielseitiger als beim letzten Jahrgang. Erinnerungen an frühere Fifa-Tage werden wach.

FIFA 2004

Neue Teams, mehr Kicker und eine veränderte Spielsteuerung – FIFA ist zurück und aufregender als je zuvor.



Aufgefallen? Junes Auswärtstrikot sind pink! Hach, ihr starken Recken

PÜNKTLICH wie ein Schweizer Uhrwerk beglückt Electronic Arts auch in diesem Herbst die Sofakicker und Bit-Bolzer dieser Welt mit einer Neuauflage der FIFA-Serie. Erfreulicherweise handelt es sich dabei um mehr als das obligatorische Update der letztjährigen Version. Im Gegenteil: »FIFA 2004« hat eine Menge neuer Features spendiert bekommen und verspricht jetzt einen noch länger anhaltenden Spielspaß.

Grund dafür ist zum Beispiel der erstmals integrierte Karriere-Modus, für den die kanadischen Entwickler auch das deutsche Unterhaus übernahmen. So ist jetzt die komplette 2. Bundesliga von Alemannia

Aachen bis Unterhaching vertreten. Insgesamt stehen 16 Ligen mit 350 Teams und rund 10.000 Spieler zur Verfügung. Und, sogar Oliver Kahn ist mit von der Partie.

Der Karriere-Modus bietet die Möglichkeit, ein eigenes Team von der untersten Liga bis hin zur absoluten Weltspitze zu führen. Am Anfang warten bestimmte Vorgaben des Vorstands, etwa den Klassenerhalt zu sichern, aufzusteigen oder um einen Uefa-Cup-Platz kämpfen. Nun gilt es in alter Fußballlehrer-Manier, Spieler zu trainieren, ein Team zu formen, Spielzüge einzustudieren, neue Spieler zu verpflichten – kurzum, eine schlagkräftige Elf muss auf die Beine gestellt werden. Und der darf man



Sei der Star in deinem Team. Gib alles!

Pires mit einem ungewollten Annäherungsversuch. Jetzt wissen wir was »Off The Ball« bedeutet ...

während des Spiels sogar von der Außenlinie taktische Anweisungen geben. Herausragenden Team-Managern winken schon bald Angebote von renommierten Vereinen in ganz Europa. Für Spannung und Abwechslung ist also gesorgt. Vorbei die Zeiten, wo die Langzeitmotivation mit dem Rauch des letzten bengalischen Feuers bei der finalen Siegfeste den Bach herunterging.

In puncto Optik hat sich ebenfalls einiges getan. Im Vergleich zur letztjährigen FIFA-Variante wirken die Spieler nun noch realistischer, die Stadien noch detaillierter und die Spezialeffekte noch unglaublicher. In diesem Punkt muss sich EA keine Sorgen machen: Kaum ein Fußballspiel wird je mit der Grafik der gerade angesagten FIFA-Version mithalten können.

Was die Spielsteuerung anbelangt, schon eher. »FIFA 2003« war alles andere als eine Meisterleistung. Diesen Kritikpunkt haben sich die Kanadier zu Herzen genommen. Sie präsentieren jetzt eine insgesamt flüssigere und einfachere Steuerung und sogar ein neues, innovatives Feature: Die so genannte »Off The Ball Control«. Der Spieler steuert dabei nicht nur den ballführenden Mann, sondern auch den Empfänger seines Passes. Dies bedarf anfangs einiger Übung,

kann bei exzellenter Beherrschung aber zu Kombinationen führen, die selbst Delling und Netzer zum Schweigen bringen dürften.

Zum Glück wird bei »FIFA 2004« auch das Kopfballspiel wieder mehr vom Spieler beeinflusst und läuft nicht fast schon automatisch ab. Selbst in Sachen Künstliche Intelligenz versprechen die Entwickler noch mehr Detailtreue. So wurden Fähigkeiten, Taktiken, Stile und Persönlichkeiten von vielen Original-Kickern berücksichtigt. All das wird abgerundet von einer beeindruckenden Stadion-Atmosphäre. Über 300 neue Fangesänge, die sich an die jeweilige Spielsituation anpassen, begleiten den »Soccer-Zocker«. Aus dem einstigen Arcade-Kind entwickelt sich immer mehr eine echte Fußball-Simulation.

Fazit: Der erste Eindruck überzeugt, »FIFA 2004« wird ein herausragendes Spiel. Doch reicht das auf Dauer? Der eingeschlagene Weg zu einer echten Fußball-Simulation muss auch eingefleischte Arcade-Fans überzeugen können. Sicher, das Gameplay ist einfacher geworden, aber an die komplexe »Off The Ball«-Technik wird sich vielleicht nicht jeder gewöhnen wollen.

CUBE

DIE MANNSCHAFT IST ALLES

Der Ball soll nicht mehr am Kicker kleben wie bisher - »Off The Ball« nennt Electronic Arts das. Mit dieser Steuerungs-Revolution möchten die Entwickler ihre Fußball-Simulation perfektionieren. Die Programmierer orientierten sich dabei an Stars wie Ronaldhino und Henry, deren Fähigkeiten und Leistungen auf dem Platz maßgeblich für den Erfolg des Vereins verantwortlich sind. Ein Analog-Stick steuert den Passgeber, der andere den Empfänger, so liegt jeder Spielzug in der Hand des Spielers. Aber das hört sich einfacher an als es ist. Bisher macht »FIFA 2004« den Eindruck, als habe es seine Einsteigerfreundlichkeit aufgeben und ziele nun eher auf anspruchsvolle Ballwechsel für geübte Kicker. Ein endgültiges Urteil wird aber erst das fertige Testmuster zulassen.



Zwei Spieler gleichzeitig steuern? Schwierig!

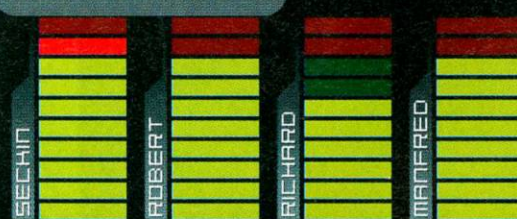


Vorteil »Off-the-Ball«: Man kann auch den Pass-Empfänger steuern

»DIE STEUERUNG WILL ERST MAL GEMEISTERT SEIN«

CUBE UNSER EINDRUCK

FUSSBALLACTION MIT MUTIGEN IDEEN



- + Umfangreiche Management-Funktionen
- + Flüssiges, einfaches Gameplay
- »Off The Ball«-Technik ist gewöhnungsbedürftig
- Pässe wirken weniger flott als früher

■ Seit einiger Zeit versucht EA nun FIFA auch für die Konsolen der nächsten Generationen fit zu machen. Statt der sonst üblichen Schönheitskorrekturen und Liftings, verspricht die neue Steuerung Spielspaß wie nie zuvor, auch wenn die »Off The Ball«-Steuerung einiger Übung bedarf.

»VOR EINEM HALBEN JAHR SAH 1080°
NOCH SEHR SCHWACH AUS. JETZT REISST
ES RICHTIG MIT!«

CUBE

INFORMATION

1080° AVALANCHE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: USA

GENRE: EXTREM SPORT

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSFortschritt (%)



28 NOV '03



UNKLAR



01 DEZ '03



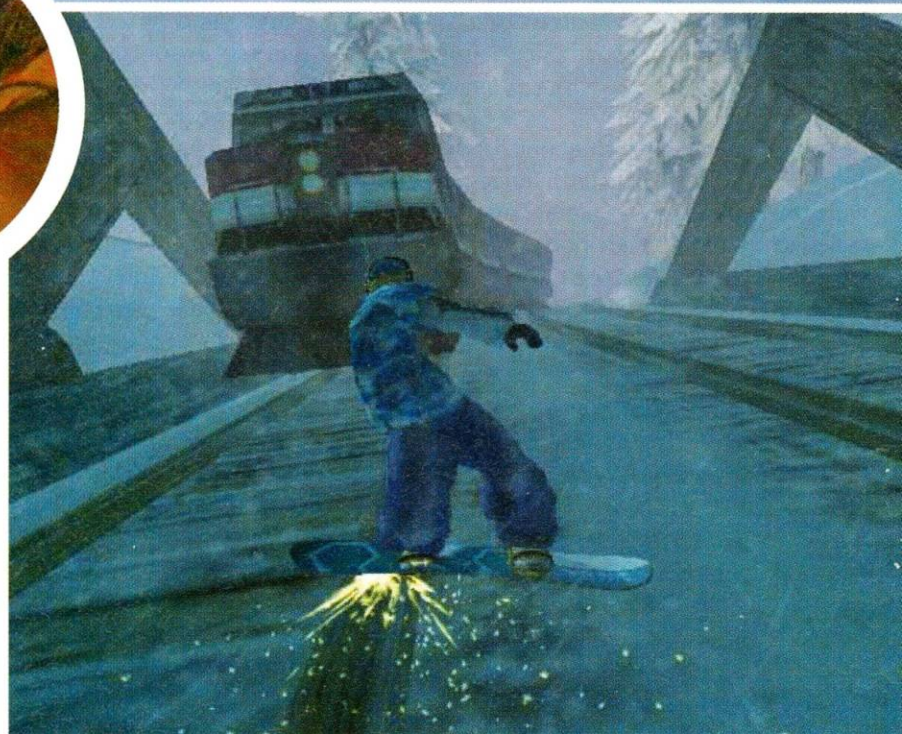
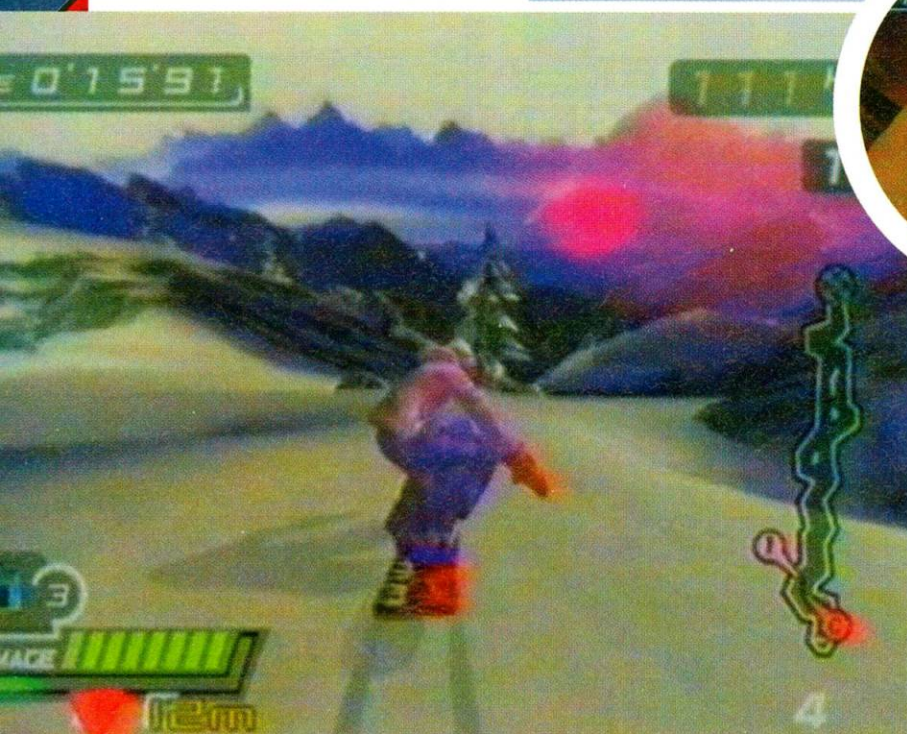
Die Figuren bewegen sich wie echt durch den Schnee, gleichen mit Körperbewegungen jede Schräglage aus

Besser Brett am Fuß als Brett vor dem Kopf

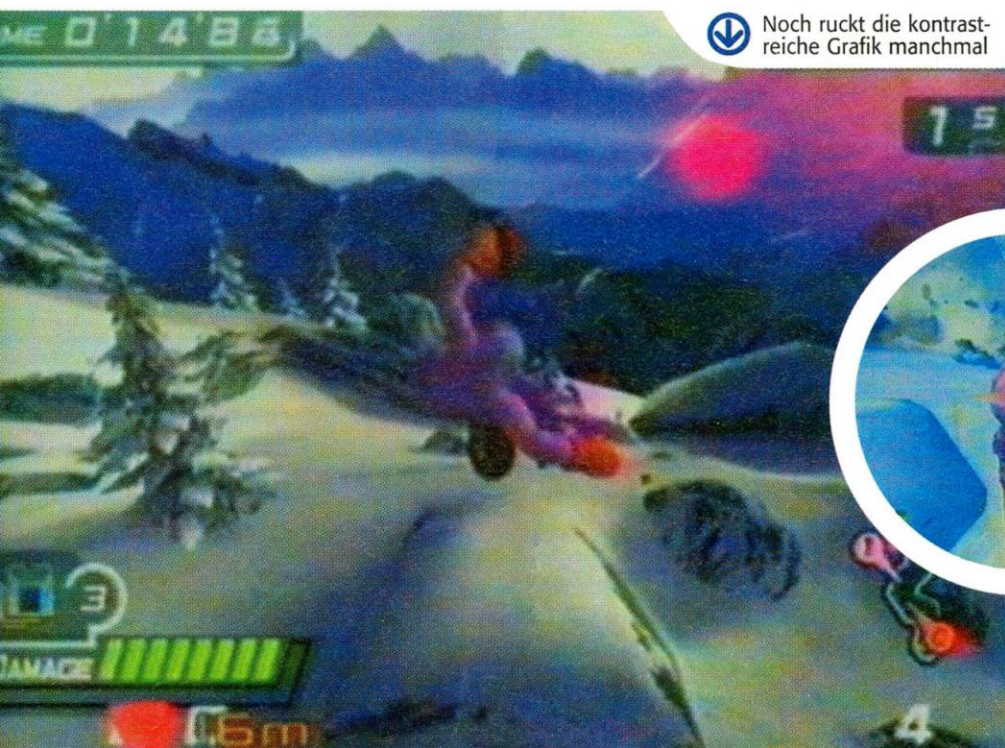


Abfahrten abseits abgesteckter Routen kicken erst richtig

Trotz Notbremsung lernt unser Snowboard-Held den Zug gleich näher kennen



⬇ Noch ruckt die kontrastreiche Grafik manchmal



⬆ Der aufgepeitschte Schnee bleibt an der Kleidung haften

1080° AVALANCHE

Der Weihnachtsmann steht vor der Tür - und mit ihm ein spektakuläres Snowboard-Game.

DREIMAL 360 GRAD, das entspricht einer Drehung um 1080 Grad – einer der schwierigsten Stunts, den Snowboarder kennen. Jetzt entwickelt sich »1080° Avalanche« zu einem würdigen Nachfolger des Sportspiel-Highlight »1080° Snowboarding« für die N64-Konsole. Wie zu erwarten, hat sich die Grafik extrem verbessert. Topanimierte Snowboarder rasen elegant wunderschön beleuchtete Hänge hinunter. Bei Remplern verwischt das Bild effektiv, bei schneller Fahrt unterstreichen fiktive Sturmstriche das enorme Tempo.

Das ist sicherlich lobenswert, aber nicht der Grund, warum dieses Spiel ein absolutes Muss für alle Liebhaber des Extrem-Sport-Genres ist. Es ist vielmehr das vielseitige Gameplay, das begeistert. Man kann auf Zeit den Hang hinunterrasen, beim Torslalom gegen die Stoppuhr ankämpfen, in der Halfpipe Geschick beweisen und beim Sprung von der Skischanze coole Tricks hinlegen. Die Steuerung lässt äußerst präzises Timing zu, so dass die Figur immer zur rechten Zeit über Rampen hopst. Speziell bei spektakulären Sprüngen über Skischanzen bringt das beträchtliche Weiten mit sich. Stunts

bringen zwar keine Punkte mehr oder beschleunigen einen wie früher, dafür können sie nun zu jeder Zeit ausgeführt werden. So werden Sprünge im Mehrspieler-Modus zu Ego-Streichern. Beispielsweise wenn man das Rennen mit einer geschmeidigen 1080°-Drehung beendet wird, während der Mitspieler geschlagen über die Ziellinie stolpert. Apropos Mehrspieler: Wer hat, kann bis zu vier Gamecubes koppeln und sich im Netzwerk messen. Das setzt allerdings zusätzlich zu den Konsolen je einen Breitband-Adapter voraus. Eine teure Angelegenheit, die aber richtig viel Spaß macht.

Die Steuerung hat sich im Vergleich zum Vorgängerspiel kaum verändert, wurde praktisch nur auf den Gamecube-Controller umgemünzt. Mit dem Analogstick lehnt der Spieler sich nach vorne oder hinten und kontrolliert so die Geschwindigkeit. Die R-Taste dreht das Board um 180° und mit L kniet sich der Charakter hin, um noch ein wenig schneller zu werden. Mit dem B-Knopf wird gesprungen und X,Y und Z lösen die verschiedenen Tricks aus. Auch als Anfänger hat man die volle Kontrolle über das

Spiel. Um es wirklich zu meistern, braucht es aber viel Training.

Die Grafik begeistert mit vielen wunderschönen Strecken, darunter Highlights wie Golden Forest und Deadly Fall. Zu guter Letzt bleibt nur noch eines zu sagen: Für Snowboard-Fans ein Muss!

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE UNSER EINDRUCK

TEMPOREICHES SNOWBOARDING



- + Stimmungsvolle Grafik
- + Raffinierte Steuerung
- + Wunderschöne Nachtfahrten
- Nur wenige Stunts

■ Wir freuen uns auf den Zweikampf zwischen »1080° Avalanche« und Electronic Arts »SSX 3«. Schnee-Racing gegen Rampen-Tricks – der Zweikampf entscheidet sich in der nächsten Cube-Ausgabe.

Jagd auf den Goldenen Schnatz

HARRY POTTER - QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT

CUBE

INFORMATION

HARRY POTTER – QUIDDITCH WM

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS UK

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: SPORT

PLAYERS: 1-2

SPRACHE: KOMPLETT DEUTSCH

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



07 NOV '03



UNKLAR



UNKLAR



In den riesigen Stadien geht es schnell zur Sache, Körperkontakt ist ausdrücklich erwünscht

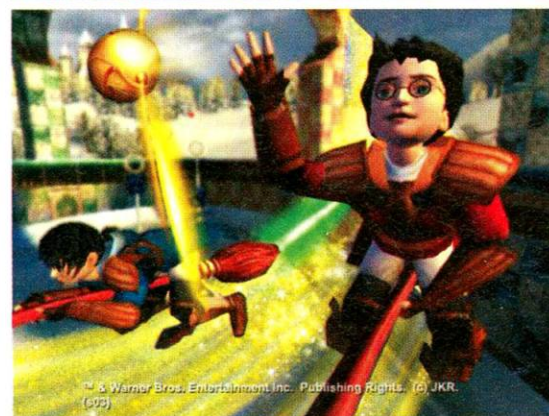
WIR FINDEN
Huch: Harry Potter als Sportler, das macht ja richtig Spaß!

Sport mit Harry und seinen Freunden

LANGWEILIGE Zauberprüfungen sind Geschichte: In Electronic Arts packendem Action-Sportspiel »Quidditch Weltmeisterschaft« beweist Harry, dass er mehr kann, als nur mit dem Zauberstab herumzuwedeln. Also, die Lehrbücher in die Ecke gestellt, den Besen unter den Arm geklemmt, und ab geht's Richtung Quidditch-Feld. Wer glaubt, dies sei nur ein Sport für Weicheier, hat sich geschnitten! Und wenn du schon immer an Harrys Seite Hogwarts Ehre auf dem Spielfeld verteidigen wolltest, hier ist deine Chance! Wenn dir die Bälle um die Ohren fliegen und dein Besen mit Highspeed übers Feld brettert, dann ist es so weit: Die Weltmeisterschaft im Quidditch hat begonnen. Und folgendermaßen funktioniert dieses Spiel.

Das Regelwerk liest sich wie eine Mischung aus Polo und Fußball. Quidditch ist von Dynamik, Tempo und schnellen Reaktionen geprägt. Zwei Teams mit je sieben Spielern rasen auf ihren fliegenden Besen hinter einem Ball namens Quaffel her. Wer ihn erwischt und durch drei Tore auf Stelzen schleudert, macht zehn Punkte. Als Hindernis dienen, von den Gegenspielern abgesehen, zwei Amok fliegende Eisenkugeln namens Klatscher. Schnelle Pässe und hektische Angriffe wechseln sich ab, ständig geht es hin und her. Irgendwann flattert ein kleiner Ball namens Goldener Schnatz in die Arena. In diesem Moment wird der Mannschaftssport zur One-Man-Show. Ab jetzt rast der so genannte Sucher der Mannschaft dem Goldenen Schnatz hinterher, jagt ihn durch die Arena und zwischen Tribünen. Das Tempo ist brutal, aber wer den Schnatz fängt, macht auf einen Schlag 150 Punkte und beendet die Partie. Die Geschwindigkeit wirkt berauschend!

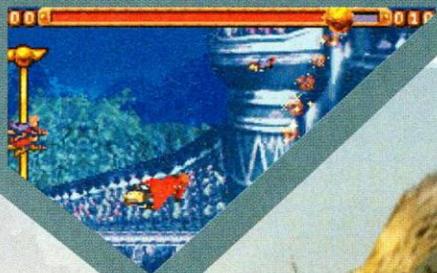
Bei den ersten Kräftemessen, die vier Clans aus der Hogwarts-Schule für Zauberei untereinander ausfechten,



© Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. © JKR. (1993)



GENIALER CONNECTIVITY-MODE: Ist ein Game Boy Advance an den Gamecube gekoppelt, teilen sich zwei Spieler in einem Team die Aufgaben



Das Spiel lebt von Verfolgungsjagden im Tiefflug und schnellen Angriffen

werden Tastensymbole ins Bild eingeblendet. Damit ist klar, welche Aktionen zur Zeit möglich sind. Damit Einsteiger im Kreise der jubelnden Zuschauer bestehen, wurde die Steuerung einfach gehalten und wird im Challenge-Modus Schritt für Schritt erklärt. Man steuert mit dem Analogstick den Zauberlehrling, der dem Quaffel am nächsten ist. Die

Aktionstasten sind für Pass-
Spiel, aus-
weichen,
schießen,
Tackling-
Attacken und
die Vertrei-
bung der
Klatscher zu-
ständig. Zwei

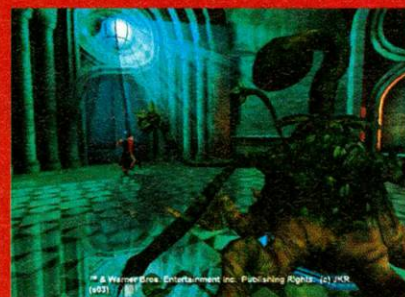
Tasten lösen Spezialangriffe aus, die sich von Team zu Team unterscheiden; lupenrein und nahtlos schmiegen sich die schick animierten Extra-Attacken in den Spielablauf. Überhaupt kann sich die Grafik sehen lassen. Der nette Comic-Stil, die

lupenreinen Spezialeffekte, die hübsch animierten Figuren, das gefällt auch verwöhnten Augen. Auch der für das Spiel extra komponierte Klassik-Soundtrack fügt sich gut ein.

Was Harry-Fans freuen wird: Das Spiel dehnt J.K. Rowlings Harry-Potter-Universum auf Gebiete aus, wo vorher noch kein Roman gewesen ist. Im Rahmen der Quidditch-WM reist das eigene Team nach Deutschland, England, Japan, Frankreich, Australien, Bulgarien und in die USA. Jedes Team hat seine eigenen Stadien, Schwächen und Spezialitäten. Nur wer alle Kniffe und Spielzüge aus dem Effeff beherrscht, kann Weltmeister werden. Besonders viel Spaß macht Quidditch, wenn man es mit einem Freund zusammen spielt. In der Hitze des Gefechts kann es auf dem Bildschirm etwas unübersichtlich zugehen, trotz der gelungenen Kameraführung. Für stolze Besitzer von Gamecube und Game Boy Advance hat sich Hersteller Electronic Arts deshalb eine ganz besondere Lösung einfallen lassen: Zwei Leute können sich auf beiden Konsolen die Arbeit teilen. Der Spieler am Game Boy Advance wehrt Klatscher ab, der andere widmet sich am Gamecube der Offensive und der Punktejagd. Netter Idee!

SEBI WEIDENBECK

»KEINE ANGST VOR HARRY: DIESE JAGD NACH DEM BALL MACHT SOGAR POTTER-MUFFELN SPAß!«



HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN, ZUM ZWEITEN

WEITERE PRÜFUNGEN FÜR DEN WELTBEKANNTEN ZAUBERLEHRLING

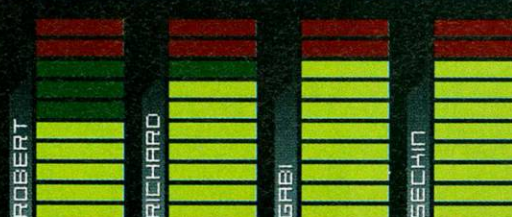
Der Roman »Harry Potter und der Stein der Weisen« wurde bereits vor zwei Jahren als Action-Abenteuer für die Ur-Playstation umgesetzt. Am 28. November reicht Electronic Arts die deutlich aufgemotzte Gamecube-Fassung nach. Sie ähnelt dem feinen Action-Abenteuer »Harry Potter und die Kammer des Schreckens« aus dem vergangenen Jahr, bietet aber mehr Unterhaltungswert. Man steuert Harry durch die Hogwarts-Schule und um das Gelände herum, wo viele neue Räume und Areale zu ausgiebigen Erkundungen einladen. Monsterkämpfe, Endgegner, ein bisschen schleichen hier, ein paar Puzzles da - das alles hat schon bei der »Kammer des Schreckens« viel Spaß gemacht. Man trifft auf Geschicklichkeitsprüfungen und alte Freunde wie Ron und Hermine. Die schöne Grafik schafft eine wunderschöne Atmosphäre. Prima: Im Vergleich zum Vorgänger werden die Ladezeiten drastisch verkürzt. Die simple Steuerung garantiert dafür, dass auch jüngere Daddler gut zurechtkommen.



Ab Ende November schleichen Harry, Ron und Hermine durch ein schönes Action-Abenteuer

CUBE UNSER EINDRUCK

EIN FALL FUER SPORT- UND TEAMSPIELER



- + Extrem witziger Connectivity-Mode
- + Jede Sekunde pure Action
- Für Einsteiger zu schnell
- Im Zwei-Spieler-Modus etwas unübersichtlich

■ Das hat uns jetzt doch überrascht, dass ein Sportspiel aus der Welt des Harry Potter sogar eingefleischte »NHL«-Zocker begeistern kann. Beim Probespiel haben uns hohes Tempo und viele versteckte Elemente überzeugt.



Bestes Xbox-Game der GC 2003



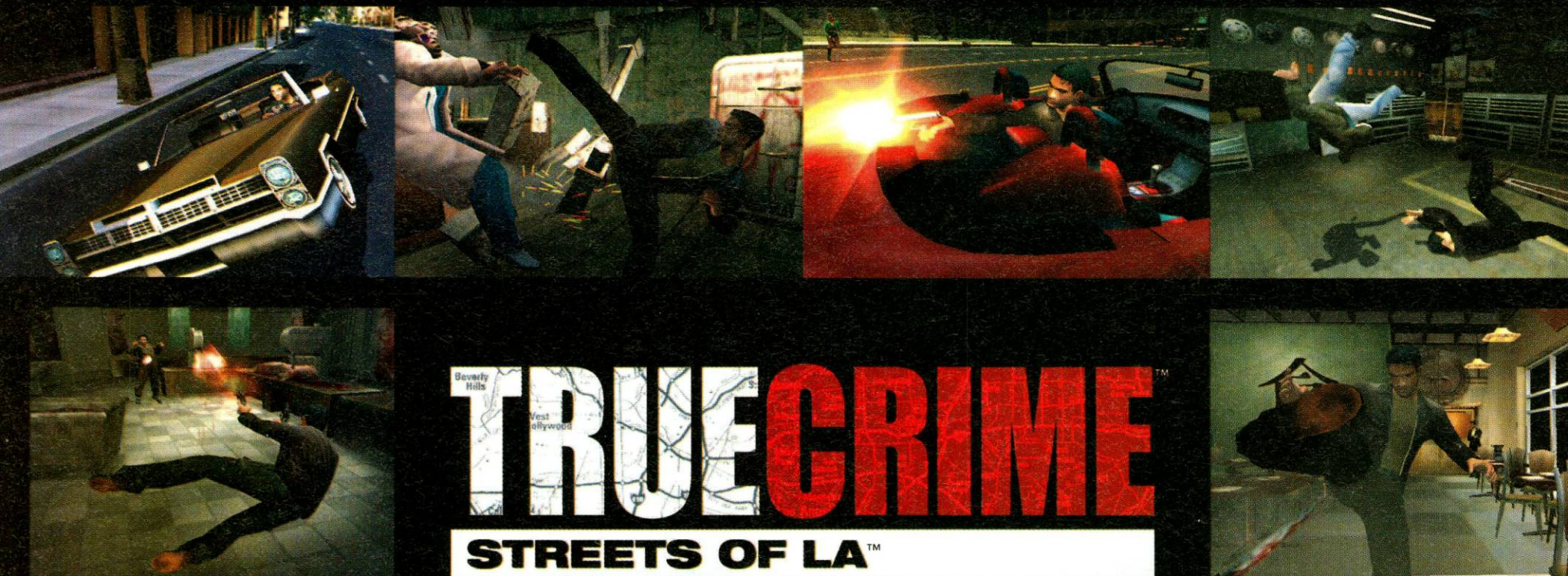
01 Most wanted OPM2 (11/03)



01 Most wanted PlayZone (10/03)



01 Most wanted N-Zone (10/03)



TRUE CRIMETM STREETS OF LATM

Ab November 2003 hat das Warten ein Ende!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

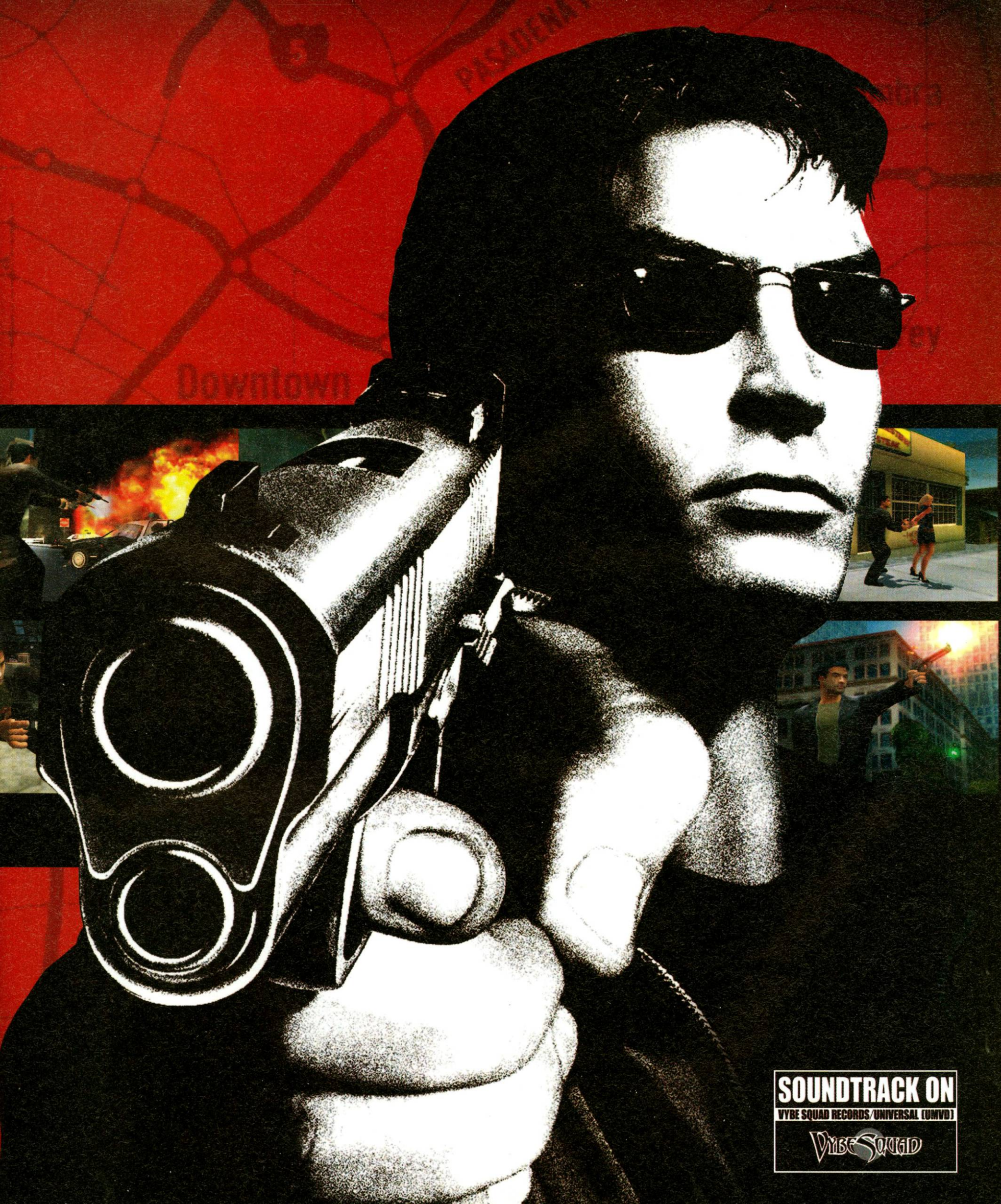


PlayStation 2



activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SOUNDTRACK ON

VYBE SQUAD RECORDS/UNIVERSAL (UWVD)

VYBE SQUAD

CUBE

AUSGABE 11/03

Spieletests

SO VIELE SPIELE, SO WENIG ZEIT

UNVERHOFFT kommt oft, heißt es. Ein Sprichwort, das sich auf dem Gamecube momentan voll bewahrheitet. Denn mit einem so unterhaltsamen Spieleherbst hatten wir vor einigen Wochen ehrlich gesagt nicht gerechnet. Wir hatten uns vor allem auf »F-Zero GX« und »Soul Calibur 2« gefreut, wurden aber überrascht: Wer hätte gedacht, das Segas Überraschungshit »Billy Hatcher« so erfolgreich eine Brücke zwischen »Super Mario Sunshine« und den alten »Sonic Adventures« schlagen würde? Auch an Vivendis »Der Hobbit« hatten wir nicht geglaubt. Jetzt ist das Action-Abenteuer aus dem »Herr der Ringe«-Zyklus da und macht glatt »Zelda« Konkurrenz! Nebenbei legt Capcom mit »Viewtiful Joe« einen Actionkracher voller origineller Ansätze hin, wie man sie eben nur auf dem Gamecube findet. Und das Beste: Es wird noch besser. Freut euch mit uns auf »Mario Kart«, »Need for Speed: Underground«, »Final Fantasy Crystal Chronicles« und »Metal Gear Solid: Twin Snakes« in den kommenden Ausgaben.

RICHARD LÖWENSTEIN



44



Wer hätte gedacht, dass Sega und Nintendo eines Tages zusammen das schnellste Racing-Game des Universums aus der Taufe heben würden! Ein bisschen hakt's aber bei der Zusammenarbeit: »F-Zero GX« krankt an Detailmängeln, die Nintendo-Produktionen sonst fremd sind.

UNSER TEAM

Wer sind wir, was machen wir, und was spielen wir vom CUBE-Team?

RICHARD LÖWENSTEIN



CHEFREDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Zelda - The Wind Waker« und
»Wario World«
FREUT SICH AUF:
»Rebel Strike«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Zelda - The Wind Waker«,
»Billy Hatcher« und
»Viewtiful Joe«
FREUT SICH AUF:
»Pikmin 2«

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Zelda - The Wind Waker«,
»Baldur's Gate - Dark Alliance«,
»Diablo 2« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Final Fantasy - Crystal
Chronicles«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Tropico 2«,
»Zelda - The Wind Waker«
FREUT SICH AUF:
»Mario Kart«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»NHL 2004«,
»Billy Hatcher«
FREUT SICH AUF:
»Need for Speed -
Underground«

JAN MANDLER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Schleicher, Action, Taktik
SPIELT GERADE:
»Splinter Cell«,
»Conflict Desert Storm 2«
FREUT SICH AUF:
»Medal of Honor Rising Sun«

ROBERT HÄUSLER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Soul Calibur 2«,
»Ikaruga«,
»Eternal Darkness«
FREUT SICH AUF:
»Mario Kart«

TANJA GABLER



LAYOUT
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
Nicht wirklich irgendwas. Habe
keine Zeit für so was.
FREUT SICH AUF:
»Herr der Ringe - Die Rückkehr
des Königs«



»NHL 2004«

48 Electronic Arts erfindet zwar das Eishockey nicht neu, aber zumindest ein paar Gameplay-Ideen. Die Beste: Im Dynasty-Modus die NHL-Karriereleiter emporklettern.

»VIEWTIFUL JOE«

52 Capcom traut sich was: Der originelle Mix aus Fightgame und Jump & Run-Action hat Pfeffer, Witz und einen ganz eigenen Stil.

»CONFLICT DESERT STORM 2«

56 Harte Kost für harte Söldner: Pivotal's taktisch geprägter Shooter überzeugt mit Tiefgang und Gameplay-Raffinessen.

»DER HOBBIT«

58 Das Kinderbuch des »Der Herr der Ringe«-Autor J.R.R. Tolkien macht auch als Action-Abenteuer eine überraschend gute Figur.

»BILLY HATCHER«

62 Nach einigen enttäuschenden Spielen zeigt Segas Sonic-Team, was es drauf hat: Nämlich richtig quirlyge Jump & Run-Action mit Geist und Witz.



SOUL CALIBUR 2

50 Der neue Champion im Ring bei uns im Test: Namcos Fight-Game »Soul Calibur 2« überzeugt mit spektakulärer Grafik, Highspeed-Gameplay und markanten Kämpfen; einer davon ist Link aus der »Zelda«-Serie.

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

Hier findet ihr die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wann erscheint es, wie viele Leute können teilnehmen, welcher Hersteller ist verantwortlich, welche Sprache sprechen das Spiel und die Anleitung.



VIDEO

Unser besonderer Service für euch: Immer wenn ihr ein Kamerasymbol abgedruckt seht, haben wir von dem Spiel ein Video gemacht und auf unserer Homepage zum Download abgelegt. Auf einen Klick seht ihr, was das Spiel in Bewegung hermacht. Um Zugang zum Video zu erhalten, müsst ihr nur auf der Homepage den Code eintippen, der unter dem Kamerasymbol abgedruckt steht. Wir freuen uns auf euren Besuch auf www.cubemagazin.de!

STANDPUNKT

Hier ist die ungeschnittene, unverblümmte Meinung des Testredakteurs zu finden. Meistens im Rahmen des Wertungskasten, manchmal auch als eigene Box. Features und Gimmicks hin oder her – hier wird auf den Punkt gebracht, was nervt und was begeistert. Um Euch die Orientierung zu erleichtern, sind auf der linken Seite die persönlichen Vorlieben jedes Autors umrissen.

AUF EINEN BLICK

Was hat das Spiel, was andere nicht haben? Dieser Frage gehen wir in eigenen Informationsboxen nach. Darin werden beispielsweise Besonderheiten der Geschichte erläutert. Oder auch Schwierigkeiten, die während des Tests auftraten. Oder wie es um die Verbindungsmöglichkeiten zwischen Gamecube und Game Boy Advance steht.

SO WERTEN WIR

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. Letzten Endes bringt aber eine Zahl zwischen 1 bis 10 alles auf den Punkt: Unsere Wertung für das Game. Wie ist sie zu lesen? Hier steht's:

RATING
8.5 ⬆

8.5 > 10 Spiele über 9.0 zählen zum Besten vom Besten. Absolute Spitzentitel, die Genre-Liebhaber ganz einfach nicht verpassen dürfen und Fans anderer Genres zumindest mal anspielen sollten. Nur solche Spitzentitel sind gekennzeichnet mit unserer Cube Star Game-Medaille.

RATING
7.5 ⬆

7.5 > 8.9 Die obere Mittelklasse. Zur Gruppe der Spitzentitel hat es hier aus verschiedenen Gründen nicht gereicht – etwa dann, wenn das Spiel zwar unterhält, aber an einem Mangel an Ideen leidet.

RATING
5.0 ⬆

5.0 > 7.4 Hier im Mittelfeld finden sich viele Spiele wieder. Freunde des Genres können Spaß damit haben, trotz kleiner Macken.

RATING
2.5 ⬆

2.5 > 4.9 Bei Spielen dieser Qualitätsstufe hakt's irgendwo gewaltig. Die Grafik ruckt, die Steuerung zickt, etwas in der Art. Solche Spiele bekommt man höchstens geschenkt, gibt aber niemals Geld dafür aus!

RATING
0.0 ⬆

UNTER 2.5 Für diese Spiele gibt es nur eine Beschreibung: überflüssig. Wir testen sie trotzdem, um euch vor einem Fehlkauf zu bewahren.



CUBE

INFORMATION

MARIO KART - DOUBLE DASH!!

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: RENNSPIEL

SPIELER: 1-16

SPEICHER: 4 BLOCKS

SPRACHE: ANLEITUNG, BILDTXT

DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

+ HOHES TEMPO, SCHNELLE ACTION

+ SEHR GEFÜHLVOLLE STEUERUNG

+ HERRLICHE CARTOON-GRAFIK

+ PARTYTAUGLICH

- KEIN ONLINE-GAMING

- KAUM WIRKLICH NEUE IDEEN



7. NOV '03



UNKLAR



Q4 '03



**CUBE
STAR
GAME**

Doppelte Besetzung – Doppelter Spaß!

MARIO KART: DO

**Überholma-
növer auf der
Zielgeraden**

NINTENDO lässt hier einen großartigen Racing-Spaß von der Leine! Dabei durfte man noch vor ein paar Monaten skeptisch sein. Die ersten Versionen des Spiels ließen zu wünschen übrig, zu langsam schien das Tempo, zu schwammig die Steuerung. Alles vergeben und vergessen. Selten haben wir so viel Spaß bei einem Rennspiel gehabt. Selbst Richy,

eingefleischter Fan tiefsinniger Racing-Simulationen, konnte nach ein paar Runden »Double Dash!!« nicht mehr aufhören. Wie flink die Karts über kunterbunte Strecken fetzen, das ist einfach toll! Man sollte sich nicht täuschen lassen, nur weil das Streckendesign auf den ersten Blick sehr an »Mario Kart 64« erinnert. Die Rundkurse sind sehr viel

hübscher gestaltet und mit vielen guten Ideen durchsetzt. Es gibt so unendlich viel zu entdecken. Man kann haufenweise Abkürzungen finden, schaukelt über wacklige Hängebrücken, greift in versteckten Winkeln Extras ab, lässt sich von Kanonen kilometerweit über Schluchten katapultieren und schimpft wie ein Spatz, wenn mal wieder Trucks und

»WER BEIM START DEN A-KNOPF GUT BEHANDELT, FETZT LOS WIE SCHMIDTS KATZE. GEHT'S ABER SCHIEF, HAT MAN DEN MOTOR ABGEWÜRGT.«



GEFAHR IM VERZUG

VORSICHT, SCHLAGLÖCHER!

■ »Double Dash!!« ist ein einziger Reaktionstest, weil immer wieder Hindernisse schnelle Ausweichmanöver erzwingen. Hier ist es ein Kettenhund, woanders drängen euch eure Mitspieler womöglich in Schluchten oder den Gegenverkehr.

FRISS MEINEN STAUB!

FEUER AUS ALLEN ROHREN!

■ Viele der Waffen in »Double Dash!!« werden »Mario Kart«-Veteranen bekannt vorkommen. Doch neben der Standardausrüstung hat jede Spielfigur eine eigene Spezialwaffe, die oftmals über Sieg oder Niederlage entscheidet.

TEAMWORK

EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

■ Auf jedem Kart in »Double Dash!!« sitzen zwei Charaktere: Ein Pilot und ein Waffenmeister. Per Knopfdruck tauschen beispielsweise Mario und Luigi die Plätze. Da eine Figur vielleicht besser steuert, die andere genauer trifft, entsteht taktischer Spielraum.

DOUBLE DASH!!

Riesenraupen die Piste verstopfen. Als netten Gag am Rande hat Nintendo ein paar alte Bekannte aus vergangenen »Mario«-Spielen in die Kulissen platziert, so zum Beispiel den mächtigen Kettenhund aus »Super Mario 64«. Die Texturen wirken sehr scharf, die Karts sind wunderschön ausmodelliert. Durchdrehende Räder wirbeln Staub auf, beim Drift

sprühen die Funken - ein Fest für die Augen!

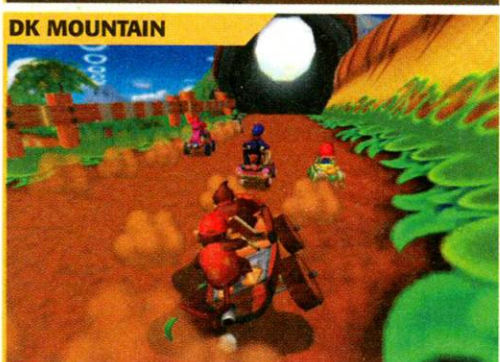
Die wichtigste Neuerung ist das Team-Feature. 16 Helden und Heldinnen aus Nintendos großem Figurenfundus stellen sich zur Wahl: Mario, Wario, Prinzessin Peach, Bowser und viele mehr. Zwei davon nehmen auf einem Kart Platz. Einer steuert, der andere feuert - nämlich den

anderen Piloten Bomben in den Weg. Die Wahl des Fahrzeuges (es gibt drei Klassen mit 50, 100 und 150 Kubik) beeinflusst die Fahreigenschaften, die Kombination der Charaktere entscheidet über die Waffenauswahl und schlägt sich in der Fahrleistung nieder. Neben den allgemein zur Verfügung stehenden Waffen hat jeder Charakter seine eigene Gemeinschaft in



ALLES BEIM ALTEN

WENIG NEUES, ABER VIEL GUTES AUF DER PISTE



Keine Frage, viel Charme der »Mario Kart«-Serie kommt vom klassischen Streckendesign. Wenn auch leicht überarbeitet, so erwartet den Spieler ein Déjà vu, das in alte Zeiten zurückversetzt. Hier eine kleine Auswahl aus den insgesamt 16 Strecken, die auf vier Cups verteilt sind:

MARIO CIRCUIT

Klassisch, simplizistisch und formvollendet. Die Mutter aller »Mario Kart«-Kurse besteht schlicht aus von Gras umrandeten Asphalt. Die Chomps schieben Wache.

ROYAL RACEWAY

Eine anspruchsvollere Version des Mario Circuit mit weiten Sprüngen und Ausblick auf den königlichen Palast im Hintergrund.

WARIO STADIUM

Eine staubige, Motocross-ähnliche Strecke. Viele Sprünge und Kurven fordern vom Spieler Präzision und Konzentration. In der Luft hängen zahlreiche Extras.

DK MOUNTAIN

Durch einen schönen Palmenwald, über eine wacklige Hängebrücke und ein Kanonenkatapult rasen hier die Spieler, bevor der Berg erklommen wird.

TOAD'S TURNPIKE

Zum Leidwesen weiblicher Fans ist Toad (»Ist der süß!«) in »Double Dash!!« nur als Freispielfigur enthalten. Seine eigene Strecke hat er auch.

FRAPPE SNOWLAND

Rutschig und klitschig: Trotz des ewigen Eises ist es auf der Strecke nicht leicht, einen kühlen Kopf zu bewahren. Vorsicht vor den Eisblöcken!

KALAMARI DESERT

Auch einer der langweiligeren Kurse aus »Mario Kart 64« feiert ein Comeback. Kakteen und Züge warten auf euch.

DELPHINO ISLAND

Liebhaber von Spritzpistolen freuen sich auf ein Wiedersehen mit der schmucken Palmeninsel aus dem Jump & Run-Abenteuer »Super Mario Sunshine«.

DELPHINO ISLAND



Wer hätte das gedacht: Auf Eis verändern sich die Fahreigenschaften



⤴ Diese Kulissen kennen wir doch aus »Super Mario Sunshine«

⤵ Dank des gut gewählten Bildausschnitts bleibt der Spaß auch am Splitscreen erhalten



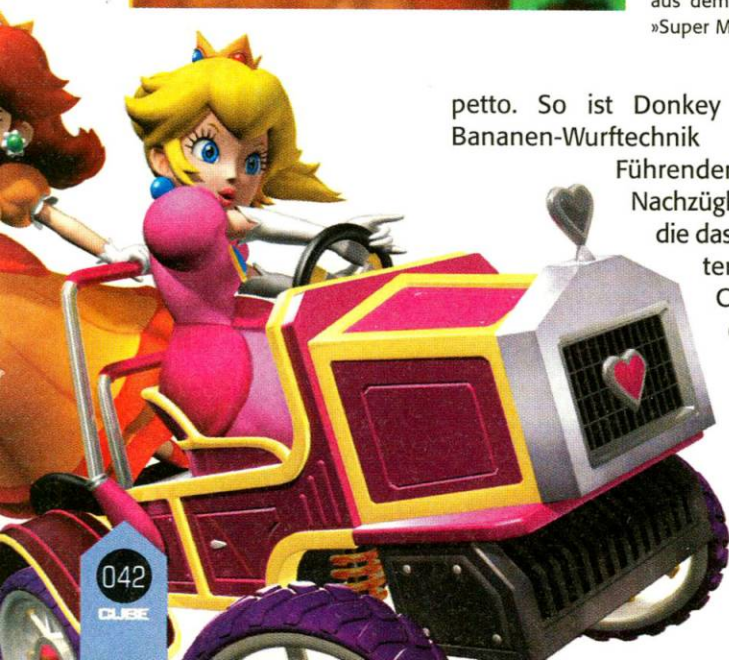
petto. So ist Donkey Kong mit seiner Bananen-Wurftechnik ideal für den Führenden, während Nachzügler oder Taktikprofis, die das Feld lieber von hinten aufrollen, Charaktere mit offensiveren Waffen wählen sollten. Wer allein spielt, überläßt der Konsole die Kontrolle über

den gerade nicht aktiven Partner im Kart. Das klappt gut!

Die vielen, oft sinnvollen Neuerungen haben leider auch einige Spielelemente verdrängt. So konnten wir keine einzige Münze auf den Strecken finden - ein Feature, das bisher in jedem »Mario Kart« auftauchte. Marginal sind dagegen andere kleine Änderungen: Die Geschwindigkeitsanzeige wurde leicht angepasst und die Waffenanzeige wanderte auf den linken Bildschirmrand. Zudem hätten wir, vom Facelifting abgesehen, ein paar richtige

Neuerungen begrüßt. Einen Story-Modus zum Beispiel.

Aber all das ist vergessen, wenn Mario das erste Mal »Let's go!« ruft und die Ampel auf grün schaltet. Da geht's gleich zackig voran. Mit der A-Taste wird beschleunigt, B steht für Bremse, mit den Schultertasten sind (nach etwas Training) flotte Drifts durch enge Kurven ein Leichtes. Die simple Steuerung geht von der ersten Minute an in Fleisch und Blut über. Wie schön, dass man trotzdem von Tag zu Tag neue Finessen entdecken kann. Wer zum Beispiel beim Startcountdown den



PIFFFIG, SYMPATHISCH, BUNT - DOUBLE DASH!! REISST SOGAR SPIELER MIT, DIE SONST NUR RENN-SIMULATIONEN AKZEPTIEREN."



ZIEL ERFASST ... FEUER!

DIE QUAL DER WAHL

Die vielleicht größte Neuerung in »Double Dash!!« ist das veränderte Waffensystem. Bisher konnte jede Spielfigur aus allen Waffen wählen, doch nun bringen die Spezialwaffen von Luigi, Wario und Konsorten eine neue, taktische Komponente ins Spiel. Hier eine kleine Auswahl:

● LUIGI / WALUGI: ZIELSUCHENDE ZEITBOMBEN

Diese Bomben eignen sich besonders im dichten Gedränge: Sie suchen sich automatisch den nächsten Gegner. Wenn der Timer auf null steht, dann explodieren sie sofort, egal ob ein Gegner erreicht wurde oder nicht.

● KOOPA TROOPERS: GRÜNE SCHILDKRÖTENPANZER

In den »Mario Kart«-Inkarnationen auf dem Nintendo 64 und Super Nintendo waren sie noch eine Standardwaffe. In »Double Dash!!« bleibt das Recht auf drei Trefferchancen in Folge den Koopa Troopers vorbehalten. Dumm nur, dass die Dinger sich ihr Ziel nicht selbst suchen ...

● MARIO / BABY MARIO: CHOMP

Wie Mario oder gar Baby Mario diesen gewaltigen Ball samt Kette in ihren kleinen Klempnertaschen unterbringen, ist uns ein

Rätsel. In jedem Fall ist die Waffe äußerst effektiv: Der Chomp reißt die Strecke nieder – für begrenzte Zeit.

● DIE KONGS: RIESENBANANEN

Nein, die Kong-Sippe konnte sich nicht mit den Standard-Bananen zufrieden geben und musste offensichtlich genmanipulierte Riesenbananen zum Rennen mitbringen. Fast die ganze Streckenbreite wird von den Hinterlassenschaften der Affenhorde gefüllt, Nachzügler werden die Kongs verfluchen.

● DIE BOWSER-FAMILIE: SCHILDKRÖTENPANZER MIT DORNEN

Die Panzer des hämisch grinsenden Bowser-Clans sind mit Stacheln versehen. Der Obermottz zahlreicher Mario-Abenteuer beschert dem übrigen Feld Nachhilfe im Fakir-Training.

BOWSER

Gemeinsam wählen Prinzessin Peach und Bowser die Wüste auf



WALUGI



KOOPA TROOPER



BABY MARIO



DONKEY KONG



AUF EINEN BLICK

»MARIO KART – DOUBLE DASH!!«

PIFFFIGER RACING-SPASSVOLLER TEMPO UND GAGS.



GRAFIK

Turboschnell, kunterbunt, 60 Hz-Modus, flüssige Animationen.



SOUND

Flotte Musik, unauffällige Jingles, Dolby Prologic 2-Surround, was will man mehr?



GAMEPLAY

Perfekte Steuerung, klevre Gegner, sechs abwechslungsreiche Cups.



SPIELSPASS

Viele versteckte Gags laden zu wiederholten Besuchen ein.



BESONDERHEIT

Neue Taktikfeatures durch Doppelsitzer-Karts.

ALTERNATIVE

Fetziger Racer mit ähnlich hohem Tempo- und Rammfaktor wie »Mario Kart – Double Dash!!«



»BURNOUT 2«

STANDPUNKT

Die Perfektionisten bei Nintendo haben mich nicht enttäuscht. Der fröhliche Party-Racer spielt sich genauso begeisternd, wie ich mir das erhofft habe. Mehr neue Strecken hätten es aber durchaus sein dürfen.

GABI HERBST

TESTNOTE

9.3

ERFRISCHENDER UND UNTERHALTSAMER RACER, DER EINFACH SPASS MACHT.

Feuerknopf wie ein Specht traktiert, kann mit einem Katapultstart in Führung gehen - oder den Motor abwürgen, wenn's schief läuft. Man kann sich natürlich dem Instantspaß beim Einzelrennen hingeben, der wahre Jakob sind aber die vier Cups - drei davon sind sofort frei zum Start, ein weiterer öffnet sich erst danach. Nach jedem Rennen gibt's für die ersten vier Plätze Punkte. Nach vier Wettläufen werden diese addiert und der Tabellenerste steigt in den nächsten Cup auf.

So viel Spaß Einzelspieler haben, im Mehrspieler-Modus wird »Double Dash!!« zum Partykracher. Auf einer Konsole können bis zu vier Spieler teilnehmen. Wer hat, der kann bis zu acht Konsolen via Breitbandadapter vernetzen. Auf Online-Gaming muss die Fangemeinde allerdings verzichten. In jedem Rennen starteten acht Fahrzeuge, mit jedem Kart sind zwei

Spieler beschäftigt - ergo können insgesamt maximal 16 Leute gleichzeitig am lustigsten Racing-Spaß des Jahres teilhaben. Bei der »Bomb Battle« werfen die Kontrahenten Bomben durch mehrstöckige Arenen auf ihre Widersacher. Ähnlich lustig geht's bei der »Balloon Battle« zu. Hier ist jeder Kart zu Beginn mit drei Ballons markiert, pro Treffer zerplatzt einer davon, also ist nach drei Attacken Schluss mit lustig. Beim »Shine Get« gilt es, ein typisches Mario-Sternchen gegen die Mitspieler zu verteidigen. Schlüssel zum Erfolg sind genau getimte Angriffe und mehrere Treffer in Folge, denn die Lebenssterne regenerieren sich rasch. Als weitere Multiplayer-Modi sind selbstredend Grand-Prix-Wettrennen enthalten, wobei man sich auf Wunsch ein Kart teilen kann.

ROBERT HÄUSLER

AAARGH, DIE ECKE!

Einmal nicht aufgepasst und schon die Kurve verpasst: »F-Zero GX« ahndet jeden Sekundenschlaf mit dem sofortigen »Game Over«.

LIGHTNING

CUBE STAR GAME

Schneller geht's nimmer

F-Z

Gentlemen,
bitte fest anschnallen!

MIT 2000

Stundenkilometern rast der Pulk auf die Looping-Schleife zu. Doch am Engpass davor werden noch ein paar Piloten über die Klinge springen ... So rabiät geht's zu im heißesten Racingspiel des Jahres. Mit »F-Zero GX« knüpft Nintendo an die Rennserie »F-Zero« an, die zuerst 1991 auf der Super-Nintendo-Konsole und sieben Jahre später auf dem Nintendo 64 Geschwindigkeitsrekorde aufstellte. Eine Anekdote am Rande: 1991, in Zeiten von Super Nintendo vs. Sega Mega Drive, hätte wohl niemand einen Cent darauf gewettet, dass Nintendo rund zehn Jahre später gemeinsam mit Sega ein Spiel machen würde.

Ein kurzes Intro katapultiert den Spieler in eine ferne Zukunft, wo haarsträubend schnelle Anti-gravitationsgleiter über atemberaubende Achterbahnkurse driften. Bis zu 30 Piloten schneiden die Kurven, rammen die Gegner und kämpfen um Positionen. Der Spieler hat zu Beginn die Auswahl zwischen vier Fahrzeugen; 27 werden es sein, wenn erst die Rubin-, Saphir- und Emerald-Cups und dann die zwei nachfolgenden Profi-Cups gewonnen sind und der Story-Modus bewältigt ist.

Im Story-Modus sind übrigens gut 20 Minuten an Videomaterial zwischen die

CUBE

INFORMATION

F-ZERO GX

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: SEGA

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 22 BLOCKS

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

+ BRUTALES TEMPO

+ HOHE BILDWIEDERHOLRATE

+ TUNING OHNE ENDE

+ SPASSIGER MEHRSPIELER-MODUS

+ 25 STRECKEN

- EINFALLSLOSE PRÄSENTATION



31 OKT '03



ERHÄLTlich



ERHÄLTlich

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: turbo



FRISCH AUS DER SPIELHALLE Einige Figuren aus dem Spielhallen-Schwestergame »F-Zero AX« sind verfügbar, sobald man den Story-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad »Extra Hard« durchgespielt hat. Spark Moon ist ein Beispiel.



Die Feuerpiste aus dem Diamond-Cup ist ein wahrer Hingucker!

F-ZERO GX

wechselnden Herausforderungen geschnitten. Letztere bestehen zum Beispiel darin, dass man (immer mit Captain Falcon im Cockpit) Glühkugeln aufsammeln und dann bestimmte Gegner von der Strecke rammen muss. Der Weg ins Finale scheint wegen des beinharten Schwierigkeitsgrads aber total verbaut - das ist übrigens der Grund, warum das japanische Famitsu-Magazin »F-Zero GX« mit nur 32 aus 40 Punkte wertete. Doch eher nach Tagen als Stunden entwickelt man ein Gefühl für die Steuerung. Dann rücken erste Siege in Reichweite, die Finger kribbeln und man kann nicht mehr aufhören.

Trotz seiner rasend schnellen Grafik ist »F-Zero GX« kein Blender, der nur gut aussieht und sonst nichts. Die Steuerung wirkt zunächst schlicht, bis man sich im Training langsam mit ihren Raffinessen vertraut macht.

Beschleunigen, bremsen und lenken sind die Basismanöver. Zusätzlich gibt's je eine Luftklappe links und rechts. Diese beiden Extras erweitern den Spielraum für waghalsige Manöver ungemein.

Namen wie »Mute City« und »Sand Ocean« werden F-Zero-Kennern vertraut vorkommen. Die verdrehten und verwinkelten Rundkurse heißen seit dem ersten Teil so. Diesmal möchte man einige der 25 Kurse zu Beginn verfluchen, so verwinkelt sind sie angelegt. Doch es sind genau diese, die nach einigen Stunden den größten Reiz entfalten. Wer das Zusammenspiel aus Lenkung und Luftbremsen perfekt beherrscht, Kehren elegant mit einer Spiralwende umrundet, Schikanen ausmanövriert und Hindernisse umkurvt, fühlt sich einfach gut! Den irren Knäueln aus Schrauben, Schanzen und Loopings den Zahn zu ziehen, hat was.

KENNE DEINEN GEGNER

STRAHL GEHABT: UNSERE TIPPS MACHEN DICH ZUM GRAND-PRIX-SIEGER!

Vor dem Start von »F-Zero GX« empfehlen wir etwas Konditionstraining, sonst rinnt nach einigen Runden der Schweiß von der Stirn. Das gnadenlos schnelle Gameplay verzeiht wirklich keine Reaktionsschwäche. Umso wichtiger ist es, sich in der rasend schnellen Welt zurecht zu finden. Jeder Gleiter verfügt über ein Energie-Meter. Jeder Kontakt mit Leitplanken und Bremsfeldern kostet Energie. Bei Null gibt's eine Explosion, und dann ist Schluss. Zwischendurch findet man kurze Streckenabschnitte, die mit Energie-Streifen gepflastert sind - mal mehr, mal weniger, je nach Schwierigkeit der Piste. Die Positionen auswendig zulernen ist Pflicht, denn wer dran vorbeizoomt, hat Pech gehabt. Die Turbo-Beschleunigungsfelder zu verpassen, ist sowieso gleichbedeutend mit dem letzten Rang. Man erhält weitere Energie durch Rammen des Gegners. Außerdem gibt's nach jeder Runde neues Nitro, mit dem man kurzzeitig Extra-Beschleunigung abrufen kann - was aber wiederum auf Kosten des Energie-Meters geht.

Der Trick ist also, möglichst aggressiv zu fahren und Energie zu sammeln. Wer es geschickt anstellt, kann auf der Geraden mit einem gut getimten Boost von der zwölften auf die erste Position vorfahren. Das klappt aber nur bei einem randvoll gefüllten Energie-Meter. Dass man die Gegner komplett aus dem Rennen rammen kann, macht vor allem im Grand-Prix-Modus Sinn. Es ist gar nicht notwendig, hier immer alle Wettfahrten zu gewinnen. Es reicht, den Nachbarn in der Grand-Prix-Tabelle aus dem Rennen zu werfen. Wie gut, dass ein Pfeil im laufenden Wettkampf klar und deutlich auf die Position des Rivalen hinweist.

Ohne präzises Driften und Kurvenschneiden geht im höchsten Schwierigkeitsgrad gar nichts!

Dark Schneider ist hart drauf, aber wir haben ihn - knapp!



»F-ZERO GX IST DIE VIELLEICHT GRÖSSTE HERAUSFORDERUNG, DER SICH GAMECUBE-RACER STELLEN KÖNNEN.«



Ein Cube-Auto: Eine Sache von Minuten!



Jedes Auto hat etwas andere Eigenschaften

KIT CARS

SCHAU MAL, HAB ICH SELBST GEMACHT!

Was gibt es Schöneres, als sich mit Chips und Cola vor der Konsole zu vergraben und stundenlang am eigenen Vehikel zu tunen. Schön, dass die Macher von »F-Zero GX« ein Herz für Bastler wie uns haben. Im Tuningshop kannst du mit RGB-Reglern die Farbe deines eigenen Schiffs bestimmen, und zwar Teil für Teil. Wer mag, kann vorgefertigte Logos auf das Blech kleben oder eigene Logos malen. Mit dem Mini-Malprogramm eine Sache von wenigen Minuten. Oder, wenn's richtig schön sein soll, mehrerer Stunden. Ein hübscher Gleiter ist aber noch lange kein schneller Gleiter. Schale, Beschleunigung und Bodenhaftung stehen in den Klassen A bis E zur Disposition. Der Gewinn einiger Grand-Prix-Rennen oder von Wettfahrten im Story-Modus beschert einem einige Teile. Aber man muss ganz schön lange reinspielen, um Extras zu ergattern, die wirklich eine spürbare Besserung bewirken. Zu beachten ist außerdem das Gewicht. Gerade die qualitativ hochwertigen Teile der Stufe A wiegen schwer. Wenn der Gleiter aber zwei Tonnen auf die Waage stemmt, lenkt er sich wie eine Dampfwalze. Balance ist also alles. Genau deshalb zählt Captain Falcons Gleiter mit seinen 1260 Kilo ab Werk zu den empfehlenswertesten Rennern im Feld.

AUF EINEN BLICK

F-ZERO GX

ADRENALINSPRITZE VON EINEM RACER



GRAFIK

Total bunt und selbst am Splitscreen brutal schnell; auf Kosten der Detail-Vielfalt, dafür mit 60 Hz-Modus.



SOUND

Dancefloor-Musik, die aber nicht so richtig in die Beine geht. Quality stuff.



GAMEPLAY

Herausragende Steuerung und Computergegner mit Wut im Bauch.



SPIELSPASS

Spaß für Wochen und Monate, vor allem durch den Story-Modus.



BESONDERHEIT

Die schnellste Grafik am Cube, hochmotivierendes Tuning.

ALTERNATIVE

Vergleichbar hochoktanig, aber in keiner Weise ein Konkurrent für »F-Zero GX«.



XGRA

STANDPUNKT

Dieses Game reißt mich aus dem Sitz! Nur wenn ein Kumpel zu Besuch ist, werf ich lieber »Burnout 2« rein, wegen der simpleren Steuerung. Schade, dass die PAL-Fassung von »F-Zero GX« dem Japan-Original gleicht.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

9.2

SICHER DER SCHNELLSTE UND VIELLEICHT SOGAR DER MOMENTAN BESTE RACER AUF DEM GAMECUBE.



Big Blue II ist prall gefüllt mit weiten Sprüngen und scharfen Kurven - ein Riesenspaß!



Ein paar Filmszenen lockern den Spielablauf auf

Verschnaufpausen auf langen Geraden sind aber selten. Dauernd besteht die Gefahr, dass man einen Abgrund übersieht und ins Nirwana stürzt.

Blicke in die Kulissen lohnen. Dort bohren sich Sandwürmer aus dem Grund und rauschen Gleiter durch das Bahnengeflecht. Die enorme Fernsicht ist hübsch anzuschauen und praktisch, um den weiteren Streckenverlauf einschätzen zu können. Mit jedem neuen Rennen kommen Abkürzungen, Rampen, Kreuzungen und weitere Feinheiten ins Spiel. »F-Zero GX« gewinnt mehr und mehr an Fahrt. Wer die Cups gewonnen und im Story-Modus eine Reihe von Rennen mit Rahmenhandlung bewältigt hat, kann mit dem Geld sein Vehikel frisieren.

Fahrfehler haben Folgen, sind aber nicht gleichbedeutend mit dem letzten Platz im Feld. Ein Teil der Spannung rührt daher, dass man durch einen großen Pfeil immer die Position des Nachbarn in der Grand-

Prix-Tabelle angezeigt bekommt und dadurch stets weiß, wann der Vorsprung wächst und der Rückstand schmilzt. Allerdings leidet das Spiel unter dem etwas einfallslosen Design vor und nach dem Rennen. Das Menüsystem wirkt statisch, der Dancefloor-Soundtrack reißt nicht wirklich vom Hocker und die Grafikeffekte dürften gern noch spektakulärer aussehen. Außerdem stehen die Anzeigen etwas zu groß im Bild und blockieren so die Sicht auf Streckenteile. Mit seiner rasanten Mischung aus Turbografik und Adrenalin Schub macht »F-Zero GX« trotzdem jede Menge Spaß. Das gilt vor allem, wenn bis zu vier Spieler vor einem Cube sitzen und sich am Splitscreen duellieren.

RICHY
LÖWENSTEIN



CUBE

INFORMATION

SIMPSONS HIT & RUN

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

HERSTELLER: RADICAL ENTERT.

PREIS: AB 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 6 BLÖCKE

SPRACHE: SPRACHAUSGABE
ENGL., TEXTE UND ANLTG. DEUTSCH

07 NOV '03 UNKLAR ERHÄLTICH



Homers Odyssee durch Springfield zeigt den wesentlichen Teil des Spiels, denn hauptsächlich sitzt man am Steuer einer der vielen abgedrehten Karren

In 3D sehen alle Simpsons etwas ungewöhnlich aus, aber das tut dem Reiz keinen Abbruch



Amerikas liebste Familie dreht auf

SIMPSONS HIT & RUN

»Grand Theft Auto« mit gelben Gesichtern? Klingt gut!

BEI DIESER

Rennspiel-Abenteuer-Mischung muss man in diversen, aufeinander aufbauenden Missionen den seltsamen Geschehnissen auf den Grund gehen, welche die Bewohner des Städtchens Springfield verunsichern. Seit einiger Zeit häufen sich merkwürdige Dinge rund um mechanische Bienen, schwarze Vans und ominöse Überwachungskameras.

Wie beim großen Vorbild »GTA« geht es darum, Herausforderungen verschiedenster Art zu bestehen. Beispielsweise müssen Gegenstände abgeholt oder geliefert werden und immer wieder stehen Wettrennen oder Verfolgungsjagden an. Dabei sind vier Simpsons und der Kwik-e-Mart-Besitzer Apu spielbar. Marge, Lisa und Apu wurde je ein Level gewidmet, nur Homer und Bart müssen gleich zweimal ran. Das ergibt sieben Level, die wiederum aus ebenso vielen Missionen bestehen. Aufträge erhält man durch die Interaktion mit seinen Mitbürgern. In den Gesprächen kristallisiert sich nach und nach auch heraus, was den eigentlich los ist in Springfield. Erleichtert wird der Spielablauf durch ausführliche Erklärungen der einzelnen Aufgaben,

Richtungspfeile und eine exakte Stadtkarte.

Während es zu Beginn pro Spielfigur nur ein Vehikel gibt, kann man sich später diverse Untersätze ausleihen, um damit sein Missionsziel zu erreichen, oder man kauft sich einfach welche. In einem Abschnitt muss Homer statt seinem öden Familien-Kombi den Schneepflug von Barney erstehen, um Mr. Smiths Auto aus dem Weg zu räumen. Nur so kommt er an die Mitarbeiterbewertungen im Kernkraftwerk von Mr. Burns heran. Die Steuerung ist zum Glück sehr einfach und intuitiv gehalten, sodass auch Anfänger vor kein großes Problem gestellt werden.

Natürlich kann man die Straßen von Springfield auch zu Fuß erkunden und Getränkeautomaten mit Sprungattacken bearbeiten. Aber Vorsicht! Wer mit allzu viel Freude an die Zerstörung rangeht, wird von der Polizei gejagt. Fahrzeuge und Kleidung sind aus der einen oder anderen Folge der Kultserie bekannt, wie etwa die Seifenkiste »Honor Roller« des Strebers Martin oder Marges Uniform. Es gibt sowieso abseits der eigentlichen Story einiges zu entdecken.

Etwas Sammelkarten, die auf eine bestimmte Episode verweisen. Diese Kleinigkeiten sind es, die richtige Fans erwarten und entzücken. Denn all diese Seitenhiebe und Verweise aufs Bildschirm-Original machen erst den Reiz aus. Damit man nicht allzu allein bleibt, wurde auch an den Spaß zu viert gedacht, bei dem man sich gegenseitig zu neuen Höchstleistungen anstachelt.

Original-Musik und Sprüche der amerikanischen Synchronsprecher steigern den Spaß. Obwohl es der Grafik an Details mangelt, erkennt man jede Figur auf den ersten Blick. Einzig die etwas hakelige Kameraführung ist etwas nervig. Dasselbe gilt für Fehler, wie das plötzliche Auftauchen von Autos, die den Verkehr blockieren.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

»SIMPSONS HIT & RUN«

DAS DERZEIT BESTE SIMPSONS-SPIEL



GRAFIK

Reizvoll, aber nicht herausragend. Sehr nah am TV-Vorbild.



SOUND

Bekannte Klänge und Stimmen, die perfekt zum Spiel passen.



GAMEPLAY

Missionsbasierter Spaß mit Déjà-vu-Faktor und großer Spielwelt.



SPIELSPASS

Immens viel länger als eine TV-Episode.



BESONDERHEIT

Cruising durch Springfield, das war noch nie da!

TESTNOTE

8.2

»GTA«-LIGHT MIT DEM RICHTIGEN SCHUSS ORIGINALITÄT. ES GIBT UNGLAUBLICH VIEL ZU ENTDECKEN.



CUBE

INFORMATION

NHL 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA SPORTS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: KOMPLETT DEUTSCH



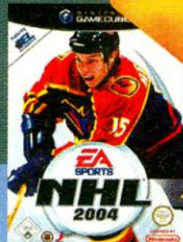
ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



**CUBE
STAR
GAME**

Heiß auf Eis?

NHL 2004



So ein harmloses Gesicht. Dabei kann der Kerl wirklich Schmerz verursachen



Wie gut zu erkennen ist, hat EA nicht nur dem Eis noch etwas Extraglanz verpasst



Im NHL-Jahrgang 2004 ist auch die hiesige DEL mit von der Partie

EAs neuester Eishockey-Jahrgang ist mehr als ein Update!

DER HERBST

ist da und mit ihm ein neuer Jahrgang der Sport-Spiele aus dem Hause Electronic Arts. Dabei macht vor allem die Eishockey-Simulation »NHL 2004« qualitätsmäßig einen Riesensprung nach vorne. Das Game trumpft mit einem komplett neuen Karriere-Modus auf. Zudem sind nicht nur Stars der NHL am Puck, sondern auch Nationalmannschaften und erstmals die DEL und die finnische wie die schwedische Liga.

Die größte Neuerung ist aber, dass man im Dynasty-Modus erstmals auch als General-Manager die Geschicke seines Lieblingsteams in finanzieller Hinsicht regelt. Spieler-Transfers, Gehaltsverhandlungen und Ticketpreise werden aus einem schmucken Büro heraus gelenkt. Nur wer Erfahrungspunkte strategisch geschickt investiert, hat die Chance, auf Dauer mit der erstarkenden Konkurrenz mitzuhalten. Dank vielfältiger Upgrades bei Scouting, Medizin, Coaching und Marketing kann man im Lauf der Zeit ein B-Team zum Stanley-Cup führen.

Auch am Gameplay wurde kräftig gefeilt. Insgesamt läuft das Geschehen auf dem Eis noch einen Tick flüssiger ab als im Vorgänger. Die Pässe

kommen zwar jetzt nicht mehr so genau beim Mitspieler an, doch dafür sind Bodychecks und Blocks viel effektiver und zwingen somit zu kontaktfreudigerem Spiel. Zusätzlich lassen sich nun viel gefühlvollere Schüsse ausführen, da man mit dem rechten Analogstick den Puck genauer positionieren und dirigieren kann. In bestimmten Situationen platzt bekanntlich so manchem Spieler der Kragen, deshalb kann beim Aufleuchten eines entsprechenden Icons per Tastendruck direkt ein flotter Faustkampf aufs Eis gelegt werden. Selbiger artet zum Glück nicht mehr in wildes Tastengehämmer aus, sondern setzt mehr auf gezielte Schläge. Aber nur Tore bringen einem dem Sieg näher. Und die erzielt man vorzugsweise durch schnelles und präzises Kurzpass-Spiel, das die Verteidiger ausmanövriert und für freie Schussbahn sorgt.

Die Grafik des Spiels wurde im Detail überarbeitet. Die Animationen wirken einen Hauch flüssiger, was vor allem bei Checks und Kämpfen sowie bei plötzlichen Richtungswechseln im Dribbling gut zu sehen ist. Die Gesichter der Puckjäger spiegeln mehr denn je Wut und Freude wider,

da die Mimik weiter verbessert wurde. Während das Eis spritzt und das 3D-Publikum in den authentisch gestalteten Stadien jubelt, steuern Gruppen wie Feeder, Deftones und die Ataris harten Rocksound bei. Als besonderes Schmankerl kann man sich von Marc Crawford in den wichtigsten Bereichen wie Offensive, Verteidigung, Powerplay oder dem so genannten Penalty-Killing per Video unterweisen lassen.

Electronic Arts Kufenflitzer-Serie war noch nie so gut in Form wie in diesem Jahr. Zahlreiche Verbesserungen im Detail und vor allem der großartige Dynasty-Modus motivieren zur wochenlangen Beschäftigung mit »NHL 2004«. Da das Spieltempo nicht mehr so gnadenlos hoch ist wie im Vorgänger, kommt die Spielstrategie stärker zum Tragen, und das Ganze wirkt um einiges realistischer.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

NHL 2004

ANSPRUCHSVOLLE ACTION AUF KUFEN



GRAFIK

Auf Hochglanz poliert für den hohen EA-Standard.



SOUND

Alles schon mal gehört, aber trotzdem gut. Ziemlich rockig diesmal!



GAMEPLAY

Für Sportliebhaber und aufstrebende Manager gleichermaßen befriedigend.



SPIELSPASS

Wie lange dauert eine Eishockey-Saison?



BESONDERHEIT

Gewohntes Eishockey mit neuem Management-Part.

TESTNOTE

8.5

IN JEDER HINSICHT
REALISTISCHES EISHOCKEY –
ABER ES MANGELT ETWAS AN
NERVENKITZEL



So ein Feuerball zerstört Berge, aber keine Kämpfer



Eine Movieszene erzählt von neuen Fighter-Fähigkeiten

Die Erde bebt!

DRAGONBALL Z BUDOKAI

Das große Turnier der Kampfkünste hat begonnen

CUBE INFORMATION

DRAGON BALL Z BUDOKAI

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: DIMPS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: FIGHTING

SPIELER: 1-2

SPRACHE: BILDTXT/ANLEITUNG

DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE



WIE SCHÖN,

dass der heldenhafte Son-Goku endlich auch auf dem Gamecube die Fäuste schwingt. Die Playstation-Version von Ataris Fightgame wird nämlich schon als Budgetgame vertickt, knapp ein Jahr nach Veröffentlichung. 23 Figuren aus der »Dragonball Z«-Welt hauen sich in riesigen Arenen auf die Nase. Zwei spannende Spiele-Modi wollen geknackt werden. Man kämpft sich durch das große Turnier der Kampfkünste oder spielt im Story-Modus die »Dragonball Z«-Saga nach. Sehenswerte Filmchen erzählen dabei nach gewonnenen Kämpfen, wie es mit der Story weitergeht. Als zusätzliches Extra legt das Spiel jedes Mal einen neuen Fausthieb oder Kick drauf. Wer also ein ernst zu nehmender Kämpfer werden will, muss bis zum Finale durchhalten.

Eine andere Variante ist, diese Skills zu kaufen. Geld gibt's nach jedem Turnier-Sieg, der in drei Schwierigkeitsstufen absolviert werden muss. Mit viel Glück und Geduld können auch die Dragonballs erworben werden. Wer alle besitzt, der ... aber das wäre jetzt zu viel verraten. Die Steuerung der Kämpfer ist einfach gehalten. Vier Feuerknöpfe sind für Hiebe, Kicks, Blocks und KI zuständig. Dazu noch ein wenig mit dem Analogstick gewedelt, fertig ist ein mächtiger Combo-Angriff. Der füllt den Bildschirm dann mit Feuerbällen oder einem anderen Flammenzauber. Das Timing ist fast Nebensache. Und natürlich ist fliegen erlaubt!

Wegen der leichten Handhabung kriegen Einsteiger schon nach einer halben Stunde spektakuläre Superschläge hin; ein großer Spaß, vor allem wenn zwei Spieler aufeinander treffen. Einer rammt den anderen durch Berge, der revanchiert sich mit einem Konter gegen die Felswand, die dabei zerbröseln. Die Berggipfel und Grasebenen bieten genug Platz, damit sich jede Figur voll entfalten kann. Fans werden den Palast Gottes und andere Schauplätze der Serie sofort wiedererkennen, obwohl die Kulissen doch sehr mit Details geizen. Effekte und Animation sind in Ordnung. Kleine Schwächen, wie den nervigen Soundtrack, kann man getrost ignorieren, denn das Spiel macht wirklich Spaß. Wer ein Fan der Serie ist oder schnelle Prügelspiele liebt, muss diesen Titel in seine Sammlung aufnehmen.

SEBASTIAN WEIDENBECK



Die Kämpfer können sich im ganzen Areal prügeln, auch auf den Bergen!

AUF EINEN BLICK

DRAGONBALL Z BUDOKAI

EFFEKTREICHES FIGHTGAME MIT DEN POPULÄREN COMIC- UND TV-FIGUREN.



GRAPHIK

Eher ansprechend und zweckmäßig als wirklich schön.



SOUND

Das Gedudel nervt irgendwann.



GAMEPLAY

Schneller und temporeicher Austausch von Zärtlichkeiten.



SPIELSPASS

Interessanter Story-Modus, motivierendes Skill-System.



BESONDERHEIT

Keine wirklich bemerkenswerten Ideen vorhanden.

TESTNOTE

7.9

UNSPEKTAKULÄRES FIGHTGAME MIT INNEREN QUALITÄTEN.

»WOLLTEST DU SCHON IMMER MAL SON-GOKU DURCH EINEN BERG PRÜGELN?«



PRÜGEL-FEUERWERK

Man kann Kräfte aufpowern und in einem Prügel-Stakatto auf den Gegner loslassen



Das »Soul Edge«-Schwert im vollen Einsatz



Girl-Power



**CUBE
STAR
GAME**

SOUL

Das beste Fight-Game für den Cube!

CUBE

INFORMATION

SOUL CALIBUR 2

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NAMCO

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG. & BILDSCHIRM
DT., SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

+ 3 KOMPLETT NEUE CHARAKTERE

+ WAFENMEISTER-MODUS

+ UNZÄHLIGE SPIEL-MODI



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



JUMPIN'

DIE WAND

Wenn die Arena von einer Wand umgeben ist, fügt einem der Aufprall zusätzlichen Schaden zu. Man kann Wände aber auch dazu verwenden, um noch verheerendere Attacken aus der Höhe zu starten. Eigenartig, dass dies auf dem höchsten Level nicht funktioniert.



ENDLICH

gibt es ein richtig schnelles, gut aussehendes und rundum spaßiges Fight-Game für den Cube. Im Unterschied zu anderen Spielen aus dem Genre messen sich die Prügelknaben hier nicht bloß mit Hand- und Fußkanten. Bei »Soul Calibur 2« geht's bedeutend derber zu, denn man haut sich mit Schwertern, Äxten, Lanzen und Ketten auf die Nasen.

Insgesamt 23 Fighter treffen in Schlössern, Tempeln und Burgen aufeinander. Zu den bekannten Heroen wie Kilik, Sophitia oder Voldo kommen einige neue hinzu. Von Comiczeichner Todd McFarlane stammt zum Beispiel der unheimliche Necrid, der mit seiner Plasmakugel immer wieder andere Waffen erzeugt. Weitere Kämpfer sind die flinke Talim, der französische Fechter Raphael, der Jungspund Yunsung, Sophitias Schwester Cassandra und ein Random-Fighter namens Charade. Ein großer, schwerer Brocken wie Astaroth halbiert mit zwei Treffern die Energie seines Gegenübers, aber flinke Zwerge wie Maxi oder Taki können dank ihrer puren Geschwindigkeit trotzdem gut Kontra geben. Der Stolz jedes Gamecube-Besitzers ist natürlich, dass man Link, den großartigen Helden aus der »Zelda«-Serie, in den Kampf führen darf.

Trotz der mächtigen Auswahl enttäuscht, dass viele der so genannten »neuen« Figuren nur Kopien alter Bekannter sind. Dafür wurde das Kämpferfeld ausgeglichener gestaltet. Das führt dazu, dass man mehr denn je mit der Deckung arbeiten, sich umkreisen und die Angriffe variieren

FIGHTEN WIE IN DER SPIELHALLE Wer profimäßig zuhauen will, kann sich für rund 50 Euro Horis Original-»Soul Calibur 2«-Arcadestick bestellen. Die Web-Adresse: www.lik-sang.com



BIS ZUM BITTEREN ENDE

ONE HIT WONDER

Mehrmaliges Durchspielen lohnt, denn dadurch erhält man Zugang zu Erweiterungen der bestehenden Modi. Der Überlebenskampf wird zum Beispiel um zwei Modifikationen erweitert, in denen man nach Deathmatch-Regeln spielt (der erste Treffer ist tödlich) oder mit dem Handicap, dass sich die Energieleiste nach einem Kampf nicht mehr auffüllt. Wer den Arcade-Modus komplett bewältigt, erhält Zugang zu neuen Arenen, Extrawaffen und die Möglichkeit, Filmschnipsel aus dem Hauptmenü abzuspielen. Wer wirklich alles sehen will, muss den Waffenmeister-Modus komplett durchspielen. Zweimal!

Der Waffenmeister-Modus stellt deine Fähigkeiten in wechselnden Szenarien auf die Probe



CALIBUR 2

ren muss. Das 3D-Areal bietet genügend Raum, um sich zu umkreisen und Anlauf für Attacken zu nehmen. Seltener gewinnt man jetzt einen Kampf mit immer der gleichen Attacke, da es wirkungsvolle Konter dafür gibt.

Neben den Standard-Modi begeistert vor allem der Waffenmeister-Modus. Dies ist eine Art Story-Modus, in dem man auf der Suche nach »Soul Edge«, dem Schwert des Bösen, viele Abenteuer bestehen muss, um ein für alle Mal das Böse zu besiegen. Nach erfolgreichem Lehrgang bei einem Meister des Kampfes führt die Reiseroute auf einer symbolischen Weltkarte weiter, wobei die nächste Station erst nach einem Sieg anwählbar ist. Die Kämpfe werden mit einer kleinen Geschichte eingeleitet - leider nur in Textform. Bei den Missionen handelt es sich um übliche Zweikämpfe, nur verändern sich die Siegbedingungen, das Zeitlimit oder es stehen gleich mehrere Gegner hintereinander an. Manchmal ist die Arena noch vermint oder vereist, was den Sieg zusätzlich erschwert. Generell scheinen die Kämpfe etwas schwerer als im Japan-Original. Die KI wurde in der PAL-Fassung nochmals etwas aufgewertet. Außerdem darf man mit Assassin, Berserker und Lizardman in den Ring steigen, die im japanischen Original von »Soul Calibur 2« nur als Gegner auftauchten. Die Bildschirmtexte sind deutsch, der Ringansager spricht aber weiterhin englisch.

Wie in den Vorgängern gehen die Standard-Attacken einfach von der Hand. Auch ohne aufwändige getimte Combos sind große Siege möglich - zumindest in den ersten paar Fights. Die raffinierten Finessen der Steuerung lassen aber genug Spielraum, um sich für Wochen und Monate damit zu beschäftigen. Unterteilt sind die Aktionen in

horizontale und vertikale Hiebe mit der Waffe und Kicks, die mit den Richtungstasten zu tödlichen Combos variiert und kombiniert werden. Für noch verheerendere Aktionen sorgt der so genannte Seelenangriff. Es dauert einige Sekundenbruchteile, um die dafür notwendige Energie aufzuladen. Das klappt durch Drücken von drei Angriffstasten gleichzeitig. Zur Verteidigung kann man seitlich ausweichen, blocken und aktiv blocken. Dabei wird die Wucht eines Angriffs auf den Feind zurückgeworfen, sodass er einen Augenblick strauchelt und sich die Gelegenheit zum Konter ergibt. Mit etwas Übung und präzisiertem Timing erhöhen sich die Siegchancen dadurch erheblich.

Die Aktionen gehen flüssig von der Hand, obwohl der Controller des Gamecube für schnelle Wechsel zwischen vier Tasten nicht gerade optimal gestaltet ist. Der C-Stick ist mit vier Standardaktionen belegt, Seelenangriff und aktiver Block zum Beispiel, das erleichtert den Einstieg ins Spiel. Verwirrend ist allerdings eines: Im Training wird zum Drücken der A- und B-Tasten aufgefordert, doch diese Bezeichnungen korrespondieren nicht etwa mit den Tasten am Controller. Vielmehr meint das Spiel mit A horizontale Attacke und mit B die vertikale Attacke, die mit dem Y-Knopf am Controller ausgelöst wird. Wer damit nicht klarkommt, kann jegliche Aktivitäten auf beliebige Aktionstasten umbelegen.

Was die Grafik betrifft, hat Namco erstklassige Arbeit geleistet. »Soul Calibur 2« begeistert durch hohes Tempo und spektakuläre Effekte. Wenn die Prügelknaben die Waffen kreuzen, sprühen nur so die Funken! Bei den Figuren sind - angefangen von Mimik über Muskelspiel bis

»DIE PAL-VERSION VON »SOUL CALIBUR 2« HAT EINIGE NEUERUNGEN ZU BIETEN«

hin zu wehenden Haaren - die Details prächtig animiert. Untermalt von einem orchestralen Soundtrack, der dem des Vorgängers in nichts nachsteht, passt sich das gesamte technische Umfeld an den positiven Gesamteindruck an. Die Fakten sprechen für sich: Ein enormes Kämpferfeld, überragende Spielbarkeit, fordernde und motivierende Modi in einem technisch einwandfreien Gewand machen »Soul Calibur 2« zum momentan besten Fight-Game für den Cube. Einzig Besitzer des Original-»Soul Calibur« für die Dreamcast-Konsole könnten einen Mangel an neuen Ideen beklagen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

SOUL CALIBUR 2

DAS BESTE FIGHT-GAME FÜR DEN CUBE.



GRAFIK
Wunderschöne Grafik, spektakuläre Effekte, flüssige Animationen.



SOUND
Mitreißende Musik und knackige Soundeffekte.



GAMEPLAY
Perfekt ausbalanciert, unheimlich motivierend, sehr umfangreich.



SPIELSPASS
Tage und Wochen vergehen, bis das Spiel gemeistert ist.



BESONDERHEIT
Waffenmeister-Modus mit Rahmenhandlung und vielen Überraschungen.

ALTERNATIVE

Brutaler Schläger, dem die Finesse eines »Soul Calibur 2« abgeht.



MORTAL KOMBAT: DA

STANDPUNKT

Bitte nicht steinigen: Ich bevorzuge noch immer »Tekken 4« auf der PS2, einfach wegen der raffinierteren Steuerung.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

9.2

EIN BRILLANTES SPIEL, DAS MAN MONATE SPIELEN MUSS, UM ES WIRKLICH PERFEKT ZU MEISTERN.

CUBE

INFORMATION

VIEWTIFUL JOE

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: PRODUCTION STUDIO 4

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

SEHENSWERTE COMIC-SZENEN

EXTREM TEMPOREICH

SPIEL, SPANNUNG, GUTE KÄMPFE

VIELE WIEDERHOLUNGEN

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: cartoon



24 OKT '03



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



Das Spiel gibt's mit gelbem und dunkelrosa Cover, der Inhalt ist aber identisch

EINS, ZWEI ...

...ZOOM

Der B-Feuerknopf aktiviert eine Zoomkamera. So landet Joe stärkere Treffer und verteilt Extrakicks wie den Flammen-Torpedo.

Was für ein Spektakel: Ein knallbunter Action-Fight voller Tempo und Gags

VOR VIELEN

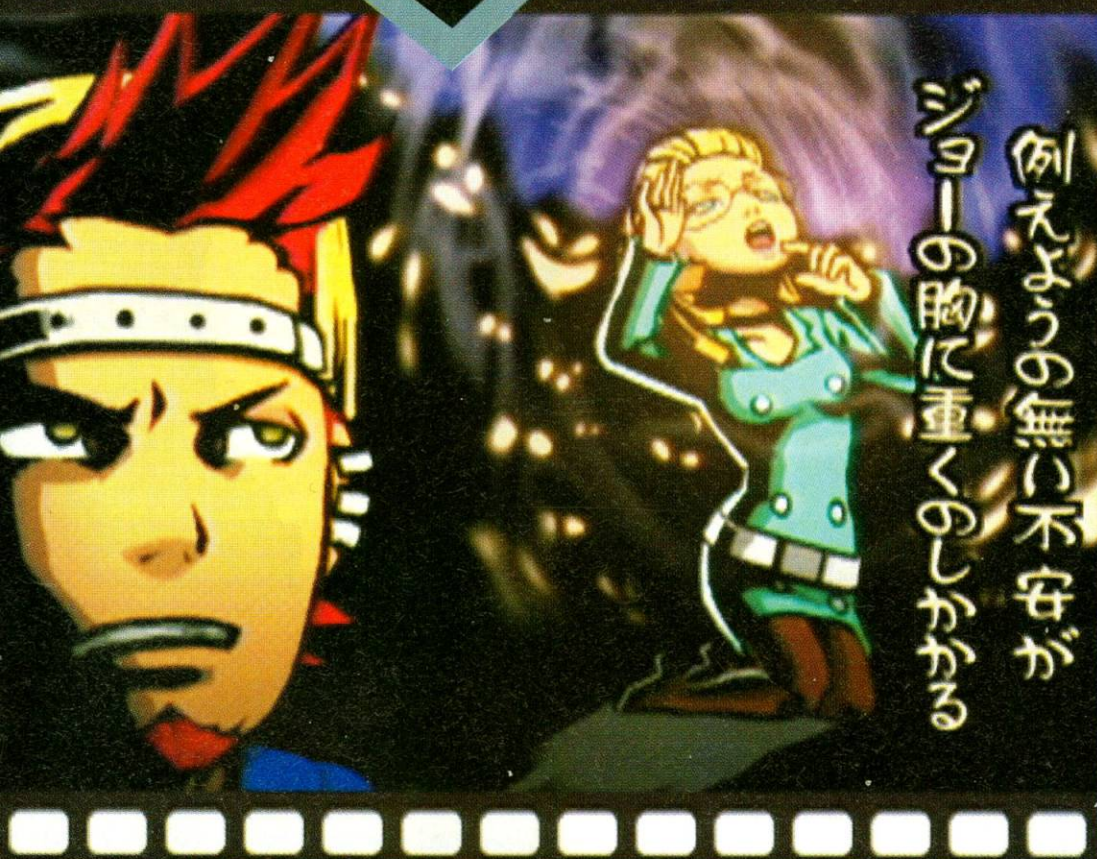
Jahren stieg Arnold Schwarzenegger als »Last Action Hero« von der Leinwand herunter und musste erkennen, dass es im wirklichen Leben ganz schön rau

zugeht. Die beiden Capcom-Entwickler Atsushi Inaba und Hideki Kamiya (»Steel Battalion«, »Devil May Cry«) lassen ihren Helden genau den umgekehrten Weg beschreiten. Joe findet sich plötzlich in einem Film wieder und wird Dreh- und Angelpunkt knallbunter Bilder, temporeicher Action und turbulenter Kampfszenen.

Schon das Videofilmchen zu Beginn des Spiels hat richtig Charme und könnte Spaß machen ... hätte sich Capcom nicht - mal wieder! - um eine solide Eindeutschung gedrückt. In der hiesigen Fassung flimmern lästige Untertitel durchs Bild und untergraben so den großartigen Cartoonstil. Das Filmchen erzählt von Joe und seiner Freundin Silvia. Beide sitzen im Kino und fiebern mit ihrem Helden mit. Plötzlich tritt Joes Idol ins Rampenlicht,

VIEWTI

DER SEKUNDENSAMMLER: Wer 50 von diesen VFX-Symbole sammelt, kann die Zeit dehnen und stauchen.



»ACTION,
DIE EINFACH
SPASS
MACHT!«

der mächtige Captain Blue. Dieser heldenhafte Kämpfer gegen das Böse möchte die Welt vor einem geheimnisvollen Schattenmonster retten, doch sein Plan scheitert. Darum springt Joe ein und findet sich unversehens auf der Leinwand wieder. In der Folge soll Joe zahlreiche Fights gewinnen und nebenbei seine Freundin retten. Gesagt, getan – jetzt ist der Spieler am Zug.

Aus dem Alltagsjungen Joe, der außer Sprüngen, Boxschlägen und Tritten nicht viel draufhat, wird nach kurzer Zeit und einer obligatorischen Trainingsrunde mit seinem Mentor, Captain Blue, der knallrote und blitzschnelle »Viewtiful Joe«. Ausgestattet mit einigen neuen Tricks, wie der Fähigkeit die Zeit zu verlangsamen, aber auch zu beschleunigen, macht er sich auf den Weg. Der führt ihn durch bunte Welten, deren Mischlook aus 2D-Grafik mit 3D-Effekten sich erfrischend von dem unterscheidet, was man

sonst zu sehen bekommt. Joe hüpf, boxt und kickt sich durch gotische Säle, düstere Bibliotheken und blumige Wolken-Level.

Spielverlauf, Tempo und Bewegungsspielraum erinnern an »Wario World«, doch mit seinem eigenen Grafikstil und dem blitzschnellen Tempo begeistert das Spiel auf seine eigene Art. Die auf Standbildern scheinbar schlichte Grafik explodiert förmlich, sobald sie in Bewegung gerät. In Martial-Arts-Manier zerlegt der quirlige Superheld Blechdosen, Megasaurier und viele andere witzige Gegner in ihre Einzelteile. Und wenn Joe erst Zeitlupe und Zeitraffer aktiviert, wird er zum »Matrix«-Helden und teilt richtig aus. Joe setzt Hoch- und Tiefschläge in aller Ruhe an und kickt sein Gegenüber zielsicher ins



FUL JOE

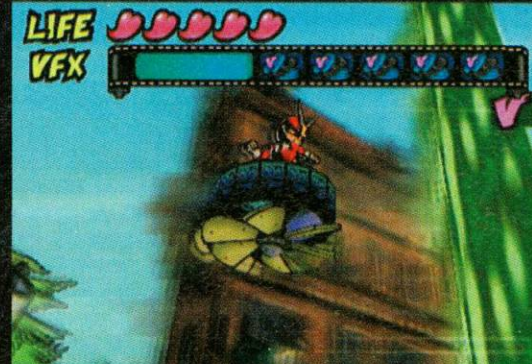
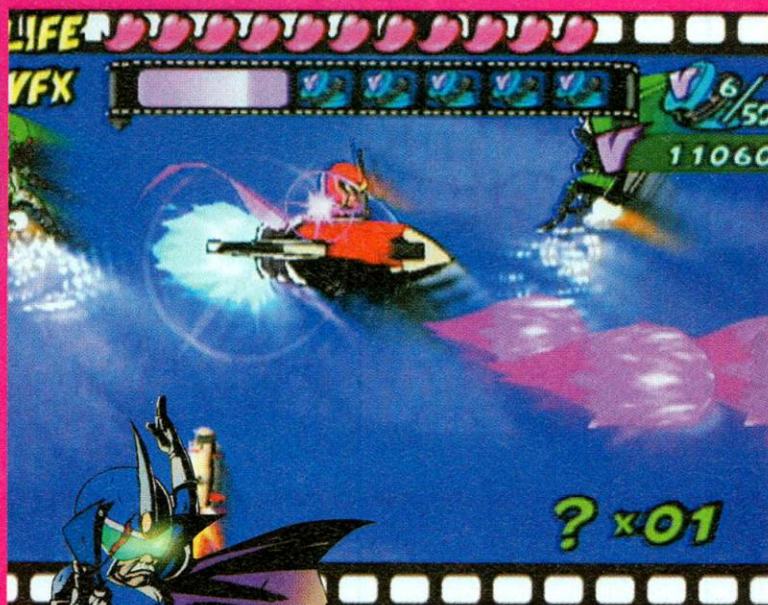


Da hat Capcom bei sich selbst geklaut: Die Szene erinnert an den Arcade-Oldie »U.N. Squadron«

ZURÜCK ZU DEN ANFÄNGEN

RETRO LOOK: 2D-WELTEN MIT EINEM HAUCH VON NOSTALGIE

In einem Teil des dritten Levels findet man Joe plötzlich am Steuer eines kleinen Jets wieder. So fliegt er, wie schon die Helden in früheren Videospielen, im wilden Zickzackkurs vom linken Bildschirmrand zum rechten. Production Studio 4 ist es dabei gelungen, die Fähigkeiten unseres Titelhelden einzubauen und folglich kann der seine Gegner in Zeitlupe oder Zeitraffer auseinander nehmen oder, zum Schrecken seiner Gegner, die Zoom-Funktion einsetzen. Diese Szene ist zwar sehr kurz, stellt aber eine nette Überraschung und willkommene Abwechslung zum normalen Spielverlauf dar.



die vielen guten Ideen knallen richtig rein. So gelangt unser Titelheld zum Beispiel durch das Ausbremsen schwebender Plattformen mit Hilfe der Zeitlupe zu Plätzen, die vorher unerreichbar schienen. Tatsächlich hat man öfter den Eindruck, wirklich festzusitzen – aber wie von Zauberhand kommt dann ein genialer Kniff daher. So kommt Joe zu einer kugelsicheren Weste, lässt Wasserpegel steigen und nimmt Spielautomaten Bonusextras ab.

Die humorvolle Machart zaubert ein Lächeln ins Gesicht. Gelingen Joe besonders ansehnliche Kampftechniken, wird das mit Applaus und begeisterten Zurufen aus dem Hintergrund belohnt. Und Joes coole Posen sind das Sahnehäubchen obendrauf. Es lohnt sich also, schnell zu kämpfen und gut zu treffen. Denn je schneller und präziser die Treffer landen, desto mehr Punkte erhält man und kann sie gegen neue Tricks und Bomben tauschen. In späteren Abschnitten kommt »Viewtiful Joe« eine Zoomfunktion zu Gute, mit der er seine Gegner in Nahaufnahme aufs Korn nimmt. Der Spaß stößt nur leider allzu schnell an seine Grenzen, denn die Masse der Angreifer steigt rasant an; zumindest auf dem höheren der beiden Schwierigkeitsgrade. Nur in den ersten paar Level warnen noch ins Bild eingeblendete Totenköpfe vor kommenden Angriffen. Manchmal muss sich Joe durch scheinbar endlose Szenen kämpfen und unzählige, häufig ähnlich aussehende Gegner besiegen. Das artet stellenweise in Arbeit aus und motiviert natürlich nicht zum erneuten Durchspielen.

GABI HERBST

AUF EINEN BLICK

VIEWTIFUL JOE

TEMPOREICHER ACTION-KICK VOLLER OPTIK-GAGS.



GRAFIK

Knallbunte Farben, spektakuläre Effekte, ungewöhnliche Kamerafahrten.



SOUND

Flotte Tanzmusik und Soundeffekte satt. Nette Jingles!



GAMEPLAY

Schnelle und präzise Steuerung, aber hoher Schwierigkeitsgrad.



SPIELSPASS

Viele Wiederholungen, aber auch viele versteckte Extras.



BESONDERHEIT

Witzige Aufmachung, aber zu wenig Abwechslung.

ALTERNATIVE

Jump & Run ohne großartige Ideen, aber mit Witz, Tempo und einem grimmigen Helden.



»WARIO WORLD«

STANDPUNKT

Das Spiel strotzt nur so vor Power und Action. Der coole Held, das hohe Tempo und die rasanten Kamerafahrten machen einfach Spaß!

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.7

TRIFFT GENAU INS MARK, SIEHT VERDAMMT LÄSSIG AUS.

Jenseits. Er weicht Projektilen blitzschnell aus und katapultiert sie zum Gegner zurück oder traktiert Angreifer mit blitzschnellen Abfolgen von Kicks; keine Angst, mit dem C-Stick bekommt man solche Spezialattacken locker in den Griff. Der Einsatz von Zeitlupe und Zeitraffer sollte indes wohl bedacht sein, denn beides nagt an den Lebenspunkten. Ergo empfiehlt es sich, gegnerischen Angriffen bevorzugt auf die herkömmliche Art und Weise zu begegnen. Immerhin verwandelt sich Joe Superheld ganz schnell in Joe Normalo, wenn erst seine Lebensenergie verbraucht ist.

Die reaktionsschnelle Steuerung und die übersichtliche Tastenbelegung tragen ihren Teil dazu bei, dass »Viewtiful Joe« von der ersten Minute an einen Riesenspaß macht. Auch die Unmengen an Hamburgern, die sich Joe auf seiner Tour verdient, sorgen nicht für ein flaes Gefühl im Magen, sondern machen Lust auf mehr! Blitzschnell und stilsicher stellt sich unser Held den humorvoll gestalteten Gegnern. Ihre Verhaltensmuster zu lernen und ihre Schwächen auszunutzen reizt enorm. Und

BILLY HATCHER-GOLDENEI:



GEROLLT, NICHT GERÜHRT!



BILLY HATCHER, DAS GOLDENE VOM EI:



SONIC TEAM

EXKLUSIV AUF

NINTENDO
GAMECUBE

SEGA

CUBE

INFORMATION

CONFLICT: »DESERT STORM 2«

PUBLISHER: TAKE 2 INTERACTIVE

HERSTELLER: PIVOTAL GAMES

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 12 BLOCKS

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

VIER STEUERBARE SOLDATEN

UMFANGREICHE MISSIONEN

VIER-SPIELER-MODUS

WENIGE NEUERUNGEN

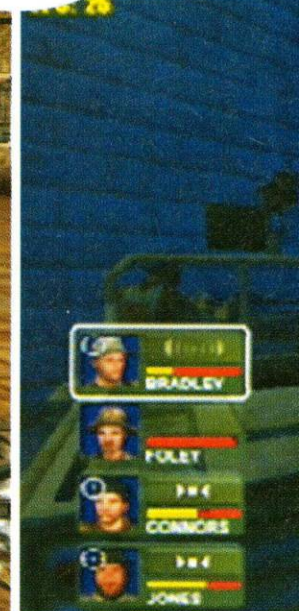
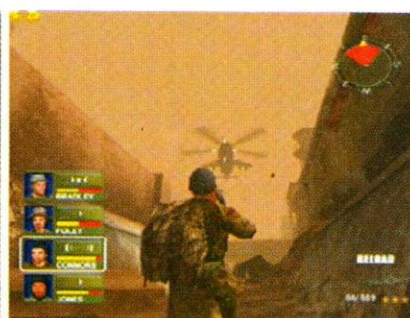


CUBE
STAR
GAME

»DIE GEGNER
AGIEREN SEHR
GEWITZT UND
LASSEN SICH
NICHT LEICHT
IN DIE ENGE
TREIBEN.«



Alle Kämpfer müssen durchkommen, sonst ist die Mission gescheitert



Kriegsspiele im Wohnzimmer

CONFLICT DESERT

Soldaten, stillgestanden! Auf mein Kommando - Sturm auf Bagdad!

AM 2. AUGUST

1990 marschierten Saddams Truppen in den Ölstaat Kuwait ein, eroberten die Hauptstadt und verbannten den herrschenden Emir ins Exil. Da die Amerikaner bei Problemen im Nahen Osten nicht gerne untätig zusehen, begann am 16. Januar 1991 die Operation »Desert Storm« - damals autorisiert von den Vereinten Nationen. Ziel der Amerikaner: Die irakischen Truppen mit allen Mitteln aus dem Land zu vertreiben. Genau hier übernimmst du die Kontrolle ... »Conflict: Desert Storm 2« ist im Vergleich zum Vorgänger eine rundum verbesserte

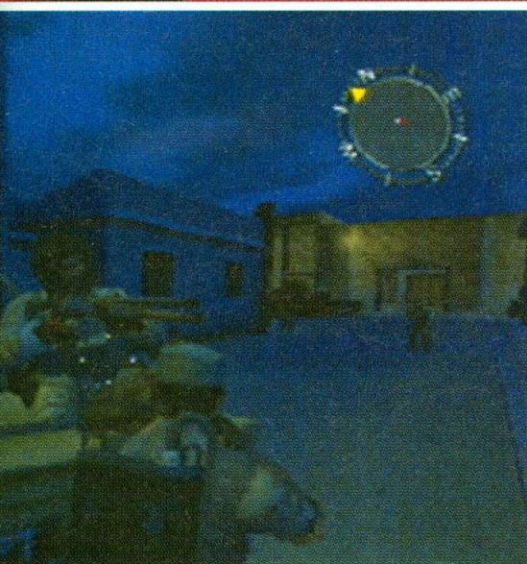
Nachstellung der Ereignisse des ersten Golfkrieges - obgleich man eher von einer Evolution als von einer Revolution sprechen kann. Nach wie vor kommandiert ihr eine Gruppe von vier Soldaten und versucht das totalitäre Regime in seine Schranken zu weisen. Doch neben den offensichtlichen Ähnlichkeiten sind die Unterschiede und Verbesserungen einen genaueren Blick wert.

Der Spieler wird nun von einer durchgehenden Hintergrundgeschichte in den Bann gezogen und kann sich so besser mit den Soldaten identifizieren. Unterstützt wird der Fortschritt der Story durch

stimmungsvolle Zwischensequenzen, die schon mal für Gänsehaut sorgen können - auch bei harten Soldatengemütern. Zehn Missionen mögen dem erfahrenen Strategen zwar nicht überragend viel erscheinen, jedoch sind die Aufgaben recht anspruchsvoll und abwechslungsreich gestaltet. Die Einsätze könnten unterschiedlicher nicht sein: Mal ruft ihr die Luftwaffe zu Hilfe, mal müsst ihr das feindliche Radarsystem ausschalten. Auch ein zünftiger Ausbruch aus der Hölle irakischer Gefängnisse steht an und gegen Ende wartet auf den nervenstarken Spieler die Zerstörung von Saddams ultimativer Superwaffe.



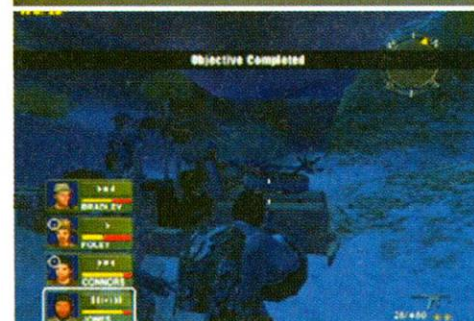
Wieder mal die brennende Zigarette fallen gelassen und die Kleidung entflammt? Am Boden rollen hilft!



Panzer und Co. haben tragende Rollen in diesem Spiel

TOT ODER LEBENDIG?

Im Gegensatz zum Vorgänger reicht es diesmal nicht aus, mit nur einem Soldaten zur Basis zurückzukehren. Alle vier Elitekämpfer müssen noch am Leben sein, nachdem die Missionsziele erfüllt worden sind. Die Charaktere gleichmäßig auszubilden, ist also entscheidend. Auch werdet ihr spüren, wie euer eigener Herzschlag auf dem Schlachtfeld steigt, wenn das rettende Medi-Pack nur Meter entfernt ist, aber jederzeit ein gezielter Schuss aus dem Hinterhalt droht. Auch taktisch birgt die Neuerung interessante Herausforderungen: Bleibt die Einheit enger zusammen, bündelt das ihre Kräfte, erhöht aber das Risiko, auf einen Schlag von einer Granate oder Bombe ausgelöscht zu werden. Die Kräfte weitflächig zu verteilen erscheint auf den ersten Blick sinnvoller, macht aber den einzelnen Soldaten angreifbarer.



Im Schutz der Dunkelheit: Nachtschleicher leben länger ...

ZU VIEL LICHT IST SCHÄDLICH

IM SCHUTZ DER NACHT

Wenngleich es keine Neuigkeit im wundersamen Land der Videospiele ist: Licht und Schatten sind auch in »Conflict: Desert Storm 2« ein wichtiges Taktik-Element. Der Wechsel zwischen Tag und Nacht ist nicht bloß von kosmetischer Natur. Der Mantel der Nacht schränkt nicht nur eure Sehfähigkeit ein, sondern schützt euch auch vor den Blicken des Feindes. In Räumen kann es deshalb nicht schaden, alle entlarvenden Lichtquellen vorsorglich auszuschalten.



Der Scheinwerfer muss sterben!

AUF EINEN BLICK

»CONFLICT: DESERT STORM 2«

SPANNENDE UND ANSPRUCHSVOLLE TAKTIK-ACTION



GRAFIK

Zweckmäßig, aber dennoch atmosphärisch.



SOUND

Nahende Schritte steigern die Spannung.



GAMEPLAY

Gewohnt taktisch geprägt, dennoch kommt die Action nicht zu kurz.



SPIELSPASS

Mit Freunden hat man nahezu unbegrenzten Spaß.



BESONDERHEIT

Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger sind nicht zu übersehen.

ALTERNATIVE

Der Aufstand der US-Freiheitskämpfer bietet weniger Tiefe, dafür mehr Action.



»FREEDOM FIGHTERS«

STANDPUNKT

Fans spannender Taktik-Shooter müssen zugreifen: Auf dem Gamecube gibt's momentan keine echte Alternative! Macht riesig Spaß, vor allem zu viert!

THOMAS R. PETER

TESTNOTE

8-8

ACTION, SPANNUNG, TEAM-MANAGEMENT UND KLEVERE GEGNER – WAS WILL MAN MEHR?

ROBERT HÄUSLER

T STORM 2

Die größte Verbesserung im Vergleich zum Vorgängerspiel offenbart sich erst nach einigen Spielstunden: Die Gegner agieren weit gewitzter und lassen sich nicht mehr so leicht in die Enge treiben. Ein Schritt zu weit, ein Geräusch zu viel, und Saddams Schergen ballern aus allen Rohren. Eine achtsame Vorgehensweise ist unbedingt notwendig, wenn ihr Erfolg haben wollt. Experten schleichen sich auf dem Boden kriechend und robbend an den Gegner heran. Wird man entdeckt, ist aber noch nicht alles verloren. Schnell eine Nebelgranate geworfen und schon könnt ihr wieder die schützende Deckung suchen und den Gegenangriff planen. Die Umgebung

ist hervorragend an die vielfältigen taktischen Möglichkeiten angepasst und lässt dabei auch grafisch wenig Wünsche offen. Die Landschaftsdetails und auch die einzelnen Kämpfer wurden dezent, aber sinnvoll überarbeitet und ergeben so ein in sich stimmiges Gesamtbild.

Seine wahre Stärke spielt »Conflict: Desert Storm 2« schließlich im Multiplayer-Modus aus, denn kein Computergegner kann den unvorhersehbaren menschlichen Gedankengängen das Wasser reichen. Für Freunde taktischer Shooter ist der Titel die erste Wahl auf dem Gamecube.

CUBE

INFORMATION

KIRBY'S AIRRIDE

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

HERSTELLER: INEVITABLE ENT.

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 10 BLÖCKE

SPRACHE: KOMPLETT DEUTSCH

MERKMALE

»HERR DER RINGE«-STORY

ACTION UND ABENTEUER

BEZAUBERnde GRAFIK

STELLENWEISE ZÄH



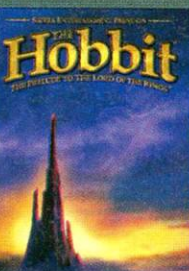
28 NOV '03



UNKLAR



11 NOV '03



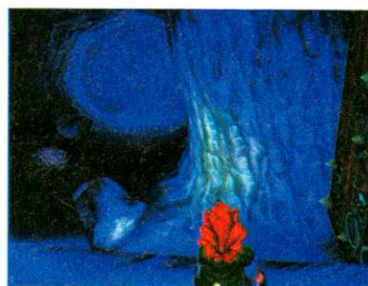
Ganz schön dicht an Zelda dran

Inmitten der wunderschönen Geländegrafik wirkt Bilbo Beutlin fast etwas blass



SCHLAU SCHLEICHEN

Um Höhlentroll Berti den Geldbeutel klauen zu können, muss Bilbo Beutlin dessen Lagerfeuer umschleichen, Deckung hinter Felsen suchen und sich vorsichtig dem Ziel entgegenpirschen. Ein Laut, und Berti mampft Bilbo zum Abendessen.



DER HOBBIT

Überraschend starkes Action-Abenteuer



IRGENDWIE

ist dieser Titel total untergegangen. Kaum jemand hat so richtig davon Notiz genommen, dass Vivendi und Inevitable gemeinsam an einem Action-Abenteuer auf der Basis von Tolkiens »Herr der Ringe«-Romanen basteln. Jetzt, mit dem Testmuster, stellen wir fest – hey, in dem Spiel treten all die bekannten Figuren aus »Herr der Ringe« auf, und es ist verdammt nah dran an »Zelda The Wind Waker«! Wie nahe, demonstriert der Pausen-Bildschirm: Bei Unterbrechung des laufenden Abenteuers zeigt er, welche Gegenstände bereits eingesackt wurden, welche Fähigkeiten sich der Held angeeignet hat, welche Haupt- und Nebenaufgaben noch zu erledigen sind. Mit den Schultertasten wird zwischen zwei

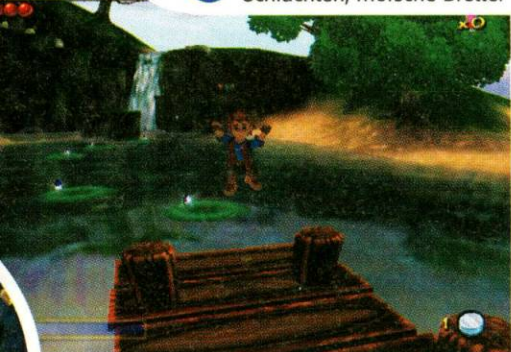
weiteren Status-quo-Bildschirmen umgeschaltet – alles wie bei »Zelda«, nur nicht ganz so elegant gemacht.

Wie »Zelda«-Held Link, so steht auch dem Hobbit Bilbo Beutlin eine abwechslungsreiche Reise durch gefahrenvolle Fantasy-Landschaften bevor. »Der Hobbit« mischt alle Elemente moderner Action-Abenteuer und rührt kräftig um. Am Ende kommt gute Unterhaltung, mit filmähnlichen Kamerafahrten, Dialogen, Leitern, Schluchten, Verschiebekisten, Reaktionstests, Zahlenpuzzles, Büschen (auf die man einprügeln und sie um Energiereserven und Silbermünzen erleichtern kann) und böswilligen Gemeinheiten raus; zum Beispiel instabile Kletterseile und im Boden versteckte Todesstachel. Bilbo sucht das Gespräch mit Einwohnern im Auenland, flutet Staueeen, hüpf über

gefährliche Plattform-Konstruktionen und hält sich Trolle vom Leib. Kommt es zum Kampf, haut Bilbo seinen Gegnern einen Schlagstock um die Ohren. Die Geschicklichkeitstests wirken nicht ganz so durchdacht, die Puzzles sind weniger geistreich und die Kämpfe nicht ganz so prickelnd wie bei »Zelda«, aber viel fehlt nicht. Fallen wirken gewöhnlich erst nach zwei bis drei Fehlritten tödlich, das erhält die Lust auf weitere Abenteuer am Leben.

Die gutmütige, aber manchmal eigenwillige Steuerung verdirbt einem schon eher den Spaß. Laufen, klettern, all das klappt prima. Aber nach den komfortablen Automatik-Sprüngen aus »Zelda« wirkt es seltsam, Bilbo mit der A-Taste Hüpfen kommandieren zu müssen. Bevor Bilbo einen extraweiten Sprung mit Hilfe seines Wanderstocks hinlegt, muss zusätzlich die linke Schultertaste präzise in

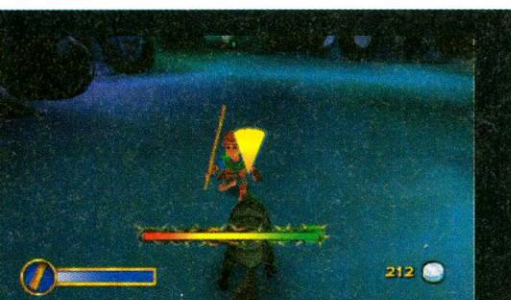
⬇ Bilbo trifft auf Strudel, Schluchten, morsche Bretter



⬇ Solche Massenschlachten sind die Ausnahme von der Regel

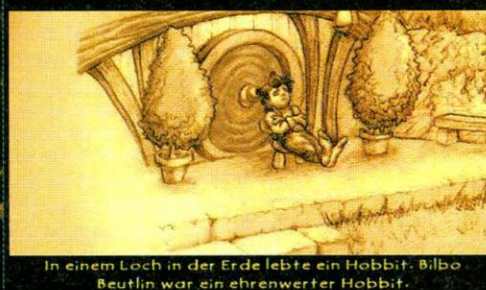


der richtigen Zehntelsekunde gedrückt werden. Das nervt, besonders weil manche Kombinations-Moves unübliche Tastenbelegungen verwenden. Wenn Bilbo etwas dazulernt, beispielsweise wie er an Seilen klettert oder Steine als Wurf-Waffe benutzt, erklärt das Spiel nur einmal die Bedienung. Eine Unaufmerksamkeit in diesem Augenblick, und man darf die Stelle noch mal spielen. Also Rückkehr an den letzten Speicherpunkt, zu einer der vielen Statuen. Deren anfangs hohe Dichte nimmt im Spielverlauf ab. Parallel steigt der Schwierigkeitsgrad, bis er einen anspruchsvollen, aber nicht bockschweren Pegel erreicht. Die Kämpfe gegen Orks, Riesen-Gürteltiere und vielfältige Fantasy-Wesen gewinnen dann stark an Reiz.



KEGEL DES TODES

Wie praktisch: Durch einen gelben Kegel über ihrem Schädel geben sich Angreifer frühzeitig zu erkennen. Landet Bilbo Treffer, verliert der Kegel an Farbe.



⬅ Renderfilmchen und Zeichenskizzen erzählen zwischen den Episoden, wohn es Bilbo Beutlin verschlägt

DER KLEINE HERR DER RINGE

BILBO BEUTLIN UND SEIN LEBEN, BEVOR SAURON KAM

In der »Herr der Ringe«-Trilogie zählt Bilbo Beutlin zu den Hauptfiguren. Er ist ein 111-jähriger Hobbit, klein und kompakt und mit mächtigen Füßen ausgestattet. Unfreiwillig wird er zum Helden, der den Einen Ring bewahren soll. Wie und warum es dazu kommt, das erzählt »Herr der Ringe«-Autor J.R.R. Tolkien in seinem kindgerechten Roman »Der kleine Hobbit« – Vivendis Vorlage für dieses Action-Abenteuer. Die Geschichte beginnt in Hobbiten, einem beschaulichen Dorf mitten im grünen Auenland. Eines Tages dringt ein geheimnisvoller Zauberer in Bilbos Hütte ein und zwingt ihn mit einer List, den Drachen Schmaug zu finden und ihm einen sagenumwobenen Schatz abzuluchsen. Also schnürt Bilbo die Wanderstiefel und macht sich gemeinsam mit zwei Eseln auf die Reise. Viele alte Bekannte laufen ihm über den Weg: Gandalf, Gollum und natürlich der Eine Ring. Aus dreizehn Zwergenbegleitern wurden drei und einige Prüfungen dichtete Spielehersteller Inevitable dazu, aber sonst hält sich das Spiel an die Vorlage.

»BILBO IST NICHT LINK – ABER ER IST MEHR ALS NUR DER KLEINE BRUDER.«

Die Auseinandersetzungen mit Bossgegnern sind spannend, aber da fehlen Ideen und der letzte Kick, der die großartigen David-gegen-Goliath-Duelle aus »Zelda« oder auch »Metroid Prime« prägt. Weil die Schwachstellen des XXL-Angreifers zu offensichtlich sind, fehlt die innere Befriedigung nach einem gewonnenen Kampf.

»Der Hobbit« hat aber andere Stärken. Zu den wichtigsten zählt, dass die einzelnen Kapitel überschaubar und in kompakte Herausforderungen gegliedert sind. Häufige Situations- und Tempowechsel lassen Langeweile keine Chance. Immer baut sich ein Ziel vor Augen auf, und man ist heiß drauf, nur noch schnell dem Schreiner einen Hammer zu besorgen oder das Leben der Elbin Lianna mit einem Heiltrank zu retten. Auch die Grafik steigert sich. Wenn gewaltige Pilze eine Tropfsteinhöhle in bunte Farbe tauchen und die Sonne am Horizont wunderschöner Graslandschaften untergeht, sind das jedes Mal kleine Höhepunkte für die Augen. Leider wirken die Figuren selbst eher blass und kontrastarm, besonders Bilbo Beutlin, der auch etwas sehr jung aussieht für einen knapp 100-jährigen Hobbit. Dafür passen die deutschen Stimmen bei den meisten Figuren wie die Faust auf's Auge, selbst die von Comedystar Bastian Pastewka für Bilbo Beutlin.

Mit diffusen Rauschen in den Höhlen, Trommelmusik beim Ork-Angriff und Gitarrenklängen unter freiem Himmel

unterstreicht das Spiel die wechselvollen Situationen. Noch eine Gemeinsamkeit zwischen »Der Hobbit« und »Zelda« fällt auf: Beide Spiele scheinen nie nachladen zu müssen und wirken darum rundum wie aus einem Guss.

RICHARD LÖWENSTEIN



AUF EINEN BLICK

DER HOBBIT

⊕ ZELDA-MÄSSIGES ACTION-ABENTEUER.



GRAFIK

Die anfangs schlichte Grafik steigert sich. Bunt, flüssige Animationen.



SOUND

Stimmungsvolle Hintergrundmusik, unauffällige Soundeffekte.



GAMEPLAY

Mittleres Tempo. Prima Mischung aus Abenteuer, Jump & Run und Kampf.



SPIELSPASS

Mindestens 20 Stunden prima Videospiel-Unterhaltung.



BESONDERHEIT

Eher konventionelle Abläufe, ein paar gute Ideen.

ALTERNATIVE

Links Reise über das weite Meer ist das bisher großartigste Videospiel-Abenteuer für den Gamecube.



ZELDA: THE WIND WAKER

STANDPUNKT

Überraschung: Nach dem faden »Herr der Ringe«-Actionabenteuer vom letzten Jahr hatte ich das Schlimmste erwartet. Jetzt reise ich doch sehr gern mit Bilbo durch Mittelerde. **MANFRED SCHMIDT**

TESTNOTE

8-3

ZAUBERHAFTES ACTION-ABENTEUER, DEM NUR ETWAS LETZTER SCHLIFF ZUR GROSSARTIGKEIT FEHLT.



CUBE

INFORMATION

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 13 BLOCKS

MERKMALE

+ SIEBEN VERSTECKTE KURSE

+ ÜBER 16 SPIELBARE CHARAKTERE

+ FLEXIBLES SCHWUNGSYSTEM

+ GBA-CONNECTIVITY



Mario erobert den Golfplatz

**CUBE
STAR
GAME**

»HABT IHR BEI EINEM GOLFSPIEL SCHON MAL BÄLLE FEUER FANGEN ODER SICH WIE WILD RÜCKWÄRTS DREHEN SEHEN?«

Hole in One – ein Schlag, ein Treffer

ER IST SCHON

ein Multitalent: Welche sonst oft bierernst simulierte Sportart hat Nintendo-Maskottchen Mario noch nicht mit Luigi, Wario, Toad und Co. in eine knallbunte Karnevalveranstaltung verwandelt? Er hat die Tennisplätze, Kartbahnen und Golfkurse dieser Erde bereist und kehrt jetzt via Gamecube auf das gepflegte Grün mit 18 Löchern zurück. Natürlich präsentiert das Spiel sich im überholten Outfit und mit manchen Neuerungen. Die oberste Maxime aber bleibt: Sport ist Spaß.

Die zugrunde liegende Spielphysik ist solide und akkurat, wie man es auch von einer Golf-Simulation erwarten würde. Kein Wunder, schließlich war das gleiche Team am Werk, welches das in Japan sehr erfolgreiche »Everybody's Golf« entwickelte. Genau und verlässlich ist auch die Engine, nur wer puren Realismus erwartet, befindet sich auf dem Holzweg. Oder habt ihr bei einer Golfübertragung im Fernsehen schon mal Bälle Feuer fangen oder sich wie wild rückwärts drehen sehen? Eben, Realismus

und Mario waren schon immer Gegensätze die sich ... genau: abstoßen.

Zum exaltierten Auftreten von Mario und seiner Kollegen passt wunderbar die farbenfrohe Grafik von »Toadstool Tour«. Gewollt klobige Charaktere kommen vor den Hintergründen wunderbar zur Geltung. Die Golfplätze selbst bieten Altbekanntes aus den üblichen Nintendo-Schauplätzen, aber auch frische Eindrücke. Ein Kurs ist mitten im dicht bewachsenen Dschungel der Kong-Familie gelegen und so findet mancher Ball den Weg ungewollt in die Baumwipfel. Golfnaturen, die nur in hermetische abgeriegelten Clubanlagen spielen, sollten sich vor dem Wüstenkurs in Acht nehmen: Sand so weit das Auge reicht. Jeder der Kurse ist stimmig umgesetzt und ergibt ein schönes Gesamtbild, wenn auch herausragende optische Leckerbissen fehlen.

Beeindruckender als die Charaktermodelle als solche ist die Art, wie die Programmierer sie zum Leben erweckt haben. Die breite Palette der glaubwürdig wirkenden Emotionen reicht von individuellen Schwunganimationen über Freudentänzen bis hin zum schadenfrohen Grinsen nach einer Demütigung des Gegners. Dabei sind die Unterschiede nicht nur optischer Natur, die Spielfiguren unterscheiden sich auch elementar in ihren Stärken, Schwächen und Spezialfertigkeiten. Wer verrückt durch die Luft segelnde Bälle geraden Schlägen vorzieht, sollte Bowser näher ins Auge fassen. Wie bei Prügelspielen verbringt man gerade in der Anfangsphase viel Zeit damit, herauszufinden, welcher Charakter am besten zum eigenen Spielstil passt.

Die Spiel-Modi ähneln denen »seriöser« Golf-Simulationen bis aufs Haar. Die üblichen Turniere und Einzelkämpfe können von Beginn an ausgewählt werden. Zusätzlich werden massig abgedrehte Extra-Modi geboten. Dennoch leidet »Mario Golf: Toadstool Tour« wie jedes Sportspiel im Einzelspieler-Modus zuweilen an mangelnder Abwechslung. Dem kann abgeholfen werden: Wer ein paar Freunde einlädt, kann ein zünftiges Multiplayer-Turnier starten. Entweder mit, oder gegeneinander wird gespielt, am meisten Laune macht das Einlochen natürlich zu viert. Etwas Geduld sollten die Golf-Kollegen allerdings schon mitbringen. Es liegt schließlich in der Natur dieses Sports, dass beim Schwung

MARIO GOLF: TO

VERBINDUNG HERGESTELLT In der Spielanleitung findet sich ein Hinweis auf die geplante Linkoption zwischen »Mario Golf« und dem kommenden »Advance Tour« für den GBA. Durch die Connectivity-Funktion soll man Charaktere vom GBA in den Cube laden können.



⬆ Dieser Botschafter berichtet von einem misslungenen Abschlag



⬆ Die Bandbreite an Spiel-Modi und Optionen ist überwältigend

BONUSPREIS

ES GIBT VIEL ZU ENTDECKEN

Natürlich begnügt sich Nintendo nicht mit den Standard-Spiel-Modi eines gewöhnlichen Sportspiels. Zwar bringt der Turnier-Modus für sich alleine genommen schon Spaß ohne Ende, dennoch werden massig Zusatz-Modi geboten. Bei »Coin Attack« geht es beispielsweise darum, möglichst viele Münzen einzusammeln. Und beim »Character Battle« heißt die Devise »High Noon« am Golfplatz: Zwei Konkurrenten treten gegeneinander an und spielen Auge um Auge, Golfball um Golfball. So manch anderer Modus hat mit dem Sport selbst nicht mehr viel zu tun ... ideal besonders für die Auflockerung im Multiplayer-Modus.

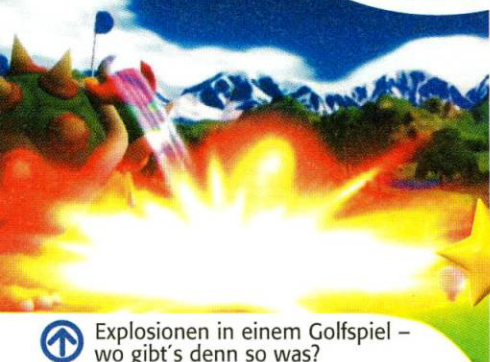


AFFENGEIL

Die Schwungtechnik der Kong-Familie hat es uns besonders angetan. Mit einer Hand schwingen die Affen den Golfschläger – fast als würden sie eine Banane halten.



⬆ Prinzessin Peach hat sich offenbar ein neues Outfit geleistet!



⬆ Explosionen in einem Golfspiel – wo gibt's denn so was?

eines Mitspielers die anderen Sendepause haben und Däumchen drehen.

Die Steuerung spricht gleichermaßen den Golf Profi als auch den Frischling an. Dabei ignoriert Nintendo den aktuellen Trend nach analoger Schwungkontrolle und bleibt beim Old-School-System: Ein gut getimter Tastendruck für die Schlagstärke und einer für Richtung und Genauigkeit. Wem das zu viel Herausforderung ist, überlässt die Schlagrichtung und Genauigkeit der CPU. So simpel das System auf den ersten Blick wirkt, so schwierig ist es doch, es zu meistern.

Trotz all des Lobs kommt »Mario Golf: Toadstool Tour« nicht ohne Schelte davon. Kameraproblemchen und manchmal schwierig abschätzbare Entfernungen

können für Frust sorgen. Auch die unbegrenzten Beschimpfungen und Ablenkversuche der Kollegen im Mehrspieler-Modus können selbst ruhige Naturen vor Weißglut kochen lassen.

Befindet sich bereits ein Golfspiel in eurer Sammlung oder war euch der Sport ohnehin immer zu vernobt, dann könnt ihr sicher auch ohne »Mario Golf: Toadstool Tour« leben. Liebhaber des Sports können sich aber auf den Deutschland-Release im kommenden Frühjahr freuen. Das Spiel beweist eindrucksvoll, wie »unrealistische« Sportspiele den Fun-Faktor in ungeahnte Höhen treiben können. Es ist einfach schön, sich im Ohrensessel zurückzulehnen und in Marios Welt einzutauchen.

ROBERT HÄUSLER

AUF EINEN BLICK

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

⬆ WITZIGES, SPRITZIGES, UNTERHALTSAMES GOLFGAME.



GRAPHIK

Farbenfroh, zweckmäßig und fantasievoll zugleich.



SOUND

Musik und Kommentare beginnen rasch zu nerven.



GAMEPLAY

Es ist Golf – und das in hervorragender Ausführung. Man liebt oder hasst es ...



SPIELSPASS

Beschäftigt mit unzähligen Modi über Monate hinweg.



BESONDERHEIT

Wenig Neues für Kenner des Nintendo 64-Vorgängers.

ALTERNATIVE

Ähnliche Spielmechanik und mindestens die gleiche Lacherquote



ACE GOLF

STANDPUNKT

Es sind die Kleinigkeiten, die bei »Mario Golf« so viel Spaß machen. Ich liebe es einfach, auf Knopfdruck flotte Sprüche auf den Schirm zu rufen und so meine Kumpel aus der Konzentration zu reißen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8.5

EIN GOLFSPIEL MIT WITZ UND ANSPRUCH, BEI DEM ES VIEL ZU ENTDECKEN GIBT.

ADSTOOL TOUR



Schneller Brüter



CUBE

INFORMATION

BILLY HATCHER

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: TEAM SONIC/SEGA

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

PUTZIGER HELD

MITREISSENDE CARTOON-GRAFIK

GUTE KAMERAUFÜHRUNG

LÄUFT SICH BALD TOT



06 NOV '03



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

1:52



Wenn er ein Ei vor sich herschiebt, ist Billy beinahe unsiegbar

Witzige Jump & Run-Überraschung vom Sonic-Team!

HEREINSPAZIERT

und willkommen bei »Billy

Hatcher! Mit einem neckischen Grinsen im Gesicht stellt sich Segas neuer Jump & Run-Held im erfrischend flotten Intromovie vor. Ein witziges Kerlchen, welches Sega da aus dem Hut zaubert. Nicht so witzig, dass man sich »das Zwerchfell halten müsste«, wie Sega in der Pressemitteilung

zum Spiel vorschlägt. Aber mit frechen Augen, schnellen Füßen und einer Haartolle vor der Stirn ist Billy Hatcher Segas Vorzeige-Maskottchen Sonic wie aus dem Gesicht geschnitten. Ganz klar: Hier hat dasselbe Entwicklungs-Team Hand angelegt.

Billy ist der Star des schmucken Intofilmchens. Das erzählt von einem Schatten, der den Himmel über der kunterbunten Welt der Hühner eindunkelt. Der Kamerazoom deckt auf: Hier handelt es sich um ein Meer von Krähen, deren Chef nebenbei die sechs Gockel-Weisen entführt hat. Also schlüpft Billy in sein Hähnchenkostüm und macht sich auf, die Welt der Hühner zu retten.

Was folgt, ist ein erfrischend harmloser Jump & Run-Zeitvertreib. Billy rennt wie mit Siebenmeilenstiefeln durch bonbonbunte Wälder, Dino- und

Piratenwelten, er hüpft angreifenden Raben aus dem Weg und klettert Bossgegnern entgegen. So wie Mutter Natur ihn geschaffen hat, ist Billy praktisch wehrlos. Aber wehe er schnappt sich eines der herumliegenden Eier und schiebt es vor sich her: So bewaffnet kann Billy Angreifer überrollen und sie mit Rammsprüngen verjagen. Klemmt sich Billy mit Armen und Beinen an das Ei, erreicht er mit Hilfe von Sprungkatapulten große Höhen und überwindet auf Achterbahnschienen weite Distanzen.

Die gut ausbalancierte Mischung aus Geschicklichkeits-Tests und Highspeed-Gameplay macht von der ersten Minute an Spaß. Aber was das Gelände-Design betrifft, hat das Spiel sein Pulver bald verschossen. Man kennt die besten Ideen schon nach zwei bis drei Stunden. Sich



Von ihm hat Billy viel Charme geerbt: Sega-Maskottchen Sonic



BILLY HAT

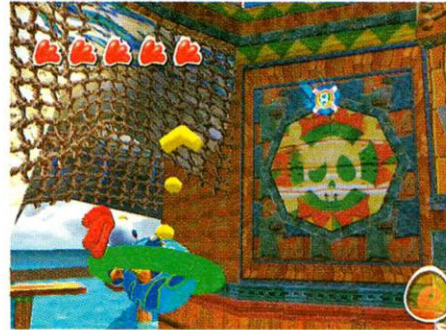


SPASS HOCH VIER

Bei »Billy Hatcher« nehmen sich bis zu vier Spieler auf die Rolle: Billy, Rolly, Chick und Bantam schieben Eier vor sich her, überrollen damit Mitspieler und greifen Extras ab. Die acht Arenen sind nicht gerade prall gefüllt mit Ideen. Dafür fällt der Einstieg leicht und die Musik verbreitet gute Stimmung. Partypotenzial haben die drei Spiel-Modi (Überlebenskampf, Deathmatch, Eierwettsammeln) also allemal.



Mit Stoß- und Sprung-Attacken schickt Billy die meist nur wirr herumlaufenden Gegner ins Nirwana



DIE IDEE MIT DEM EI

Billy Hatcher stößt im Spielverlauf auf 72 verschiedene Eiertypen. Hat man sie etwas herumgerollt und ausgebrütet, entlässt jedes Ei andere Extras in die Freiheit: Einige erneuern Billys Lebenskräfte, andere rufen feuerspuckende Mini-Saurier oder Eis ausatmende Pinguine auf den Plan. Die fackeln dann Monster ab oder kühlen Lava-Ströme, auf dass sich Wege bilden. Gute Idee. Schade nur, dass sich die Wirkungen so oft wiederholen.

»BILLY HATCHER HAT DAS ZEUG ZUM NEUEN SEGA-MASKOTTCHEN!«

von Kanonen über Schluchten katapultieren zu lassen und löchrige Plattformen präzise zu überspringen, das haben Jump & Run-Kenner schon einige Male hinter sich gebracht. Für Überraschungen sind eher die Inhalte der Eier zuständig. Sofern Billy sie tüchtig rollt, wachsen die Eier zügig heran und entlassen (nachdem Billy sie per »Kikeriki«-Schrei ausbrütet) Pinguine, Seelöwen und ähnlich putzige Tierchen in die Freiheit. Diese stehen dem Helden partnerschaftlich zur Seite, sprengen auf Kommando Felsen aus dem Weg und werfen Angreifer mit Elektroschocks aus der Bahn.

Das Muster der Eierschale verrät, was darin lauert. So kann man trotz vielfältiger Eiertypen gezielt Hilfe ausbrüten. Schade, dass die Fallen und Blockaden das Potenzial der guten Idee kaum nutzen. »Billy Hatcher« spielt sich erstaunlich

konventionell. Man bekommt zumindest in den ersten drei der sechs Welten vor jedem Hindernis mitgeteilt, was zu tun ist – wir hätten es uns ein bisschen kniffliger gewünscht. Auch die Bossgegner lassen Raffinesse vermissen. Es ist kein Problem, den gewaltigen Era Gecko im hohen Gras ausfindig zu machen und zu bekämpfen. Die Attacken seiner großen Brüder und Schwestern sind ebenso leicht zu kontern, so dass Billys Heldenleben kaum je auf dem Spiel steht.

So versteht sich »Billy Hatcher« als unkompliziertes Gute-Laune-Game, dessen entspannte Musik sich direkt in die Ohren bohrt. Wenn der Kinderchor ein fröhliches »One, two, three, four, lalalalaaa« anstimmt und Steeldrums Tempo machen, dann tanzen die Lebensgeister mit.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

»BILLY HATCHER«

PUTZIGES JUMP & RUN - WIE AUS DEM EI GEPELLT.



GRAFIK

Bunte Grafik, niedliche Figuren, ein paar Rucker.



SOUND

Adäquate Soundeffekte und Reggae-Musik zum Mitpfeifen.



GAMEPLAY

Viel Jump & Run, kaum Puzzles. Mittleres bis hohes Tempo.



SPIELSPASS

Nach zwei Abenden winkt das Finale. Aber: viele versteckte Extras.



BESONDERHEIT

Die Idee hat mehr Potenzial, als das Spiel nutzt.

ALTERNATIVE

Feines Jump & Run: Schnell, bunt, voller Geheimnisse, rundherum prima Videospiel-Unterhaltung.



»WARIO WORLD«

STANDPUNKT

Also, ich find's putzig, mit Billy durch die Gegend zu rennen und einfach Spaß zu haben. Nette Unterhaltung für zwischendurch, nicht mehr, aber auch nicht weniger!

TANJA GABLER

TESTNOTE

7.9

KNAPP AM EI DES KOLUMBUS VORBEI: BILLY HATCHER HAT CHARME, ABER IHM PASSIERT ZU WENIG UNERWARTETES.

KOMPAKT GETESTET

⊕ **Spiele, die wir euch nicht vorenthalten wollten ...**

Wir haben's gut: Zwölfmal am Tag klingelt bei uns der Postmann und wirft neue Games auf den Schreibtisch. Nicht alle davon können sich auf vier Seiten breit machen. Manche müssen kürzer treten, selbst solche Perlen wie »Tiger Woods 2004«.

WORMS 3D

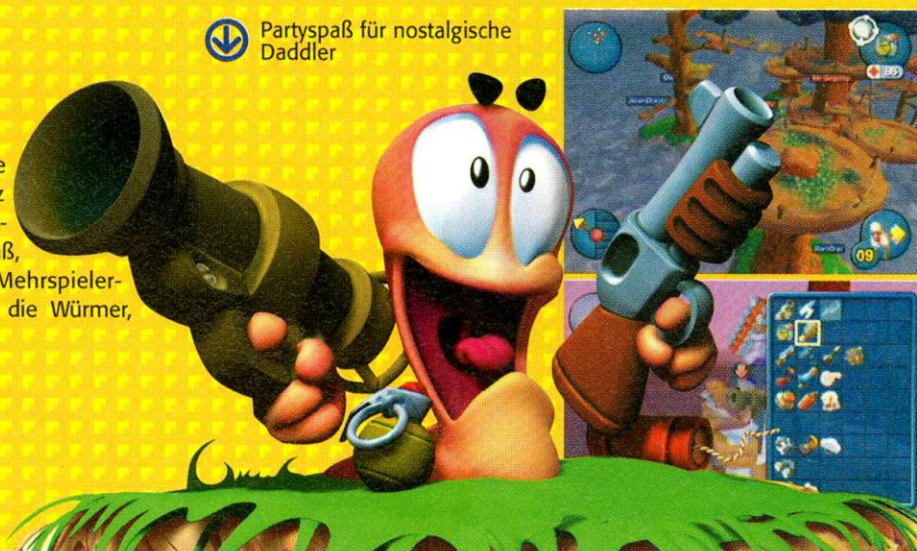
CUBE
⊕ INFO
PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: TEAM 17
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

ERNEUT KÖNNEN bis zu vier Spieler ein Team aus Kampfwürmern übernehmen und die gegnerischen Truppen mit Handgranaten, Bananen-Bomben oder Raketenwerfern ausradieren. Rundenweise dürfen dazu die Würmer zu Fuß oder auch mal per Raketen-Rucksack positioniert werden, um anschließend den Feinden Zunder zu geben. Die Steuerung verlangt dem Spieler allerdings einiges ab, vor allem Einsteiger sind hier hoffnungslos unterlegen. Generell fällt die Navigation durch das knallbunte 3D-Terrain sehr schwer und nicht selten stürzt der tapfere Wurm in den nächsten Abgrund. Bei ausreichender Übung

macht die Würmerhatz jedoch unheimlich viel Spaß, speziell im Mehrspieler-Modus zeigen die Würmer, wo's langgeht

CUBE
RATING
8.3

⬇ Partyspaß für nostalgische Daddler

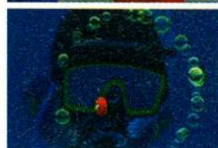


FINDET NEMO

CUBE
⊕ INFO
PUBLISHER: THQ
HERSTELLER: TRAVELLER'S TALKS
GENRE: GESCHICKLICHKEIT
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DER GLEICHNAMIGE Animations-Film wird hierzulande erst ab Ende November über die Leinwand flimmern. Das passende Spiel können ihr schon jetzt versenken: Der Spieler muss abwechselnd den schuppigen Helden Nemo und dessen Vater Marlin durch den Ozean steuern, um sie wieder zusammenzuführen. Behindert wird man dabei von allerlei Gegnern wie Haien oder anderem Getier, welches die Unterwasser-Plattformen unsicher macht. Doch das dürfte selbst der angepeilten jüngeren Zielgruppe auf Dauer zu trocken sein, zumal es kaum Szenen aus dem Film zu bewundern gibt. Eine schlecht funktionierende Kollisionsabfrage und das unmotivierte Level-Design tun ihr Übriges, um den Spielspaß endgültig abtauchen zu lassen. Dann das Abenteuer schon besser im Kinosessel genießen!

CUBE
RATING
4.1



➔ Nemo und Marlin schwimmen dem Spielspaß davon

WRESTLEMANIA XIX

CUBE
⊕ INFO
PUBLISHER: THQ
HERSTELLER: YUKES
GENRE: SPORT
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DER VORGÄNGER »Wrestlemania X8« war ja kein Bringer, doch mit dem Nachfolger hat sich THQ noch mal in den Ring gewagt und tatsächlich einen spielenswerten Titel hinkommen! Grafisch ordentlich aufgepeppt erscheint die Optik nun schärfer und realistischer als beim Vorgänger. Auch die einzelnen Wrestler wie Hulk Hogan oder John Cena lassen sich jetzt klar identifizieren. Die Steuerung wurde im Gegensatz zum Vorgänger ebenfalls verbessert, weshalb sich nun problemlos schnelle Angriffe und komplizierte Moves absolvieren lassen. Dabei dürfen auch allerlei Gegenstände wie Stühle, Tische oder Leitern gegen den Kontrahenten eingesetzt werden, was richtig Laune macht. Unter dem Strich also ein ganz ordentliches Spiel, dem es hierzulande wohl nur an der nötigen Fan-mangelt.

CUBE
RATING
7.8





CUBE
INFO
PUBLISHER: EIDOS
HERSTELLER: CLIMAX
GENRE: ACTION-RACING
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

THE ITALIAN JOB

MIT EINEM MINI COOPER durch Los Angeles kurven hört sich ja ganz nett an. Und »The Italian Job« spielt sich auch kurzzeitig so. Basierend auf dem Kinostreifen, der ab Anfang November über die hiesigen Leinwände flimmert, muss man unterschiedliche Missionen erfüllen, etwa einen Wagen verfolgen oder einen bestimmten Ort erreichen, ohne von der Polizei erwischt zu werden. Für Multiplayer stehen noch diverse Renn-Modi am Splitscreen zur Verfügung, alternativ dazu darf man sich als Stuntmen oder Städte-Erforscher versuchen. Die Optik wird dabei von den immer gleichen, wenig aufregenden Gebäudetypen bestimmt. Ähnliches gilt für den Sound, der zwar ein paar Effekte drauflegt, dabei aber nicht über Mittelmaß hinauskommt. Auch die Steuerung teilt dieses Schicksal, doch der wahre Knackpunkt liegt woanders: Die 15 Missionen sind weder besonders schwierig noch besonders umfangreich, weshalb das Spiel nur für kurze Zeit unterhält.

CUBE
RATING
6.5

CUBE
INFO
PUBLISHER: VIVENDI
HERSTELLER: EUROCOM
GENRE: ACTION
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

BUFFY 2 - CHAOS BLEEDS

DIE HÜBSCHE VAMPIRJÄGERIN Buffy (aus der populären, aber gerade ausgelaufenen TV-Serie) darf ihre vielen Gegner nun auch auf der Konsole pfählen! Die junge Frau ist dabei nicht allein, denn die Story springt zwischen Buffy und ihren Helfern hin und her. Da bleibt kaum Zeit zum Atmen: Gerade noch vermöbelt man als Buffy die Untoten, dann sucht man mit Willow ein Hexenbuch, gleich darauf befreit man mit Spike ein paar Gefangene ... Rätselnüsse gibt es kaum zu knacken und Horror ist nur im Ansatzpunkt vorhanden: Bei »Buffy 2 – Chaos Bleeds« steht eindeutig die Action im Vordergrund. Die Grafik ist schön geraten und die Stimmen der Serien-Synchronsprecher sorgen für viel Atmosphäre. Nur die Steuerung gibt Grund zur Kritik: Etwas träge reagieren Buffy und ihre vier Mitstreiter auf Kommandos, darum fallen sie oft den Mächten des Bösen zum Opfer.

CUBE
RATING
7.8



CUBE
INFO
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: SPORT
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

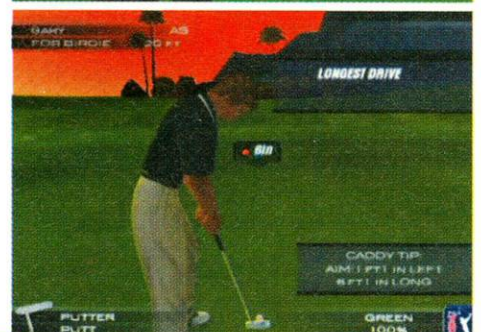
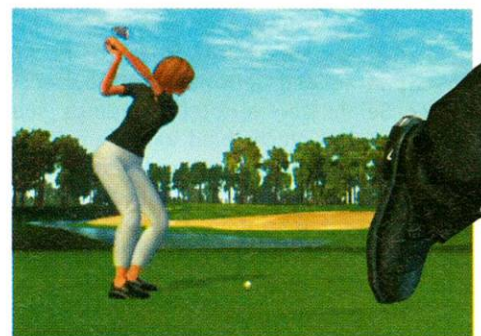
TIGER WOODS 2004



DIE ERFOLGSQUOTE des coolen Golfers Tiger Woods lässt sich bei diesem Game fast nahtlos auf den Bildschirm übertragen. Allein schon bei der Erstellung seines Alter Egos darf man sich durch Tonnen an Möglichkeiten wühlen, um den perfekten Golfer zu produzieren. Alternativ dazu geht's eben mit dem Tiger höchstpersönlich auf den Rasen. Hier schlägt man sich dann durch die unterschiedlichsten Turniere, um die Preisgelder anschließend in besseres Equipment zu investieren oder die körperlichen Attribute des Golfers aufzupeppen. Eine tolle Animation, unterhaltsame Sport-Kommentare und eine sehenswerte Landschaft sorgen dafür, dass der Ausflug aufs Grün wirklich sein Geld wert ist! Ärgerlich nur: man muss öfter mal zwischen zwei Datenträgern wechseln!

CUBE
RATING
8.9

➔ Besser als Golf in freier Natur



NEUER DADDELSPASS IM MINIFORMAT

Die nächsten Wochen und Monate werden geprägt durch einige hochkarätige Neuerscheinungen für den Game Boy Advance SP. Wir haben mal zwei Titel herausgepickt, die uns besonders aufgefallen sind.

ADVANCE



MARIO & LUIGI

Oh Bruder, wo bist du?

GERÜCHTEWEISE soll »Mario 128« ein 3D-Abenteuer werden, konzipiert für all jene Spieler, die sich nach den einfacheren Konzepten der frühen Mario-Titel zurücksehnen. Wer nicht so lange warten mag, kann bald »Mario & Luigi« spielen, ein Action-Adventure, in dem man die zwei Figuren des Klempnerpärchens gleichzeitig kontrolliert. Wieder einmal sitzt die Prinzessin (wer sonst?) in der Patsche. Also eilen die Brüder zu ihrer Rettung, planen Gegner, lösen Puzzles und sind überhaupt sehr heldenhaft. Interessanterweise beginnt man das Spiel jedoch diesmal mit Bowser an seiner Seite. Der verfolgt allerdings seine eigenen Pläne. Recht bald wird dem Spieler dann auch klar, dass es vielleicht doch wieder Bowser ist, der hinter all dem steckt. Keine sehr tiefeschürfende Story, aber für ein Mario-Spiel doch spürbar anders als bisherige Geschichten.

Die Steuerung ist zu Beginn etwas verwirrend. Mit A und B lässt man jeweils

einen der Brüder springen. Sobald man den Dreh jedoch heraushat, spielt sich »Mario & Luigi« sehr flüssig. Einer der beiden ist der »Führungsbruder«, verantwortlich für das Öffnen von Kisten, die Kommunikation mit anderen Spielfiguren und Ähnliches. Die Führungsrolle lässt sich jederzeit mit dem Startknopf wechseln. Die Chance, beide Brüder zur gleichen Zeit auf dem Schirm zu haben, ist natürlich die Gelegenheit für ein neues Gameplay, die sich Nintendo nicht entgehen lässt. Im Team müssen Mario und Luigi zusammenarbeiten, um extra lange Sprünge oder andere akrobatische Einlagen durchzuführen. Der Kampf-Modus ähnelt stark den bisherigen Mario-Rollenspielen. Auch hier ist Teamwork angesagt, können beide gemeinsam doch vernichtende Combo-Attacken auf ihre Gegner loslassen. Mit einer ansprechenden Optik und sehr solidem Gameplay ist mit »Mario & Luigi« ein neuer Hit zu erwarten.



CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: ACTION
SPIELER: 1
ERSCHEINT: 21 NOV '03



BANJO-KAZOOIE GRUNTY'S RACHE

Raubvogel

OBWOHL WIR wohl keinen Rare-Titel mehr für den Gamcube erwarten können, freut es doch zu hören, dass die englischen Kult-Entwickler zumindest die mobile Plattform von Nintendo nicht vergessen haben. »Banjo-Kazooie: Gruntys Rache« ist der dritte Teil einer Reihe, die auf dem N64 das Licht der Welt erblickte. Die beste Nachricht zuerst: Die für die N64-Konsole als 3D-Action angelegte Serie wird den Verlust der dritten Dimension am Game Boy Advance ohne größeren Schaden überstehen. Folgendes geschieht: Nach guter alter Terminator-Manier reist die Hexe Gruntilda in der Zeit zurück, um zu verhindern, dass der dicke Banjo jemals auf seinen gefiederten Freund Kazooie trifft. Als wahrer Held jedoch reist Banjo der Hexe hinterher, um ihre üblen Pläne zu vereiteln.

Im Folgenden trumpft das Spiel mit allem auf, was die »Banjo Kazooie«-Serie seit jeher auszeichnet – Gags, Tempo, Musiknoten. Gespielt wird in verschiedenen Umgebungen wie Lava- und Unterwasser-Welten oder Roboterfabriken. Und natürlich gibt es jede Menge klassische Plattform-Action, 20 verschiedene Moves für die Charaktere und Magie, mit deren Hilfe der Held sein Äußeres und seine Fähigkeiten wechselt. Zwar sieht es nicht so aus, als würde »Gruntys Rache« das Genre des Action-Abenteuers neu erfinden. Aber nichtsdestotrotz kommt hier ein viel versprechendes und unterhaltsames Game auf uns zu, das mit tonnenweise Gags und einem temporeichen Mix aus Puzzle- und Action-Elementen begeistert. Sicherlich ein Titel, der in die Sammlung jedes Plattform-Fans gehört.

CUBE
INFO
PUBLISHER: THQ
HERSTELLER: RARE
GENRE: JUMP 'N RUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: NOV '03

WILLKOMMEN, TASCHENSPIELER!

Stolze Besitzer eines Game Boy Advance sind momentan schwer beschäftigt: Das brillante »Golden Sun 2« fesselt einen gerade noch, schon warten wieder neue Herausforderungen. »Advance Wars 2« und »Final Fantasy Tactics« sind Titel, die niemand verpassen sollte.



POKÉMON PINBALL: RUBIN & SAPHIR

She's a star!

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: IN-HOUSE
GENRE: PLATFORMER
SPIELER: 1
ERSCHEINT: 14 NOV '03



Es geht darum, versteckte Pokémon durch Treffer und Highscores zu befreien. Erstaunlich prickelnd!

DER VORGÄNGER »Pokémon Pinball« war einer der besseren Titel auf dem Game Boy Color. Die kurzweilige Mixtur aus klassischem Flipper (mit sehr guter Ballphysik) und dem Suchtpotenzial des Pokémonsammelns zog viele in den Bann. Selbst Spieler, die der »schnapp sie dir alle«-Werbemaschinerie Nintendos kritisch gegenüberstehen, waren begeistert.

Die neueste Folge der Serie macht nicht weniger Spaß, verblüfft aber durch ein paar prima Neuerungen. An erste Stelle steht natürlich die Grafik, die nun noch besser aussieht. Die zwei Pinballtische sind bunt und liebevoll ausgebaut, voller Rampen, Gleise und Trefferziele. Versteckt sind insgesamt 200 Pokémon, 70 aus älteren Sammlungen und 130 aus der Rubin- und Saphir-Edition. Gutes Timing und schnelle Reaktion vorausgesetzt, kann man derart viele Bonusherausforderungen, Multibälle und Extragames herausspielen, dass man mehrere Wochen beschäftigt ist. Der niedrige Schwierigkeitsgrad hilft beim Einstieg. Zwei Tempo-Variationen stehen zur Wahl, außerdem kann der Ball bei den ersten Versuchen kaum je im Aus landen: Pikachu ist so freundlich und katapultiert ihn immer gleich zurück ins Spielfeld. Man muss also kein ausgesprochener Pokémon-Fan sein, um mit dieser Flipper-Simulation im Hosentaschenformat eine ganze Weile lang Spaß zu haben.

CUBE
RATING
9.1



CUBE
INFO
PUBLISHER: CAPCOM
HERSTELLER: CAPCOM
GENRE: GESCHICKL.
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



Netter Geschicklichkeitstest mit Micky und Minnie

DISNEY'S MAGICAL QUEST 2

A kind of magic

DAS ERSTE »Magical Quest« war zwar nicht unbedingt die totale Offenbarung in Sachen Jump & Run, trotzdem aber ein spaßiges Spiel. Der zweite Teil der Serie nimmt den Faden gekonnt auf. In der Rolle von Micky oder Minnie reist man durch eine 2D-Welt voller Geisterhäuser, unheimlicher Wälder und bizarrer Vergnügungsparks. Mit Hilfe spezieller Kostüme ist es - wie im ersten Teil - den beiden Mäusen möglich, Wände zu erklettern, Feuer zu löschen, Feinde schweben zu lassen oder besonders hoch zu springen.

Manche Situationen sind nur zu überstehen, wenn man alle Verkleidungen nacheinander einsetzt. Manchmal bringt auch der kreative Einsatz einer dieser Fähigkeiten - mit dem

richtigen Spielerinstinkt - Bonusgegenstände ein. Dieses Spielprinzip der alten Schule passt gut zusammen mit der farbenfrohen Grafik und der wuseligen Musik. Trotzdem könnten ältere Spieler das Gesamtergebnis möglicherweise etwas zu knubbelig finden. Aber innerhalb der traditionell strukturierten Level lässt sich durchaus auch der eine oder andere Trick abziehen, der die Spriteskalierungs- und Rotationseigenschaften des GBA ausnutzt.

»Magical Quest 2« ist kein herausragender Titel, aber für jeden, der auf der Suche nach konventioneller Plattform-Action ist, einen Blick wert.

CUBE
RATING
7.0



ADVANCE WARS 2 BLACK HOLE RISING

**Groß-
artiges
Taktik-
Spek-
takel**



Der Zahlensalat macht Taktiker glücklich

Die Grafik erinnert an Super Nintendo-Spiele

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



**CUBE
STAR
GAME**



ZWEI JAHRE ist es her, dass »Advance Wars« die GBA-Gemeinde begeisterte. Nun schickt Nintendo den zweiten Teil ins Rennen. Auch der Nachfolger hat das Potenzial, Hobby-Generäle über Stunden an ihre Hosentaschen-Konsole zu fesseln. Wie beim ersten Teil handelt es sich um ein auf Runden basierendes Strategiespiel. Ziel ist es, die Black Hole Armee aufzuhalten und so die Erde zu retten. Dazu wechselt der Spieler während des Hauptspiels mehrmals seine Identität. Dadurch laufen vier Handlungsstränge parallel ab. Diese sind zwar eher belanglos, was aber nicht wirklich stört. Gekämpft wird auf über 30 Karten, auf denen die verschiedenen Truppen positioniert werden. Haben alle Einheiten die Befehle des Spielers ausgeführt, ist der Gegner am Zug. Anfangs können in den Fabriken nur Panzer und Soldaten produziert werden. Nach der Eroberung von Flug- und Seehäfen, stehen auch Flugzeuge und Kriegsschiffe zur Auswahl. Wenn das erste Schlachtschiff seine Kanonen abfeuert, weiß der Hobby-General, dass sich die Investition gelohnt hat.

Um solche Prunkstücke zu erwerben, benötigt man allerdings Geld. Zu Beginn jeder Runde gibt

es einen Scheck vom Kriegsministerium. Dessen Höhe hängt davon ab, wie viele Städte der Spieler erobert hat. Am Anfang der Kampagne ist dies eher unwichtig. Später sollte allerdings gut geplant werden. Geht das Geld aus, ist das Spiel schneller vorbei, als man Rückzug schreien kann! Treffen feindliche Truppen aufeinander, verändert sich die Ansicht. Die Truppen stehen sich nun auf dem 2D-Split-Screen gegenüber und feuern los. Wem die nun folgenden, durchaus knuffigen Animationen zu lange dauern, der kann sie auch abschalten. Dadurch wird das Game allerdings etwas stumpfsinnig. Truppenstärke und Art der Bewaffnung entscheiden über den Sieg. Wenn sich also gegnerische Flak-Einheiten in einem Wald verstecken, ist es unklug mit Hubschraubern anzugreifen. Neunzehn verschiedene Einheiten stehen zur Wahl! Infanterie, Artillerie, Flugabwehr, Luftwaffe und eine Flotte!

Das klingt alles sehr kompliziert, wird aber auf den ersten Karten richtig gut erklärt. So bekommen auch Strategiespiel-Neulinge schnell alles unter Kontrolle. Der Schwierigkeitsgrad reicht von kinderleicht bis teuflisch schwer. Deshalb werden nur Profis und Liebhaber des Genres bis

zum Ende durchhalten. Sollte gar kein Land mehr in Sicht sein, kann der Spieler einfach seine eigene Karte entwerfen. Dadurch kann sich der Spieler kleine Vorteile verschaffen. Alle Karten (auch die selbst gebastelten) können im Link-Modus gegeneinander gedaddelt werden! Sitzen sich zwei (oder sogar vier!) gute Taktiker gegenüber, kann ein Spiel Stunden dauern. Besonders lustig ist es, dass hier von Anfang an alle Einheiten zur Verfügung stehen. Hier sind nicht nur die Erdstreitkräfte wählbar, sondern auch die im Verlauf des Spiels geschlagenen Gegner. Deren Fahrzeuge sehen übrigens am besten aus, da sie einen fieseren Eroberer-Touch haben. Bei all dem Spielspaß ist es schade, dass die Grafik doch sehr altbacken aussieht und die Musik nach einiger Zeit auf die Nerven geht. Aber alles in allem ein gelungener Nachfolger und ein phantastisches Taktikspiel. Besonders der hochmotivierende Multiplayer-Modus macht »Advance Wars 2« absolut konkurrenzlos.

**CUBE
RATING
8.9**



Ein Fest für Taktiker!



CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: SQUARE ENIX
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1
ERSCHEINT: 24 OCT '03



*Let this
game
be
your
fantasy*

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Man trifft auf zahlreiche fremde Kreaturen

Es gibt viel zu tun - lesen wir's ab!

»FINAL FANTASY« kehrt heim auf den Game Boy, und entgegen früherer Befürchtungen liefert Square (seit neuestem Square Enix) kein einfaches Remake ab. Das Spiel hat genug Potenzial, um es mit den besten GBA-Titeln des Jahres aufzunehmen.

Wie im Playstation-Original reist man durch eine ausgedehnte Welt und bekämpft Gruppen von Monstern. Als Basis dient ein Kampfsystem, welches dem der Games-Workshop-Spiele (wie zum Beispiel »Warhammer 40K«) ähnelt: zuerst die Spielfigur aussuchen, Sichtlinie überprüfen, dann die Aktion wählen und so weiter. Dabei sind die ersten Kämpfe noch recht einfach zu bestehen. Doch die riesige Zahl an Gegenständen, Fähigkeiten und Taktiken, die den fünf spielbaren Spezies zur Verfügung stehen, verwandeln recht bald selbst kleine Scharmützel in epische Konflikte.

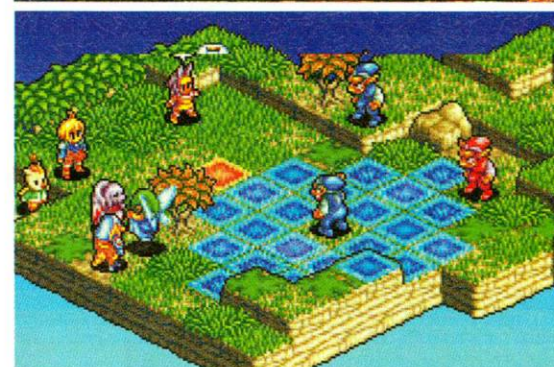
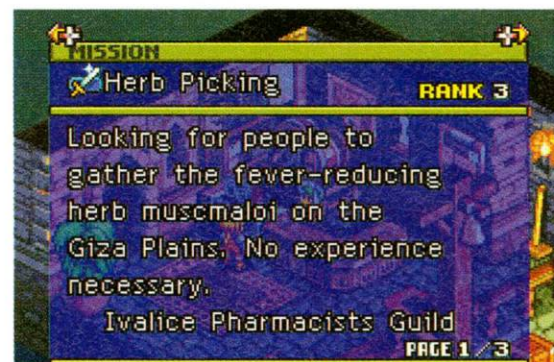
Dank eines komplett neuen Schiedsrichter-Systems, das die Kämpfe durch spezielle Regeln einschränkt, ergeben sich weitere strategische Optionen für den Spieler. Die Sache ist eigentlich ganz einfach: Beginnt man einen Kampf, hat man die Möglichkeit, die jeweils geltenden Regeln einzusehen. Kann ja sein, dass man einen speziellen Gegenstand nicht nutzen darf oder bestimmte Sprüche nicht funktionieren. Bricht man die Regeln, kassiert man je nach Ausmaß des Verstoßes eine gelbe oder eine rote Karte. Hat man

daraus noch immer nichts gelernt, landet man mit einem seiner Charaktere im Knast. Zumindest für ihn ist dann das Spiel vorbei.

Dabei ist es manchmal durchaus verlockend, die eine oder andere Regel zu brechen, vor allem wenn ein Gegner auf eine verbotene Attacke besonders allergisch reagiert. Die Belohnung für Fairplay kann sich allerdings auch sehen lassen. Jedes Mal, wenn ein Feind zu Boden geht, ohne dass man dafür Regeln verbiegen musste, erhält man so genannte Judicial Points (JPs). Diese kann man für vernichtende Combo-Attacken einsetzen. Solche Details machen die Kämpfe anspruchsvoll, ohne ihnen den Spaß zu nehmen.

Die Hintergrundgeschichte ist zwar einfach, aber packend. Außerdem ist es ausgesprochen amüsant zu sehen, wie die Geschichte die eigenen Klischees auf den Arm nimmt. Der Zuckerguss über dem Spiel ist die Missionsstruktur, die für bis zu 100 Stunden Spiel gut ist. Zwar ist einem manchmal nicht ganz klar, in welche Richtung man gehen sollte, um die Story weiterzutreiben. Das ist allerdings nur ein ganz, ganz kleines Manko: »Final Fantasy Tactics Advance« ist ein absoluter Genuss für all jene, die auf gedanklich etwas anspruchsvollere Spiele stehen. Und dazu sieht das Ganze auch noch großartig aus - insgesamt einfach ein feines Teil.

CUBE
RATING
9.2



Das Spiel ist manchmal ein bisschen lahm, aber die großartigen Schlachten entschädigen dafür



CUBE

AUSGABE 11/03

FEEDBACK

**IHR WOLLT LOBEN,
STÄNKERN ODER
EIN FÜR EUCH
WICHTIGES THEMA
LOSWERDEN?
DANN SCHREIBT
UNS - SO WIE ES
VIELE ANDERE
TUN!**

HER MIT EUREN ZEILEN!

Wenn du was zu sagen hast,
führen vier Wege zu uns:



E-MAIL

Der schnelle und direkte Draht zur
Redaktion. Schreibt an unsere E-Mail-
Adresse: feedback@Cubemagazin.de



INTERNET

Ein Besuch auf der Homepage lohnt. Dort
haben wir für euch ein Forum eingerichtet,
auf dem es sich trefflich diskutieren lässt.
Die Adresse der Homepage:
www.cubemagazin.de



BRIEF

Schreib einen Brief oder schick eine Karte
an den Primeverlag, Cube Magazin/
Feedback, Perchtingerstr. 8-10, 81379
München



SMS

Der schnelle und bequeme Weg: du
sendest eine SMS an die Nummer 72866
(zum preiswerten SMS-Basistarif ohne
irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text
beginnt mit dem Wort "cube", dann ein
Leerzeichen, dann euer Vers. Beispiel:
"cube ich liebe euch!"

ICH TRÄUME VON LINK

➔ Hallo **CUBE**, in den letzten Monaten wurde ja ziemlich viel diskutiert, ob der neue »Zelda«-Look nun gut ist oder nicht. Ich sag da jetzt auch mal was zu. Erst mal, ich will echt nicht darüber streiten, was gut und was schlecht ist an dem Spiel. Ich will nur beschreiben, warum ich glaube, dass »Zelda« echt ein richtiger Schritt vorwärts ist. Mir ist da nämlich neulich was passiert. Ich hatte »Zelda – The Wind Waker« schon eine ganze Weile gespielt und kam zu dieser langen Leiter, an deren Ende der König der roten Löwen meine Rückkehr erwartet. Aus Versehen hab ich da auf die A-Taste getippt. Link hat dann seinen Halt verloren und ist hinuntergestürzt. Als er näher zum Boden kam und vielleicht noch einen Meter oder so entfernt war, hatte ich plötzlich so ein seltsames Gefühl im Magen. Ich hatte richtig Mitleid mit Link, so als wären wir irgendwie verbunden. Mein Magen hat sich umgedreht. Das war total seltsam. Ich

hatte so ein Gefühl noch nie bei einem Spiel. Und deshalb glaube ich, dass »Zelda – The Wind Waker« ein richtiger Klassiker ist.

GERT ZIEGLER, LUDWIGSHAFEN

CUBE: Wirklich, eine sehr schöne Geschichte. Finden wir gut, dass Du Dich von Link so angezogen fühlst! Die meisten in der Redaktion hätten allerdings lieber was mit der Piratenbraut Tetra. Außer Tanja und Gabi.

ZUKUNFTSSORGEN

➔ Die Spielebranche in der Krise? Das denke ich nicht. Ich bin 18 und werde im Oktober das Studium an einer Kunsthochschule aufnehmen – mit dem Ziel, Spieldesigner zu werden. Da ich mir in meiner freien Zeit möglichst viele Spiele ansah, habe ich die Vorzüge aller Konsolen zu schätzen gelernt. Meine Wurzeln liegen bei Sega. Aber

zu sagen, dass Sony die Spieleindustrie verdorben hat, das wäre nun wirklich ein sehr einseitiges Argument. Ich will damit Nintendo oder Microsoft nicht angreifen, aber die Playstation und Sony haben die Spielebranche nur zum Besseren verändert. Betrachtet die Branche doch mal als Spieler im Allgemeinen und nicht aus der »Meine Konsole ist besser als deine«-Perspektive. Obwohl die Konsolen-Branche derzeit etwas brach liegt (Stichwort: Connectivity), habe ich das Gefühl, dass uns der große Durchbruch noch bevorsteht. Und zwar sowohl als Kunstform als auch in Bezug auf den Platz in der Gesellschaft. Momentan sind wir ja immer noch für die meisten Leute ein paar schräge Vögel. Wir haben zwar schon unsere Stars wie Shigeru Miyamoto oder Hideo Kojima, aber ein herausragender Geschichten-Erzähler wie Steven Spielberg fehlt der Branche. Ich denke, es sollten mehr neue Ideen entwickelt werden, nicht nur Nachfolger oder Spiele, die auf Filmen basieren. In dieser Hinsicht hat

SONIC HAT'S HINTER SICH



➔ Hallo ihr vom **CUBE**! Bilde ich mir das ein oder gehen den Leuten vom Sonic-Team die Ideen aus? Ich meine, wollen die uns mit »Sonic Adventure DX« verarschen? Wann bringen die endlich mal wieder ein richtig neues »Sonic Adventure«, das mal wirklich ein Abenteuer ist und nicht wieder so ein fader Jump & Run-Abklatsch wie »Sonic Adventure 2 Battle«? Versteht mich bitte nicht falsch. Ich liebe die Sonic-Spiele. Aber ich würde halt wirklich gern sehen, dass der Hersteller uns nicht weiter verarscht und uns tausend Neuerungen erzählt, dann aber doch immer wieder das alte Gameplay aus der Versenkung holt. Übrigens, ich will das Sonic-Team echt nicht beleidigen oder so. Aber die sollen endlich mal ihren faulen Hintern heben und was Neues machen! Oder, was sagt ihr?

WILLIE HARTMUT, RAVENSBURG

➔ Tach! Ich lese so ziemlich alle Konsolenmagazine und möchte grad mal eines loswerden. Ich bin schon öfter über Anzeigen gestolpert, die für »Sonic Adventure DX« werben. Da steht dann irgendwas vom tollsten Sonic aller Zeiten. Das ist doch totaler Quatsch! Ich finde das nämlich überhaupt nicht. Bin ich eigentlich der einzige, der sich noch an früher erinnert, an Segas Mega-Drive-Konsole? Das erste »Sonic« und der Nachfolger, das

waren wirklich klasse Games! Oder »Sonic & Knuckles«, wo man das »Sonic 2«-Modul aufstecken und das selbe Spiel noch mal mit Knuckles durchspielen konnte. Am schlimmsten finde ich, dass Sonic jetzt **reden** kann! Ich meine, der Kerl ist ein Igel. Er kann nicht reden und sollte das nie können! Lieber höre ich meinen Hintern reden als Sonic! Seine Stimme ist furchtbar und die von Tails sowieso! Das Spiel ist außerdem viel zu einfach. Früher waren die »Sonic«-Games eine echte Herausforderung. Ich versteh ja, dass viele speichern wollen. Aber das Spiel müsste einfach viel länger sein und auf jeden Fall schwerer. Außerdem mag ich Sonics neuen Look nicht besonders. Er sieht aus, als hätte er zu lange am falschen Ende eines Windkanals gestanden. Darum, eine Fragen an das Sonic-Team: **Was hat Sonic euch getan, dass ihr ihm das antut?**

CHRIS BEYER, ESSEN

CUBE: Das kommende »Sonic Heroes« sieht eigentlich ganz viel versprechend aus, finden wir. Und »Billy Hatcher« hat sich auch gut gemacht, wie du weiter vorne lesen kannst. Darum verzeihen wir den Japanern Enttäuschungen wie das ziemlich lieblos hingeklatschte »Sonic Adventure DX«.

ICH MAG KEINE SPIEL-FILME!

Hallo **CUBE**, Das ist der erste Leserbrief, den ich jemals geschrieben habe – aber ich wollte unbedingt ein paar Kommentare loswerden zur Lage der Branche: Spiele wie »GTA« verkaufen sich prächtig, und daher vergleichen viele Leute die Spielebranche mit der Filmindustrie. Aber meiner Ansicht nach hakt der Vergleich gewaltig! Aus guten Filmen werden nicht automatisch gute Spiele – schlechte Beispiele der Kategorie »Spiel zum Film« gibt es wie Sand am Meer. Manche Spieler schieben die Schuld einfach den Entwicklern zu – nach dem Motto: »Die sind eben einfach grottenschlecht«. Ich sehe das anders. Spiele basieren auf Handlungsmöglichkeiten – viele Spieler hassen daher lange Video-Sequenzen und klicken sie weg. Filme hingegen basieren darauf, dass sie beim Zuschauer Emotionen hervorrufen durch Dinge, die sie ihm zeigen – ohne, dass der Zuschauer Einfluss auf die Handlung nehmen kann. Deswegen können Filme fast nie zu guten Spielen werden – das sind zwei ganz unterschiedliche Genres.

SUSANNA VÖLKER, DATINGEN

CUBE: Film-Konvertierungen sind wirklich oft Müll. Warum, ist leicht zu erklären: Die Entwickler wissen schon im Voraus, dass sich die Spiele auf jeden Fall gut verkaufen werden, allein wegen des Namens. Wozu sich also besondere Mühe geben? Dazu kommt oft großer Zeitdruck und wenig Geld, weil alles in die Lizenz gebuttert wird. »Enter the Matrix« war da schon ein Schritt in die richtige Richtung.



Sony bislang die größten Schritte nach vorne gemacht, vor allem durch den frühen Einstieg in 3D. Ohne Sony hätte es Meilensteine (aus meiner Sicht) wie »Resident Evil«, »Final Fantasy« und »Wipeout 2097« nicht gegeben. Konsolen-Grabenkämpfe bringen niemanden etwas – hier geht es um gute Spiele und nicht um einen Krieg der Konsolen. Wer andere Konsolen verschmäht, dem entgeht etwas.

JOHANNES MEISNER, BREMEN

CUBE: Wir bemühen uns, eine ausgewogene Position einzunehmen. Wir mögen Videospiele, ganz gleich auf welchem System sie laufen. Wir werfen dann auch schon mal die Playstation 2 an und spielen eine Runde »Formel 1 2003« oder »Jak & Daxter 2«. Aber unter dem Strich macht uns der Gamecube am meisten Spaß, einfach weil hier fast alle Spiele mit sehr viel Liebe zum Detail gemacht sind. Das spüren wir genau.



STYLING

FÜR DEIN HANDY !!!
SO GEHTS PER SMS:
"NGA" UND DIE
BESTELLNUMMER
EINTIPPEN
UND SENDEN AN:
84242

Beispiel: NGA42153 (Du bestellst PIXX 42153)

ODER: BESTELLE DIREKT:

0190 **851914**

FARBIGE XXXL-PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay

Sexy Slideshows



Kamasutra

ALLE NOKIA AUSSER: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9er SERIE



Sexy-Boob-Show

FÜR ALLE MMS-FÄHIGEN HANDYS

SO BESTELLST DU DIE
SLIDESHOW "KAMASUTRA":
SCHICKE EINE SMS MIT
DEM TEXT "KAMA"

AN DIE **84242**

SO BESTELLST DU DIE
SLIDESHOW "BOOB-SHOW":
SCHICKE EINE SMS MIT
DEM TEXT "SEX"

AN DIE **84242**

POLYPHONE RINGTONES

- | | |
|-------|----------------------------|
| 82327 | ALRIGHT |
| 82326 | ANGEL OF BERLIN |
| 82324 | NEVER LEAVE YOU |
| 82323 | SMILE |
| 82322 | HURRA DIE SCHULE BRENNT |
| 82321 | REANIMATE |
| 82320 | BURGER DANCE |
| 82319 | AICHA |
| 82317 | THE SACRAMENT |
| 82316 | AXEL F 2003 |
| 82313 | FIGHTER |
| 82312 | RIGHT NOW |
| 81030 | DAS LIED VOM TOD |
| 81182 | DIE MAUS |
| 82149 | VICKI |
| 82309 | DU BIST DAS GRÖSSTE |
| 82305 | NOTHING'S GONNA STOP |
| 82281 | ALL THE THINGS SHE SAID |
| 81817 | WER HAT AN DER UHR GEDREHT |
| 81816 | MUPPETS |
| 81031 | HALLOWEEN |
| 81169 | GZSZ |
| 82140 | TOM UND JERRY |
| 81168 | JAMES BOND THEMA |
| 81808 | THE FINAL COUNTDOWN |
| 81675 | FRIENDS |
| 81764 | DAS A-TEAM |
| 82168 | SOUTH PARK |
| 81814 | MISS MARPLE |
| 81149 | ADAMS FAMILY |
| 82241 | STEUER-SONG |
| 82272 | JENNY F. T. BLOCK |
| 81041 | DEUTSCHE HYMNEN |
| 82155 | COBRA 11 |
| 81164 | MISS IMPOSSIBLE |
| 82146 | PIPI LANGSTRUMPF |
| 82144 | LÖWENZAHN |

POLYPHON: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650 SIEMENS C55, S55,
SONY-ERICSSON T300SHARP GX 10, PANASONIC GD 87



TXT LIFE

Wir wollen deine SMS!

ICH FINDE ES ÜBEL, DASS »SONIC
HEROES« AUCH FÜR DIE PS2 ERSCHEINT.
UND IHR?
CUBE: Das raubt uns nicht den Schlaf.

CUBE

CUBE11/03

DEINE ABO-KARTE

Ja, bitte schickt mir das Gamecube-Magazin ab sofort direkt zu. Ich habe markiert, welche Variante des Abonnements ich bevorzuge. Durch meine Abo-Bestellung habe ich die Chance, bei einer Verlosung ein Gamecube-Spiel zu gewinnen. Teilnehmen kann ich nur, wenn meine Abo-Bestellung bis zum 4. Dezember 2003 bei euch eintrifft und ich kein Mitarbeiter von Activision, des Primeverlags oder des Redaktionsbüros Richard Löwenstein bin.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

MEIN ABO-WUNSCH

☐ Ich bevorzuge das Mini-Abo. Ich beziehe die drei nächsten Ausgaben des Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 7,50 Euro. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte dann sieben weitere Ausgaben zum günstigen Komplettpreis von 26,50 Euro. Ich kann mein Abo jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

☐ Ich will das ganze Jahr über top informiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die zehn nächsten Ausgaben des (im sechswöchigen Turnus erscheinenden) Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 26,50 Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der neunten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück. Zusätzlich zu meiner Abo-Bestellung habe ich die Chance, bei der Verlosung ein Gamecube-Spiel zu gewinnen.

Ich spiele auf:

- ☐ Gamecube
☐ Game Boy Advance
☐ Game Boy Advance SP

- ☐ Xbox
☐ Playstation 2
☐ PC

Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

ADRENALIN-GEWINNSPIEL

1. PREIS:



DAS »F-ZERO GX« ADRENALIN-KOMPLETT- PAKET VON NINTENDO

Das fetzt richtig rein: Dem Hauptgewinner spendiert Nintendo das schnellste Daddel-Komplettpaket, das es derzeit gibt. Der Hauptpreis besteht aus einer Gamecube-Konsole komplett mit Game Boy Player. Mit Hilfe dieses tollen Zubehörs kannst du sogar Game-Boy-Titel auf dem Gamecube zocken! Ein Controller ist sowieso dabei, aber Nintendo legt noch einen »Wavebird Wireless Controller« oben drauf! Der geniale Controller braucht keine Strippen, er hält per Funk Verbindung zur Konsole; du kannst dich also völlig frei durch den Raum bewegen, unbehindert durch Kabel. Komplettiert wird das Paket durch die »Memory Card 251«; die Maxi-Speicher-Karte fasst 251 Blöcke und damit fast das Fünffache der »Memory Card 59«. Last not least legt Nintendo den derzeit schnellsten Racer des Universums drauf: Das brandneue Racing-Game »F-Zero GX« besticht durch schnittige Grafik und atemberaubendes Tempo.

2.-6. PREIS

JE EIN
EXEMPLAR VON
»F-ZERO GX«.



**JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND
GEWINNEN!** AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN - GEWINNEN?

Redaktion. Schreibt an unsere E-Mail-
Adresse: feedback@Cubemagazin.de

INTERNET

Ein Besuch auf der Homepage lohnt. Dort
haben wir für euch ein Forum eingerichtet,
auf dem es sich trefflich diskutieren lässt.
Die Adresse der Homepage:
www.cubemagazin.de

BRIEF

Schreib einen Brief oder schick eine Karte
an den Primeverlag, Cube Magazin/
Feedback, Perchtingerstr. 8-10, 81379
München

SMS

Der schnelle und bequeme Weg: du
sendest eine SMS an die Nummer 72866
(zum preiswerten SMS-Basistarif ohne
irgendwelche Zuschläge!). Der SMS-Text
beginnt mit dem Wort "cube", dann ein
Leerzeichen, dann euer Vers. Beispiel:
"cube ich liebe euch!"



Hallo ihr vom CUBE! Bilde ich mir
oder gehen den Leuten vom Sonic
Ideen aus? Ich meine, wollen die uns r
Adventure DX« verarschen? Wann bringen d
mal wieder ein richtig neues »Sonic Adven
mal wirklich ein Abenteuer ist und nicht wie
fader Jump & Run-Abklatsch wie »Sonic Ac
Battle«? Versteht mich bitte nicht falsch. Ich
Sonic-Spiele. Aber ich würde halt wirklich g
dass der Hersteller uns nicht weiter verarsch
tausend Neuerungen erzählt, dann aber de
wieder das alte Gameplay aus der Versen
Übrigens, ich will das Sonic-Team echt nicht
oder so. Aber die sollen endlich mal ih
Hintern heben und was Neues machen!
sagt ihr?

WILLIE HARTMUT, RAVENSBURG

Tach! Ich lese so ziemlich
solenmagazine und möchte grad
loswerden. Ich bin schon öfter über
gestolpert, die für »Sonic Adventure DX« w
steht dann irgendwas vom tollsten Sonic a
Das ist doch totaler Quatsch! Ich finde d
überhaupt nicht. Bin ich eigentlich der einzig
noch an früher erinnert, an Segas M
Konsole? Das erste »Sonic« und der Nach

**SO NIMMST DU
TEIL!**



BRIEF

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus,
klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn
in einen Umschlag und dann ab damit an:
Primeverlag, CUBE Magazin/F-Zero-
Gewinnspiel, Perchtingerstr. 8-10, 81379
München



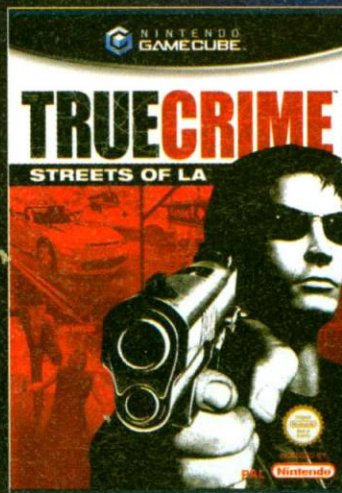
SMS



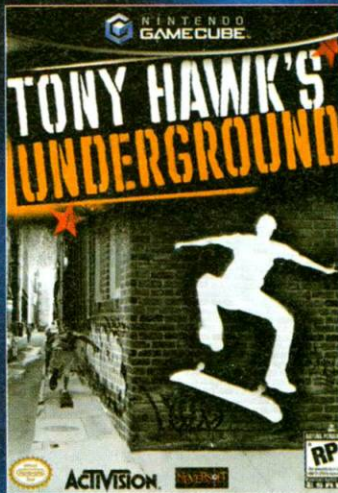
Der schnelle und bequeme Weg: Du sendest
eine SMS an die Nummer 82098. Der SMS-
Text beginnt mit dem Wort »cube«, dann ein
Leerzeichen, dann »gewinn«. Beispiel: »cube
gewinn«. Kosten: 0,49 EUR/SMS, gesamt
0,98 EUR (2 SMS), Anteil VF D2 0,12
EUR/SMS.

ABONNIEREN, SPAREN, SPIELE ABGREIFEN!

Mit einem Abo des Cube-Magazins bist du immer brandaktuell informiert und bekommst Insider-Informationen geliefert, die du in keinem anderen Heft lesen kannst. Alle Neuabonnenten, die sich bis zum 4. Dezember 2003 melden, nehmen zusätzlich an einer tollen Verlosung teil: Das Cube-Magazin und Activision verschenken zehn brandaktuelle Gamecube-Spiele! Zu gewinnen gibt es jeweils fünf Exemplare des brandheißen Action-Skaters »Tony Hawk's Underground« und des mörderisch spannenden Thrillerkillers »True Crime«.



»True Crime«: Als knallharter, abgebrühter Undercover-Cop räumt ihr in den Straßen von Los Angeles auf. Für den offiziellen Dienst hat man euch die Erlaubnis entzogen - wegen übermäßiger polizeilicher Gewaltanwendung. Dafür dürft ihr undercover richtig loslegen. Prügeln, schießen, Autos lenken: »True Crime« ist Spannung pur!



Die beliebte Skater-Reihe kehrt zurück zu ihren Wurzeln: Ihr arbeitet euch im Skater-Ranking von ganz unten nach ganz oben. Der Aufstieg vom untrainierten Hinterhof-Trickser zum gefeierten Skating-Star - nirgends macht er mehr Spaß als bei »Tony Hawk's Underground« ...

➤ GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des Cube-Magazins kostet nur 7,50 Euro. Ein Jahres-Abo kommt auf günstige 26,50 Euro. Das heißt über zehn Prozent Preisvorteil im Vergleich zum Kauf der Einzelausgaben am Kiosk!

➤ BEQUEM!

Kein Marsch zum Zeitschriftenhändler, kein banges Warten, ob die Ausgabe noch vorrätig ist. Der Postbote bringt das Cube-Magazin direkt zu euch nach Hause!

➤ AKTUELL!

Die Hefte erreichen Abonnenten immer etwa zwei Tage, bevor sie am Kiosk ausliegen!

➤ KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

➤ OHNE RISIKO!

Dein Cube-Abo ist jederzeit kündbar. Du bezahlst ganz bequem nach Erhalt der Rechnung.

GANZ EINFACH BESTELLEN

Wenn du was zu sagen hast, führen vier Wege zu uns:



SMS



CUBE maxi



CUBE mini

Der schnelle und bequeme Weg: du sendest eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »cube«, dann ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Miniabo oder »maxi« für das Maxiabo. Beispiel »cube maxi«. Alles Weitere wird per Rück-SMS abgefragt. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten.



ONLINE

Einfach eine E-Mail schreiben: abo@cubemagazin.de. Du erhältst Antwort per E-Mail und gibst einfach deine Adresse und alle weiteren Daten an.



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 7 47 34 40



BRIEF

Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an: Primeverlag, CUBE Magazin / Abo, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahme-Zettels einsenden!



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!

CUBE

CUBE11/03

DEINE ABO-KARTE

Ja, bitte schickt mir das Gamecube-Magazin ab sofort direkt zu. Ich habe markiert, welche Variante des Abonnements ich bevorzuge. Durch meine Abo-Bestellung habe ich die Chance, bei einer Verlosung ein Gamecube-Spiel zu gewinnen. Teilnehmen kann ich nur, wenn meine Abo-Bestellung bis zum 4. Dezember 2003 bei euch eintrifft und ich kein Mitarbeiter von Activision, des Primeverlags oder des Redaktionsbüros Richard Löwenstein bin.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

.....

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

MEIN ABO-WUNSCH

☐ Ich bevorzuge das Mini-Abo. Ich beziehe die drei nächsten Ausgaben des Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 7,50 Euro. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte dann sieben weitere Ausgaben zum günstigen Komplettpreis von 26,50 Euro. Ich kann mein Abo jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

☐ Ich will das ganze Jahr über top informiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die zehn nächsten Ausgaben des (im sechswöchigen Turnus erscheinenden) Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 26,50 Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der neunten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück. Zusätzlich zu meiner Abo-Bestellung habe ich die Chance, bei der Verlosung ein Gamecube-Spiel zu gewinnen.

Ich spiele auf:

☐ Gamecube
☐ Game Boy Advance
☐ Game Boy Advance SP

☐ Xbox
☐ Playstation 2
☐ PC

Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

CUBE

AUSGABE 11/03

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Wo es Videospiele gibt, sind die Probleme meistens nicht weit, doch mit professioneller Hilfe verliert selbst der affenstärkste Gegner seine Bananen ... äh ... seinen Schrecken! Vorhang auf für eine Sammlung cooler Tipps und Tricks für Würfelzocker.

F-ZERO GX

Schnelle Gegner und enge Kurven sind das Markenzeichen von »F-Zero- GX«. Doch der Kampf um Punkte lohnt, wie diese Liste beweist:

FOLGENDE DINGE LASSEN SICH FREISCHALTEN:

F-Zero AX-Gleiter
Diamond Cup
Meister Klasse
AX Piloten
AX Maschinen-Teile
Spade
Dark Schneider
Weitere AX Strecken

AX Mute City Sonic Oval track

Den Story-Modus auf »Hart« durchspielen.
Erster Platz in allen anderen Cup-Rennen im Standard- oder Experten-Level
Erster Platz in allen anderen Cup-Rennen im Experten-Level
Alle Storys auf der Stufe »Sehr Hart« absolvieren.
Den Story-Modus auf »Hart« durchspielen.
Alle Story-Aufgaben auf der Stufe »Hart« erledigen.
Alle Aufgaben im Story-Modus abschließen.
Entweder stets den ersten Platz auf allen AX-Strecken belegen oder alle Grand-Prix-Rennen auf der Stufe »Master« abschließen.
Den ersten Platz im AX-Cup belegen.



ENTER THE MATRIX

Der Ausflug in die Matrix ist zwar nur ein kurzes Vergnügen, doch das Spiel hält noch einige interessante Dinge bereit.

MULTIPLAYER-TRAININGSPROGRAMME FREISCHALTEN

Dazu muss man das Hacker-Mini-Spiel absolvieren und »Handshake« eintippen, schon erscheint Spark auf der Bildfläche, der die Sparrings-Levels freischaltet. Nun flugs ins Hauptmenü wechseln, ins aktuelle Spiel hacken und im Level-Auswahlscreen ganz nach links scrollen.

HACKER-BEFEHLE: Im Ordner B:\Tools muss man das Passwort '00000' eingeben, nun kann man folgende Befehle verwenden, um sich das virtuelle Leben in der Matrix zu vereinfachen.

Play.exe	Spielt die Zwischensequenzen ab.
View.exe	Zeigt die Helden der Matrix samt Biographie, außerdem weitere Infos über die Fahrzeuge, Karten und Waffen.
Drop.exe	Legt Zusatz-Waffen in der Matrix ab, allerdings muss dazu der Name der Wumme und der Level-Code bekannt sein.
Decode.exe	Erlaubt den Zugriff auf enterthematrixgame.com und thematrix.com
Virtual.exe	Zuerst gibt man als Passwort »Frozenfish« ein, danach muss ein Mini-Spiel absolvieren werden, um die Farbe Rot einzustellen. Nun hat man Zugriff auf ein weiteres Laufwerk. Hat man während des Spieles von Virtual.exe die Farbe Blau erspielt, kann man diesen Befehl benutzen, um das System neu zu starten.
Tracekill.exe	

RESIDENT EVIL ZERO

Hat man den Ort des Grauens erst einmal durchgespielt, darf man auf Blutegel-Jagd gehen. Was das bringt, erfährt man hier:

01-29 Egel
30-59 Egel
60-89 Egel

90-99 Egel

100 Egel

Munition für Rebeccas MG
Die Pistolen erhalten Endlos-Magazine
Dem Jagdgewehr geht niemals die Munition aus
Im Abteil 202 des Zuges liegt eine Magnum bereit
Alle Waffen sind mit Endlos-Magazinen ausgestattet

Wie wäre es mit einem neuen Outfit für Rebecca? Dazu muss man das Spiel in der Stufe »Hart« oder »Normal« durchzocken, schon enthält ihre Tasche den Schlüssel für den Kleiderschrank.

ABSCHLUSS-BONI

DER RANG ...	SCHALTET FOLGENDES FREI:
D (9:01 oder mehr)	Schlüssel für den Kleiderschrank
C (7:01 - 9:00)	Schlüssel für den Kleiderschrank
B (5:01 - 7:00)	Schlüssel für den Kleiderschrank
A (3:31 - 5:00)	Schlüssel für den Kleiderschrank und eine MP
S (3:30 oder weniger)	Schlüssel für den Kleiderschrank, eine MP und einen praktischen Raketenwerfer



WARIO WORLD

Auch wenn das Spiel nicht so richtig vom Hocker reißt, gibt es doch eine ganze Palette an sehenswerten Extras zu entdecken.



BELOHNUNG: AUFGABE:

Best Castle	Finde alle 40 Spritelings, bevor der End-Gegner angegriffen wird
Spring-Seil	Finde alle acht Schätze in Beanstalk Way
Munch-A-Bunch	Finde alle acht Schätze in Pecan Sands
Dodgeballs	Finde alle acht Schätze in Greenhorn Ruins
UFO Unterstützung	Finde alle acht Schätze in Wonky Circus
Mario Whirled	Finde alle acht Schätze in Greenhorn Ruins
Heads Up	Finde alle acht Schätze in Horror Manor
Gold-Gräber	Finde alle acht Schätze in Shivering Mountains
Lickety Split	Finde alle acht Schätze in Mirror Mansion

Ihr habt Fragen, Tipps, Lösungen und Antworten – immer her damit: Sendet eure Texte am besten als Word-File an tipps@cubemagazin.de. Unter den abgedruckten Beiträgen verlosen wir drei Gamecube-Spiele.

BLACK & BRUISED

WIRKUNG CHEAT

Internationales Turnier	START, A, A, A, Y, Y, X, X, X, START
Extra-Power	START, A, Y, A, Y, A, Y, X, X, X, START
Unverwundbarkeit	START, A, A, Y, Y, Z, Z, X, X, START
Konversations-Modus	START, Z, A, Y, X, Z, Z, Z, START
Turbo-Modus	START, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, START
Alle Kapitel	START, A, X, Y, Z, A, X, Y, Z, START
Interkontinental-Modus	START, A, A, A, Y, Y, Y, X, X, X, START
Anderes Outfit	START, A, Z, Y, X, START
Boxer freischalten	START, A, Y, X, X, Z, Z, X, Y, A, START
Umgebung verbeulen	START, Y, Z, Y, Z, A, A, START



DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Wurde Eure Spielfigur schon wieder vom End-Gegner in handliche Stücke zerlegt? Hat Euer Bolide erneut den letzten Platz belegt? Oder lässt sich das letzte Puzzle des Fantasy-Rätsels einfach nicht lokalisieren? Trocknet Eure Tränen, die Lösung naht: Auf dieser Seite nehmen wir Eure Probleme im Detail aufs Korn ... und schießen sie ab!



ENGELSGESANG

Hallo Leute, ich benötige dringend Hilfe bei »Sonic Adventure 2 Battle«. Wie komme ich in der Welt von Chao an einen Angel Chao? Ich hab so einen Engel im »Challenge Race« gesehen und will nun auch einen! Haben will! Haben will!

MARTIN SAILER VIA E-MAIL

Des Rätsels Lösung ...

Hallo Martin!

Weil du so nett gefragt hast, wollen wir mal nicht so sein. Es müssen allerdings eine ganze Latte an Bedingungen erfüllt werden, bevor man ein Angel Chao abgreifen kann: Zuerst schnappt man sich einen Chao, der mindestens schon dreimal inkarniert wurde und in seiner Kindheit gerade mal ein Tier von jeder Sorte verspeist hat. Dieses Chao lässt man nun ganz normal wachsen, wobei der Heldenweg das Chao in einen Engel verwandelt. Neutralität zum Chaos führt und die Dunkelheit schließlich einen Teufel hervorbringt. Diese Wesen sind zwar unverwundbar, taugen als Gehilfen aber nicht sehr viel.

GEIST IN DER FLASCHE

Hallo Cubaner!

Ganze dreieinhalb Wochen habe ich »The Legend Of Zelda: The Wind Waker« gezoct und dabei jeden möglichen Seitenquest gelöst, sämtliche Herzen nebst Behälter gesammelt, 5000 Rubine kassiert, See- und Schatz-Diagramme komplettiert, alle Gegner besiegt ... und alles, was mir zu meinem Zelda-Glück nun noch fehlt, ist eine kleine, mickrige Flasche!!! Ich hab' leider vergessen, wo man die Dinger finden kann, also biiiiiiiiitteeeee helft mir, damit ich wieder ruhig schlafen kann!

ERWIN SCHLOTTER VIA EMAIL

Des Rätsels Lösung ...

Ok, Erwin, dann wollen wir mal deine Nachtruhe wiederherstellen: Die erste Flasche gibt's beim Start ja automatisch, die zweite liegt in einem feindliche U-Boot nahe Bomb Island. Flasche Nummer drei kann man für 500 Rupine in einem Laden kaufen, der auf dem roten Diagramm als behelmter Terry erscheint. Die letzte Flasche ist allerdings ein wenig trickreich: Nachdem man die Schwester gerettet hat, wandert man nach Taura Island und verbringt die Nacht bei der Auktion. Dort sieht man ein Mädchen herumstreunen, welches man ansprechen muss. Sobald das Mädchen abhaut, folgt man ihr in sicherer Entfernung und schnappt sie sich, sobald sie den Tresor öffnet. Nun redet man der Göre ins Gewissen und wird dafür mit der letzten Flasche belohnt.

IN DER KLEMME ...

Hi ihr, ich weiß, das Game ist eine olle Kamelle, aber ich spiele zurzeit gerade »Eternal Darkness« und hier stecke ich gerade im achten Kapitel fest. Gleich nach dem Start bin ich ein paar Leitern hinabgestiegen und habe einige Zombies über die Klinge springen lassen. Nun sitze ich in einem Raum mit einer Lava gefüllten Fallgrube fest, der nur ein Podium und einen Schlüssel enthält. Was muss ich hier tun?

URS OSTERHELLWEG AUS DER SCHWEIZ

Des Rätsels Lösung ...

Hallo Urs, hast du etwa deine Zaubersprüche vergessen? Mit dem Spruch »Unsichtbares aufdecken« wechselst du die Farbe des Podiums. Nun erscheint eine Brücke, die man überqueren muss, um an den Schlüssel und das Saphir-Obekt in der Nische zu gelangen. Jetzt schnell noch die Leiter hochgehechtet und weiter geht's im Abenteuer. War doch gar nicht so schwer, oder?

SOUL CALIBUR 2

DIE ULTIMATIVE
MOVES-LISTE

Und, habt ihr schon alle Charaktere freigeschaltet, alle Stages gesehen und alle Waffen aufgeklaut? Nein? Dann fehlt euch wahrscheinlich die Liste aller Battle-Moves. Wir liefern sie euch für jeden der 23 Fighter, schön übersichtlich nach Kicks, Würfen und Best-of-Moves geordnet. Hier kommt der erste Teil, der Rest vom Fest folgt in der nächsten Ausgabe. Viel Glück bei den Duellen ...

MITSURUGI

Twin Splinters	□, □
Disembowel	□, □, □
Double Reaver	□+□, □
Swift Edge	□, □, □, □
Swift Edge – Half Moon Death	□, □, □, □
Splitting Gold	□, □
Knee Slice	□, □
Shin Slicer	□, □
Shin Slicer (Hold)	□, □ (Halten)
Shin Slicer Feint	□, □, □
Shin Slicer Feint (Halten)	□, □ (Halten), □
Drawn Breath	□, □
Drawn Breath – Mist	□, □, □
Drawn Air	□, □, □
Drawn Air – Relic	□, □, □ (Halten)
Parting Thrust	□, □, □
Parting Thrust (Halten)	□, □, □ (Halten)
Steel Slicer	□+□
Steel Slicer (Cancel)	□+□, □
Mist	□, □+□
Phoenix Tail	□, □, □+□
Phoenix Tail (Cancel)	□, □, □+□, □
Cold Stitch	□, □+□
Relic	□, □+□
Diving Thrust	□+□
Sudden Gale	□ (Halten), □
Double Scythe	□ (Halten), □, □
Double Scythe – Mist	□ (Halten), □, □, □
True Vacuum	□ (Halten), □
Reaving Shears	□, □ (Beim Aufstehen)
Flag Dance	□+□ (Beim Aufstehen)
Shin Vanish	□, □+□ (Geduckt)
Forced Prayer Divide	□, □
Forced Prayer Divide – Half Moon Death	□, □, □
Forced Prayer Divide – Mist	□, □, □
Trooper Roll	□, □ (Halten), □, □
Mask	□, □
Wind Hole	□, □
Wind Hole (Hoch)	□, □, □
Wind Hole (Niedrig)	□, □, □
Feint Wind Hole	□, □, □
Duel Wind Hole	□, □, □, □
Duel Wind Hole – Mist	□, □, □, □, □
Heavenly Prayer	□, □, □, □, □
Heavenly Prayer (Halten)	□, □, □, □, □ (Halten)
Heavenly Prayer – Half Moon Death	□, □, □, □, □
Heaven Cannon	□, □
Rust	□, □
Flag Dance	□, □
Flag Dance (Halten)	□, □ (Halten)
Wind Hole Vortex	□, □
Wind Hole Vortex (Halten)	□, □ (Halten)
Wind Hole Vortex – Mist	□, □, □
Forced God Divide	□, □, □, □
Forced God Divide (Halten)	□, □, □, □ (Halten)

Stone Wall Thrust	□, □, □
Stone Wall Thrust (Halten)	□, □, □ (Halten)
Autumn Requiem	□+□
Stone Throw	□, □+□
Mountain Divide	□, □
Heavenly Dance	□ (Halten), □, □
Heavenly Dance – Relic	□, □ (Halten)
Heavenly Dance (Cancel)	□ (Halten), □, □, □
Hell Flash	□ (Halten), □
Blunt Flames – Mist	□ (Halten), y, □, □
Blunt Flames	□ (Halten), y, □, □
Blunt Flames (Cancel)	□ (Halten), y, □, □, □
Stone Throw	□ (Halten), □+□
Wind Divide	□ (Beim Aufstehen)
Time Hole	□, □ (Geduckt)
Wing Blade – Cold Stitch	□, □, □
Snap Kick	□, □
Wheel Kick	□, □
Rising Knee	□, □
Front Kick	□, □
Stalk Shaver	□, □, □
Stalk Shaver – Mist	□, □, □, □
Hem Stitch	□, □
Bullet Cutter	□, □
Obedience	□, □

WÜRFE

Lion's Clutch	□+□ (Beim Annähern)
Korefuji	□+□ (Beim Annähern)
Divine Gift	□+□ or □+□ (Von hinten)
Gates Of Hell	□+□ or □+□ (Von links)
8th Bill Of Punishment	□+□ or □+□ (Von rechts)

MULTIPARTS

Relic	□, □+□
Ausführen während Relic ...	□
• Parting Arc	□
• Parting Arc – Mist	□, □
• Fire Brand	□, □
• Relic Low Kick	□
• Relic Low Kick – Relic	□ (Halten)
• Bill Of Fire – Relic	□+□ (Halten)
• Bill Of Fire (Halten)	□+□ (Halten)
• False Purification	□, L

Mist	□+□ or □, □+□
Ausführen während Mist ...	□, □, □
• Mist Stab Combo	□, □, □, □+□
• Mist Stab Combo Relic	□, □, □, □+□
• Dividing Thrust	□
• Water Mist Kick	□
• Divide	□+□
• Mist Thrust	□, □
• Mist Pursuit	□, □
Half Moon Death	□, □+□
Ausführen während Half Moon Death ...	□, □
• Summer Eve	□, □

• Crescent Moon	□, □
• Shin Clip	□
• Star Fall Eve	□

Full Moon Death	□, □+□
Ausführen während Full Moon Death ...	□
• Full Moon Harvest	□
• Full Moon Slash	□

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Diving Thrust □+□
- 2 Korefuji □+□ (Beim Annähern)
- 3 Gates Of Hell □+□ or □+□ (Von links)
- 4 8th Bill Of Punishment □+□ or □+□ (Von rechts)
- 5 Fire Brand □ (Während des Relic)

LINK

Horizontal Slash	□
Horizontal Slash – Spin attack	□ (Halten)
Double Sword Slash (Horizontal)	□, □
Double Sword Slash (Horizontal) – Boomerang Stance	□, □ (Halten)
Cross Slash	□, □
Cross Slash – Bomb Stance	□, □, □+□
Cross Slash Combo	□, □, □
Cross Slash Combo – Bomb Stance	□, □, □ (Halten)
Step-In Attack Combo	□, □, □, □
Step-In Attack Upper Combo	□, □, □, □
Bat Swing	□, □, □
Shoelace Slash	□, □
Crouching Slash	□, □
Sword Trip	□, □
Counter Slash	□, □
Counter Slash – Boomerang Stance	□, □ (Halten)
Cyclone Attack	□, □
Cyclone Attack (Halten)	□, □ (Halten)
Spin Attack	□, □, □
Spin Attack (Halten)	□, □, □ (Halten)
Force Counter Slash	□ (Halten), □
Spinning Leap Strike	□ (Halten), □
Grass Cutter	□ (Halten), □
Grass Cutter (Halten)	□, □ (Halten)
Grass Cutter High Feint	□ (Halten), □, □
Counter Slash	□ (Halten), □
Counter Slash – Boomerang Stance	□, □ (Halten)
Bow Stance	□ (Halten), □+□
Boomerang Stance	□ (Halten), □+□
Rising Horizontal Slash	□ (Beim Aufstehen)
Rising Horizontal Slash – Boomerang Stance	□ (Halten während des Aufstehens)
Vertical Slash – Bow Stance	□ (Halten)
Double Sword Slash (Vertical)	□, □

INFORMATION

SOUL CALIBUR 2

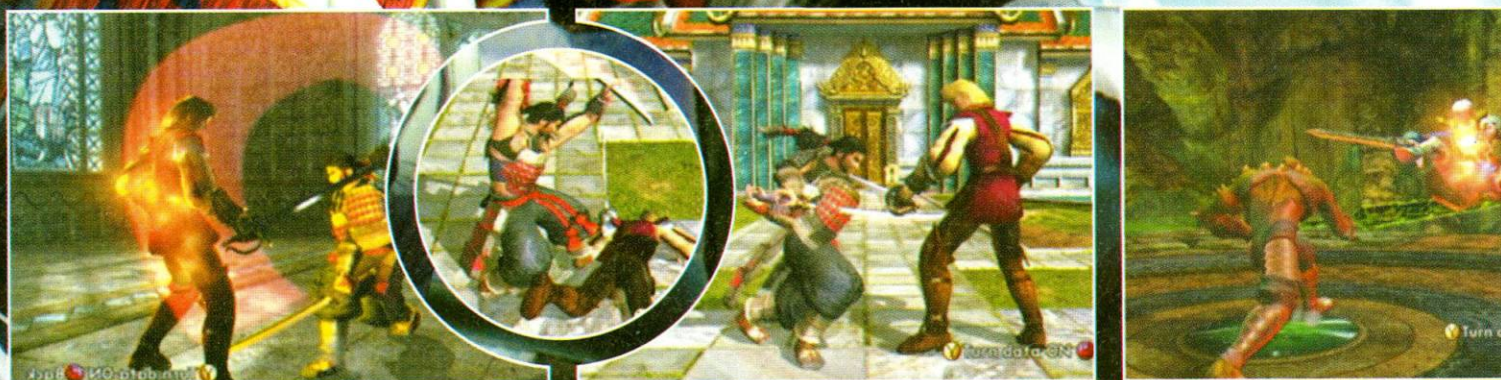
PUBLISHER: NINTENDO

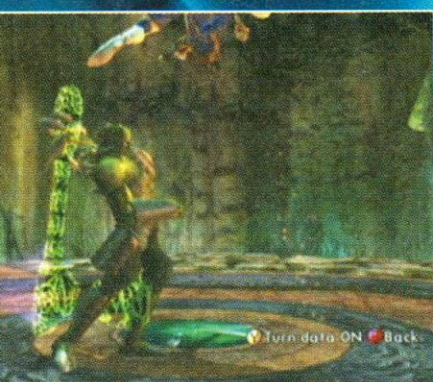
HERSTELLER: NAMCO

GENRE: BEAT-'EM'UP

PREIS: 50 EURO

SPIELER: 1-2





Slash Kick Combo	□, □
Stab	□, □, □
Illusion Stab Combo	□, □, □, □, □, □
Running Hack	□, □, □
Half Moon Swipe	□, □
Half Moon Swipe – Bow Stance	□, □ (Halten)
Sword Plant	□, □
Down Slash	□, □
Double Spin Slash	□, □, □
Double Spin Slash (Halten)	□, □, □ (Halten)
Power Thrust	□, □, □
Power Thrust (Halten)	□, □, □ (Halten)
Power Thrust – Bow Stance	□, □, □ (Halten)
Rocket Stab	□, □
Hyper Dash Attack	□, □, □, □
Hyper Dash Attack (Halten)	□, □, □, □ (Halten)
Hyper Dash Attack (Cancel)	□, □, □, □ (Halten), □
Sword Sweep	□, □
Sword Sweep – Spin Attack	□, □ (Halten)
Running Spin Slash	□, □, □, □
Running Spin Slash (Halten)	□, □, □, □ (Halten)
Running Hack	□ (Halten), □
High Launcher	□ (Halten), □
High Launcher – Bow Stance	□ (Halten), □
Sword Chop	□ (Halten), □
Bomb Stance	□ (Halten), □, □
Rising High Slash	□ (Beim Aufstehen)
Kick	□
Kick – Bomb Stance	□ (Halten)
Front Kick	□, □
Front Kick – Bomb Stance	□, □ (Halten)
Forward Roll	□, □, □, □
Mid Kick	□, □
Low Kick	□, □
Double Kick	□, □, □
Kick Out	□, □
Back Somersault	□, □, □
Knee Thrust	□ (Halten), □
Propeller Kick	□ (Halten), □
Propeller Kick – Bomb Stance	□, □ (Halten)
Propeller Kick – Forward Roll	□, □
Propeller Kick – Back Somersault	□, □, □
Leaping Split Combo	□, □, □ (Beim Aufstehen)

• Boomerang (Side)	□, □
• Bow Stance	□
• Bomb Stance	□
Forward Roll	□, □, □
Ausführen während Forward Roll ...	□
• Force Counter Slash	□
• Rocket Stab	□
• Leaping Split Combo	□, □, □
Side Roll (During Forward Roll)	□
Ausführen während Side Roll ...	□
• Spinning Leap Strike	□
• Rocket Stab	□
• Leaping Split Combo	□, □, □
Back Somersault	□, □, □
Ausführen während Back Somersault ...	□
• Force Counter Slash	□

TOP FIVE MOVES

1 Swing Under	□, □, □, □
2 Bow	□, □, □
3 Spin Attack (Halten)	□, □, □ (Halten)
4 Bomb	□, □, □
5 Power Roll	□, □, □ or □, □, □ (Von rechts)

NECRID

Rage Tail	□, □
Rage Tail (Halten)	□, □ (Halten)
Scourge Tusk	□, □, □
Scourge Tusk (Halten)	□, □, □ (Halten)
Scourge Storm	□, □, □, □
Dark Slash	□, □, □
Inner Blaze	□, □, □
Axis	□, □, □
Shadow Hook	□, □
Shadow Hook (Halten)	□, □ (Halten)
Demonic Reaver	□, □, □
Deathbreak	□, □, □
Fire Fang	□, □
Fire Fang (Cancel)	□, □, □
Dragon Roar	□, □, □, □
Vulcan Sting	□, □, □
Leviathan	□, □, □, □, □
Fiery Vine	□, □, □
Dark Vortex	□, □
Dark Vortex (Halten)	□, □ (Halten)
Dark Vortex (Cancel)	□, □, □
Cataclysm	□, □, □
Caliginous Blight	□, □, □
Cadmus Spade	□ (Halten), □
Grand Valar	□ (Halten), □, □
Dragon Tail	□ (Halten), □
Hell's Assassin	□, □ (Geduckt)
Chaos Comet	□, □, □ (Geduckt)
Chaos Comet (Halten)	□, □, □ (Halten während des Duckens)
Chaos Comet (Cancel)	□, □, □
Dark Discus	□, □ (Beim Aufstehen)
Dark Discus (Cancel)	□, □, □
Luminous Wheel	□, □ (Mit dem Rücken zum Gegner)
Luminous Wheel (Halten)	□, □ (Halten mit dem Rücken zum Gegner)
Dragon Tusks	□, □, □, □
Dragon Tornado	□, □, □, □
Dreaded Horn	□, □, □
Overlord Strike	□, □, □
Overlord Strike (Halten)	□, □, □ (Halten)
Ember	□, □, □

War Hammer	□, □
Hell Raiser	□, □
Hell Raiser (Halten)	□, □ (Halten)
Skeleton Fang	□, □
Soul Strife	□, □, □, □
Void Cannon	□, □
Void Cannon Short	□, □ (Halten), □
Void Cannon Long	□, □ (Halten), □
Lost Soul	□, □, □
Wind Drake	□, □, □
Deadly Spikes	□ (Während des Wind Drake)
Death Wing	□ (Während des Wind Drake)
Deadly Dive	□ (Während des Wind Drake)
Grave Caster	□, □
Valar's Grasp	□, □, □
Overlord Strike	□ (Halten), □
Overlord Strike (Halten)	□, □ (Halten)
Draco	□, □, □
Draco (Cancel)	□, □, □, □
Chaos Reign	□ (Halten), □
Chaos Reign (Halten)	□, □ (Halten)
Vine Snap	□, □, □ (Geduckt)
Secret Fang	□, □ (Mit dem Rücken zum Gegner)
Pyre Tusk	□, □, □, □
Horn Kick	□, □
Giant Roundhouse	□, □, □
Helm Drop	□, □, □
Giant Spin Kick	□, □
Low Kick	□, □
Biting Kick	□, □
Diving Kick	□, □, □
Raging Demon	□, □
Amimone Spike	□ (Halten), □
Talon Kick	□ (Halten), □
Raider	□, □
Dragon Blaze	□, □ (Beim Aufstehen)
Necris Dive	□, □ (Mit dem Rücken zum Gegner)

WÜRFE

Nest Of Demons	□, □ (Beim Annähern)
Dark Atonement	□, □ (Beim Annähern)
Ridicule Fiend	□, □ or □, □ (Von links)
Bain	□, □ or □, □ (Von rechts)
Bloodletting	□, □ or □, □ (Von hinten)

MULTIPARTS

Wind Drake	□, □, □
Ausführen während Wind Drake ...	□
• Deadly Spikes	□
• Death Wing	□
• Deadly Dive	□

Wilder Topaz	□, □, □
Elder Topaz (Cancel)	□, □, □, □
Ausführen während Elder Topaz...	□
• Elder Charge	□
• Elder Swing	□
• Elder Swing (Cancel)	□, □
• Georgios	□, □, □, □
• Tulisk	□, □, □, □
• Tulisk (Cancel)	□, □, □, □
• Beowulf	□
• Elder Dragon Blaze	□, □, □

DIE FÜNF BESTEN MOVES

1 Grand Valar	□ (Halten), □, □
2 Chaos Reign (Halten)	□, □ (Halten)
3 Nest Of Demons	□, □ (Beim Annähern)
4 Beowulf	□ (Während des Elder Topaz)
5 Elder Dragon Blaze	□, □, □ (Während des Elder Topaz)

TAKI

Shadow Ripper	□, □, □
Silent Shadow	□, □, □, □
Stabbing Shadow	□, □, □, □
Darkness Illusion	□, □, □, □
Darkness Illusion (Cancel)	□, □, □, □
Darkness Illusion (Possession)	□, □, □, □, □
Shadow Cannon	□, □, □, □
Shadow Cannon –	□, □, □, □, □
Ninja Cannon Feint	□, □, □, □, □
Shadow Cannon (Cancel)	□, □, □, □, □
Shadow Rush	□, □, □
Shadow Shrine	□, □
Shadow Run – Possession	□, □, □, □, □
Shadow Run	□, □, □, □
Shadow Split	□, □
Earth Scroll	□, □, □
Reaping Hook	□, □
Wind Scroll	□, □
Bamboo Cutter	□, □, □
Fog Blanket	□, □, □
Burning Misery – Possession	□ (Halten), □, □, □
Burning Misery – 3 (Halten)	□, □, □, □
Dark Chaos	□ (Halten), □, □, □
Dark Chaos – Wind Roll 2	□ (Halten), □, □, □, □
Deep Chaos	□ (Halten), □, □
Weaving Blades	□ (Halten), □
Bamboo Cutter	□ (Halten), □
Shadow Claw	□, □, □ (Beim Aufstehen)
Divine Cannon Combo	□, □, □ (Geduckt)
Poison Dart	□, □, □ (Geduckt)
Darkness Possession	□, □, □
Lightning Strike	□, □, □, □
Lightning Strike (Cancel)	□, □, □, □
Shadow Banishment	□, □, □ (Halten)
Shadow Banishment (Halten)	□, □, □ (Halten)
Shadow Banishment – Possession	□, □, □, □
Shadow Scroll	□, □, □
Heavy Shadow	□, □, □, □
Shadow Banishment – Stalker	□, □, □, □
Blood Scroll	□, □, □
Blood Scroll (Halten)	□, □, □ (Halten), □
Dark Destroyer	□, □
Silence	□, □
Assassin's Strike	□, □, □
Assassin's Feather	□, □, □
Dark Slicer Feint	□, □, □
Dark Slicer Feint – Possession	□, □, □, □
Demon Fangs	□, □
Seal	□, □, □
Seal (Halten)	□, □, □ (Halten)
Seal Of The Fire Dragon	□, □, □, □
Seal Of The Fire Dragon (Cancel)	□, □, □, □, □
Ninja Cannon	□, □, □
Ninja Cannon Feint	□, □, □, □
Ninja Cannon (Cancel)	□, □, □, □
Illusion Scroll	□ (Halten), □
Scroll Of Darkness	□ (Halten), □, □
Assassin's Secret	□ (Halten), □, □
Assassin's Secret – Possession	□ (Halten), □, □, □
Darkness Banishment	□, □ (Beim Aufstehen)
Darkness Banishment – Stalker	□, □, □ (Beim Aufstehen)
Heavy Burden	□, □ (Mit dem Rücken zum Gegner)
Haste – Possession	□, □, □
Haste	□, □, □
Water Haste	□, □, □, □
Divine Punishment	□, □, □
Hurricane Punishment	□, □, □
Rapid Destruction – Wind Roll 1	□, □, □, □
Rapid Destruction	□, □, □, □
Punishing Strike	□, □, □

Sealing Punishment
Water Kick
Mat
Haste Alternate
Haste Alternate – Possession
Heavy Burden
Heavy Burden – Possession
Storm Cloud Scroll
Divine Cannon
Punishing Wind –
Wind Roll 1 (Mit dem Rücken zum Gegner)

WÜRFE

Strangulation Blade (Beim Annähern)
Departure In Fire (Beim Annähern)
Crossing The Cliff (Beim Annähern)
Dropping The Bottle (Beim Annähern)
Cellar Drop (Beim Annähern)
Jute Burial (Beim Annähern)
Bow Breaker (Beim Annähern)

MULTIPARTS

Possession
Ausführen während Possession ...
• Storm Scroll
• Dream Scroll
• Dragon Wheel
• Mekki-Mar Wind
• Vacuum Drop Kick
• Awakening Rush
• Exorcism
• Exorcism (Cancel)
• Fan Dance
• Possession Rush

Wind Roll 1
Ausführen während Wind Roll 1 ...
• Mekki-Mar Wind Roll
• Curse – Possession
• Wind Death Sault
• Wind Sealing Rush
• Riptide
• Haste Alternate
• Haste Alternate – Possession
• Sealing Punishment

Wind Roll 2
Ausführen während Wind Roll 2 ...
• Side Breeze
• Storm Cloud Scroll

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Cellar Drop (Beim Annähern)
- 2 Seal Of The Fire Dragon (Beim Annähern)
- 3 Ninja Cannon (Beim Annähern)
- 4 Crossing The Cliff (Beim Annähern)
- 5 Strangulation Blade (Beim Annähern)

TALIM

Swift Espada
Swift Espada Wind Charmer 1
Elbow Witik
Mirror Fan Strikes
Mirage Fan Strikes
Double Albaniko
Double Albaniko (Halten)
Razor Gale
Tuhod Slicer
Spinning Low Hiwa
Olisi Whirlwind
Olisi Kick
Olisi Kick (Halten)
Tornado Assault
Tornado Assault Kamay
Ice Wind
Ice Wind (Cancel)
Shearing Blades
Desert Gust
Crosswind
Rapid Force
Twin Baraw Lift
Twin Espadas
Double Abaniko
Double Abaniko (Halten)
Blade Cyclone
Planchada Cyclone
Left Witik
Reverse Elbow Witik
Salisi Breeze
Salisi Breeze – Wind Sault
Salisi Breeze – Wind Charmer 2
Salisi Razor
Salisi Razor – Wind Sault
Twin Fang Sahig
Paayon Thrust
Gust Hook
Gust Hook (Halten)
Satik
Handa Blade
Air Blade Thrust
Air Blade Thrust (Halten)
Air Blade Thrust – Wind Charmer 2
Vertical Abaniko
Blue Sky
Blue Sky (Halten)
Whirlwind Hambalos
Whirlwind Hambalos (Cancel)
Cold Wind
Cold Wind (Cancel)
Cold Wind (Cancel) – Paayon Thrust
Wind Sault
Wind Charmer 2
Tumbling Razors
Paayon Thrust
Rising Gale
Isa Hampas
Rising Elbow Blade
Rising Baraw
Side Sipa
Sipa Rising
Reverse Sipa
Sweeping Breeze
Sweeping Gale (Halten)
Low Sipa Sweep
Inner Sipa
Sipa Trip
Sipa Slash
Sipa Windmill
Front Sipa

WÜRFE

Tagga Na Kamay (Beim Annähern)
Sungabb Throw (Beim Annähern)
Diving Wind Kick Throw (Beim Annähern)
Tower Kick (Beim Annähern)
Piggyback Tulison (Beim Annähern)

Monsoon
Monsoon Season (Beim Annähern)
Blade Cyclone (Beim Annähern)
Tagga (Beim Annähern)

MULTIPARTS

Swift Espada – Wind Charmer 1
Ausführen während Wind Charmer 1 ...
• Blade Cyclone
• Tagga

Wind Sault
Ausführen während Wind Sault ...
• Double Inward
• Double Bartikal
• Layout

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Monsoon Season (Beim Annähern)
- 2 Blade Cyclone (Beim Annähern)
- 3 Blue Sky (Beim Annähern)
- 4 Piggyback Tulison (Beim Annähern)
- 5 Tagga (Beim Annähern)

CASSANDRA

Side Flow
Slide Rush
Slide Sweep
Slide Tornado
False Slide Kick
Angel Snipe
Reverse Illusion
Under Slide Blade
Undertow
Holy Purification
Cutlass Serendipity
Cutlass Serendipity (Halten)
Cutlass Thruster
Cutlass Thruster (Halten)
Tempest
Shooting Star
Twin Step Grace
Gaia Quake
Gaia Quake (Halten)
Slide Feint
Angel Snipe
Shield Slide Rush
Shield Slide Rush Illusion
Silent Dawn
Twin Step Grace
Mirage Satellite
Mirage Satellite (Halten)
Dancing Shield
Dancing Shield (Halten)
Shield Upper
Nasty Impale Alpha
Nasty Impale Omega
Shield Nova
Shield Nova (Halten)
Angel's Wave
Artemis Dart
Angel Rush
Heaven Lift
Guardian Strike
Guardian Wings
Guardian's Judgment
Under Splash
Destined Greatness
Heavens Wing
Temporal Ascension
Temporal Ascension (Halten)
Angel Press
Shield Slaps
Heaven's Guardian
Rothion Mauler
Elk Strike
Elk Strike (Halten)
Pure Stinger
Angel Press
Olympus Shower
Exile
Shield Spikes
Shield Spikes (Cancel)
High Knee
Plasma Blade

Angel Side Kick
Spring Under Kick
Seraphim Heel
Hip Charge
Gaia Kick
Seraphim Sault
Grace Sault
Seraphim Kicks
Hip Charge Surprise
Angels Spring

WÜRFE

Guardian Revenge (Beim Annähern)
Seraphim Blade Twist (Beim Annähern)
Exile Order (Beim Annähern)
Meteor Shower (Beim Annähern)
Seraphim Hammer (Beim Annähern)
Angel's Embrace (Beim Annähern)

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Seraphim Hammer (Beim Annähern)
- 2 Shield Slaps (Beim Annähern)
- 3 Shield Spikes (Beim Annähern)
- 4 Heaven's Guardian (Beim Annähern)
- 5 Guardian's Judgment (Beim Annähern)

YUNSUNG

Blade Song
Bade Song – Land Walk
Talon Destroyer
Lashing Tiger
Lashing Tiger – Land Walk
Lashing Tiger (Cancel)
Lashing Tiger (Cancel) –
Wagging Tail
Burning Ember
Leg Cutter
Twisting Coils
Torso Cutter
Jolting Blade
Heaven's Path
Waving Flame
Roaring Flame
Forced Divide
Forced Divide (Cancel)
Viper's Illusion
Viper's Illusion (Halten)
Willow Dance
Willow Dance (Cancel)
Wild Slash
Jolting Blade
Rage Fire Blast
Rage Fire Blast (Cancel)
Waving Flame
Burning Sky
Burning Sky – Land Walk
Cyclone Blade Kick
Cyclone Blade Kick (Cancel)
Viper Lunge
Tiger Maul
Tiger Paw
Shattered Wall Crane
Shattered Wall
Wall Dance
Wall Dance (Halten)
Forced Flame Divide
Flame Wave
Piercing Thrust
Loin Crush
Loin Crush (Halten)
Vengeful Thrust
Vengeful Thrust (Cancel)
Pouncing Claws
Cresting Wave
Crushing Heal
Fire Storm
Fire Storm (Cancel)
Shattered Wall
Rising Cobra
Eclipse Blade
Opening Void Thrust
Forced Heaven
Flame Wave
Shredding Fangs
Shredding Fangs Crane
Cobra Divide

Raging Panther Crane □, □, □, □, □
Raging Panther □, □, □, □, □
Raging Panther – Land Walk □, □, □, □, □
Raging Panther (Cancel) □, □, □, □, □
Raging Panther (Cancel) – Wagging Tail □, □, □, □, □, □
Pursuing Cobra Divide □, □, □, □, □, □
Triple Circular Heaven Assault □, □, □, □, □
Circular Heaven Kick – Crane □, □, □, □
Double Circular □, □, □, □
Heaven Kick – Crane □, □, □, □
Circular Heaven Cutter □, □, □, □
Circular Heaven Crush □, □, □, □
Circular Heaven Fangs □, □, □, □, □
Double Circular Heaven Cutter □, □, □, □, □
Double Circular Heaven Crush □, □, □, □, □
Double Circular Heaven Fangs □, □, □, □, □
Ripping Fang □, □
Viper Sweep □, □
Warrior Dance □, □, □, □
Warrior Step □, □, □, □
Warrior Step Crane □, □, □, □
Warrior Divide □, □, □, □, □
Double Hawk Kick □, □
Tiger Cannon Kick □, □, □
Striking Fangs □, □, □
Striking Fangs – Crane □, □, □, □
Raging Talons □ (Halten), □
Roundhouse Kick □ (Halten), □
Leg Sweep □ (Halten), □
Rising Hook Heel □ (Beim Aufstehen)

WÜRFE

Meteor Throw □+□ (Beim Annähern)
Pinwheel Kick □+□ (Beim Annähern)
Spine Destroyer □+□ or □+□ (Von hinten)
Burning Cradle □+□ or □+□ (Von links)
Drac Slayer □+□ or □+□ (Von rechts)

MULTIPARTS

Crane Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Crane ...
• Circling Wing □
• Circling Wing – Crane □ (Halten)
• Wings Of Flight □
• Talon Kick □
• Crane Rage □, □, □, □
• Crane Rage Land Walk □, □, □, □
• Crane Shedder □, □, □, □
• Crane Shedder – Crane □, □, □, □
• Stone Cleaver □+□
• Wagging Tail □, □, □

Crane Swoop □, □ (Während des Crane)
Ausführen während Crane Swoop ...
• Rage Fire Blade □, □
• Rage Fire Blade (Cancel) □, □, □
• Rising Crane □
• Rising Phoenix Kick □

Land Walk □, □, □
• Crane Swoop □ (Während des Land Walk)

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Coiling Viper Thrust □, □, □, □+□
- 2 Drac Slayer □+□ or □+□ (Von rechts)
- 3 Wall Dance □, □, □, □, □
- 4 Crane Shedder – Crane □, □, □, □ (Während des Crane)
- 5 Pinwheel Kick □+□ (Beim Annähern)

RAPHAEL

Attack Au Fer □, □
Attack Au Fer Low □, □, □
Moulinet □, □, □
Moulinet – Preparation IV □, □ (Halten)
Lunging Press □, □
Lunging Press – Preparation II □, □ (Halten), □
Hilt Strike □, □
Bloodlust □, □, □, □, □
Bloodlust – Preparation II □, □, □, □, □ (Halten)
Violent Blood □, □
Low Tondo Roversi □, □
Dark Talon □, □
Tondo Roversi □, □

Heavy Mandritti □, □, □
Assalto Montante □+□
Assalto Montante (Halten) □+□ (Halten)
Assalto Montante Crescendo □+□, □
Wyvern's Tail □, □, □+□
Wyvern's Tail (Cancel) □, □, □+□, □
Spinning Affondo Thrust □, □+□
Quick Parade □, □+□
Quick Parade – Preparation II □, □+□ (Halten)
Stocatter Rampage □ (Während des Quick Parade)
Stocatter Rampage Crescendo □, □ (Während des Quick Parade)
Baroque Storm □, □+□
Blood Roar □, □+□ (Halten)
Blood Roar – Preparation II □, □+□ (Halten)
Bloody Funeral □, □, □, □
Bloody Funeral (Cancel) □, □, □, □, □
Merciless Stramazone □ (Halten), □, □
Deadly Strikes □ (Halten), □, □
Deadly Strikes – Preparation II □, □, □, □ (Halten)
Dark Tears □ (Halten), □, □
Squalambrato Concerto □ (Halten), □, □
Squalambrato Concerto – Preparation II □, □, □ (Halten)
Heel Snipe □ (Halten), □
Heavy Mandritti □ (Halten), □
Rising Tondo □ (Beim Aufstehen)
Midnight Terror □, □, □, □ (Geduckt)
Midnight Terror – Preparation II □, □, □, □ (Halten während des Duckens)
Rising Wyvern □+□ (Beim Aufstehen)
Rising Wyvern – Preparation III □+□ (Halten während des Aufstehens)
Dui Montante □, □
Double Appel Cut – Preparation IV □, □ (Halten)
Double Appel Cut □, □, □
Double Appel Cut – Preparation II □, □, □ (Halten)
Double Appel Cut – Quick Parade □, □, □, □, □+□
Triple Botta In Tempo □, □, □, □
Triple Botta In Tempo – Preparation III □, □, □, □ (Halten)
Broken Thrust □, □, □
Broken Thrust – Preparation III □, □, □ (Halten)
Montante El Fin □, □
Fendante □, □
Grave Needle □, □, □
Double-Handed Press □, □, □
Double-Handed Press (Halten) □, □, □ (Halten)
Single Montante □, □, □
Broken Thrust □ (Halten), □
Broken Thrust – Preparation IV □, □ (Halten)
Quick Mandritti □ (Halten), □
Quick Mandritti – Preparation IV □, □ (Halten)
Death Guise □ (Halten), □
Dark Heart □ (Halten), □, □
Rising Montante □ (Beim Aufstehen)
Shadow Stinger □, □ (Geduckt)
Shadow Stinger – Preparation II □, □ (Halten während des Duckens)
Dark Moon □, □, □
Venom Heel □, □
Venom Toe Kick □, □
Sweep Kick □, □
Pirouette Sweep □, □
Head Hunter Kick □, □
Venom Side Kick □, □, □
Venom Side Kick – Retreat Step □, □, □, □
Dark Moon □ (Halten), □
Venom Roundhouse □ (Halten), □
Rising Venom Kick □ (Beim Aufstehen)

WÜRFE

Death Puppet □+□ (Beim Annähern)
Unending Stings □+□ (Beim Annähern)
Pure Sacrifice □+□ or □+□ (Von hinten)
A Lesson In Massacre □+□ or □+□ (Von links)
Undertaker □+□ or □+□ (Von rechts)

MULTIPARTS

Quick Parade □, □+□
Ausführen während Quick Parade ...
• Stocatter Rampage □
• Stocatter Rampage Crescendo □, □
Preparation IV Several moves in main list
Ausführen während Quick Parade ...
• Raging Storm □, □
• Swift Botta □
• Swift Botta – Preparation II □ (Halten)





- Dark Moon
- Side Movement – Preparation II

Preparation I (Während Preparation IV)
Ausführen während Preparation I ...
• Dark Flood
• Enveloping Stocatta
• Enveloping Stocatta (Halten)
• Shadow Stinger

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Unending Stings (Beim Annähern)
- 2 A Lesson In Massacre (Von links)
- 3 Stocatter Rampage Crescendo (Während Quick Parade)
- 4 Bloody Funeral
- 5 Squalambrato Concierto (Halten)

KILIK

- Bo Rush – Side Movement
Bo Rush Combo
Raging Phoenix Combo
Raging Phoenix Bo
Raging Phoenix Soul
Raging Phoenix Fang
Cross Bo
Ling Su Upper
Ling Su Rising Bo
Inner Peace
Lower Bo Slice
Escaping Bo
Cross Tide
Cross Tide – Monument
Phoenix Roar
Phoenix Roar (Cancel)
Biting Phoenix
Trick Bo
Lower Bo Smackdown
Dirty Bo
Phoenix Flair – Raven Slaughter Thrust
Yin And Yang
Yin And Yang (Cancel)
Phoenix Cross
Bo Smack Down
Phoenix Claw
Wave Divide
Phoenix Tail
Twin Phoenix
Phoenix Feint
Cross Bo
Gale Divide Haste
Gale Divide
Wind Divide Flare
Wind Divide Flare – Monument
Mountain Carve
Mountain Carve (Cancel)
Ling Sheng Slice
Cross Tide
Ling Sheng Slash
Pounding Stones
Splitting Waterfall
Waterfall Divide
Rushing Waterfall
Rushing Waterfall – Seitl. Bewegung
Bo Thrust
Retreating Thrust
Lower Bo Feint
Heavy Bo
Heavy Bo (Halten)
Twin Bo Upper
Waterfall
Advancing Bo
Phoenix Rage Thrust
Stream Thrust
Rising Bo Feint
Rising Bo Feint (Cancel)
Yin Rising
Playful Phoenix
Phoenix Lunge
Sheng Mirage Kick
Heavy Bo
Heavy Bo (Halten)
Raven Slaughter
Phoenix Rage Thrust
Phoenix Rage Thrust (Halten)
Stream Thrust
Yin Rising

- Rising Bo Feint
Phoenix Lunge
Ling Sheng Upper
Stream Thrust
River Thrust
Sheng Lung Kick
Rising Phoenix
Sheng Side Kick
Sheng Su Low Kick
Sheng Su Thrust
Biting Heaven
Sheng Heh Kick
Sheng Illusion Kick
Sheng Lung Kick Combo
Rising Phoenix
Mountain Sweep
Mountain Breaker
Phoenix Hop

WÜRFE

- Light Breeze
Heaven Dance
Phoenix Pounce
Cutting Sadness
Summer Gale
Festival Of The Damned
Festival Of The Dead

MULTIPARTS

- Legend Rush (Halten)
• Legend Rush Thrust (Während des Legend Rush)

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Cutting Sadness (Von links)
- 2 Summer Gale (Von rechts)
- 3 Heaven Monument Fall
- 4 Rising Flare
- 5 Legend Rush Thrust (Während des Legend Thrust)

XIANGHUA

- Beautiful Rhythm
Beautiful Rhythm – Bea Her Hua
Swallow Blade
Rhythm Blade
Tzao Lan Hua Rhythm
False Tzao Lan Hua Rhythm
Tzao Lan Hua Rhythm (Cancel)
Cross Lian Hun
Striking Lian Hua
Angry Shui Shian
Angry Shui Shian (Cancel)
Rhythm Halt
Chai Hua
Storming Lian Hua
Lian Hua Slice
Lian Hua (Halten)
Muu Jiann
Muu Jiann (Halten)
Muu Jiann Advance
Great Wall
Lian Hua Cannon
Yann Divide
Reverse Shui Shian
Reverse Shui Shian (Cancel)
Guei
Muu Jiann Retreat
Ma Chiueh
Lian Hua Kicks
Lian Hua Sweeps
Lian Hua Twist Left
Feng Yun Feint
Feng Yun Feint (Seitl. Bewegung)
Double Feng Yun
Striking Lian Hua
Li
Spinning Lian Hua
Ing Hua
Lan Hua Slice
Ma Chiueh
Hou Lee
Muu Jiann Rhythm
Mai Hua Dance
Mai Hua Divide
Mai Hua Carve

- Elegant Rhythm
Advancing Rhythm
Deadly Rhythm
Playful Rhythm –
Laughing Bea Her Hua
Lian Hua Upper
Rhythm Break
Shang Ji
Shang Ji (Cancel)
Tzao Lan Hua
Tzao Lan Hua Dance
Tzao Lan Hua Feint
Tzao Lan Hua (Cancel)
Vengeful Lian Hua
Vengeful Lian Hua –
Laughing Bea Her Hua
Twin Mei Hua
Waterfall
Waterfall (Cancel)
Waterfall – Bea Her Hua
Advancing – Bea Her Hua
Lower Great Wall
Quake Step
Quake Step (Cancel)
Hwu Dye
Hwu Dye (Cancel)
Retreating Bea Her Hua
Sweet Harmony
False Mirror
False Mirror Feint
San Jaan
San Jaan (Cancel)
Playful Slice
Vengeful Lian Hua
Vengeful Lian Hua –
Laughing Bea Her Hua
Bea Her Hua
Shiang Ryh Kwei
Shiang Gyh Kwei
Shiang Gyh Kwei (Cancel)
Mei Guei Hua
Mei Guei Hua Feint
Heh Kick
Woan Shyong Combo
Woan Shyong Combo (Cancel)
Sheau Shan Kick
Woan Shyong Nibble
Circle Breaker
Shan Kick
Ta
Mei Hua Circle
Circle Breaker Feint Divide
Circle Breaker Feint
Double Feng Yun
Swallow's Blade
Swallow's Blade Bea Her Hua
Mai Hua Circle
Circle Breaker
Rising Shui Shian

WÜRFE

- Yuen Chuei Shaur
Long Ling Sheang
Yuh Luen Shaur
Tien E Sheang
Yng Dyi Yann
Wind Chime

MULTIPARTS

- Hou Lee
Hou Lee (Halten)
Moves performed during Hou Lee...
• Lower Great Wall
• Lower Great Wall Punishment

- Bea Her Hua
Moves performed during Bea Her Hua...
• Swallow Blade
• Rhythm Blade

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Long Ling Sheang (Beim Annähern)
- 2 Tzao Lan Hua Rhythm
- 3 Ta
- 4 Yuen Chuei Shaur (Beim Annähern)
- 5 San Jaan (Halten)



Tobias ist Rudis größter Fan

**EINFACH
GANZ
NORMAL**

www.einfach-ganz-normal.de

Das ist Tobias Körner.

In Mathe ist er Klassenbester. Doch seine Leidenschaft ist der Fußball. Tobias ist Rudi Völlers größter Fan. In Einrichtungen der Diakonie finden Menschen wie Tobias die zum Leben nötige Unterstützung. Wir schaffen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen mit Behinderungen einen Ort zum Lernen, zum Arbeiten und zum Wohnen. Für ein würdiges und erfülltes Leben. In größtmöglicher Normalität.

Eine Gemeinschaftskampagne für Menschen mit Behinderung der Diakonie Neuendettelsau, von Herzogsägmühle, des Ev. Johanneswerkes, der Heilpädagogischen Hilfe Osnabrück, der Gustav Werner Stiftung im Verbund mit Haus am Berg und den Zieglerschen Anstalten.

P.N.03 WER IST HIER DER BOSS?

Am Ende eines jeden Levels bekommt es die schneidige »P.N.03«-Heldin Vanessa Z. Schneider mit einem großen, übel gelaunten Boss-Gegner zu tun. Wäre doch schade um das sexy Mädel, würde sie zu früh ableben. Um das zu verhindern, bieten wir euch individuelle Tipps und Kampfstrategien.

Level 1 AAF-03 Sonnenblume

Kein Boss im eigentlichen Sinn, sondern mehr eine Vorschau auf kommende Schlachten und daher nicht wirklich schwierig: Gleich nach dem Beginn wird sein Kopf als Ziel markiert und unter Feuer genommen. Gleichzeitig weicht man nach den Gegen-Attacken nach rechts oder links aus, bis man dem Boss genug seiner Lebensenergie entzogen hat. Hier wird der Kampf dann laut Drehbuch unterbrochen, weil man noch nicht stark genug für den endgültigen Sieg ist.



Das sieht schlimmer aus, als es ist



Viele Knarren, aber nur wenig dahinter



Sobald das Ziel markiert ist, Feuer eröffnen!



Geschicktes Ausweichen verhindert Feindbeschuss

Level 2 Energie-reaktor

Ein weiterer, relativ simpler Boss. Alles was man zu tun hat, ist die Lichter im Zentrum des Gebietes zu zerstören. Der Reaktor greift dabei nicht direkt an, sondern mit zwei Robotern, die mit Schutzschilden und mächtigen Waffen ausgestattet sind. Die Strahlen sind absolut tödlich, also sollte man die Wummen zuerst ausknipsen. Ab hier sollte man sich darauf konzentrieren, dem gegnerischen Feuer auszuweichen und zu feuern, bis sich die Schilde senken. Danach kann man den Boss in den endgültigen Ruhestand schicken.



Solange die Schilde aktiv sind, sind die Waffen nutzlos



Die Wachroboter an den Seiten müssen zuerst dran glauben



Nachdem das Gebiet gesichert ist, bläst man die Lichter im Zentrum aus



Dem finalen Dauerfeuer kann dieser Boss nicht lange widerstehen

Level 3 AAF-03 Sonnenblume

Diesmal sollte der Sieg endgültig sein, zumal der Kampf fast identisch mit dem ersten ist. Trotzdem wird er sich länger hinziehen, weil der Boss inzwischen neue Moves gelernt hat: Sobald sich sein Kopf öffnet und beginnt, rot zu glühen, sollte man sich auf eine Strahlen-Attacke einrichten. Ab und zu wirft er auch mit blauen Sternen um sich, die nach unten fallen und bei Berührung die Heldenenergie absaugen. Zügiges Ausweichen und der regelmäßige Einsatz von Power-Drives sollte allerdings das Schlimmste verhindern. Schließlich wird auch dieser Boss dem ständigen Beschuss nicht lange standhalten können.



Es ist immer nett, alte Bekannte wiederzusehen



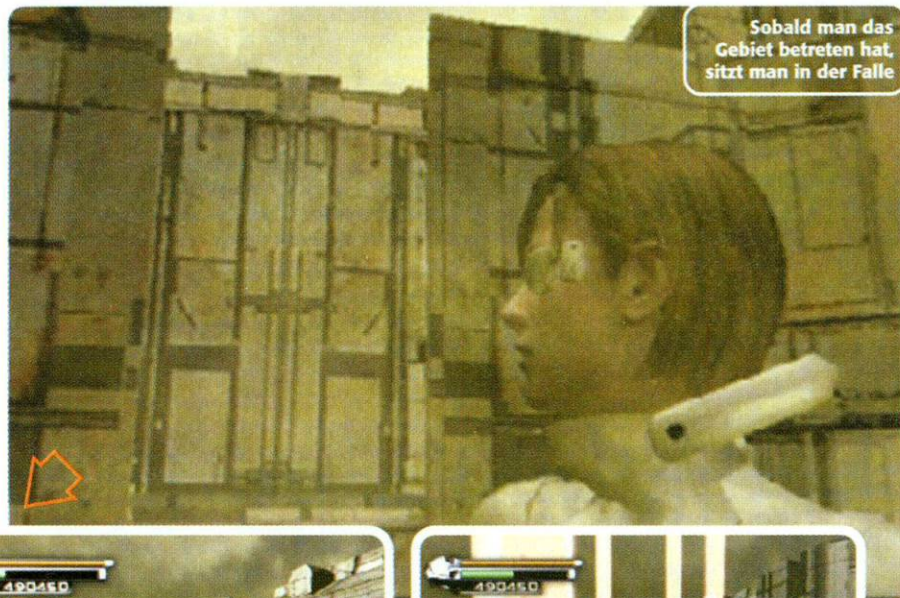
Sobald sich der Boss-Kopf öffnet, wird die Luft strahlenhaltig



Diese Leuchtkegel haben es auf die Heldenenergie abgesehen

Level 4 Koenigliche Truppen

Statt einem echten Boss trifft man hier auf eine Horde kleiner, aber zäher Roboter. Die wichtigste Regel lautet hier, sich stets auf einen Gegner zu konzentrieren und ihn systematisch abzuwracken. Die kleineren Blech-Bubis sind sehr nervig und nagen ständig an der Energie-Reserve, deshalb sollte man diese zuerst ins Visier nehmen. Für die großen Brüder braucht es etwas mehr Power, zudem schießen sie gefährliche Energie-Bälle ab. Der Abschuss lässt sich allerdings vorhersehen, denn kurz zuvor erscheinen kleine Energie-Partikel, die euch direkt in die Feuerlinie treiben sollen.



Sobald man das Gebiet betreten hat, sitzt man in der Falle



AAF-04 bewegt sich schnell und ist daher schwer zu treffen



Sobald man die Hälfte der Boss-Energie abgesaugt hat, sollte man die Energy-Drives parat haben



Vorsicht vor den gegnerischen Angriffen



Zuerst sollte man die kleineren Roboter unter Feuer nehmen



Die großen Roboter sollte man erst anvisieren, wenn das Gebiet geräumt ist



Die Energie-Bälle der Roboter sind absolut tödlich

Level 5 CAMS Kommando-Turm

Die Hauptaufgabe in diesem Raum besteht darin, den oberen Bereich zu erklettern und die Stromquelle lahm zu legen. Die Quelle wird dabei lediglich von Laser-Kanonen geschützt, die man natürlich zerstören muss. Da der Raum kreisförmig ist, haben die Kanonen den Spieler ständig im Visier. Man sollte deshalb stets aufs Ausweichen gefasst sein. Sobald man alle Kanonen deaktiviert hat, kann man die Spitze an der rechten Seite erklimmen und die Stromquelle in Stücke schießen.



Der Weg nach oben ist lang und beschwerlich



Die Kanonen an den Wänden müssen alle ausgeschaltet werden



Oben angekommen, nimmt man die Kraftquelle aufs Korn



Mit genügend Feuerkraft lässt sich auch dieses Ziel ausschalten

Level 6 AAF-04 Orchidee

Wer sich bisher noch keinen neuen Schutzanzug oder wenigstens ein Update für die Fusions-Kanone geleistet hat, könnte eventuell Problem bekommen, denn dieser Boss hat es in sich: AAF-04 wechselt flink die Positionen und macht es schwer, einen guten Schuss zu platzieren. Die eigene Energie sollte man dabei auf dem höchsten Level halten, denn sobald die Boss-Energie auf die Hälfte abgesunken ist, schießt er mit roten Laserstrahlen um sich, denen man nur schwer ausweichen kann. Daher ist es ratsam, den Boss in diesem Zustand so schnell wie möglich auszuschalten.



Noch ein paar Energy-Drives und der Boss sollte Geschichte sein



Level 7 Der Kern

Genau wie beim Kommando-Turm ist auch hier die Stromversorgung das Hauptziel des Angriffs. Diesmal wird sie jedoch von einem Kraftfeld geschützt, welches sich erst schwächen lässt, wenn man alle Gegner besiegt hat. Gleich nach dem Betreten wird man von drei Robotern attackiert, die man schnellstens ausschalten sollte. Dabei darf man nicht mit Energy-Drives sparen, denn es ist äußerst schwierig, allen drei Gegnern auszuweichen. Nun klettert man weiter hinauf und bekämpft die Blech-Birnen mit ihren Raketenwerfern. Sobald auch diese erledigt sind, kann man sich in aller Ruhe den Schild-Generator und die Stormversorgung vornehmen.

Level 8 AAF-06 Loewenzahn

Ein wirklich gemeiner Boss, für den man mindestens einen der Intera-Anzüge anlegen muss, ansonsten wird es extrem schwierig! Zuerst zerbröseln seine Kanonen, um so die Feuerkraft abzuschwächen und den Rest des Kampfes leichter zu gestalten. Nun feuert man weiter, bis er seine Schilde ausfährt und beginnt, aus der Schusslinie zu rollen. Eine Berührung mit den Schilden ist absolut tödlich, daher sollte man sich schnellstens in eines der Löcher verkriechen und dort ausharren. Sobald er seine neue Form angenommen hat, schlägt er jedoch mit mehr Feuerkraft zurück, als man vertragen kann. Ein Tengu-Energy-Drink steht nun auf dem Spielplan, damit man genug Power, um so lange auszuweichen, bis dem Boss die Puste ausgeht und er in eine Grube fällt.



Das Blech-Trio muss zuerst entsorgt werden



Dieser Generator ist das eigentliche Ziel



Ausweichen ist hier die erste Spielerpflicht

Level 9 AAF-04 Orchidee

Ein alter Bekannter kehrt zurück: AAF-04 greift mit ähnlichen Attacken an wie schon einige Gefechte zuvor, nur hat er diesmal einige Überraschungen parat. Nach einigen Angriffen erscheint ein Fahrstuhl im Zentrum des Raumes, der einen nach unten trägt. Dort offenbart AAF-04 seine wahre Gestalt. Ab hier wird es wirklich haarig, denn der Kampf ist sehr schwierig und der Tod lauert an jeder Ecke. Zuerst sollte man sich die Energie- und Heil-Rationen an den Seiten schnappen, dann versuchen den Gegner mit Laserfeuer anzugreifen und gleichzeitig auszuweichen. Eventuell setzt der Boss erneut die roten Laserstrahlen ein, aber es kann noch weitaus schlimmer kommen: Manchmal setzt er auch einen verheerenden Overload-Move ein, der schon bei der kleinsten Berührung tödlich ist. Hier hilft nur Deckung suchen, am besten hinter einer der Säulen. Die Energy-Drives sind hier überlebenswichtig und ihre Benutzung sollte im richtigen Moment erfolgen, denn nur so kann man dem Gegner genug Schaden zufügen.



Wiederkehr: AAF-04 tritt noch mal an



Diesmal geht er für immer!

Level 10 Energie-Reaktor

Dieser Raum wird exakt wie der erste abgefeiert, mit dem Unterschied, dass die Gegner und der Reaktor diesmal mehr Schaden verkraften. Ansonsten folgt man dem ursprünglichen Angriffsplan und sollte so keine größeren Probleme haben.



Diesmal ist der Reaktor wesentlich härter im Nehmen



Auch hier sind die beiden Wach-Roboter das erste Opfer



Eine Berührung mit den tödlichen Strahlen gilt es auf alle Fälle zu vermeiden



Ein harter Kampf steht bevor



Wer die Kanonen ausschaltet, kann die Feuerkraft erheblich reduzieren



ach einer Weile verwandelt sich der Boss in ein wirklich fieses Ungetüm



In dieser Form verfügt AF-06 über extreme Feuerkraft

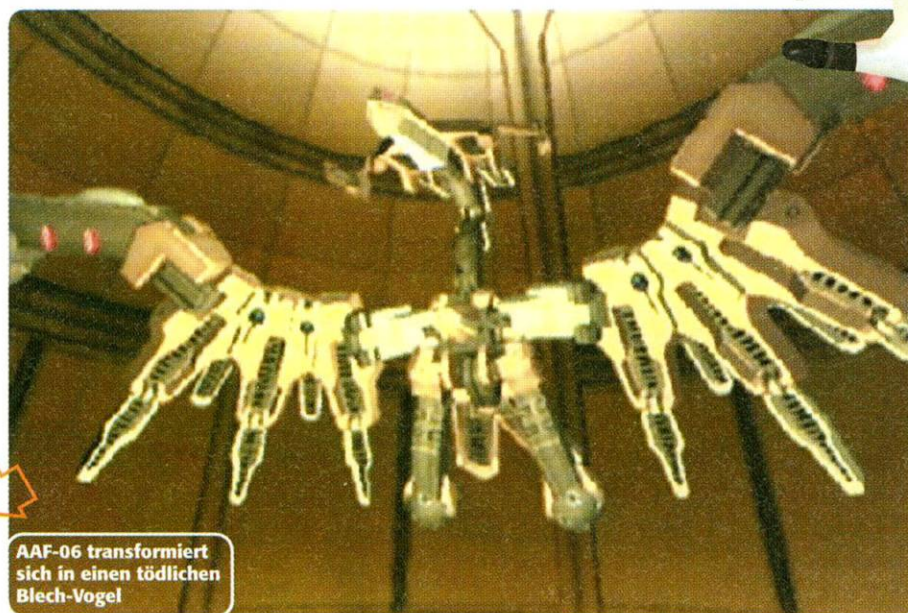
Level
11

AAF-06 Loewenzahn

Nun hat AAF-06 sein Comeback und er ist zäher als je zuvor! Auch hier kann man die gleiche Taktik wie bei der ersten Begegnung einsetzen, bis er circa zwei Drittel seiner Energie eingebüßt hat. Dann transformiert der Roboter erneut, diesmal in einen vogelähnlichen Mechanoiden. In dieser Form hat er einige neuen Attacken drauf, denen man allerdings gut ausweichen kann. Mit genügend Energy-Drives kann man das Gefecht anschließend schnell für sich entscheiden.



Diese Kugeln feuern Laserstrahlen in alle Richtungen



AAF-06 transformiert sich in einen tödlichen Blech-Vogel



Auch hier erschweren herumfliegende Leuchtkugeln den Sieg



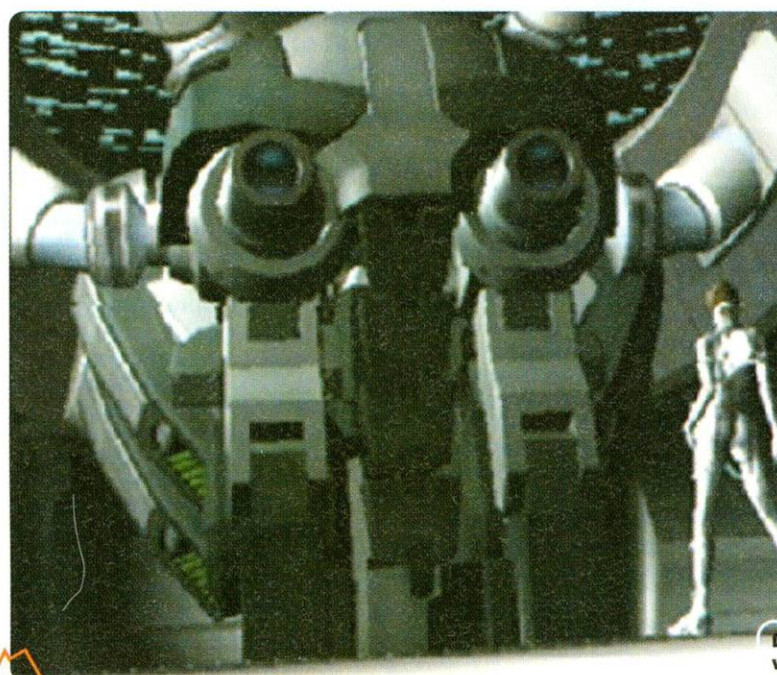
Das dürfte das letzte sein, was man von AAF-06 sieht



Level
12

Alraune

Da ist er endlich: Der ultimative Boss-Battle! Falls man sich bisher noch nicht mit dem passenden Outfit versorgt hat, wird man es schwer haben, denn dieser Gegner ist natürlich der härteste! Alraune beginnt die Schlacht innerhalb eines großen Metall-Doms, aus dem heraus er simple Laserstrahlen abfeuert. Hier kann man sich mit Ausweichen gut über Wasser halten, doch sobald man etwas Schaden nimmt, verlässt er sein Versteck und der Ärger geht richtig los: Der Boss benutzt nun jede Menge unterschiedlicher Attacken, die man aber alle schon kennt und die sich mit etwas Geschick abblocken lassen. Das ist auch der Schlüssel zum Sieg über Alraune, denn während seiner Attacke ist der Boss verwundbar! Mit den Energy-Drives sollte man dabei haushalten, bis man dem Widerling die Hälfte der Energie entzogen hat, denn ab hier kann man seinen Angriffen nur noch schlecht ausweichen. Besonders seine Overload-Attacken sollte man im Auge behalten, denn hier reicht bereits einer seiner Schüsse, um das Spielerleben zu beenden.



Das wird hart, verdammt hart!



Der Boss ist verschrottet, die End-Sequenz in Reichweite



Ausweichen oder sterben - Alraunes Attacken sind nicht von Pappe



Sobald man etwas Schaden genommen hat, verwandelt sich Alraune in eine Kampfbestie



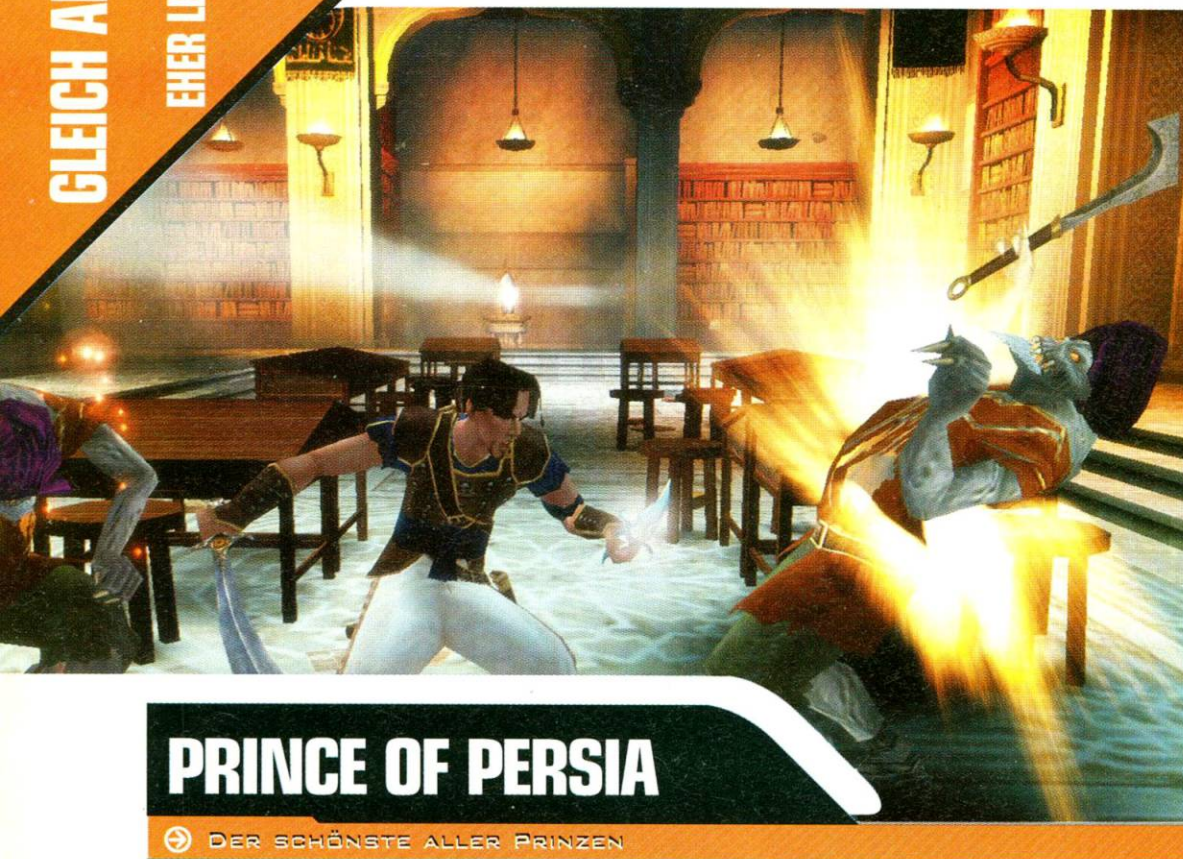
Der Einsatz der Energy-Drives will wohl überlegt



Vorsicht vor Alraunes Overload-Attacken

Nächste Ausgabe ... nächste Ausgabe ... nächste Ausgabe ...

VORSCHAU



PRINCE OF PERSIA

➔ DER SCHÖNSTE ALLER PRINZEN

Die Gamecube-Fassung der spektakulären Prinzen-Abenteuer dauert länger als die wunderschöne PS2-Version, dafür soll sie viel besser aussehen. Wir gucken nach.

TIPPS & TRICKS

➔ PROBLEM ERKANNT, GEFAHR GEBANNT!

Tipps und Lösungen zu »Mario Kart Double Dash!!«, »F-Zero GX«, »FIFA 2004« und vieles mehr.

DAS HEFT, DAS NIEMAND VERPASSEN DARF!
DREI WOCHEN VOR WEIHNACHTEN SPENDIERT EUCH DAS CUBE-MAGAZIN DIE ULTIMATIVE WUNSCHLISTE ALS HEFT-IM-HEFT: DIESE SPIELE, DIESES ZUBEHÖR, DIESE EXTRAS DARF NIEMAND VERPASSEN!

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- Rebel Strike
- Need for Speed: Underground
- Mario Tennis
- Baten Kaitos
- Virtua Fighter Quest
- R Racing Evolution
- Mario Tennis
- 1080° Avalanche
- SSX 3
- XIII
- Batman: Rise of Sin Tzu

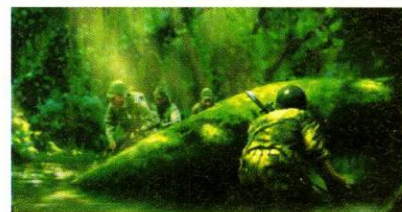
Inserentenverzeichnis

Activision.....36/37
Activision.....U4
Atari55
Capcom27
KlingeltonU3
Nintendo.....U2
Nintendo.....16/17
Gigahandy71

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

➔ DARF KRIEG EIGENTLICH SO VIEL SPASSMACHEN?

Wir gucken direkt in den Gewehrlauf von EAs neuem Taktik-Shooter: Passt die Mischung aus Action zu Lande, zu Wasser und in der Luft?



TRUE CRIME

➔ ACTION-COP IM BEINHARTEN TEST

Hier prallen Cops und Gangster hart aufeinander: Activisions Action-Thriller punktet mit atemberaubender Spannung und Kino-Atmosphäre.



HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

➔ MOVIE-GAME MIT KINO-BONUS

Wir stellen Gandalf und Co. auf den Spielspaß-Prüfstand. Im Blickpunkt: Die ins Spiel eingebundenen Szenen aus dem dritten Kino-Epos zu »Herr der Ringe«.



Impressum
Verlag: Primeverlag
Herausgeber: Rolf Mai
Projektleitung: Redaktionsbüro Richard Löwenstein
Produktion: Rolf Mai
Chefredaktion, verantwortlich für den Inhalt: Richard Löwenstein
Redaktionelle Mitarbeit: Reinhard Fischer, Seckin Özündar, Sebastian Weidenbeck, Thomas R. Peter, Robert Häusler, Frank Michaelis, Gabi Herbst, Christian Richter, Jan Mandler
Layout/Grafik: Tanja Gabler
Lektorat, Textkorrektur: Manfred Schmidt, Mina Piske
Bildredaktion, Fotografie: Richard Löwenstein
Druck: Stiehler Druck & media GmbH, Denzlingen
Anzeigenleitung: Rolf Mai, Primeverlag, Tel.: 089 / 747344-74
E-Mail: verlag@cubemagazin.de
Anzeigenverkauf: Agentur Crosstexx, Doris Budwill, Tel.: 089 / 350190-71
Zuschriften an den Verlag: Primeverlag, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München
E-Mail: verlag@cubemagazin.de

Zuschriften an die Redaktion:
Redaktionsbüro Richard Löwenstein
Cube Magazin
Tassiloplatz 7 / Hofgebäude
81541 München
E-Mail: redaktion@cubemagazin.de
Web-Adresse: www.cubemagazin.de
Erscheinungsweise: Alle sechs Wochen
Vertrieb: über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Preis: 2,95 EUR

Urheberrecht: Alle im Cube-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.
Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München
Das deutsche Cube-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Paragon Publishing Limited, Bournemouth, England produziert.

Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN



für Nokia, Siemens & Samsung*

LOGOS



NOKIA-LÖSCHLOGO
Schick einfach "69998" an 81081

für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*

HINTERGRUNDBILDER



für Handys mit Farbdisplay*

COOLE JAVA GAMES

für Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 6310i, 5100, 6100, 66XX, 6800, 72XX, 7650 & Sharp GX-10 & Siemens C55, M(T) 50



ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

31429 Unrockbar
30145 Never leave you
23646 Ab in den Süden
31386 Angel of Berlin
27648 White flag
27647 Where is the Love
31222 The magic key
31198 In the shadows
23416 Aya Benzer
31269 Maria (I like it loud)
30124 Breathe
30018 Ich kenne nichts
27668 Eat you alive
31435 A forest
26996 Spirit in the sky
26994 Burgerdance
31078 Stuck
31389 I will follow you
26837 Get busy
31378 Going under
31339 Numb
27651 Sympathy for the devil
31402 Tholia Tholing
22288 We will rock you

31354 Thank you baby!
31411 Alright
27672 Frantic
31403 Someday
31384 Home alone
27650 This is the new shit
30210 Guantanamo
27627 Did my time
30030 Für Dich
30021 Bounce
31324 Ich Denk an Dich
22892 J'en ai marre
30127 No letting go
31108 Reign
30118 Aicha
31092 Crazy in love
31412 Send your love
31380 Smile
31413 Leb Deinen Traum
31436 Flying high
24613 Business
31271 Could it be you
24299 Ice Queen
31172 Get my party on

31415 Ten steps back
31255 Sounds like a melody
31390 1,2,3 (keep the spirit alive)
31381 Hurra Hurra die Schule brennt
31405 No limit on the beach
31391 Clubfiles one (Equinox IV)
31414 Love @ first sight
31404 Looks like we made it
31076 Forever and for always
31243 I don't think so
30065 Right now
30203 Senorita
31348 Miss Independent
31416 Rubberneckin'
27649 Wildest dreams
31332 Right thurr
31437 Wrapped (Hoy)
31438 Right on
31130 Stuck on you
31294 Reanimate
31406 Kein Grund zur Panik
25940 Bring me to life
27671 Special needs
31439 Yeh Yeh Yeh

31440 Aurelie
22204 A dios le pido
30194 Goerli Goerli
31292 Why (does your love hurt so much)
31418 Tanzt das Brot
27622 Footballs coming home
31300 Every Single Star
31223 Frontin'
31388 ALDI
27616 Cant let you go
31407 Hot in Herre
31345 Stress
31409 Why dont you & I
31379 I need you
31417 Hands up
30196 Ich liebe Dich
31408 You gotta be you
31193 My love is like... Wo
31326 Spring
31385 What is love
26997 Zuhause (Azurro)
31355 Young love (topless)
31319 Fiesta
31325 Fly away

25735 Air Forces Ones
22720 Wanksta
25893 Nigga
26605 8 mile
31336 Like glue
22956 Werner Beinhart
31195 Smallville (TV Serie)
31196 Notting Hill
31349 Marschmusik: Preussens Gloria
31359 Der letzte Mohikaner
31377 Twelve Monkeys Movie Theme
31352 King of Queens
30188 Saber Rider
31240 Detektiv Conan
20427 Always look on the bright side of life
23810 Winnie the Pooh
31189 Der Ententanz
20412 Pinocchio
31156 Herr Rossi sucht das Glück
31159 Resident Evil (Main Title Theme)
30129 Nils Holgersson
31150 Bugs Bunny
31145 Laurel & Hardy (Dick & Doc)
30132 Popeye

alle Töne auch
POLYPHON
verfügbar!

KINO/TV - DAUERBRENNER

20331 Das Lied vom Tod
20261 Mission Impossible
20598 Rocky, Eye of the tiger
20078 Axel F. Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
20318 Simpsons
25064 Miss Marple
21209 Starwars
20203 Halloween
23144 Dschungelbuch: Probiers mal ...
20157 Der rosarote Panther
24039 Wer hat an der Uhr gedreht
20218 James Bond
25149 Dragonball: Cha-La-Head...

20102 Biene Maja
20008 Captain Future
23526 Pinky and the brain
24000 MTV Werbung
26115 MTV Jackass Theme
22963 Schön ist es auf der Welt zu sein
20162 Titanic - My heart will go on
20929 Sesamstrasse
20250 A-Team
22995 Die Dornenvogel
20227 Indiana Jones
31034 Der Schuh des Manitu: Abahachi M.
23186 The Matrix
31137 Aktenzeichen XY ungelöst

21885 Die längste Single der Welt
21868 Zieh Dich aus kleine Maus
20237 Die Hände zum Himmel
26208 20 Zentimeter
21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland
20949 Nationalhymne Italien
20322 Hey Baby
20002 Anton aus Tirol
21762 Super Jelle Zick
23067 Country Roads
21570 Wir sind alle über 40
22288 We will rock you
22008 Everybody

24505 Moonlight Shadow
20863 Simarik
23290 In the end (Intro)
26108 Nessaja
21889 Ramp! The Logical Song
21831 Wir kiffen
22733 We have a dream
23973 Still Dre
24038 Highway to Hell
23041 Hells Bells
20409 Nothing else matters
20072 Smoke on the water
20054 Thunderstruck
20636 The Final Countdown

20020 99 Luftballons
25711 Geräusch: Furz
25784 Geräusch: Rülpsen
23785 Motorengeräusch: Formel 1
23786 Sonar: Echolot von Schiffen
25313 Martinshorn (Tatu-Tatu)
23625 Mortal Kombat
24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein
20204 Schalke 04 (blau und weiss)
24481 Ein Rudi Voller
25422 FC Bayern: Stern des Südens
31143 Hey hey Wicked
31146 Inspector Gadget
31153 Bezaubernde Jeannie

Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für
SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, NOKIA
PANASONIC, SONY-ERICSSON, LG.

Sende **POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL** an

81081

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

(für Österreich: SMS an 0900 528 050)

UNLIMITED DOWNLOAD PER WAP

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Schick eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort-SMS: -Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen Speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab geht's ins WAP ...

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

BESTELLEN PER SMS

Sende: **BESTELLNUMMER HANDYMODELL** an

81081*

0900 528 050**

+ 9898***

z.B. 30030 Nokia 3310

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

- So einfach funktioniert's:
- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
 - (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen oder SMS schicken
 - (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0900 510 036

0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

0190 856 878

DE: Euro 1,86/Min

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S45(i), ME45, M(T)50, CL50, C55, S55), SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC mit Toneditor & Nokia kompatibel TRIUM & S ENDO Handys *Klingeltöne: alle NOKIA (ausser 5110), Sagem, Ericsson, Samsung, Alcatel, Philips (625,825 oder neuer) Telit & Siemens (C45, S45(i), ME45, M(T)50, CL50, C55, S55 und neuer). Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Toneditor & Nokia kompatibel TRIUM & S ENDO Handys *Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON. *Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola. Für polyphone Klingeltöne, JAVA Games, farbige Betreiberlogos und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €, **2€ /SMS, ***3 CHF/SMS

STAR WARS REBEL STRIKE

ROGUE SQUADRON III



Kämpfe zu Fuß gegen das Imperium oder reite einen Tauntaun!



Klau' Dir einen imperialen Walker und Sorge für Chaos bei den Sturmtruppen!



Steig' in Deinen X-Wing und decke den Rückzug der Rebellen!



Spiel' die Kampagne mit Deinen Freunden im Coop-Modus oder fordere sie zu einem Duell heraus!

Ab 6.11.2003 exklusiv für GameCube!



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. The Factor 5 logo is a trademark of Factor 5, LLC.
© 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved.
NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

