

EXKLUSIV VON UNS GESPIELT:

METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES

Terror-Action mit Über-Grafik

MEGA-TEST:

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Ego-Shooter mit Kino-Atmosphäre

EXTREM BLUTIG:

KILLER 7

Erste Vorschau auf Capcoms Hardcore-Killer-Thriller

TONY HAWK'S UNDERGROUND

XXL-Test: Über-Skater kassiert Star-Game-Award vom Cube-Magazin dank Karriere-Modus, Aua-Stürzen, Top-Ideen

EXKLUSIV-EXTRAS!

Heft im Heft: Alles über den Gamecube. Die Technik, die Spiele, der Spaß. Mit Wunschzettel! Dazu dieser Controller als Abo-Geschenk für euch!

TEST-LAWINE

ÜBER 30 SPIELE IM HEFT:

True Crime, Mario Party 5, Beyblade Vforce, Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters, Die Sims brechen aus, Quidditch-WM, XIII, NFS: Underground



TEST-DUELL

1080° GEGEN SSX3

Zweimal Snowboard-Action im Tiefschnee



SCHON GESPIELT

PIKMIN 2

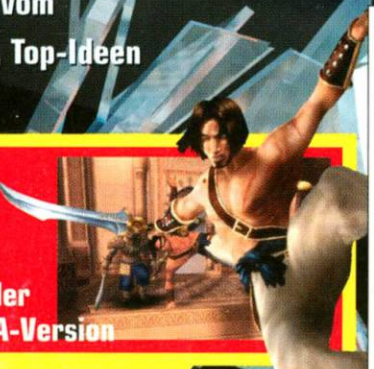
Begeisternde Strategie, origineller Team-Modus



REPORTAGE

PRINCE OF PERSIA

So aufwändig entsteht der Matrix-Prinz + Test GBA-Version



ALLE TIPPS & TRICKS

REBEL STRIKE • NFS: UNDERGROUND • MARIO KART • VIEWTIFUL JOE



2 FUN

2 FURIOUS



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

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

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

AUSGEZEICHNET - Bestes Nintendo GameCube Spiel der Games Convention 2003.



Was sind die Folgen? Kurz gesagt: mehr großartige Spiele! Schon setzt ein Umdenken innerhalb der Spiele-Industrie ein. Noch Mitte des Jahres hatten sich einige Publisher wegen des mangelnden Markterfolgs gedanklich vom Gamecube verabschiedet. Jetzt werden viele Hersteller vorsichtig und kündigen Spiele nicht mehr eigens für Playstation 2 und Xbox an,

Richard Lowmkin

CUBE
SPECIAL
ALLES ÜBER DIE DOKUMENTARE
DIE ARCHIV
DIE SPIELE
DIE SPASS

MARIO

**GRANDPRIX: VERGANGENES IM AUGENBLICK
VON SPIELEN, DIE NIEMAND VERPASSEN DÜRFTE**

1080°	50
Beyblade Vforce	57
Deutschland sucht den Superstar	63
Die Sims brechen aus	58
FIFA 2004	52
HdR: Die Rückkehr des Königs	42
Killer 7	24
Mario Party 5	56
Medal of Honor: Rising Sun	38
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	20
Need for Speed: Underground	54
Pikmin 2	28
Prince of Persia	16
SSX3	48
Star Wars: Rebel Strike	36
Tony Hawk's Underground	44
True Crime	34
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	64

CUBE

AUSGABE 01/04

INHALT

KILLER 7, METAL GEAR SOLID,
MARIO KART, SPINTER CELL 2,
PRINCE OF PERSIA

**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**

**ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!**

Die Ausgabe 1/04 des **CUBE**-Magazins: Diesmal randvoll mit Action-Power («Metal Gear Solid», «Killer 7», «Rückkehr des Königs», «True Crime»), Sport-Knüllern («FIFA 2004», «SSX 3», «1080°», «Tony Hawk's Underground», «Need for Speed: Underground») und Weihnachts-Überraschungen («Mario Party 5», «Beyblade Vforce», «Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters», «DsdS»).

KILLER 7

24 Ganz schön heftig: Einen so blutigen Thriller-Killer haben wir auf dem Gamecube noch nie gesehen! Bei uns erfahrt ihr alles über Blut und Wahnsinn in Capcoms neuem Action-Hammer.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

44 Nie war Skating-Action packender: Für den fünften Teil der «Tony Hawk»-Serie hat sich Activision richtig was einfallen lassen - Karriere-Modus, Trick-Editor, Multiplayer-Feuergefechte und mehr.

PIKMIN 2

TRUE CRIME

STAR WARS: REBEL STRIKE

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

NEWS

Aktuell und interessant

Wario Ware	6
Mario Kart: Double Dash!!	7
Splinter Cell 2	8
Mission Impossible	8
Midway Arcade Treasures	10
Spiele-Termine	10
Charts	12
Nintendos Welt	12

REPORTAGE

Cube vor Ort

Prince of Persia – Ein Prinz wird geboren	16
---	----

VORSCHAU

Games von morgen

Metal Gear Solid: The Twin Snakes	20
Killer 7	24
Pikmin 2	28

TEST

Kritisch betrachtet

True Crime	34
Star Wars: Rebel Strike	36
Medal of Honor: Rising Sun	38
Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	42
Tony Hawk's Underground	44
SSX3	48
1080°	50
FIFA 2004	52
Starsky & Hutch	53
Need for Speed: Underground	54
Mario Party 5	56
Beyblade Vforce	57
Die Sims brechen aus	58
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	60
XIII	60
Gladius	60

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



38

HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES KÖNIGS



42

1080°



50

NBA Live 2004	61
Crash Nitro Kart	61
Metal Arms	61

GAME BOY ADVANCE

Kleines Bild, großer Spaß!

Super Mario Advance 4	62
Der Hobbit	62
Onimusha Tactics	63
Deutschland sucht den Superstar	63
Top Gear Rally	64
Prince of Persia	64
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	64

SERVICE

Cube tut alles für euch

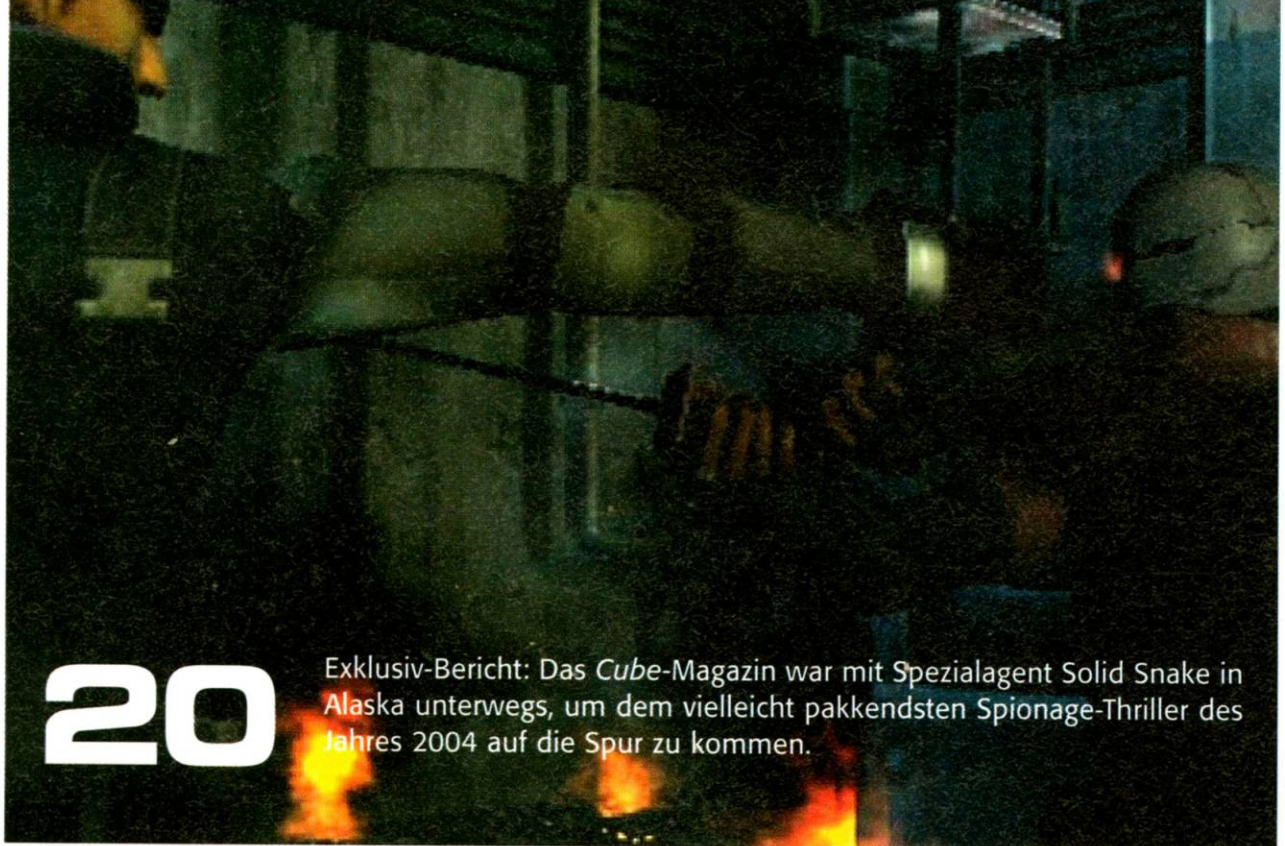
Editorial	3
Leser-Feedback	66
Gewinnspiel	68
Abo-Service	69
Vorschau	82
Impressum	82
Inserentenverzeichnis	82

TIPPS & TRICKS

Wenn man mal hängt ...

Die Simpsons: Hit & Run	70
Die Sims	71
Dragon Ball Z: Budokai	70
F-Zero GX	72
Mario Kart: Double Dash!!	71
Metroid Prime	71
Need for Speed: Underground	70
Skies of Arcadia	71
Soul Calibur 2	77
Star Wars: Rebel Strike	76
Viewtiful Joe	74
Wrestlemania XIX	71

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

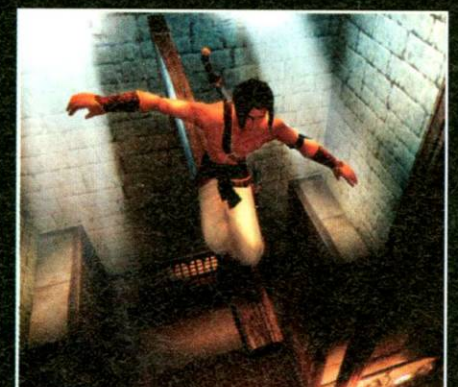


20

Exklusiv-Bericht: Das Cube-Magazin war mit Spezialagent Solid Snake in Alaska unterwegs, um dem vielleicht packendsten Spionage-Thriller des Jahres 2004 auf die Spur zu kommen.

14 PRINCE OF PERSIA

Cube war für euch in Montreal: Dort haben wir bei Ubisoft untersucht, wie ein modernes Action-Abenteuer entsteht. Unsere Reportage blickt hinter die Kulissen eines Spiele-Herstellers.



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

GESPRÄCH MIT DEN MARIO-MACHERN

Wir haben die Erfinder von »Mario Kart« über ihr neuestes Werk ausgequetscht. Tadashi Sugiyama, Kiyoshi Mizuki und Shinya Takahashi über Spaß am Vollgas.

SEITE 7

WARIO WARE

Nintendos neuester Streich ist ein skurriler Mix aus lauter Mini-Spielen. Wir haben uns in Japan ein Importmuster besorgt und angespielt.

SEITE 6

MISSION IMPOSSIBLE

Bald tritt Top-Agent Ethan Hawk zu seiner vielleicht aufregendsten Mission an. Wir haben den Entwickler dazu befragt.

SEITE 8

PLAYSTATION PORTABLE

Ende 2004 kommt die portable Playstation. Wir haben die ersten offiziellen Bilder.

SEITE 13

SPLINTER CELL 2

Bald schleicht Sam Fisher durch Indonesien und Frankreich. Unser Redaktionsagent hat sich die ersten Informationen über die Fortsetzung des Top-Spionage-Thrillers erschlichen.

SEITE 8

PRINCE OF PERSIA

Wir haben dem Entwickler Ubi Soft in Montreal über die Schulter geschaut. Unser Bericht von der Front.

SEITE 16

GOTCHA FORCE KRIEG SIE ALLE!

ES SCHEINT, als hätte Capcom ein Herz für Menschen, die am Wochenende mit Farbkugeln auf Freunde schießen und dies nun auch im Videospiel tun möchten. Zumindest erinnert der Name der für Februar angekündigten Ballerei an diesen lustigen Zeitvertreib für Schießwütige. Tatsächlich basiert »Gotcha Force« aber auf einer in Japan recht populären Story um Amok laufende Kampfroborer. Genau diese so genannten »Gotcha Borgs« treffen in turboschnellen und mit Effekten gespickten Ballereien aufeinander. Allerdings scheint der Einzelspieler-Modus nicht gerade eine Stärke des Spiels zu sein; in dem uns vorliegenden Vorabmuster hatten wir die Computergegner jedenfalls zügig ausmanövriert. Einen spaßigeren Eindruck hinterlassen die Kämpfe zwischen zwei bis vier Spielern. Wenn sich mehrere Freunde gegenseitig durch kunterbunte Arenen jagen und mit Lasern oder Gatling Guns aufs Korn nehmen, steigt der Unterhaltungswert. Reizvoll scheint die Möglichkeit, Roboter verschiedener Statur (Drachen, Ninjas, sogar Schlachtschiffe!) aufzubauen und tauschen zu können.



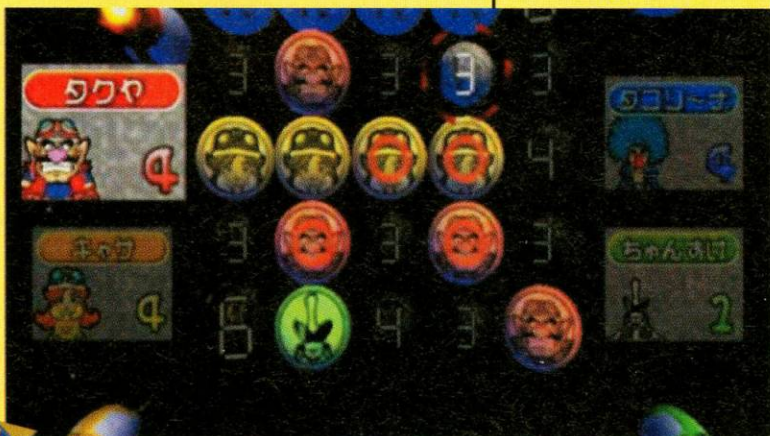
WARIO WARE

Erste Screenshots und Spieldetails

WIE VON Nintendo-Mann Yoshio Sakamoto bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, war es das primäre Ziel bei der Gamecube-Umsetzung von »Wario Ware«, ein richtiges Partygame zu zaubern. Und, was soll man sagen: Es sieht so aus, als hätte er es geschafft. In Asien ist das Spiel bereits erhältlich, und wir haben mal reingespielt. Unser erster Eindruck: Die bereits in der letzten Ausgabe beschriebenen Mini-Spiele sind gekonnt umgesetzt und ergänzt worden, auch an den Spiel-Modi wurde noch geschraubt und gefeilt. Vor allem im Multiplayer-Part kommen ganz pfiffige Geschicklichkeitstests auf den Spieler zu. Selbst die Fitness kommt nicht zu kurz. So muss beispielsweise während eines Spieles auf Zuruf der Mitspieler vor dem Bildschirm hin- und hergehüpft werden, gilt es Verrenkungen zu machen, die dann auch noch von den anderen Teilnehmern per Knopfdruck bewertet werden. Das hat durchaus Lachkrampfpotenzial. Im kommenden Frühjahr soll der Partyspaß zu uns kommen. Knallbunt und zum Schreien komisch – da sollte doch Stimmung in die Bude kommen!



⬇ Verrückt, abgedreht und bunt – was will man von einem Partygame mehr?





MARIO KART: DOUBLE DASH!!



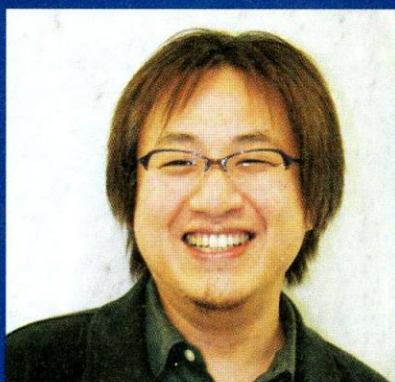
IM GESPRÄCH MIT ...



Tadashi Sugiyama fing 1982 bei Nintendo an und hat bis heute als Designer u.a. an »Pilot Wings«, »Super Mario Kart«, »Mario Kart 64«, »F-Zero GX« und eben »Mario Kart: Double Dash!!« mitgewirkt



Kiyoshi Mizuki arbeitet seit 1999 für Nintendo und war u.a. an »Luigi's Mansion« und jetzt »Mario Kart: Double Dash!!« als Gamedesigner beteiligt



Shinya Takahashi arbeitet seit 1989 für Nintendo und kennt »Mario Kart: Double Dash!!« als Produzent wie seine Hosentasche

POSITION: »MARIO KART«-MACHER
FIRMA: NINTENDO

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: paarlauf

Bis Ende Oktober arbeitete man bei Nintendo hart an der vielleicht wichtigsten Neuveröffentlichung des Jahres: »Mario Kart: Double Dash!!«. Das Entwickler-Team wollte schon in den Flieger steigen und in die Ferien abdüsen, aber wir ließen die drei Führungskräfte erst starten, nachdem sie uns Rede und Antwort standen.

CUBE: Konnten Sie in »Mario Kart: Double Dash!!« alles umsetzen, was Sie sich vorgenommen hatten?

Tadashi Sugiyama: Ich sage mal so: Wir haben alle Features drin, die wir eigentlich schon in »Mario Kart« für Nintendo 64 einbauen wollten. Erreicht haben wir jetzt vor allem eine nahezu perfekte Dynamik der Kart-Physik. Was fehlt, ist ein Online-Modus.

CUBE: Ja, wir hätten auch gern ein paar Gamecubes per Internet vernetzt und dann mit »Mario Kart: Double Dash!!« unseren Online-Spaß gehabt. Warum haben Sie diese Möglichkeit nicht eingebaut?

Tadashi Sugiyama: Die für eine Vernetzung notwendigen Technologien sind grundsätzlich im Spiel vorhanden.

Shinya Takahashi: Sie haben Recht, eigentlich sollte »Mario Kart« online gespielt werden, denn es ist wie geschaffen dafür. Aber momentan sind die Online-Strukturen einem so temporeichen Rennspiel einfach

noch nicht gewachsen. Wir hätten auf viele Feinheiten bei der Steuerung verzichten müssen, um Online-Gaming berücksichtigen zu können.

CUBE: Viele Kenner der »Mario Kart«-Serie hätten im neuen Spiel gern mehr neue Kurse gesehen. Ist Ihnen da der Mut ausgegangen?

Kiyoshi Mizuki: Na ja, wir haben doch jede Menge neue Strecken im Spiel drin. Außerdem legen wir den Schwerpunkt eher auf neue Gameplay-Features; mehr Kampf, mehr Racing.

CUBE: Wann haben Sie entschieden, Toad als spielbare Figur einzubauen?

Kiyoshi Mizuki: Ich wollte Toad sogar als sofort wählbare Figur haben. Aber wir haben ja jetzt die Kart-Doppelsitzer, und da ist uns kein Pendant zu ihm eingefallen. Deshalb ist er jetzt im Spiel versteckt.

CUBE: Welche Pläne haben Sie mit der »Mario Kart«-Serie? Können wir weitere Spiele auf Gamecube oder dem GBA erwarten?

Kiyoshi Mizuki: Wir alle haben sehr viel Herzblut in »Mario Kart: Double Dash!!« investiert. Wir brauchen jetzt erst mal eine Pause und werden danach über Nachfolge-Spiele nachdenken.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Obwohl für April 2004 angekündigt, gibt es bis jetzt noch erbärmlich wenige Details zu diesem Spionage-Titel. Oberspion Sam Fisher wäre stolz, wenn er wüsste, wie sehr sich Ubi Soft in Schweigen hüllt. Ein paar Infos rückten die Franzosen jetzt aber doch heraus. Der Spielablauf bleibt im Wesentlichen wie beim ersten »Splinter Cell«. Die Spannung entsteht also vor allem dadurch, dass Sam Fisher sich an Feinde heranschleicht und diese hinterrücks meuchelt. Für »Pandora Tomorrow« wird die bewährte Spielmechanik um einige Neuerungen ergänzt. So soll es endlich einen Zwei-Spieler-Modus geben und man wird sogar seinen GBA anstöpseln können. Außerdem beherrscht Sam ein paar neue Moves und hängt unter anderem an den Füßen baumelnd, kopfüber von der Decke. Sam wird sehr viel im freien Gelände unterwegs sein, im Dschungel von Indonesien zum Beispiel. Zwischendurch muss er aber auch einen Zug durchforsten, der durch Frankreich rast. Unsere Spione haben diese Informationen unter Lebensgefahr ergattert.



Die Grafik-Engine sieht deutlich schicker aus als beim ersten »Splinter Cell«

Die Lichteffekte werden renoviert, und das ist gut so: Die Gamecube-Fassung des ersten »Splinter Cell« fiel im Vergleich zum Xbox-Game doch deutlich ab



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: schleicher

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

IM
GESPRÄCH
MIT ...



STEVE LOTSPEICH

POSITION: PRODUKTIONSDIREKTOR
FIRMA: PARADIGM

CUBE: Wie kamen Sie zur Videospiel-Industrie?

SL: Paradigm Entertainment hat sich Mitte der Neunziger aus Paradigm Simulation entwickelt. Den ersten Kontakt zur Spieleindustrie hatten wir, als wir mit Nintendo an der N64-Konsole arbeiteten. Wir lieferten technischen Support für die Prozessorentwicklung, und im Zuge dessen erschafften wir auch »Pilot Wings 64«. Kurz danach trennten wir die Unterhaltungssparte von der Simulationsabteilung. Seitdem sind wir dick im Geschäft, zuerst auf dem N64, später aber auch auf anderen Plattformen.

CUBE: Welche Eigenproduktionen finden Sie am besten?

SL: Stolz sind wir auf alle unsere Titel. Aber vier stechen allein aufgrund der Verkaufszahlen von jeweils knapp einer Million Exemplare

hervor: »Pilot Wings 64«, »World Grand Prix«, »Beetle Adventure Racing« und »Spy Hunter«.

CUBE: Auf welche Features in »Mission Impossible« sind Sie am meisten stolz?

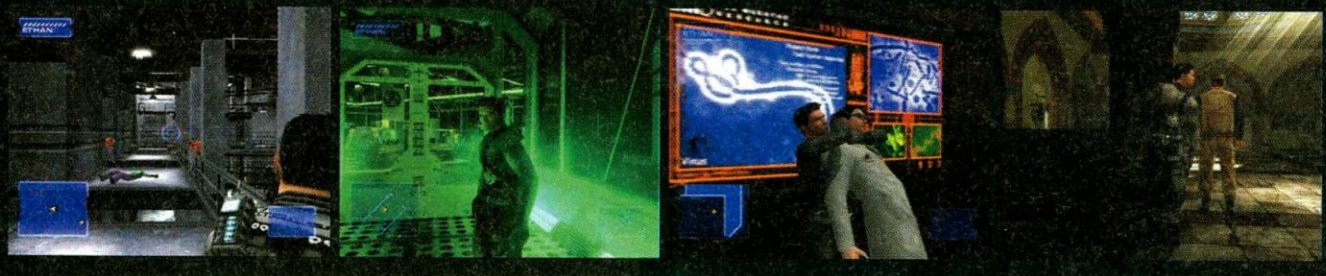
SL: »Mission Impossible« ist ja in erster Linie für seine technischen Spielereien bekannt. Da macht das Spiel keine Ausnahme. Wir haben einiges an Hightech-Spielzeug integriert, um dem Spieler das Leben zu erleichtern. Ethan Hawk verfügt im Spiel unter anderem über eine digitale Brille, mit der er Fotos für das Herstellen von Masken machen kann. Außerdem hat er Nachtsicht-Kontaktlinsen und eine ferngesteuerte Kamera, die gleichzeitig auch Elektroschocks verteilt. Stolz sind wir auch auf eine besonders gelungene Fallschirmsprung-Mission, die der Spieler zu bestehen hat.

CUBE: Wie wird sich das Spiel im Vergleich zu anderen Titeln des Genres schlagen?

SL: Ich denke ganz gut, denn es hat einige einzigartige Features und hebt sich dadurch gut von den anderen Titeln ab. »Operation Surma« ist eine Mischung aus Puzzles, Nah- und Fernkämpfen und einer gehörigen Portion an Tarn-, Schleich- und Täuschungs-Manövern. Damit liegt der Titel deutlich über dem Niveau seiner Konkurrenten.

CUBE: Wird es exklusive Extras geben oder einen GBA-Link für die Gamecube-Version?

SL: Darüber haben wir zu diesem Zeitpunkt noch keine Entscheidung getroffen.



„DIE BESTE STORY DES 20. JAHRHUNDERTS UND DAS BESTE VIDEOSPIEL-SYSTEM DES 21. JAHRHUNDERTS. EINE REVOLUTION DER VORSTELLUNGSKRAFT. DARAUF HAT DIE WELT GEWARTET!“

Bescheidenheit ist offenbar nicht die Stärke einiger Japaner: Mit solch großen Tönen kündigt Konami den Spionagethriller »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« auf seiner japanischen Webseite an.

So viele Spiele hat Nintendo ...

1.6 MILLIARDEN

... nach eigener Schätzung bisher verkauft.



DAS ENDE DER MEMORY CARD

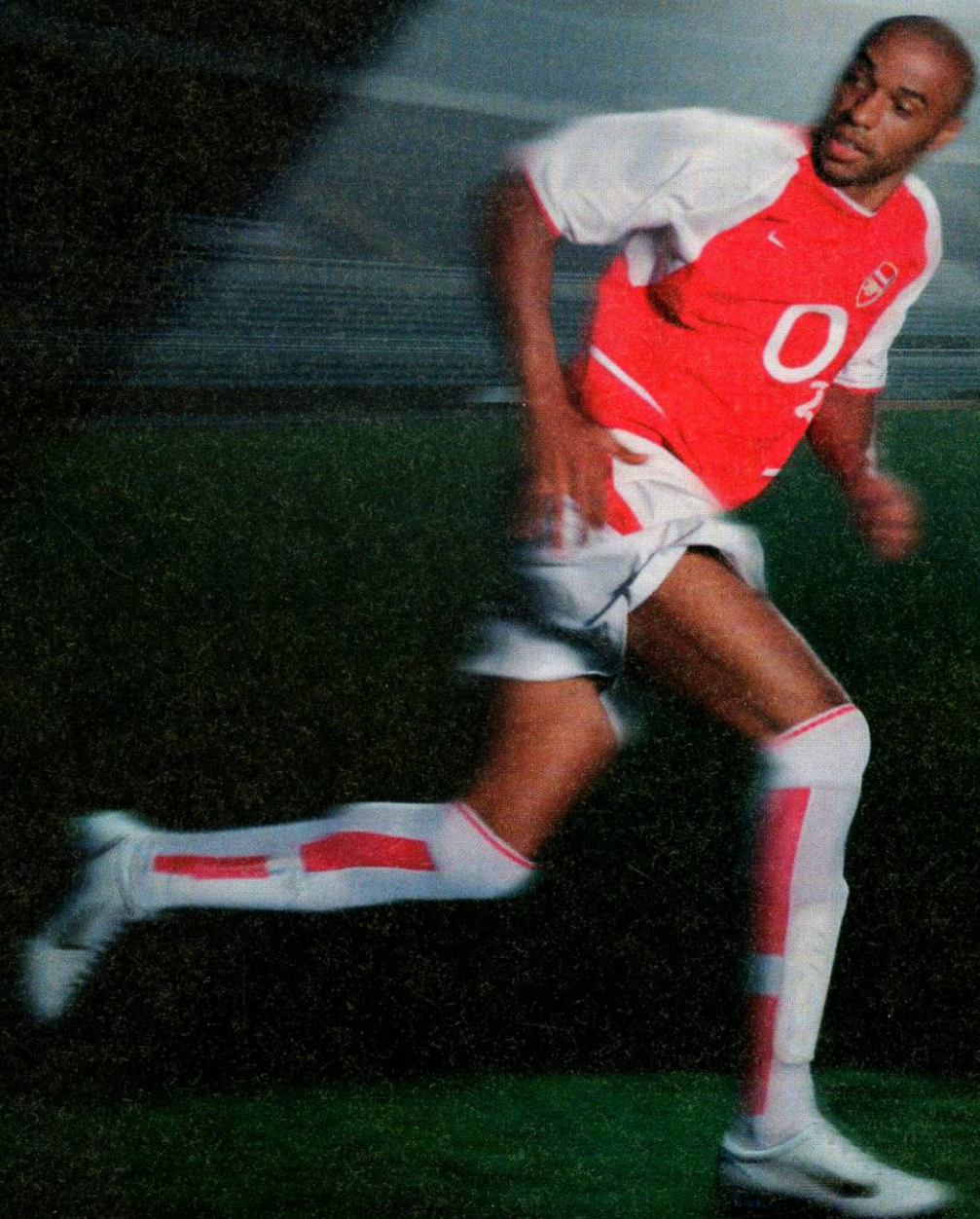
NINTENDO JAPAN hat die Produktion der alten Memory Card 59 eingestellt und produziert jetzt nur noch das Modell Memory Card 251. Gut so.

251 – der neue Standard

So viel kostet der Gamecube ...

149 EURO

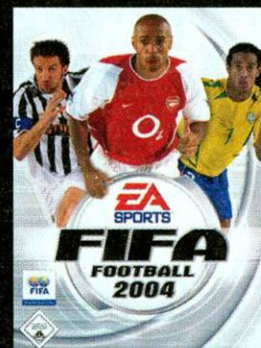
... im Bundle mit »Mario Kart: Double Dash!!«, den NES-Klassikern »The Legend of Zelda« und »The Adventure of Link«, den Nintendo 64-Hits »The Legend of Zelda: Ocarina of Time« und »The Legend of Zelda: Majoras Mask« sowie einer spielbaren Demo von »Zelda - The Wind Waker«.



Nichts für Ego-Shooter.

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

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



It's in the game.™

ERSCHEINUNGSTERMINE

Die wichtigsten Spiele: Wann kommen sie, und was ist zu erwarten?

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	Q1 2004	****
Beyond Good and Evil	Action-Abenteuer	Ubi Soft	Q1 2004	*****
Conflict Desert Storm 2	Taktik-Action	SCI	Q1 2004	*****
Final Fantasy: CC	Rollenspiel	SquareSoft	Q1 2004	*****
Geist	Horror	Nintendo	Q2 2004	*****
Gotcha Force	Action	Capcom	Q1 2004	***
Harry Potter: Stein der Weisen	Abenteuer	EA	erschienen	***
Harvest Moon	Strategie	Natsume	März 2004	****
James Bond Alles oder Nichts	Ego-Shooter	Electronic Arts	Q1 2004	*****
Killer 7	Thriller	Capcom	März 2004	*****
Kirby's Air Ride	Racing	Nintendo	Q1 2004	****
Knights of the Temple	Action	TDK	Q2 2004	****
Mario Golf	Sport	Nintendo	Q1 2004	*****
Mario Kart: Double Dash!!	Racing	Nintendo	erschienen	*****
Mario Tennis	Sport	Nintendo	Q1 2004	*****
Mega Man X: Command Mission	Rollenspiel	Capcom	2004	****
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Agenten-Thriller	Konami	Feb. 2004	*****
Nintendo Puzzle Collection	Puzzle	Nintendo	Q1 2004	****
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo	Q1 2004	****
Phantasy Star Online 3	Rollenspiel	Sega	Q1 2004	*****
Pikmin 2	Puzzle	Nintendo	April 2004	*****
Prince of Persia	Action-Abenteuer	Ubi Soft	Q1 2004	*****
R: Racing Evolution	Rennsimulation	Namco	Q1 2004	*****
Resident Evil 4	Horror	Capcom	2004	*****
Rogue Ops	Taktik-Shooter	Kemco	Feb. 2004	****
Sonic Heroes	Jump'n Run	Sega	Q1 2004	****
Sphinx	Action-Abenteuer	THQ	Q1 2004	****
Splinter Cell 2	Agenten-Thriller	Ubi Soft	Q1 2004	*****
Star Fox 2	Ballerspiel	Namco	Q1 2004	****
Starcraft: Ghost	Action-Abenteuer	Vivendi	Q2 2004	****
The Movies	Simulation	Lionhead	März 2004	*****
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	Q1 2004	***
World Racing	Rennsimulation	TDK	Q1 2004	****

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen ...

NEU IN JAPAN

Harvest Moon	Natsume	erschienen
Made in Wario	Nintendo	erschienen
Pokémon Colosseum	Nintendo	erscheinen

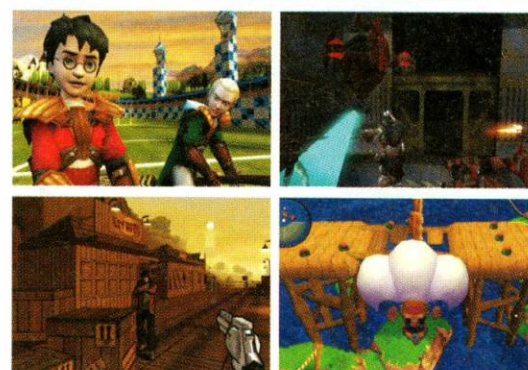
NEU IN USA

Prince of Persia	Ubi Soft	erschienen
Beyond Good and Evil	Ubi Soft	erschienen
Rogue Ops	EA	erschienen

ZAHLENSPIELE

Marktanteile in Japan aller Videospiel-Systeme

PS 1	0,76%
PS 2	35,11%
GAMECUBE	15,99%
GBA	8,71%
GBA SP	38,32%
XBOX	0,67%
WONDER SWAN COLOR	0,18%
SWAN CRYSTAL	0,26%



MIDWAY ARCADE TREASURES

Mach deinen Gamecube zum 80er-Jahre-Spielautomaten!

ANFANG DES kommenden Jahres kehrt Midway zurück zu seinen Wurzeln. Der US-Spielehersteller hat sich seine ersten Spuren mit Videospiel-Automaten verdient. Mit einer Sammlung von über zwanzig Titeln aus alten Tagen erinnert das Unternehmen an seine ruhmreiche Vergangenheit. Die Liste liest sich wie ein Who's who alter Game-Klassi-

ker: »SpyHunter«, »Defender«, »Gauntlet«, »Joust«, »Paperboy«, »Rampage«, »Marble Madness«, »Robotron 2084«, »Smash TV«, »Joust 2«, »Bubbles«, »Road Blasters«, »Stargate«, »Moon Patrol«, »Blaster«, »Rampart«, »Sini-star«, »Super Sprint«, »720°«, »Toobin'«, »Klax«, »Splat!«, »Satan's Hollow« und »Vindicators«. Man darf gespannt

sein, ob und mit welchem Inhalt die Zusammenstellung nach Deutschland kommt; schließlich sind Titel wie »Smash TV« immer noch indiziert! Als interessanten Bonus will Midway Interviews, Blicke hinter die Kulissen und Original-Musikstücke auf den Datenträger packen.



Ja, mit solchen Spielen hatte man vor zwanzig Jahren viel Spaß: »Klax« und »Paperboy«



Mega Man Anthology ... Capcom wird im neuen Jahr unter dem Titel »Mega Man Anniversary Collection« eine Sammlung aller jemals erschienenen »Mega Man«-Games herausbringen. Enthalten sind alle Titel der letzten 15 Jahre, zusammen mit freispielbaren Zusatzinhalten, Artwork, Interviews und Videos. ... total auf dem Gamecube!

TRUE CRIME

IM GESPRÄCH MIT ...

CHRIS ARCHER

POSITION: AUSFÜHRENDER PRODUZENT FIRMA: LUXOFLUX



Den Test von Activisions spannendem Cop-Thriller »True Crime« findet ihr in diesem Heft. Nebenbei hatten wir die Gelegenheit, ein paar Worte mit dem Produzenten zu wechseln. So etwas lassen wir uns natürlich nicht entgehen!

CUBE: Ihre drei Lieblingsspiele?

CA: Wow, schwer zu sagen. Ich denke »Ultima 4«, »NHL 94« und »Pirates« von Sid Meier. Fantastische Spiele zu ihrer Zeit.

CUBE: Wie kamen Sie zur Videospiel-Industrie?

CA: Größtenteils pures Glück. Aber ein fanatischer Spieler zu sein, war schon auch hilfreich. Während des Colleges arbeitete ich bei Egghead Studios, als eines Tages ein paar Typen von Virgin interactive reinkamen und jemanden für den Kundendienst suchten. Ich sagte »Verdammt, sicher!«, verließ meinen Job und der Rest ist Geschichte.

CUBE: Wir tun mal so, als würden wir »True Crime« nicht kennen. Wie würden Sie uns das Spiel erklären?

CA: Fahren, schießen und kämpfen auf höchstem Niveau und in allen drei Bereichen zu hundert Prozent. Eine sich verzweigende Story mit verschiedenen Enden, Upgrades für den Spielercharakter und keine sich wiederholenden Missionen in 240 digitalen Quadratmeilen von LA. Synchronisation durch Hollywood-Prominenz wie Christopher Walken und Gary Oldman, und ein HipHop-Soundtrack allererster Güte.

CUBE: Worin unterscheidet sich »True Crime« von Titeln wie »Vice City«?

CA: Ich glaube, »True Crime: Streets of LA« ist der nächste Schritt in der Weiterentwicklung des Genres. Wir verbinden völlige Freiheit mit einer ausgearbeiteten Kinostory. Und in beiden Bereichen schrauben wir das Level im Vergleich zu anderen Titeln des Genres eine Stufe höher. Wir versuchen, dem Spieler eine wirkliche Erfahrung – im Fahren, Schießen und Kämpfen – zu vermitteln, die über andere Titel des Genres hinausgeht.

CUBE: Auf welchen Teil des Spiels sind Sie am meisten stolz?

CA: Ich glaube nicht, dass ich einen speziellen Bereich herausgreifen könnte. Es ist die gelungene Kombination aller Elemente des Spiels, die mich stolz macht. Die Verbindung technischer Raffinesse mit der ausgearbeiteten Storyline, gemeinsam mit dem Soundtrack und den hochkalibren Sprechern, die Freiheit des Spielers, einen guten Teil LAs zu sehen, exakt nachgebildet.

CUBE: »True Crime« ist ein umfangreiches Projekt – wie beginnt man die Planung eines solchen Spiels?

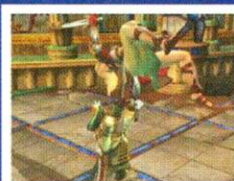
CA: Das braucht Monate. Und selbst wenn man noch so viel plant, muss man immer flexibel bleiben, offen für neue Ideen. Wenn man nicht ständig an Plänen und Papieren klebt, wird das Ergebnis meist noch wesentlich besser, als in der ersten Planungsphase überhaupt angedacht war. Das wäre allerdings ohne das extrem talentierte Team von Luxoflux nicht möglich gewesen.

CUBE

Gesamtzahl aller verkauften »Soul Calibur 2« in den USA:

1.6 MILLIONEN

Die Gamecube-Fassung liegt in den Charts vor Xbox und PS2 – dank Link als Kämpfer!



So viele »Mario Kart«-Spiele ...

20 MILLIONEN

... wurden in den letzten elf Jahren insgesamt verkauft.

PERIPHERAL VISION

Hallo - siehst du mich?

ES IST einfach nicht fair. Dauern schrauben die Japaner lustige kleine Erweiterungen für den Game Boy Advance zusammen, wir berichten darüber, können sie aber hierzulande nicht kaufen. Eine Firma namens DigitalAct entwickelt zum Beispiel momentan einen Videotelefon-Adapter für den GBA SP. Importieren ist sinnlos, da wir hier andere Telefonsysteme benutzen.



GRÖSSTES DES MONATS

RÜCKBLICK

Damals: 1999, versuchte Sega mit Dreamcast den europäischen Markt aufzumischen

Am 15. Oktober ließ Sega verkünden, dass die neue Dreamcast-Konsole am ersten Tag der Markteinführung allein in England 100.000-mal verkauft wurde. Leider war damit bereits der Gipfel des Erfolges erreicht. Die versprochene Online-Fähigkeit scheiterte an zahllosen technischen Problemen, und die PS2 warf bereits einen bedrohlichen Schatten auf den Konsolenmarkt. Für Segas letzte Konsole begann der unaufhaltsame Abstieg. Betrachtet man jedoch nur einige der Titel – »Jet Set Radio«, »Shenmue« oder »Samba De Amigo« –

kommt man unweigerlich zum traurigen Schluss, dass die Dreamcast die vielleicht am meisten unterschätzte Konsole aller Zeiten war. Andererseits: Ohne diesen Reifall hätte Sega wohl nie begonnen, Spiele für den Gamecube zu entwickeln.



Neues vom Gamecube- Globus

CHARTS DEUTSCHLAND

STAND: 29. OKTOBER 2003

Wie nicht anders zu erwarten war, verteidigt der kleine Elfenjunge seine Spitzenposition mit Händen und Füßen. Dicht auf die Pelle rückt ihm dabei jedoch »Super Mario Sunshine« dank seiner Aufnahme in die preiswerte »Player's Choice«-Serie. Beim GBA hat sich »Final Fantasy Tactics« an die Spitze gesetzt, zu Recht.

GAMECUBE CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: 29. OKTOBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	F-Zero GX	Nintendo
2	The Legend of Zelda - The Wind Waker	Nintendo
3	FIFA Football 2004	Electronic Arts
4	Star Wars Rogue Leader	Electronic Arts
5	Viewtiful Joe	Capcom
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	Super Smash Brothers Melee	Nintendo
8	Mario Party 4	Nintendo
9	Star Wars - Clone Wars	Electronic Arts
10	Soul Calibur 2	Nintendo

GBA CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: 29. OKTOBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo
2	Super Mario Advance 4 - Super Mario Bros. 3	Nintendo
3	Golden Sun 2	Nintendo
4	Pokémon - Rubin Edition	Nintendo
5	Pokémon - Saphir Edition	Nintendo
6	Golden Sun	Nintendo
7	Harry Potter: Quidditch-WM	Electronic Arts
8	Banjo Kazooie	THQ Entertainment
9	The Legend of Zelda - A Link to the Past	Nintendo
10	Donkey Kong Country	Nintendo

NINTENDO

Was bin ich? (US)

Nintendo investiert 50 Millionen US-Dollar in eine neue Werbekampagne. Aufhänger ist die Frage »Who are you?«, zu Deutsch »Wer bist du?«. Offenbar versucht Nintendo uns mit dieser Kampagne zu sagen, dass Spieler gesplante Persönlichkeiten sind: Im wahren Leben Schüler, Student oder Angestellter, an der Konsole dann ein irrwitziger Gorilla im Sumo-Outfit. Das jedenfalls suggerieren die Anzeigenmotive. Eines davon haben wir hier abgebildet. Wer unbedingt mehr wissen will, kann sich im Internet unter der Adresse www.nintendo.com/whoareyou/ schlau machen.



Okay, »Donkey Kong« ist jetzt also Sumo-Ringer. Und was soll uns das sagen?



Studierte Gamecubisten (UK)



Während ein deutscher Spiele-Entwickler nach dem anderen zusperrt, werden Talente in England gefördert. Gemeinsam wollen Nintendo und SN Systems die für Gamecube-Spiele notwendige Hardware einigen Universitäten zur Lehrzwecken zur Verfügung stellen. Die ersten Unis sind die in Hull, Abertay, Northumbria und die John Morres University in Liverpool.

Dazu der Direktor von SN Systems, Andy Beveridge: »Studenten sind die Zukunft der Spieleindustrie. Es ist wichtig, in ihre Entwicklung zu investieren«. Recht hat der Mann.

Billiger und billiger (US)



Durch die Preissenkung auf 99 Dollar hat Nintendo auch in den USA einen Preiskrieg angezettelt, den weder Sony noch Microsoft vorerst etwas entgegensetzen. Und es geht weiter: Die Titel der Player's Choice Reihe (»Star Fox Adventures«, »Pikmin« und »Luigi's Mansion«) kosten nur noch 20 Dollar. »Animal Crossing«, »Super Mario Sunshine« und »Metroid Prime« wandern für 30 Dollar über den Ladentisch.

Überall Star Wars (DEUTSCHLAND)



Der Zubehörhersteller Shindo hat sich eine Geschenkidee einfallen lassen, die zumindest »Krieg der Sterne«-Fans begeistern wird: Im »Star Wars Gamecube Pack« sind ein Controller, ein CD-Täschchen, zwei Speicherkarten und zwei Tauschdeckel für den Gamecube enthalten – alle im schicken »Star Wars«-Design! Beim Preis von 34,99 Euro kann man nicht meckern ...



Er mampft wieder! (US)



Auf der E3 zeigte Nintendo auch eine überarbeitete Version des Klassikers »PacMan«. In den USA werden dem Remake namens »PacMan Vs« drei neue Spiele von Namco gratis beigelegt: »R: Racing Evolution«, »PacMan World 2« und »I-Ninja«. Schade: »I-Ninja« wurde in Europa nicht für den Gamecube veröffentlicht, weil sich Sony die Exklusivrechte gesichert hat.

OS WELT

Lager leer, Kassen voll (DEUTSCHLAND)



Die radikale Preissenkung des Gamecube ist in Deutschland ein überwältigender Erfolg. Nach Angaben von Nintendo haben sich die Verkäufe seit der Preissenkung auf 99,99 Euro verzehnfacht. Bei vielen Händlern waren die Lager Ende Oktober leer geräumt, es kam sogar zur Engpässen bei der Nachbestellung. Axel Herr, der Chef von Nintendo Deutschland, sieht eine blumige Zukunft am Horizont: »Mit jeder Menge neuer Software wächst das Spielesortiment für unsere Konsole auf über 200 Titel. Damit dürfte der Gamecube zum Renner im Weihnachtsgeschäft werden«. Für alle, die es nicht mitbekommen haben: seit dem 17. Oktober kostet die Konsole nur noch knapp 100 Euro, außerdem wurde die Sparschwein-Serie namens »Player's Choice« um vier Spitzentitel erweitert. »Super Mario Sunshine«, »Starfox Adventures«, »Mario Party 4« und »Metroid Prime« wechseln jetzt schon für 29,99 Euro den Besitzer.

Verbotene Perlen... (JAP)



Aus der Rubrik »Schöne Dinge, die wir nicht haben können ...« hier gleich zwei Meldungen, die europäischen Spielern das Herz bluten lassen. Zum einen produziert Nintendo speziell zur Veröffentlichung von Bandais neuer Mech-Simulation »Mobile Suit Gundam« feuerrote Gamecubes samt GBAs in gleicher Farbe. Außerdem kommt eine Limited Edition auf den Markt, die zu Ehren der Baseball-Mannschaft »Hanshin Tigers« tigersmäßig gestreift ist.



Mario Kart Online

Und es geht doch: Entgegen offiziellen Angaben ist »Mario Kart: Double Dash!!« doch online spielbar – jedenfalls bald. Ein Haufen Bastler ist momentan dabei, dem Gamecube netzmäßig Beine zu machen. Was braucht man? Neben der Konsole einen Breitbandadapter, einen PC, einen mit PC und Konsole verbundenen Router und einen Breitbandzugang. Mit der entsprechenden Software auf dem PC namens Warppipe steht dem Rennvergnügen dann nichts mehr im Weg. Soll auch mit anderen Spielen funktionieren, zum Beispiel dem kommenden »Kirby's Air Ride«. Für weitere Informationen einfach mal bei www.warppipe.com reinklicken.



Schlau gebündelt (JAP)



Japaner lieben Rollenspiele. Wie sehr, wurde nach Erscheinen von »Tales of Symphonia« klar: nachdem das Spiel im Paket mit einem mintgrünen Gamecube in den Verkauf ging, schoss die Konsole an der Playstation 2 vorbei auf Platz Eins in den Hardware-Verkaufcharts.

Playstation Portable (JAP)



Sony hat die ersten Konzeptbilder seiner kommenden Konkurrenz für den Game Boy Advance veröffentlicht. Sieht schick aus, der neue Taschenspieler mit der Technik der Ur-Playstation! Allerdings wird das Gerät sicher noch stark überarbeitet; die Aktionsknöpfe zum Beispiel sind in dieser Studie noch kaum ausgeprägt. Das kann nicht so bleiben.



CHARTS WELTWEIT

Offenkundig lieben Japaner nur eine Sache mehr als Rollenspiele: Golf. Entsprechend landet »Mario Golf« direkt an der Spitze. In den USA schafft »Soul Calibur 2« einen verdienten ersten Platz.

CHARTS JAPAN

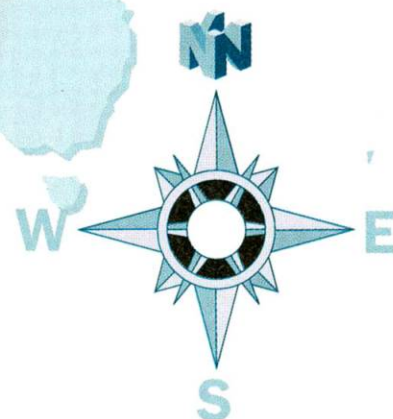
STAND: ERSTE NOVEMBERWOCHE 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	WARIO WARE	NINTENDO
2	MARIO GOLF	NINTENDO
3	KIRBY'S AIR RIDE	NINTENDO
4	BILLY HATCHER	SEGA
5	TALES OF SYMPHONIA	NINTENDO
6	HARVEST MOON	NATSUME
7	ANIMAL FOREST E+	NINTENDO
8	FINAL FANTASY: CC	NINTENDO
9	F-ZERO GX	NINTENDO
10	JIKKYOU PP BASEBALL 10	KONAMI

CHARTS USA

STAND: ERSTE NOVEMBERWOCHE 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	SOUL CALIBUR 2	NAMCO
2	F-ZERO	NINTENDO
3	WWE WRESTLEMANIA XIX	THQ
4	F-ZERO GX	NINTENDO
5	VIEWTIFUL JOE	NINTENDO
6	MARIO GOLF	NINTENDO
7	TIGER WOODS 2004	EA
8	BILLY HATCHER	SEGA
9	LORD OF THE RINGS	EA
10	ZELDA - THE WIND WAKER	NINTENDO



RULE THE



Wertung: 91%
PlayZone 13/03



Wertung: 91%
Maniac 01/04



Wertung: 91%
Xbox Games 12/03



Wertung: 91%
NGames 12/03



Wertung: 90%
OPM2 13/03



Wertung: 90%
OXM 12/03



Wertung: 90%
XboxZone 12/03



Wertung: 90%
NZone 01/04



Wertung: 90%
playtheplaystation 12/03



Wertung: Note 1
Bravo Screenfun 12/03



Wertung: Note 1
VGA 12/03



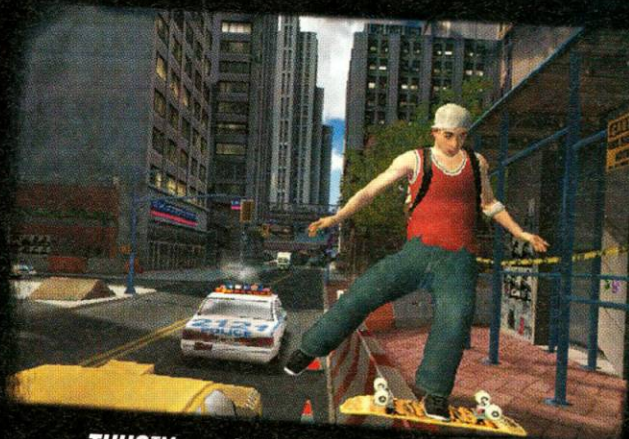
PlayStation.2



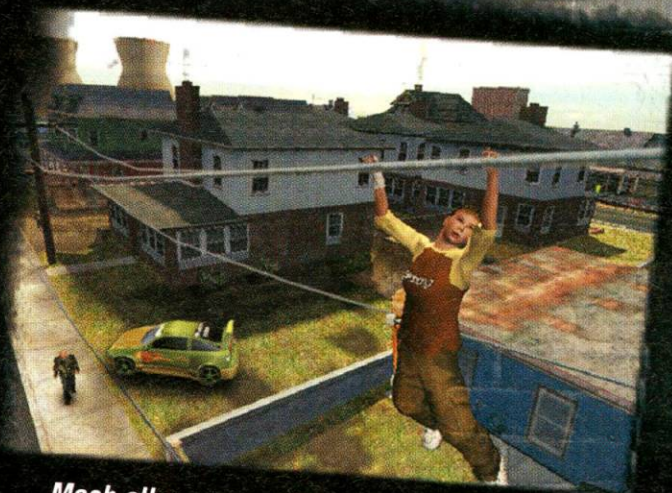
GAME BOY ADVANCE



UNDERGROUND



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



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



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



TONY HAWK'S UNDERGROUND

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

JETZT ONLINE:
THUGONLINE.COM



* Die Gesichtserstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.

Der Held bewegt sich durch seine Umwelt wie Neo durch die »Matrix«: Er rennt Wände hoch und fliegt im Zeitraffer durch die Luft. 750 Animationsphasen ergeben ein komplexes Bewegungs-Programm. Hier kontert der Prinz eine frontale Attacke mit einem Sprung über den Gegner und Schmetter-Hieb von hinten.



CUBE

INFORMATION

PRINCE OF PERSIA

PUBLISHER: UBI SOFT

HERSTELLER: POP TEAM/

UBI SOFT MONTREAL

HERKUNFT: KANADA

GENRE: ACTION-MÄRCHEN

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: matrxx



01 '04

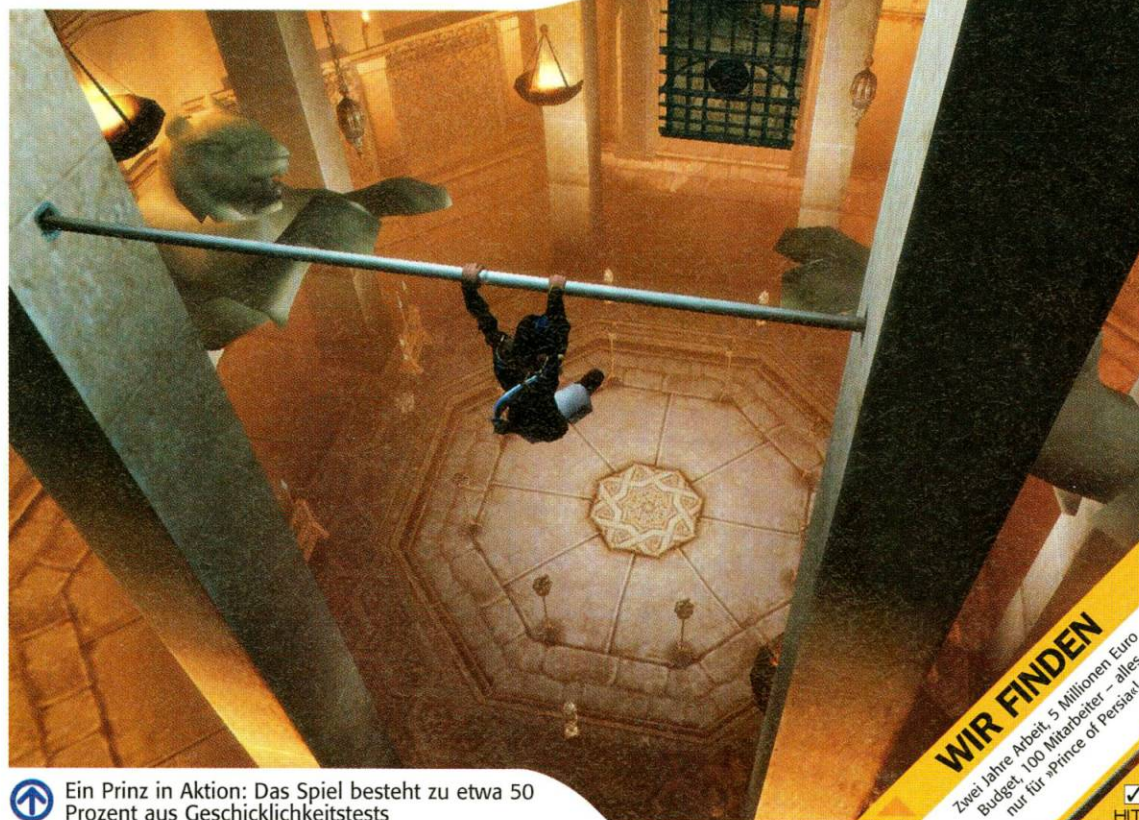


01 '04



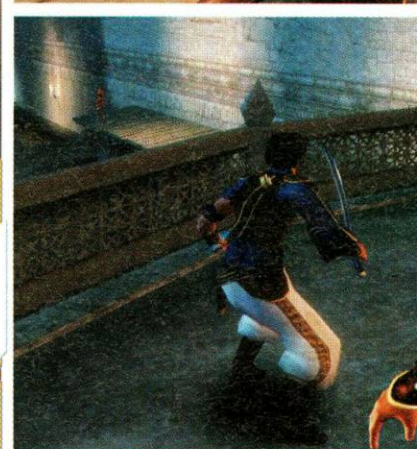
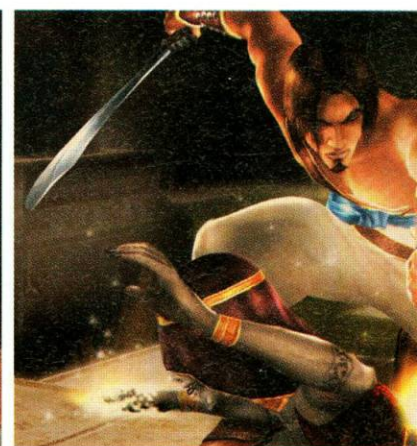
ERHÄLTICH

Geburt eines Prinzen



Ein Prinz in Aktion: Das Spiel besteht zu etwa 50 Prozent aus Geschicklichkeitstests

WIR FINDEN
Zwei Jahre Arbeit, 5 Millionen Euro Budget, 100 Mitarbeiter – alles nur für »Prince of Persia«



PRINCE OF PERSIA

Das Cube-Magazin war für euch in Montreal. Unsere Aufgabe: Herausfinden, wie ein modernes Videospiel entsteht.

WIE VIEL

Aufwand ist notwendig, um ein modernes Videospiel auf die Beine zu stellen? Zehn Leute, drei Monate und 500.000 Euro? Weit gefehlt. Erst mit dem Faktor zehn multipliziert, kommen die Zahlen der Wirklichkeit nahe. Wenn im März Ubi Softs Remake des Action-Abenteuers »Prince of Persia« aus dem Jahr 1989 erscheint, haben bis zu 100 Leute etwa zwei Jahre an diesem Projekt gearbeitet; die Produktion hat dann rund fünf Millionen Euro verschlungen. Weil wir vom Cube-Team neugierig sind, haben wir Hersteller Ubi Soft vor Ort in Montreal über die Schulter geschaut.

Die »Prince of Persia«-Macher wirken in einem altherwürdigen Backsteingebäude, das so gar nicht

nach Hightech und moderner Videospiel-Produktion aussieht. Eher riecht der Komplex nach alter Textil-Manufaktur, so als würde gleich ein Heer von Näherinnen durch das Haupttor einfallen, um Latzhosen zu schneiden. Im Inneren verteilen sich rund 650 Ubi-Soft-Angestellte auf einige Säle und dutzende von Räumen. Ein verschachteltes Labyrinth aus Fluren, Treppen und Aufzügen stellt Verbindungen her. In diesem kreativen Umfeld wurde bereits die Original-Xbox-Version des Schleich-Thrillers »Splinter Cell« (die Gamecube-Fassung geht auf das Konto von Ubi Soft Shanghai) aus der Taufe gehoben. Und hier entsteht jetzt unter anderem »Prince of Persia« – das vielleicht atemberaubendste Action-Abenteuer, das wir 2004 auf dem Gamecube sehen werden.

Ubi Softs Spiele-Studio in Montreal gleicht großen Kino-Trickstudios wie Pixar (die Macher von »Findet Nemo«). Die Büros sind voll gepackt mit Postern und auf oder unter den Schreibtischen surren hunderte von PCs. Orientalische Klänge dröhnen aus dem etwas abgelegenen Tonstudio, in dessen Zentrum ein mächtiges Mischpult thront. Daneben ein Motion-Capturing-Studio. Hier werden Athleten in schwarze Anzüge gesteckt und ihre Gelenke mit weißen Kugeln markiert. Während die Akrobaten Salti schlagen oder Schwertkampf-Gefechte nachstellen, erfasst eine Kamera die Kugeln und speist deren Positionen laufend in den Computer. Der extrahiert daraus Bewegungsinformationen, die sich auf jede beliebige Videospielfigur übertragen



DOPPEL DOLCH

ZWEIMAL STECHEN WIRKT BESSER!

■ Der persische Prinz kämpft mit zwei Waffen: Mit dem Säbel in der rechten Hand haut er Wächter, Zombies, Greife und mutierte Skarabäus-Käfer bewusstlos, mit dem Dolch in der linken Hand setzt er den Todesstoß und sammelt den Sand der Zeit ein.

WOW! EFFEKTE!

VIEL BLITZ, VIEL DONNER!

■ Das Spiel steckt voller wunderschöner Effekte. Bei harten Kontrasten zwischen Licht und Schatten fügt die Grafik-Engine künstliche Unschärfe ein. Dieser Weichzeichner gibt dem Spiel einen märchenhaften Anstrich.

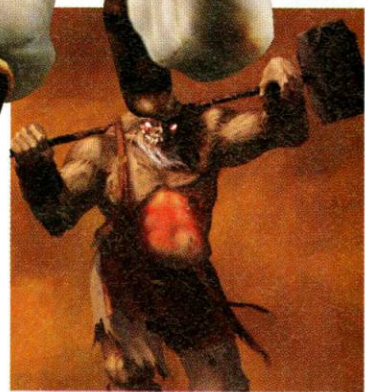
RAFF DIE ZEIT!

WER HAT AN DER UHR GEDREHT?

■ Wenn der Held den Sand der Zeit aus besieigten Gegnern abgreift, kann er damit die Uhr anhalten, sie um zehn Sekunden zurückdrehen (und Fehler ausbügeln), oder mit coolem Zeitraffer-Effekt an Angreifern vorbeihuschen.

GIRL-POWER

LASS DIR HELFEN
Nach etwa einer Stunde Spieldauer trifft man auf Farah: Die hübsche Bogenschützin steht unserem Prinz in heiklen Situationen zur Seite, zeigt ihm Wege und nimmt Angreifer aufs Korn. Im weiteren Spielverlauf entwickelt sich die Zweckbeziehung zur Romanze.



lassen. Daraus und mit viel Handarbeit entsteht letztlich ein Prinz, der an Wänden hochrennt, sich an Fenstersimsen entlanghangelt und Vorhänge als Kletterseil nutzt.

Bis zu 100 Leute arbeiten an »Prince of Persia«. Eine Gruppe baut mit der Grafik-Software »3D Studio Max« (Stückpreis: 8.000 Euro) eine künstliche, im Orient angesiedelte Welt auf, andere Mitarbeiter kümmern sich um Musik, Soundeffekte oder Programmierung. In den zwei Monaten vor Abgabetermin ein Knochenjob, 70 Stunden die Woche, ohne Pause am Wochenende. Jetzt röhrt auch das Team der Spieltester: Studenten, die für 14.000 Euro Jahreslöhne 40 Stunden pro Woche spielen. Nicht um Spaß zu haben, sondern um

Fehler bei Spielabläufen und in der Grafik zu entdecken. Das Zusammenwirken aller Kräfte überwacht Yannis Mallat. Als Produzent sieht er zu, dass Gelder sinnvoll eingesetzt und Aufgaben innerhalb festgelegter Zeitfenster erledigt werden. Dazu sind die knapp zwei Jahre Produktionsdauer in Etappen, so genannte Milestones, unterteilt. Ein großer Kalender hängt an der Wand. Hier kann jeder Mitarbeiter ablesen, welche Ziele die Teams wann erreichen müssen. Welches Gesicht das neue »Prince of Persia« erhält, das entscheidet der Creative Director Patrice Desilets gemeinsam mit Jordan Mechner, dem Erfinder des ersten »Prince of Persia«. Patrice: »Wir wollten ein Spiel, das cool aussieht. Wir erreichen das durch die sehr

dynamische Kameraführung und einen Helden, der übernatürliche Bewegungen draufhat, dabei aber natürlich aussieht. So wie Jackie Chan oder Neo.« Obwohl das Spiel tricktechnisch zulegt, steht es zu seinen Wurzeln: Wenn der Held am Abgrund taumelt, mit den Armen rudert und dann doch in die Dornenfalle hinabstürzt, lösen die Animationen bei Kennern des Originals ein Déjà-vu aus.

Sehr früh in der Entstehungsphase entstand die Idee, dass der Held die Zeit manipulieren und der Spieler im Fall eines Fehlers die Uhr zurückdrehen könne. »Als dann Microsoft auf der E3-Messe 2002 »Blinx« ankündigte, war das ein Schock für uns«, erinnert sich Patrice. Aber dem Xbox-Jump-&-Run



⬆ Mit Kistenschieben ist der Held eher unterfordert: Auf ihn warten sechs richtig anspruchsvolle Puzzles

»MATRIX-MOVES, ZEIT-RÜCKSTELL-FEATURE, BOMBAST-GRAFIK - »PRINCE OF PERSIA« STECKT VOLLER REIZE!»



fehlte es trotz vergleichbarem Geistesblitz letzten Endes an Unterhaltungswert - »Prince of Persia« besitzt Letzteren hingegen im Überfluss. Das Spiel setzt auf eine ungewöhnliche Erzählweise. Wie ein Märchenerzähler berichtet der Prinz selbst von seinen Abenteuern in der Vergangenheit. Damit ist von Beginn an klar, dass er den Kampf gegen die Schergen von Großwesir Jaffar überleben wird und nicht wirklich sterben kann. Fällt der Held doch mal in einen Lava-See, behilft sich das Spiel mit einem charmanten Trick: Dann erzählt der Prinz, die Geschichte wäre doch ganz anders gelaufen, und nimmt den Faden beim zuletzt besuchten Speicherpunkt wieder auf. Ein weiteres, wesentliches Merkmal ist die Interaktion mit der Umgebung. Der Held kann Tische und Stühle in seiner Umgebung zerschmettern, überall herumklettern und jede Wand als Sprungbrett für akrobatische Übungen nutzen.

Man merkt »Prince of Persia« an, dass Menschen mit Hingabe daran arbeiten. Das

Spiel hat Herz und Seele, es begeistert durch eine atemlose Aneinanderreihung guter Ideen und spektakulärer Höhepunkte. Schade nur, dass wir Europäer noch bis März auf die Gamecube-Version von »Prince of Persia« warten müssen, während sie in den USA schon im Handel ist. Der Grund: Für Europa hat sich Sony die Exklusivität der PS2-Fassung für das Jahr 2003 gesichert. Doch die Wartezeit wird sich lohnen, weil Ubi Soft der Gamecube-Fassung einige Verbesserungen spendiert, darunter eine deutlich höhere Bilderwiederholrate. Patrice Desilets spricht von 50 Bildern pro Sekunde, statt 15 bis 25 auf der PS2. Dadurch dürfte sich »Prince of Persia« am Gamecube deutlich flüssiger spielen. Reizvoll finden wir auch die Connectivity-Idee: Wer Gamecube und Game Boy Advance vernetzt, kann hier Schalter finden und dort exklusive Extras aktivieren und umgekehrt. Mehr darüber im Preview in der kommenden Ausgabe.

RICHARD LÖWENSTEIN

HERR DER BEWEGUNG

DREI FRAGEN AN JORDAN MECHNER

Jordan Mechner ist ein alter Hase in der Spieleindustrie. 1986 schuf er mit »Karateka« für den Apple2-Computer das erste realistisch animierte Fightgame. 1989 festigte er seinen Ruf als Grafik-Genie und Geschichten-Erzähler mit »Prince of Persia«: In diesem Action-Abenteuer waren das erste Mal ein lebensnah animierter Computerspiel-Held und eine glaubwürdige Rahmenhandlung verknüpft. In Montreal hatten wir Gelegenheit, ein paar Worte mit dem freundlichen, zurückhaltenden und aufgeschlossenen Mann zu wechseln, der 14 Jahre nach dem Original jetzt am Remake von »Prince of Persia« arbeitet.

CUBE: Wie unterscheidet sich die heutige Arbeit in der Spieleindustrie mit der von früher?

J.M.: Das erste »Prince of Persia« entstand 1989 auf einem einzigen Apple-2-Computer. Damals hab ich fast alles allein gemacht, also Grafik, Steuerung und Programmierung. Geholfen haben mir nur mein Vater bei der Musik, und mein Bruder, der die Treppe rauf und runter geturnt ist - als Modell für die Animation der Prinzen. Heute bilden 100 Leute ein Team, was auch Vorteile hat. Man wird zum Beispiel vor Fehlern gewarnt. Ich hätte beim ersten »Prince of Persia« zum Beispiel beinahe keine Schwertkämpfe eingebaut. Hersteller Broderbund musste mich damals erst ein Jahr lang überreden, damit ich zumindest einen Kampf gegen die Wache einbaute.

CUBE: Welche Rolle haben Sie selbst in diesem Puzzle?

J.M.: Ich habe das Team seit Februar 2002 beraten, aber nur als freier Mitarbeiter. Erst seit Mai 2003 bin ich fest integriert und lebe in Montreal. Zu meinen Aufgaben zählen die Festlegung der Handlung, das Casting der Schauspieler für das Motion-Capturing-Verfahren und die Auswahl der Stimmen für die Figuren.

CUBE: Welche Ideen für das Remake mussten Sie im Lauf der Entwicklung aufgeben?

J.M.: Wenig. Wir haben fast alles umgesetzt, was wir geplant hatten. Allerdings hätte ich gerne alle erzählerischen Elemente in Echtzeit ausgeführt. Die Szene in der Arena zum Beispiel ist dafür aber zu aufwändig. Deshalb mussten wir 15 Minuten an Render-Videos einfügen. Das werden die Spieler aber kaum merken.



⬆ Jordan Mechner gilt als der Erfinder der lebensnahen Animation von Menschen im Videospiel



⬆ Bis zu hundert Leute waren zeitweise an der Produktion beteiligt

CUBE UNSER EINDRUCK

ATEMBERAUBEND SCHÖNES ACTION-MÄRCHEN



- ⊕ Atemberaubende Grafikeffekte
- ⊕ Abwechslungsreicher Ablauf
- ⊕ Keine Ladepausen
- ⊖ Termin-Nachteil
- ⊖ Kein Mehrspieler-Modus

MEINUNG

■ So ein bezauberndes Action-Abenteuer hat der Gamecube noch nicht gesehen: »Prince of Persia« begeistert mit einer runden Mischung aus Geschicklichkeitstests, Kampf und Märchenerzählung. Schande über Ubi Soft, dass sie uns erst vier Monate nach den US-Daddlern ran lassen!

SUPER!

Lebe den Film. Sei der Held.

www.herrderringe-film.de



rdk.eagames.de

»DIE KI ÜBERRAGT. WER ÜBERLEBEN WILL, MUSS MEHR TUN, ALS NUR DEN WAHRNEHMUNGSBEREICH DER GEGNER MEIDEN.«



CUBE

INFORMATION

MGS: THE TWIN SNAKES

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: SILICON KNIGHTS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SCHLEICH-THRILLER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

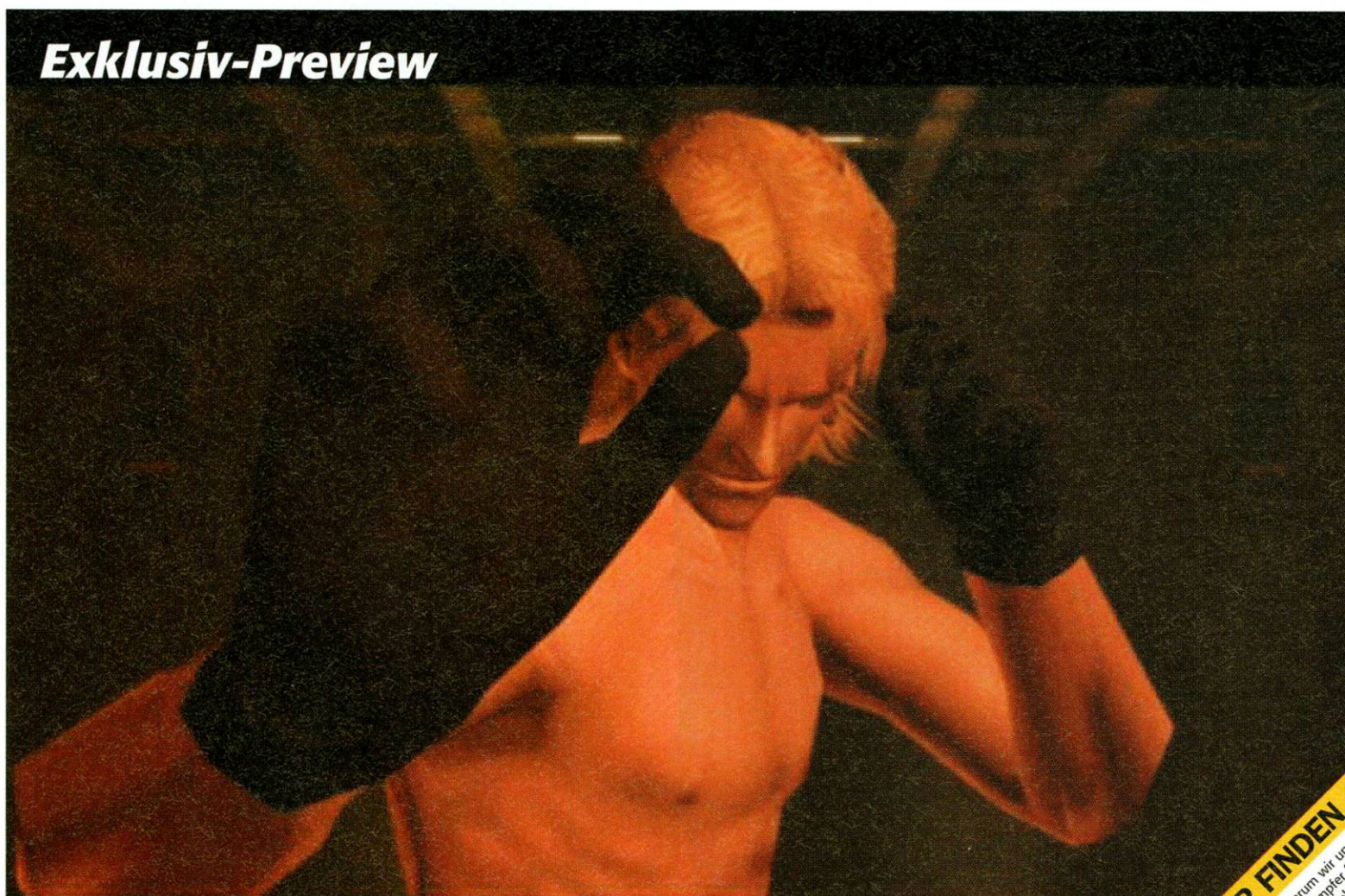


Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: snake



Q2 '04 Q1 '04 4.3.2004

Exklusiv-Preview



METAL GEAR SOLID THE TWIN S

Ein Tag mit Solid Snake in Alaskas Atomwaffen-Deponie – brrrrr!

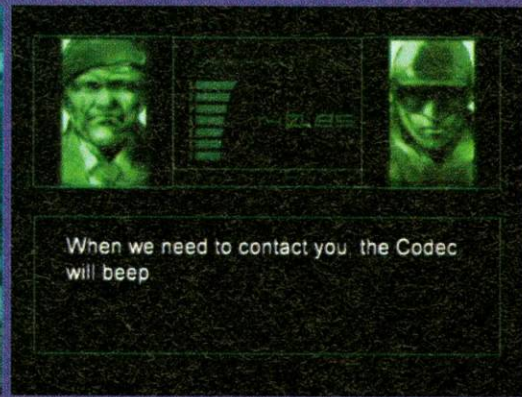
DIESE CHANCE

mussten wir einfach nutzen: Konami überließ uns exklusiv ein Vorabmuster mit der allerneuesten Fassung des vielleicht spannendsten Gamecube-Thrillers des kommenden Jahres 2004. Zu sehen bekamen wir ein in allen Punkten aufgewertetes Remake des Playstation-Game »Metal Gear Solid«. Willkommen, Solid Snake,

auf dem Gamecube! Das mit Preisen überhäufte Original-Gameplay wurde kombiniert mit der Hammer-Grafik aus dem Playstation-2-Knaller »Metal Gear Solid 2«. Dazu gibt es bemerkenswerte Neuerungen, exklusiv für den Gamecube. Was will man mehr?

Alles beginnt in Alaska. Fox Archipelago, das Endlager für Nuklearwaffen auf Shadow Moses

WIR FINDEN
Drei Gründe, warum wir uns Konami Einzelkämpfer Grafik, Gameplay Spannung



DICKER KOPF

DA IST VIEL HIRN DRIN!

■ Konamis »Metal Gear Solid«-Serie ist seit jeher für ziemlich clevere Feinde bekannt. Aber diesmal sind die Gegner noch gewiefter, noch unberechenbarer. Alte Spiel-Taktiken kann man vergessen!

SCHAU GENAU

WUNDERSCHÖNE GRAFIKEFFEKTE

■ Das Spiel lebt von den vielen kleinen Details in der Grafik. Vor allem die Charakter-Modelle sehen umwerfend aus. Da sitzen sogar die Nähte an den Handschuhen richtig. Die harten Kontraste von Licht und Schatten unterstreichen die Spannung.

GBA ODER NICHT

BILD-IN-BILD-ACTION

■ Noch ist unklar, ob man den GBA per Connectivity als Radargerät wird einsetzen können. Vor einigen Wochen sagte »Metal Gear«-Erfinder Kojima noch nein. Aber durch die neuerliche Termin-Verzögerung wäre jetzt noch genug Zeit, um die Funktion einzubauen.

NAKES

Island, wurde von Terroristen besetzt. Also tritt Solid Snake auf den Plan, der mit allen Wassern gewaschene Kämpfer der Spezialeinheit Fox Hound. Der Schatten ist sein Freund, Lautlosigkeit garantiert sein Überleben, Waffen setzt er nur im Notfall ein. Solid Snake hat zwei Aufgaben zu erfüllen: Er muss Chief Donald Anderson aus der Basis befreien

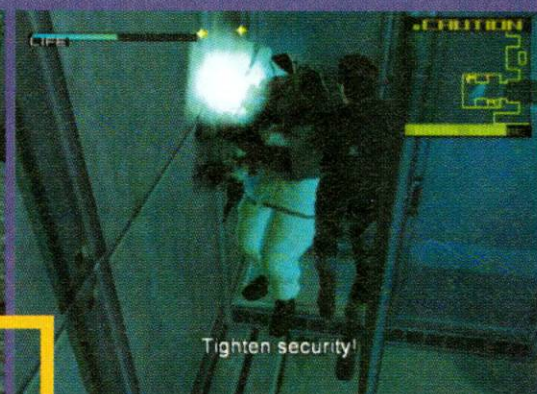
und checken, ob die Terroristen einen nuklearen Anschlag durchführen könnten. Falls ja, muss Snake die bösen Buben stoppen.

Die Handlung gleicht dem Playstation-Original, aber der japanische Spieledesigner Hideo Kojima nutzt das Plus an Gamecube-Power für zahlreiche Story-Extras. Beispielsweise erfährt man hier endlich mehr über

Liquid Snake, Solids geheimnisvollen Gegenspieler. Aus kurzen Szenen entwickeln sich packende Spannungsmomente, die dem Original fehlen: Wer ist Liquid, welche Beziehung hat er zu Solid, was ist bei der Gen-Therapie schief gelaufen? Außerdem wurde das Gamecube-Remake in puncto Steuerung komplett überarbeitet. Snake hat jetzt deutlich mehr Handlungsmöglichkeiten als im Original. Er kann sich in Umkleidekabinen verstecken und dort Leichen verstauen, um der Entdeckung durch Patrouillen zu entgehen. Man kann per Z-Knopf in die Ego-Perspektive wechseln, beispielsweise um Arme oder Körper



»DER RUNDUM-KICK WIRFT DEN GEGNER GEGE
DAS GELÄNDER. ER STÜRZT UND FÄLLT INS
BODENLOSE. MAN HÖRT IHN NOCH SCHREIEN.



STIRB LANGSAM!

JETZT NUR NICHT HUDELN...

■ Wenn man den Gegner erdrosselt und irgendwo versteckt, wäre man gerettet. Allerdings dürfte sich dann kein zweiter Gegner von hinten anschleichen, sonst wäre die ganze Umgebung alarmiert und vermutlich ein Heldenleben verloren.

KATLE PIXEL

DER GRAFIK-ZUCKERGUSS

■ Das komplette Spiel ist prall gefüllt mit wunderschönen Grafikeffekten. Einer davon sind die Schneeflocken: Bei Sicht aus der Ego-Perspektive bleiben sie im Bild hängen und schmelzen langsam.

MACH ALLES KAPUTT!

EINE WAND IST KEIN SCHUTZ

■ Das Spiel nutzt die Polygon-Power des Gamecube für Extra-Details in den Kulissen. Erstaunlicherweise legt deshalb der Schwierigkeitsgrad zu, denn man kann zum Beispiel durch Wände schießen, die im Playstation-Original so solide wie Beton waren.



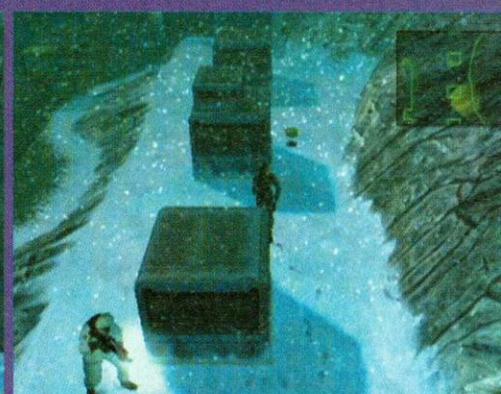
eines Gegners präzise anvisieren zu können. Mit dem L-Knopf nimmt Solid Snake am Boden liegende Gegenstände auf, per R-Knopf blickt er vorsichtig um Ecken, per X legt er sich auf den Boden und schleicht an Wachen vorbei. Was uns gut gefällt: Je stärker man den linken Analogstick drückt, desto schneller rennt Solid Snake um sein Leben. Eine feine Sache, denn ohne eine wilde Kombination von Aktionsknöpfen drücken zu müssen, kann man ganz intuitiv das Spieltempo ändern.

Leichter wird der Thrill dadurch aber bestimmt nicht. Ganz im Gegenteil: Der Schwierigkeitsgrad scheint uns spürbar höher als im Original. Das liegt zum Teil

am erheblich gesteigerten Intelligenzquotienten der Gegner. Geräusche zum Beispiel nehmen sie sehr viel sensibler auf und reagieren entsprechend. Darum ist Langsamkeit geboten, wenn man durch Wasserlachen watet oder Metallkacheln überwindet. Man kann sich auch nicht in Sicherheit wiegen, nur weil man außerhalb des Wahrnehmungsbereichs eines Gegners herumschleicht. Beispiel: Bewegt sich Solid Snake durch die Sichtlinie eines weit entfernten Terroristen, dann wird der Solid nicht gleich als Gegner entlarven und Alarm schlagen. Aber er kommt näher und geht der Sache auf den Grund. Ähnliches passiert, wenn eine Wache Solids Fußspuren im Schnee entdeckt.

Kommt es zum Kampf, muss man sich als Spieler schon etwas mehr einfallen lassen als früher beim Playstation-Original. Viele Gegner tragen jetzt transparente Energieschilde bei sich, die sehr schick aussehen, aber auch schlecht gezielte Schüsse abwehren. Man muss sich gut überlegen, wie man Hightech-Waffen einsetzt, etwa das Laservisier der M9 Betäubungs-Waffe oder das Scharfschützen-Gewehr. Genaues Zielen auf Extremitäten ist Pflicht, die daraus sich ergebenden Duelle reißen einen mit. Geht der erste Schuss daneben, muss man ruhig Blut bewahren, auf den Gegner zueilen, zwei Tritte landen, dann einen Rundum-Kick – der Treffer wirft den Gegner gegen das





↑ Konami hat den japanischen Regisseur Ryuhei Kitamura verpflichtet, der sämtliche Videoszenen neu drehte.

DIE REGIE MACHT'S

LICHT, KAMERA ... UND ACTION!

Der Filmregisseur Ryuhei Kitamura hat großen Anteil an der Entstehung von »Twin Snakes«. Sein Name ist in unseren Breiten ziemlich unbekannt, in Japan kennt man ihn, wegen kultiger Streifen wie »Versus« besser. Sein Job bei der Entstehung dieses Spiels ist mit einem Satz umschrieben: Mach eine Neuinszenierung aller filmischen Elemente! Also drehte Kitamura alle Szenen völlig neu; und einige dazu, die im Playstation-Original überhaupt nicht vorkamen. Obwohl die Videofilme auf der Original-Handlung der Playstation-Fassung basieren, präsentieren sie sich auf dem Gamecube deutlich schöner, rasanter und interessanter. Speziell die Kampfszenen sehen schlicht und ergreifend atemberaubend aus. Zwei Szenen wollen wir kurz umreißen:

- Solid Snake wird in einen Fight mit einem Ninja verwickelt. Samurai-Schwert gegen blanke Fäuste, gezeigt aus interessanten Perspektiven und mit Zeitlupen-Szenen à la »Matrix«.
- Auf dem Dach eines Hochhauses stehend feuert Liquid Snake einen Schwarm zielsuchender Raketen auf Solid Snake ab. Unser Held macht eine Rückwärts-Rolle hoch in die Luft, landet auf einer der Raketen und reißt sie so aus ihrer Flugbahn, dass sie sich ein neues Ziel sucht. Sieht einfach stark aus!



Geländer, er stürzt und fällt ins Bodenlose, man hört ihn noch schreien ... so realistisch wirken die Auseinandersetzungen!

Die Grafik der uns vorliegenden Version ist komplett. Gut so, denn was es zu sehen gibt, begeistert: Das Entwickler-Team von Silicon Knights (Macher des feinen Grusel-Abenteuers »Eternal Darkness«) nutzt alle Tricks und Kniffe, um Alaska mit Leben zu füllen. Nebel, Partikeleffekte, Dolby-Surround-Prologic 2. Musik und Soundeffekte wurden neu abgemischt. Wir hoffen außerdem auf neue Synchronsprecher und eine verbesserte Eindeutschung der (im Original stellenweise lächerlichen) Texte. Die Animation der Figuren sprengt alle Grenzen. Wer genau hinguckt, sieht in Snakes Gesicht

sogar die Muskeln spielen, wenn er spricht und Grimassen zieht. Eines ist noch unklar: Wird man den Game Boy Advance per Linkkabel an die Gamecube-Konsole anstöpseln und als Navigations-Hilfe (für Umgebung, Gegner und Gegenstände) nutzen können? Von »Metal Gear«-Erfinder Hideo Kojima war vor einigen Wochen zu hören, man werde diese interessante Option aus Zeitmangel wohl nicht verwirklichen können. Als er das sagte, sollte »The Twin Snakes« in den USA aber noch im Dezember 2003 erscheinen. Durch die aktuelle Verschiebung auf den 4. März 2004 stellt sich die Situation anders dar. Wir dürfen wieder auf GBA-Connectivity hoffen!

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

SPANNENDER TERROR-THRILLER, EXKLUSIV FÜR GAMECUBE.

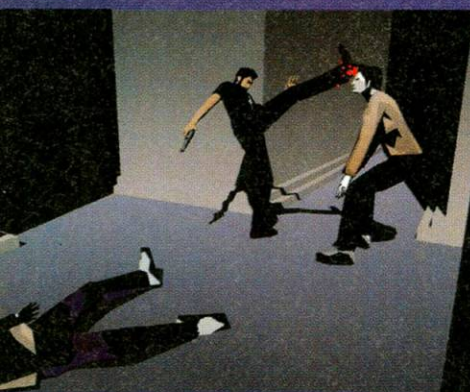
MEINUNG



- + Packende Missionen
- + Realistische Duell-Situationen
- + Nervenzerfetzende Spannung
- + Top-Grafik
- + Kinoreife Handlung
- Kein Mehrspieler-Modus

■ Es gibt nur wenige Spiele, bei denen man richtig mit dem Helden mitfiebert. Dieses ist so eines. Alaska hin oder her - die Mischung aus Action-Taktik, Hightech-Waffen und Geheimnistuerei lässt garantiert niemanden kalt!

SUPER!



↑ Dieser Serienkiller trägt den Wahnsinn buchstäblich unter seiner Eishockeymaske



CUBE

INFORMATION

KILLER 7

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: GRASSHOPPER, INC.

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: style



Q1 '04 ERHÄLTICH Q1 '04

Capcoms stahlharter Killerthriller

KILLER 7

Gesucht wird ein Action-Abenteuer, das nackte Gewalt mit kaltem Stil zelebriert. Gefunden: Killer 7

AUF EINEM

Hausdach macht sich ein Kämpfer im Samurai-Outfit bereit. Er hält zwei überdimensionierte Pistolen im Anschlag. Im Visier hat er einen Mann, der unten auf der Straße läuft.

Der sieht vollkommen normal und harmlos aus. Doch plötzlich verzerrt sich sein Gesicht zu einer grausamen Fratze und Sekunden später hat er ein blutiges Massaker angerichtet. So beginnt der Trailer, den Capcom auf der Tokyo Game Show vorstellte und der jetzt auf unserer

Homepage zum Download bereitsteht. Doch mit Details zum Gameplay zeigen die Entwickler noch. Nur so viel ist mittlerweile bekannt: »Killer 7« spielt in einer nicht allzu fernen Zukunft, und in der droht die Welt aus den Fugen zu geraten. Brave Bürger werden zu hinter-

WIR FINDEN
Viel haben wir noch nicht gesehen.
Aber das wenige sieht so
interessant aus wie der neue
Kultfilm »Kill Bill«!



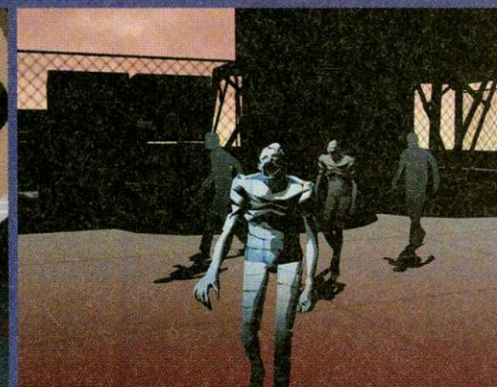
»WIE BEI VIELEN CAPCOM-TITELN STECKT IN DIESEM WEIT MEHR, ALS DER ERSTE BLICK VER-RÄT. NUR LEUTE ERSCHIESSEN? VON WEGEN!«



⬆ Rasante Kamerafahrten und interessante Video-Perspektiven verknüpfen die Action zu einem filmreifen Erlebnis



⬆ Ego-Perspektive und Fadenkreuz: du weißt, was jetzt zu tun ist



ROTES VERGNÜGEN

GANZ IN BLUT

■ Es gibt keinen Mangel an Blut in »Killer 7«. Jeder Treffer zieht eine regelrechte Fontäne davon nach sich, ähnlich wie in Tarantinos »Kill Bill«-Streifen. Am interessantesten ist der starke Kontrast zwischen der Farbe des Blutes und der restlichen Umgebung. Man weiß also genau, was man da anrichtet!

GRAUE WÄNDE

FUELL MICH AUS

■ Ein Großteil der bisher von Capcom gezeigten Grafiken ist einfach strukturiert, aber erzielt in Bewegung eine verblüffende Wirkung. Die Auswahl dieser Farben ist gut gelungen, die Umgebung sieht niemals langweilig aus. Elegant gezeichnete Schatten auf nacktem Dunkelgrau, das macht doch tatsächlich einiges her!

SCHWARZE SCHATTEN

LICHT UND DUNKELHEIT

■ Capcom nutzt eine wirklich coole Methode für den Schattenwurf. Selbst kleine Gegenstände scheinen einen eigenen Schatten zu werfen. Dabei nur die Farbe Schwarz zu benutzen, sorgt für eine sehr auffällige Optik. Selbst die »versteckten« Elemente auf dem Schirm springen einem regelrecht ins Auge.

hältigen Attentätern, die Städte versinken im Chaos und zwielichtige Ganoven wollen das Zepter an sich reißen. Wer steckt dahinter? Der mächtige Bandenchef Kun La, da ist sich Harman Smith ganz sicher. Und mit dem hat er noch eine Rechnung zu begleichen, denn Kun La's Leute waren es, die seine Frau Suzy umbrachten.

Also schlüpft der Spieler in die Haut des Profikillers Harman Smith. Natürlich

steckt, wie bei jedem Capcom-Titel, weit mehr hinter diesem Spiel als nur die Aufgabe, nun herumzurrennen und Leute zu erschießen. Harman Smith ist - wie soll man sagen - ein wenig anders. Er ist mit sieben verschiedenen Persönlichkeiten gesegnet, der so genannten Smith-Allianz. Angeführt wird der Clan von Galusian Smith, der über eine extrem erhöhte Wahrnehmungsfähigkeit verfügt, die ihn Fallen vermeiden und die

Schwachpunkte von Gegnern erkennen lässt. Dan Smith beherrscht die Kunst der Telekinese und Mask De Smith ist ein maskierter Waffenexperte. Des Weiteren sind mit von der Partie Coyote Smith, der sich durch feste Objekte bewegen kann, und Kaede Smith, eine echte Schönheit, die mit ihren Reizen die Risiken des Killerberufs minimiert. Verbleiben Con Smith, der den Herzschlag der Gegner hören und damit deren exakte Position

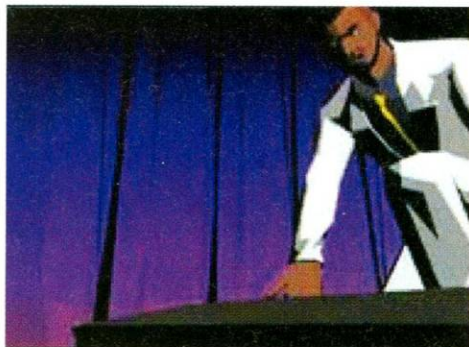
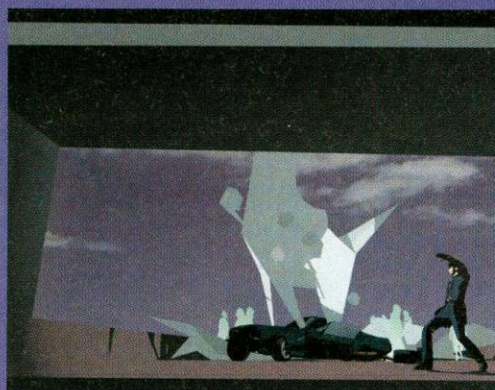




⬆ Man steckt nicht nur ein, sondern teilt auch aus. Wenn es sein muss, beidhändig



⬆ Eine von Dams schizophrenen Persönlichkeiten: Wheelchair Smith



SIEBEN IST DIE MAGISCHE ZAHL

DIE ZEIT IN MEINEN HÄNDEN

»Killer 7« scheint sich zu einem sehr verzwickten Spiel zu entwickeln. Der Hauptcharakter hat sieben verschiedene Persönlichkeiten, diese sind oder waren einmal verschiedene Personen. Kaede Smith zum Beispiel ist scharf auf Dan und Coyote. Letzterer wurde vor einigen Jahren von Harman getötet. Wie »Killer 7« diese Verstrickungen mehrerer Figuren letztendlich auflöst, bleibt vorerst ein Geheimnis der Entwickler. Einen Hinweis liefert vielleicht die Tatsache, dass die Handlung zwischen den Jahren 2002 und 2005 angesiedelt ist. Tötet man eine Figur zu einem frühen Zeitpunkt, kann man deren Fähigkeiten assimilieren und im weiteren Spielverlauf nutzen. Darauf könnte eine sehr interessante Puzzle-Mechanik aufbauen.



ermitteln kann, so wie Kevin Smith. Kevin Smith ist fanatisch unabhängig und der Schlüssel zu Harmans Vergangenheit ...

Die Fähigkeiten dieser sieben Persönlichkeiten sind zentraler Bestandteil des Spiels. Man stelle sich nur vor, man schleicht um ein Gebäude, lokalisiert die Gegner nach ihrem Herzschlag, fixiert ihre Schwachpunkte, schießt - und wehrt die gegnerischen Kugeln mittels Telekinese ab. Den Screenshots zufolge scheint das Spiel einen sehr dynamischen und flüssigen Charakter zu bekommen. Und betrachtet man die einfachen Elemente und Texturen, so kann man guten Gewissens mit vollen 50 Bildern pro Sekunde rechnen.

Offenbar wird die meiste Zeit in der dritten Person gespielt. Sobald allerdings Action in Sicht ist, wechselt die Ansicht in die Ego-Perspektive, der Charakter packt seine Waffen aus und der Tanz geht los. Waffentechnisch scheinen sich die Charaktere zu spezialisieren auf so hübsche Sachen wie abgesägte Schrotflinten, Maschinenpistolen oder ähnlich fieses Zeug. Und weil's so

schön ist, kann man davon immer zwei gleichzeitig benutzen.

Was die Grafik als solche anbelangt, so sieht sie extrem cool aus. Capcom ist ja bekannt für die Entwicklung optisch sehr schöner Titel. Die konsequente Anwendung von Cel-Shading-Technologie zaubert dieses Mal einen ganz eigenständigen Anime-Stil. Mit ihm wird das wahrscheinlich extrem blutige Action-Spiel zu einem Cartoon-Kunstwerk erhoben. Neue Nahrung erhält damit sicherlich das Thema Ästhetik und Gewalt. Mit dem haben sich im Kino am spektakulärsten Quentin Tarantino (»Pulp Fiction«) und Oliver Stone mit seinem umstrittenen Film »Natural Born Killers« auseinander gesetzt. Wir sind gespannt, welchen Eindruck die fertige Version von »Killer 7« hinterlassen wird. Noch ist zum Beispiel völlig unklar, ob und wie die hiesige Fassung entschärft wird. Offen ist außerdem, ob sich Capcom diesmal mehr Mühe mit der Eindeutschung gibt als sonst. Viele Fragen also, auf deren Antwort wir sehr gespannt sind.



⬆ Wenn man schon zu Boden geht, dann wenigstens mit Stil

CUBE UNSER EINDRUCK

EGO-SHOOTER MIT BLUT UND STIL



- ⊕ Ästhetische Grafik
- ⊕ Großartige Handlung
- ⊕ Anspruchsvolle Action
- ⊖ Sehr blutig

MEINUNG

■ Wir mögen Spiele mit Stil. Immer wenn ein Game Dinge anders präsentiert als gewöhnlich, ist es zumindest einen Blick wert. »Killer 7« sieht aber nicht nur verblüffend aus. Was uns wirklich packt, ist die Idee mit den spielbaren sieben Figuren.

SUPER!



BESTELLUNG

Per SMS : Sende den Produktcode an : **82065**

€ 3,98/Bestellung (V2-Anteil € 0,12 pro SMS)

Per Telefon : **0190 829 819** € 1,86/Min

+ : **0901 902 789** CHF 4,23/Min

www.supyhandy.com

TOP LOGOS



SEXY

+18

+18

+18

+18

+18

+18

+18

+18

3683291 3679994 3681201 3674261 3681525 3674703 3681530 3682187 3682778 3683282

COLOUR WALLPAPERS

X-MAS



TOP LOGOS



SEXY

+18

+18

+18

+18

+18

+18

+18

+18

3608515 3614182 3622535 3622784 3630898 3630901 3639951 3647624 3671218 3674452 3679238 3683046

XXL-BILDSCHIRME

BETREIBERLOGOS

Nervt Dich Dein Logo ?
Bestell' schnell das
weiße Logo !

3680262 3653500

TOP LOGOS



KLINGELTÖNE

TOP HITS DEUTSCHLAND

Mono	Poly	
3685519	3684896	Where is the Love?
3622111	3619025	White Flag
FOLGT	3625363	Rock'n On Heaven's Floor
FOLGT	3625364	Ich bin jung und brauche...
3693741	3694578	Baby Boy
3602721	3698858	Trouble
FOLGT	3602604	Love's Divine
FOLGT	3602601	Hole in the Head
FOLGT	3625365	First Day Of My Life
FOLGT	3625367	Zur Erinnerung
3691235	3691157	P.L.M.P.
3684585	3684541	Breathe
FOLGT	3625368	Mother Earth
3691489	3651097	Can't Hold Us Down
3620187	3613084	Never Leave You
3696072	3696068	Ab in den Süden
FOLGT	3625366	I'll Be There
3680178	3682551	The Magic Key
FOLGT	3602593	More To Life
3685950	3683083	Like Glue
3692617	3692450	Numb

Polyphone Klingeltöne für: NOKIA 3530, 7650, 7250, 7210, 6800, 6610, 6100, 5100, 3650, 3510i, 3510, 3300, 3100, N-Gage, 7250i - ALICATEL 332, 535, 735, 525, 511, 512, 715 - MOTOROLA T720, C330, C350, V500, V525 - PANASONIC GD87, G60, G50 - SAMSUNG V200, P400, E700, T400, S500, S300, C100 - SHARP GX10, GX20, GX10i - SIEMENS S55, S55S, M55, MC60, C55, S755 - SONYERICSSON T300, P800, T310, T610 - LG 5400, 7030, 7000, 5310, 5300i, 5220c - SAGEM MY-X5m, MY-X5, MY-G5, MY-X6, MY-X2, MY-C5w

TOP KINO & TV

Mono	Poly	
3629310	3670733	Addam's Family
3610023	3682982	Akte X
3610026	3670717	Ally McBeal
3610002	3655679	Benny Hill
3611023	3654254	Beverly Hills Cop
3615026	3680147	Biene Maja
3630993	3685592	Blues Brothers
3610004	3674307	Bonanza
3610005	3679938	Buffy
3610034	3679953	Charlie's Angels
3629314	3674321	Dirty Dancing
3638010	3673845	Emergency Room
3611012	FOLGT	Forrest Gump
3610008	3670728	Friends
3611360	3682363	Ghost
3611098	3674323	Graze
3610009	3679960	Happy Days
3622835	FOLGT	Harry Potter
3624049	3680101	Heidi
3622698	3682616	Herr der Ringe
3611018	3680069	James Bond
3629341	3680145	Looney Tunes

Mono	Poly	
3610124	3680079	Love Boat
3610055	3654260	Magnum
3611064	3682831	Matrix
3610132	3654257	Mission Impossible
3610014	3670806	Muppet Show
3629323	3670807	Pink Panther
3652643	3655673	Pulp Fiction
3610017	3674322	Sesamstraße
3629035	3655678	Simpsons
3610056	3673844	Stargate
3611134	3655672	Star Wars
3618812	3682153	Top Gun

BEST OF

Mono	Poly	
3675893	3686366	Aicha
3675937	3679133	Bring me to life
3682819	3681884	Crazy in love
3652706	3670819	Feel
3696155	3696179	Get it together
3695494	3695472	I believe in a thing called love
3691241	3691163	Into you
3685493	3685441	Losing Grip

Mono	Poly	
3673804	3676439	Möhrchensong
3675613	3676690	Satisfaction
3674301	3698961	Sing for the moment
3691975	3692101	Smooth operator
3693730	3694575	Superstar
3602721	3698858	Trouble
3602726	3698860	You are the reason

PURER SOUND AUF DEM HANDY COVER VERSIONEN

Kompatible Modelle: NOKIA 7650, 3650 - SAGEM MY-X6, MY-X5m, MY-X5, MY-G5, MY-X2, MY-C5w - SIEMENS MC60 - SONYERICSSON P800

DISCO	KINO/TV
3625408	White Flag
3699204	Ab in den Süden
3699205	Angel of Berlin
3625303	You drive me crazy
3696585	Bring me to life
3696586	Crazy in love
3696588	Get busy
3698329	Sing for the moment
3625297	La vida loca
3601816	Wind of change
3698360	E.T.
3692332	Star Wars
3692308	James Bond
3601967	Der Exorzist
3692321	Mission Impossible
3698238	Hannibal
3697908	Buffy
3697837	Emergency Room
3692038	Matrix
3692070	Pulp Fiction



KAMASUTRA
Tolle Stellungen
auf Dein Handy!
Sende
KAMA
an **82065**
€ 3,98/Bestellung
(V2-Anteil € 0,12 pro SMS)
STRIPTEASE
Ein Supermodel
strippt für Dich!
Sende
STRIP
an **82065**
€ 1,99/Bestellung
(V2-Anteil € 0,12 pro SMS)

FLIRT-CHAT
Willst Du neue Leute
kennen lernen oder
Dich verlieben ?
Sende **COOL**
an **82065**
CHAT BEENDEN ? Schicke «STOP»
an 82065 - 1,99€/geschickte
SMS (V2-Anteil : 0,12€/SMS) -
D1 : 1,99€/erhaltene SMS

FUN
für Dein Handy
Sound-Effekte
3601684 Rülpsen lernen
3684348 Pferd 3684353 Schwein
3684430 Sirene 3684346 Esel
3684357 Wolf 3684431 Alarm
3684376 Fuz 3684360 Seelöwe
3684349 Hund 3684355 Elefant
3684256 Lachen 3684358 Mücke
3684379 Pistole 3684359 Vogel
3684383 Rülpsen 3684375 Jackpot
3684352 Hahn 3684248 "Hello"
Für: NOKIA 3650, 7650 - SAGEM MY-G5,
MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2, MY-C5w
- SONYERICSSON P800 - SIEMENS MC60

COLOUR CARTOONS
3684150 3684145 3699509 3625509 3683187 3699128
Neues für Deine Mailbox - Handy & Festnetz
0190 86 91 01
1,86€/Min
82440 The truth
80330 Sing for the moment
70039 Boy (I need U)
80060 Junior Senior
76276 Dieter Bohlen: Superstars
76264 Starwars: Das Imperium ruft zurück
76260 Papst: Liebe Bruder und Schwestern
76263 Dieser Anruf kostet sie fast nichts
76292 Screem
41452 Jeanette Biedermann
42647 Destiny's Child: Beyonce: God bless
76254 Dieter Bohlen: Arschloch
76274 Bruce Willis: Kennwort
76303 Ernie und Bert
76305 Matrix



Wer spielt mit?

CUBE

INFORMATION

PIKMIN 2

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-STRATEGIE

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



APRIL 2004



APRIL 2004



APRIL 2004

PIKMIN 2

Die kleinen Kobolde lassen die Herzen der Strategie-Fans höher schlagen.

IM ERSTEN

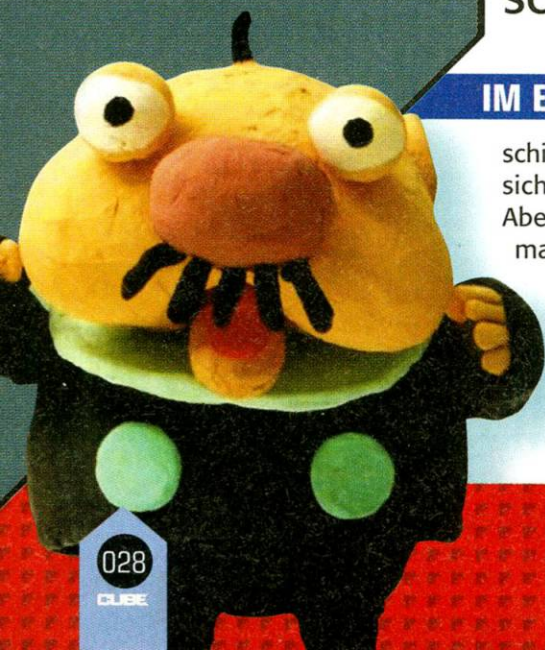
»Pikmin«-Teil war es Captain Olimar schließlich gelungen, alle Teile seines Raumschiffes wieder einzusammeln. Bald wird sich der sympathische Held in neue Abenteuer stürzen. Ein erstes Probespiel machte klar, dass die Fortsetzung zum beliebten Action-Strategiespiel einige nette Überraschungen zu bieten hat.

Mit »Pikmin 2« zeigt Miyamoto, der sich schon mit Spielen wie »Zelda« und »Donkey Kong«

einen Namen gemacht hat, wieder einmal sein Gespür für aufregende Spielideen. Während es auf den ersten Blick so aussieht, als hätte der zweite Teil des allseits beliebten Strategiespiels keine allzu großen Veränderungen zu bieten, wird bei näherer Betrachtung schnell klar, dass sich das Warten gelohnt hat. So können nun bis zu zwei Spieler gleichzeitig in Aktion treten und sich den nunmehr 60 verschiedenen Gegnern stellen. Darüber hinaus überrascht die Fortsetzung mit zufallsgenerierten Levels

und der Abschaffung des Zeitlimits. Die verbesserte Geschwindigkeit, schnellere Reaktionszeiten und das reibungslosere Gameplay zeigen, dass Miyamotos neuestes Baby in vielerlei Hinsicht mehr zu bieten hat als der Vorgänger.

Die größte Weiterentwicklung zeigt sich im Spielverlauf; Captain Olimar muss diesmal sein vom Bankrott bedrohtes Unternehmen retten und 10.000 Pokos auftreiben, indem er die überall auf dem Planeten vergrabenen Schätze findet. Mit von der Partie ist diesmal ein kartoffel-



»AUCH OHNE ZEITLIMIT WIRD DAS SPIEL GANZ SCHÖN AUFREGEND; DAFÜR SORGEN DIE HÖHERE FEINDDICHTEN UND DIE KNIFFLIGEREN PUZZLES.«

VORSCH



FRISS SIE!

FLEISCHFRESSENDE PFLANZEN

■ Es gibt über 60 Gegner in »Pikmin 2«, darunter viele alte Bekannte, aber auch ein paar neue. Diese Kreatur hier zum Beispiel schießt aus dem Boden, wenn man sich ihren Wurzeln nähert.

SPRENG SIE!

SIEH DICH UM!

■ In jedem Areal sind unterirdische Geheimkammern verborgen, deren Eingänge mit Felsen verschüttet sind. Wer es in den Keller schafft, kann alle möglichen Boni und Extras abgreifen.

WIRF SIE!

OPTIMIERTE STEUERUNG

■ Eine der größten Verbesserungen betrifft die Bedienung. Um einen Pikmin zu werfen, muss man ihn nicht länger aufwändig von der Gruppe trennen; vielmehr bestimmt man einfach mit dem Steuerkreuz, welcher Pikmin wohin katapultiert wird.

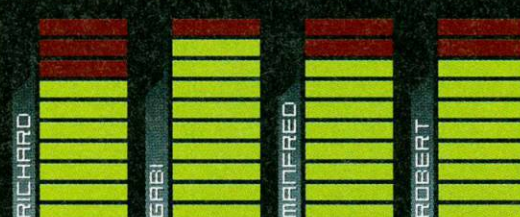
köpfiger Typ, der die Firma beinahe in den Ruin getrieben hat. Er kann vom Spieler gesteuert werden und somit ein zweites »Pikmin«-Team anführen. Auch ohne Zeitlimit kommt in »Pikmin 2« keine Langeweile auf, denn allein die Entdeckung der neuen Pikmin-Spezies und die Bewältigung der zahlreichen neuen Aufgaben lassen nichts von dem süchtig machenden Konzept des ersten Teils vermissen. Die Steuerung lässt keinen Grund zur Klage, sie ist, wie schon im ersten Teil, einfach, schnell zu erlernen und effektiv. Die drehbare Grafik, inklusive Zoom, macht die kleinen, blumenartigen Pikmin wieder zu den er-

frischend niedlichen Lieblingen des Spiels. Um dem Spiel jedoch neue Würze zu verleihen, taucht der Spieler in »Pikmin 2« im wahrsten Sinne des Wortes ab. Diesmal muss unser Titelheld in sonnenlosen und unheimlichen Höhlen seinen Feinden trotzen und sich in unterirdischen Labyrinthen auf die Suche nach den verborgenen Schätzen machen. Dort geht es dann auch richtig zur Sache.

Wir von Cube sind überzeugte »Pikmin«-Fans. Trotz anfänglicher Vorbehalte hat uns ein ausgiebiges Testspiel davon überzeugt, dass »Pikmin 2« spannender und aufregender wird als das Original.

CUBE UNSER EINDRUCK

STRATEGIE, DIE SUECHTIG MACHT!

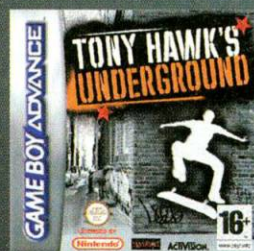


- ⊕ Ganz neue »Pikmin«-Spezies
- ⊕ Schnelleres und verbessertes Spiel
- ⊕ Mehr Eingreif-Möglichkeiten
- ⊕ Bonus-Höhlen
- ⊕ Viele Geheimnisse

MEINUNG

■ Eins ist klar, wir wollen »Pikmin 2«, und zwar jetzt! Aber leider taucht über dem konkreten Erscheinungsdatum immer wieder ein großes Fragezeichen auf. Sobald es etwas Neues gibt, lassen wir es euch selbstverständlich umgehend wissen.

SUPER!



**TONY HAWK'S
UNDERGROUND**



**THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK TO THE PAST**



**FINAL FANTASY
TACTICS ADVANCE**



**EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004**

ÜBER
400
SPIELE
ERHÄLTlich

SPIELEN, BIS DIE DAUMEN QUALMEN.



**TOP GEAR
RALLY**



**GOLDEN SUN
DIE VERGESSENE EPOCHE**



**ADVANCE WARS 2
BLACK HOLE RISING**



GAME BOY ADVANCE SP

CUBE

AUSGABE 01/04

Spieletests

DIE WEIHNACHTS-FLUT

GUT, dass in der Gamecube-Konsole nur eine Disk Platz hat. Sonst würde man sich momentan echt verzetteln beim Daddeln. Allein im Dezember rutschen Spiele auf das Nintendo-System wie Lawinen von den Alpen. Dementsprechend drohte der Test-Teil dieser Ausgabe förmlich zu bersten, so dass wir ihn auf Kosten des Vorschau-Teils um einige Seiten ausdehnen mussten. Warum auch nicht - so viele Hochkaräter besprechen, das macht schließlich Spaß! Darum bitte nicht wundern über die Menge an »Cube Star Game«-Prädikaten in dieser Ausgabe. Jede einzelne der goldenen Auszeichnungen für besonders gelungene Spiele-Software wurde in der Redaktion lange diskutiert. Bei »Rebel Strike« waren wir uns allerdings schnell einig: Der »Star Wars«-Shooter hat uns gut unterhalten, aber etwas zu oft geärgert und dadurch die erwartete Auszeichnung verspielt - Kinografik hin oder her.

**EUER TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN**

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

38 Der Rekrut ist auf sich allein gestellt. Einsam schleicht er durch den Dschungel, immer auf der Hut vor japanischen Soldaten. Dieser Krieg ist wirklich spannend!

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



CHEFREDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»True Crime«,
»NFS: Underground«,
»Castlevania« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Killer 7«,
»Prince of Persia«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

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

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Zelda - The Wind Waker«,
»XIII«, »Neverwinter Nights -
Gold Edition« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Final Fantasy - Crystal
Chronicles«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Zelda - The Wind Waker«,
»Rückkehr des Königs«
FREUT SICH AUF:
»Metal Gear Solid«,
»Splinter Cell 2«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»NHL 2004«,
»FIFA 2004«
FREUT SICH AUF:
»R: Racing Evolution«

JAN MANDLER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Schleicher, Action, Taktik
SPIELT GERADE:
»Medal of Honor: Rising Sun«,
»Rückkehr des Königs«
FREUT SICH AUF:
»Pikmin 2«

ROBERT HÄUSLER



REDAKTION
CUBE

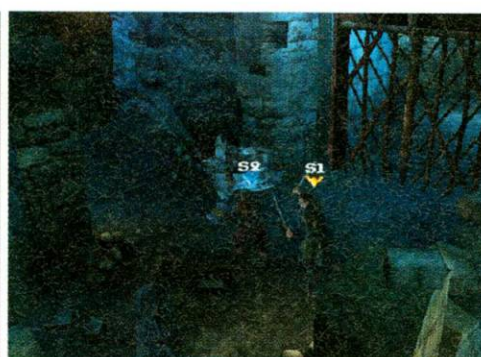
GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Soul Calibur 2«,
»Rückkehr des Königs«,
»Mario Kart«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«

SEBASTIAN WEIDENBECK



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Sport
SPIELT GERADE:
»Tony Hawk's Underground«,
»Advance Wars 2«
FREUT SICH AUF:
»Pokémon Colosseum«



»TRUE CRIME – STREETS OF LA«

34 Harte Kost für harte Jungs: Der Cop-Thriller vermengt Auto-Jagd, Straßen-Ballerei und Fight-Szenen. Mit Erfolg, trotz der Mängel bei der Steuerung.

»REBEL STRIKE«

36 Luke Skywalker hebt wieder ab: Der neueste »Star Wars«-Shooter aus der Factor 5-Produktion sieht blendend aus, nervt aber mit unfairm Gameplay.

»DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS«

42 Der Gamecube wird zum Kino: Die Adaption des dritten »Herr der Ringe«-Streifen begeistert mit Cinemascope-Flair und mitreißender Haudrauf-Action.

»1080° AVALANCHE«

50 Wo habt ihr mehr Spaß im Tiefschnee: Mit Nintendos Snowboard-Racer? Oder doch bei der Trickserei mit »SSX3«? Wir klären das!

»NEED FOR SPEED: UNDERGROUND«

54 So viel Tuning kickt: Electronic Arts Racing-Simulation zelebriert den Kult ums Blech. Nie haben Autos besser ausgesehen, nie dröhnten die Motore satter.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

44

Der US-Skater Tony Hawk leiht Activisions neuem Extrem-Skating-Game seinen Namen, taucht aber nur als Statist auf. Stattdessen in der Hauptrolle: Viel Action und interessante Neuerungen.

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!

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.

STANDPUNKT

Hier ist die ungeschnittene, unverblünte Meinung des Testredakteurs zu finden. Meistens im Rahmen des Wertungskastens, 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.

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

TRUE CRIME: STREETS OF LA

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUXOFLEX/EXAKT

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 9 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDSCHIRM-
TEXTE/ SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

+ GROSSE BEWEGUNGSFREIHEIT

+ ZERSTÖRBARE UMWELT

+ 80 MUSIKSTÜCK. INKL. MISCHPULT

+ 3 VERSCHIEDENE FINALE

- WENIG BONUS-AUFGABEN

- SCHWIERIGER EINSTIEG

- HOHER PREIS



ERHÄLTICH

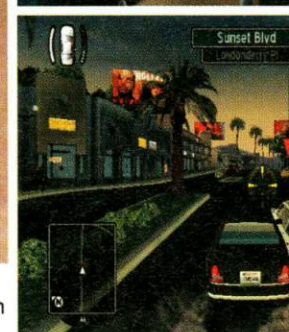


UNKLAR



ERHÄLTICH

Guter Cop, böser Cop



Die Zeitlupenszenen erinnern an den »Matrix«-Film

TRUE CRIME

Das Leben auf der Straße ist hart, aber Nick ist härter

CUBE
STAR
GAME

JIMMY

hat noch nicht genug. Mit einem blöden Spruch macht er Nick Kang an, tritt ihm in den Magen, kickt nach. Aber als Cop der E.O.D., einer Polizei-Spezialeinheit in Los Angeles, ist Nick auf solche Attacken trainiert. Er revanchiert sich bei dem halbstarken Handlanger einer Triadenbande mit einem Kick direkt ins Gesicht. Fäuste fliegen, ein halbes Restaurant geht zu Bruch. Dann kann sich Jimmy durch einen Fenstersturz auf die Straße retten. Er nimmt Nicks Partnerin Rosie in den Schwitzkasten, zieht die Uzi und entfesselt eine Straßenschlacht. Ein Auto explodiert – wo ist Rosie?

So wird Nick Kang in eine intrigenreiche Gangster- und Triadenstory verwickelt. Der Spieler steigt mit dieser Szene in eine wechselvolle Polizeikarriere ein und schließt hoffentlich Freundschaft mit der Steuerung. Ganz einfach ist es nämlich nicht, die Vielzahl an Aktions-Möglichkeiten in den Griff zu bekommen. Nick rennt, hüpf, schießt ein- oder beidhändig, traktiert Angreifer mit seinen Fäusten,

nimmt sie in den Schwitzkasten und klemmt sich eng an Wände. Waffen nimmt Nick ganz lässig vom Boden auf, einfach per Kick mit dem Fuß. Über den Polizeifunk wird Nick an wechselnde Orte gerufen. Also steigt Nick in sein bereitgestelltes Auto, oder er kapert eine beliebige Karre auf der Straße und nötigt den Fahrer zum Ausstieg. Damit kann Nick Flüchtige rammen oder sich aus dem Seitenfenster lehnen und schießen. Bleibt der Feuerknopf gedrückt, schaltet das Spiel zwecks besserer Zielgenauigkeit in die Zeitlupe. Dummerweise aktiviert sich dieser Modus häufig unbeabsichtigt, was bei größeren Schießereien tödlich enden kann. Dazu kommt, dass die Kamera oft eher den Helden als die Action in Szene setzt. Wir können kaum an zwei Händen abzählen, wie viele unverdiente Heldentode Nick deshalb im Rahmen unseres Tests sterben musste, auch weil er heranzoomenden Schüssen nicht mit einem Schritt seitlich ausweichen kann. Dafür sieht es halt schon cool aus, wenn Nick seinen Gegnern im »Matrix«-Stil

Westcoast-Rap: In den Gassen liegen 30 Hundeknochen versteckt. Wer sie alle findet, fährt mit Rap-Star Snoop Dogg und seiner »Pimp Car«-Karre auf Streife.



↑ Nick tastet sich an der Wand entlang, bereitet den Gegner von hinten zu überraschen

»NICK KANG IST EIN EINZELGÄNGER. EIN HELD MIT ECKEN UND KANTEN, DEN MAN RESPEKTIERT.«

LOS ANGELES OHNE GRENZEN

FAHREN, FIGHTEN, FEUERN

Die Bewegungs- und Handlungsfreiheit ist erstaunlich. Die 100 Einsätze sind wie ein loser Rahmen um das 600 Quadratkilometer große Areal von Los Angeles angelegt. Wer der spannenden Triaden-Story nicht folgen mag, jagt halt Autodiebe, tastet Prostituierte ab oder rast mit Vollgas quer durch LA – was immerhin 15 Minuten dauert! Außerdem kann man Schießstände besuchen und in Dojos Kampfsportarten üben. Dort lernt Nick schnell zielen und hart schlagen. Nur so hat Nick eine Chance gegen die stärker und zahlreicher werdenden Bösewichte. Zu Rap- und Funk-Musik von Snoop Dogg oder Ice Cube über den Beverly Hills Boulevard cruisen und am Strand von Santa Monica entlangspazieren, das hat richtig was! Aber: Weil immer Tag ist in LA, verändert die Stadt nie ihren Charakter. Außerdem sind alle Viertel von Beginn an erreichbar. Wir hätten lieber

07 - eine Pattsituation mit Polizisten.äter ist bewaffnet und hat eine Geisel.



↑ Wer der Story nicht folgen mag, kann Aufträge erledigen, die der Polizeifunk durchgibt

gesperrte Stadtteile freigespielt. Die Umwelt wirkt authentisch. Ampeln funktionieren, die Autos bleiben bei Rot stehen. Man kann Rentner und Spaziergänger umfahren, genauso wie Zäune, Bäume oder Baustellen. Hier und da halten sich ein paar Extras versteckt, zum Beispiel Bonus-Autorennen. Aber nicht viele.

STREETS OF LA

entgegenhechtet und sie dauerfeuernd aufs Korn nimmt. Da ist jedes Detail prima zu sehen, bis hin zu den Patronenhülsen. Mit Schrotflinte in der linken und Uzi in der rechten Hand zielt Nick automatisch, was zuverlässig funktioniert.

Dabei müsste Nick gar nicht immer so hart kämpfen. Wenn er seine Polizeimarke zückt, geben einige der bösen Buben schon auf. Erschießt Nick zu viele Kriminelle, Unschuldige oder gar Kollegen, gilt er als brutaler Cop oder wird als Gangster gejagt. Die Handlung schlägt dann einen entsprechenden Weg ein. Vom höheren Schwierigkeitsgrad abgesehen, ist in beiden Fällen das Finale wesentlich schneller erreicht. Wiederholtes Durchspielen lohnt also.

Anderes Thema: Gegnerintelligenz. Bei »True Crime« bewegen sich die Gegner zwischen zwei Punkten A und B hin und her, verlassen selbst beim wildesten Shootout kaum je die ihnen angestammte Position. Sind sie mit dem Auto unterwegs, kurven sie bei einer Verfolgungsjagd immer auf derselben Schleife um die

Häuserblöcke – da fehlt es definitiv an Hirnschmalz. Trotzdem üben die Kämpfe einen großen Reiz aus, weil sie so spannend inszeniert sind. Wenn man im Vorraum einer Lagerhalle einen Gegner k.o. kickt, durch ein Antiquitätenlager schleicht, einen Triaden mit dem Betäubungspfeil schlafen schickt und dann ein Überfallkommando im wilden Ballerduell niederstreckt, strömt das Adrenalin! Zügig stellt sich dieses gewisse »Nur diese Mission noch«-Gefühl ein, bei dem Stunden wie im Flug vergehen. Letzten Endes hat Hersteller Activision packende Aufgaben aneinandergereiht und einen filmischen Rahmen drum herum gelegt, der begeistert. In den Filmszenen klopfen Nick Kang, Rosie und die anderen Leute coole Sprüche fast mit Hollywood-Format. Hoffentlich sehen wir diese starken Figuren bald wieder! Wer aber keinen amerikanischen Slang versteht, muss auf die Untertitel schielen, weil Activision die Dialoge nicht eingedeutscht hat. Schwach!

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

»TRUE CRIME: STREETS OF LA«

⊕ GROSSARTIGER COP-THRILLER



GRAFIK

Lebendige Umwelt, flüssige Animation. 4:3/16:9-Bild.



SOUND

Viel Musik, unauffällige Effekte. Surround-Sound.



GAMEPLAY

Komplexe Steuerung, interessante Geschichte.



SPIELSPASS

100 Missionen münden in drei Enden.



BESONDERHEIT

Besser gut geklaut als schlecht erfunden.

ALTERNATIVE

Spaßiger Action-Cruise durch Springfield mit Homer, Bart und Freunden.



»SIMPSONS HIT & RUN«

STANDPUNKT

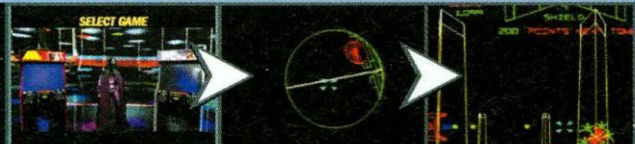
Take 2 enthält uns Gamecube-Besitzern »Vice City« vor. Fein, dass »True Crime« in die Bresche springt, auch wenn die ganz großen Ideen fehlen: Ich vermisse zum Beispiel mein Autoradio, bei dem ich Sender wechseln kann.

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

8.5

STELLENWEISE GANZ SCHÖN
BÖSARTIGES RÄUBER-UND-
GENDARM-SPIEL.



CUBE

INFORMATION

»STAR WARS: REBEL STRIKE«

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUCASARTS/FACTOR 5

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/
SPRACHE DEUTSCH

MERKMALE

+ SPEKTAKULÄRE GRAFIK

+ STAR-WARS-ATMOSPHÄRE

+ ORIGINAL-FILMAUSSCHNITTE

+ 19 MISSIONEN

+ 16 VEHIKEL

+ HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

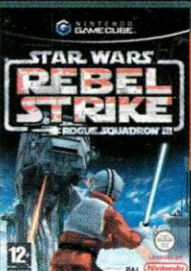
+ NERVOTÖNDE LAUF-ETAPPEN



ERHÄLTICH

UNKLAR

ERHÄLTICH



FORM

ATTACK

TIEs

FLY



DUELL AM...

...SPLITSCHREEN

Tolle Sache für zwei Piloten: »Rebel Strike« enthält das Vorgängerspiel »Rogue Leader«, welches jetzt aber im Kooperations-Modus schöner spielbar ist. Wer lieber Freunde verdrischt, statt gemeinsam an einem Strang zu ziehen, kann Weltraum-Dogfights und Zerstörungs-Wettkämpfe in je sechs Szenarien vom Zaun brechen. Oder die Basen des Gegenspielers erobern. Außerdem gibt es Speedbike- und X-Wing-Wettrennen auf dem Waldplaneten Endor und dem Todesstern.



Über Geonosis tobt der sicherlich schönste Sternenkampf, den man am Gamecube bisher gesehen hat



STAR WARS: REBEL STRIKE

Der neue Krieg der Sterne: Ein spektakulärer Action-Reißer, der gelegentlich zu bodenständig ist

ENDLICH

wieder »Star Wars«! Wie haben wir uns auf den dritten Weltraum-Shooter aus der »Rogue Squadron«-Serie gefreut. Gleich zu Beginn geht einem das Herz auf, wenn Komponist John Williams die typischen »Krieg der Sterne«-Fanfaren erklingen lässt. Eine kurze Texteinblendung berichtet vom Aufstand der Weltraum-Rebellen gegen das diktatorische Imperium, und schon steckt man mittendrin in der Action.

Sternenschiffe des Imperators greifen die Rebellen-Basis auf Yavin 4 an. Als sich der Himmel mit Tie-Fightern füllt, zündet der Spieler, alias Luke Skywalker, die Triebwerke

seines X-Wings und stellt die imperialen Schergen. Deren Tie-Fighter schmieren in spektakulären Feuerbällen ab, mächtige Landungsschiffe explodieren nach Treffern durch Protonen-Torpedos in tausend Trümmer. Mitten im Chaos kann der Spieler (mit dem Steuerkreuz am Controller) zwei von der Konsole gesteuerte Flügelleute kommandieren, die ihm Begleitschutz geben oder selbst Tie-Fighter jagen. Dann geht es Schlag auf Schlag. Ein gelandetes Fluchtschiff der Rebellen wird von AT-ST-Laufeinheiten attackiert. Man fliegt hin, lasert sich den Daumen wund und hat viel Spaß. Doch dann landet Luke seinen X-

Wing, dringt zu Fuß in eine alte Pyramide ein und macht sich auf die Suche nach gefangenen Rebellen-Offizieren. Schnell wird klar: Die Luft- und Weltraumkämpfe um Boden-Einsätze und Jump & Run-Szenen zu bereichern, war keine so gute Idee des Herstellers.

Im Spiel besucht man alle wichtigen Stationen aus der ersten »Star Wars«-Trilogie: Todesstern, Hoth, Bespin, Endor und viele mehr. Im Rahmen der 19 Etappen schweift das Spiel sogar zum »Angriff der Klonkrieger« ab, nämlich beim überwältigenden Weltraumfight über Geonosis. Diese Szene zählt zum

GBA-ALTERNATIVE: Wer unbedingt auf Nintendo's Taschen-spieler Tie-Fighter sprengen will, kann ja einen Probezug mit LucasArts 3D-Shooter »Star Wars: Flight of the Falcon« wagen. Sieht brauchbar aus, spielt sich aber grottig.



⬇ Ohne Wärmevisier sind viele Angreifer gar nicht erkennbar



⬇ Den Szenen mit dem AT-ST-Walker fehlt es naturgemäß an Tempo



⬇ Leia kämpft mit den Waffen einer Frau – und ihrem Laserblaster



Schönsten, was es je auf dem Gamecube zu sehen gab. Während der orangerote Planet drohend am Horizont steht, rotieren mächtige Meteoriten knapp an der Außenhaut des eigenen X-Wing vorbei und die Sonne zeichnet scharfe Schatten auf jedes Detail der Szenerie – beeindruckend!

Auch spielerisch gehören die spannenden und von Tempowechseln geprägten Weltraum-Fights zur Top-Liga. Da wird viel geballert, man darf mal Begleitschützer spielen und mit dem Snowspeeder Bomben aufsammeln. Leider fällt die Orientierung wegen des unübersichtlichen Radars schwer, außerdem fehlt jedes Zielerfassungs-System – wer einen Angreifer fast ko. gelasert hat und dann aus den Augen verliert, hat halt Pech gehabt. So leidet »Rebel Strike« unter einem alten Übel vieler Factor5-Spiele: Der unausgewogene Schwierigkeitsgrad strapaziert die Nerven manchmal sehr. Wie zum Beispiel auf dem Planeten Dubrillion. Dort soll man einen Superlaser ausschalten, muss aber nach jedem Helden Tod den kompletten Anflug inklusive Energietunnel-Ausweichtest und Massen-Dogfight hinter sich bringen. Den Faden verliert »Rebel Strike« vollends, wenn die Helden festen Boden unter den Füße haben. Mit Luke, seinem Kumpel Wedge Antilles, einem AT-ST

oder einem Taun-Taun durch Wüsten, Wälder und Korridore zu hüpfen und zu stapfen, macht kaum Spaß. Dazu ist die Steuerung zu einfältig, sind die Hindernisse und Angreifer zu einfallslos. Die Kämpfe sind stark vom Zufall geprägt, denn Laserwumme und Laserschwert nehmen Gegner recht willkürlich aufs Korn. Tiefpunkt ist der Speederbike-Ausweichtest auf Endor, da er fast überlichtschnelle Reaktionen voraussetzt. Scheint die Sonne noch so schön durch die Baumwipfel, beim zehnten Scheitern wünscht man sich den Controller dahin, wo Jar Jar Binks hoffentlich schon ist. Und zwar Hand in Hand mit den deutschen Synchronsprechern. Denn die klingen, als hätten sie Valium intus, selbst wenn ihnen drei Tie-Fighter im Rücken hängen. Als echter »Star Wars«-Fan kann man solche Schwächen aber tolerieren. Denn letzten Endes sind die ärgerlichen Momente in der Unterzahl, und durch seine Bombast-Präsentation bügelt »Rebel Strike« viele Fehler aus. Sogar den, dass Factor 5 zwar jede Menge Filmausschnitte einsetzt, diese aber zu keiner stimmigen Story verknüpft. Wer die Filme nicht kennt, wird anhand des Spiels jedenfalls kaum kapieren, wie sich der Konflikt zwischen Rebellen und Imperialen entwickelt.

BONUSDISK ABSAHNEN!

MITMACHEN UND GEWINNEN!

Wer Cube liest, kann nur gewinnen – eine von drei PAL-Fassungen der »Rebel Strike«-Bonusdisk zum Beispiel. Die Scheibe ist streng limitiert und seltener als ein Grinsen von Darth Vader. Auf der Disk findet man unter anderem eine »Rebel Strike«-Demo und die originalgetreue Umsetzung des Atari-Spielautomaten »Star Wars« von 1982. Den glücklichen Gewinnern schicken wir außerdem Blaupausen von Fahrzeugen aus dem LucasArts-Universum. Einsendeschluss ist der 23. Januar 2004. Die Gewinne werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Du nimmst teil, indem du eine SMS an die Nummer 82098 schickst. Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »gewinn«, dann ein Leerzeichen, dann »cube« und »rebel« – also »gewinn cube rebel«. Kosten: 0,49 EUR/SMS, gesamt 0,98 EUR (2 SMS), Anteil VF D" 0,12 EUR/SMS. Mitarbeiter von Activision und des Cube-Magazins dürfen nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



⬅ Bei uns könnt ihr exklusive Bonusdisks und eine limitierte Blaupause gewinnen – einfach simsen

»COOLE WELTRAUMFIGHTS, FAST WIE IM KINO!«

AUF EINEN BLICK

»STAR WARS: REBEL STRIKE«

⬇ WELTRAUM-ACTION OHNE PAUSE



GRAFIK

Flüssige Animationen, blendende Effekte, 60 Hz-Modus.



SOUND

John-Williams-Musik, kerniger Surround-Sound, unmotivierte Sprecher.



GAMEPLAY

Simple Steuerung, hohes Tempo, kaum Ladepausen.



SPIELSPASS

Zwei bis drei Abende bei einmaligem Durchspielen.



BESONDERHEIT

Ballern und rennen – man kennt das. Viele Geheim-Boni.

ALTERNATIVE

»Star Wars Episode 1«-Shooter inkl. GBA-Link-Modus: Weniger hübsch, dafür abwechslungsreicher.



»CLONE WARS«

STANDPUNKT

Also, ich als großer »Star Wars«-Fan verzeihe dem Spiel fast alle Schwächen: Mehr als heiße Action will ich nicht, und der hohe Schwierigkeitsgrad spornt doch zusätzlich an!

THOMAS PETER

TESTNOTE

7.8

OPTISCH BEGEISTERNDER, SPIELERISCH MÄSSIGER SPACE-SHOOTER.

CUBE

➔ INFORMATION

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/
SPRACHE DEUTSCH

➔ MERKMALE

✚ EXOTISCHES SZENARIO

✚ 2-SPIELER-KOOPERATION

✚ 4-SPIELER-DEATHMATCH

✚ GBA-CONNECTIVITY

✚ 9 ABWECHSLUNGSR. MISSIONEN

✚ ZWEI DATENTRÄGER



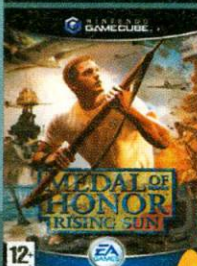
ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

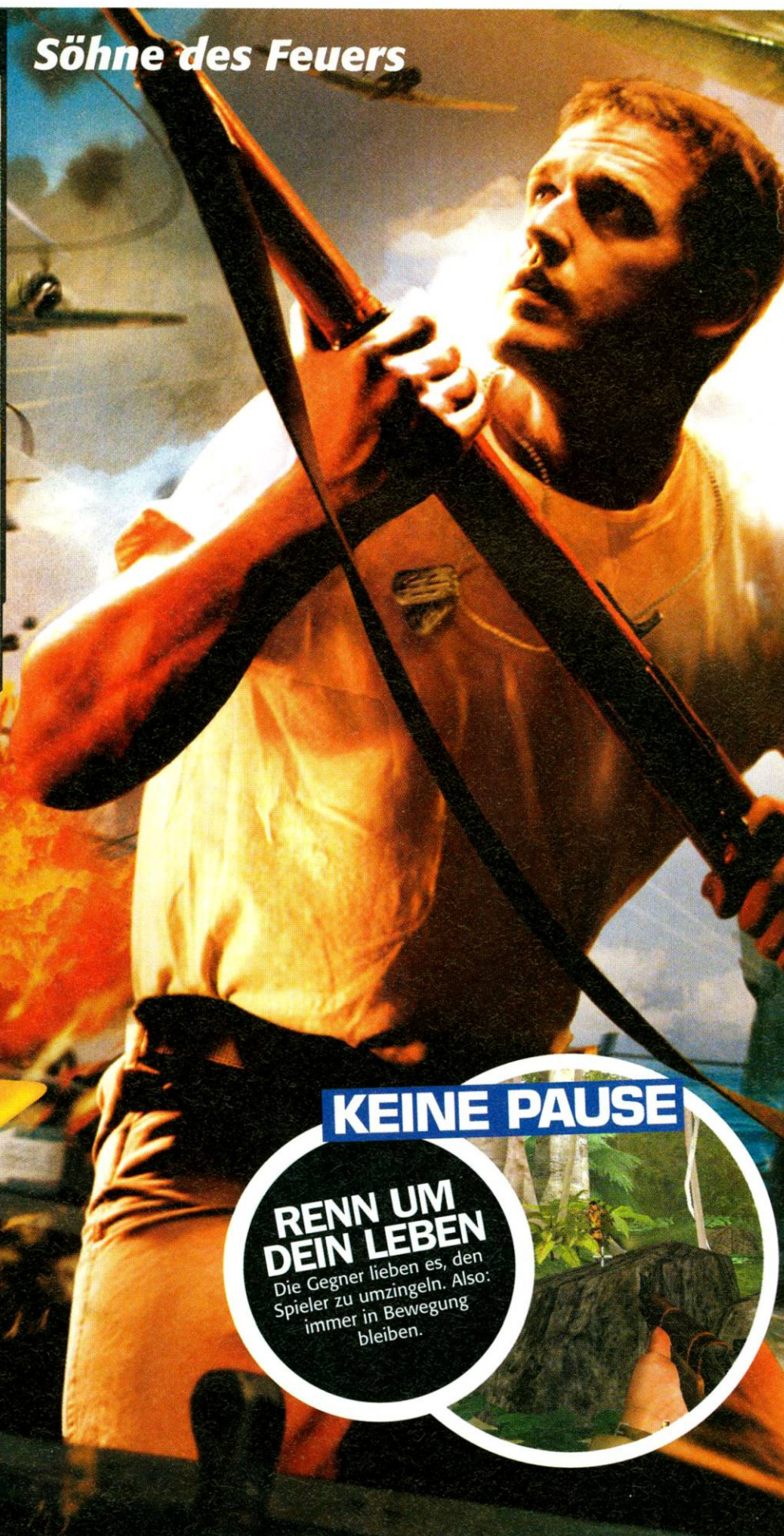


ERHÄLTICH



CUBE
STAR
GAME

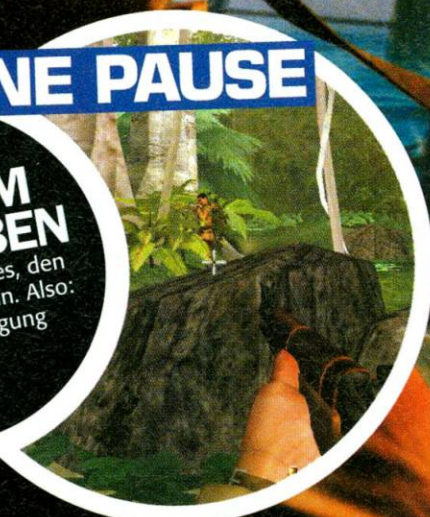
Söhne des Feuers



KEINE PAUSE

**RENN UM
DEIN LEBEN**

Die Gegner lieben es, den
Spieler zu umzingeln. Also:
immer in Bewegung
bleiben.



**Der wilde Osten ruft
zu den Waffen**

JUNGS

beginnen ihre kriegs-
rische Karriere mit
dem Spiel Räuber und Gendarm. Etwas
später setzt die Phase ein, in der sie sich
als Cowboys und Indianer bekriegen. Und
das, ohne sich dabei tatsächlich zu
verletzen. So ist auch das Nachspielen
des Zweiten Weltkrieges in »Medal of
Honor: Rising Sun« nicht recht viel mehr
als ein Räuber-und-Gendarm-Spiel für
Erwachsene. Der Titel ist keine moralisch
bedenkliche Kriegs-Simulation – auch
wenn die zugrunde liegenden histori-
schen Ereignisse mit spielerischer Leich-
tigkeit herzlich wenig zu tun haben.

Der Zweite Weltkrieg war in Video-
spielen schon immer ein populäres The-
ma. Warum? Klar, jeder kennt die Materie
aus unzähligen Filmen und Büchern nur
allzu gut. Zudem war man sich über das
Feindbild stets im Klaren. Die neueste
Inkarnation der Serie bricht jedoch mit
der Tradition: Nazis sind nicht länger der
Hauptgegner, stattdessen werden Japaner
zum Feind erklärt. Klar, dass wir dazu das
kriegsgeplagte Europa verlassen müssen.
Wir begeben uns in den pazifischen Oze-
an, wo unter der aufgehenden Sonne
die alliierten Streitkräfte zu den Waffen
rufen.

So kriegerisch die Rahmenhandlung
ist, so friedlich und beinahe beschaulich
fängt das Spiel an. Als Matrose in der US
Navy lungert der Spieler in der idyllischen
Umgebung von Pearl Harbour herum.
Doch plötzlich erschüttert beim täglichen
Inspektions-Rundgang durch die Eingeweide
des Schiffes eine gewaltige Explo-
sion die US-Flotte. Schafft der Spieler es,
rechtzeitig aus dem Bauch des Schiffes an
die Oberfläche zu kommen, kann er noch
einen Blick auf den japanischen Kampfjet
werfen, der gerade in den Oberbau
kracht. »Rising Sun« beginnt genauso dra-
matisch wie seine Vorgänger. Und zieht
sofort in seinen Bann.

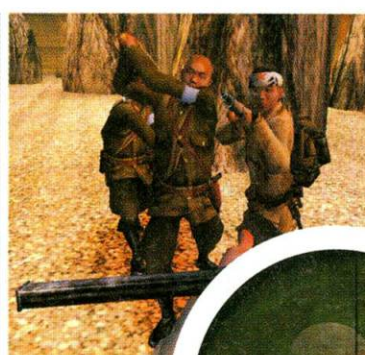
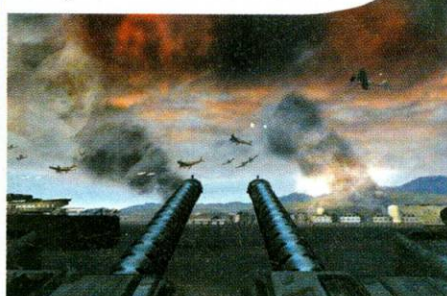
Die Action geht weiter mit dem
Überlebenskampf in einer philippinischen
Kleinstadt, die randvoll mit japanischen
Truppen gespickt ist. Etwas uninspiriert
wirkt der Level, doch das Tempo erhöht
sich schlagartig. Hat man sich durch die
Schergen gekämpft, erwartet den Spieler

MEDAL OF HONOR

Gut versteckt sind einige Speicherpunkte in den Levels verteilt. Die pure Erleichterung für gestresste Dschungel-Soldaten, aber zuerst müssen die Punkte ausfindig gemacht werden.



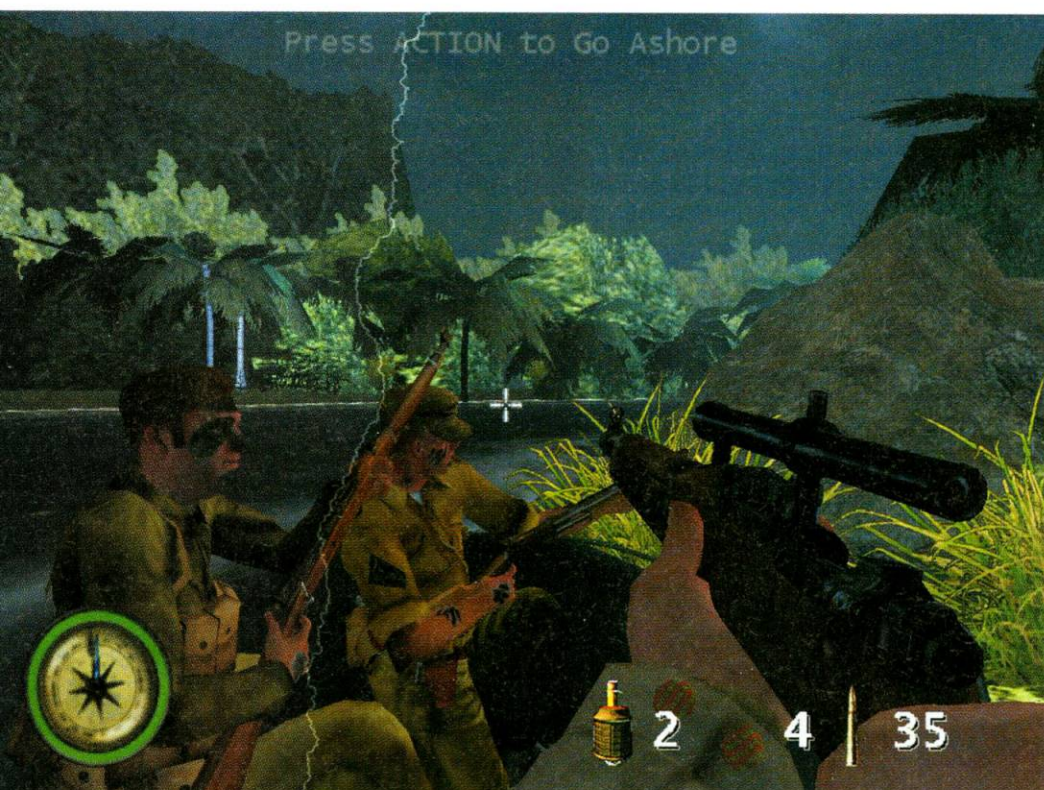
Ab und zu darf man auch mit größeren Kalibern draufhalten



ein völlig neues Erlebnis in der »Medal of Honor«-Reihe: Saftige Dschungelgewächse bieten Deckung inmitten der Schlacht um den Guada-Kanal. Dumm nur, dass der Protagonist den Gegner ebenso wenig sehen kann. Deshalb ist eine vorsichtige, robbende Fortbewegung die Pflicht der Stunde. Spätestens hier ist das Joypad nassgeschwitzt – Spannung pur ist angesagt! Die Augen auf jedes Blätterrascheln, jedes Knacken im Unterholz gerichtet, bahnt man sich schwer atmend seinen Weg durch das napalmverseuchte Dickicht. Auch wenn die Levels in »Rising Sun« eher linear aufgebaut sind, die spielerischen Freiheiten sind doch zahlreicher als im Vorgänger »Medal of Honor: Frontline«. Das führt zu diesem Gefühl grausamer Einsamkeit inmitten des Dschungels, wo der Tod hinter jedem Strauch lauern kann. Höchste Aufmerksamkeit ist angebracht, um nicht unver-

hofft in einen Hinterhalt zu geraten. Denn dann hat man nur Sekundenbruchteile Zeit, um zu reagieren. Wer nicht schnell genug ist, der wird von den japanischen Truppen mit ihren Bajonetten gnadenlos ausradiert. Gerade von Nahkämpfen sollte man tunlichst Abstand nehmen, ist man so doch auf dem besten Weg in die ewigen Jagdgründe.

Trotz der anfänglichen Einsamkeit im philippinischen Dschungel ist man nicht allein, sondern Teil eines größeren Trupps. Etwas verwirrend ist nur, dass die japanischen Soldaten beinahe die gleichen Uniformen tragen wie die eigenen Leute. Im Eifer des Gefechts zischt deshalb so manche Kugel anfangs in Richtung der Kameraden. Ein Glück, dass der Spieler die eigenen Truppen nicht verletzen kann! Mit der Zeit lernt man aber Freund und Feind voneinander zu unterscheiden.



MOH: INFILTRATOR

KLEINKRIEG

Im Dezember erscheint auch für den Game Boy Advance ein neues Spiel aus dem »Medal of Honor-Universum«: Es trägt den Titel »Medal of Honor: Infiltrator«. Im Gegensatz zum bereits erschienenen »Underground« findet die Action nicht mehr aus der Ego-Sicht statt, sondern aus der Vogelperspektive. Durch fünf Levels begleitet der Spieler den Helden Jake Murphy bis nach Afrika. Was bis jetzt vom Spiel zu sehen war, lässt auf ein Action-Game der Spitzenklasse auf Gamecubes kleinem Bruder hoffen. Die Grafik überzeugt, und für Besitzer von »Rising Sun« gibt es eine Link-Option zwischen Konsole und Handheld. Wird der GBA mit dem »Infiltrator«-Modul an den Cube angeschlossen, werdet ihr prompt mit einer Echtzeitkarte von »Rising Sun« auf dem Game-Boy-Display bedient. Dies soll helfen, alle Geheimbereiche des Spiels aufzudecken.

Die Grafik erinnert an alte Söldner-Games auf dem Amiga-Computer



Nur im Videospiel kann Krieg so bunt sein ...

OR: RISING SUN

VORHANG AUF: DER KRIEG KANN BEGINNEN

ERSTER AKT

Innerhalb der ersten 30 Spielminuten hat der Spieler den japanischen Angriff auf Pearl Harbour überlebt, ein Kanonenboot geentert und durchforstet die Philippinen auf der Suche nach seinem Bruder. Und so geht's:



TORA, TORA, TORA: Es gibt sanftere Arten geweckt zu werden: Heulende Sirenen reißen aus dem Schlaf und das Schiff, auf dem du stationiert bist, erzittert unter dem Einschlag von schwerem Artilleriefeuer. Du quälst dich an Deck, weichst fallenden Schiffsteilen aus, springst über Hindernisse und rettest Kameraden aus dem Flammenmeer. Auf dem Weg zur Waffenkammer erschüttert eine gewaltige Explosion das Schiff. Unter schwerem Schock mußt du helfen, das Schiff vor weiteren Attacken zu bewahren.



HOLT SIE RUNTER!: Kampfflugzeuge werden nicht mit dem Pistölnchen vom Himmel geholt. Also greifst du zu schwerem Gerät. Wenn du nicht genug Treffer landest, ist das Spiel bereits hier zu Ende. Pass aber auf, dass getroffene Flieger nicht auf dich zusteuern und mit in den Tod reißen. Sonst weißt du aus Erfahrung, wie Kamikaze-Piloten zu ihrem Namen gekommen sind ...



AUF MESSERS SCHNEIDE: Mitten im Geschehen wirst du auf ein Kanonenboot gezogen und kämpfst von dort aus weiter. Zwischen der eigenen Flotte ist die Atmosphäre besonders beengend. In Panik schießt du auf alles, was sich in der Luft bewegt.



OH BROTHER WHERE ART THOU?: Durch die unvorhersehbare Attacke in Pearl Harbour mangelt es den amerikanischen Streitkräften an Unterstützung auf den Philippinen. Japanische Truppen nutzen dies aus und zwingen die Amis zum Rückzug. Inmitten all dieser Geschehnisse wurde dein Bruder als vermisst gemeldet. Deine Mission: Vergiss Pearl Harbour und rette deinen Bruder.



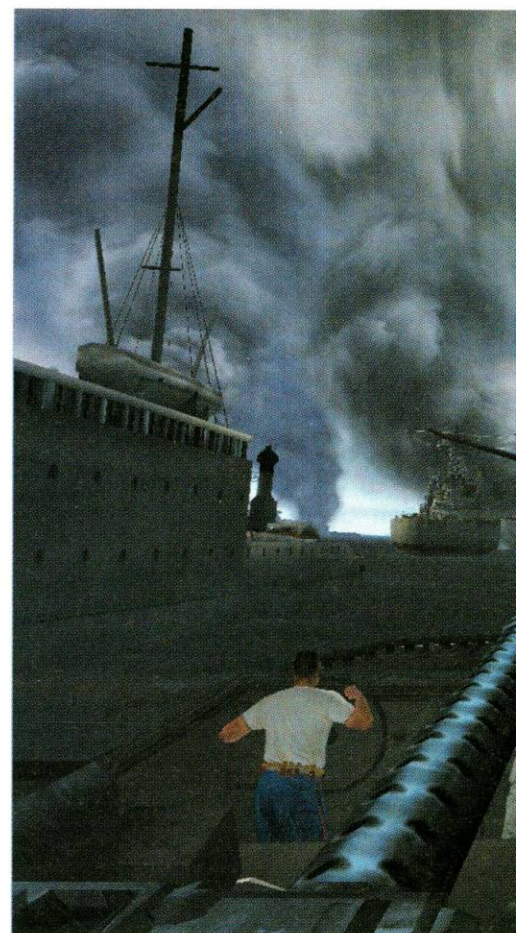
DIE BRÜCKE AM KWAI: Hast du deinen Bruder gefunden, mußt du ihm und seinen Sprengexperten helfen, an Nachschub zu kommen. Außerdem ist der Panzer auf Vordermann zu bringen und Feuerschutz bei der geplanten Brücken-Sprengaktion zu gewähren. Und all das in den ersten 15 Spielminuten – wenn das mal nicht für Adrenalinschübe sorgt.

Die Umgebung ist wunderbar gestaltet und beeindruckt durch die Diskrepanz aus der Schönheit der Natur und den Schrecken des Krieges. Das Spielerlebnis ist dank der verbesserten Engine weit lebendiger als im Vorgänger. Pflanzen bewegen sich im Wind, Staub und Nebel werden durch die Kampfaktionen aufgewirbelt. Die natürliche Umgebung des Regenwaldes steht in starkem Kontrast zu den klaren und kalten Betonbauten des Vorgängers. Damit sind auch die komfortablen Tarnungsmöglichkeiten dahin. Konnte man sich im Vorgänger noch bequem hinter Mauervorsprüngen verstecken, so lauern nun die Gegner in durch Laub geschützten Hinterhalten. Zum Glück bewahren regelmäßige Speicherpunkte vor allzu großer Frustration. Sie machen sich aber rar genug, um die Spannung aufrecht zu erhalten.

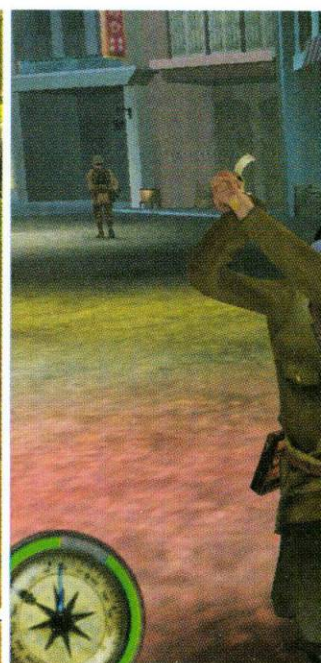
Weitere Verbesserungen am Spiel werden augenscheinlich, wenn man eine besetzte Stadt anschleicht. Reminiszenzen an Abenteuer in »Splinter Cell« werden wach, hier wird das Spiel beinahe zu einem Stealth-Game, ohne aber die Dynamik eines Ego-Shooters vermissen zu lassen. Die Missionen sind durch Briefings in die Spiele-Grafik eingebunden, die den Spieler stets über die Geschehnisse des Krieges auf dem Laufenden halten. Dies zieht den Spieler noch weiter in den Strudel der Ereignisse. Historisch Interessierte können zu jeder Mission zusätzliche Details und Hintergrundinformationen abrufen.

Nach »Time Splitters 2« war auf dem Würfel in Sachen Ego-Shooter eher tote Hose. »Medal of Honor: Frontline« wurde leider recht schlampig von der Playstation 2 portiert und nutzte kaum die technischen Fähigkeiten des Cubes.

⬇ Diese nette Waffe arbeitet geräuschlos, hat aber nur Platz für ein Projektil in der Kammer



»Rising Sun« wurde nun parallel auf allen drei Plattformen entwickelt und sieht um Klassen besser aus. Wegen des großen Umfangs müssen Cube-Besitzer aber mitten im Spiel den Datenträger wechseln; zwei davon liegen nämlich in der Packung. Offenbar hat der ganze Pazifik eben doch nicht Platz auf einer Gamecube-Disk. Einen Orden verdient Electronic Arts aber (wieder einmal) für die sehr gute Eindeutschung. Texte ohne Rechtschreibfehler, Stimmen, die zu den Figuren passen – so etwas findet man nicht in jedem Game.



GEMEINSAM STARK: In vielen Missionen wird der Spieler von Kriegskameraden unterstützt, die Feuerschutz geben und sogar vor möglichen Hinterhalten warnen.



Die Grafik der Figuren hat sich seit »Frontline« erheblich verbessert



Kamikaze-Angriffe wie dieser enden meist tödlich

SPRENG SCHNELL!

ALLE MANN IN DECKUNG!

Granaten können nun bequem per Knopfdruck abgeworfen werden.

Seit den ersten gezeigten Spielszenen auf der E3 wird das Spiel von Fans sehnsüchtig erwartet. Die hohen Ansprüche wurden mühelos erfüllt und dies, obwohl man sich mit dem Vorgänger die Latte selbst ausgesprochen hoch gelegt hatte. »Rising Sun« verbessert die Erfolgsformel mit den Ingredienzien verbessertes Level-Design, schlauere Gegner und atmosphärische Grafik. Die Gegner sind mit allen Wassern gewaschen, kriechen, rennen im Zickzack und deuten Bewegungen an, um den Spieler in die Irre zu führen. Endlich ist auch ein

eigener Knopf für Granaten reserviert, sodass die Friemelei des Vorgängers der Vergangenheit angehört.

Für Neueinsteiger in die »Medal of Honor«-Serie ist »Rising Sun« der ideale Beginn. Das Spiel ist ein schönes, taktisches und intensives Erlebnis, welches reaktionsschnelle Fähigkeiten in den unterschiedlichsten Umgebungen testet. Richtig spannend wird es mit zwei bis vier Kameraden aus Fleisch und Blut vor dem heimischen Fernseher: Dann geht die Post ab!

ROBERT HÄUSLER

Der dichte Dschungel knistert vor Spannung



»RICHTIG SPANNEND WIRD ES MIT EINEM KAMERADEN AUS FLEISCH UND BLUT VOR DEM FERNSEHER.«

AUF EINEN BLICK

»MEDAL OF HONOR: RISING SUN«

KRIEGSSPIELZEUG FÜR ERWACHSENE



GRAFIK

Beeindruckende Dschungel-Level, etwas rucklige Animation. Kein 60 Hz.



SOUND

Da hatte der Vorgänger stimmigere Musik zu bieten.



GAMEPLAY

Perfekte Symbiose aus taktischem Anschleichen und knallharter Action.



SPIELSPASS

Große Levels und massig Herausforderungen.



BESONDERHEIT

Verlässt sich auf das erfolgreiche Spielsystem des Vorgängers.

ALTERNATIVE

Ein toller Shooter, auch wenn es sich um eine etwas lieblose Playstation-2-Umsetzung handelt.

»MEDAL OF HONOR: FRONTLINE«

STANDPUNKT

Nicht nur aufgrund fehlender Alternativen im Genre ist »Rising Sun« ein absoluter Pflichtkauf. Ich störe mich nicht am Thema, sondern kämpfe mich zusammen mit meinen Kameraden durch den Zweiten Weltkrieg.

THOMAS PETER

TESTNOTE

9.0

BRILLANT, ACTIONGELADEN UND SPEKTAKULÄR. DIESEN SPANNUNGS-HAMMER MÜSSEN ACTION-FANS HABEN.

Tricktechnisch perfekt und so sehenswert wie im Vorgängerspiel »Die zwei Türme«: Unmerklich fließen Film- und Spielszenen ineinander über. Hier Gandalf beim Ork-Angriff auf Isengart.



Immer feste drauf!

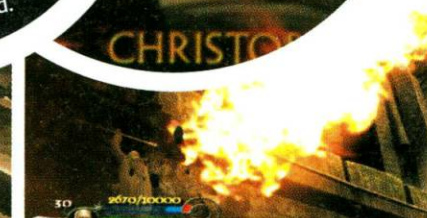


Blaues Symbol am Boden heißt: Achtung, der Z-Kopf löst an dieser Stelle etwas aus – in diesem Fall ein Katapult

SPECIAL-FEATURES

SPIEL ALLES FREI!

Wer gut kämpft, schaltet zahlreiche Bonus-Features frei: Zum Beispiel »Herr der Ringe«-Choräle, Skizzen aus Film- und Videospiel-Produktion und Interviews mit den Saruman- und Frodo-Darstellern Christopher Lee und Elijah Wood.



CUBE

INFORMATION

HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA REDWOOD SHORES

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPICHER: 6 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDSCHIRM-
TEXTE/ SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ SPEKTAKULÄRE GRAFIK

+ ABWECHSLUNGSREICHE ABLÄUFE

+ MOTIVIERENDE KÄMPFE

■ HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD



HERR DER RI

Da sind nicht nur Trolle platt: Wenn die Gandalf und seine Gefährten auskeilen, gehen einem die Augen über!

SO HART

musste Gandalf noch nie um sein Leben kämpfen: Von hinten rücken widerliche Orks heran, vorne attackieren ihn Bogenschützen mit brennenden Pfeilen. Eigentlich muss der umzingelte Magier einen Ent verteidigen, einen Hüter der Bäume, der mit den gewaltigen Kräften seiner Äste am Fundament eines Staudamms rüttelt. Der Damm muss brechen und einen Fluss entfesseln, der die Ork-Horden von Oberbösewicht Sauron mit sich reißt. Misslingt die Aktion, ist die Fantasiewelt namens Mittelerde verloren.

Dramatische Szenen wie diese geben sich im Spiel zum dritten und letzten »Herr der Ringe«-Streifen »Die Rückkehr des Königs« (Kinostart: 17. Dezember) die Klinke in die Hand. Schon der Einstieg reißt vom Hocker. Da muss niemand auf den Titel-Bildschirm warten. Das Spiel setzt im Finale von »Die zwei Türme« ein und endet mit dem Finale der »Herr der Ringe«-Trilogie. Direkt nach dem minutenlangen Intro-Video geht die Action los, nämlich bei der Schlacht um Helms Klamm. Flammen lodern, Ork-Horden

wälzen heran, das Inferno bricht los. Mittendrinnen fegt der Zauberer Gandalf wie ein Derwisch durch Saurons Brut. Mal folgt die Kamera dem Helden, mal wechselt sie überraschend die Position – wie in guten Action-Filmen. Dabei ruckelt die Grafik nie, so wie manchmal auf der Xbox. Mit seinem Kampfstab hält sich Gandalf Orks vom Leib, klettert dann die Wehrmauer empor, haut seinen Gefährten Aragorn raus, schwingt sich herab und bombt mit Hilfe schwerer Katapulte das Tor in die nächste Etappe auf. Nach wenigen Minuten Spektakel hat sich dem Betrachter ein Dauerstaunen ins Gesicht gemeißelt – so viel atemlose Action hat man am Gamecube noch nicht gesehen! Allerdings tun sich die folgenden Etappen schwer, diesen Beginn zu toppen.

Nebenbei erklären eingeblendete Texte in diesen ersten Minuten die Basisfunktionen der Steuerung. Sie ist leicht zu lernen und schwer zu meistern, wie bei einem Fightgame. Sechs Helden gibt es, meistens streben sie einsam, in Zweier- und Dreier-Grüppchen auf parallelen Handlungssträngen dem Finale entgegen.

Gandalf marschiert nach Mordor, Frodo und Sam ziehen in die Stadt Minas Tirith, Aragorn, Gimli und Legolas vertrimmen Untote in modrigen Sümpfen. Man entscheidet sich vor Beginn jeder Etappe für einen Helden, die Konsole steuert den Rest der Gruppe. Spannend: Die Helden entwickeln im Spielverlauf ausgeprägte Eigenheiten. Beinahe könnte es Spaß machen, einzelne Herausforderungen mal mit diesem, dann mit jenem Helden zu meistern. Weil das Spiel beim Wechsel von einem erfahrenen Helden auf ein Greenhorn aber nicht den Schwierigkeitsgrad senkt, hat man dann arg zu beißen.

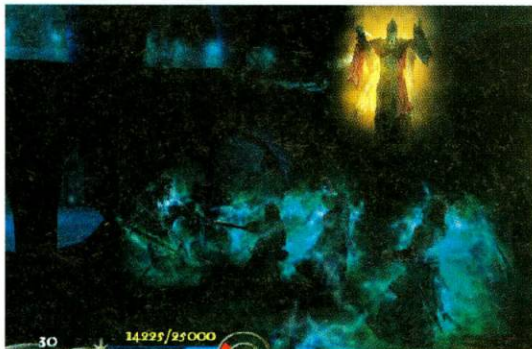
Leicht ist das Überleben ohnehin nicht. Schon auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade lässt sich die Zahl der Angreifer manchmal nur an zwei Händen abzählen. Da nerven die langen Wege zwischen Speicherpunkten dann schon: Zehn Minuten marschiert und zum fünften Mal kurz vor dem Ziel eliminiert, so etwas frustet. Solche Wiederholungen abgerechnet, ist die Spieldauer im Vergleich zum kurz geratenen Vorgängerspiel »Die zwei Türme« etwa doppelt bis

CONNECTIVITY-PLUS: Wer bei der GBA-Adaption des Action-Abenteuers eine Etappe abschließt, kann 1000 Erfahrungspunkte per Link-Kabel auf seinen Gamecube-Helden übertragen.



⬆️ Zu zweit die Horden Saurons aufmischen ist superspäßig, aber durch den Wegfall vieler Speicherpunkte richtig schwer. Leichter wird es, wenn man im Solospiel aufgebaute Helden ins Teamplay übernimmt

⬇️ Bossgegner gegen Zwergnase: Der König der Toten konfrontiert Gimli mit immer neuen Angriffs-Strategien



INDIVIDUELLE BEHANDLUNG

JEDEM DAS SEINE

■ Jeder Gegner muss anders bekämpft werden. Bogenschützen-Orks geben bei Beschuss mit Pfeilen klein bei; die Deckung der mit Schilden geschützten Uruk-Hais trickst man mit Wirbelattacken aus.

IMMER WIEDER WAS ANDERES

ACHTUNG, DRACHENAUGE!

■ Jede Etappe überrascht mit anderen Spiel-Elementen. Hier müssen Frodo und Sam Deckung suchen, bevor sie der Nazgul-Drachen erspäht. Je röter diese Anzeige, desto angesagter wäre ein Versteck.

ICH KANN DAS, DU KANNST DIES

HELDEN MIT EIGENHEITEN

■ Schwerer und Bogen oder Wurfpeile hat jeder der sechs Helden. Dazu kann jeder eine eigene Spezialfähigkeit einsetzen. Sam zum Beispiel macht sich für einige Sekunden unsichtbar.

NGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

dreimal so lang. Man ist immer noch in sehr lineare Abläufe eingebunden, bewegt sich aber freier durch die Umgebung. Wer das nutzt, kann über Kletterseile zwischen Ebenen wechseln, mit herumliegenden Speeren heranstürmende Goblins ansitzen und zusammen mit Sprengstoff-Karren gleich ganze Belagerungstürme hochgehen lassen. Dauernd tut sich was, Zeit zum Luft holen bleibt kaum, ein

Szene-Highlight folgt dem anderen. Mal macht Gandalf zwischen herumstampfenden Ent-Bäumen Jagd auf Uruk-Hais, dann flüchtet Legolas vor den Trümmern des einstürzenden Bergs der Toten. Durch die abwechslungsreichen und spannungsgeladenen Abläufe begeistert das Action-Inferno selbst Leute, die dem »Herr der Ringe«-Thema sonst nichts abgewinnen.

»SO VIEL ACTION HAT DER GAMECUBE NOCH NICHT GESEHEN!«

**CUBE
STAR
GAME**

AUF EINEN BLICK

»HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS«

⤴️ ATEMLOSES »HERR DER RINGE«-ACTION-INFERNO



GRAFIK

Lebendige Figuren, detailreiche Kulissen, 20 Minuten Kino-Szenen.



SOUND

Begeisterte Musik, brachialer Surround-Sound, 1A-Sprache.



GAMEPLAY

Simple Steuerung, hohes Tempo, keine Ladepausen.



SPIELSPASS

Zwei bis drei Abende bei einmaligem Durchspielen.



BESONDERHEIT

Viele Ideen, abwechslungsreiche Herausforderungen.

ALTERNATIVE

Nicht ganz so ausgefeilte Movie-Action mit weniger Tiefgang.



»DIE ZWEI TÜRME«

STANDPUNKT

Ich hatte ein dumpfes Haudrauf-Game befürchtet, bin aber überrascht: Das Movie-Action-Game verlässt sich nicht nur auf den großen Namen, sondern sieht stark aus und spielt sich auch so!

GABI HERBST

TESTNOTE

8.8

SPIELERISCH MITREISSENDE UND OPTISCH ATEMBERAUBENDE FANTASY-ACTION.

KÄMPFEN MIT KÖPFCHEN

DU WILLST NUR DRAUFHAUEN? DANN STIRB!

Immer feste mit der Axt drauf auf Saurons Horden? Nicht hier. Das anspruchsvolle Kampfsystem hat das gewisse Etwas guter Fightgames. Man muss die Kniffe der an sich simplen Steuerung in den Griff kriegen, um zu überleben. Als Basis besteht dabei die Wahl zwischen drei Hieben, einer Fernattacke, einer Parade und einem Special je Held. Wer übt, kann mit der Block-Taste Axthiebe parieren und heranfliegende Pfeile zum Bogenschützen zurückschleudern. Das Spiel benotet die Qualität der eigenen Angriffe. Bei »Perfekt« gewinnt der Held kurzzeitig an Stärke, bei »Sehr Gut« und »Ausgezeichnet« hagelt es Erfahrungspunkte, die als Zahlungsmittel für zwei Dutzend zusätzliche Angriffs-Varianten dienen. Also hängt es von der eigenen Leistung ab, wie bald man mit unkomplizierten Tastenkombinationen Extra-Attacken von der Leine lässt. »Klamms Hammer« beispielsweise startet eine Rundum-Wirbel-Kombo, die »Macht des Palantir« hüllt den Helden kurzzeitig in ein magisches Schild, die »Dunkle Erlösung« knipst bei mehreren Gegnern das Licht aus. Richtig spektakulär sehen die Moves trotz der brachialen Namen erst ab der Spielmitte aus.



Der Gnadestoß gibt sich zickig: Bevor Gandalf zum finalen Hieb ansetzt, muss er pixelgenau vor dem Opfer platziert werden



Nach jeder Etappe dürfen hinzugewonnene Erfahrungspunkte gegen extra Moves eingetauscht werden

In einer der Aufgaben lädt Tony Hawk zu einem exklusiven Skater-Contest ein. Wer ihn im Wettlauf in der Halfpipe beeindruckt, erntet ein dickes Lob vom Altmeister höchstpersönlich.



CUBE

INFORMATION

TONY HAWK'S UNDERGROUND

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: NEVERSOFT

PREIS: 59 EURO

HERKUNFT: USA

GENRE: EXTREM-SPORT-SPIEL

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 13 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTTEXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

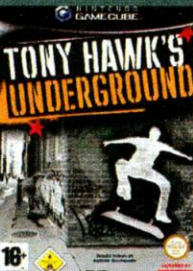
HOHES TEMPO, SCHNELLE ACTION

HERRLICHE GRAFIK

SUCHTGEFAHR

UNATTRAK. AUSSEHENDE SKATER

KEINE ONLINE-WETTBEWERBE



Hohe Sprünge sind besonders schön und spektakulär



MIST!

DAS BOARD IST VERKRATZT

Wird das Skateboard durch Grinds und Tricks zu sehr beansprucht, leidet das Motiv auf der Unterseite darunter. Es verkratzt und verschwindet im Lauf der Zeit beinahe völlig. Aber keine Sorge: Wer einen Sponsor gefunden hat, kann sich im Skate-Shop nach einem anderen Board umsehen.



Skaten wie ein Weltmeister

TONY HAWK'S

Aus dem Untergrund bis an die Weltpitze! Ein harter, aber spaßiger Weg

EIN GANZ

normaler Tag in New Jersey. Du sitzt in deinem Zimmer und schraubst an deinem Deck. Plötzlich erscheint einer deiner Kumpels am Fenster und erzählt dir aufgeregt, dass die Skater-Legende Chad Muska in der Stadt ist. Das ist deine Chance. Auf der Straße haben sich bereits alle Möchtegern-Skater der Umgebung eingefunden. Sie wollen zeigen, was sie können. Dann bist du an der Reihe. Du schwingst dich in die Luft und legst einen Hammerlauf mit einem extremen Schwierigkeitsgrad hin. Die Konkurrenz erblasst vor Neid und selbst Chad Muska ist

begeistert. Als Belohnung überreicht er dir sein Skateboard. Stolz und voller Freude nimmst du dieses Geschenk an. Doch dies ist nur der Anfang deines langen Weges an die Spitze des Extremsportes. Gehe deinen Weg, erfülle die dir gestellten Aufgaben und werde zum Profi!

Da hat Neversoft ganze Arbeit geleistet. Der inzwischen fünfte Teil aus der »Tony Hawk«-Serie wartet mit so fantastischen Neuerungen auf, dass die Vorgänger beinahe plump wirken. So weicht zum Beispiel der Karriere-Modus dem neuen Story-Mode. Hier ist es deine Aufgabe, vom No-Name-Skater zum Profi aufzusteigen.

Dabei gilt es jede Menge Aufgaben zu erfüllen, Contests zu gewinnen und Sponsoren zu finden. Sehr einsteigerfreundlich sind die vier verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Auf der ersten Stufe ist es beinahe unmöglich, Tricks nicht zu landen oder hinzufallen. Die vierte Stufe ist hingegen nur für echte Profis geeignet, die bereits die älteren Titel gemeistert haben. So kannst du selbst entscheiden, wie schwer dein Weg aus dem »Underground« an die Skater-Spitze sein soll.

Erstmals ist es auch möglich, die Gegend zu Fuß zu erkunden. Mit einem Druck auf die Z-Taste nimmst du dein Board unter den



⬇ Skitchin: Wer an der Stoßstange hängt, kommt schneller voran



⬆ Variiert man die Tricks, gibt es noch mehr Punkte

KEIN BRETT UNTER DEN FÜßSEN

WENN DAS DECK NICHT MEHR REICHT: TONY HAWK MACHT LINK KONKURRENZ

Einige Aufträge erfordern andere Fortbewegungsmittel als ein Board. So findet sich der Spieler im Verlauf von »Tony Hawk's Underground« zum Beispiel in einem Polizeiauto wieder und darf in diesem eine actionreiche Verfolgungsjagd bestreiten. Selbst wenn die Fahreigenschaften der verschiedenen Vehikel absolut nicht realistisch sind, so macht es einfach einen Riesenspaß, mit ihnen wild um die Kurven zu schlittern und die Karre danach im Meer zu versenken. Wie bei »True Crime« einfach ein herumstehendes Auto zu kapern und loszubrausen, ist aber nicht möglich. Denn eine Fahrt steht nur dann an, wenn es der aktuelle Auftrag erfordert. Trotzdem, eine echte Innovation für das Genre ist dieses Feature auf jeden Fall. Zumal die neue Freiheit so weit geht, dass es jederzeit möglich ist, das Skateboard zu verlassen, um die Umgebung zu Fuß zu erforschen. Wer will, kann sogar auf Dächer klettern. Die Erkundungstouren haben es in sich: In versteckten Winkeln stößt der Spieler auf Rampen, Bowls oder auch mal eine Partygesellschaft.



⬆ Wer das Areal genau absucht, stößt auf viele Überraschungen. Zum Beispiel auf dieses Go-go-Girl, das einer Partygesellschaft einheizt

⬆ Mädels mit dem Golfwagen auf die Party karren? Warum nicht, macht schließlich Spaß

»VON A BIS Z GELUNGENE SPIELE WIE DIESES ERSCHEINEN SEHR SELTEN.«

UNDERGROUND

Arm und kannst die neue Bewegungsfreiheit genießen. Jetzt kann der Spieler sogar klettern. Ansonsten unerreichbare Dächer werden erforscht und können als Ausgangspunkt für extrem hohe Stunts genutzt werden. Das macht den Titel noch abwechslungsreicher und es gibt jede Menge Pluspunkte beim Spielspaß. Doch es kommt noch besser. In manchen Aufträgen wird dir ein Auto zur Verfügung gestellt. Mit diesem muss der Spieler dann zum Beispiel Verfolgungsjagden bestreiten oder Gäste für eine Party organisieren. Auch wenn die verschiedenen Gefährte grafisch nicht wirklich überzeugen, so macht es doch einen Riesenspaß, mit ihnen durch die Gegend zu brettern.

New Jersey, Manhattan, San Diego – in jedem einzelnen der zwölf Gebiete versteckt sich so viel Spielwitz wie im kompletten Vorgängerspiel. Die verschiedenen Aufträge sind erheblich interessanter als ehemals. Anstatt nur Highscores zu erzielen, versteckte Gegenstände und vergleichbar abstrakte Nebensächlichkeiten meistern zu müssen, überzeugen die neuen Jobs durch Witz und Abwechslungsreichtum. In »Tony Hawk's Underground« mußt du an deinem eigenen Skater-Video arbeiten, Sponsoren beeindrucken, Girls zur Party abholen oder Contests gegen andere Skater gewinnen. Diese Vielseitigkeit haben wir in den ersten Teilen der Tony-Hawk-Serie oft

⬇ Mit dem geklauten Polizeiauto auf der Flucht. Das macht Spaß



ERSCHAFTE EINE EIGENE WELT

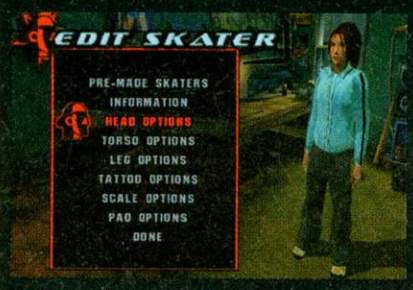
DEIN EIGENER FRANKENSTEIN-SKATER

Der mitgelieferte Park-Editor bietet die Möglichkeit Landschaften zu entwerfen, die genau auf die persönlichen Ansprüche des Spielers zugeschnitten sind. Weit mehr als 100 verschiedene Elemente wie Rails, Loopings, Bowls, Half-Pipes und Häuser lassen sich so anordnen, dass gigantische Trick-Combos möglich werden. Durch die riesige Auswahl an Bauelementen sind die Variationsmöglichkeiten nahezu unerschöpflich. Wie schon in den Vorgängerspielen darf ein eigener Skater kreiert werden: Vom Scheitel bis zu Sohle bestimmt man nach Frankenstein-Manier das Aussehen des Protagonisten. Gesicht, Haarfarbe, Geschlecht, Klamotten und sogar Tattoos können im Anschluss mit dem Skater-Editor bearbeitet werden. Selbst die Proportionen des Körpers lassen sich je nach Geschmack umgestalten. Leider gibt es für den Cube nichts vergleichbares wie die Eyetoy-Kamera für die Playstation2, um das eigene Porträt auf den Skater zu projizieren. Dafür ist es neuerdings möglich, eigene Tricks zu entwerfen. Der Trick-Editor ist etwas kompliziert, aber mit etwas Übung und Geduld kann man eigene Stunts erstellen und benennen.



Im Trick-Editor lassen sich aus vorhandenen Basis-Tricks eigene Moves zusammensetzen. Die Handhabung ist etwas kompliziert, aber mit Geduld entstehen tolle Stunts

Wer den 17 vorgegebenen Profi-Skatern nichts abgewinnen kann, bastelt sich seinen eigenen Skater. Richtig gut sehen die Jungs und Mädels aber nicht aus



vermisst. Wer nur mal eben die 129 wirklich notwendigen Aufgaben erledigt, hat zwar nach ein bis zwei Abenden das Finale erreicht – aber das Beste verpasst. Allein in den ersten vier Gebieten verbergen sich über 150 Bonusaufgaben, Secret Tapes und Belohnungen für Skater, die das Spiel auf den drei höheren der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade durchspielen.

Die simple Steuerung erleichtert die Erfüllung der an den Spieler gestellten Aufgaben immens. Tony-Hawk-Neulingen kommt das Spiel durch seinen leichten Einstiegs-Schwierigkeitsgrad entgegen, den Kenner allerdings meiden sollten; denn hier ist ein Sturz nach einer missglückten Landung kaum noch möglich. Der A-Feuerknopf ist gleichbedeutend mit einem Sprung, auf X liegen die Grabs, auf B die Flips und auf Y die Grinds. Soweit die Basis. Die wirkliche Herausforderung ist natürlich, die Aktionen binnen Zehntelsekunden zu kombinieren und dadurch spektakuläre Tricks auf den Bildschirm zu zaubern. Im Spielverlauf lernt der eigene Skater immer neue Tricks dazu; knapp 150 allein in den ersten vier Arealen, sofern man alles abgrast. Nach einiger Übung haben auch Einsteiger ihr Deck unter Kontrolle, und dem Spaß steht nichts mehr im Weg.

Auch für Bastelfreunde ist was Neues dabei. Zusätzlich zu den bekannten Park- und Charakter-Editoren können in »Tony Hawk's Underground« auch das Skateboard und eigene Tricks entworfen werden. Dadurch erhält das Spiel eine noch persönlichere Note und wird sicher zum Lieblingstitel in jeder Sammlung. Last but not least wurde der Zwei-Spieler-Modus um Neuheiten ergänzt. Zu den altbekannten Duellen – wie zum Beispiel Graffiti- und Trick-Turnier – gesellt sich nun auch das Feuergefecht. Mit Combos werden Feuerbälle erzeugt, die mit der B-Taste und dem Steuerkreuz abgefeuert werden können. Mit diesen kann man

Gegner vom Deck pusten. Das macht Spaß ohne Ende und ist ein echtes Party-Game. Schade nur, dass eine Online-Option wie bei der Playstation 2 fehlt.

Schwamm drüber, denn der Sound reißt trotzdem mit. Mit von der Partie sind Bands wie Nofx, Nas, Kiss, Jurassic 5 und viele mehr. Es ist also für jeden Geschmack – von Punk über Hip-Hop und Rock – alles geboten, was das Ohr begehrt. Dies untermalt die atemberaubende Atmosphäre, welche die detailreiche und gestochen scharfe Grafik zaubert. Es ist einfach aufregend durch die acht riesigen Level zu skaten und immer wieder etwas Neues zu entdecken. Der eigene Skater, oder eine der 17 vorgegebenen Größen wie Bucky Lasek oder Paul Rodriguez, fügen sich perfekt ins Geschehen ein. Sogar die Tageszeiten und das Wetter verändern sich. Besonders erfreulich ist, dass der Gamecube diese wunderbare Welt schneller laden und berechnen kann als die Xbox.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

»TONY HAWK'S UNDERGROUND«

GENIALES SKATER-SPIEL FÜR JUNG UND ALT!



GRAFIK

Gute Animation, schöne Landschaften. 4:3- und 16:9-Format



SOUND

74 Punk-, Rock- und Hip-Hop-Tracks. Klasse Sounds, hörenswerte Dialoge.



GAMEPLAY

Simple Steuerung, aber schwer zu meistern.



SPIELSPASS

Einmal durchspielen dauert zwei Abende, aber ohne alle Geheimnisse



BESONDERHEIT

Originelle Aufträge, dazu Skater als Fußgänger, Autofahrer und Kletteraffe.

ALTERNATIVE

Nicht ganz so witzig, dafür schon ab 30 Euro erhältlich.



»TONY HAWK'S PRO SKATER 4«

STANDPUNKT

Wie sich das Spiel ab und zu selbst auf die Schippe nimmt und den Spaß mit abwechslungsreichen Aufträgen auf Trab hält, das hat was!

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

9.1

EXTREM ABWECHSLUNGSREICHER SKATE-TITEL. EINFACH KLASSE!



Autsch! Die neuen Crash-Animationen tun richtig weh



Zwei Spieler bedeuten zweifachen Spaß

JOYPLANET.de

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

!!NEU!! !!NEU!! !!NEU!! !!NEU!! !!NEU!! !!NEU!! !!NEU!! !!NEU!!

MOVING PICTURES

Bestelle ein cooles, witziges oder erotisches Farbbild! Setze das Bild
etweder als Hintergrund, Screensaver oder als Kurzfilm ein!

Beispiel
Es bewegt sich alles!



SMS-Bildmitteilungen



Wild Robbie & Süsse Jessica

Mache Deine Freunde eifersüchtig,
indem Du sie glauben lässt, Du hättest
eine neue Freundin/einen neuen Freund!
Wir schicken Dir dann aufregende SMS
von Cool Robbie oder Hot Jessica -
ganz wie Du willst!

*DE: 0190-801 747 / **AT: 0900-533 347 / ***CH: 0900-599 884

*DE: 1,86 Euro/min **AT: 2,16 Euro/min ***CH: 4,23 CHF/min

JOYPLANET WAP

Sind die bei JOYPLANET verrückt?

GRATIS LOGOS, Klingeltöne, sexy Bilder,
Spiele und noch viel mehr via JOY WAP!!!



• POLYPHONE Klingeltöne!
• WAP SPIELE! • WAP CHAT!
• ANIMIERTE SCREENSAVER
• WAP DATING! • KAMASUTRA

NUR PER WAP

NEU!!! FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys:



WAP-Einstellungen anfordern!
Nur per WAP

Nummer: 0137 - 899 11 11

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, PANASONIC

Operator-bzw Gruppenlogo's

Operator- und Gruppenlogos gleichen einander. Der Unterschied ist, dass ein Operatorlogo
immer im Display sichtbar bleibt, ein Gruppenlogo aber einer bestimmten Person zugeordnet
werden kann, und dann sichtbar wird, wenn diese bestimmte Person anruft!



Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben CU und der Produktnummer an die 83800

DE: Beispiel: CU 304455 an 83800

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben CU und der Produktnummer an die 9966

CH: Beispiel: CU 304455 an 9966

Anrufen & Bestellen: 0190-801538

AT: 0900-533337 2,16€/min CH: 0900-599821 4,23CHF/min

*Alle Anbieter EUR 1,99/SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) - (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS) Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS. (Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS) *CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS.

Hier ein Beispiel: Die Scherzhotline

• Der Lotteriegewinn ? Du hast noch eine Rechnung offen? Du willst es jemanden heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln?
• Der neue Abwasserkanal Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen!
• Die illegale Software Dieser megamässige Service macht es möglich,
• Einbruch dass jemand von unserem System auf's Glatteis
• Blind date ruft an geführt wird, und der Humor mal richtig
• Die Videothek getestet wird...voll fett, voll abgefahren!
• Der wütende Nachbar Einfach ausprobieren und satt abblenden!
• Der Stotterer

Bestell-Hotline: 0190-801758

AT: 0900-533334 CH: 0900-599809

2,16 Euro/min 4,23 CHF/min

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola: T720 / Nokia: 3510, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800 / Siemens: S55, C55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310, T68i / Sagem MY-X5 Panasonic GD87 / Sharp GX10 / Nec n21i, Nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i, Walpapers für Motorola: T720 / Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Siemens: S55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310, Samsun: T100, S100, S300 und A800. Siemens S55, C55, Alcatel OT 525, OT 715, Toshiba: TS21i, Sagem: MY-X5, Motorola: T720, NEC: N21i, N22i, Panasonic: GD87, Sharp: GX10, Moving Pictures LG 5220c, 5300i und 5400 / NEC N21i, N22i / Sagem myG-5, myX-5, myX-5d, myX-5m / Samsung S100, S300, T100, T400, V200 / Siemens S55, SL55 / Sony Ericsson T300, T310, T68i, T61 / Toshiba TS21i / Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650 HELPEDESK: 0211-90329820



CUBE

INFORMATION

SSX3

PUBLISHER: EA

HERSTELLER: EA BIG

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

GENRE: SPORT

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 11 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH

MERKMALE

- + KOMPLETTES BERGMASSIV
- + GROSSE BEWEGUNGSFREIHEIT
- + NEUE RAIL-ÜBERTRICKS
- + BOARDPRESS F. UNENDL. COMBOS
- + VIEL ABWECHSLUNG
- ▢ KEIN NETZWERK-/ONLINE-GAME



Der Berg ruft

359260
241800
108860

00:01:04

10110

SUPER
UBER

7240

+750
STYLE
BONUS

LATE SPIN!

SSX3

Nintendos »1080° Avalanche« sieht cool aus, aber nicht cool genug: EAs neues Snowboard-Game dominiert die Pisten in diesem Winter

DER WINTER

steht kurz bevor. Wer sich schon mal auf die weiße Pracht einstimmen will, sollte mit dem dritten Teil von Electronic Arts »SSX«-Serie auf die Piste gehen. Denn: Das neue Snowboard-Game steckt voller Witz und Tempo! Vor allem bläst das Spiel nach dem etwas einfallslosen Vorgänger »SSX Tricky« diesmal richtig frischen Wind zwischen Hügeln und Tälern. Die größte Veränderung zu den Vorgängern offenbart sich einem schon im Intro: Statt einzelne, anonyme Strecken herunterzufahren, gilt es diesmal ein ganzes Bergmassiv mit drei Gipfeln zu erobern. Man arbeitet sich von der kleinsten bis zur größten Erhebung hoch.

Das Herzstück von »SSX3« nennt sich »Gipfelstürmer«. Mutigen Abfahrern stehen hier eine ganze Reihe abwechslungsreicher Aufgaben bevor. Man fährt um die Wette, kämpft mit Trick-Saltos um Medaillen, erzielt Bestzeiten beim Abfahrtslauf und erntet den Respekt der Kollegen. Wer seinen eigenen Fähigkeiten noch nicht ganz

traut, kann in Einzelrennen und bei Freestyle-Wettkämpfen seine Fähigkeiten verbessern. Allerdings klappt das zunächst nur auf dem kleinsten der drei Gipfel. Erst nach Topleistungen gibt es den Skipass für die beiden größeren Brüder.

Die enorme Bewegungsfreiheit macht riesigen Spaß. Man wird am Gipfel ausgesetzt und kann ins Tal fahren – auch abseits festgelegter Strecken. Wer sucht, kann Schneerampen als Sprungbrett für waghalsige Sprünge nutzen und so unzählige Items und Boni an den unmöglichsten Stellen finden. An Abzweigungen führen die Wege zu verschiedenen Wettkämpfen. Oder ist vielleicht ein Besuch in der Berghütte angesagt? Hier statten sich erfolgreiche Snowboard-Lenker mit neuer Ausrüstung und Kleidung aus. Als Zahlungsmittel dienen die erspielten Preisgelder. Dabei können Speed, Balance, Widerstandsfähigkeit und andere Attribute des Snowboarders aufgewertet werden.

Unter den sehr unterschiedlich ausgeprägten Helden und Heldinnen

sollte jeder seinen persönlichen Liebling finden. Zu den aus »SSX Tricky« bekannten Snowboardern Mac, Elise, Zoe, Moby, Psymon und Kaori gesellen sich Viggo, Nate, Griff und die attraktive Allegra. Macht summa summarum zehn Typen, die alle zunächst noch etwas lahm, ungelenkig und wenig sprungstark daherkommen. Doch wer bei seinem Favoriten gezielt Geschwindigkeit und Sprungkraft trainiert, steigert sich von einfachen Drehungen und Handständen zu immer abgedrehteren Stunts, dynamischen Combos und irren Übertricks. Mit jedem Stunt lädt sich der Boost weiter auf. Ein Startkommando im richtigen Augenblick, schon entlädt sich der Boost in einem brutalen Turboschub – und der Gegner hat das Nachsehen.

Das Handling gestaltet sich unkompliziert. Der Fahrer saust automatisch den Berg hinunter. Es liegt am Spieler, ihn zu steuern, springen zu lassen, den Boost zu aktivieren und die Kontrahenten gezielt zu schubsen. Längeres Gedrückthalten des Sprungknopfs führt zu höheren und weiteren

CUBE
STAR
GAME

ABWÄRTS: Keine Abfahrt gleicht der anderen: Beim Weg abwärts verändern sich Szenerie und Wetter.



Multipler aufbauen, Über-Trick hinkriegen, das gibt Punkte satt



502 SUPER ÜBER

180 Nose Press

1160

59 KM/H



Die Neonlichter von Metro City sehen jetzt noch schicker aus

ZUM FINGERVERKNOTEN

Die Standard-Stunts lassen sich mit den so genannten Über-Tricks zu noch vielseitigeren Manövern kombiniert. Handstände und Boardpresses ermöglichen es, die Combos zu verknüpfen. Natürlich geht es hauptsächlich ums Timing. Und wenn man den Dreh raus hat, zaubert man fantastische Moves auf die Piste. Mit einem vollen »Übermeter« können sogar Handstandüberschläge und ähnlich akrobatische Einlagen ausgeführt werden. Die Über-Tricks gibt es sogar in zwei Stufen. Wenn vier dieser Supertricks ausgeführt werden und gleichzeitig die Buchstaben »Ü-B-E-R« oberhalb des Adrenalin-Meters aufleuchten, ist noch einmal eine Steigerung möglich. Aber dann gilt: Sprünge möglichst hoch und weit, denn sie sind extrem komplex und lang. Wer währenddessen landet, verliert alle Punkte, kann sich aber per B-Taste noch retten, büßt also weniger Adrenalin ein.



Jetzt wie ein Specht den B-Knopf bearbeiten, dann steht der Gestürzte schnell wieder auf

»AUS EINEM RASANTEN GAME IST EIN IRRWITZIGES GEWORDEN!«

Sprünge, die mittels Schultertasten und Steuerkreuz zu Tricks kombiniert werden. Wer eine Combo startet, muss alle zwei Sekunden einen Trick vollführen, damit die Aktion nicht abbricht. Jedes Mal wird so der Multiplikator um einen Faktor erhöht. Also: von zweifach auf dreifach auf vierfach und theoretisch unendlich weiter. Um die einzelnen Aktionen miteinander zu verknüpfen, eignet sich ein Boardpress besonders gut, was aber das gesamte Handling etwas erschwert. Frustrierend wird es, wenn man schon beim Faktor 30 angelangt ist und dann auf die Schnauze fliegt - dann ist nämlich alles umsonst gewesen. Man ist immer hin und her gerissen, ob man in einem günstigen Moment sicher landet oder noch einen Trick draufsetzt. Meistens ist die Punktejagd aber zu verlockend ... umgestürzte Bäume, Sperren, Häuserwände oder Eishöhlen verleiten zum Einbeziehen der Umgebung in die Rekordjagd. Manche Abkürzungen bringen erhebliche Zeitvorteile, andere sind voller Tücken und schwieriger zu meistern als die Standardstrecke.

»SSX3« bietet beste Unterhaltung für Einzelspieler. Bei Snowboard-Wettbewerben gegen einen Mitspieler brechen aber wirklich alle Dämme. Sich mit Freund oder Freundin bei Wettfahrten und Freestyle-Events am horizontal geteilten Bildschirm zu messen, das macht einfach nur Laune! Eine witzige Idee sind die so

genannten »Maulheld«-Rechte: Vorläufige Spieler können einem vermeintlich schwächeren Mitspieler Vorteile wie vollen Boost oder schnellere Erholung nach Remplern einräumen.

Auch bei Grafik und Sound gibt sich »SSX3« keine Blöße. Das THX-Logo im Vorspann deutet an, wie sehr einen das Spiel mit bestem Surround-Sound verwöhnt. Der Soundtrack mit fetzigen Rock- und Dancefloor-Stücken reißt richtig mit. Sehen lassen kann sich »SSX3« sowieso. Man möchte sich direkt in den Schnee legen, so echt wirken die Gipfel und Pisten. Unzählige Schattenspiele und Reflektionen auf dem Eis, dazu aufgewirbelter Schnee - die Effekte geben sich die Klinke in die Hand. Sämtliche Bewegungen der Fahrer sehen geschmeidig aus. Ein unaufdringlicher Hauch von Cartoon-Grafik belebt das Spiel genauso wie aufwändige Zwischensequenzen und ein deutsch quasselnder Radio-DJ.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

»SSX3«

SNOWBOARD-ACTION MIT PFIFF UND IDEEN



GRAFIK
Postkarten-Panorama, blendende Effekte, 60 Hz-Modus.



SOUND
Chemical Bros.- und Fatboy-Slim-Tracks. Surround-Effekte.



GAMEPLAY
So simpel oder komplex wie du willst, aber immer fesselnd.



SPIELSPASS
Es gibt enorm viel zu tun, zu sehen, zu entdecken.



BESONDERHEIT
Baut auf Bewährtem auf und verbessert es in jeder Hinsicht.

ALTERNATIVE

Snowboarding mit Storyline, die aber nicht wirklich unterhält.



»DARK SUMMIT«

STANDPUNKT

Über-cool! Mit wahnwitzigen Tricks und abgefahrenen Kursen übertrifft das neue »SSX« die aktuelle Konkurrenz um Längen. Ich mag vor allem die große Bewegungsfreiheit!

GABI HERBST

TESTNOTE

9.0

GENIALE BOARDING-ACTION, WELCHE DIE LATTE FÜR NACHFOLGER SEHR HOCH HÄNGT.



GUTER START

Die zweiminütige Intro-Sequenz stimmt blendend auf die Snowboard-Rennen ein.



CUBE

INFORMATION

1080° AVALANCHE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NSTC

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

GENRE: SNOWBOARD-RACING

SPIELER: 1-8

SPEICHER: 6 BLÖCKE

SPRACHE: ANTG./BILDTXT

DEUTSCH + ENGL., KEINE SPRACHE

MERKMALE

+ HOHES TEMPO, COOLE ACTION

+ SEHR GEFÜHLVOLLE STEUERUNG

+ COOLE GRAFIKEFFEKTE

+ 4 KONSOLEN-NETZWERK

■ SCHLAMPIGE EINDEUTSCHUNG



CUBE
STAR
GAME



MACH WEITER!

DU SCHAFFST ES!

Wer bei »Expert« die Goldmedaille erhält (erster Rang auf allen Strecken), darf den »Extreme«-Modus spielen, der seinem Namen alle Ehre macht.

Jetzt wäre der richtige Augenblick zum Ausbalancieren ... genau jetzt!



Die weiße Hoffnung ...

1080°

AVA

Kann Nintendo mit diesem Titel »SSX3« den Thron streitig machen?

DIE QUAL der Wahl: »SSX3« oder »1080° Avalanche«? Nun, beide Titel sind technisch und spielerisch auf

höchstem Niveau angesiedelt, gehen aber mit unterschiedlichen Ansätzen ins Rennen. Während sich bei »SSX« die Trick-Freaks herrlich austoben können, geht es bei »1080°« hauptsächlich um Speed und Platzierung. Die Sprünge und Combos sind unkomplizierter, aber nicht wie früher nur schmückendes Beiwerk. Jetzt füllen sie die Power-Leiste, und wenn die voll ist, dann steigern sich die Fähigkeiten kurzzeitig. Sein Können misst man in diversen Modi wie »Time Trial«, »Gate Challenge« oder in Multiplayer-Spielen am Vierer-Splitscreen oder im Netzwerk. Schafft man den Einsteiger-Grad noch ganz gut, geht es bei »Hard« richtig zur Sache und »Expert« oder »Extrem« ist der pure Adrenalin-Kick.

In drei bis sechs Einzelrennen muss der Gegner im direkten Duell besiegt werden. Dabei stehen pro Renn-Reihe nur drei Leben zur Verfügung. Wer mehr braucht, muss die Serie von



FREIE MUSIKWAHL: Während ein Level lädt, kann man zwischen 25 Musikstücken entscheiden. Nettes Extra: Ein Musikvideo der Gruppe Cauterize.



⬇️ Dieser Abschnitt ist noch gar nichts, verglichen mit den Steilhängen anderer Levels

LANCHE

vorne spielen. Abzweigungen und Sprungschancen führen zu alternativen Routen, manche sind aber nur schwer zu erreichen. Bei der finalen Herausforderung jeder Reihe geht es nur noch um Boarder gegen Naturgewalt. Vom Helikopter auf dem Gipfel abgesetzt, muss man sich seinen Weg ins Tal bahnen. Dabei löst sich eine Lawine und begräbt alles unter sich, was nicht schnell genug ist. Das Bild beginnt zu wackeln, Bäume fallen um und in den Höhlen regnet es Eiszapfen auf den Boarder. Einer der coolsten Effekte seit langem, leider hat man zu sehr um sein Leben zu kämpfen, um ihn zu bewundern. Wer die vier Fahrer mit besseren Boards und anderen Goodies ausstatten will, muss im Zeitrennen die erforderlichen Goldmünzen aufsammeln. Allerdings sind die Münzen oft an schwer zugänglichen Stellen, wo nur ein Grind oder ein gezielter Sprung hinführt.

Anfängliche Probleme mit der Steuerung weichen bald dem Gefühl, alles unter Kontrolle zu haben. Und auch die Tricks werden immer sicherer. Wer mit L in die Hocke geht, gewinnt Geschwindigkeit, aber auf Kosten der Manövrierfähigkeit. Um nach einem Sprung sicher zu landen, sollte man ebenfalls die L-Taste betätigen. Mit R, Y, X und B führt man diverse Spins und Grabs aus und variiert mit dem Controlstick. Die A-Taste lässt den Boarder springen, wobei es aufs

richtige Timing ankommt. Wenn sich die kreisrunde Anzeige gefüllt hat, muss man loslassen, um zu springen, sonst ist der Schwung verloren. Braucht etwas Übung, bringt aber einen Hauch Taktik ins Spiel.

Wechselnde Witterung und hübsche Lichteffekte sorgen für tolle Atmosphäre. Unzählige Gebäude, Bäume, Felsen und auch manch nerviger Skifahrer, den man am besten aus der Bahn rammt, säumen die Piste. Überall ist was los. Ab und zu kreuzt sogar Wild die Piste. Neben den Lawinen gibt es also noch andere optische Highlights zu entdecken. Und der Soundtrack mit 25 Rocktiteln lässt auch nicht kalt. Zwei Punkte sind allerdings ärgerlich: Die Lokalisierung ist teils mangelhaft; was als komplette deutsche Version angepriesen wird, hat englische Menüpunkte. Nur die Erklärungen sind deutsch. Außerdem ruckt das Bild zwar selten, aber doch bei viel Action. Aber generell bleibt die Frame-Rate bei stabilen 50 Bildern pro Sekunde, so dass die Umgebung mehr als flüssig auf das Auge zurast.

SECKIN ÖZDÜNDAR

ALLE AN BOARD

HIER GIBT'S GOLD

Wie erwähnt, sucht man im Zeitrennen nach Goldmünzen, um neue Boards zu erstehen. Wenn man nun zwei der fünf Münzen hat, erhält man Zugang zu dem ersten Board-Set. Insgesamt gibt es vier Sets mit je einem Board pro Charakter. Die Veränderungen sind nicht nur optischer Natur, denn jedes weitere Set macht den nächsten Sieg etwas leichter. Es ist sogar möglich, nur mit dem zweiten Set das Game durchzuzocken. Mit den besten Boards ist ein Sieg fast schon zu einfach.



AUF EINEN BLICK

»1080° AVALANCHE«

⚡ RASANTER SNOWBOARD-RACER



GRAFIK
Flüssig, schnell, effektiv mit kleinen Texturmängeln.



SOUND
Cooler Rock, priffige Soundeffekte. Surround als Option.



GAMEPLAY
Gewöhnungsbedürftige Steuerung. Hochmotivierend!



SPIELSPASS
18 Strecken, 90 Münzen, packender Mehrspieler-Spaß.



BESONDERHEIT
Runderneuerter »1080°«. Die Lawinen sind der Wahnsinn!

ALTERNATIVE

Wer eher tricksen mag als den Hang runter sausen, boardet besser hier.



»SSX3«

STANDPUNKT

Also, ich als alter Racer kann »1080°« mehr abgewinnen als »SSX3«: Ich flitze lieber den Hang runter, als mir beim Trickding die Finger zu verbiegen.

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

8.8

**EHER EINE PERFEKTE
ERGÄNZUNG ZU »SSX3«, ALS
DIREKTE KONKURRENZ.**

CUBE

INFORMATION

FIFA 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA KANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-8

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: KOMPLETT DEUTSCH



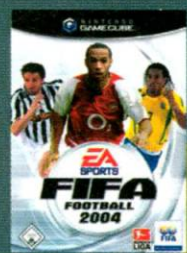
ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH

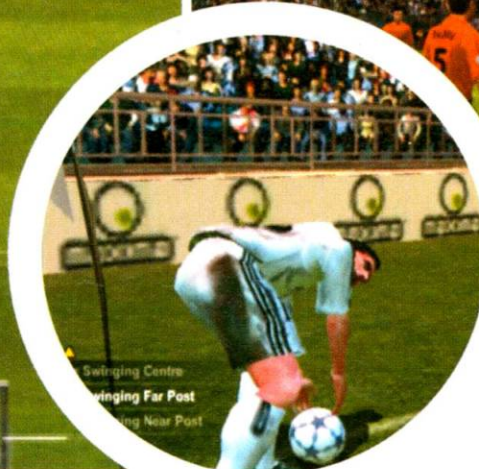


Noch einmal mit Gefühl

FIFA 2004



Abpraller und Weitschüsse führen viel häufiger zum Torerfolg als bisher. Also, ruhig mal draufhauen ...



Selten kann man die Stadien in voller Pracht erleben, nur beim Abstoß sieht man das Bernabeu Stadion im Glanz der Flutlichter



Beim Eckball wählt man einen der vier Zielpunkte im Strafraum, der Rest geht dann automatisch

Durchdachte Neuerungen machen FIFA vielseitiger und realistischer

IN DER SAISON

2004 kündigt sich EA vor allem um den Langzeitspaß. Bei »FIFA 2004« nennt sich das Karriere-Modus. Man übernimmt die Kontrolle über ein Team und muss im ersten Jahr die Vorgaben des Vorstands erfüllen. Mal gilt es »nur« den Klassenerhalt zu schaffen, manchmal muss es schon der UEFA-Cup sein. Dazu gilt es aber erst einmal seine Spieler mit Training, Taktik und Formation auf jede Partie vorzubereiten. Und natürlich müssen Transfers durchgeführt werden, um die Mannschaft zu stärken. Bei einem Erfolg winken Prestige-Punkte, die man clever investieren sollte. Wer die Saisonziele erreicht hat, dem winken eine Vertragsverlängerung oder lukrative Angebote anderer Vereine.

Obwohl der Management-Part schon viel umfangreicher ist als in den Jahren zuvor, können unersättliche Kontrollfreaks den »Fußball Manager 2004« mit einbeziehen. Das nennt sich passenderweise »Football Fusion«. So kann man einfach den Speicherstand hin- und herschieben und die Möglichkeiten gezielt miteinander vereinen. Off-the-Ball nennt EA die Möglichkeit, zeitgleich zwei Spieler zu kontrollieren. Während

der ballführende Spieler ganz normal mit dem linken Stick dirigiert wird, visiert man per Z-Taste drei günstig positionierte Teamkameraden an und wechselt diese mit derselben Taste durch. Der rechte Stick bewegt dann diese Figur in den freien Raum und nun kann man per Y- oder X-Taste den tödlichen Pass hinter die Abwehr ausführen. In der Defensive blockiert man auf die gleiche Art die Passwege des Gegners. Mit einiger Übung sind damit hervorragende Kombinationen und den Sieg bringende Pässe möglich.

Besagte Pässe sind nun generell ein wenig langsamer, aber dafür auch zielgenauer. Dadurch kommt ein flüssigeres Spiel zustande, ohne dauernde Fehlpässe. Zudem sollte man öfters den Schuss aus der zweiten Reihe wagen, denn anders als bisher landet der auch mal im Netz. So entstehen viel abwechslungsreichere Torszenen und Zweikämpfe. Direkte Freistöße werden per Knopfdruck in Effet wie Stärke reguliert, und es ist nun möglich, eine bestimmte Torecke festzulegen. Bei weiter entfernten Freistößen und Eckbällen gibt man dem Ausführenden die grobe Schussweite vor, wählt einen von drei Anspielpartnern und verschafft diesem

eine gute Schussposition. Mit der alljährlichen Auffrischung der Saisondaten und der obligatorischen Hochglanzgrafik - samt realistischer Stadien mit jubelnden Zuschauern -, setzt FIFA den Standard noch etwas höher. Und Indy-Pop von »Wir sind Helden« und Co. sorgt für musikalische Abwechslung.

SECKIN ÖZDÜNDAR



CUBE STAR GAME

AUF EINEN BLICK

FIFA FOOTBALL 2004

2004 STECKT IN FIFA MEHR SIMULATION DENN JE.



GRAFIK

Kein Quantensprung, aber sichtlich verbessert.



SOUND

Klasse Effekte und Kommentare, vielseitiger Soundtrack.



GAMEPLAY

Erhöhter Spielfluss, trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung.



SPIELSPASS

Solange der Finger zuckt ...



BESONDERHEIT

Manager-Part und Off-the-Ball-Steuerung setzen Akzente.

TESTNOTE

8.5

UNGEKANNTER REALISMUS: WER DIE STEUERUNG BEHERRSCHT, KONTROLLIERT AUCH DAS SPIEL.

CUBE

INFORMATION

STARKY & HUTCH

PUBLISHER: EMPIRE

HERSTELLER: MINDS EYE

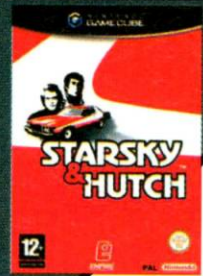
PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
/SPRACHE DEUTSCH



Eine Spur der Verwüstung zieht sich durch Bay City. Die Zuschauer freuts: die Einschaltquote steigt

2528 Zwei Spieler im Einsatz: einer steuert, der andere feuert



DIE GBA-FASSUNG:
Inhaltlich abgespeckt und trotzdem ein unterhaltsamer 3D-Racer

Die wilden Siebziger

STARKY & HUTCH

Mit Discomusik und Schlaghosen gegen böse Buben

DIE POLIZEI-SERIE

»Starky & Hutch« war in den 70er-Jahren ziemlich beliebt. Warum? Vermutlich weil Dave Starky und Ken Hutchinson, die beiden hemdsärmeligen Cops, erst schossen und dann fragten. Ausgestattet mit einem feuerroten Ford Torino, einem losen Mundwerk und den Tipps von Informant Huggy Bear geht es der Unterwelt von Bay City jetzt im Videospiel an den Kragen. Mancher Fernseh-Kenner wird dabei ein Déjà-vu erleben. Denn wenn Starky und Hutch sich wilde Verfolgungsjagden mit Gangstern liefern, dann basieren die 18 Missionen des Story-Modus auf den Originalen der TV-Episoden. Man macht böse Buben dingfest, eskortiert Kronzeugen und rammt Raser von der Straße. Allerdings wiederholen sich die Aufgaben recht bald, so dass der Story-Modus schon nach ein bis zwei Abenden seinen Reiz verliert. Daran ändern Maschinengewehre und andere Extra-Knarren genauso wenig wie die Power-ups für das Auto, die man sich erspielen kann. Es macht aber jede Menge Spaß, Bay City einfach so zu erkunden und Extra-Levels oder TV-

Specials zu entdecken. Man kann sich auch als Stuntfahrer profilieren: Unzählige Rampen, explosive Fässer und reger Berufsverkehr sorgen für reichlich Action.

Je mehr davon, je besser, denn Hersteller Empire hat sich einen witzigen Ersatz für das Zeitlimit anderer Racing-Games einfallen lassen: Durch waghalsige Sprünge und zielsichere Schüsse steigt die Einschaltquote. Wenn aber nichts passiert, zappen die Zuschauer weg und das Spiel ist zu Ende.

Die Steuerung geht fast schon zu mühelos von der Hand, denn das Auto fährt wie auf Schienen. Starky steuert, Hutch feuert: Er lehnt sich mit seiner großkalibrieren Magnum aus dem Fenster und nimmt Ziele automatisch aufs Korn. Wer sich mal einen netten Abend im Freundeskreis machen will, fährt übrigens richtig. Wenn nämlich ein Mitspieler den Job des Schützen übernimmt, ist das Gejohle vor dem Bildschirm groß. Ein unendlicher Vorrat an Munition macht es möglich, dass sich der Schwierigkeitsgrad im Rahmen hält. Aufpassen muss man nur auf das Auto, denn der Ford nimmt zu derbe Crashes buchstäblich krumm.

Die poppige Grafik reißt zwar niemanden vom Hocker, aber sie erfüllt ihren Zweck. Hersteller Empire hat nach eigenen Angaben rund 150 Kilometer an Straßen für Bay City aufgebaut, und die meisten Kilometer sehen ganz gut aus. Es macht Laune, durch die Gassen rauf und runterzubrettern und mit quietschenden Reifen um die Ecken zu

driften, wo Fußgänger und fließender Straßenverkehr die Szenerie beleben. Man muss allerdings verkraften können, dass die Grafik in ganz seltenen Momenten etwas ruckt. Die gelungene deutsche Sprachausgabe und die funky Musik trösten über diese Mängel erfolgreich hinweg.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

»STARKY & HUTCH«

ACTION-RACING MIT SCHIESSWÜTIGEN COPS



GRAFIK
Scharfe und flüssige Grafik. Videos in unpassendem Cartoon-Stil.



SOUND
Unauffällige Discomusik und Soundeffekte. Gute Eindeutschung.



GAMEPLAY
Die Einsätze machen Spaß, aber sie ähneln sich.



SPIELSPASS
Trägt sich nach zwei Abenden ab. Einmalig witzig: Gangsterjagd zu zweit.



BESONDERHEIT
Einige versteckte Stunts, Gags und Extras im Gelände.

TESTNOTE

7.3

TEMPOREICHER ACTION-RACER
ZUR FRÜHER MAL POPULÄREN
TV-SERIE.

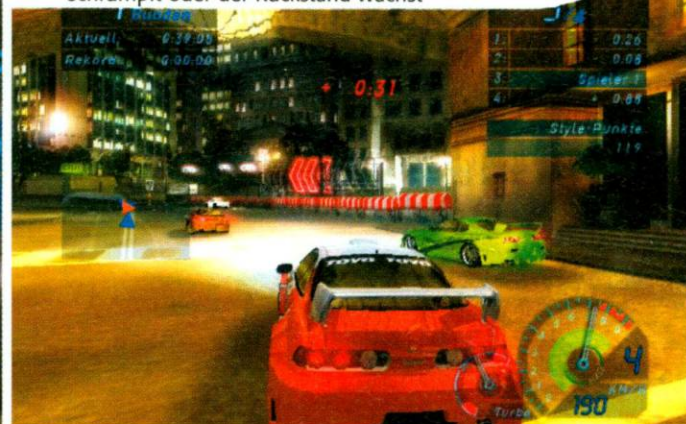
Zu Beginn darf man sein Auto mit dezenten Spoilern, Felgen und Stickern schmücken. Extremes Zierwerk ist erst mal gesperrt. Nach zehn Rennen kommen langsam erste Fahrwerke, Chips und Turbolader in Reichweite. Der Clou: Das Tuningzubehör trägt bekannte Namen von Eibach, Momo, O.Z. und Co.



Auf die Plätze, fertig, Adrenalin!



Das Auge klebt immer rechts oben, wo die Hundertstelsekunden ticken: Die Stoppuhr verrät, ob der Vorsprung schrumpft oder der Rückstand wächst



Auch ohne Computergegner und Vernetzung von zwei Konsolen klickt der Zwei-Spieler-Modus

CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA BLACK BOX

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 9 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDSCHIRM-
TEXTE/SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

HINREISSENDE FAHRPHYSIK

SPANNENDE POSITIONSKÄMPFE

HERRLICHE GRAFIK

TIPPS HINTEN IM HEFT

KEIN SCHADENSMODELL



Rote Ampeln, Blitzer, Verkehrskontrolle? Nix da. Stattdessen mit Vollgas ab durch die Nacht!

VIDEOSPIELE

können gemein sein. Der neueste Ableger aus der »Need for Speed«-Serie überlässt dem Spieler zum Beispiel gleich zu Beginn das heißeste Auto der Stadt. Kaum hat man Blut geleckt und das erste illegale Straßenrennen seines Lebens gewonnen, führt einen das Spiel in die Parkgarage und man muss mit VW Golf, Honda Civic, Peugeot 206, Mazda MX-5 oder Chrysler Neon die Karriere als

Straßenraser fortsetzen. Nun gut. Dann aber bitte so schnell wie möglich weg mit den Schmalspur-Reifen und dem Standard-Lack und her mit Alu-Felgen, Effekt-Farben und Flammen-Aufklebern. Vielleicht darf's ein anderes Auto sein? Mitsubishi Eclipse, Toyota Celica, Mazda RX-7, Ford Focus und ein Dutzend weitere Basismodelle stellen sich im Spielverlauf zur Wahl.

111 Rennen umfasst der Aufstieg vom Noname-Piloten zum Schrecken der Verkehrspolizei. Obwohl die leider durch Abwesenheit glänzt, Verfolgsrennen à la »Need for Speed: Hot Pursuit 2« finden also nicht statt. Und man fährt immer bei Nacht. Während die Lichter der Großstadt auf dem polierten Autolack glänzen und der feuchte Asphalt die Umgebung widerspiegelt, stößt der Gamecube offenbar an seine Grenzen. Jedenfalls liegt die Bildwiederholrate deutlich unter der von »Burnout 2«. Aber die Grafik zoomt

flüssig genug auf das letzten Endes begeisterte Auge zu. Es stört auch kaum, dass als Schauplatz immer dieselbe frei erfundene Stadt namens Atlantica erhalten muss – eine Mischung aus Wolkenkratzern und Neonfassaden, die an Los Angeles erinnert. Da die Streckenführung von Rennen zu Rennen variiert und immer neue Elemente (Abwasserkanäle, Berg- und Talbahnen, Schotterpisten) hinzukommen, hat Eintönigkeit keine Chance. Wer mit offenen Augen fährt, kann im unbekannten Terrain durch Abkürzungen ein bis zwei Sekunden pro Runde herauschinden. Und auf bekannten Streckenteilen durch riskante Fahrweise Zeit gutmachen.

Streckenkenntnis ist wichtig, aber Fahrkönnen ist entscheidend. Die Steuerung trifft genau den Nerv zwischen Arcade und Simulation. Einsteiger dürften gut mit dem Handling klarkommen, Kenner dessen Raffinessen schätzen. Man

NEED FOR SPEED: UND



kann mit der hervorragend dosierbaren Handbremse um enge Ecken schlittern und bei abgeschalteter Traktionskontrolle sozusagen mit dem Gaspedal lenken. Spektakuläre Fahrten lohnen, weil Drifts, Sprünge und Überholvorgänge auf die so genannten Stylepoints addiert werden, mit denen man im Tuningshop einkaufen geht. Profis nutzen sogar die Zeitraffer-Momente nach einem Crash, bringen die Vorderräder in Position und spurten sofort in die richtige Richtung weiter. »Need for Speed: Underground« ist eines der großartigen Spiele, wo man durch ständiges Training immer neue Bestzeiten in den Asphalt brennen kann. Daher nervt es besonders, dass man seine beste Runde nicht als Ghost-Wiederholung speichern kann.

Aber am meisten Spaß machen sowieso die packenden Zweikämpfe gegen die drei Computergegner. Dank der präzisen Steuerung kann man exakt im Windschatten folgen, sich in Kurven an den Gegner anlehnen und ihn gezielt rammen. Ohne volle Konzentration geht nichts. Der anfangs moderate Schwierigkeitsgrad zieht bald spürbar an, der Gegenverkehr nimmt zu. Gut so, denn haarige Ausweichmanöver

und spannende Verfolgsjagden, das kickt! Weil das Timing des Gegenverkehrs stimmt, kann man bei vorausschauender Fahrweise und schnellen Reaktionen fast immer ausweichen und wird nur selten schuldlos in Unfälle verwickelt.

Der mitreißende Ton passt dazu wie ein 15-Zentimeter-Auspuff auf den Honda. Unter anderem liefern Nate Dogg, die Asian Dub Foundation und Rancid feinste Metal- und Funk-Musik. Dazu brüllen die Motoren ihre Kraft richtig mitreißend aus sich heraus, in Tunnels sogar mit Echo! Gratulation an Electronic Arts für die erstklassige Eindeutschung. Die Figuren in den Videos sind stimmlich super besetzt, die Texte fachmännisch übersetzt. Die Tatsache, dass Lachgas-Einspritzung als Nitro bezeichnet wird, lassen wir durchgehen. Nur eine Bitte noch: Tanzmädel vor dem Start sind schön und gut, aber etwas mehr Story wäre nett gewesen. Wir wünschen uns für den zweiten Teil zum Beispiel etwas Gang- und Helden-Pathos.

**RICHARD
LÖWENSTEIN**



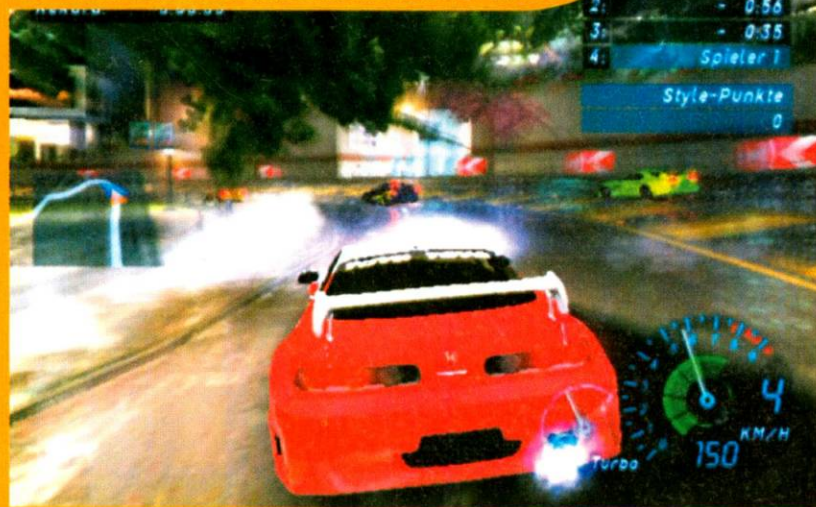
»RACING MIT TUNING-KICK: HAT STIL WIE DER FAST AND FURIOUS-FILM.«

WAS FAHREN WIR DENN HEUTE?

WECHSELNDE HERAUSFORDERUNGEN

Die Rennen sind linear gestaffelt wie bei konventionellen Racing-Titeln. Zum Repertoire gehören abgeschlossene Rundrennen und K.o.-Ausscheidungen über zwei bis fünf Runden. Ab und zu streut das Spiel Duelle gegen besonders starke Gegner ein. Dann gibt's noch die Turniere mit drei bis fünf Rennen. Hier zählt die Abschlusstabelle. Weil jedes Rennen schadlos neu gestartet werden kann, hält sich der Schwierigkeitsgrad in Grenzen. Die Beschleunigungstests auf dem Dragstrip gleichen eher einem Reaktionstest. Man muss mit der optimalen Motor-Drehzahl starten und den nächsten Gang in dem Moment einlegen, wenn die Schalllampe grün aufleuchtet. Sieht Spitze aus, wie die Kamera bei Annäherung an die 200-km/h-Marke wackelt und das Bild verwischt! Von Rennen zu Rennen kommen neue Hindernisse ins Spiel. Wer optimal fährt, dem kommt kaum je Verkehr vor den Kühler; ansonsten helfen blitzschnelle Reaktionen. Last not least - und zum Glück selten - soll man bei Drift-Herausforderungen mit qualmenden Reifen leere Arenen umkurven. Das langweilt nämlich.

⚡ Auf dem Dragstrip schlecht geschaltet? Dann kann man immer noch im Windschatten zum Überholen ansetzen



AUF EINEN BLICK

»NEED FOR SPEED: UNDERGROUND«

⚡ ILLEGALE STRASSENRENNEN MIT NERVENKITZEL-GARANTIE



GRAFIK

Detailreich, viele Effekte. Und Tanzmädeln in schicken Videos.



SOUND

26 Musikstücke, mitreißender Motorsound. Prologic2-Surround.



GAMEPLAY

Schnell und anspruchsvoll. Tuning als Motivations-Turbo.



SPIELSPASS

Eine Woche braucht man schon, um die 111 Rennen zu bewältigen.



BESONDERHEIT

Nie war Tuning so wichtig wie hier.

ALTERNATIVE

Brutal schneller Arcade-Racer, der vor allem im Duell-Modus durchzieht.



»BURNOUT 2«

STANDPUNKT

Also, mir gefällt »Need for Speed: Hot Pursuit 2« besser. Ich pfeif auf Tuning: Lieber her mit Cop-Verfolgung und bunten Kulissen!

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

8.8

DER VIELLEICHT ERWACHSENSTE RACER
AUF DEM GAMECUBE: SCHÖNE MÄDELN,
SCHNELLE AUTOS, GUTER STYLE!

CUBE

INFORMATION

MARIO PARTY 5

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: HUDSON SOFT

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTTEXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHE



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



MARIO PARTY 5

It's Partytime



Ist doch klar, wo da der Hammer hängt ...



Auf die Mauerblümchen, fertig, looos!



Es geht doch nichts über einen lustigen Abend mit Freunden und einem neuen Mario-Spiel

Geiz ist geil, also lass deinen Mitspielern keine Münzen übrig!



MANCH EINER

mag denken, super – noch ein Mario-Spiel ... aber mit »Mario Party 5« serviert uns Nintendo ein knallbuntes Unterhaltungspaket für kalte Wintertage. Das Wiedersehen mit Mario und seinen Freunden, die erneut versuchen, den Frieden in Dream World wiederherzustellen, sorgt mit temporeicher Action blitzschnell für ausgelassene Partystimmung!

Bei »Mario Party 5« erwarten den Spieler mehr als sechzig brandneue Mini-Games. Doch nicht jedes wird die bis zu vier Protagonisten, die abwechselnd durch ein Level hüpfen, wirklich supercool aussehen lassen. Auf Bäume klettern, durch Piranhas verseuchte Gewässer schwimmen oder einen glitschigen Eisblock zu erklimmen, zählt zu den einfacheren Aufgaben. Kritischer wird's, wenn es gilt einen Baumstamm nur mit einer Pfeife durch den Hindernis-Parcours zu lenken oder den

fiesen Typen zu entkommen, die sich unter verstreut platzierten Eimern verstecken. Am Ende gewinnt der Spieler, der die häufigsten Siege verbucht und die meisten Sterne eingesammelt hat.

All das unterscheidet »Mario Party 5« nicht wirklich vom Vorgänger. Doch durch die überarbeitete Steuerung und die optimierte Kameraführung fällt es nun doch wesentlich leichter, sich in der kunterbunten Umwelt zu orientieren. Als Bonus bietet »Mario Party 5« drei richtig umfangreiche Mini-Games: In denen dürfen Party-Löwen Eishockey, Beach-Volleyball oder Brettspiel gegeneinander spielen. Und natürlich trumpft der neue Nintendo-Titel mit den gewohnten Tugenden auf: Die erfrischende Grafik, mitreißende Musik und narrensichere Bedienung garantieren, dass jeder sofort mitmachen und Spaß haben kann.

GABI HERBST



AUF EINEN BLICK MARIO PARTY 5

PARTY MIT MARIO UND FREUNDEN, WAS WILL MAN MEHR?



GRAFIK
Was fürs Auge, farbenfrohe Levels jetzt auch in 3D.



SOUND
Angenehme Musik, pfliffige Effekte, auf Wunsch in Surround.



GAMEPLAY
Bis zu vier Spieler duellieren sich in 60 Mini-Spielen.



SPIELSPASS
Stundenlange Partystimmung garantiert.



BESONDERHEIT
Gewohntes Mario-Flair mit neuen Extras.

TESTNOTE

8.0

TEMPOREICHE MARIO-ACTION
IN ZAHLREICHEN MINI-GAMES.



CUBE

INFORMATION

BEYBLADE VFORCE

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: TAKARA/D-RIGHTS

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 7 BLÖCKE

SPRACHE: BILDSCHIRMTXT/ANLTG.
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.



Let it rip!



⬅ Zu viert geht's richtig zur Sache

⬇ Mit »Cyber Dragoons« kann man seinen Kreisel herrlich tunen



⬅ In der Spezial Arena müssen erst die Wände zerstört, dann der Gegner aus dem Ring geschubst werden



BEYBLADE VFORCE

Kreisel sind Baby-Spielzeug? Das war einmal!

ZWEI KREISEL

prallen aufeinander! Ataris neuester Titel ist ein Spiel der etwas anderen Art. In »Beyblade: Vforce« wählt man seinen eigenen Kreisel aus vier zur Wahl stehenden, so genannten Blades aus und tritt damit (wie in der TV-Kultserie) gegen verschiedene Gegner an. Die Kreisel stürzen sich in drei Arenen, purzeln aufeinander zu und werfen sich mit ihren Zacken aus der Arena. Unterstützung erhält der Spieler dabei durch die mächtigen Bit Beats, die in jeden Blade integriert sind, und mit Superattacken den Kontrahenten ins Wanken bringen. Ein Kampf ist gewonnen, wenn der gegnerische Kreisel die Kampfarena verlässt, durch Angriffe zerstört wird oder aufhört sich zu drehen. Also, schnapp dir deinen Blade, nimm allen Mut zusammen und kämpfe dich im Turnier-Modus bis an die Spitze der Beyblade-Liga. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können gegeneinander antreten! Ob zwei gegen zwei, jeder gegen jeden oder einer gegen drei Computergegner - actionreiche Duelle voller Spannung sind garantiert!

Die simple Steuerung erleichtert den Einstieg ins Spiel ungemein. Selbst Beyblade-Neulinge beherrschen ihren Kreisel nach spätestens fünf Minuten wie ein Profi. Mit dem A-Knopf startet der Spieler seinen Blade. Der Analogstick beeinflusst die Bewegung, mit B ruft man die Bit Beasts, die automatisch einen Spezialangriff ausführen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn man durch geschicktes Schieben und Drängeln die Energieleiste aufgefüllt hat. Oft zeigt sich allerdings schon beim Start, wer den Sieg davontragen wird. Verschlafte der Spieler zum Beispiel den Beginn eines Kampfes, taumelt der Kreisel kraftlos in die Arena und fällt um. Absolutes Highlight ist der Turnier-Modus. Hier trifft der Spieler auf bekannte Größen wie Tyson, Kai oder Ray. Wer einen Kampf gewinnt, der erhält dafür Geld, mit dem er im Shop den Kreisel tunen kann. Von Power-Ringen über Gewichte bis hin zu neuen Bit Beasts können dort verschiedene Teile erworben und in den eigenen Kreisel eingebaut werden. Je mehr Turniere erfolgreich absolviert werden, desto mehr neue Teile stehen zum Verkauf. Genau das motiviert über Wochen und

Monate: Es dauert wirklich lange, bis man den ultimativen Beyblade gebaut hat, aber man hat jede Menge Spaß dabei. Allerdings gibt's auch was zu meckern. Die Bildschirmtexte sind zwar deutsch, doch die Sprachausgabe ist englisch. Wenn sich Dunga, Ray und die anderen Helden schon gegenseitig anfeuern oder beschimpfen, warum

dann nicht mit den deutschen Originalstimmen aus der TV-Serie? Außerdem hat Takara die Connectivity-Chance verpasst: Es wäre schon schön gewesen, könnte man Kreisel aus dem GBA-Titel »Beyblade: Ultimate Blader Jam« per Linkkabel in den Gamecube überspielen und umgekehrt.

SEBASTIAN
WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

BEYBLADE VFORCE

MOTIVIERENDER KREISEL-WETTKAMPF



GRAFIK
Kaum Grafik, aber ein paar schicke Effekte.



SOUND
Rockiger Sound, ein paar Effekte in Mono/Stereo.



GAMEPLAY
Drei Schwierigkeitsgrade.



SPIELSPASS
Der ultimative Kreisel dauert Monate.



BESONDERHEIT
Beyblade-Fans werden ihre wahre Freude daran haben.

TESTNOTE

7.2

EINFACH GESTRICKTE UND DOCH MOTIVIERENDE KREISEL-SIMULATION.

CUBE

⊕ INFORMATION

DIE SIMS BRECHEN AUS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: MAXIS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

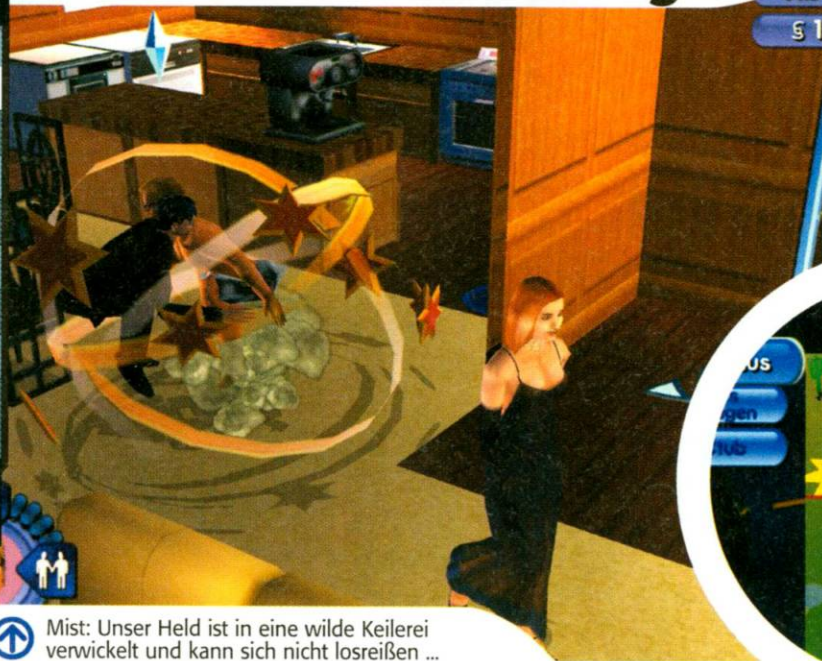
SPIELER: 1

SPEICHER: 7 BLÖCKE

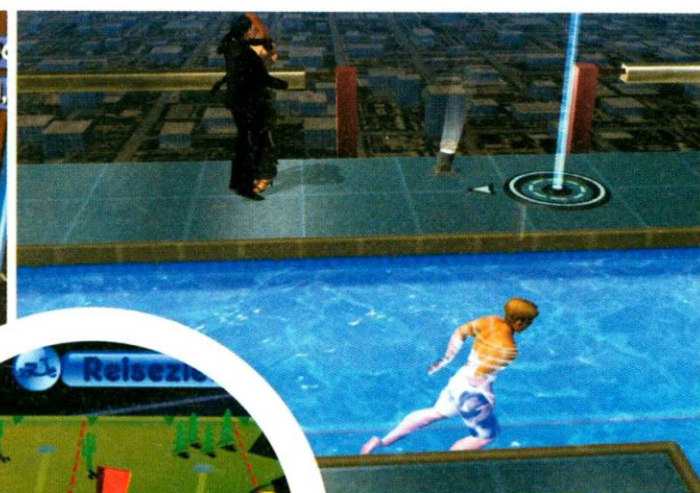
SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH



Sim-Pathischer Nachfolger



⬆ Mist: Unser Held ist in eine wilde Keilerei verwickelt und kann sich nicht losreißen ...



⬆ Dieser Sim genießt den kühlen Pool

⬆ Auf der Karte sucht man den nächsten Zielort.

DIE SIMS BRECHEN AUS



Die Sims bekommen endlich Ausgang in die Stadt

NACH DEM

ersten Taschengeld und dem ersten Kuss ist das nächste wichtige Ereignis die erste eigene Wohnung. Mit dem Auszug bei den Eltern startet »Die Sims brechen aus«. Jetzt muss nur noch ein Job gefunden werden, um die neu gewonnene Freiheit zu genießen. Die Entwickler von Maxis stellen dem Digi-Ego freilich noch jede Menge weitere Aufgaben. Deren Erledigung bringt Geld ein, schaltet Extras, Gegenstände und neue Gesten frei. Natürlich muss man auch kochen lernen. Dazu benötigt man ein Bücherregal und etwas Zeit, damit der Charakter seine Fähigkeiten in der Küche aufwerten kann. Dann muss tatsächlich die Mama in die eigenen vier Wände eingeladen werden!

Ist der Spieler per Moped (später gibt's auch Autos) endlich mobil, steht die Nachbarschaft offen. Zumindest teilweise. Denn erst nach und nach erhält man Zugang zur ganzen Stadt. Relativ schnell kann man in den Beatclub gehen (der heißt wirklich so), um neue Leute zu treffen und ein paar coole Tanzschritte aufs Parkett zu legen. Aber auch Fitnessstudio, Geisterhaus oder Liebeshöhle warten auf den Besuch.

Das Spielprinzip blieb praktisch unberührt. Nach wie vor müssen die Grundbedürfnisse des Charakters befriedigt werden, damit er oder sie glücklich ist. Dazu gehören regelmäßige Gänge zur Toilette genauso wie Essen und Trinken. Und natürlich Gespräche mit den 24 vom Gamecube gesteuerten Sims. Darunter Freundin Mimi, Party-Tiger Bing Bling und Aerobic-Königin Goldie. Zu Beginn sind die Aktionen aber noch stark eingeschränkt. Viel mehr als eine freundliche Umarmung ist nicht drin. Doch je mehr Aufgaben der Spieler erledigt, desto wildere Sachen erlernt sein Held. Vom Moon Walk bis hin zum heißen Kuss reicht das freischaltbare Repertoire.

Die Steuerung geht flotter als beim behäbigen Vorgänger von der Hand. Im Weg stehende Wände werden nun praktischerweise einfach transparent. Das Drehen und Zoomen funktioniert tadellos über Analog- und C-Stick, auf Knopfdruck wird die Perspektive auf den Helden zentriert. Auch optisch gibt's wenig zu meckern: Transparenz- und Leuchteffekte veredeln die Welt der Sims, Tag- und Nachtwechsel inklusive. Allerdings könnten die Figuren etwas geschmeidiger ani-

miert sein. Der Dudelsound lädt dagegen zum Abschalten ein. Zeitgleich mit der Gamecube-Version erscheint die Fassung für den Game Boy Advance. Wer beide verlinkt, kann acht Mini-Games freischalten, in denen sich etwas Extrageld machen lässt.

MICHAEL SCHNELLE



**CUBE
STAR
GAME**

AUF EINEN BLICK

DIE SIMS BRECHEN AUS

⊕ HOCHGRADIG MOTIVIERENDE SIM-WUSELEI



GRAPHIK

Schön, nutzt die Fähigkeiten des Gamecube aber zu wenig.



SOUND

Der alte Sims-Schwachpunkt: Belanglose Dudelei.



GAMEPLAY

Dank klarer Missionsziele herausfordernd, nicht frustrierend.



SPIELSPASS

Nach einmaligem Durchspielen hat man alles gesehen.



BESONDERHEIT

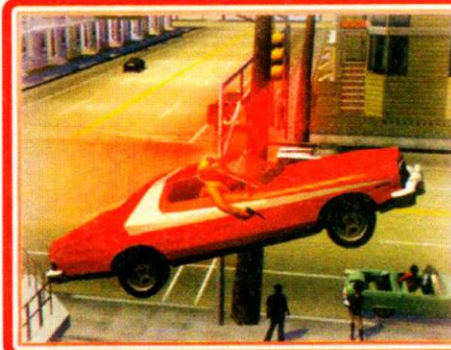
Die quirliche Nachbarschaft rechtfertigt den Neukauf.

TESTNOTE

8-6

NEUE MISSIONEN, NEUE NACHBARN: SIM-ZÜCHTER KOMMEN AUCH UM DIESEN TEIL DER SERIE NICHT HERUM.

Die coolsten Undercover-Cops der Stadt sind zurück!



Jetzt NEU für GameCube & GBA! UVP 39,99 €

"Action satt und wilde Schießereien, riesige befahrbare Stadt sowie tolle Zwischensequenzen."
MAG 64 11/2003

"Dank Quotensystem und verschiedensten Sammelobjekten macht die Raserei einen Heidenspaß."
MANIAC 08/2003

 PlayStation 2

 PC
ROM

 XBOX

 EMPIRE
INTERACTIVE



KOMPAKT GETESTET

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

Zwischen September und Dezember wachsen die Stapel der Testmuster bis an die Decke. Klar, dass sich nicht jeder Titel auf vier Seiten breit machen kann: Da müssen selbst Perlen wie »XIII« mit weniger Platz vorlieb nehmen, auch wenn sie eigentlich mehr verdienen.

CUBE	
INFO	
PUBLISHER:	ACTIVISION
HERSTELLER:	LUCASARTS
GENRE:	ACTION-STRATEGIE
SPIELER:	1
ERSCHEINT:	ERHÄLTICH

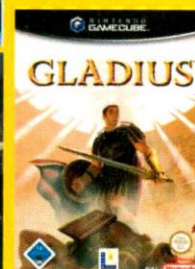
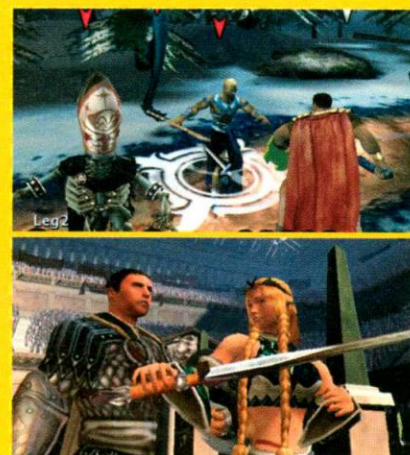


GLADIUS

GLADIATOREN kämpfen mit Hirn: In LucasArts Strategie-RPG befehligt der Spieler eine Truppe blutrünstiger Streiter, die in einem Fantasie-Land für die Gerechtigkeit ins Feld ziehen. Bevor das Schwert gezogen wird, darf man sich aber zwischen zwei Handlungssträngen, respektive zwei Hauptcharakteren entscheiden - entweder Barbar oder Amazone. Nun marschiert man über die hübsch gestaltete Weltkarte, erstreitet Gold in Kampfarenen, levelt seine Mitstreiter hoch oder erwirbt neue Waffen. Den Großteil der Spielzeit verbringt man mit

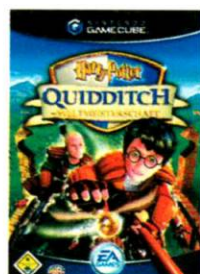
in den rundenbasierten Scharmützeln. Trotz zahlreicher taktischer Möglichkeiten genügt es meistens, seine stärksten Einheiten nach vorne zu schicken und alles platt zu machen. Dennoch besitzt »Gladius« einen nicht bestreitbaren Suchtfaktor.

**CUBE
RATING
7.3**



HARRY POTTER QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT

CUBE	
INFO	
PUBLISHER:	EA
HERSTELLER:	EA
GENRE:	SPORT
SPIELER:	1-2
ERSCHEINT:	ERHÄLTICH

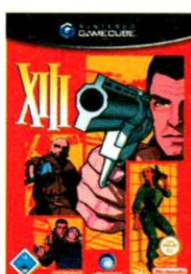


DIE BELIEBTESTE Sportart der Zauberer und Hexen aus der Welt des Harry Potter feiert ihren Gamecube-Einstand. Neun Teams aus aller Welt kämpfen auf fliegenden Besen um den »Goldenen Schnatz«, das zentrale Element des Quidditch-Sports. Zur Wahl stehen Modi wie der Schaukampf, die Weltmeisterschaft oder die interne Hogwarts-Meisterschaft. Atemberaubend schnell und schön sind die Grafik sowie die tollen Animationen. KI und raffinierte Steuerung holen ziemlich viel aus der simplen Spielidee heraus. So entwickeln sich bald flotte Partien, fast so spannend wie ein Match in »FIFA 2004«. Als Belohnung für gewonnene Matches gibt es Sammelkarten, mit denen schnellere Flugbesen und viele weitere Extras freigeschaltet werden. Gelungene Unterhaltung, gerade zu zweit und nicht nur für Kinder.

**CUBE
RATING
7.9**



CUBE	
INFO	
PUBLISHER:	UBISOFT
HERSTELLER:	UBISOFT
GENRE:	EGO-SHOOTER
SPIELER:	1-4
ERSCHEINT:	ERHÄLTICH



XIII

COMIC-EGO-SHOOTER mit fieser Story: In der Rolle des Geheimagenten »XIII« wird der Spieler zum Staatsfeind Nummer eins und muss in 30 spannenden Missionen seine Unschuld beweisen. Das Besondere an Ubi Softs Shooter ist die stilechte Comic-Präsentation. Geräusche werden mit Lautmalereien sichtbar gemacht und immer wieder führen kurze Strips die Story fort; die schräge Musik passt dazu wie Text in eine Comicblase. Die farbenfrohe Grafik täuscht aber nicht über den brutalen Inhalt hinweg. Mit mehr als einem Dutzend Wummen erledigt man die Gegner, verwendet herumstehendes Mobiliar als Waffe und darf sogar Wachen als menschliche Schutzschilde missbrauchen. Action-Fans werden also bestens bedient, müssen aber die teilweise seltsam reagierende KI und den hohen Schwierigkeitsgrad verzeihen können.

**CUBE
RATING
8.3**





CUBE
INFO
PUBLISHER: EA
HERSTELLER: EA SPORTS
GENRE: BASKETBALL-SIM
SPIELER: 1-8
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

↑ Taktische Vorgaben wie Zonen-Verteidigung oder Doppeln werden sofort umgesetzt

↑ Zwei Wurfmaschinen geben einem jetzt mehr Freiheit. Ob man dunkt wie Kobe oder den Sprungwurf vorzieht, kann man nun auch selbst entscheiden

NBA LIVE 2004

DER SAISONBEGINN der NBA rückt immer näher und das 2004er Update von »NBA Live« bringt das richtige Game zur Vorbereitung. Mit einem ausgedehnten Dynasty-Modus - samt umfangreichem Management-Part und sinnvollen Weiterentwicklungen - hält EA Sports die Basketball-Krone weiterhin unangefochten in den Händen. Trotz erhöhtem Anspruch und verbesserter Defensivarbeit bleibt auch der Spielfluss nicht auf der Strecke, sondern unterhält Anfänger und Profis gleichermaßen. Zusammen mit den aktuellsten Profispielern, fettem Soundtrack, flüssiger und detailverbesserter Grafik macht Basketball jetzt noch länger Spaß als bisher. Außerdem gibt es viele Boni zu ergattern, die ein richtiger Fan unbedingt alle haben muss.

CUBE URTEIL 8.7

CUBE
INFO
PUBLISHER: UNIV. INTERAC.
HERSTELLER: SWINGIN' APE
GENRE: ACTION
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

METAL ARMS

DER BÖSE GENERAL Corrosive hat nur ein Ziel: Er will den friedlichen Roboter-Planeten Iron Star unter seine Gewalt bringen. Doch er hat die Rechnung ohne den kleinen Roboter Glitch gemacht, in dessen Rolle der Spieler schlüpft. Mit buchstäblich eiserner Entschlossenheit und 18 verschiedenen Waffen ballert man sich seinen Weg durch 50 Missionen. Sollte das eigene Arsenal nicht ausreichen, gibt es auch noch andere Möglichkeiten: Kampffahrzeuge dürfen benutzt werden und als Hacker infiltriert man das Gehirn seiner Feinde. Die gefällig animierte Grafik und der zu jeder Situation passende Sound machen »Metal Arms« zu einem unterhaltsamen Titel, dem allerdings Spieltiefe und wirkungsvolle Ideen fehlen. Trotz häufiger Feuergefechte wirkt das Action-Jump'n'Run dank der witzigen Roboter keineswegs brutal.

CUBE URTEIL 6.8



Glitch: Launiger Action-Roboter ohne Besonderheiten

CUBE
INFO
PUBLISHER: UNIV. INTERAC.
HERSTELLER: VICARIOUS VISIONS
GENRE: ACTION-RACING
SPIELER: 1-8
ERSCHEINT: 05. DEZ. '03

CRASH NITRO KART

DER BEKANNTESTE HELD der Konsolen-Geschichte hat endlich seinen Führerschein. Also, ab ins Kart und mit Vollgas über eine der immerhin 17 Strecken gebettet. Während des Rennens können Bonus-Gegenstände wie Bomben oder Raketen eingesammelt werden, welche den Gegnern richtig einheizen. Zusätzlich warten Battles und Wettrennen für bis zu acht Spieler im extrem spaßigen Multiplayer-Modus. Abwechslungsreiche Action und spannende Positionskämpfe sind hier garantiert! Sogar ein Arena-Editor ist vorhanden, mit dem man eigene Rennen erstellen kann. Leider ist die Grafik nicht zeitgemäß und erinnert stark an den wirklich lausigen Jump'n'Run-Vorgänger. Das belanglose Pop-Gedudel ist zudem auch nicht geeignet, den Spielspaß zu steigern. Zu allem Übel gibt es dann auch noch »Mario Kart: Double Dash!!« - und das Nintendo-Game ist in jeder Hinsicht bunter, spaßiger und rasanter.

↓ Mit vier Spielern wird es ganz schön eng auf einem Schirm

CUBE URTEIL 6.2





NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

"Bei uns hat der Weihnachtsmann schon vorbeigeschaut und viele bunte Spiele abgeliefert. Unter den aktuellen Highlights für Nintendos Taschenspieler-Konsole ist auch »Prince of Persia«, der Jump'n'Run-Hochkater von Ubisoft."

ADVANCE

SUPER MARIO ADVANCE 4

CUBE
STAR
GAME

CUBE	INFO
PUBLISHER:	NINTENDO
HERSTELLER:	NINTENDO
GENRE:	JUMP'N'RUN
SPIELER:	1-4
ERSCHEINT:	ERHÄLTICH



Oldie-Jump'n'Run

DEN TITEL »Super Mario Advance 4«, besser bekannt unter dem Namen »Super Mario Bros. 3«, gibt es jetzt auch für den Game Boy Advance. Das 2D-Jump'n'Run eroberte die Herzen der Konsolenspieler schon zu Zeiten des NES und des Super Nintendo. Das Spiel überzeugt durch witzige Grafik und die altbekannten, eingängigen Mario-Melodien. Acht abwechslungsreiche Level, Unmengen an Bonus-Gegenständen und eingefügte Mini-Games sorgen dafür, dass dieser Titel nie langweilig wird. Auf der Jagd nach dem Oberbösewicht Bowser begegnet man unzähligen Gegnern, Schildkröten, Pilzen, gefräßigen Fischen, Fleisch fressenden Pflanzen und den miesen Hammerbrüdern. Die kinderleichte Steuerung vereinfacht den Kampf gegen diese feindliche Übermacht und bringt einfach Spaß. Eine echte Herausforderung für alle, denen die zweite Dimension noch nicht zu langweilig ist. Ohne Zweifel einer der besten Mario-Titel aller Zeiten.

CUBE
URTEIL
8.5



Der winzige Oberbösewicht lässt schon erahnen, dass es sich bei diesem Spiel um die Umsetzung eines alten NES-Titels handelt

Feine Bonus-Dreingabe: Das klassische »Mario Bros.«-Game, zu viert spielbar mit nur einem Modul



CUBE	INFO
PUBLISHER:	SIERRA
HERSTELLER:	SAFFIRE
GENRE:	ACTION-ABENTEUER
SPIELER:	1
ERSCHEINT:	ERHÄLTICH



DER HOBBIT

ABENTEUER MIT GANDALF UND CO.

SEINER TRILOGIE »Herr der Ringe« stellte J.R.R. Tolkien das Kinderbuch »Der Hobbit« voran. Darin erzählt der Fantasyautor was geschah, bevor Sauron mit Hilfe des legendären Rings die Herrschaft über Mittelerde anstrebte. Dieses Buch dient als Grundlage für Vivendis neues Action-Abenteuer: Gemeinsam mit dem Zauberer Gandalf bricht ein Hobbit namens Bilbo Beutlin auf, um dem Drachen Schmaug einen Schatz zu entreißen. Daraus entwickelt sich eine farbenprächige Reise durch das Auenland, den Dürstwald und viele andere Gebiete, die man von den »Herr der Ringe«-Romanen her kennt. Bilbo muss in erster Linie interessante Rätsel knacken; aber Kämpfe gegen Orks und einige Geschicklichkeitstests lockern den Spielablauf auf. Gespeichert wird an festgelegten Punkten, die Steuerung geht locker von der Hand. Aus Gesprächen entwickelt sich ein Handlungsstrang, der den Spieler fest bei der Hand nimmt – ein Verirren in Handlungs-Sackgassen ist da nicht so leicht möglich. Trotz des linearen Ablaufs lässt einem das verwinkelte Gelände genügend Freiraum, um nach Schatzkammern zu suchen und Geheimnisse zu entdecken. Das Design der Figuren scheint uns sogar besser gelungen als bei der Gamecube-Fassung des Spiels: Die Charaktere wirken



erwachsener, ernst zu nehmender und sind liebevoller gezeichnet. Alles in allem ein rundum unterhaltsames Action-Abenteuer.

CUBE
URTEIL
7.8





Im Menüsystem rechts legt der Spieler die Aktionen seiner Truppen fest

CUBE
INFO
PUBLISHER: CAPCOM
HERSTELLER: CAPCOM
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



ONIMUSHA TACTICS

**CUBE
STAR
GAME**

Kampf mit Köpfchen

IM MYSTISCHEN Japan ist der Teufel los! Der Bösewicht Lord Nobunaga überrennt mit seiner Armee eine Stadt nach der anderen und versucht das Land zu unterwerfen. Klar, dass da Helden wie Onimaru nicht untätig zusehen können! Mit einer Gruppe befreundeter Krieger stellt er sich den Fieslingen entgegen. In Capcoms neuem Strategie-Titel ist es die Aufgabe des Spielers, Onimaru mit taktischem Geschick von Schlacht zu Schlacht zu führen. Wie bei den meisten Titeln dieses Genres handelt es sich um ein rundengebundenes Strategiespiel.

Der Spieler beginnt die Runde und legt die verschiedenen Aktionen seiner Teammitglieder fest. Dazu zählen gehen, angreifen, Spezialtechniken, der Einsatz von Gegenständen oder abwarten. Dies geschieht auf einer sehr übersichtlichen 3D-Karte. Dadurch behält der Spieler stets den Überblick. Die simple Steuerung erleichtert die Handhabung der zahlreichen Aktionen. Das gefällt! Jetzt ist der Gegner am Zug. Ein Charakter beziehungsweise ein Gegner ist dann besiegt, wenn seine Energiepunkte auf null sinken. Für erledigte Feinde gibt es Erfahrungspunkte, die das eigene Level steigern. So wird der Charakter stärker für die nächste Schlacht.

Während des Kampfes können Heilmittel, Waffen, Rüstungen und Juwelen erbeutet werden. Mit den richtigen Juwelen können mächtige Waffen, beispielsweise ein magisches Schwert, erschaffen werden. Das spannende Strategiespiel hält auch ansonsten viele Überraschungen parat und ist grafisch eine echte Augenweide. Leider nervt die Musik sehr schnell, was den Spielspaß ein wenig schmälert. Alles in allem ist »Onimusha Tactics« ein absoluter Strategie-Hit.

**CUBE
URTEIL
8.7**



Immer wieder droht Oberbösewicht Nobunaga mit der Vernichtung der Menschheit

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

Singen und Krächzen

WER HÄTTE GEDACHT, dass ein Videospiel so sehr das Trommelfell martern kann? Doch genau das passiert, wenn taktlose Menschen diesen Reaktionstest in die Finger bekommen. Dabei ist Codemasters eine kurze, aber auch kurzweilige Variante von »Deutschland sucht den Superstar« gelungen, die fast musikalischer ist als der TV-Gesangswettbewerb: Nachdem man seinen zukünftigen Star eingekleidet hat, findet man sich auf der in einem bildfüllenden Kreis angeordneten Bühne wieder. Drumherum marschiert eine Markierung im Sekundenzeiger-Takt und fordert zum rhythmischen Druck auf die A- und B-Knöpfe auf. Stimmt das Timing, klingt das Lied, wie es soll. Je mehr man daneben liegt, desto mehr strapaziert der Katzenjammer die Gehörgänge. Die Herausforderung macht Spaß, denn man muss die Tasten bald schneller und dann oft gemeinsam drücken. Während der Wettbewerb-Modus dem Ausscheidungsverfahren im TV-Original gleicht, stellt der Marathon das Durchhaltevermögen auf die Probe. Man wählt ein Lied nach dem anderen, und sobald das Timing nicht mehr stimmt, wandert ein Beurteilungspendel in Richtung Daumen runter.

Verblüffend, wie viel deutsche Sprachausgabe Codemasters in dem kleinen Modul unterbringt, zusätzlich zu 20 originalgetreuen, wenn auch nur je anderthalb Minuten langen Songs wie »Genie in a Bottle«, »Like a Virgin« oder »Twist and Shout«. Da lässt es sich verkraften, dass sich die Jury aus drei frei erfundenen Musikrichtern zusammensetzt, die zudem oft nicht ganz nachvollziehbare Urteile fällen.

Ärgerlicher ist hingegen das Fehlen eines Duell-Modus für zwei Spieler und einer Speicherbatterie. Wer tippt schon gern Passwörter ein, um einen alten Spielstand zu reaktivieren?

**CUBE
URTEIL
6.0**

Achtung Karaoke-Alarm: Weil das Spiel unten die Songtexte ins Bild einblendet, ist niemand vor Mitsingern sicher



Die Jury muss ohne Dieter Bohlen auskommen: Sicherlich nicht der Grund für die häufigen Fehlurteile





CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: KEMCO
GENRE: RACING
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

TOP GEAR RALLY

AUF ZEHN Strecken à drei Etappen können sich Besitzer eines Game Boy Advance jetzt so richtig austoben. Auf Untergründen wie Sand, Schnee, Matsch oder Asphalt rasen wunderbar animierte Autos über genauso schöne Landschaften. Eingblendete Pfeile und die Anweisungen des Beifahrers erleichtern hierbei die Fahrt. Die Steuerung ist, wie bei jedem Spiel dieser Art, etwas gewöhnungsbedürftig. Anfangs sind nur drei Autos wählbar, doch mit jedem Sieg füllt sich die Garage mit weiteren Modellen. Besonders gut gelungen sind die verschiedenen und wählbaren Fahrzeugeinstellungen für Bremskraft oder Übersetzung. Mehrere Modi wie Zeitfahrten oder die Meisterschaft bieten dem Spieler jede Menge Abwechslung. Im Link-Modus kannst du sogar gegen deine Freunde antreten. Ein geniales Rennspiel!

CUBE URTEIL
8.1



Ein Rennspiel, das von Anfang bis Ende einfach nur Spaß macht

PRINCE OF PERSIA

CUBE
STAR
GAME

CUBE
INFO
PUBLISHER: UBISOFT
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: ACTION
ABENTEUER
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

UBISOFTS REMAKE des Jump'n'Run-Klassikers aus den achtziger Jahren entführt den Spieler in eine orientalische Welt aus Tausend und einer Nacht. Der Held ist ein mutiger Prinz, der mit seinem Krummsäbel gegen Monster, Mythen und die Schergen des fiesen Großwesirs kämpft. Daraus entwickeln sich spannende Gefechte, untermischt mit anspruchsvollen Geschicklichkeitstests. Der Prinz mogelt sich an Sägeblättern vorbei und hangelt sich an berstenden Wänden entlang, dass es eine wahre Pracht ist. Viele der Aufgaben verlangen nach Timing, andere nach Hirnschmalz, einige nach beidem. So stellt sich bald ein »diesen einen Level werd ich doch wohl schaffen«-Gefühl ein. Im Fall eines Heldentodes kann man auf Knopfdruck die Zeit um ein paar Sekunden zurückdrehen – eigentlich eine witzige Idee, nur werden zumindest geübte Spieler wegen des fairen Game-Designs kaum je davon Gebrauch machen. Fazit: Große Unterhaltung für die kleine Konsole.

CUBE URTEIL
8.5



Mit Geschick und Säbel erwischt der Prinz jeden Hebel



YU-GI-OH! DUNGEON DICE MONSTERS

CUBE
INFO
PUBLISHER: KONAMI
HERSTELLER: HALIFAX
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



WIE IN DER bekannten Fernsehserie dreht sich auch hier alles um das Einsammeln von Monstern und deren Kampf gegeneinander. Der Spieler kann die - in Würfel gefangenen - Ungeheuer beschwören und gegen andere Bestien in so genannten Dungeons antreten lassen. So kannst du zum Beispiel in sechs Turnieren gegen Massen von Gegnern antreten. Für jeden Sieg winkt ein neues Untier für

deine Würfelsammlung. Via Linkkabel können auch Freunde herausgefordert und die Monsterwürfel ausgetauscht werden. Das Sammeln der zahllosen Würfel ist leider das einzig faszinierende an diesem Spiel. Die Grafik lässt zahllose Wünsche offen und der nervige Sound erinnert an Konsolen vergangener Tage. Positiv ist allerdings die Multilingual-Option; so können »Yu-Gi-Oh!«-Fans wenigstens auf Deutsch spielen.

CUBE URTEIL
6.4



Der Kampf im Dungeon begeistert leider nur eingefleischte Fans

CUBE

AUSGABE 01/04

FEEDBACK

KAUM HATTEN DIE ERSTEN VON EUCH DIE DRUCKFRISCHE AUSGABE DES LETZTEN CUBE-MAGAZINS IN DEN HÄNDEN, DA WURDEN WIR MIT LOB, KRITIK, WÜNSCHEN, FRAGEN UND EHRlichem FEEDBACK GERADEZU BOMBARDIERT. WEITER SO!

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!"

WILL SPIELE HABEN!

➔ Hallo! Ich habe heute am Kiosk Cube gesehen und es mir auch gleich gekauft. Und ich wurde angenehm überrascht. Wobei mich aber eins verwundert: Gab es das Cube-Magazin nicht schon vor ein paar Wochen oder Monaten? Und wieso erscheint es nur zehnmal im Jahr? Na egal, nun zu meiner richtigen Frage: Ihr bekommt doch sicherlich jede Menge Spiele, Demos, Poster und so fort. Wollt ihr da nicht ein paar Sachen abtreten? Ich würde sie auch bezahlen, weil ich jede Menge Nintendo- und Gamecube-Spiele sammle. Es ist schon ein richtiges Laster geworden, welches ich mir weder abgewöhnen kann, noch will. Das wäre jedenfalls super ...

Macht mit dem Heft so weiter!

NICO HRKALOVIC

CUBE: Danke erst mal für das Lob. Zu deinen vielen Fragen: Nein, Cube ist neu, und es gibt in der Tat nur zehn Ausgaben pro Jahr. So haben wir mehr Zeit, Spiele gründlich zu testen. Dumm nur, dass wir sie genau aus dem Grund nicht zu dir schicken können. Schade, gell?



➔ Hallo ihr! Besteht die Möglichkeit, irgendwie Nintendo-Fanseiten im Heft vorzustellen? Vielleicht habt ihr ja mal Zeit und guckt euch meine mal kurz an, ok? Die Adresse: www.nintendo-portal.de

NILS GRIMM

CUBE: Wirklich eine hübsche Seite, die du da ins Netz stellst! Möchte sonst noch wer seine Seite hier abgebildet sehen? Einfach schreiben - am besten als persönliche Nachricht im Internet-Forum unter www.cubemagazin.de.

WILL EMOTIONEN HABEN!

➔ Ich habe hier die Cube 11/03 vor mir liegen und muss einfach meinen Senf dazu abgeben: An sich sehr gelungen - großes Lob an den oder die Layouter(in). Infokästen, Bildanordnungen, Farbe etc. gefallen mir sehr gut. Besonders der Hinweis D- / JAP- / USA-Release ist löblich. Ich habe nämlich einen US-Cube, und zwar nur wegen dem SVideo-Signal, das ja beim PAL weggekürzt wurde. Das fast quadratische Format der Zeitschrift ist mir auch positiv aufgefallen. Zu den negativen Punkten: Bitte bringt mehr technische Infos bei den Tests, etwa PAL-Balken, 60 Hz-Modus, Steuerung mit Lenkrad möglich, Vergleich mit

anderen Versionen (PS2, Xbox), 16:9-Bild, Dolby Surround ... bitte geht auch mehr auf den »Spielereindruck« ein. Das heißt, ich würde gerne Emotionen in Testberichten lesen. Damit man auch sieht, dass der Tester das Spiel selbst gespielt hat. Was nervt, was war positiv, was ist innovativ? Versteht mich nicht falsch: Nur rumkritisieren ist leicht, ich weiß, aber ein paar Specials würden Cube auch gut tun. Vergleiche von Super-Nintendo-Spielen zum Beispiel.

TOM DENK

CUBE: Emotionen willst du? Kannst du kriegen! Und zwar in dieser Ausgabe. Denn wir haben alle Spiele



SIND WIR ZUFRIEDEN?

➔ Hallo CUBE! Ich schreibe euch im Grunde nur mit einer Botschaft: Lasst uns fröhlicher sein! Nein, keine Angst, ich will euch jetzt keine Bibel andrehen oder ein Motivations-Video verkaufen. Ich will auf etwas anderes hinaus: Mich nervt das ständige Gejammer meiner Zocker-Freunde, dass wir in Europa bei Spiele-Veröffentlichungen zu kurz kommen.

Sicher, in den USA gibt's schon »Mario Golf«, bei uns kommt es erst im Frühjahr 2004. Na und? Früher oder später kriegen wir es. In der Zwischenzeit spiele ich einfach »Soul Calibur 2« und »Rogue Squadron 3«. Wer unbedingt immer der Erste sein muss, der ein Spiel zwischen die Finger bekommt, der darf gerne das Doppelte des normalen Preises für einen Super-Schnell-Import bezahlen. Ich warte einfach etwas und kaufe dann fürs gleiche Geld zwei Spiele. Ach so, noch was: Weiter so mit dem Magazin, es gefällt mir sehr gut!

CHRISTIAN MARK

CUBE: Amen!

mit Herz und Bauch getestet, jawohl! Retro-Fans mit Super Nintendo sollten übrigens unbedingt mal unser Forum im Internet besuchen.

HALLO CUBE - TEAM!

Euer Heft ist echt spitze geworden! Um einiges schöner und übersichtlicher als die Konkurrenz, und vor allem informativer. Nur das Format stört! Macht es doch einfach A4. Oder am besten noch kleiner, dafür mehr Seiten. 275 x 230 ist echt unpraktisch! Ansonsten weiter so! CHRISTIAN STEINBRECHER

CUBE: Vielen Dank für die Blumen! Das mit dem Format ist natürlich pure Absicht: Wir finden, eine gewürfelte Konsole hat ein quadratisches Heft verdient.

TXT LIFE

Wir wollen deine SMS!

➔ Euer Magazin ist 1A! CUBE: Stimmt. Überzeugend argumentiert!

➔ Wenn der Gamecube 2 kommt, macht ihr dann ein eigenes Magazin zur neuen Konsole? CUBE: Unsere Glaskugel sagt: Mal schauen, was die Zukunft bringt.

➔ Ich bin 26 Jahre alt und liebe den CUBE! Ich bin mit Nintendo gross geworden, und »Zelda - The Wind Waker« ist für mich das beste Spiel, welches ich jemals gespielt habe. Haltet die Gamecube-Fahne hoch Jungs und macht weiter so mit dem Magazin. Es gibt viele Feinde da draussen. CUBE: Sollten wir schon einmal die Schützengräben ausheben? Im Ernst: Trotzdem danke für das Lob. Wir tun unser Bestes!

➔ Yoda ist alt und weise. Er weiß Dinge, die ihr nicht wisst. Aber er ist grün und hat komische Ohren. Was ist euch also lieber?

REBELLEN-SCHREI

➔ Bislang hatte ich noch keine Gelegenheit, auch einen Leserbrief zu schreiben. Jetzt aber regt mich etwas so auf, dass ich es gleich loswerden muss. Ihr wisst es sicher schon: »Driver 3« kommt für den Gamecube. Da wundert man sich doch, warum einige Spiele für den Gamecube erscheinen und andere nicht. Nichts gegen die Driver-Reihe, ich mag sie sogar sehr. Aber den Namen Driver verbindet man normalerweise nicht gerade mit dem Gamecube. »Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy« hingegen hätte gut zum Cube gepasst - kommt aber nicht. Diese Nachricht hat mich als Star-Wars-Fan sehr enttäuscht. »Outcast« hat zwar nur mäßige Wertungen bekommen, macht mir aber auf dem Gamecube eine Menge Spaß. Es ist das einzige vernünftige Lichtschwert-Spiel auf dem GC. Zurück zu »Driver 3«: Auf dieses Spiel habe ich schon lange gewartet. Als ich hörte, dass sich der Veröffentlichungstermin nach hinten verschiebt, war ich sauer. Aber verständlich ist das schon: 100 Quadratkilometer müssen detailliert dargestellt werden - und das kostet Zeit. Wenn man bedenkt, wie Spiele vor fünf Jahren aussahen und das mit der heutigen Grafik vergleicht, dann können wir uns nicht beschweren. Und ich bin gespannt, wie die Spiele in weiteren fünf Jahren aussehen werden...

MARTIN

CUBE: Welches Spiel erscheint auf welcher Konsole? Diese Entscheidungen sind für uns Spieler nicht immer einfach nachzuvollziehen. Dabei kommt es vor allem darauf an, wie aufwändig die Umsetzung eines bestehenden Spiels für verschiedene Konsolen ist. Sind die Kosten für die Portierung größer als die zu erwartenden Einnahmen aus dem Verkauf, dann lohnt sich das für den Hersteller nicht.

www.gigahandy.com



STYLING

FÜR DEIN HANDY !!!

SO GEHTS PER SMS:
"NGB" UND DIE
BESTELLNUMMER
EINTIPPEN
UND SENDEN AN:
86688 ▲

Beispiel: NGA42153 (Du bestellst PIXX 42153)

ODER: BESTELLE DIREKT:

0190 851914

FARBIGE XXXL-PIX
Für alle Handys mit Farbdisplay

Display Movies

➔ Mega-Geil! Farbige Animationen auf Deinem Display !!

42183	42160	42157
42179	42158	

Für alle Handys mit Farbdisplay!
AUCH FÜR NOKIA UND SAMSUNG-HANDYS MIT S/V DISPLAY

POLYPHONE RINGTONES

- 82333 Ey, Ey, Ey
82332 WHERE IS THE LOVE
82329 WHITE FLAG
82328 AB IN DEN SÜDEN
82327 ALRIGHT
82326 ANGEL OF BERLIN
82325 SMILE
82322 HURRA DIE SCHULE BRENNT
82321 REANIMATE
82319 AICHA
82317 THE SACRAMENT
82316 AXEL F 2003
82313 FIGHTER
81030 DAS LIED VOM TOD
81182 DIE MAUS
82149 WICKI
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 HYMNE
82155 COBRA 11
81164 MISS IMPOSSIBLE
82146 PIPI LANGSTRUMPF
82144 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
81653 BACARDI FEELING
82148 CAPTAIN FUTURE
81819 MANA MANA
81174 DAS BOOT
81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81809 DER PATE
82147 SESAMSTRASSE
82140 TOM UND JERRY
82173 TATORT
81124 SMOKE ON THE WATER

➔ JETZT AUCH FÜR ALLE SAMSUNG-HANDYS

MONO-RINGTONES

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4-STELLIGE BEST.NR.
FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE 5-STELLIGE BEST. NR.

- TOP-CHARTS**
- | | | |
|------|-------|---------------------|
| 2333 | 96791 | Ey, Ey, Ey |
| 2332 | 96790 | WHERE IS THE LOVE |
| 2329 | 96787 | WHITE FLAG |
| 2328 | 96786 | AB IN DEN SÜDEN |
| 2327 | 96785 | ALRIGHT |
| 2326 | 96784 | ANGEL OF BERLIN |
| 2323 | 96781 | SMILE |
| 2322 | 96780 | HURRA DIE SCHULE... |
| 2321 | 96779 | REANIMATE |
| 2319 | 96777 | AICHA |
| 2317 | 96795 | THE SACRAMENT |
| 2316 | 96794 | AXEL F 2003 |
| 2313 | 96791 | FIGHTER |
- X-MAS UND KULT-KRACHER**
- | | | |
|------|-------|------------------------|
| 1597 | 96358 | JINGLE BELLS |
| 1599 | 96359 | STILLE NACHT |
| 1600 | 96360 | SCHNEEFLOCKCHEN |
| 1601 | 96361 | OH TANNENBAUM |
| 1602 | 96362 | LASST US FROH... |
| 1605 | 96364 | MORGEN KOMMT... |
| 1606 | 96365 | KLING GLÖCKCHEN |
| 1607 | 96366 | OH DU FRÖHLICHE |
| 1608 | 96367 | MORGEN KINDER... |
| 1609 | 96368 | SÜSSER DIE GLOCKEN ... |
| 1610 | 96369 | IHR KINDERLEIN KOMMET |
| 1653 | 96380 | BACARDI FEELING |
| 1030 | 96122 | DAS LIED VOM TOD |
| 1041 | 96123 | DEUTSCHE HYMNE |
| 2151 | 96660 | ALARM COBRA 11 |
| 2155 | 96663 | MANA MANA |
| 1819 | 96497 | VOYAGER |
| 1810 | 96489 | DER PATE |
| 1809 | 96488 | FINAL COUNTDOWN |
| 1808 | 96487 | FRIENDS |
| 1675 | 96402 | SOUTH PARK |
| 2173 | 96672 | TATORT |
| 2174 | 96677 | DER KOMMISSAR |
| 1169 | 96197 | GZSZ |
| 2147 | 96656 | SESAMSTRASSE |
| 1182 | 96210 | DIE MAUS |
| 1764 | 96470 | DAS A-TEAM |

➔ JETZT AUCH FÜR ALLE SAMSUNG-HANDYS

POLYPHONE: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650; SIEMENS C55, S55, SONY-ERICSSON T300SHARP EX 10, PANASONIC GD 87

FÜR SIEMENS M50, M750, ME45, C45, S45
FÜR ALLE NOKIA AUSSER 5110, 5130

Colored Logos

41005	41012	41004	41010
41011	41003	41008	41014

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

VOLL STARK: SMS-PIXIES
NOKIA 3210, 3310, 3330, 3350, 3410, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 7650, 8080 AUSSER 8810

67047	66944	66956	66940
66923	66938	66961	66979
61664	66473	60104	65246
61619	60001	67307	64412

86688
Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)
mit Deiner Bestellung erhältst Du Dich überraschen, auch
weiterhin kostenlose Informationen per SMS durch uns zu erhalten

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS VOLLGAS-GEWINNSPIEL

1. PREIS:

EIN »FORMULA RACING«-KOMPLETTPAKET VON CARRERA

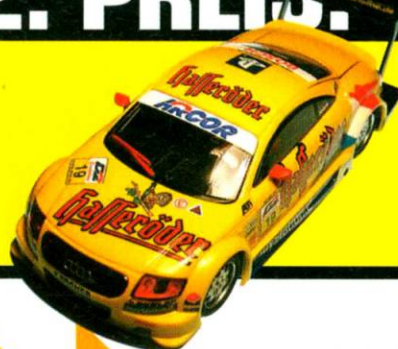


Hier kann ein glücklicher Hauptgewinner richtig Gas geben: Carrera spendiert eine brandaktuelle Autorennbahn aus Carreras »Evolution«-Serie. Highlight des Kompletts sets namens »Formula Challenge« ist eine Bahn von 4,50 Meter Länge, auf der authentisch nachgebildete Modelle des Ferrari F2002 und des Williams-F1-BMW FW25 um Positionen kämpfen. Die Autos im Maßstab 1:32 gleichen den Originalen bis ins Detail. Sie sind echte Liebhaber-Stücke!



2. PREIS:

EIN AUDITT-FERNSTEUER-MODELL VON NIKKO



Nikko spendiert einen rassigen Fernsteuer-Rennwagen aus der »EVO Tuner«-Serie. Der Audi TT aus der DTM-Reihe ist originalgetreu nachgebildet; sogar die Einzelradaufhängung und das Differenzialgetriebe sind bei dem Modell im Maßstab 1:14 vorhanden. Das Auto erreicht problemlos 30 Stundenkilometer und lässt sich sogar tunen. Das Beste daran: Die 2-Kanal-Fernsteuerung funkt auf sechs wählbaren Frequenzbändern; so steht spannenden Rennen mit Gleichgesinnten nichts im Weg.

3.&4. PREIS

JE EINMAL EINE BASEBALL-KAPPE UND EIN SCHLÜSSELANHÄNGER IM CARRERA-LOOK.

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

CUBE

CUBE 01/04

WETTBEWERB

➤ **FOLGENDE SYSTEME** habe ich interessieren mich

1. Gamecube	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐
Game Boy Advance SP	☐	☐
Xbox	☐	☐
Playstation 2	☐	☐
PC	☐	☐

➤ **ICH NUTZE DAS INTERNET**

2. regelmäßig ☐
gelegentlich ☐
nie ☐

➤ **MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:**

3.

Action	☐
Ego-Shooter	☐
Action-Abenteuer	☐
Rollenspiele	☐
Abenteuer	☐
Rennspiele	☐
Fightgames	☐
Sport	☐
Importgames	☐

➤ **IN DIESER CUBE-AUSGABE HAT MIR FOLGENDER ARTIKEL AM BESTEN GEFALLEN:**

Vom Text her:
Von den Bildern her:

➤ **ICH KAUFTE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE**

5. ganz sicher ☐
wahrscheinlich ☐
hängt vom Coverthema ab ☐
eher nicht ☐

➤ **WENN ICH GEWINNE, SENDET DEN PREIS BITTE AN:**

6. Name / Vorname
Straße / Hausnummer
Postleitzahl / Ort
Telefon-Nummer
Alter

POST

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, Perchtinger Str. 8-10, 81379 München



SMS

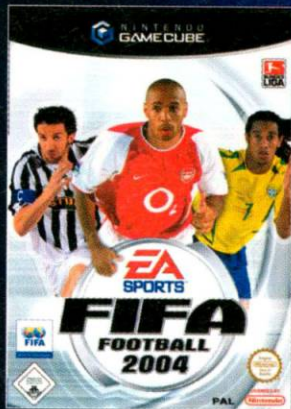


Der schnelle und bequeme Weg: Du sendest eine SMS an die Nummer 82098 (für nur 0,49 Euro). Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »cube«, dann ein Leerzeichen, dann »gewinn«. Beispiel: »cube gewinn«. Kosten: 0,49 EUR/SMS, gesamt 0,98 EUR (2 SMS), Anteil VF D2 0,12 EUR/SMS.

Teilnahmeschluss ist der 22. Januar 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Carrera, Nikko, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein sind von der Teilnahme ausgeschlossen, ebenso wie der Rechtsweg. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahme-Zettels einsenden.

ABONNIEREN, SPAREN, CONTROLLER ABGREIFEN!

Dieses tolle Angebot darfst du nicht verpassen: Wenn du jetzt einen neuen Abonnenten wirbst, erhältst du Snaps tollen »Soft Touch Controller« im Wert von 15 Euro als Gratis-Prämie, also ohne jede Zuzahlung – und dein Freund ist mit einem Jahresabo des Cube-Magazins immer bestens informiert! Zusätzlich verlosen das Cube-Magazin und Electronic Arts zehn brandaktuelle Gamecube-Titel unter allen Bestellern. Zu gewinnen gibt es jeweils fünf Exemplare des Fußball-Krachers »FIFA 2004« und der Snowboard-Simulation »SSX 3«. Jetzt schnell zugreifen – das Angebot gilt nur bis zum 22. Januar 2004!



Top-Grafik, Stadion-Atmosphäre und mit brandneuer »Off-the-Ball«-Steuerung noch realistischer: »FIFA 2004« ist das beste Fußball-Spiel für den Gamecube!



Nie war die Freiheit grenzenloser: »SSX3« fängt die Faszination des Snowboard-Sports perfekt ein! 1A-Grafik, Ohrwurm-Musik und eine temporeiche Mischung aus Tricks und Abfahrten – das ist »SSX3«!



»GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des Cube-Magazins kostet nur 7,50 Euro. Ein Jahres-Abo kostet 26,50 Euro statt 29,50 Euro beim Einzelkauf am Kiosk!

»BEQUEM!

Kein Marsch zum Zeitschriftenhändler, kein banges Warten, ob die Ausgabe noch vorrätig ist. Der Postbote bringt das Cube-Magazin zuverlässig 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.



»DEIN GESCHENK!!!«

Der »Soft Touch Controller« von Snap begeistert durch Handlichkeit und Robustheit. Per Turbo- und Makro-Funktion kann man den Controller sogar mit Dauerfeuer und anderen Funktionen programmieren! Das steile Teil kannst du im Fachhandel für 15 Euro kaufen oder bei uns kostenlos abgreifen. Controller für dich, Jahresabo für deinen Freund oder auch umgekehrt – so einfach ist das!

GANZ EINFACH BESTELLEN



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 Mini-Abo oder »maxi« für das Maxi-Abo. Beispiel »cube maxi«. Um alles Weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich gewonnen hat, wem wir also die Prämie zusenden dürfen.



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

DEINE ABO-KARTE

CUBE01/04

Ja, bitte schickt mir das Gamecube-Magazin ab sofort direkt zu. Ich habe markiert, welche Variante des Abonnements ich bevorzuge. Teilnehmen kann ich nur, wenn mein Wohnsitz in Deutschland liegt.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

☐ Ja, ich habe einen neuen Jahresabonnenten geworben. Meine Prämie schickt ihr bitte an folgende Adresse. Ich erhalte die Prämie auch dann, wenn ich selbst kein Cube-Abonnent bin.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

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 zehn weitere Ausgaben zum günstigen Vorteilspreis von 26,50 Euro. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres 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 fünf-wöchigen 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 nach Ablauf eines Jahres 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 bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Angebot gilt, solange Vorrat reicht

synapsy
mobile networks

069

CUBE

CUBE

AUSGABE 01/04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Was tun, wenn die Finger mal wieder nicht so wollen, wie sie sollen? Wenn der Held nur die Luft in Scheiben hackt, aber nicht den Gegner? Nicht verzagen, Cube fragen! Für eine Banane und ein Ei gibt es hier wieder Hilfestellungen bei vertrackten Spiele-Problemen.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

FOLGENDE TIPPS VERHELLEN ZU OPTIMALEN RUNDENZEITEN:

Auf dem Dragstrip ist die normale Steuerung deaktiviert. Stattdessen springen die Autos wie auf der Carrera-Servo-Bahn zwischen den Spuren hin und her. Es reicht, einmal kurz den Controllerstick anzutippen, um nach links und rechts zu wechseln und Hindernissen auszuweichen. Bei den Rundrennen ist die 3D-Einblendkarte eine Spitzenhilfe. Sie zeigt einige Abkürzungen. Man sollte außerdem darauf achten, wenn die Straße auf der Karte breiter wirkt als sonst. Oft ist dies ein Hinweis auf eine Abkürzung, wenn auch eine nur sehr kleine. Es lohnt sich also, die Umgebung auszukundschaften. Erfahrene Piloten sollten die Traktionshilfe abschalten. Denn wenn man dann gefühlvoll mit dem Gas umgeht, kann man das Heck gezielt ausbrechen lassen und so einige Kurven schneller nehmen.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI

Das Fightgame ist vielleicht nicht so großartig wie »Soul Calibur 2«, aber seinen Spaß hat man damit allemal. Umso mehr mit den folgenden Codes:

Teen Gohan	Schlage Goku
Trunks	Perfekter Kampf
Frieza	Schlage Frieza im Story-Modus
Cpt. Ginyu	Schlag Ginyu im Story-Modus, nachdem er Gokus Körper übernommen hat
Cell	Schlage Cell im Story-Modus
Nappp	Schlage Napp im Story-Modus
Raditz	Schlage Raditz im Story-Modus
Great Saiyaman	Schaffe das »World Tournament« im Advanced-Mode
Vegeta	Schlage Vegeta im Story-Modus
Hercule	Schaffe das »World Tournament« im Adept-Mode
#16-19	Schlage die entsprechenden Gegner in der Android-Saga

VIEWTIFUL JOE

Selbst wenn ihr das Spiel schon komplett durchgezockt habt, verstecken sich in Capcoms genialem Super-Helden-Titel noch viele Extras.

V RATED MODE

ULTRA V RATED MODE

CAPTAIN BLUE

ALASTOR

SYLVIA

VIEWTIFUL WORLD VIDEO

UNENDLICHE VFX

Das Spiel im Erwachsenen-Modus abschließen

Das Spiel im V-Rated-Modus abschließen

Das Spiel im Ultra-V-Rated-Modus abschließen

Das Spiel im V-Rated-Modus abschließen

Das Spiel im Erwachsenen-Modus abschließen

Das Spiel im Kid-Modus abschließen

Jedes Level mit dem Regenbogen-V-Ranking abschließen, dann ein neues Spiel starten. Bei der Wahl des Charakters einfach den Z-Knopf drücken.



Die Kultserie mit der gelben Chaoten-Familie ist nicht nur in der Glotze ein Hit. Wer Schwierigkeiten hat, die Geheimnisse in Springfield aufzudecken, wird dankbar zu diesen Cheats greifen.

NEUE MENÜ-SCREENS:

Weihnachten	Die GC-Uhr auf den 25. Dezember stellen
Thanksgiving	Die GC-Uhr auf den 27. November stellen
Halloween	Die GC-Uhr auf den 31. Oktober stellen

DIESE MOGELEIEN MÜSSEN IM OPTIONSMENÜ EINGEGEBEN WERDEN, WÄHREND MAN L+R GEDRÜCKT HÄLT:

BBYX	Weiteres Geheim-Auto	BABY	Gitter-Modus	YYBX	Tacho einblenden
YYXX	Explodierende Fahrzeuge	YAYA	Unzerstörbare Autos	ABAB	Alle Autos freischalten
YYYY	Schnelle Autos 1	BBBA	Weitere-Kamera-Optionen		
XXXX	Schnelle Autos 2	XXXY	Mit der Hupe springen		



Homer ist auf dem Sprung, doch mit den Cheats wird der Weg durch Springfield wesentlich einfacher



MARIO KART: DOUBLE DASH!!

In Nintendos Racing-Klamauk verstecken sich Dutzende von Geheimnissen. Die wichtigsten haben wir für euch entdeckt. Und so haben wir sie gefunden:

Neuer »Game Over«-Screen
Neuer Start-Screen

Diddy Kongs Kart
Daisys Kart
King Boos Kart

Bowser Jr. Kart
Luigis Kart
Piranhas Kart

Koopas Kart
Baby Luigis Kart
Toadettes Kart

Toads Kart
Birdos Kart
Waluigis Kart
Luigi's Mansion / Battle Mode Arena
Rennen auf spiegelverkehrter Bahn
Special Cup

Beende den Gesamtcup auf spiegelverkehrter Bahn
Beende den Gesamtcup auf spiegelverkehrter Bahn
Beende den Stern-Cup mit 150 Kubik
Beende den Blumen-Cup mit 50 Kubik
Beende den Special-Cup auf spiegelverkehrter Bahn
Beende den Special-Cup mit 50 Kubik
Beende den Pilz-Cup mit 100 Kubik
Beende den Stern-Cup auf spiegelverkehrter Bahn
Beende den Stern-Cup mit 50 Kubik
Beende den Pilz-Cup mit 100 Kubik
Beende den Pilz-Cup auf spiegelverkehrter Bahn
Beende den Special-Cup mit 100 Kubik
Beende den Blumen-Cup mit 150 Kubik
Beende den Blumen-Cup mit 100 Kubik
Beende den Pilz-Cup mit 150 Kubik
Beende alle Cups mit 150 Kubik
Beende den Stern-Cup mit 150 Kubik

WRESTLEMANIA XIX

THQs Wrestling-Game macht gar keine schlechte Figur, und es gibt einiges zu entdecken. Nämlich Folgendes:

FREISPIELEN

Revenge Arena: Construction Zone

Revenge Arena: Harbour
Revenge Arena: Parking Lot
Revenge Arena: Mall

Extra Revenge Arenas
20 Boss Wrestlers

WIE?

Schaffe alle Baustellen-Stages
Schaffe alle Hafen-Stages
Schaffe alle Hafen-Stages
Schaffe alle Einkaufszentrum-Stages
Schaffe den Revenge-Mode
Schaffe alle Bosskämpfe im Revenge-Mode



DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Auch in diesem Monat sind wir wieder ganz selbstlos und wollen ein paar völlig verzweifelte Lesern ihren Lebensmut zurückgeben. Wie? Na, indem wir gezielte Antworten zu kompetenten Fragen geben. Oder war's umgekehrt? Egal, der Affe wird's schon richten ...

Will Polly einen Keks oder lieber eine Kugel?



DER GRIFF NACH DEM HIMMEL!

Liebe Cube-Götter, ich bin hin und weg von »Skies of Arcadia: Legends«. Doch im Moment bin ich auf der Insel Esperanza gestrandet und habe absolut keinen Plan, wie es weitergehen soll. Könnt ihr mich am Schatz eures Wissens teilhaben lassen??

GÜNTER HÖRMANN, VIA E-MAIL

Des Rätsels Lösung ...

Ahoi Günter, sobald man die Stadt betreten hat, geht man ins Hotel, um dort einen grünen Hebel ausfindig zu machen. Nachdem man diesen aktiviert hat, klettert man aufs Dach, wo man drei Soldaten-Uniformen und den Pfad zum Leuchtturm entdeckt. Auf dem Weg zum Turm sollte man auf alle Fälle den Moonfish einkassieren. Nun noch den anderen Fisch im Laden hinter der Stadt einsacken. Dann geht es in die Taverne, wo man einen Matrosen ansprechen sollte. Gleich darauf rennt Fina mit der Meldung herein, dass die Armada auf dem Weg ist. Zeit, sich für einen Morgen voller Kämpfe zu rüsten ...

SIM-ULIERTER PARTYSPASS

Hallo ihr Schreib-Knechte, ich habe wie eine Gestörte »The Sims« auf dem PC gespielt, doch auf dem Gamecube ist das virtuelle Leben eine ganz andere Herausforderung. Jetzt muss ich im dritten Level eine Party schmeißen, und hab keinen blassen Dunst, wie das funktioniert.

SIMONE NIEDERREINER, AUGSBURG

Des Rätsels Lösung ...

Hallo Simone, stell die Cracker weg und mache einfach Folgendes: Zuerst muss die Sims-Wohnung geputzt werden, und zwar auf Hochglanz!

Anschließend musst du die Bewohner fröhlich stimmen. Sobald man zweimal aufgestiegen ist, wird eine Badewanne angeschafft und Essen geordert. Nun startet man die Party, wobei du darauf achten solltest, dass die beiden Mitbewohner mit der Burger-Produktion beschäftigt sind. Sobald man gesagt bekommt, dass die Party voll abgeht, hat man es geschafft!

HAU ALLES KLEIN IN METROID PRIME!

Lasst mich zuerst einmal sagen, dass ihr ein tolles Heft gemacht habt. Dann lasst mich feststellen, dass die Cheats wirklich aktuell sind. Aber nun brauche ich dringend eure Hilfe bei »Metroid Prime«: Ich habe mir gerade den Thermal-Visor geangelt, doch nachdem ich die Metroid-Tube zerstört und alle Feinde terminiert haben, finde ich keinen Ausgang! Die Türe klemmt, was tun?

R. LANG, VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

Ok, dürfen wir nun auch mal sagen? Es ist im Prinzip ganz einfach, denn sobald du deinen Thermal-Visor angeworfen hast, wirst du eine Stromleitung ausfindig machen. Nimm die Wave-Beam-Knarre und blase sie ins Nirwana, schon sollte sich die Türe öffnen. Danach solltest du nach einem kleinen Ventilationsschacht Ausschau halten.

GIB DEM AFFEN ZUCKER

Wo eure Weisheit am Ende ist, beginnt unsere Arbeit: Denn wir helfen bekanntlich auch bei ganz speziellen Problemen! Und sollte die Lösung mal nicht im Heft zu finden sein, reicht ein Griff zum Telefon, um unsere kostenpflichtige Hotline mit weiteren Fragen zu bombardieren:

01908 / 291701358*
Täglich 24 Stunden!

*Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz.

F-ZERO GX

Um seine Chancen beim »F-Zero«-Rennen zu verbessern, sollte man sich folgende Tipps ins Cockpit hängen. Dann klappt es auch mit dem Siebertreppchen ...



☛ Wähle das passende Gefährt für das jeweilige Rennen. So ist der Ruby-Cup eine schnelle Strecke mit wenigen Kurven, weshalb man hier mit »Big Fang«, »Black Bull« oder dem »Space Angler« antreten sollte. Für kurvenreiche Tracks wählt man im Gegenzug einen Boliden mit besserer Lenkung und mehr Beschleunigung.

☛ Bevor es nun endgültig auf die Piste geht, kann man noch an den Optionen schrauben. Doch sollte man daran denken, dass sich Änderungen immer in zwei Richtungen auswirken. Ein Plus in Sachen Geschwindigkeit muss stets mit mangelnder Handhabung erkauft werden und umgekehrt. Eine streckengerechte Anpassung ist hier das A und O.



☛ Den Nachbrenner sollte man für die Endrunde aufheben, dann bekommt man diesen Screen öfter zu Gesicht

☛ Man sollte sich frühzeitig auf dem Markt nach passenden Flitzern umsehen, und so einen kleinen Fuhrpark an Boliden anschaffen. Denn nur so kann man jederzeit das richtige Gefährt (für das jeweilige Rennen) zum Einsatz bringen.

☛ Die Z-Taste sollte für eine Attacke wirklich nur dann eingesetzt werden, wenn man sicher ist, dass man dadurch nicht den aktuellen Platz einbüßt. Die Attacke bremst nämlich das eigene Gefährt stark ab, deshalb sollte man nur angreifen, wenn man sich zum Beispiel durch einen Pulk boostet.



☛ Dreck- oder Lava-Abschnitte bremsen das Gefährt ab. Ausweichen oder Boost-Manöver starten heißt hier die Devise

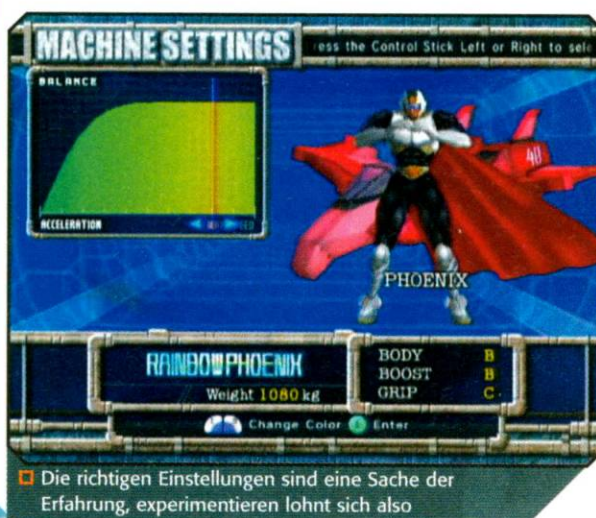
☛ Vor dem Booster-Einsatz sollte man immer prüfen, ob die Strecke frei von Fahrzeugen ist. Ansonsten rammt man eventuell den Vordermann und die Wirkung des Nachbrenners verpufft, während man dem angerempelten Gegner noch einen Extra-Schub verpasst.

☛ Die Strecken halten viele Hindernisse wie Dreck, Lava oder Rutsch-Zonen bereit, die man möglichst vermeiden sollte. Wenn es sich anbietet, sollte man lieber auf die Boxen-Piste ausweichen. Dort kann man den Booster aufdrehen, man kann nebenher auftanken und kommt fast genauso schnell voran wie in den Hindernis-Zonen.

☛ Vor einem Sprung sollte man grundsätzlich den Booster anwerfen. Doch nach dem Sprung sollte man versuchen, das Fahrzeug möglichst waagrecht zu halten. Zieht man die Nase zu steil nach oben, verliert man rapide an Speed, drückt man sie nach unten, wird der Sprung kürzer.

☛ Versuche die besten Stellen für den Booster-Einsatz für jede Strecke ausfindig zu machen. In der Regel sind das lange Geraden, weiche Kurven und immer vor einem Sprung. Vorsicht vor Hindernissen und engen Kurven ohne Schutzmauer!

☛ Gleichgültig, wo man die Nachbrenner einsetzt, ein paar sollte man sich stets für den Endspurt aufheben. Generell ist man besser bedient, wenn man die Boosts nur in der letzten Runde gezielt einsetzt, um die Gegner abzuhängen.



☛ Die richtigen Einstellungen sind eine Sache der Erfahrung, experimentieren lohnt sich also



☛ Wer die Nase zu weit nach oben zieht, büßt viel an Geschwindigkeit ein



F-ZERO GX - DIE GEHEIMNISSE

Nicht nur der Shop in »F-Zero GX« hält einige interessante Dinge parat, sondern auch das reguläre Spiel offenbart ein paar Secrets.

DIAMOND CUP

Belege den ersten Platz im Ruby-, Sapphire- und Emerald-Cup im Schwierigkeitsgrad »Standard«

SCHWIERIGKEITSGRAD MASTER

Absolviere den Ruby-, Sapphire- und Emerald-Cup im Schwierigkeitsgrad »Experte« und man kann im »Master«-Modus starten.

PILOTEN-PROFIL + AUSZEICHNUNGEN

Kauf eine der Maschinen im Shop, um das Piloten-Profil und die Auszeichnungen freizuschalten.

END-SEQUENZ

Absolviere einen Master-Cup, als Belohnung gibt's für den benutzten Charakter eine passende End-Sequenz zu bewundern. Alternativ darf man die Animation auch im Spieler-Profil bewundern.



UNTERTITEL

Wenn man während der Cut-Scenes im Story-Modus die **Z**-Taste gedrückt hält, kann man die Filmchen mit Untertiteln verfolgen.



BIG-BLUE-SOUNDS

Im Hauptscreen des Geschäftes drückt man folgende Kombination ins Pad: **Z, A, D, A, Z, B, X, Z, A, D, A, D, Z, B, Z, B, Z**. Nun kann man die »Sounds of Big Blue« für 99 Tickets erwerben. Um sich die Sounds nun auch anhören zu können, markiert man einen der Tracks im Übungs-Modus oder der Time-Attack. Ein anschließender Druck auf die **Z**-Taste startet das Rennen.



EXTRA SPEED

Hält man die Tasten **L + A** und **B + D** während des Rennens gedrückt, beschleunigt das Gefährt auch ohne den Booster-Einsatz. Allerdings klappt das nur bei pfeilgeraden und relativ breiten Streckenabschnitten.

GHOST-DATEN

Sobald man im Time-Attack-Modus eine Bestzeit erreicht hat, wird ein Ghost-Fahrer für diesen Kurs freigeschaltet, der es dann wirklich in sich hat.

AX-CUP

Kaufe die ersten fünf AX-Kurse, die im Shop auftauchen

SCHWIERIGKEITSGRAD/STORY-MOD

Absolviere eine Mission im Story-Modus, um den nächsten Schwierigkeitsgrad freizuschalten.



PREIS-GELDER

Man benötigt so genannte Tickets, um sich Gegenstände zu kaufen. Und der beste Ort, um die Tickets zu kassieren, ist im Grand-Prix-Modus. Was da bei jedem Rennen rausspringt, erfahrt ihr aus unserer Liste.

	NOVICE	STANDARD	EXPERT	MASTER
RUBY	15	20	30	40
SAPPHIRE	15	20	30	40
EMERALD	17	24	35	46
DIAMOND	20	30	42	55
AX	20	30	42	55

FAQ

AUCH EIN SUPERHELD BRAUCHT MAL HILFE!

AUSGABE 01/04

VIEWTIFUL JOE

Der Action-Hit »Viewtiful Joe« zählt sicher zu den interessanten Neuerscheinungen für den Gamecube. Aber das Spiel ist nicht gerade leicht zu bewältigen. Kein Wunder also, dass uns viele Leser nach Hilfe und Experten-Rat gefragt haben. Hier kommen ein paar Antworten zu den am häufigsten gestellten Fragen. Damit wird die Jagd nach bösen Buben ein wenig leichter. Aber wirklich nur ein wenig ...

 Ich vermute, dass ich im Büro zur großen Lachnummer werde, aber ich weiß leider nicht, wie man den Trainingslevel verlässt. Nach dem Start werde ich ohne Pause mit Gegnern beworfen. Das geht nun schon eine halbe Stunde so, ohne dass ein Ende in Sicht ist. Was mache ich bloß verkehrt??

GABI STICH, NÜRNBERG

CUBE: Kein Grund zur Panik und auch kein Grund zu lachen, denn ein paar Redakteure hatten ähnliche Probleme. Wenn du genug vom Gegner-Kloppen hast, drücke einfach den Z-Button. Damit lässt sich auch die Zwischensequenz abbrechen, um gleich wieder in die Action einzusteigen. Der Z-Knopf wurde von uns übrigens zum »nutzlosesten Knopf an einem Pad« nominiert, dicht gefolgt vom R3-Knopf am PS2-Pad ...



 Mit Abstand einer der trickreichsten Bosse im Spiel

 Vorsicht, bissiger Gegner!

 Ich habe mich erfolgreich durch die Feinde geprügelt und stehe nun dem Shark-Man gegenüber. Doch hier ist nun erst mal Schluss, denn der Kerl widersteht all meinen Angriffe! Hat jemand einen Tipp, wie man den Typen endgültig ausnüllt?

MARIUS ESCHENBACH, VIA MAIL

CUBE: Bevor man diesen Boss in die Mangel nehmen kann, ist ein Besuch im Shop nötig. Dort erstet man ein so genanntes Take 2 und startet ins Gefecht. Gran Blue startet auf trockenem Land, dort sammelt er allerlei Krempel auf, um damit den Helden zu bewerfen. Doch wenn man ihn vorher trifft, bekommt er dazu kaum eine Chance. Sobald ihm die Energie ausgeht, flutet er das Gebiet und greift mit seiner Haupt-Attacke an, dazu gehören auch einige direkte Angriffe mit seinem gefährlichen Kiefer. Der beste Weg ihn auszuschalten besteht darin, zu warten und einige Minen abzusetzen. Nun stellt man sich zwischen Gran Blue und einer der Minen und wartet. Sobald er für eine Kiefer-Attacke näher kommt, schluckt er in der Regel eine der Minen und kaut darauf herum. Jetzt nähert man sich ihm und greift mit einer Zeitlupen-Attacke an. Die Explosion sollte seine Lebensenergie bis auf die Hälfte absinken lassen, zudem geht das Wasser zurück und man kann eine der Plattformen entern. Von dort kann man ihn weiter angreifen. Nach einer weiteren Biss-Attacke zieht er sich zurück, um Atem zu schöpfen. Diesen Moment muss man nutzen, um ihn mit einigen Zeitlupen-Zooms einzudecken. Das Hauptproblem dabei: Nachdem Gran Blue eine bestimmte Energie-Menge verloren hat, kann er sich im Wasser regenerieren. Man sollte ihm dazu nicht allzu oft Gelegenheit geben, sonst ist dieser Boss nicht zu schlagen!

 Hilfe, ich sitze im ersten Level fest! Da ist ein Raum, wo mir große Fässer entgegenrollen. Am anderen Ende ist eine verschlossene Türe, sonst gibt es keine Ausgänge. Zuerst dachte ich, es genügt, die Fässer gegen die Türe zu kicken, aber ohne Erfolg. Was nun?

BULLEYE, VIA MAIL

CUBE: An diesem Punkt des Spiels kommt zum ersten Mal deine Zeitlupen-Power zum Einsatz. Am Anfang des Abschnitts findet man einen Knopf am Boden, darüber ein tropfendes Leitungsröhr. Sobald ein Tropfen fällt, aktiviert man die Slow-Motion und kann sehen, wie der Tropfen größer wird und auf den Knopf fällt.

Sobald das passiert ist, öffnet sich die Türe und man hat eine kurze Zeitspanne, um die Öffnung zu erreichen. Diesen Vorgang sollte man sich merken, denn solche Rätsel gibt es jede Menge im Spiel.



⊕ Ich hänge bei einem Puzzle im zweiten Level fest. Dort sind zwei Lampen, doch ich kann nur eine anzünden. Sobald ich die zweite anknipsen will, geht die erste wieder aus. Ich vermute mal, dass ich beide zum Leuchten bringen muss. Doch ich habe keine Ahnung, wie ich das anstellen soll und ich habe praktisch schon ALLES versucht!
TARZAN, VIA MAIL

CUBE: Um die Türe zu öffnen, muss man tatsächlich beide Lampen anwerfen, und zwar zur gleichen Zeit. Um das zu schaffen, aktiviert man jede der Lampen in rascher Folge viermal. Dann platziert man sich in der Mitte des Raums und benutzt einen Zoom-Kick. Das sieht recht schmerzvoll für Joe aus, sollte dafür aber beide Lampen zum Leuchten bringen. Sollte man keine Zoom-Fähigkeit besitzen, hat man wahrscheinlich einen Kampf mit Captain Blue ausgelassen und muss nun zurückgehen, um ihn nachzuholen. Also, ab nach draußen, und durch das Tor am anderen Ende der Arena.



⊕ Nur mit einem Zoom-Kick kann man die beiden Lampen gleichzeitig einschalten

⊕ Wie bezwingt man den Boss, der das gleich Aussehen hat wie der Held? Dieser Bossgegner ruft ständig Abbilder von Joe herbei, die mir dann kräftig einheizen, weil ich sie anscheinend nicht angreifen kann. Hat jemand eine Idee, was jetzt zu tun ist?

DEAN GREENHAM

CUBE: Dieser Kampf ist im Grunde gar nicht so schwer, solange man den Druck auf den Gegner aufrecht erhält. Der böse Joe benutzt nur drei Angriffe, zwei davon rufen andere Joe-Helfer auf den Plan, die entweder dich oder den bösen Joe umkreisen und anschließend angreifen. Der Trick besteht nun darin, ihn am Ausführen einer dieser Moves zu hindern. Dazu bleibt man über ihm und greift ihn mit Zeitlupen-Zoom an, sobald er eine der Attacken starten möchte. Sein dritter Move zitiert eine Maschine herbei, die das Gebiet mit Bomben belegt. Diese Maschine kann mit einigen wohl gezielten Angriffen zerstört werden, dabei hinterlässt sie einige nützliche Gesundheitspunkte. Lässt man es aber zu, dass der böse Joe einen seiner Clone-Tricks anwendet, muss man schnellstens einen Zoom-Kick ausführen, um ihn zu stoppen. Das klappt nicht immer, aber meistens kann man ihn daran hindern, den Move auszuführen. Ab und zu taucht er auch direkt vor einem auf und startet eine Dodge-Attacke. Für deren Abwehr hat man so gut wie keine Zeit, denn die Attacke ist fast doppelt so schnell wie normale Angriffe. Doch der Schlüssel zum Sieg ist der oben erwähnte Druck auf den Gegner: Solange der Gegner keinen seiner gefährlichen Moves ausführen kann, ist der Sieg nur eine Frage der Zeit.



⊕ Ich bin in einem Level mit einer Straße und Fallgruben voller rosa Schlamm. Es gibt anscheinend keinen Ausgang: Die Wand am anderen Ende ist zu hoch, um darüber zu springen und der rosa Schlamm ist tödlich, wenn man zu lange darauf herumsteht. Ist das eine Sackgasse?

ROBERT G., BERLIN

CUBE: Die Wand ist tatsächlich zu hoch für einen Sprung ... aber sie ist kein Problem für einen turbo-geladenen, raketentriebenen Bus!

Gehe zurück zum Anfang der Fallgrube, dort kann man auf die Straße herausklettern. Hier versucht ein Bus mit einer Katze am Steuer den Held zu überrollen. Man springt einfach auf das Dach und benutzt die Zeitlupe, um die Raketenkraft aufzubauen. Sobald sie sich blau färbt, startet man und kann zusehen, wie der Bus über das Hindernis fliegt. Und dazu muss man nicht mal einen Fahrschein lösen oder seinen Platz für alte Omas frei machen ...

⊕ Ich habe gerade erst angefangen, dieses tolle Spiel zu zocken, doch nun stecke ich beim ersten Boss fest und kann ihn nicht besiegen. Ich habe bereits versucht, ihn im Flug zu umkreisen und dabei mit Raketen zu beschießen. Doch ich kriege irgendwie keine Chance für einen Treffer. Außerdem bewirft er mich mit vielen weißen Gegnern, doch wenn ich die abschieße, passiert nicht viel. Könnt ihr mir helfen??

TODD, VIA EMAIL

CUBE: Die gute Nachricht: Dieser Boss ist recht einfach zu schlagen. Die schlechte Nachricht: Die nachfolgenden Bosse sind erheblich schwerer zu besiegen!

Black Thunder hat im Prinzip nur zwei Haupt-Attacken: Bei der ersten umkreist er einen, um mit seinen Maschinenpistolen die Luft im Allge-

meinen und Joe im Speziellen zu durchlöchern. Bei der zweiten feuert er fünf Raketen auf Joe ab, die ihr Ziel automatisch suchen. Die Raketen kann man mit guten Slow-Motion-Attacken abwehren, bei den Maschinenpistolen ist allerdings sehr gutes Timing nötig. Die Kugeln fliegen dabei stets in die Richtung, aus der sie gekommen sind, die Raketen verfolgen hingegen das Ziel zurück und machen Treffer wahrscheinlicher.

Sobald man Black Thunder ein paar eingeschenkt hat, wirft er Joe sechs Gegner entgegen, um einem das Leben echt schwer zu machen. Den Angreifern kann man zwar leicht ausweichen, doch das Six-Pack nervt trotzdem, weil sie ab hier die meisten Raketen auf sich ziehen. Trotzdem sollte man die Verteidigung so weiterführen, denn früher oder später geht auch diesem Boss die Luft aus.



STAR WARS ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE

IM KAMPF GEGEN DAS BÖSE IMPERIUM SOLLTE MAN JEDE HILFE IN ANSPRUCH NEHMEN, DIE MAN KRIEGEN KANN. UND DESHALB GIBT ES HIER EINE GANZE REIHE AN HILFREICHEN INFOS.

»REBEL STRIKE« BIETET DEN ANGEHENDEN REBELLEN DIE MÖGLICHKEIT, VIEL UPGRADES FÜR IHRE WAFFENSYSTEME ABZUGREIFEN. DIESE UPGRADES SIND ZWAR NICHT IN JEDER MISSION WICHTIG, DOCH MAN BENÖTIGT SIE, UM DAS SPIEL ABZUSCHLIESSEN UND ORDEN EINZUKASSIEREN. DIE UPGRADES SEHEN AUS WIE SCHWEBENDE SILBER-KAPSELN. MAN MUSS DIE KAPSELN LEDIGLICH ANFLIEGEN, UM SIE EINZUSACKEN.



VERBESSERTE SCHILDE

Wirken bei allen Gefährten und verbessern die Wirkung der Schilde. Nach der Aktivierung leuchtet die Schildanzeige in blauer Farbe und ist komplett gefüllt.

Fundort: »Revenge of the Empire«

Das Upgrade liegt im vierten Transporter bereit, daher sollte man diesen nicht versehentlich zerstören.

VERBESSERTE LASER

Stärkt die Power der Laserkanone und erzeugt mehr Schaden.

Fundort: »Defiance of Dantooine«

Im dritten Teil des Levels ist man mit einem Speeder auf einer schmalen Felsen-Straße unterwegs. Gleich nach dem zweiten Sprung trifft man auf vier Transporter. Das Upgrade liegt im linken Gefährt.

VERBESSERTER ZIEL-COMPUTER

Damit ist es nicht länger nötig, den Zielcomputer mit der Y-Taste zu aktivieren, außerdem kann man nun dem Flügelmann bestimmte Angriffsziele zuweisen.

Fundort: »Defender of Ralltiir«

Es gibt drei Brücken in diesem Gebiet. Eine gleich beim Start, eine weitere direkt voraus und noch eine auf der linken Seite. Man überquert die linke Brücke und zerbröseln dort den imperialen Transporter. Danach kann man das Teil aufklauben.

VERBESSERTE PROTON-TORPEDOS

Macht die Protonen-Torpedos wesentlich effektiver.

Fundort: »Geonisis«

Das Item liegt hinter der letzte Fluchtkapsel, es ist im Rauch verborgen. Das gleiche Upgrade war schon in einer Zwischensequenz zu sehen ...

WEITERE SCHIFFE UND EXTRAS

Hier noch eine Liste mit weiteren Schiffen und Extras, die man während des Spieles einheimsen kann.

SLAVE 1 Nach dem Einschlag dieser Bomben lösen sich sechs kleinere Bombe.

MILLENNIUM FALCON Bronze-Medaillen in den Haupt- und Bonus-Missionen.

JEDI STARFIGHTER Silber-Medaillen in den Haupt- und Bonus-Missionen.

TIE HUNTER Gold-Medaillen in den Haupt- und Bonus-Missionen.

NABOO STARFIGHTER Schließe das Training bei jeder Tageszeit mit allen primären und sekundären Aufgabe ab.

PROTON-TORPEDOS MIT SUCHKOPF

Entweder man feuert die Torpedos via Doppeldruck auf den B-Knopf direkt auf ein Ziel ab, oder man aktiviert die Zielauswahl mit einem einfachen B-Druck. Sobald die Zielauswahl rot aufleuchtet, kann man das Torpedo abfeuern und vergessen.

Fundort: »Extraction from Ralltiir«

Zuerst geht's nach links, anschließend nach rechts, dann zur rechten Wand, dort sollte es zu finden sein.

VERBESSERTE PROTONEN-BOMBEN

Erhöht die Sprengkraft der Protonen-Bomben.

Fundort: »Raid at Bakura«

Versuche die Tie-Bomber im zweiten Abschnitt zu erreichen, allerdings braucht man dazu mindestens eine Silber-Bewertung für den erste Abschnitt. Dann kann man das letzte Gebäude mit Bomben belegen, das Upgrade liegt im Inneren bereit.

PROTONEN-STREUBOMBEN

Nach dem Einschlag dieser Bomben lösen sich sechs kleinere Bomben, die kreisförmig noch mehr Schaden anrichten. Dadurch wird zwar die Wirkung der Mutter-Bombe geschwächt, aber man kann ein größeren Gebiet belegen. Wer Probleme beim Zielen hat, sollte das Teil abgreifen, Profis kämpfen besser ohne!

Fundort: »Deception at Destrillion«

Das Upgrade liegt im zweiten Abschnitt und zwar auf dem Boden der großen Laserkuppel.

VERBESSERTE CLUSTER-RAKETEN

Steigert die Wirkung der Cluster-Raketen.

Fundort: »Battlefield Hoth«

Benutze im zweiten Abschnitt die E-Web-Kanone, um die rechte Box unter Feuer zu

nehmen. Abwarten bis ein AT-ST herauskommt, dann flugs mit der B-Taste zurück zum Lauf-Modus und das Upgrade kassieren.

CLUSTER-RAKETEN MIT SUCHKOPF

Damit kann man gleich mehrere Ziele mit Raketen bewerfen. Sollte man zum Beispiel sechs Feinde auf dem Screen haben, bekommt jeder eine Rakete zugestellt. Bei drei Gegnern bekommt jeder zwei Raketen serviert. Das Problem dabei: Die Raketen greifen Freund wie Feind an!

Fundort: »Triumph of the Rebellion«

Folge dem Pfad bis zur Kapsel. Dort wendet man sich nach rechts und durchsucht den Bereich hinter den Bäumen.

VERBESSERTE CONCUSSION-RAKETEN

Steigert die Wirkung der Concussion-Raketen.

Fundort: »Guns of Dubrillion«

Zuerst geht es die Rampe hinauf, dort peilt man nach unten auf den Pfad, das Upgrade liegt auf der linken Seite.

CONCUSSION-RAKETEN MIT SUCHKOPF

Die Concussion-Raketen verfolgen damit ihre Ziel automatisch.

Fundort: »Speed-Biker Pursuit«

Gegen Ende dieses Levels passiert man zwei Abschnitte, die aussehen wie solide Wände aus Bäumen. Nach dem zweiten Abschnitt findet man links einen kleinen Pfad, an dessen Ende das gesuchte Upgrade liegt.



AUDIO KOMMENTARE Bronze-Medaillen in den Haupt-Missionen.

ACE MODUS Gold-Medaillen in allen Singleplayer-Missionen, einschließlich der Bonus-Missionen. Außerdem muss das komplette Tatooine-Training zu allen Tageszeiten abgeschlossen werden.

TIE BOMBER Im Level »Raid at Bakura« darf man einen Tie-Bomber fliegen, wenn man den ersten Abschnitt mit Silber abschließt. Hier muss man nun die Gruppen von Kanonen-Türmen beschießen. Nach jedem Treffer gibt es eine akustische Meldung, wenn man alle Ziele getroffen hat, darf man den Tie-Bomber mitnehmen.

STAR WARS ARCADE GAME Schließe die Todesstern-Rettungsmission erfolgreich ab.

EMPIRE STRIKES BACK ARCADE GAME Schließe alle Singleplayer-Kampagnen erfolgreich ab.

DOKUMENTATION/CREDITS Schließe die »Triumph of Rebellion«-Mission erfolgreich ab.



SOUL CALIBUR 2

MAXI

Twin Snakes – Right Cross	△, △
Lunging Snake – Right Outer	△, △
Tiger Pounce	△, △, △
Lotus	△, △
Tongue	△, △
Snake Scythe	△, △
Nunchacku Slap – Behind Lower	△, △
Nunchacku Slap – Right Outer	△, △, △, △
Nunchacku Slap To Steel Dragon	△, △, △
Nunchacku Slap To Branding	△, △, △
Nunchacku – Left Inner	△, △, △, △ (Halten)
Serpant's Bane	△, △, △, △, △, △
Serpant's Bane (Halten)	△, △, △, △, △ (Halten)
Wave Slice	△, △
Dandy Surprise – Behind Lower	△, △, △, △
Stone Wall – Left Outer	△, △
Stone Kick	△, △, △
Serpent's Pleasure	△, △
Dragon's Sky – Behind Lower	△, △, △
Serpent's Pleasure (Abbruch) –	△, △, △
Right Cross	△, △, △
Rage Of Pleasure	△, △, △
Rage Of Pleasure (Halten)	△, △, △ (Halten)
Guillotine Dance	△, △, △
Tiger Pounce	△ (Halten), △
Striking Snake	△ (Halten), △
Northern Lights – Left Inner	△ (Halten), △
Northern Lights	△ (Halten), △
Wave Slice	△ (Halten), △
Nunchacku Cross	△ (Beim Aufstehen)
Dragons Brand – Left Inner	△, △ (Beim Aufstehen)
Rope Dancer – Right Outer	△, △, △ (Geduckt)
Scy The Fang – Left Outer	△, △ (Geduckt)
Snake Bite – Right Outer	△, △
Serpent's Breath – Right Outer	△, △
Steel Dragon	△, △
Branding Nunchacku –	
Left Inner	△, △, △ (Halten)
Dragon Splitter – Left Outer	△, △, △
Dragon Splitter	△, △, △
Biting Upper	△, △
Falling Fang	△, △
Inner Biting Upper	△, △
Snake Kiss – Left Outer	△, △, △
Reverse Snake Cross	△, △, △
Mantis Lunge – Left Inner	△, △, △, △
Mantis Lunge	△, △, △, △
Fury – Right Outer	△, △, △, △, △, △
Dragon Cannon	△, △, △, △
Nunchacku Lick	△, △, △
Tiger Slaughter	△, △, △, △
Twisted Loop	△, △, △
Twisted Loop (Abbruch)	△, △, △, △
Serpent's Desire	△, △, △, △
Serpent's Desire (Halten)	△, △, △, △ (Halten)
Dragon Splitter (Left Outer)	△ (Halten), △
Return Of Fear	△ (Halten), △

Steel Dragon – Left Outer	△ (Halten), △
Mark Of The Beast	△ (Halten), △
Reverse Snake Cross – Right Cross	△ (Halten), △
Dragon Cannon	△ (Halten), △, △
Hurricane	△ (Halten), △, △
Hurricane (Abbruch)	△ (Halten), △, △, △
Twisted Loop	△ (Halten), △, △
Twisted Loop (Abbruch)	△ (Halten), △, △, △
Rolling Biting Upper – Left Inner	△ (Beim Aufstehen)
Left Roundhouse	△, △
Dragon Roar Bite –	
Right Outer	△, △, △, △
Dragon Roar Sweep	△, △, △, △
Snap Kick	△, △
Illusion kick –	
Right Outer	△, △, △
Illusion Low Kicks	△, △, △
Quick Slice	△, △
Right Roundhouse	△, △
Rolling Sobat	△, △, △
Hurricane	△, △, △
Hurricane (Abbruch)	△, △, △, △
Falling Dragon	△, △, △
Falling Dragon (Halten)	△, △, △ (Halten)
Dragon Pounce	△, △, △
Dragon Pounce (Halten)	△, △, △ (Halten)
Back Kick	△ (Halten), △
Water Slice	△ (Halten), △, △
Circle Kick	△ (Halten), △
Dragon Scream	△, △ (Beim Aufstehen)

WÜRFE

Falling Heaven Dragon	△+△ (Beim Annähern)
Lynching	△+△ (Beim Annähern)
Parting The Waves	△+△ or △+△ (Von hinten)
Dragon Destroyer	△+△ or △+△ (Von links)
Leaving The Dragon's Nest	△+△ or △+△ (From Right)

MULTIPARTS

Right Outer	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Right Outer ...	
• Dragon Bite	△, △
• Dragon Bite	△ (Halten)
• Dragon Wing Sobat	△, △, △
• Dragon Wing Sobat (Abbruch)	△, △, △, △
• Dragon Pounce	△, △
• Dragon Pounce (Halten)	△ (Halten)
• Falling Dragon	△, △

Behind Lower	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Behind Lower ...	
• Inverted Moon	△, △
• Fury Kicks	△, △

Behind Outer	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Behind Outer ...	
• Lunging Biting Upper – Left Outer	△ (Halten)
• Lunging Biting Upper (Halten) – Left Outer	△ (Halten)

Right Cross	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Right Cross ...	
• Tiger Pounce	△
• Tiger Pounce (Abbruch)	△, △
• Striking Snake	△, △, △
• Cobra Fangs	△, △, △, △
• Mark Of The Beast	△

Left Outer	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Left Outer ...	
• Bloody Cross	△, △
• Wing Slice – Right Cross	△
• Wing Slice (Halten) – Right Cross	△ (Halten)
• Wing Sobat	△, △ (Halten)
• Wing Sobat (Abbruch)	△, △, △
• Circle Kick	△

Left Inner	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Left Inner ...	
• Purity Cross	△
• Purity Cross – Right Cross	△, △
• Canyon Carve – Behind Lower	△
• Canyon Carve (Abbruch) – Right Outer	△, △
• Wheel Kick	△, △

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Branding Nunchacku – Left Inner △, △, △ (Halten)
- 2 Hurricane △, △
- 3 Twisted Loop △ (Halten), △, △
- 4 Fury – Right Outer △+△, △, △, △
- 5 Parting The Waves △+△ or △+△ (Von hinten)

YOSHIMITSU

Rapid Gale	△, △
Gale	△, △
Flagstaff	△, △, △
Hoarding Wealth	△, △, △
Parting Grass	△, △
Stone Fists	△, △, △, △, △, △
Stone Backhands	△, △, △, △, △, △
Mouthless	△, △, △
Sword Sweep	△, △, △
Back Hand	△, △, △
Band Hand – Soul Siphon	△, △+△ (Halten)
Crying Spirit Sword	△, △, △+△
Crying Spirit Sword (Abbruch)	△, △, △+△, △
Crying Spirit Sword To Death	△, △, △+△, △, △
Crying Spirit Sword	
(Abbruch) – Sword Pogo	△, △, △+△, △
Crying Spirit Sword	
(Abbruch) – Meditation	△, △, △+△, △
Digging Spirit	△, △+△
Digging Spirit (Halten)	△, △+△ (Halten)
Digging Spirit – Sword Pogo	△, △+△, △
Digging Cyclone	△, △+△, △
Deathcopter	△, △+△
Deathcopter Attack	△ (Während des Deathcopter)

DIE ULTIMATIVE
MOVES-LISTE

In der vergangenen Ausgabe 11/03 hatten wir verraten, wie man unter anderem mit Mitsurugi, Link und Necrid am besten kämpft. Diesmal sind die restlichen Fighter dran. Viel Glück bei den Duellen!



INFORMATION

SOUL CALIBUR 2

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NAMCO

GENRE: BEAT-'EM'-UP

PREIS: 50 EURO

SPIELER: 1-2

Deathcopter Trick (Während des Deathcopter)
Sudare Wheel
Fake Turning Suicide
Fake Turning Suicide –
Sword Pogo
Turning Suicide (Halten)
Standing Suicide
Kabuki
Mist Banishment
Crying Spirit Sword
Crying Spirit Sword (Abbruch)
Crying Spirit Sword
(Abbruch) – Sword Pogo
Crying Spirit Sword
(Abbruch) – Meditation
Crying Spirit Sword To Death
Sunflower
Rapid Grace
Sword Spirit Mid
Sword Spirit Low
Sword Spirit Upper
Firmiana Branch
Firmiana Solar Kick
Firmiana Shark Attack
Firmiana Shark Attack Combo
Clansmen
Clansmen (Halten)
Autumn Drizzle
Death Splash
Death Splash (Halten)
Sleet
Sword Impale
Moon Sault Slayer
Door Knock
Solar Kick
Solar Kick – Back Facing Enemy
Shark Attack
Shark Attack Combo
Shark Deathcopter (Halten)
Circium
Cyclone Lift
Spinning Evade
Spinning Evade – Sword Pogo
Spinning Evade – Meditation
Ninja Sun Flair
Ninja Sun Flair (Abbruch)
Ninja Sun Flair (Abbruch) –
Sword Pogo
Ninja Sun Flair (Abbruch) –
Meditation
Poison Wind
Poison Wind – Sword Pogo
Poison Wind – Meditation
Steel Wind
Steel Wind – Sword Pogo
Steel Wind – Meditation
Ninja Blade Rush

Manji Carve Fist
Spinning Sword
Spinning Sword (Abbruch)
Helm Splitter
Prayer
Crying Helm Flames
Sword Impale
Ninja Blade Rush
Tangled Blade
Heretic Sword
Triple Spin Kick
Zig
Zig-Zag
Double Zig
Knee Bash
Mid Kick
Sweep Kick
Kangaroo Kick
Bullet Cutter
Bullet Cutter (Halten)
Knee Bash
Whirlwind – Sword Pogo
Whirlwind – Meditation
Hayabusa
Lunging Sweep
Spinning Low Kick

WÜRFE

Jaw Smash
Nimbus
Tornado Drop
Elegant Storm
Manji Ninjitsu Blade
Rainbow Drop
Oni Killer
Soul Siphon

MULTIPARTS

Deathcopter
Ausführen während Deathcopter ...
• Deathcopter Attack
• Deathcopter Trick

Sword Pogo
Ausführen während Sword Pogo ...
• Rolling Spark
• Pogo Hop
• Pogo Hop (Halten)
• Kangaroo Kick
• Pogo Rush
• Pogo Rush (Halten)
• Skull Splitter
• Skull Splitter (Halten)
• Meditation

Meditation
Ausführen während Meditation ...
• Warp Rolling Shark
• Warp Moon Slayer
• Warp Kangaroo Kick
• Warp Shark Attack
• Warp
• Warp – Sword Pogo

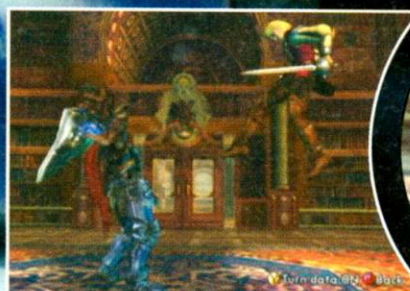
DIE FÜNF BESTEN MOVES

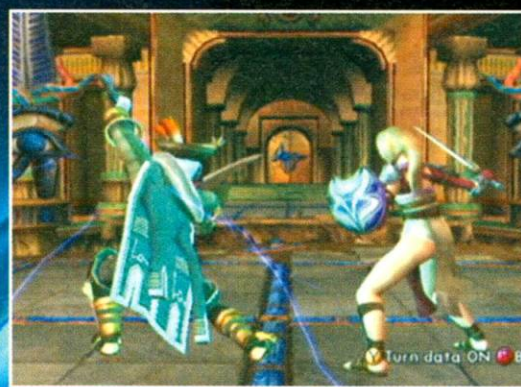
- 1 Nimbus
- 2 Stone Backhands
- 3 Pogo Hop
- 4 Elegant Storm
- 5 Deathcopter

NIGHTMARE

Slash – Night Side Stance
Evil Eye
Slash Cross
Slash Cross – Night Lower Stance
Double Grounder
Double Grounder (Abbruch)
Night Behind Stance
Quick Spin Slash
Right Slasher
Dark Bite
Leg Slash
Shadow Slicer
Shadow Slicer (Halten)
Back Spin Slash
Back Spin Slash –
Night Reverse Side Stance
Blaze Wind – Night Side Stance
Blaze Storm
Dark Soul Impact
Flying Edge
Spin Slash Double Grounder
Spin Kick Slash Cross
Spin Kick Slash Cross –
Night Lower Cross
Quick Back Spin Slash
Quick Back Spin Slash –
Night Reverse Side Stance
Right Slasher
Armlet Crusher
Alternate Cross
Advancing Slash –
Night Reverse Side Stance
Advancing Slash –
Night Behind Side Stance
Advancing Slash –

Night Lower Stance
Revenge
Reverse Advancing Slash –
Night Side Stance
Reverse Advancing Slash –
Night Behind Stance
Reverse Advancing Slash
Reverse Advancing Slash –
Night Lower Stance
Back Spin Slash
Axle Kick Winder
Maelstrom
Maelstrom (Abbruch)
Sword Buster – Night Lower Stance
Gauntlet Buster
Rampart Buster
Sword Buster (Abbruch) –
Night Behind Stance
Mail Splitter
Buster Grounder
Buster Grounder (Halten)
Buster Grounder (Abbruch)
Night Behind Stance
Piercing Strike
Quick Revenge
Piercing Strike (Abbruch) –
Night Lower Stance
Rook Splitter
Sky Splitter
Sky Splitter –
Night Behind Stance
Shadow Buster
Shadow Buster –
Night Lower Stance
Thrust Throw
Midnight Launcher
Midnight Launcher –
Night Behind Stance
Fatal Dive –
Night Lower Stance
Fatal Drive
Fatal Drive –
Night Behind Stance
Earth Divide
Side Gauntlet Buster
Helm Divider
Helm Divider –
Night Lower Stance
Armour Breaker
Armour Breaker –
Night Behind Stance
Break Kick
Rook Splitter
Sky Splitter
Sky Splitter – Night Behind Stance
Armour Pierce
Armour Pierce –





Night Lower Stance	☐ (Halten), ☐, ☐, ☐ (Halten)
Shadow Impact	☐ (Halten), ☐
Cannonball Lifter	☐ (Beim Aufstehen)
Cannonball Lifter –	
Night Behind Stance	☐ (Halten während des Aufstehens)
Split Buster –	
Night Lower Stance	☐ (Halten während des Duckens)
Jade Crusher	☐, ☐
Shoulder Rush	☐, ☐, ☐
Shoulder Rush – Night Behind Stance	☐, ☐, ☐ (Halten)
Axle Headbutt	☐, ☐, ☐, ☐
Grind Low Kick	☐, ☐, ☐
Headbutt Tackle	☐, ☐, ☐
Headbutt Tackle –	
Night Behind Stance	☐, ☐, ☐ (Halten)
Jade Smasher	☐, ☐, ☐, ☐
Jade Breaker –	
Armlet Crusher	☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Jade Breaker –	
Alternate Cross	☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Stomping	☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Stomping (Halten)	☐, ☐, ☐, ☐ (Halten)
Drop Kick	☐, ☐, ☐, ☐
Rush Crusher	☐, ☐, ☐, ☐
Shoulder Rush –	
Night Behind Stance	☐, ☐ (Halten)
Rush Splitter	☐ (Halten), ☐, ☐
Rush Splitter –	
Night Behind Stance	☐ (Halten), ☐, ☐ (Halten)
Spin Slash Double Grounder	☐ (Halten), ☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Spin Kick Slash Cross	☐ (Halten), ☐, ☐, ☐, ☐
Spin Kick Slash Cross –	
Night Lower Stance	☐ (Halten), ☐, ☐, ☐, ☐
(Halten)	
Spin Kick Combo	☐ (Halten), ☐, ☐
Darkside Kick	☐ (Halten), ☐
Rising Night Kicks	☐ (Beim Aufstehen)

WÜRFE

Hilt Impact	☐+☐ (Beim Annähern)
Soul Devour	☐+☐ (Beim Annähern)
Witch Hunt	☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)
Calamity Fall	☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
Unholy Terror	☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)
Flap Jack	☐+☐ or ☐+☐ (Geduckt)

MULTIPARTS

Night Reverse Side Stance	☐, ☐+☐
Ausführen während Night Reverse Side Stance ...	
• Cross Grounder	☐, ☐
• Double Grounder Alpha	☐, ☐, ☐
• Helm Shear	☐, ☐
• Night Front Kick	☐
Night Side Stance	☐, ☐+☐
Ausführen während Night Side Stance ...	
• Cross Grounder	☐, ☐
• Double Grounder Alpha	☐, ☐, ☐
• Cannonball Lifter	☐
• Cannonball Lifter – Night Behind Stance	☐ (Halten)
• Spinning Retreat	☐, ☐
• Night Front Kick	☐
• Reaver	☐+☐
• Reaver – Night Reverse Side Stance	☐+☐ (Halten)
Night Lower Stance	☐, ☐+☐
Ausführen während Night Lower Stance ...	
• Leg Hacker	☐
• Leg Hacker – Night Side Stance	☐ (Halten)
• Death Horn Charge	☐
• Death Horn Charge – Night Behind Stance	☐ (Halten)

• Cannonball Splitter	☐, ☐
• Death Claw	☐ (Halten)
• Death Claw – Night Reverse Side	☐+☐
• Rook Splitter Alternate	
Night Behind Stance	☐+☐ or ☐, ☐+☐
Ausführen während Night Behind Stance ...	
• Night Annihilation	☐
• Night Annihilation (Night Side Stance)	☐ (Halten)
• Carving Edge	☐, ☐
• Carving Edge – Night Reverse Side Stance	☐, ☐ (Halten)
• Terror Stomper	☐, ☐
• Knee Kick Rush	☐, ☐

DIE FÜNF BESTEN MOVES

1 Thrust Throw	☐, ☐
2 Midnight Launcher	☐, ☐
3 Unholy Terror	☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)
4 Flap Jack	☐+☐ or ☐+☐ (Geduckt)
5 Stomping	☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐

IVY

Biting Raven	☐, ☐
Biting Raven – Whip State	☐, ☐ (Halten)
Raven Butt	☐, ☐
Raven's Egg	☐, ☐, ☐
Cross Madness	☐, ☐
Cursed Mark	☐, ☐
Ancient Wheels	☐, ☐, ☐
Menace Slice	☐, ☐
Dancing Insanity	☐, ☐, ☐
Dancing Insanity (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Serpent's Venom	☐, ☐, ☐
Serpent's Venom (Abbruch)	☐, ☐, ☐, ☐
Spiral Serenade	☐+☐
Freeze Gaze	☐, ☐+☐
Insanity Light	☐, ☐, ☐+☐
Insanity Feast ☐ (Halten während des Insanity Light)	
Eye Of Madness	☐, ☐+☐
Eye Of Madness – Spiral Lust	☐, ☐+☐ (Halten)
Dominance	☐, ☐+☐
Razor's Bite	☐, ☐+☐
Spiral Punishment (Abbruch)	☐, ☐+☐, ☐
Spiral Punishment	☐, ☐+☐, ☐
Spiral Dominance (Halten)	☐, ☐+☐ (Halten)
Crucifixion	☐, ☐, ☐+☐
Crucifixion (Halten)	☐, ☐, ☐+☐ (Halten)
God Whisper	☐, ☐+☐
Royal Huntress	☐, ☐+☐
Wolf Lash	☐ (Halten), ☐
Menace	☐ (Beim Aufstehen)
Masquerade – Resting Madness	☐, ☐+☐ (Geduckt)
Masquerade – Resting Madness –	
Spiral Lust	☐, ☐+☐ (Halten während des Duckens)
Demented Loop	☐+☐, ☐ (Beim Aufstehen)
Immortal Gale	☐, ☐, ☐+☐
Immortal Gale (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Squire's Cage	☐, ☐, ☐
Caged Silhouette – Whip State	☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Ivy Lash	☐, ☐
Ivy Lash (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Biting Ivy Inner (Halten)	☐, ☐, ☐
Serpent's Breath	☐, ☐, ☐
Serpent's Breath – Spiral Tribute	☐, ☐, ☐ (Halten)
Cursed Heavens	☐, ☐
Curse Brand	☐, ☐
Poison Ivy	☐, ☐
Poison Ivy (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Ivy Bite	☐, ☐

Darkside – Whip State	☐, ☐, ☐
Darkside – Spiral Serenade	☐, ☐, ☐ (Halten)
Venom Lash	☐, ☐, ☐
Venom Lash – Serpent's Embrace	☐, ☐, ☐ (Halten)
Ivy Brambler	☐, ☐, ☐
Pleasure Change	☐+☐
Embrace Of Lust	☐, ☐+☐
Embrace Of Lust (Halten)	☐, ☐+☐ (Halten)
Fear's Void	☐, ☐+☐
Fear's Void (Abbruch) –	
Whipstate	☐, ☐+☐, ☐
Gnome Huntress (Halten)	☐, ☐+☐ (Halten)
Heel Explosion	☐, ☐+☐
Heel Explosion (Abbruch)	☐, ☐+☐, ☐
Exile – Whipstate	☐, ☐, ☐+☐
Exile – Spiral Lust	☐, ☐, ☐+☐ (Halten)
Ivy Lick – Whipstate	☐, ☐+☐, ☐
Silhouette – Whipstate	☐, ☐+☐, ☐
Drowning Madness	☐ (Halten), ☐
Drowning Madness –	

Spiral Tribute	☐, ☐ (Halten)
Shameless	☐ (Beim Aufstehen)
Asylum	☐+☐ (Beim Aufstehen)
Ivy Masquerade	☐, ☐ (Geduckt)
Ivy Masquerade (Halten)	☐, ☐ (Halten während des Duckens)
Pride	☐, ☐ (Geduckt)
Ivy Sweep	☐, ☐
Raven Knee	☐, ☐
Mind Shatter	☐, ☐, ☐
Mind Shatter (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Evil Sparrow	☐, ☐
Charmer Silhouette	☐, ☐
Serpent Silhouette	☐, ☐
Rage Kick	☐, ☐
Rage Kick (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Raven Catcher	☐, ☐
Diving Raven	☐, ☐, ☐
Ramble Sobat	☐ (Halten), ☐
Rising Cross	☐ (Beim Aufstehen)
Nail Cross	☐, ☐ (Geduckt)

WÜRFE

Primal Dominance	☐+☐ (Beim Annähern)
Dominion Throw	☐+☐ (Beim Annähern)
Sweet Dominance	☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)
Heartless Guide	☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
Sunset Cradle	☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)
Ivy Lick	☐, ☐+☐ (Gegen fliegende Gegner)
Summon Suffering	☐, ☐+☐ (Während des Aufstehens)
Calamity Symphony	☐, ☐+☐ (Während des Whip State, Während des Aufstehens)

MULTIPARTS

Insanity Light	☐, ☐, ☐+☐
• Insanity Feast	☐ (Halten) (Während des Insanity Light)
Whip State	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Whip State ...	
• Venom Strike – Serpent's Embrace	☐+☐
• Lamenting Tail	☐+☐
Spiral Serenade	☐+☐
Ausführen während Spiral Serenade ...	
• Serpent Slash – Spiral Tribute	☐
• Serpent Whip – Whip State	☐, ☐
• Cross Kick	☐
• Reeling Mind	☐+☐

Spiral Tribute	Siehe Moves in der Hauptliste
Ausführen während Spiral Tribute ...	
Raging Flames – Serpent's Embrace	☐
Mistress' Justice	☐, ☐, ☐
Cross Knee	☐
Fencing With Flames – Whip State	☐+☐

Venom Lash – Serpent's Embrace	☐, ☐, ☐ (Halten)
Moves performed during Serpent's Embrace...	
Violent Spirits	☐, ☐
Whirling Exile	☐
Whirling Exile (Halten)	☐ (Halten)
Charging Serpent	☐
Released Souls	☐+☐
Stinging Souls (Mittlere Distanz)	☐+☐
Stinging Souls (Kurze Distanz)	☐, ☐+☐
Stinging Souls (Long Distance)	☐, ☐+☐

DIE FÜNF BESTEN MOVES

1 Calamity Symphony	☐, ☐+☐ (Während des Whip State, Beim Annähern)
2 Embrace Of Lust	☐, ☐+☐
3 Sweet Dominance	☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)
4 Mistress' Justice	☐, ☐, ☐ (Während des Spiral Tribute)
5 Summon Suffering	☐, ☐+☐ (Beim Annähern)

CERVANTES

Soul Swing	☐, ☐
Crush Keel	☐, ☐
Lagging Wave	☐, ☐, ☐
Scissor Wave	☐, ☐
Laser Wave	☐, ☐
Dread Wave	☐, ☐
Dread Wave (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Dread Lifter	☐, ☐
Bridgette Wave	☐, ☐
Tornado Slice	☐, ☐, ☐
Eraser Wave	☐+☐, ☐
Armada Eraser	☐+☐, ☐
Gale Slash	☐, ☐+☐, ☐
Windmill	☐, ☐, ☐+☐
Slant Cross	☐, ☐+☐
Killer	☐, ☐+☐
Eternal Curse	☐, ☐+☐
Eternal Curse (Abbruch)	☐, ☐+☐, ☐
Bloody Hoist	☐, ☐+☐
Cross Bone Divider	☐, ☐, ☐+☐
Cross Bone Divider (Halten)	☐, ☐, ☐+☐ (Halten)
Iceberg Circular	☐, ☐+☐
Killer Crawler	☐, ☐+☐
Pressure Astern (Halten)	☐, ☐+☐ (Halten)
Anchor Whirlpool	☐, ☐+☐
Pirate's Cross	☐, ☐
Gentle Wave	☐, ☐, ☐
Dread Pressure	☐, ☐, ☐
Dread Pressure (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Scissor Lifter	☐, ☐, ☐
Scissor Lifter (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Bridgette Slice	☐, ☐
Lagging Wave	☐ (Halten), ☐
Dishonest Wave	☐ (Halten), ☐
Gibbering Torpedo	☐ (Halten), ☐
Tornado Slice	☐ (Halten), ☐
Full Sail Anchoring	☐, ☐ (Beim Aufstehen)
Full Sail Anchoring (Halten)	☐, ☐ (Halten während des Aufstehens)

Hades (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Ax Grave	☐, ☐
Bear Fang	☐, ☐
Bear Fang (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Canyon Creation	☐, ☐, ☐
Canyon Creation (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Azazel Tackle	☐, ☐, y, ☐, ☐
Flying Divide	☐, ☐
Flying Divide (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Guard Crusher	☐, ☐
Body Splash	☐, ☐, ☐
Body Splash (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Ax Lower Cannon	☐, ☐, ☐
Demented Moon	☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Demented Moon (Abbruch)	☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Ax Crash	☐ (Halten), ☐
Hades Cannon	☐ (Halten), ☐
Hades Rising	☐ (Beim Aufstehen)
Side Divide	☐, ☐ (Mit dem Rücken zum Gegner)
Moloch's Vice (Halten)	☐ (Halten)
Hades Knee	☐, ☐
Bull Rush	☐, ☐, ☐
Bull Rush (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Dark Tamer	☐, ☐
Dark Tamer (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Bull Low Kick	☐, ☐, ☐ or ☐
Reverse Tamer	☐, ☐, ☐
Command Kicks	☐, ☐, ☐
Lower Command Kick	☐, ☐, ☐
Stamp Of Hades	☐ (Halten), ☐
Stamp Of Hades (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Rising Cyclone	☐, ☐ (Beim Aufstehen)
Bull Rush	☐, ☐ (Geduckt)

WÜRFE

Maelstrom Divide	☐+☐ (Beim Annähern)
Hades Destroyer	☐+☐ (Beim Annähern)
Hades Destroyer (Halten)	☐+☐ (Halten während der Annäherung)
Flight Of The Wicked	☐+☐, ☐ (Halten während der Annäherung)
The Rack	☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)
Beat Down	☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
On Silent Wings	☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)
Drop Of Lava	☐, ☐+☐ (Gegen kauern den Feind)
Flood Of Lava	☐, ☐+☐ (Gegen kauern den Feind)
Titan Bomb	☐+☐, ☐ (Halten während der Annäherung)
Dark Immolator	☐, ☐ (Gegen liegenden Feind)
Buriel	☐+☐ or ☐+☐ (Gegen liegenden Feind)

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Poseidon Tide ☐, ☐, ☐
- 2 Hades Destroyer (Halten) ☐+☐ (Halten während der Annäherung)
- 3 Beat Down ☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
- 4 Poseidon Tide Rush ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐
- 5 The Rack ☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)

VOLDO

Scissor Claw	☐, ☐
Dark Shredder	☐, ☐, ☐
Dark Shredder – Blind Stance	☐, ☐, ☐, ☐
Side Claw Kick	☐, ☐, ☐
Jolly Ripper – Blind Stance	☐, ☐
Elegant Claw	☐, ☐, ☐
Rat Cheeze	☐, ☐, ☐, ☐
Rat Cheeze Kick	☐, ☐, ☐, ☐, ☐
Mouse Cutter	☐, ☐
Blind Claw – Blind Stance	☐, ☐
Blind Spin	☐, ☐, ☐
Lunatic Doll	☐, ☐, ☐
Praying Mantis	☐+☐
Katar Gore – Blind Stance	☐, ☐+☐
Gate Opener	☐, ☐, ☐+☐
Gate Prier	☐, ☐, ☐+☐, ☐
Blind Dive	☐, ☐+☐
Blind Dive (Halten)	☐, ☐+☐ (Halten)
Blind Dive (Halten) (Abbruch)	☐, ☐+☐ (Halten), ☐
Evil Bow	☐, ☐+☐
Guillotine Scissors Alternate	☐, ☐+☐
Running With Scissors (Halten)	☐, ☐+☐ (Halten)
Death Rose	☐+☐
Death Rose (Halten)	☐+☐ (Halten)
Death Rose (Halten) (Abbruch)	☐+☐ (Halten), ☐
Insanity Trap	☐, ☐, ☐+☐, ☐
Web Weaver	☐, ☐+☐
Web Weaver (Abbruch)	☐, ☐+☐ (Abbruch)
Silent Embrace	☐, ☐
Blind Blade	☐ (Halten), ☐
Mystery Dance	☐ (Halten), ☐+☐
Scorpion Claw	☐ (Beim Aufstehen)
Mouser Cutter	☐ (Geduckt)
Stampede Shredder	☐, ☐
Blade Nail	☐, ☐, ☐
Demon Elbow	☐, ☐, ☐
Guillotine Scissors	☐, ☐, ☐
Ecstasy – Blind Stance	☐, ☐, ☐
Power Slave	☐, ☐, ☐
Asylum Dance – Matis Crawl	☐, ☐, ☐, ☐
Asylum Dance	☐, ☐, ☐, ☐
Katar Splitter	☐, ☐
Katar Splitter – Mantis Crawl	☐, ☐ (Halten)
Demon Phormone (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
Demon Phormone (Halten) (Abbruch)	☐, ☐, ☐ (Halten), ☐
Super Freak	☐+☐
Super Freak Retreat	☐+☐
Super Freak Lunge	☐, ☐+☐
Super Freak Lunge – Mantis Crawl	☐, ☐+☐ (Halten)
Grave Digger	☐, ☐
Demon Elbow	☐ (Halten), ☐
Despair	☐ (Halten), ☐
Bat Taste – Mantis Crawl	☐ (Halten während des Aufstehens)
Bat Taste	☐, ☐ (Beim Aufstehen)
Rat Drill – Blind Stance	☐, ☐ (Geduckt)
Asylum Step	☐ (Geduckt)
Rat Bounce	☐+☐ (Geduckt)
Rat Bounce – Mantis Crawl	☐, ☐+☐ (Halten während des Duckens)

Blind Drop – Blind Stance	☐, ☐, ☐
Mute Mid Kick	☐, ☐
Rat Kick	☐, ☐
Scorpion Tail – Blind Stance	☐, ☐
Scorpion Tail	☐, ☐, ☐ (Halten)
Bending Kick	☐, ☐
Bending Kick – Mantis Crawl	☐, ☐ (Halten)
Lunatic Flip	☐, ☐, ☐
Demon Tail	☐ (Halten), ☐
Mute Low Kick	☐ (Halten), ☐
Scorpion Tail – Blind Stance	☐ (Halten), ☐
Lunatic Flip	☐ (Halten), ☐
Lunatic Spin Blind Stance	☐ (Beim Aufstehen)
Lunatic Spin	☐, ☐ (Beim Aufstehen)

WÜRFE

Spinning Umbrella	☐+☐ (Beim Annähern)
Catacomb Throw	☐+☐ (Beim Annähern)
Bloody Drill	☐+☐ (Halten während der Annäherung)
Blind Ownership	☐+☐ (Während des Blind Stance)
Sadistic Cross	☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)
Fools Inquest	☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
Bush Whacker	☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)
Grave Robber (Halten)	☐, ☐ (Halten gegen einen am Boden liegenden Gegner)
Life Sucker (Short Rush)	☐+☐ (Während des Calioistro Rush)
Life Sucker (Halten) (lang)	☐+☐ (Halten während des Calioistro Rush)
Centipede Nightmare (kurz)	☐+☐ (Während des Calioistro Rush)
Centipede Nightmare (Halten) (lang)	☐+☐ (Halten während des Calioistro Rush)

MULTIPARTS

Blind Stance	☐, ☐, ☐
Ausführen während des Blind Stance	
• Madness Spin	☐, ☐
• Lunatic Wheel	☐, ☐, ☐
• Lunatic Wheel (Halten)	☐, ☐, ☐ (Halten)
• Mute Elbow Rush – Blind Stance	☐, ☐, ☐
• Rat Straight	☐, ☐
• Red Stitch	☐, ☐, ☐
• Scarecrow	☐, ☐, ☐, ☐
• Blind Elbow Rush – Blind Stance	☐ (Halten), ☐, ☐
• Death Ensnare	☐, ☐, ☐
• Blind Drop Kick	☐, ☐
• Scorpion Tail	☐, ☐
• Mute Kick – Blind Stance	☐, ☐
• Reverse Evil Bow – Blind Stance	☐, ☐+☐
• Freak Roll	☐+☐
• Broken Wheel	☐+☐, ☐
• Freak Roll (Abbruch) – Mantis Crawl	☐+☐, ☐
• Death Rose	☐+☐
• Death Rose (Halten)	☐+☐ (Halten)

Mantis Crawl	☐, ☐+☐
Ausführen während des Mantis Crawl	
• Twisted Salute	☐
• Asylum Breakout	☐
• Blind Drop – Blind Stance	☐
• Fool Ritual	☐+☐
• Fool Ritual (Halten)	☐+☐ (Halten)
• Mantis Fire Dance	☐, ☐
• Fool Ritual Fire Dance	☐, ☐, ☐+☐
• Superwurm (☐)	☐, ☐, ☐, ☐
• Superwurm (☐)	☐, ☐, ☐, ☐
• Scorpion Kick	☐, ☐
• Gravestone Cleaver	☐, ☐+☐

Calioistro Rush	☐, ☐, ☐
Ausführen während des Calioistro Rush	
• Katar Slap	☐, ☐
• Blind Slap – Blind Stance	☐, ☐, ☐
• Slap Blind Claw	☐, ☐, ☐
• Mad Shredder – Mantis Crawl	☐, ☐ (Halten)
• Mad Shredder	☐, ☐, ☐
• Rat Slaughter Kick	☐, ☐
• Snake Eater	☐+☐
• Lunging Rat Bounce	☐+☐

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Mantis Fire Dance ☐, ☐ Während des Mantis Crawl
- 2 Fools Inquest ☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
- 3 Death Rose ☐+☐
- 4 Running With Scissors (Halten) ☐, ☐+☐ (Halten)
- 5 Spinning Umbrella ☐+☐ (Beim Annähern)

SEUNG MINA

Wild Gale	☐, ☐, ☐
Blunting Kick	☐, ☐, ☐
Strangling Flower	☐, ☐, ☐
Srangling Slash	☐, ☐
Sweeping Circle	☐, ☐

Biting Strike	☐, ☐
Shadow Step Slice	☐, ☐
Wing Cross	☐, ☐, ☐, ☐
Light Crane	☐+☐
Dancing Crane	☐+☐, ☐, ☐
Dancing Crane (Abbruch)	☐+☐, ☐, ☐, ☐
Heavy Crane	☐+☐, ☐+☐
Fang Barrage	☐, ☐+☐
Fang Barrage (Abbruch)	☐, ☐+☐, ☐
Opening Treasure	☐, ☐+☐
Rapid Earth	☐, ☐+☐
Halting Treasure	☐, ☐+☐
Rapid Spinning Spiritual Thrust	☐, ☐+☐, ☐, ☐
Seung's Crushing Long Blade	☐, ☐+☐
Seung's Crushing	
Long Blade (Abbruch)	☐, ☐+☐ (Abbruch)
Seung's Quick Long Blade	☐, ☐+☐
Radiant Wing	☐, ☐+☐
Circular Blade Kick	☐+☐
Zanbatou Smackdown	☐, ☐+☐
Dancing Fang Sweep	☐, ☐+☐, ☐
Dancing Blade Kick	☐, ☐+☐, ☐
Fang Sweep	☐, ☐+☐
Power Fang Sweep	☐, ☐+☐
Gale Stream	☐, ☐, ☐
Strangling Deception	☐, ☐, ☐
Strangling Flower	☐ (Halten), ☐
Willow Divide	☐ (Halten), ☐, ☐
Heavy Willow Dive	☐ (Halten), ☐, ☐
Falling Fang Divide	☐ (Halten), ☐, ☐
Black Wing	☐ (Halten), ☐, ☐
Black Wing (Abbruch)	☐ (Halten), ☐, ☐ (Abbruch)
Sparrow Sweep	☐ (Halten), ☐
Fang's Way	☐ (Beim Aufstehen)
Glory Fan	☐+☐ (Geduckt)
Glory Fan (Abbruch)	☐+☐, ☐ (Geduckt)
Splitting Divide	☐, ☐
Hidden Fang	☐, ☐, ☐
Thrusting Fang	☐, ☐, ☐
Shadow Fang	☐, ☐, ☐
Heavy Fall	☐, ☐, ☐
Lifting Heavens	☐, ☐
Spinning Divide	☐, ☐
Spinning Divide (Halten)	☐, ☐ (Halten)
Earth Poke	☐, ☐, ☐
Glory Wing	☐+☐
Glory Wing (Abbruch)	☐+☐ (Abbruch)
Wheel	☐, ☐+☐
Rock Breaker	☐, ☐+☐
Retreating Sands	☐, ☐+☐
Oak Branch	☐, ☐+☐
Heaven's Wheel	☐, ☐+☐
Circular Heaven Slash	☐, ☐
Sheng Mirage Kick	☐, ☐
Heavy Fall	☐ (Halten), ☐
Rising Void	☐ (Halten), ☐
Lifting Wing	☐ (Beim Aufstehen)
Liquid Poke	☐ (Geduckt)
Banishment Kick	☐, ☐
Circular Heaven Spin Kick	☐, ☐, ☐, ☐
Belly Crush	☐, ☐
Earth Kick	☐, ☐
Liquid Rising	☐, ☐, ☐
Check Mate	☐, ☐, ☐
Thunder Kick	☐, ☐, ☐
Retreating Fang	☐+☐
Gale Kick	☐, ☐
Banishment	☐, ☐, ☐
Wild Leaves	☐ (Halten), ☐, ☐
Dark Sweep	☐ (Halten), ☐
Thunder Kick	☐ (Halten), ☐
Dark Curtain	☐ (Halten), ☐, ☐
Shattering Kick	☐ (Beim Aufstehen)

WÜRFE

Dropping Embrace	☐+☐ (Beim Annähern)
Crushing Soul	☐+☐ (Beim Annähern)
Stalk Cutter	☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)
Rising Mustang	☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
Mina Frankenstein	☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)

DIE FÜNF BESTEN MOVES

- 1 Rising Mustang ☐+☐ or ☐+☐ (Von links)
- 2 Dancing Crane ☐+☐, ☐, ☐
- 3 Mina Frankenstein ☐+☐ or ☐+☐ (Von rechts)
- 4 Opening Treasure ☐, ☐+☐
- 5 Stalk Cutter ☐+☐ or ☐+☐ (Von hinten)

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

VORSCHAU



POKEMON COLOSSEUM

➔ GROSSARTIGE ROLLENSPIEL-ÜBERRASCHUNG!

Seit wir wissen, dass Nintendos »Pokémon Colosseum« um ein spannendes und mehr als 30 Stunden umfassendes Rollenspiel herumgebaut wird, klettert das Abenteuer-Game auf unserer Wunschliste ganz weit nach oben. Alles darüber in der nächsten Ausgabe.

TIPPS & TRICKS

➔ PROBLEM ERKANNT, GEFÄHR GEBANNT!

Tipps und Lösungen zu »Mario Kart: Double Dash!!«, »Rückkehr des Königs«, »FIFA 2004« und vieles mehr.

SUPER-EXTRA 2004

➔ DAS MUSST DU HABEN!

Zur Feier des neuen Jahres spendieren wir euch ein exklusives Extra, das ihr nirgendwo sonst finden könnt. Lasst euch überraschen - und seid am 23. Januar am Kiosk!

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- »Mission Impossible«
- »Prince of Persia«
- »Beyond Good and Evil«
- »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«
- »James Bond: Alles oder Nichts«
- »Donkey Konga«
- »Phantasy Star Online 3«
- »Baten Kaitos«
- »Virtua Fighter Quest«
- »Batman: Rise of Sin Tzu«
- »The Movies«
- »World Racing«

Inserentenverzeichnis

123 multimedia	27
Activision	14/15
EA	9
EA	19
Empire Interactive	59
Gigahandy	67
i2	65
Joyplanet	47
Joyplanet	U4
Nintendo	U2
Nintendo	30/31
Klingelton	U3

R: RACING EVOLUTION

➔ RENNSPIEL-HAMMER MIT ÜBERGRAFIK

Namcos atemberaubende Racing-Simulation will mit Edel-Grafik und Fahr-Dynamik die Pole Position gewinnen. Wir fahren Probe!



SONIC HEROES

➔ SEGA-MASKOTTCHEN MIT VERSPÄTUNG

Eigentlich sollte Segas Hüpf-Held schon in diesem Jahr losspurten. Doch jetzt bessert Sega massiv nach - wir berichten über alle Verbesserungen!



MISSION IMPOSSIBLE

➔ DOPPEL-SCHLEICHER

Wir stellen »Mission Impossible« und »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« gegenüber. Wer schleicht besser: Ethan Hunt oder Solid Snake?



Impressum

Verlag: Primeverlag
Herausgeber: Rolf Mai
Projektleitung: Redaktionsbüro
Richard Löwenstein
Produktion: Primeverlag, Perchtinger Str. 8-10,
81379 München
Chefredaktion, verantwortlich für den Inhalt:
Richard Löwenstein
Redaktionelle Mitarbeit: Reinhard Fischer,
Seckin Özdündar, Sebastian Weidenbeck,
Thomas R. Peter, Robert Häusler, Simon
Biedermann, Gabi Herbst, Michael Schnelle,
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 fünf Wochen
Vertrieb: über Kioske, Bahnhofsbuch-
handlungen, 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*

70002	70003	70008	70020	70024	70051	70053
70056	70122	70124	70128	70148	70205	70253
70316	70330	70365	70371	70436	70628	70649
70665	70666	70668	70672	70681	70682	70872
70873	70882	70891	70897	70900	70903	70916

LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*

50027	50031	50032	50036	50045
50216	50334	50471	50702	50803
50851	50876	50941	51124	51140
51200	51332	51588	51601	51623
51760	51769	51771	51773	51774



HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*

100000	100001	100008	100009	100013	100014	100018	100019	100020	100022	100023	100035
100100	100103	100108	100109	100039	100111	100114	100115	100120	100044	100124	100125
100126	100129	100130	100131	100135	100137	100139	100140	100147	100150	100153	100155

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

31514	Schick mir nen Engel	31493	Ich bin so	27711	Bad day	26660	In da Club
27736	I wanna sex you up	27734	Every breath you take	31447	Alive	22720	Wanksta
31508	Everday girl	31411	Alright	31489	Perverso (Xverso)	25975	21 questions
27717	Losing my religion	31448	Ey Ey Ey	31389	I will follow you	25893	Nigga
31467	Free like the wind	31479	Seemann	30254	Was ist passiert	26605	8 mile
27647	Where is the Love	31351	Shake Your Tail Feather	30239	Run to you	26650	Sing for the moment
27648	White flag	31468	Dankbar	26837	Get busy	22488	Lose yourself
31469	Rockin on heavens floor	23416	Aya Benzer	31435	A forest	31092	Crazy in Love
27704	Ich bin jung und brauche Geld	30249	Hey Ya!	31451	Kleider machen Leute	30118	Aicha
27681	Baby Boy	31450	Another world	31198	In the shadows	25753	Bump,Bump,Bump
27707	Trouble	30231	Guilty	31078	Stuck	31055	Ganxville Part 3
31480	Loves divine	30018	Ich kenne nichts	27710	Mixed up world	26939	Anywhere, anytime
27689	Hole in the head	30255	Und was ist jetzt	31474	Where are you	31108	Reign
31494	First day of my life	27684	Where the hood at	31481	Miss you	31081	Mr. Vain (recall)
31464	Zur Erinnerung	27700	Time of our lives / connected	31496	Look through my eyes	25984	Hip Teens dont wear Blue Jeans
31058	Pimp	31424	All the girls	31403	Someday	25940	Bring me to life
30124	Breathe	30250	Losing game	31418	Tanz das Brot	31130	Stuck on you
27703	If you come to me	30252	Schwarze Sonne	27718	Baby one more time	31216	König von Deutschland
24495	Mother earth	31495	Dancing	31402	Tholia Tholing	25607	Chihuahua
31331	Cant hold us down	26696	Spirit in the sky	31499	Wouldnt it be nice	31255	Sounds like a melody
30145	Never leave you	26964	Burgerdance	31378	Going under	30021	Bounce
23646	Ab in den Süden	31429	Unrockbar	27664	Hey whatever	26897	Gonna give it to ya
27738	Bottle living	22783	Mon coeur resiste encore	31440	Aurelie	31207	Angel of darkness
31446	Feelgood lies	31269	Maria (I like it loud)	30238	Hurt	30065	Right now
27735	I'll be there	27668	Eat you alive	31384	Home alone	31110	Love rules
31222	The magic key	31442	I believe in miracles	27691	Ironic	31156	Mr. Rossi sucht das Glück
27680	More to life	27651	Sympathy for the devil	30242	Diese Nacht	22956	Werner Beinhart
31336	Like glue	31460	Generation of Love	22824	Oh I amour	31240	Detektiv Conan
31339	Numb	31386	Angel of Berlin	31465	Nur die Sterne	31145	Laurel & Hardy (Dick & Doof)

TOP-CHARTS

KINO/TV HITS

COOLE JAVA GAMES für Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 62XX, 66XX, 68XX, 72XX, 7650 & N-Gage

10014	10016	10027	10028	10030	100202	10206	10207	10208	10211	10212
10213	10216	10217	10220	10221	10222	10223	10224	10300	10301	10551

GROSSES WEIHNACHTSSPECIAL

20126	L X-mas	70369	70550	70551	51487	51496	51506
20860	Rudolf mit der roten Nase	70557	70558	70559	51516	51552	51555
22581	Feliz Navidad	70567	70572	70592	51561	51562	51575
20056	Jingle Bells	70905	70906	70907	51778	51779	51519
23868	Little Drummer Boy	70908	70910	70915	51524	51527	51532
23881	Jingle Bell Rock						
23887	Wish you a merry Christmas						
24061	So this is Christmas						
21859	X-mas Time						
24059	White Christmas						
24103	Winter Wonderland						
23885	Stille Nacht, heilige Nacht						
23888	Santa Claus is coming to Town						
20058	Kling Glöckchen Klingeling						
20057	Leise rieselt der Schnee						
24097	Oh Tannenbaum						
20059	Laßt uns froh und munter sein						
20984	Let it snow						

TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 856 878

DE: Euro 1,86/min

0900 510 036

AT: Euro 2,16/min

+ 0901 579 975

CH: CHF 4,23/min

900 77 900

LU: Euro 1,14/min

0903 39030

BE: Euro 1,14/min

166 140 478

IT: Euro 1,31 + IVA/min

0909 0400 404

NL: Euro 0,70/min

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

+ 9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

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

WAP - DOWNLOAD

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

Sende eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts ins WAP...

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

*Logos: NOKIA, SONY-ERICSSON, SIEMENS, SAMSUNG, ALCATEL
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS
*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625,825 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, LG, NEC (nicht i-Model), SHARP, PANASONIC, MAXON
*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller: Nokia, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola.
Für polyphone Klingeltöne, JAVA-GAMES, farbige Hintergrundbilder und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.

JOYPLANET.de

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

MangaMania

BRANDNEU!

Und? Bist Du hip und bei der MANGAmania dabei? Dann hol Dir die coolen MANGAS direkt auf's Handy! Schnapp sie Dir bevor es ein anderer tut, und gehöre zu den Ersten, die diese neuen trendy MANGAS haben! Mach Dein Handy zum Trendsetter!



1 to 1 CHAT!!

Bring Spannung in Dein LEBEN! Aufregende Frauen und Männer sind hier im Chat und auf der Suche nach fantastischen Chatabenteuern!

Direkt LIVE! Kontakt

ab 18 LIVE

sms CU FUN an 82555 + sms FUN an 9966

Oder ruf einfach unsere Hotline an, um neue Freunde zu treffen:

DE: 0190-701 156 AT: 0930-777 777 CH: 0900-599 824

Alle Anbieter 0,99 EUR/SMS, max. 0,99 EUR/Service (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS / Zusatzentgelt des Anbieters EUR 0,87 pro SMS). CH: Orange, Swisscom und Sunrise 3 CHF/Service SMS. Hotline: DE: 1,24 EURO/min. AT: 1,80 EURO/min. CH: 4,23 CHF/min.

GROSSE FARBLOGOS!

Schon jetzt für viele Handys...

Style Dein Handy individuell mit einem coolen großen Farblogo! Bestell Dir auch eins per Handy o. schicke eine SMS (siehe Kasten rechts).



JOYPLANET WAP

Sind die bei JOYPLANET verrückt?

GRATIS LOGOS, Klingeltöne, sexy Bilder, Spiele und noch viel mehr via JOY WAP!!!



• POLYPHONE Klingeltöne!
• WAP SPIELE! • WAP CHAT!
• ANIMIERTE SCREENSAVER
• WAP DATING! • KAMASUTRA

NUR PER WAP

NEU!!! FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys:



WAP-Einstellungen anfordern!

0,49 Eur pro Anruf

Nummer: 0137 - 899 11 11

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, PANASONIC

BRANDNEU!

Geräusche als Klingelton!

Entdecke neue Töne für Dein Handy! Bestell Dir diese Knaller sofort, und Du wirst überall für Aufmerksamkeit sorgen! Garantiert!

480000	Das Rennauto
480001	Der Frosch
480002	Polizei Sirene
480003	Geschrei
480005	Orgasmus
480006	Kuckucksuhr
480007	Der Wolf
480008	Lachen
480009	Indianischer Tanz
480012	Toilettenabzug
480013	Das Pferd
480014	Horror

480015	Furz
480019	Vibrator
480020	Zahnarztbohrer
480021	Maschinengewehr
480022	Incoming missile!
480023	Feuerwehr
480024	Krankentransport
480025	Hardcore Musik
480026	Techno musik
480027	Echter club groove
480028	Blues guitar
480029	Electro musik

Weihnachtslieder

302358	402358	Jingle Bells
302361	402361	Oh Tannenbaum
302362	402362	Stille Nacht
302378	402378	We wish you a
302404	402404	Auld lang Syne

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben CU und der Produktnummer an die 83800

DE: Beispiel: CU 304455 an 83800

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben CU und der Produktnummer an die 9966

CH: Beispiel: CU 304455 an 9966

Anrufen & Bestellen: 0190-801538

AT: 0900-533337 2,16€/min. CH: 0900-599821 4,23CHF/min.

*Alle Anbieter EUR 1,99/SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) - (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS). (Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS) *CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS.

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola & Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helikopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK 0190-801538 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

Grafik	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Bedienung	gut	gut
Unterhaltungswert	einfach	einfach
Gesamtnote	gut	sehr gut

BRING 'EM BACK	gut
ACTION BASKETBALL	einfach
BRING 'EM BACK	sehr gut
ACTION BASKETBALL	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (*\$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!		
GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	*	807116
City Knights	*	807180
Phone Shot	*	807152
Sea Rescue	*	804107
Jet Rider	\$	801110
Space Encounter	\$	803102
Pesky Marbles	\$	802107

* Geeignet für NOKIA 3315, 3310, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910. \$ Geeignet für SIEMENS C55. * Geeignet für SIEMENS S55.

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola: T720 / Nokia: 3510, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Samsun: SGH T100, S100, S300, A800 / Siemens: S55, C55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310, T68i / Sagem MY-X5 Panasonic GD87 / Sharp GX10 / Nec n21i, Nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i. Wapapers für Motorola: T720 / Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Siemens: S55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310, T68i, T310 / Samsun: S100, S300 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / Toshiba TS21i / Nec n21i, Nec n22i. Polyphone Klingelne für Nokia: 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650. Sony-Ericsson: P800, T300, T310. Samsun: T100, S100, S300 und A800. Siemens S55, C55, Alcatel OT 525, OT 715. Toshiba: TS21i. Sagem: MY-X5. Motorola: T720. NEC: N21i, N22i. Panasonic: GD87. Sharp: GX10. Moving Pictures LG 5220C, 5300i und 5400 / NEC N21i, N22i / Sagem my-G-5, my-X-5, my-X-5d, my-X-5m / Samsun S100, S300, T100, T400, V200 / Siemens S55, SL55 / Sony Ericsson T300, T310, T68i, T61 / Toshiba TS21i / Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650. HELPDESK: 0211-90329820