

EXKLUSIV!

MIT GRATIS-STYLINGDISK

NUR 2,95

02/04

WWW.CUBEMAGAZIN.DE

EURO 2,95

SCHWEIZ: SFR 5,90 | ÖSTERREICH: EUR 3,10

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE

VIDEOS
AUF DER WEBSITE:
RESIDENT EVIL 4, SONIC HEROES, R: RACING,
BEYOND GOOD & EVIL, SPHINX



EXKLUSIV-BERICHT + VIDEO

RESIDENT EVIL 4

Blanker Horror: Tagebuch eines Sterbenden

SCHON GESPIELT

POKEMON COLOSSEUM

Nintendos starke Rollenspiel-Überraschung

BEYOND GOOD & EVIL

Packendes Abenteuer im Zelda-Stil:
Sexy Heldin, Top-Ideen, Wow-Grafik

R:RACING

Neues von den Ridge-Racer-
Machern: Probefahrt zeigt Stärken,
entlarvt Schwächen



HELDEN
IM TEST

SONIC HEROES

Sega zurück in alter Stärke:
Action-Achterbahnfahrt
mit Pfiff und Tempo

SPHINX

Mythen, Mumien,
Mega-Grafik: Alles drin in
diesem Ägypten-Abenteuer!



Der Tausch-Deckel für deinen Gamecube!

EXKLUSIV! Tuning für deinen Gamecube!
Mit Harvest-Moon-Motiv hier im Heft!
Demnächst auch Splinter Cell, Prince of Persia, Beyond Good & Evil!

CUBE
Das Nintendo Gamecube Magazin 02/04

SCHON IM TEST

ALLES ODER NICHTS

007

Alles anders: Bond-Action
mit klasse Neuerungen



**GROSSER
TIPPSTEIL**

MARIO PARTY 5
REBEL STRIKE
NFS: UNDERGROUND

EXKLUSIV-REPORT

HEISSES

2004

Metroid Prime 2, Zelda, Mario:
Die Spiele von morgen



primeverlag



miese
frisur: **29,99€**

zu Hause Spaß haben,
bis es nachwächst: **29,99€***



PLAYER'S CHOICE



Verlockende Preise: Jedes **Player's Choice** Spiel jetzt nur **29,99€***

* Unverbindliche Preisempfehlung

Luigi's Mansion TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. James Bond 007 Nightfire NIGHTFIRE Interaktives Spiel, sämtliche Software Komponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NIGHTFIRE interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliche mit James Bond in Zusammenhang stehende Marken TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliches mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum © 1962-2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. FIFA Football 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. EA SPORTS TM ist eine Electronic Arts TM-Marke. Offizielles FIFA-lizenziertes Produkt. © 1977 FIFA ® Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielenamen und -darstellungen unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Metroid Prime TM (Player's Choice) TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Mario Party 4 TM (Player's Choice) © 2002 HUDSON SOFT. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Pikmin TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Super Mario Sunshine TM (Player's Choice) © 2002 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. Super Smash Bros. TM Melee (Player's Choice) © 2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK Inc./APE Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Starfox Adventures TM (Player's Choice) Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Medal of Honor TM Rising Sun © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und YOU DON'T PLAY, YOU VOLUNTEER sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke bzw. eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Hergestellt unter Lizenz der Dolby Laboratories. THX ist eine Marke bzw. eine eingetragene Marke von THX Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES TM ist eine Electronic Arts TM-Marke.

»DIE N5-KONSOLE WIRD
ABWÄRTSKOMPATIBEL ZUM GAMECUBE.
FEINE SACHE!«



JAPANISCHE VISIONEN



Wenn dieser Mann spricht, dann hört man besser zu: Satoru Iwata ist der Boss der Bosse, der Chef von Nintendo in Japan. Und als solcher lenkt er das Schicksal des Gamecube. Satoru Iwata hat sich jüngst zu Wort gemeldet und einige bemerkenswerte Statements abgegeben.

Zum Beispiel über die Konsole, die frühestens Ende 2004 die Nachfolge des Gamecube antreten wird. Einigen wir uns bei der Bezeichnung auf den Namen N5. Schließlich handelt es sich nach NES, Super Nintendo, N64 und Gamecube um die fünfte TV-gebundene Konsole von Nintendo. Die N5 soll abwärtskompatibel zu vorangegangenen Systemen sein, so wird Satoru Iwata in der japanischen Fachzeitschrift Famitsu zitiert.

Gut so. Der Playstation 2 haben es viele Fans hoch angerechnet, dass man auf ihr Games für die Ur-Playstation weiter benutzen konnte. Nintendo räumte bereits vor einiger Zeit ein, es sei ein strategischer Fehler gewesen, dem Gamecube keine vergleichbare Möglichkeit in die Wiege zu legen. In den ersten Wochen der N5, wo es noch wenige Spiele für das neue System geben wird, weiterhin Gamecube-Titel drauf zocken zu können, halte ich für eine feine Sache. Erstens lässt sich so die an Software arme Startphase gut überbrücken, zweitens geraten Nintendos Game-Designer unter Zugzwang: Durch die unmittelbare Vergleichbarkeit alter und neuer Titel müssen sich Remakes wie »Mario Kart: Double Dash!!« stärker von vorangegangenen Spielen unterscheiden, als das momentan der Fall ist.

Noch eine weitere Äußerung von Satoru Iwata schließe ich in mein Herz. Er findet, viele Videospiele seien zu kompliziert. Nintendo strebe eine Vereinfachung an. Prima Sache, sofern Satoru Iwata die Bedienung meint, weniger die Konzepte. Simpel gestrickte Racer wie das kommende »Kirby Air Ride« können nicht Nintendos Zukunft sein. Unter einer zugänglicheren Spiele-Welt verstehe ich eher ein neues »Super Mario« mit einem weniger abgehobenen Schwierigkeitsgrad. Oder ein nächstes »Metroid« mit einer handlicheren Heldin. Damit mich niemand falsch versteht: Ich liebe Samus Aran und ihre Abenteuer auf Tallon 4. Aber dass Konsolen-Neulinge an der Steuerung von »Metroid Prime« oft verzweifeln, kann ich gut verstehen.

Einen ganz interessanten Standpunkt vertritt Satoru Iwata schließlich beim Thema »Look von Videospielen«. Seiner Meinung nach haben Games technisch bereits einen so hohen Standard erreicht, dass es schwer sei, noch viel draufzusatteln. Also hängt Satoru Iwata seinen eigenen Leuten eine neue Karotte vor die Nase. Sie sollen Wege finden, wie man das Spielerlebnis abseits von Grafik und Sound steigern kann. Jemand in einer solchen Position sagt etwas so Entscheidendes nicht aus dem Bauch heraus, sondern erst wenn er die Lösung in Händen zu halten glaubt. Ich hoffe, Nintendo wird auf der E3-Messe im Mai viel zu erzählen und einiges zu zeigen haben.

Viel Spaß!

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein

ACHTUNG, NEID GARANTIERT!

Wir wünschen viel Spaß mit unserem Geschenk: Die exklusive Stylingdisk gibt es nur zusammen mit dieser Ausgabe des Cube-Magazins und sonst nirgendwo! Damit kannst du deine Gamecube-Konsole individuell stylen. Weiter hinten im Heft findest du das dazu passende »Harvest Moon«-Motiv. In den kommenden Ausgaben folgen weitere Motive von »Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow«, »Prince of Persia« und »Beyond Good & Evil«. Also, verpass nicht die folgenden Ausgaben des Cube-Magazins. Die nächste gibt's ab dem 27. Februar!

TOP-THEMEN

007 James Bond: Alles oder Nichts	44
Baten Kaitos	60
Beyblade V-Force	67
Beyond Good & Evil	34
Donkey Konga	40
Harry Potter: Der Stein der Weisen	58
Harvest Moon: A Wonderful Life	38
Mario & Luigi	68
Medal of Honor: Infiltrator	67
NFL Street	59
Pokémon Colosseum	30
R: Racing	24
Resident Evil 4	20
Rogue Ops	48
Sonic Heroes	54
Sphinx und die verfluchte Mumie	50
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	26
Tales of Symphonia	62

CUBE

AUSGABE 02/04

INHALT

RESIDENT EVIL 4,
SONIC HEROES, R: RACING,
BEYOND GOOD & EVIL, SPHINX
**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe 02/04 des **CUBE**-Magazins: Das Heft voller Spaß (»Pokémon Colosseum«, »Donkey Konga«, »Beyond Good & Evil«), Spannung (»Resident Evil 4«, »Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow«) und Action (»007 James Bond: Alles oder Nichts«, »Sonic Heroes«, »Sphinx und die verfluchte Mumie«). Nicht zu vergessen natürlich die geniale, exklusive Stylingdisk!

SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW

26 Einsatz ab März: Wir fühlen Sam Fishers neuem Spionageauftrag auf den Zahn. Was taugen neue Attacken und verbesserte Waffen, wie gut funktioniert der Kampf im offenen Gelände?

POKÉMON COLOSSEUM

30 Rollenspiel-Überraschung: Mit packendem Abenteurer-Modus begeistert Nintendos Kampfspiel nicht nur die Pokémon-Fans in der Redaktion. Wir haben den kommenden Gamecube-Knüller für dich ausprobiert.

R: RACING 24

BEYOND GOOD & EVIL 34

HARVEST MOON 38

DONKEY KONGA 40

NEWS

Aktuell und interessant

Gamecube 2	6
YS VI – The Arc of Napishtim	7
Knights of the Temple	8
Virtua Fighter Cyber Generation	8
Stylingdisk	10
Pool Paradise	10
Spiele-Termine	11
Charts	12
Nintendos Welt	12

REPORTAGE

Cube hakt nach

Heißes Jahr 2004 – die Spiele von morgen	16
--	----

VORSCHAU

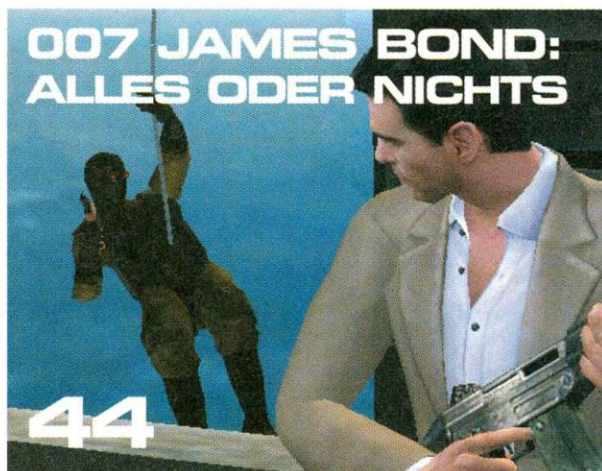
Games von morgen

Resident Evil 4	20
R: Racing	24
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	26
Pokémon Colosseum	30
Beyond Good & Evil	34
Harvest Moon: A Wonderful Life	38
Donkey Konga	40

TEST

Kritisch betrachtet

007 James Bond: Alles oder Nichts	44
Rogue Ops	48
Sphinx und die verfluchte Mumie	50
Sonic Heroes	54
Harry Potter: Der Stein der Weisen	58
NFL Street	59
Baten Kaitos	60
Tales of Symphonia	62
Shikigami No Shiro 2	64
Pac-Man VS	64
I-Ninja	65
Gotcha Force	65
Judge Dredd	65



GAME BOY ADVANCE

Kleines Bild, großer Spaß!

007 James Bond: Alles oder Nichts	66
Tony Hawk's Underground	66
Beyblade V-Force	67
Teenage Mutant Ninja Turtles	67
Harry Potter: Quidditch-	
Weltmeisterschaft	67
Medal of Honor: Infiltrator	67
Mario & Luigi: Superstar Saga	68
Sword of Mana	69

SERVICE

Cube tut alles für euch

Editorial	3
Leserbriefe	70
Gewinnspiel	72
Abo-Service	73
Vorschau	82
Impressum	82
Inserentenverzeichnis	82

TIPPS & TRICKS

Wenn man mal hängt ...

Mario Party 5	74
Need for Speed: Underground	74
Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	74
The Hulk	75
Rogue Squadron	75
Viewtiful Joe	75
Metroid Prime	75
Star Wars: Rebel Strike	76
Tony Hawk's Underground	77
Mario Kart: Double Dash!!	78

RESIDENT EVIL 4

20

Exklusiv-Story: Das Cube-Magazin wirft einen Blick in das Tagebuch eines Killers. Lies mit, fiebere mit und zittere mit bei den Schilderungen aus Capcoms kommendem Horror-Thriller - nur für den Gamecube.

16 HEISSES JAHR 2004

»Metroid Prime 2«, »Zelda 2«, »Mario« und mehr: Wir verraten, welche Spiele dich in den kommenden Monaten begeistern wollen, welche Knaller auf dich warten, weshalb 2004 ein extrem starkes Spiele-Jahr wird.



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

TOPAKTUELL

Erste Infos zum Innenleben des Cube-Nachfolgers, ein Interview mit den Machern von »1080°« und ein mysteriöses »neues Spielprodukt«.

SEITE 7

SEITE 11

VIRTUA FIGHTING

Screenshots zu Yu Suzukis neuestem »Virtua Fighter«-Titel samt Details zum Gameplay. Nicht ganz das Spiel, welches wir erwartet hatten.



SEITE 8

RITTER DER TAFELRUNDE

Ein Interview mit den Machern von »Knights of the Temple«.



SEITE 8

NINTENDOS WELT

Ein globaler Überblick über die Machenschaften Nintendos diesseits und jenseits der deutschen Grenzen.



SEITE 12

ARCHER MCLEAN

Der legendäre Spiele-Designer schlägt wieder zu. Diesmal schickt er uns an den Strand.



SEITE 10

STYLINGDISK

Du hast die Stylingdisk vom Cover gekratzt; jetzt sagen wir dir, wie du sie in deinen Gamecube einbaust.

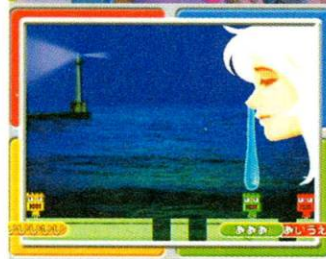


SEITE 10

NINTENDOS NÄCHSTE KONSOLEN-GENERATION

IBM mischt mit

IBM HAT VOR kurzem bestätigt, dass der Konzern in die Entwicklung von Prozessoren für den N5, so der Codename für Nintendos nächste Konsole, involviert sein wird. Folglich hat IBM nun Einfluss auf alle drei Konsolen der nächsten Generation, da auch die Xbox 2 und die Playstation 3 auf IBM-Technologie zurückgreifen. Vor allem mit der Xbox 2 wird die nächste Nintendo-Konsole einiges verbinden, nutzen doch nicht nur beide Firmen Komponenten von IBM, sondern haben auch Verträge mit ATI als Grafikpartner unterzeichnet. Im Endeffekt könnten die Xbox 2 und der N5 geradezu unheimlich ähnlich geraten. So viel zum Thema Connectivity ...



Könnten die Konsolen der nächsten Generation alle auf der gleichen Technologie basieren? ➔

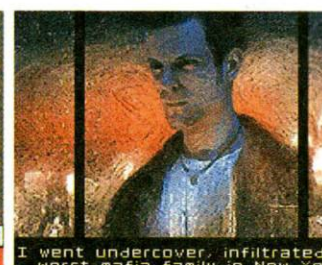


MAX PAYNE MAL HANDLICH ...

Auf 25 Level mit zehn Waffen und einer Menge Wut im Bauch sorgt Max Payne nun auch im Westentaschenformat für ein fesselndes Action-Spektakel. Schon allein grafisch geht es ziemlich zur Sache: Was sich da auf dem kleinen GBA abspielt, hat echten Respekt verdient. Flüssig, detailliert und einfallsreich, was will man mehr. Und dazu kommt auch

die Geschichte nicht zu kurz. Wer Lust auf eine komplexe Story hat und schon längst einmal in der New Yorker Unterwelt aufräumen wollte: Hier ist die große Chance.

**... ABER NICHT
WENIGER HART!**



**MAX PAYNE
THE FALL OF MAX PAYNE**



KRATZ DIE KURVE!

Logitech verlost Force-Feedback-Lenkräder

ECHTES Cockpit-Feeling in den eigenen vier Wänden: Das bekommt ihr, wenn ihr »Burnout 2«, »Need for Speed: Underground« oder eine andere Racing-Simulation in den Gamecube einwerft und Logitechs cooles Force-Feedback-Lenkrad an die Konsole anklemt. Und weil Logitech unsere Leser liebt, verlost der spendable Zubehör-Hersteller zehn der knalligen Lenkräder. Teilnehmen kannst du per SMS oder via Internet.

Handy-Besitzer senden eine SMS an die Nummer 82098. Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »cube«, dann ein Leerzeichen, dann »logitech«. Beispiel: »cube logitech«. Kosten: 0,49 EUR/SMS, gesamt 0,98 EUR (2 SMS), Anteil VF D2 0,12 EUR/SMS. Unter den SMS-Einsendungen werden fünf Lenkräder nach dem Zufallsprinzip verlost.

Wer seine Chancen erhöhen will, wählt sich im Internet unter www.cubemagazin.de auf unsere Homepage ein. Im Forum können unter der Rubrik »kaufen & tauschen« Limericks zum Thema Lenkrad am Gamecube online gestellt werden. Wir wünschen uns Nonsens-Verse und belohnen die fünf originellsten mit einem Logitech-Lenkrad. Außerdem werden wir die besten Limericks in der nächsten Ausgabe veröffentlichen - wenn ihr wollt, sogar mit einem digitalen Konterfei (bitte Bild im Forum ablegen).

Teilnahmeschluss ist in beiden Fällen der 8. Februar 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Logitech, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

So viele »Yu-Gi-Oh!«-Sammelkarten ...

3



... legt Konami seinem neuen GBA-Titel »Yu-Gi-Oh! Der Heilige Garten« bei, der Ende Januar erscheint. Wegen der Weihnachts-Feiertage und Silvester konnte uns der Hersteller leider erst nach Redaktionsschluss ein Testmuster zur Verfügung stellen.

IM GESPRÄCH MIT ...



DEM 1080°-TEAM

Wenn einem die Chance geboten wird, mit den Machern des heißen Snowboard-Games »1080° Avalanche« zu plaudern, dann zögern wir nicht: Die Macher, das sind die Jungs von der Nintendo Software Technology Corporation in Redmond/USA. Wir haben uns mit Produzent Shigeki Yamashiro und Game-Designer Vivek Melwani unterhalten.



Shigeki Yamashiro



Vivek Melwani

CUBE: »1080° Snowboarding« war für die N64-Konsole einer der besten Sporttitel seiner Generation. War es durch die Technologie des Gamecube möglich, die Grafik weiter zu verbessern?

SHIGEKI YAMASHIRO: Natürlich macht eine andere Hardware immer einen großen Unterschied aus. Wenn Entwickler ein neues System in die Finger bekommen, finden sie immer Wege, die Hardware auszureizen. Vergleicht man die neue Version mit der alten, dann sieht man deutliche Unterschiede bei den Schneeeffekten, etwa bei den Spuren, die ein Sturz hinterlässt. Man kann sich richtiggehend eingraben! Und auch das Gefühl der Geschwindigkeit kommt deutlich besser herüber. Allerdings ist es nicht auf Dauer möglich, im Jahrestakt irgendwelche Grenzen zu sprengen. Beim Wechsel von acht auf 16 Bit war das noch möglich, und bei den 3D-Spielen stießen wir beim Sprung von 16 auf 64 Bit auch auf Neuland vor. Entsprechend hoch sind natürlich die Erwartungen an die 128-Bit-Konsolen. Was wir gemacht haben, war die Umgebung interaktiver zu gestalten und Pro-Logic-Sound einzubauen. Ob das der erwarteten 128-Bit-Revo-

lution entspricht, muss man selbst während des Spiels entscheiden.

CUBE: Ist es während der Planung und Entwicklung des Spiels das primäre Ziel, die Dynamik des Snowboardens möglichst realistisch und exakt einzufangen, oder ist man bereits in dieser Phase, aus Gründen der Spielbarkeit, zu Abstrichen am Realismus gezwungen?

VIVEK MELWANI: Wir zielen natürlich auf möglichst großen Realismus ab. Das betrifft nicht nur die bloße technische Seite, die physikalische Dynamik. Wir versuchen, dem Spieler wirklich die Erfahrung des Snowboardens zu vermitteln, wir wollen, dass er das Gefühl hat, tatsächlich den Fahrtwind im Gesicht zu spüren. Und das alles ohne die Gefahr von Prellungen und gebrochenen Knochen. Aber wie in einem guten Kinofilm auch, müssen wir manche Dinge übertreiben, um den richtigen Effekt zu erzielen. Es ist nach wie vor ein Videospiel, und in diesem Kontext muss man natürlich auch seine Ansprüche an den Realismus sehen. Schließlich spielt man ja, um Dinge zu tun, die man sonst niemals tun würde.

CUBE

YS VI - THE ARC OF NAPISHTIM

Rollenspiel-Evergreen für den Gamecube

HINTER DEM kryptischen Titel verbirgt sich eine Serie von Action-Rollenspielen, deren Wurzeln bis ins Jahr 1987 zurückreichen. Die Reihe »YS« (ausgesprochen: jiis) ist in Japan unter PC-Spielern populär, vor allem wegen der traditionell riesigen Welten, der sich vielfach verzweigenden Handlung und der ausgeprägten Beschreibung der Figuren. Die Hauptrolle in »YS VI - The Arc of Napishtim« übernimmt ein Held namens Adol Christian,

der auf einer einsamen Insel gestrandet ist und den Weg zurück in die Heimat finden muss. Das PC-Original von »YS VI« ist in Japan im September 2003 erschienen. Für die Videospiel-Version verspricht Konami schönere Grafik, vereinfachte Steuerung, mehr Gelände, neue Feinde. Eine Gamecube-Fassung ist zwar nicht eigens angekündigt, noch spricht Konami nur vieldeutig von einer »Umsetzungen für mehrere

Konsolen«. Nach den jüngsten Erfolgen des Gamecube in Japan, USA und Europa kann Konami uns Nintendo-Gamer aber kaum ignorieren, oder?



KURZ ZITIERT!

„EIN VERSPÄTES SPIEL KANN GUT WERDEN. EIN SCHLECHTES SPIEL ABER NIEMALS.“

Shigeru Miyamoto, Chef Forschung und Entwicklung Nintendo Japan, zur wiederholten Verschiebung von »Pikmin 2«, welches jetzt erst gegen Mitte des Jahres erscheint.

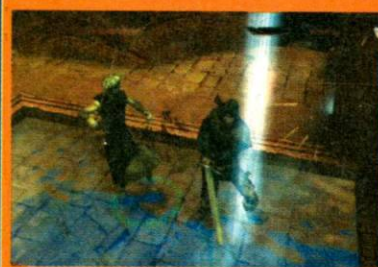
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Finster wird's, mittelalterlich finster
IM GESPRÄCH MIT ...

**DANIEL
WILLFOR**



POSITION: PRODUZENT
FIRMA: STARBREEZE



Die mittelalterliche Atmosphäre von »Knights of the Temple« fesselt



Es ist einiges an Strategie gefordert. Nur wer mitdenkt, wird überleben

BEKANNT WURDE Starbreeze mit dem Xbox-Titel »Enclave«, einem grafischen und spielerischen Leckerbissen. Nun arbeiten die Entwickler an »Knights of the Temple«. Als von den Toten auferstandener Ritter Paul de Raque versucht man, einen abtrünnigen Bischof daran zu hindern, ein Tor zur Hölle zu öffnen. Es erwartet uns ein atmosphärisch dichtes Kampfspektakel, angesiedelt im 12. Jahrhundert – also exakt da, wo das Mittelalter am finstersten war.

CUBE: Wie kamen Sie zur Videospiel-Industrie?
DANIEL: Es war ein lustiger und interessanter Weg, mein Wissen anzubringen. Außerdem bin ich schon seit vielen Jahren ein höchst aktiver Spieler.

CUBE: Was sind Ihre drei Lieblingsspiele?
DANIEL: »Tony Hawk's Pro Skateboarding«, »Amped« und »Dance Dance Revolution«.

CUBE: Können Sie kurz zusammenfassen, warum »Knights of the Temple« Gamecube-Besitzer fesseln wird?

DANIEL: Es gibt für den Gamecube nicht viele ähnliche Spiele. Und die wenigen, die es in dieser Art gibt, stammen aus Japan. Unser Spiel hat europäisches Flair, die Geschichte und die ganze Umgebung bauen sehr stark auf diesem Flair auf. Das sollte das Spiel für den europäischen, den amerikanischen und auch den japanischen Markt sehr interessant machen.

CUBE: Denken Sie, dass »Knights of the Temple« einem Vergleich mit anderen Spielen des Genres, wie »Der Herr der Ringe« zum Beispiel, standhält?

DANIEL: Natürlich. Wir konzentrieren uns in den Kämpfen stark auf das Element der Taktik, und wir haben viel Energie darauf verwandt, den Spieler möglichst stark in der Dynamik der Kämpfe aufgehen zu lassen. Außerdem sieht das Spiel verdammt gut aus.

CUBE: Wird »Knights of the Temple« irgendeine Art von Gamecube-GBA-Connectivity bieten?

DANIEL: Nein.

»DAS SPIEL BIETET VIEL MEHR ALS NUR EINE HÜBSCHES OPTIK«

VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION

Erste Infos
von Yu Suzukis
Action-
Rollenspiel



Action-Rollenspiel ist wohl genau die richtige Bezeichnung



Die alten Bekannten aus den Vorgängern tauchen noch als Virtua Souls auf

FANS DER »Virtua Fighter«-Serie aufgepasst: Endlich gibt es ein paar handfeste Infos zur lange angekündigten Fortsetzung. Das Spiel wird »Virtua Fighter Cyber Generation: Ambition of the Judgement Six« heißen, und wer ein Fightgame im Stil der Serie erwartet, wird sicher enttäuscht sein. Angekündigt ist jetzt ein Action-Rollenspiel, dem fast alle Elemente der Serie fehlen. Worum geht es? Man spielt Sei, einen Teenager, der auf einer kleinen Insel lebt und dort die meiste Zeit in einer »Matrix«-ähnlichen, virtuellen Realität verbringt: dem Nexus. Auf einem seiner Streifzüge durch den Nexus stößt er zufällig auf ein Geheimnis, das die sechs mächtigsten Waffenproduzenten und Regierungen nun am liebsten mitsamt Sei begraben würden.

Im Nexus liegen allerdings nicht nur dunkle Regierungsgeheimnisse verborgen: Man stößt dort auch auf so genannte Virtua Souls, digitalisierte Daten legendärer Kämpfer, sprich alte Bekannte aus den früheren »Virtua

Fighter«-Titeln. Mit diesen lassen sich bestimmte Sicherheitseinrichtungen des Nexus überwinden. Fehlt noch eine kleine Liebesgeschichte – in diesem Fall mit einer Co-Heldin namens Toka – und schon ist ein ansehnlicher Rollenspiel-Plot gebacken. Was das Gameplay angeht, so verschaffen einem die gesammelten Virtua Souls offenbar besondere Vorteile und Moves im Kampf. Die dreidimensionalen Prügeleien, notfalls gegen mehrere Gegner, sind einer der zentralen Bestandteile des Spiels. Zwar ist vom Duellcharakter der Vorgänger nichts übrig geblieben, aber es gibt nach wie vor noch zahlreiche Combos, ausgelöst mittels verschiedener Tastenkombinationen. Je mehr Virtua Souls, desto mehr Combos lernt Sei.

Ist gerade kein Gegner verfügbar, aber trotzdem Lust auf ein bisschen Verwüstung vorhanden, bietet sich die Umgebung als Aggressionsventil an. Viele Objekte sind zerstörbar, und in manchen Fällen springt sogar ein Upgrade als Dank für die Zerstörungswut

heraus. Herumlaufen und prügeln ist allerdings nicht alles: Mit Hilfe einer Art Energiepeitsche schwingt sich Sei in Indiana-Jones-Manier durch die Lüfte, erklimmt unzugängliche Höhen und überwindet Hindernisse. Ein Satz an Puzzles sorgt schließlich dafür, dass auch die kleinen grauen Zellen nicht zu kurz kommen.

Insgesamt hinterlässt »Virtua Fighter Cyber Generation« zum jetzigen Zeitpunkt einen recht gemischten Eindruck. Für ein wirkliches Rollenspiel reicht es nicht, trotz Level-Anstieg, Eigenschaftspunkten und anderen Accessoires. Andererseits ist es auch kein wirklicher Nachfolger der bisherigen Auge-in-Auge-Prügeleien der gleichnamigen Vorgänger. Das Game ist bisher eine eigenartige Mischung aus beidem, wobei es natürlich noch zu früh ist, ein fundiertes Urteil abzugeben. Schließlich erscheint »Virtua Fighter Cyber Generation« in Japan erst im Sommer 2004. Ob und wann es nach Europa kommt, steht noch gar nicht fest.

Seit Indiana Jones ist die Peitsche ein bevorzugtes Utensil aller Helden

JOYPLANET.de

!!Das grösste Handyuniversum Deutschlands!!

JOY WAP

Für 1,24 €/min.
Soviel downloaden
wie Du willst!

MOVING PICTURES

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



JAVA GAMES

Mehr als 100 JAVA-Games voll mit Action für Dein Handy bei

POLYPHONE Klingeltöne

Online: +10.000 FARBLOGOS

WAP-Einstellungen auf
Nummer:
WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA,

Schneller und billiger ist nicht möglich!

EROTISCH FARBLOGOS

AN S

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

ES IST WIRKLICH GANZ FINFACH: Stelle einfach

Q2 2004	***
Q4 2004	****
März 2004	****
Februar 2004	****
2004	****
11. März 2004	****
Q3 2004	****
20. Februar 2004	**
26. März 2004	****
27. Februar 2004	****
Q3 2004	****
26. Februar 2004	***
Q2 2004	****
Q2 2004	****
Q3 2004	****
2004	***
April 2004	****

Operator

Operator- und Gruppen-
Operatorlogo immer im Display
Person zugeordnet werden kann.

201344	259276	201464	201464	201464	201464
ZENSIERT	ZENSIERT	ZENSIERT	ZENSIERT	ZENSIERT	ZENSIERT
203414	201493	258617	252159	255613	253445
202187	201329	203462	202335	259267	208825
255220	258184	254980	203844	252552	202592
208001	203420	252216	258561	205011	255343
hadumi lieb?	205023	205031	205014	205019	205032
205023	205031	205014	205019	205032	205010

SMS BILDMITEILUNGEN



Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben **CU** und der Produktnummer an die **83800**
DE: Beispiel: **CU 256364 an 83800***

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben **CU** und der Produktnummer an die **9966**
CH: Beispiel: **CU 256364 an 9966***

Anrufen & Bestellen: **0190-801538*** 1,86€/min.
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.

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 - ganzwie 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

Hier ein Beispiel: Die Scherzhotline

Du hast noch eine Rechnung offen? Du willst es jemanden heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird....voll fett, voll abgefahren! Einfach ausprobieren und sggt abblachen!!!

Bestell-Hotline: **0190-801758** 1,86 Euro/ min
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: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800, V200 / Siemens: S55, C55, SL 55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem: MYX-5 / Panasonic: GD87 / Sharp: GX10 / nec n21i, n221 / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i. Wallpapers: für Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6110, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i nokia n-gage / Siemens: S55, SL55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem: MYX-5, MYX-6 / Panasonic: GD87 / Sharp: GX10, GX20 / Toshiba: TS21i / NEC: N21i, N221 / Mitsubishi: M21i / Motorola: T720. Moving Pictures für NEC: N21i, N221 / Sagem: myG-5, myX-5, myX-5d, myX-5m / Samsung: S100, S300, S500, E700, T100, T400, V200 / Siemens: S55, SL55 / Sony Ericsson: T300, T310, T681, T610, SE T600, SE T610, SE P900 / Toshiba: TS21i / Nokia: 3100, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-gage. HELPDESK: 0211-90329820

MACH DIR DEINEN STYLING-GAMECUBE

Finster wird's, mittleren
IM GESPRÄCH MIT ...

**DANIEL
WILLFOR**

POSITION: **PRODUZENT**
FIRMA: **STARBREEZE**



In nur fünf Sekunden wird aus einem Gamecube vom Fließband eine ganz individuell gestylte Games-Konsole, um die euch eure Freunde beneiden werden! Das klappt ganz einfach mit der genialen Cube-Stylingdisk aus dieser Ausgabe. Noch schöner wird eure Konsole mit dem Motiv links. Schneidet es rund und fein säuberlich aus. Dann löst ihr die Stylingdisk vorsichtig vom Cover dieser Ausgabe, nehmt sie zwischen beide Hände und drückt die Scheibe heraus. Jetzt könnt ihr das ausgeschnittene Motiv einlegen und die Scheibe wieder einpressen. Schon ist eure Stylingdisk fertig für den Einbau in die Konsole. Der klappt mit wenigen Handgriffen – und zwar so:



Ihr klappt den Deckel der Konsole auf. Mit der linken Hand haltet ihr den Konsolen-Deckel in der offenen Position fest. Mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand drückt ihr die zwei kleinen Nippel (rechts) unten am Original-Einsatz im Konsolen-Deckel zusammen. Gleichzeitig drückt ihr von unten auf die Nippel. Die Verriegelung des Deckel-Einsatzes ist jetzt gelöst.



Jetzt könnt ihr mit dem Nagel eures Daumens den serienmäßigen Deckel-Einsatz vorsichtig heraushebeln. Achtet drauf, dass ihr den Deckel der Konsole nicht allzu sehr nach oben drückt, sonst kann die Mechanik Schaden nehmen.



Jetzt setzt ihr eure Cube-Stylingdisk mit dem Nippel zuerst in die Aussparung links im Deckel der Konsole ein. Anschließend presst ihr die rechte Hälfte der Stylingdisk ein.

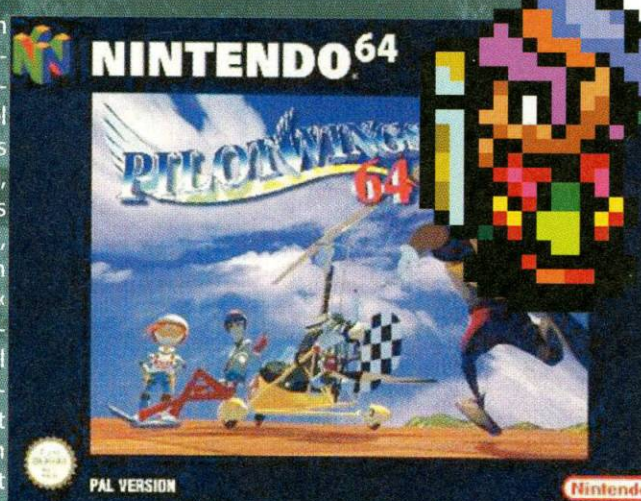


Jetzt könnt ihr staunen, Leute einladen, sie an eurem Glück teilhaben lassen und gemeinsam mit ihnen an eurem frisch gestylten Gamecube noch mehr Spaß haben! Dabei ist es völlig egal, ob eure Konsole schwarz, lila oder silber ist: Mit unserer Stylingdisk sieht sie auf jeden Fall doppelt so scharf aus!

RÜCKBLICK

IM DEZEMBER 1998 ...

... kündigte Paradigm an, in Zusammenarbeit mit Shigeru Miyamoto ein 3D-Flugspiel zu entwickeln. Was am Ende herauskam, war nichts Geringeres als »Pilot Wings 64«, der Nachfolger zum Klassiker »Pilotwings« auf dem SNES. Gerüchten zufolge soll ein dritter Spross dieser Familie, entwickelt von Factor 5, auf dem N64 das Licht der Welt erblicken.



Seit dem Start im Dezember 2000 registrierten sich ...

600.000

Leute beim Internet-Rollenspiel »Phantasy Star Online«. Wer mehr wissen will: einfach weiter nach hinten blättern.

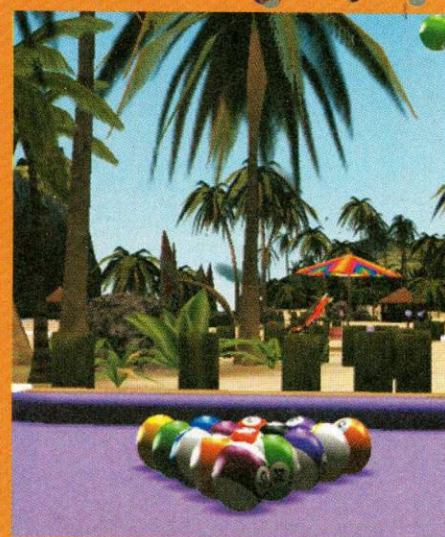


POOL PARADISE

Kehrt mal jemand den Sand vom Tisch?

WAS MACHT man bei großer Hitze? Ja, Pool ist schon ganz gut. Allerdings steigt man beim »Pool Paradise« nicht rein in den Pool, sondern spielt es. So zumindest hat es Archer McLean vorgesehen, der geniale Schöpfer wenig bekannter und trotzdem toller Titel wie »Dropzone«, »International Karate +« und »Jimmy White's Whirlwind Snooker«. Worum es geht, bedarf nicht vieler Worte: Man spielt Pool, in höchst ansprechender Umgebung. Die Spielphysik wird, so viel kann man von McLean erwarten, perfekt sein. Gespielt werden kann nach zwölf verschiedenen Regelwerken, und nicht nur auf diesen langweiligen rechteckigen Tischen. Aufgepeppt wird das Ganze von zahlreichen Mini-Games und freispielbaren Extras. Wer schon immer mal an einem makellosen Strand Billard spielen wollte, bisher aber

nicht mal genug Geld für einen eigenen Queue beisammen hat ... Ab März sollte das Spiel hier bei uns aufschlagen.



Ist das eine Aussicht? Ist doch was anderes als die verrauchte Kneipe um die Ecke

ACHTUNG:

In den nächsten Ausgaben folgen mehr geniale Motive für eure Cube-Stylingdisk! Freut euch auf »Prince of Persia«, »Beyond Good & Evil« und »Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow«. Darum dürft ihr auf keinen Fall die nächste Ausgabe verpassen: Am Kiosk ab dem 27. Februar!

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen ...

NEU IN JAPAN

Pokémon Channel	Nintendo	erschienen
R: Racing	Namco	erschienen
Killer 7	Capcom	Q1 04

NEU IN USA

Final Fantasy: CC	Square Enix	09. Feb. 04
Metal Gear Solid:		
The Twin Snakes	Konami	04. März 04
Harvest Moon	Natsume	erschienen

ZAHLENSPIELE

Nintendos fünf meistverkaufte Spiele in Japan in Millionen:

SUPER MARIO BROS.	NES	6,18
SUPER MARIO BROS. 3	NES	3,83
SUPER MARIO KART	SNES	3,73
SUPER MARIO WORLD	SNES	3,50
POKÉMON SILVER	GB	3,41

EIN NEUES »SPIELPRODUKT« Und niemand weiß, was es ist ...

Vor kurzem kündigte Nintendo an, auf der diesjährigen E3 in Los Angeles ein neues »Spielprodukt« vorzuführen, bei dem es sich um eine Mischung aus Hardware und Software handeln soll. Allerdings soll es sich dabei weder um einen Nachfolger für den Gamecube oder den GBA handeln. Wie üblich war von Nintendo nicht mehr zu erfahren, als dass eine simultane weltweite Veröffentlichung dieses Teiles geplant ist, und zwar gegen Ende 2004. Eine erste Präsentation der Neuheit ist für die kommende Fachmesse E3 Mitte Mai 2004 vorgesehen.

Was könnte das Ganze also sein? Irgendeine aufgepeppte Neuauflage eines älteren Geräts, etwas Gameboy-artiges mit Sonderfunktionen, ein Fernseher mit eingebautem Dosenöffner? Oder geht es bei dieser Ankündigung nur darum, »Donkey Konga« und die entsprechende Peripherie zu pushen? Noch wissen wir nichts, aber das wird sich bald ändern!

ERSCHEINUNGSTERMINE

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

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
Asterix & Obelix XXL	Action	Atari	Q2 2004	***
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	Q4 2004	****
Beyond Good and Evil	Action-Abenteuer	Ubisoft	März 2004	*****
Conflict Desert Storm 2	Taktik-Action	SCI	Februar 2004	*****
Donkey Konga	Musik-Game	Nintendo	2004	****
Final Fantasy: Chrystal Chronicles	Rollenspiel	SquareSoft	11. März 2004	*****
Geist	Horror	Nintendo	Q3 2004	*****
Gotcha Force	Action	Capcom	20. Februar 2004	**
Harvest Moon	Strategie	Natsume	26. März 2004	****
James Bond Alles oder Nichts	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Februar 2004	*****
Killer 7	Thriller	Capcom	Q3 2004	*****
Kirby Air Ride	Racing	Nintendo	26. Februar 2004	***
Knights of the Temple	Action	TDK	Q2 2004	****
Mario Golf	Sport	Nintendo	Q2 2004	*****
Mario Tennis	Sport	Nintendo	Q3 2004	*****
Mega Man X: Command Mission	Rollenspiel	Capcom	2004	***
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Agenten-Thriller	Konami	April 2004	*****
Mission Impossible: Operation Surma	Agenten-Thriller	Atari	April 2004	****
Nintendo Puzzle Collection	Puzzle	Nintendo	Q2 2004	****
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo	Q2 2004	****
Phantasy Star Online 3	Rollenspiel	Sega	Q2 2004	*****
Pikmin 2	Puzzle	Nintendo	Q2 2004	*****
Prince of Persia	Action-Abenteuer	Ubisoft	Q1 2004	*****
Pokémon Channel	Genre-Mix	Nintendo	April 2004	****
Pokémon Colosseum	Action-Rollenspiel	Nintendo	Q2 2004	*****
Puyo Pop Fever	Action-Puzzle	Sega	Q1 2004	***
R: Racing	Rennsimulation	Namco	19. März 2004	****
Resident Evil 4	Horror	Capcom	2004	*****
Rogue Ops	Taktik-Shooter	Kemco	05. Februar 2004	****
Scooby Doo: Fluch der Folianten	Geschicklichkeit	THQ	März 2004	***
Sonic Heroes	Jump'n'Run	Sega	20. Feb. 2004	****
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	5. März 2004	****
Sphinx	Action-Abenteuer	THQ	20. Februar 2004	****
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Agenten-Thriller	Ubisoft	26. März 2004	*****
Star Fox 2	Ballerspiel	Namco	Q3 2004	****
Starcraft: Ghost	Action-Abenteuer	Vivendi	Q2 2004	****
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Q2 2004	****
The Movies	Simulation	Lionhead	Q3 2004	*****
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	06. Februar 2004	***
World Racing	Rennsimulation	TDK	Q1 2004	****

Er sagte, er käme wieder ...

Das Ego-Shooter-Debakel »Terminator 3: Rebellion der Maschinen« wird nicht für den Gamecube veröffentlicht, stattdessen bringt Atari den Nachfolger »Terminator 3: Redemption« heraus. Gut so, denn das technisch miserable »Rebellion der Maschinen« macht nicht den geringsten Spaß. Eine uns vorliegende Demoversion von »Redemption« bringt dagegen das Adrenalin so in Wallung wie der Kinofilm. Entwickelt wird das Ganze von den Machern von »Mission: Impossible«, den Paradigm Studios. Man kann sich auf einen feinen, schnellen, atmosphärisch dichten Action-Titel gefasst machen.

... und er tut es tatsächlich



So viele Leute haben sich einen Monat nach Start des Cube-Magazins im Forum eingetragen

100

Das hundertste Mitglied ist der Sebinator. Wir gratulieren ihm und uns! Wer sich selbst mit anderen Gamecube-Besitzern austauschen will, ist herzlich eingeladen. Die Internet-Adresse: www.cubemagazin.de

Neues vom Gamecube- Globus

NINTENDO

CHARTS DEUTSCHLAND

STAND: 26. NOVEMBER 2003

Das war's für »Zelda« - eiskalt wurde der grüne Bursche rechts überholt und »Mario Kart Double Dash!!« setzt sich an die Spitze, dicht gefolgt von »Need for Speed Underground«. Auch das Gastspiel von »Final Fantasy: Tactics Advance« an der Tabellenspitze der GBA-Charts war nur von kurzer Dauer, hier nehmen wieder die Pokémons ihren Stamplatz ein.

GAMECUBE CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: 26. NOVEMBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1.	MARIO KART: DD!!	Nintendo
2.	MARIO PARTY 5	Nintendo
3.	NFS UNDERGROUND	Electronic Arts
4.	DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Electronic Arts
5.	SUPER MARIO SUNSHINE	Nintendo
6.	STAR WARS: REBEL STRIKE	Activision
7.	GAMECUBE MARIO KART-PAK	Nintendo
8.	DIE SIMS BRECHEN AUS	Electronic Arts
9.	LEGEND OF ZELDA - THE WIND WAKER	Nintendo
10.	METROID PRIME	Nintendo

GBA CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: 26. NOVEMBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1.	POKÉMON: SAPHIR EDITION	Nintendo
2.	POKÉMON: RUBIN EDITION	Nintendo
3.	YU-GI-OH!: DUNGEONICE MONSTERS	Konami
4.	MARIO & LUIGI	Nintendo
5.	GOLDEN SUN 2	Nintendo
6.	HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	EA
7.	FINAL FANTASY: TACTICS ADVANCE	Nintendo
8.	ZELDA: A LINK TO THE PAST	Nintendo
9.	HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA
10.	MARIO KART: SUPER CIRCUIT	Nintendo

Linkkabel für lau (US)

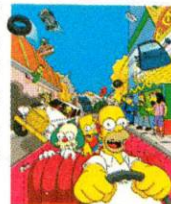


Ab 9. Februar wird es möglich sein, die englischsprachige Version von »Final Fantasy: Crystal Chronicles« aus den USA zu importieren. Amerikanische Spieler, die den Titel vorbestellt hatten, werden ein GC/GBA-Linkkabel kostenlos dazubekommen, ähnliches wird wohl auch in Europa der Fall sein. Obwohl »Crystal Chronicles« in Japan schon seit August erhältlich ist, warten wir hier in Europa noch immer auf den offiziellen Erscheinungstermin.

Vor dem Kadi

An die Wand gefahren

Sega of America zieht Fox Entertainment wegen dem Action-Klamauk »Simpsons: Road Rage« vor Gericht: Das Spiel verletze Segas Urheberrechte und sei eine Kopie des Sega-Titels »Crazy Taxi«. Sega besitzt ein US-Patent, das im Detail erklärt, wie ein Spieler in der Rolle als Taxifahrer Passagiere aufnimmt und durch die Stadt fährt. Jetzt möchte Sega für entgangene Einnahmen entschädigt werden.



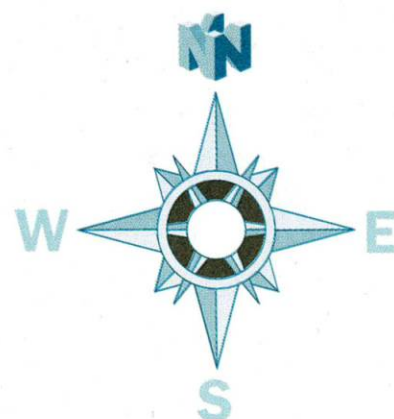
Nintendo auf Erfolgskurs (US)



Der Preissturz des Gamecube hat nicht nur in Europa die Verkaufszahlen in die Höhe schnellen lassen. Auch in den USA ging es rapide aufwärts, wie Nintendo mit den aktuellen Verkaufszahlen für den vergangenen November eindrucksvoll belegt:

Im November legten die Verkaufszahlen des Gamecube um 61 Prozent (!) zu und erreichten eine Stückzahl von 749.000. Der Cube liegt damit nur noch knapp hinter der Playstation 2 (832.000 Stück, minus 36 Prozent) und deutlich vor der Xbox (492.000 Stück, plus fünf Prozent). Nintendo beruft sich bei diesen Zahlen auf die Auswertung des Marktforschers Toy Retail Sales Tracking Service (TRSTS). Sprunghaft angestiegen sind demnach auch die Abverkäufe von Gamecube-Software und des Game Boy Advance. Auf dem Konsolen-Sektor war Nintendo damit für über die Hälfte (51 Prozent) der Hardware-Verkäufe im Monat November verantwortlich. Gamecube und GBA sind momentan die einzigen Konsolen-Systeme, deren Verkaufszahlen ein deutliches Wachstum vorweisen.

OS WELT



Auf dass die Sonne scheine! (GER)



Der britische Peripherie-Gerätehersteller Logic3 liefert den Notanker für Hardcore-Spieler: den »GBA SP Solar Charger«. Dabei handelt es sich um ein Set aus Solarzellen und Akku, welches optisch dem Game Boy Advance SP angepasst ist. Die Solarzellen liefern dem Akku auch bei Bewölkung noch genügend Saft, der eingebaute Akku läuft nach Angaben von Logic3 bis zu 80 Prozent länger als das Original-Aggregat des GBA. Der Solar-Akku kostet knapp 50 Euro.



Viewtiful Joe V1.5 (JAP)



In Japan ist eine etwas leichtere Fassung des Action-Knallers »Viewtiful Joe« erschienen. Unter dem Namen »Viewtiful Joe Revival« enthält diese Version den leichteren Schwierigkeitsgrad »Sweet«. Offenbar hat sich Capcom der verzweifelten Hilferufe doch erbarmt ...



Gamecube-Produktion wieder aufgenommen (JAP)



Nachdem die Produktion des Gamecubes Mitte 2003 unterbrochen wurde, hat Nintendo die Fabrikation der Konsole Ende 2003 wieder aufgenommen. Der Grund für die Produktionsunterbrechung waren die hinter den Erwartungen zurückgebliebenen Verkaufszahlen, die zu einem Rückstau nicht verkaufter Geräte geführt hatten. Seit den drastischen Preissenkungen in Europa, Japan und den USA stiegen die Verkaufszahlen jedoch weltweit sprunghaft an.



Donkey Konga 2! (JAP)



Das Musikspiel »Donkey Konga« wird ein Franchisetitel werden - so Nintendo Japan. »Donkey Konga« wird damit nur das erste einer Reihe von Spielen sein, welche die Congatrommeln nutzen. In Japan ist »Donkey Konga« von Namco bereits seit dem 12. Dezember erhältlich. Hier in Europa ist der sehnlich erwartete Erscheinungstermin noch nicht fix. Bis es so weit ist, bleibt uns also nur, mit Kochlöffeln auf Töpfen zu klappern.



CHARTS WELTWEIT

CHARTS JAPAN

STAND: DEZEMBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	MARIO KART: DD!!	NINTENDO
2	WARIO WARE	NINTENDO
3	WRESTLEMANIA XIX	THQ
4	KIRBY AIR RIDE	NINTENDO
5	MARIO GOLF	NINTENDO
6	TALES OF SYMPHONIA	NATSUME
7	HARVEST MOON	NINTENDO
8	ANIMAL FOREST E+	NINTENDO
9	FINAL FANTASY: CC	NINTENDO
10	F-ZERO GX	NINTENDO

CHARTS USA

STAND: DEZEMBER 2003

POS	TITEL	PUBLISHER
1	MARIO KART: DD!!	NINTENDO
2	MARIO PARTY 5	NINTENDO
3	KIRBY AIR RIDE	NINTENDO
4	THUG	ACTIVISION
5	QUIDDITCH WORLD CUP	EA
6	REBEL STRIKE	ACTIVISION
7	MADDEN 2004	EA
8	SOUL CALIBUR 2	NAMCO
9	SUPER SMASH BROS.	NINTENDO
10	RETURN OF THE KING	EA

Ab 11. März gibt es die Erlösung. Final Fantasy Crystal Chronicles.



Die Rettung für Millionen von Menschen
steckt in diesem Tropfen.

Exklusiv für Nintendo GameCube.





ÜBER DIESE 2004-TITEL MEHR IM HEFTINNEREN

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Beyond Good & Evil	Action-Abenteuer	Ubisoft	März '04
Donkey Konga	Musikspiel	Nintendo	2004
Harvest Moon	Wirtschafts-Sim.	Natsume	26. März '04
Sonic Heroes	Jump 'n' Run	Sega	20. Feb. '04
Splinter Cell 2	Agenten-Thriller	Ubisoft	26. März '04
R. Racing	Racing	Namco	19. März '04
Resident Evil 4	Horror-Action	Capcom	2004
Sphinx	Action-Abenteuer	THQ	20. Feb. '04
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	2004
R. Racing	Renn-Sim.	Namco	März '04
Tales of Symphonia	Abenteuer	Namco	2004

AUF DIESE 2004- TITEL FREUEN WIR UNS AUSSERDEM

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Starcraft Ghost	Action-Abenteuer	Blizzard	Q2 '04
Pokémon Channel	Genremix	Nintendo	April '04
Custom Robo	Action	Nintendo	Ende 2004
Spawn: Armageddon	Action	EA	März 2004



TERMIN: MAI '04

TERMINATOR 3: REDEMPTION

ICH KOMME WIEDER

Ein feiner Zug von Atari, uns Gamecube-Besitzern den miesen Action-Schrott »Terminator 3: Rebellion der Maschinen« zu ersparen. Man will uns lieber mit dem zweiten Game zum Film verwöhnen. Gut so, denn Atari verspricht waghalsige Verfolgungsjagden, spannende Kämpfe und rasantes Gameplay. Beim ersten Probespiel hatten wir jedenfalls jede Menge Spaß dabei, mit einem T-800 durch die Zukunft zu spazieren und Maschinen nach allen Regeln der Kunst zu zerlegen.

Neues Jahr, viele Spiele

QUADRATISCH, praktisch, gut ... und jetzt auch Taschengeld-tauglich: Seit der Preissenkung schießen die Verkaufszahlen für den Gamecube schneller in die Höhe, als eine Silvesterrakete »puff« machen kann. Ende vergangenen Jahres meldete der Enterbrain Verlag (»Famitsu«), dass sich die Konsole in Japan knapp 90.000-mal verkauft hat – allein vom 15. bis zum 21. Dezember! Ein schöner Erfolg für Nintendo, und einer, von dem wir aber alle etwas haben. Denn jetzt ist der Gamecube interessanter denn je für die Spiele-Industrie. Folglich werden 2004 mehr heiße Titel erscheinen als im vergangenen Jahr, so viel ist jetzt bereits klar. Wir rechnen

mit rund 100 Titeln in diesem Jahr. Die wichtigsten Knaller haben wir auf den folgenden Seiten für euch zusammengefasst. Das ist aber noch längst nicht alles. Erfahrungsgemäß heben sich die Software-Hersteller viele Highlights bis Mai auf. Da findet nämlich in Los Angeles mit der Electronic Entertainment Expo die weltweit bedeutendste Games-Fachmesse statt. Da wird geklotzt, nicht gekleckert. Wir werden vor Ort für euch berichten und hoffen unter anderem auf ein neues »Need for Speed: Underground« mit verfeinertem Tuning-System und Polizeiverfolgungs-Action.

MATTHIAS LAUSSMANN

»NICHT KLECKERN, SONDERN KLOTZEN HEISST DIE DEVISE FÜR 2004: RUND 100 NEUE SPIELE ERSCHEINEN BIS ZUM JAHRESENDE!«

TERMIN: Q3 '04

KILLER 7 BEI ANRUF MORD

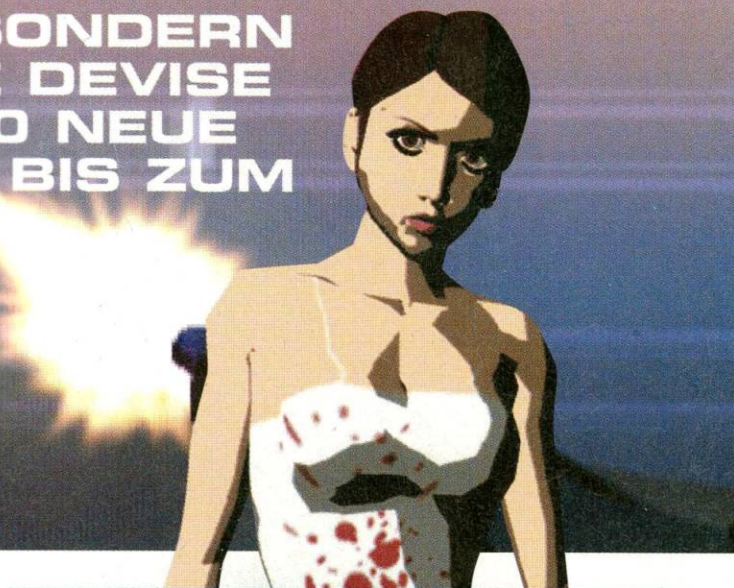
Kompromisslos und direkt. So präsentiert sich nicht nur der Grafikstil von »Killer 7«, sondern auch sein Hauptdarsteller: Harman Smith ist ein Profikiller mit ausgeprägter Schizophrenie. Doch ach, es wohnen nicht zwei, sondern gleich sieben Seelen in seiner Brust. Jede davon verfügt über spezielle Fähigkeiten, die ihm beim blutigen Feldzug große Dienste erweisen. Wie viele Leichen in der deutschen Version Smiths Weg pflastern, wird sich erst ab Mitte des Jahres herausstellen.



TERMIN: Q4 '04

100 MARIOS IMMER DIESE HANDWERKER

Einige Kritiker bemängelten an »Mario Sunshine«, dass der Klempner bei weitem nicht den erwarteten Quantenhüpfer vollzogen habe, den man erwartet hatte. Dieser Vorwurf sollte ab der E3 aus der Welt geschafft sein – wir gehen fest davon aus, dass Nintendo dort mehr zum zweiten »Mario«-Titel für den Gamecube erzählt. Gerüchte darüber sind so zahlreich wie Bowsers unüberschaubare Nachkommenschaft. Da hilft nur warten ...



TERMIN: Q3 '04

MARIO TENNIS SPIEL, SATZ UND WIEDER SIEG?

Mit »Mario Tennis« steht den Spielern wieder geballter Multiplayer-Spaß ins Haus. Wie gewohnt, treten zahlreiche Charaktere aus dem Klempner-Universum gegeneinander an. Somit werden sich bis zu vier Spieler aus der Herren-, Damen-, Prinzessinnen-, Schildkröten- und Pilz-Liga über den Platz scheuchen. Das Turnier wird allerdings erst vor dem nächsten Winter beginnen.

2004!

PIKMIN 2

DAS FLEISSIGE GEMÜSE KEHRT ZURÜCK

Die zahlreichen Neuerungen von »Pikmin 2« entschuldigen die mehrmalige Verschiebung dieses kniffligen Action-Strategietitels. Die Heinzelmannchen sind jetzt einfacher zu steuern, und ohne Zeitlimit werden auch längere Erkundungstouren möglich. Zudem bekommt man einen Kollegen an die Seite, der einen zweiten Pikmin-Trupp anleiten kann. Hoffen wir, dass das Spiel bis zum Sommer aus dem Boden sprießt.

TERMIN: Q2 '04

STAR FOX 2

AUSGEFUCHST?

Die Truppe um Fox McCloud besinnt sich wieder an ihre Wurzeln auf der Super-Nintendo-Konsole und nimmt ab Ende des Jahres hinter dem Steuer schneller Raumgleiter Platz. Bestanden Freund und Feind 1992 noch aus wenigen Polygonen, sollte das zwölf Jahre später etwas imposanter aussehen. Die im Mai vergangenen Jahres gezeigte Alpha-Version versetzte uns mit hässlicher Stotter-Grafik in Angst und Schrecken; ähnlich erging es uns allerdings auch mit »1080° Avalanche«. Und aus dem ist letzten Endes ja doch ein Knaller geworden. Wir erhoffen dasselbe für »Star Fox 2«.

TERMIN: Q4 '04

TERMIN: Q4 '04

GEIST

ZUM IN-DIE-HAUT-FAHREN

Das Spiel macht seinem Namen alle Ehre: Schon seit Monaten spukt der Titel durch die Medien. Von der Story ist wenig bekannt: Der Spieler wandelt als körperloser Geist auf virtuellen Erden. Wie wir aber aus »Nachricht von Sam« wissen, wird das ständige Durch-die-Wände-gehen auf Dauer langweilig. Also schlüpft »Geist« in tierische oder menschliche Wirtskörper und macht sich deren Eigenschaften zunutze, um so die ihm gestellten Aufgaben zu lösen. Eine Vielzahl von potenziellen Wirten und zahlreiche Missionen lassen auf eine interessante Mischung aus Action und Strategie hoffen. Bis das Spiel aber in die Läden kommt, vergehen noch ein paar Geisterstunden.



TERMIN: JUNI '04

MARIO GOLF

PUTT PUTT!

Nicht nur beim Tennis, auch beim Golf dürfen sich Mario und Konsorten sportlich betätigen. Richtig spaßig wird das Eisenschwingen im Multiplayer-Modus. Die zahlreichen Charaktere, die witzigen Kurse und das ausgereifte Ballverhalten – so wird »Mario Golf« mit Sicherheit ein Hole in One!



TERMIN: Q4 '04

GIFTPIA

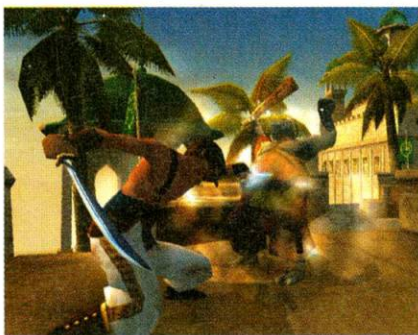
EINE MILDE GABE

Ein kleiner Junge hilft bei der Organisation einer Feier, die auf seiner Heimatinsel ein neues Zeitalter einläuten soll. Um das Geld dafür zusammenzubekommen, bietet der kleine Held wo er nur kann seine Hilfe an. Was danach folgt, ist ein abgedrehter Mix von Elementen aus sämtlichen Genres. Ohne Japanisch-Kenntnisse nimmt der Spendenmarathon allerdings ein jähes Ende.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

ELEGANTE PRINZENROLLE

Elegant schwingt der holde Prinz durch die Lüfte, ficht in königlicher Manier mit seinen Feinden – und manipuliert neuerdings auch die Zeit: Die seit der »Matrix« salon- und jetzt auch palastfähige Bullet-Time hilft bei der Flucht vor Verfolgern oder macht schmerzhaft Sprünge in Lava-Seen rückgängig. Wir reiben uns schon die Hände und polieren die Wunderlampe.



TERMIN: MÄRZ '04

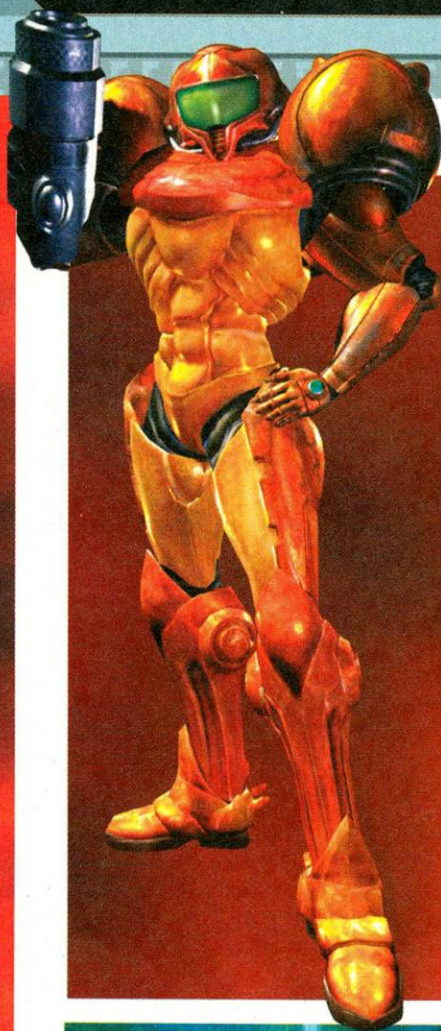
TERMIN: APRIL '04

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

TOD AUF LEISEN SOHLEN

Neue Steuer- und Handlungselemente sowie zusätzlich produziertes Filmmaterial verleihen dem Playstation-Original auf dem Gamecube neue Tiefe. Am Grundprinzip ändert sich nichts: Agent Solid Snake muss auch auf dem Game-

cube Terroristen das Handwerk legen. So schleicht er katzenartig durch düstere Flure, erlegt Gegner aus dem Hinterhalt und verstaut Leichen Platz sparend in Spinden. Ab April helfen wir beim Aufräumen ...



TERMIN: APRIL '04

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

KOBRA ÜBERNIMMT WIEDER ...

Endlich findet Ethan Hunt Zeit, auch auf dem Gamecube mit seinen Agentenfähigkeiten zu überzeugen. Für seine neueste Mission, die Eliminierung eines Computer-Virus, steht ihm ein immenses Arsenal an Waffen und technischen Spielereien zur Verfügung, mit denen er Leute abhört, Gegenstände scannt und Hindernisse in die Luft jagt. Ein Agenten-Thriller, so packend wie »Splinter Cell«, nur weniger schwer in den Griff zu kriegen.



TERMIN: Q4 '04

METROID PRIME 2

ACTION, DIE ZWEITE

Seit die Geheimnisse der Chozo im ersten »Metroid Prime« gelüftet wurden, verbarrikadiert sich das Team der Retro Studios wieder in seinen Laboren und bastelt an einem würdigen Nachfolger zum packendsten Ego-Shooter des vergangenen Jahres. Offenbar ist das Team mit solchem Eifer bei der Arbeit, dass es ganz vergessen hat, außer einem Video und ein paar Screenshots Infos über den Stand des Projekts zu veröffentlichen. Trotzdem soll Samus Aran schon 2004 wieder in unserem Orbit landen. Wir sind mehr als nur gespannt!



WICHTIGE MESSE-TERMINE

GAMES CONVENTION

TERMIN: AUGUST '04

Die tolle Messe-Show feierte im vergangenen Jahr gerade erst ihren zweiten Geburtstag, innerhalb dieser kurzen Zeit hat sie sich aber schon zu Europas bedeutendstem Treff für Spieler und Hersteller gemauert. Das weiß auch Nintendo und präsentiert vom 19. bis 22. August auf einer riesigen Fläche alle Spiele-Tophits 2004. Wir sind natürlich mit dabei. Wir sehen uns also in Leipzig!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3)

TERMIN: MAI '04

Vom 12. bis 14. Mai möchte Nintendo auf der weltgrößten Spiele-Fachmesse »Electronic Entertainment Expo« ein Feuerwerk an Überraschungen abbrennen. Wir gehen davon aus, dass spielbare Fassungen aller Titel gezeigt werden, die wir auf diesen Seiten vorstellen. Darüber hinaus spricht Nintendo von einer weiteren, geheimnisvollen Neuheit. Kein neuer Gamecube, kein neuer Game Boy Advance, aber irgendwas Neues. Wirklich wissen tun wir nichts, aber spekulieren ist erlaubt – was unser Chefredakteur in seinem Editorial auf der dritten Seite auch ausgiebig tut.

TOKYO GAME SHOW

TERMIN: SEPTEMBER '04

Vom 24. bis 26. September hätte Nintendo die Chance, auf der »Tokyo Game Show« der Konkurrenz kurz vor dem kommenden Weihnachtsgeschäft das Fürchten zu lehren. Mit einer Reihe von Spitzentiteln und Exklusivlizenzen ließe sich ebenso beeindrucken wie mit möglicher Software für den angekündigten Gamecube-Nachfolger. Das Schöne an dieser Show: Ihre Pforten sind auch für Normalsterbliche geöffnet. Wer also den Flug nach Tokio nicht scheut, kann ja mal vorbeischaun!



Q2 '04

PHANTASY STAR ONLINE 3: CARD REVOLUTION

In den Tiefen des Reiches Ragol geht der Spieler mit seinen Gefährten auf eine gefährliche Reise. Neue Gegenstände, abwechslungsreiche Missionen und besiegte Level-Bosse bringen Ruhm, Erfahrungspunkte und Geld. Schade, dass man mit Letzterem nicht die hohe Telefonrechnung für dieses Online-Rollenspiel bezahlen kann. Denn das Spiel macht bestimmt wieder so süchtig wie der Vorgänger.

ZELDA

NOCH EIN LINKISCHES SPIEL

Kurz vor Redaktionsschluss brodelte die Gerüchteküche wie nie: Angeblich soll der quirlige Link noch in diesem Jahr seinen zweiten großen Auftritt auf dem Gamecube haben. Die Grafik-Engine des Vorgängers wird mit etwas Facelifting übernommen. Was die Story selbst anbelangt, so hüllt man sich leider noch in Schweigen. Aber vielleicht hüpfst unser Held schon auf der nächsten E3 durch die Lande.

FINAL FANTASY: CC

DIAMANTENJAGD

Nach langjähriger Abstinenz auf Nintendo-Konsolen kehren die Entwickler von Square wieder zurück. In den »Crystal Chronicles« machen sich die Helden auf den Weg, um die Mana-Kristalle mit neuer Energie zu versorgen, damit der Bestand der Welt gesichert ist. Die Suche danach ist kein Zuckerschlecken: Unterwegs müssen wir einer Reihe von Gegnern die Glocke verknöppeln, Missionen erfüllen und Erfahrungspunkte sammeln. Noch spaßiger ist die Suche im Multiplayer-Modus. Das Warten lohnt sich also!



TERMIN: 11. MÄRZ '04



TERMIN: Q3 '04

WARIO WARE

SO GROSS KANN MINI SEIN

Auch auf dem Gamecube fordert Marios fieses Alter Ego in zahlreichen Mini-Spielen flinke Finger. Im Multiplayer-Modus geht es dann richtig zur Sache, wenn Luftballons um die Wette aufgeblasen werden oder man sich abwechselnd dem Fitnessprogramm des Wario-Arztes unterziehen muss. Wer behauptet da, dass Videospieler zu wenig Bewegung bekommen?



TERMIN: Q4 '04



EINE VERSCHWÖRUNG?

FINDE DIE WAHRHEIT HERAUS, BEVOR SIE DICH FINDEN!

Eine außerirdische Streitmacht bedroht Jades Welt. Die Regierung behauptet zwar, die Bewohner zu schützen, doch immer mehr Menschen werden versklavt. Es ist ein Kampf gegen Unterdrückung, Propaganda und Täuschung, bei dem auch Jades Leben in Gefahr ist. Die Journalistin muss die Wahrheit aufdecken und eine Verschwörung entlarven. Was liegt zwischen Gut und Böse? Du wirst es herausfinden...



PlayStation.2



NINTENDO
GAMECUBE

PC CD-ROM



www.nvidia.com

BEYOND GOOD & EVIL™

www.beyondgoodevil.com



UBISOFT™

Resident

Tagebuch eines Sterbenden

CUBE

INFORMATION

RESIDENT EVIL 4

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: CAPCOM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: HORROR-ACTION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q3 2004



Q2 2004



Q2 2004

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: leon

WIR FINDEN
Wir freuen uns auf blanken Horror
in 3D. Der sieht mindestens so
gut aus wie die früheren
2D-Titel.

HIT!

UMBRELLA - DIE HINTERGRÜNDE

Meine bisherigen Ermittlungen
ergeben folgende Umbrella-Vorfälle:

Das Bravo-Team überflog den Wald
um Raccoon City, um eine Serie von
Morden zu untersuchen. Der
Helikopter stürzte ab, aber die
Insassen überlebten. Rebecca Cham-
bers und Billy Cohen arbeiteten
danach zusammen, um den
Geburtsort des T-Virus zu finden.
Das Verschwinden des Bravo-Teams



veranlasste STARS das Alpha-
Team zu schicken, um endgültig
aufzuräumen. Zu diesem
Zeitpunkt hatte der T-Virus die
Grenzen des Waldes über-
schritten. Auf der Suche nach der
Absturzstelle wurde das neue
Team von Hunden gehetzt und
gezwungen, sich in ein



Evil 4

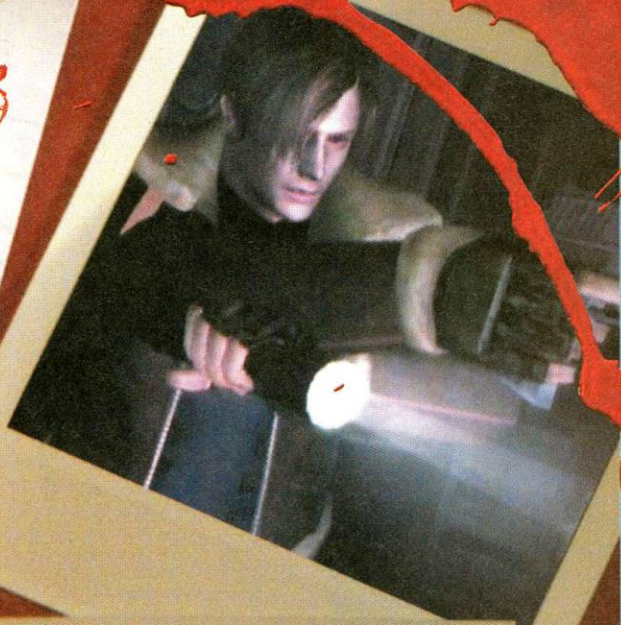
Auszüge aus den Aufzeichnungen
von Leon S. Kennedy.

SEIT DEM VORFALL

in Raccoon City sind jetzt mehr als vier Monate verstrichen. Und ich habe diesen verdammten Gestank immer noch in der Nase. Es wäre so einfach gewesen, vom Zug wegzugehen und die Dinge anderen zu überlassen. Aber ich hatte das Gefühl, dass sich niemand darum kümmert. Also musste ich es tun. Vielleicht haben wir den T-Virus und alle mit ihm infizierten Kreaturen ausgerottet. Aber wir haben keine Gewissheit. Wir wissen nur, dass die Firma Umbrella mit ihren skrupellosen Forschungen dahinter steckt. Sogar die Regierung weiß, was hinter den Kulissen der sauberen Laboratorien dieses Konzerns stattfindet. Doch selbst hochgestellte Beamte sind beim Versuch gescheitert, den Konzern aufzuhalten. Nun sind alle Hoffnungen auf mich gerichtet. Und ich habe das Gefühl, als würde ich von einem Rattenloch zum nächsten stolpern ... Alles fing an, nachdem Sherry mit mir aus der Forschungseinrichtung kam. Wir wurden zu unserem eigenen Schutz in Gewahrsam genommen. Nachdem was wir wussten, würde Umbrella nicht ruhen, bis wir zum Schweigen gebracht worden waren. Schnell wurde mir klar, dass ich da wieder raus musste. Sherry war mittlerweile entführt worden und ich musste Sie wieder finden. Was noch schlimmer ist: Meines Erachtens hat Umbrella nichts mit dieser Sache zu tun. Meine Nachforschungen haben mich weit von Raccoon City weggeführt. Weit weg von anderen, die meine Hilfe benötigen könnten – aber das ist gut so. Nun ist niemand an meiner Seite, um den ich mich noch küm-

ZWISCHENBERICHT, 14. JANUAR 1999

mern muss. Wenn ich nur die Zeit zurückdrehen und alles noch mal anders machen könnte. Hätte ich Ada doch retten können! Sie wusste wirklich, worum es geht ... Aber ich habe aus meinen Fehlern gelernt. Ich hinterlasse diese Aufzeichnungen, damit jemand meinen Weg weitergehen kann – für den Fall, dass mir etwas mit jemandem noch mehr erheben sollte. Und andere werden gegen Umbrella kämpfen, bis der Konzern zerschlagen ist! Das Grauen muss endgültig vernichtet werden. Eines ist mir klar geworden: Das Unheil, das durch skrupellose Machtbesessenheit ausgelöst wird, ist schlimmer als alles, was ich bisher erlebt habe. All die gequälten Seelen, das große Leid und die Verzweiflung! Doch ich muss weitermachen, damit all das einen Sinn ergibt – und ich komme gut voran. Mittlerweile haben mich meine Recherchen bis nach Mitteleuropa geführt. Schwer zu sagen, ob ich auf der richtigen Spur bin, aber jedes Puzzlestück scheint mich näher an die wahre Wurzel des Grauens zu bringen. Die anderen STARS-Mitglieder konnten mir bisher auch nicht sonderlich weiterhelfen. Dennoch stehe ich mit Chris und Claire in ständigem Kontakt. Vor ein paar Wochen (Dezember '98) erhielt ich eine verzweifelte E-Mail von Claire: Sie wurde auf Rockford Island gefangen gehalten, Chris sollte ihr helfen. Zum Glück ging alles gut! Durch die Erlebnisse meiner Mitstreiter erfuhr ich auch von Nemesis und den »Code: Veronica«-Ereignissen. Sogar Weskers geheimer Report fiel mir in die Hände. Ich bin nahe dran, die Hintermänner aufzudecken zu lassen ...



Herrenhaus zu retten. Dort entdeckte es eine Forschungsstation. Das Team sprengte sie vorsichtshalber. Dann wurde ich in die Ereignisse hineingezogen. Gerade als ich meinen Polizeidienst antreten wollte, wurde ich von einer Armee von Zombies angegriffen. Der T-Virus hat Raccoon City komplett verseucht. Ich habe herausgefunden, dass der Polizeichef Be-



stechungsgelder von Umbrella erhalten hat. Unglaublich! Im Ort lernte ich auch Claire Redfield kennen, die mir weiterhalf. Jill machte sich auf, den NE-T-Virus auszumerzen. Dank Berry Burton schaffte sie es, aus Raccoon City zu fliehen, bevor die Stadt in die Luft gesprengt



wurde – der Virus ist eliminiert. Claire wurde in Paris gefangen genommen, entkam aber mit der Hilfe von Chris. Die beiden flogen zu einer arktischen Basis, in der Sie Wesker und Alexia bekämpften.



18. JANUAR 1999 ZWISCHENBERICHT

WAS GEHT an diesem Ort vor? Die heimischen erzählen Geschichten von seltsamen Vorgängen, und alles fügt sich in ein erschreckendes Gesamtbild. Was mich wirklich beunruhigt, sind die Dinge, die ich noch finden könnte. Ich will nicht zu diesem Ort, aber ich muss. Wenn dort alles begann, werde ich noch viel schlimmere Experimente vorfinden. Deshalb habe ich Chris und Claire kontaktiert. Sie sind auf dem Weg zu mir, aber ich kann nicht warten. Sicherlich hat Umbrella Spione in den umliegenden Dörfern. Wenn ich sie überraschen will, muss ich sofort aufbrechen.

Handfeuerwaffe samt Laserpointer und den Schein meiner Taschenlampe. Mittlerweile bin ich richtig gut darin, mit meiner linken Hand die Gänge auszuleuchten und mit der anderen die Waffe zu bewegen. Was?! Da war etwas ... ich muss nachsehen. Später mehr.

Und dann ...

ICH HATTE RECHT! Umbrella war hier tätig. Die Geräusche, denen ich folgte, stammen von einem einsamen Zombie. Er ist ganz anders als die anderen. Er hat weder zerfetzte Haut noch fehlen ihm Körperteile. Die Experimente sind hier also um einiges kontrollierter durchgeführt worden – das Resultat beweist es. Seltsam: Weder Mutanten-Krähen noch Dobermann-Hunde habe ich auf dem Weg hierher gesehen. Der T-Virus stammt also nicht von hier. Wo kam dieser seltsame Zombie dann her? Ich muss mehr herausfinden. Doch zuerst muss ich den Strom wieder anstellen – in der Dunkelheit ist sowieso nicht viel zu erreichen.

19. JANUAR 1999

WAS ICH hier vorgefunden habe, unterscheidet sich deutlich von meinen bisherigen Erfahrungen mit Umbrella. Ich beginne mich zu fragen, ob man an diesem Ort überhaupt noch Forschungen betreibt. Wie es scheint, hat Umbrella das Labor wieder unter einem abgelegenen Landsitz versteckt – aber bis jetzt habe ich noch keine Beweise gefunden. Es scheint keinerlei Stromversorgung zu geben. Glücklicherweise habe ich eine Taschenlampe. Das Team bot mir jede Hilfe an, aber ich lehnte ab, weil es mich nur langsamer gemacht hätte. So verlasse ich mich auf meine

T-Virus:
Verwandelt Menschen in Zombies und mutiert Tiere bis zur völligen Unkenntlichkeit. Wird durch die Luft und Körperflüssigkeiten übertragen.



G-Virus:
Bewirkt eine kontinuierliche Erhöhung der Grundmutation. Der Infizierte erlangt übermenschliche Körperkräfte, besitzt jedoch keinerlei Intelligenz mehr.



G-Virus Mk II:
Eine verfeinerte Version des zuvor genannten Virus. Der Befallene pflanzt Embryonen in seine Opfer, die aus ihrem Wirt herausbrechen.





ZWISCHENBERICHT, 19. JANUAR 1999

Die Hinweise der letzten vier Monate und die vier gefundenen Dokumente machen mir wirklich ernsthafte Sorgen. Ich glaube nicht, dass der T-Virus hier jemals ein Problem darstellte. Das erste Landhaus war sehr gut durchorganisiert, andere Einrichtungen konzentrierten sich auf die T- und G-Viren. Aber dieser Ort scheint noch höheren Zwecken zu dienen. Hier wurde der erste Mutanten-Virus erschaffen – die Grundlage für alle anderen Viren. Der Mutter-Virus wurde zudem in den Progenitor-Virus mutiert. Dies ist aber so lange her, dass ich nicht weiß, welche Horror-Kreaturen daraus entstanden sind. Wieder diese Geräusche!

Es ist plötzlich so kalt hier. Ich weiß nicht, was ich tun soll, falls mehrere dieser Monster auftauchen – ich fühle mich so schwach.

Und dann

Kannnn, es nnnicht tööten ... hhat sich verwandelt ... so sstark. Wwas isst das für ein Virus, er ist soooo viel mächtiger als jeder andere Ddie Monster ... sie verwandelt ... verwandeln sich in Nebel. Sie, sie schweben ... Kugeln sinnlos ... sterbe ich? Ich bin so schwach ... brauche Hilfe ... muss Chris kontaktieren... muss durchhalten.

Zwei Stunden später

Ich höre immer wieder Ketten, die in den umliegenden Räumen herumgeschleift werden ... was immer es ist, es wurde irgendwo angekettet.

Eine Stunde später

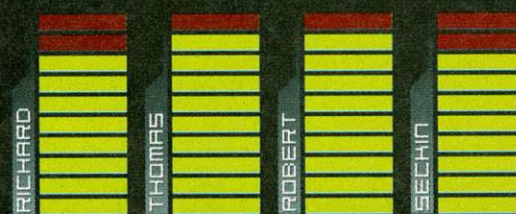
Mein Gott! Ich muss weg. Weg von diesem ... diesem Ding! Es sieht aus wie ein riesiger Mensch in Form eines Nebels. Mit dem großen Fischerhaken in seiner Hand hätte mir das Furcht einflößende Wesen beinahe den Kopf abgeschlagen. Meine Kugeln schienen keinen Effekt zu haben, erst nach mehr als 30 Schüssen brach es zusammen.

Ich sterbe

Helft mir ... Aaaaargh, kann nicht klar denkn. Kein Gevühhl mehr in den Fingern, muss weiter, muss durchhhhhhaaaaa, aaaaaaargghhhhhhhhhhhhhh ... heeeeeeeelft miiiiiiiiiiiiir

CUBE UNSER EINDRUCK

PACKENDER HORRORTHILLER



- + Gameplay mit Gänsehaut-Garantie
- + Markanter Held
- + Dichte Atmosphäre
- + Anspruchsvolle Action
- Sehr blutig

MEINUNG

■ Endlich schafft »Resident Evil« den Sprung in die 3D-Welt. Das könnte packende Wechsel zwischen der Spannung geben, die sich aus statischen Bildern und hochdramatischen Kamerafahrten ergibt – und das exklusiv auf dem Gamecube. Wir sind gespannt – und reichen eine Einschätzung der Spielqualität so bald wie möglich nach.

T-Virus:
Der T-Veronica-Ableger ist dem G-Virus ähnlich. Seine Opfer leiden unter Selbstmordgedanken.

TG-Virus:
Eine Mischung der T- und G-Verbindungen. Der Infizierte erhält die Kräfte beider Viren und besitzt ein elektromagnetisches Schild, das Kugeln abhält.

DIE MONSTER SIND ÜBERALL!

Das passiert, wenn man die Natur missbraucht:

CUBE

INFORMATION

R: RACING

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: NAMCO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: RENN-SIMULATION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



MÄRZ '04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: speed

↓ Toyotas Supra – in der Sportwagenversion eine Schau!



↓ Der BMW McLaren F1 im bösen Racing-Trim



**Autos, Tuning und
Spritduft in der Luft:
Bald hat der Game-
cube sein eigenes
»Gran Turismo«**

Während diese Seiten den Weg an den Kiosk finden, geben Gamecube-Besitzer in den USA und Japan schon Vollgas: Dort ist Namcos Renn-Simulation »R: Racing Evolution« seit Dezember am Start. Für Europa kürzt Namco den Titel um das Wort »Evolution«, doch davon abgesehen werden wir denselben benzinschwangeren Vollgas-Rausch erleben wie PS-Piloten in Übersee. Also erwartet uns auch der gleiche erste Moment der Enttäuschung. Denn der Name Namco – das Team hinter der rassigen Playstation-Serie »Ridge Racer« – steht doch für einen turboschnellen Adrenalinschub! Nach den ersten paar Runden keimt aber eher der Eindruck, Namco habe alles vergessen, was an einem Arcade-Racer begeistert. Das Tempo hält sich in Grenzen, die Grafik reißt nicht von den Sitzen, das Spektakel scheint durchschnittlich.

Hat man sich dann einige Runden warm gerollt, fährt »R: Racing« plötzlich seine Krallen aus: Man stellt fest, dass es sich bei dem Spiel um eine vielschichtige Simulation handelt, vergleichbar mit »Gran Turismo 3« für die

R: RACING

Gib dir die Kugel

In den USA liegt der Gamecube-Fassung von »R: Racing« das spaßige Party-Game »Pac-Man VS« gratis bei. PS2-Besitzer bekommen eine Extra-CD mit Promo-Videos, Xbox-Eigner eine Plastikuhr. Wir in Europa kriegen leider nichts dergleichen.



CUBE VORSCHAU



← Einen Lotus muss man gefahren haben

↓ Bildhübsche Autos, tolle Lichteffekte



↓ Die gefühlvolle Steuerung verführt zu flotten Drifts



↑ Diese Leitplanke vermeidet PS-Gezanke

↓ 330 PS zerren an der Leine



Playstation 2. Renn-Simulationen sind auf dem Gamecube Mangelware, und deshalb ist uns »R: Racing« so willkommen. Beim Probespiel mit der US-Fassung hat uns das anspruchsvolle Handling prima gefallen. Hat man erst den Aus-Schalter für den aufdringlichen Brems-Assistenten gefunden, geht's richtig voran. Mit jeder Kurve bessert sich die Laune. »R: Racing« ist eines der Rennspiele, bei denen man mit Fahrkönnen in jeder Biegung ein paar Zehntelsekunden von der Rundenzeit abschleifen kann. Und die Mühe lohnt, denn sage und schreibe 166 spannende Extras lassen sich durch Siege freischalten.

Zwölf Strecken, das ist nicht viel, aber die kluge Auswahl überzeugt. Man kämpft in Suzuka um Positionen, in Monaco mit den Leitplanken, in der Rallye-Arena mit dem Driftwinkel und am Motegi Speedway mit dem Windschatten des vorausfahrenden

Piloten. Auch die Fahrzeug-Palette erreicht auf der nach oben offenen Oktan-Skala einen extremen Wert: BMW M3, Lotus Elise, Mazda RX-7, Ford Focus und viele weitere Autos begeistern. Nicht auf Antrieb, aber im Lauf der Zeit. Denn es kickt schon ziemlich, die Autos von der Stange in der Tuning-Werkstatt zu Furcht einflößenden Renn-Monstern und Drag-Biestern aufzumotzen. Zu den weiteren guten Ideen zählt ein als »Racing Life« bezeichneter Story-Modus, der die Karriere der sexy Ambulanz-Fahrerin Rena Hayami zur Renn-Pilotin verfolgt; inklusive feurigen Streits mit der ebenso hübschen Rivalin Gina Cavalli. Witzig auch das Stress-Meter. Es zeigt, wie nervös der vorausfahrende Computergegner ist, weil man in seinem Rückspiegel so rücksichtslos drängelt. Den Test der deutschen Fassung von »R: Racing« gibt's in der kommenden Ausgabe.

»DAS SPIEL BRAUCHT EIN PAAR RUNDEN, DANN FÄHRT ES SEINE KRALLEN AUS, ÄHNLICH WIE »GRAN TURISMO« AUF DER PLAYSTATION.«

CUBE UNSER EINDRUCK

DAS ERSTE GC-RENNSPIEL DER RIDGE RACER-MACHER.

MEINUNG

■ Namcos Racing-Simulation wird Spieler mit Benzin im Blut begeistern: Tolle Autos, hübsche Grafik, starkes Tuning und viele Extras, das ist doch was!



- + 35 lizenzierte Autos
- + 12 Strecken
- + Anspruchsvolle Steuerung
- + Story-Modus
- Kein Wettermodell
- Kein Link-Modus

RASANT

Lernfähig

Sam kann sich nicht mehr nur zwischen zwei glatten Flächen einspreizen, jetzt verlagert er sich auch noch von links nach rechts, um sein Schussfeld zu erweitern. Die neue Fähigkeit, kopfüber nach unten hängend seine Gegner aufs Korn zu nehmen, wird allerdings für den Multiplayer-Modus reserviert sein.



Unsichtbar und nicht zu fassen



CUBE

➔ INFORMATION

PANDORA TOMORROW

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

HERKUNFT: CHINA

GENRE: ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q2 04



UNKLAR



Q2 04



SPLINTER CELL PANDORA

WIR FINDEN
Die Gamecube-Version hat etwas mehr Sorgfalt verdient, als das beim technischen Vorgänger der Fall war. Auf geht's Ubisoft!

KURZ VOR

der Dämmerung. Die einzige Zeit, in der die Hitze hier im Dschungel noch einigermaßen erträglich ist. Es sind die Minuten, in denen der Posten nicht mehr so gut hören wie im Dunkeln der Nacht, aber noch nicht so gut sehen wie am Tag. Der richtige Termin, um zuzuschlagen. Lautlos löst sich eine Gestalt aus dem Schatten eines billigen Holzverschlags und nähert sich der an einer abgelegenen Ecke stehenden Wache in verschlissener Uniform. Geräuschlos hält

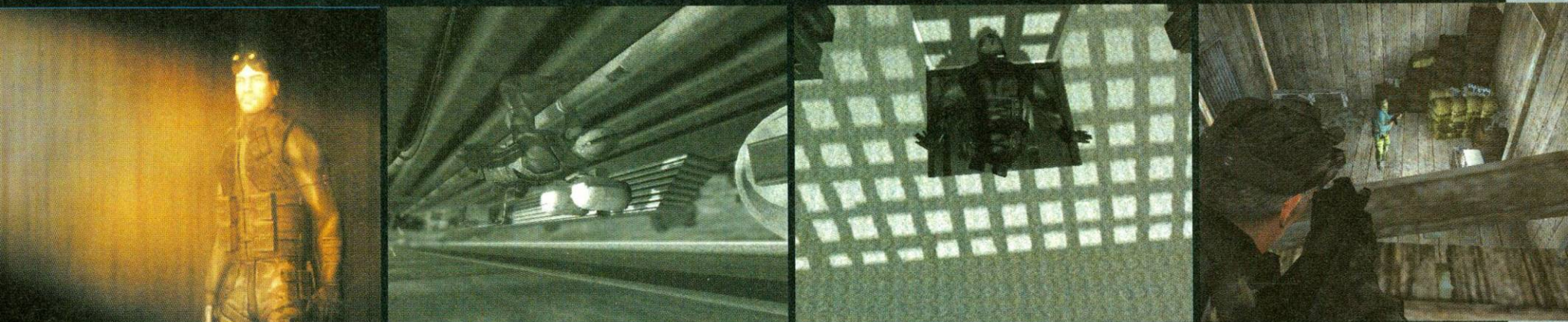
die Gestalt dem Posten den Mund zu und reißt seinen Kopf herum. Still sinkt der leblose Körper zu Boden, ohne je erfahren zu haben, was ihn getötet hat. Die wenigsten Leute begegnen Sam Fisher und können es später weitererzählen.

Ganz richtig, Sam Fisher ist zurück. Und als ob das allein nicht schon für einen Knaller reichen würde, hat er noch einiges an neuen Features im Gepäck. Die spannendste Neuerung: ein Online-Modus für Mehrspieler-Action, was für

den Gamecube bedeuten könnte: Gruppenschleichen via LAN. Nun ist Sam natürlich ein Unikat, und noch dazu eines, das immer allein operiert. Folglich heißt es im Gruppenspiel: Agenten gegen Söldner. Für welche der beiden Gruppen man kämpfen will, ist dem persönlichen Geschmack überlassen. Die Agenten, alles kleine Fishers, sind wie er spezialisiert auf Hinterhalte, Schleich- und Versteck-Manöver. Entscheidet man sich dafür, einen Söldner (Merc) zu



»ALS TOPAGENT HAT SAM FISHER MITTLERWEILE EINEN SECHSTEN SINN FÜR GEFAHREN ENTWICKELT. NÄHERT ER SICH EINER FALLE, EINEM KLEINEN SPRENGSATZ ODER ÄHNLICHEM, FÄNGT DAS PAD AN ZU VIBRIEREN.«



DIE KI DENKT MIT

DEN BALL SCHÖN FLACH HALTEN

■ Die KI reagiert nun flexibel auf ausgelösten Alarm: Von Mal zu Mal sind die Gegner mehr auf der Hut und werden folglich für Sam schwerer zu besiegen sein. Wer sich das Leben nicht unnötig schwer machen möchte, sollte tunlichst schon auf den ersten Alarm verzichten.

GESCHÖPFE DER NACHT

WIR SIND NICHT ALLEIN

■ In »Pandora Tomorrow« werden sich auch mehrere Spieler zusammentun können, entweder als Agenten oder als Söldnergruppe. Mit richtigem Online-Gameplay rechnen wir nicht ernsthaft. Aber als LAN-Option sollte sich der Multiplayer-Modus auf dem Gamecube problemlos umsetzen lassen.

BLENDENDES LICHT

DUNKELHEIT KANN LEBEN RETTEN

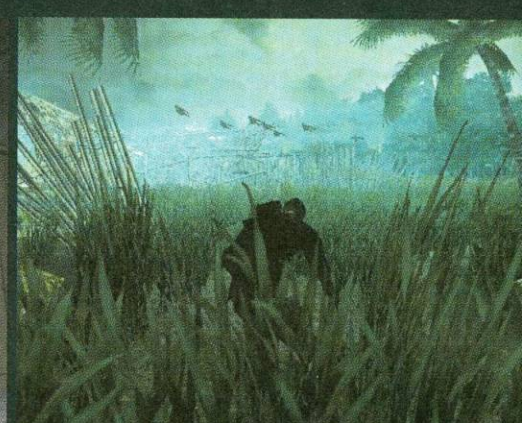
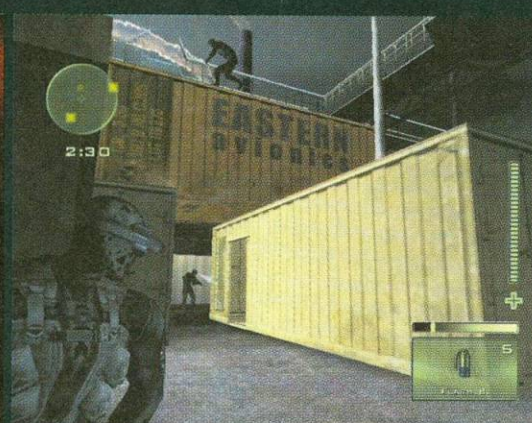
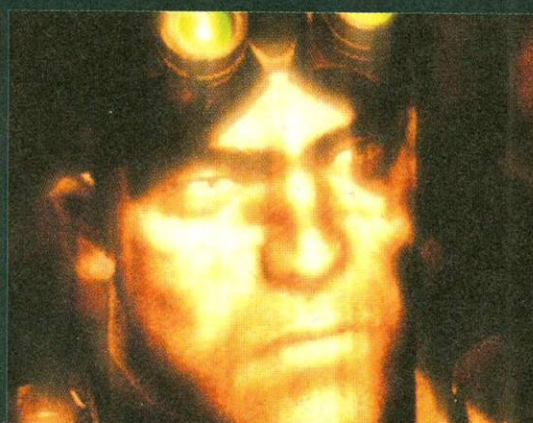
■ Schon im ersten Teil von »Spinter Cell« spielte die geschickte Ausnutzung von Licht und Schatten eine zentrale Rolle. Nun hat Ubisoft diesen Bereich noch einmal generalüberholt. Und siehe da, es geht tatsächlich noch besser: jetzt werfen auch noch Taschenlampen und Konsorten verräterische Lichtkegel.

TOMORROW

spielen, hält man von diesem Kinderkram recht wenig. Bis an die Zähne bewaffnet macht ein Söldnerteam schlicht alles platt, was ihm vor die Kimme gerät. Beide Teams werden sich also völlig unterschiedlich spielen, mit verschiedenen Stärken und Schwächen. Identisch ist für die beiden Gruppen nur eines: Ohne perfektes Teamwork geht hier nichts. Vom Prinzip her ist dieser Mehrspieler-Modus nicht nur für den Online-Bereich, sondern auch sehr gut für LANs geeignet. Also heißt es jetzt erst mal Daumen drücken, dass Ubisoft das genauso sieht.

Herzstück von »Pandora Tomorrow« wird natürlich der Einzelspieler-Modus sein. Und auch hier hat sich Ubisoft nicht lumpen lassen. Einer der größten Kritikpunkte am ersten Teil war der Schwierigkeitsgrad: Bereits die erste Mission war knochenhart, und es wurde und wurde nicht leichter. Jetzt fällt auch dem Durchschnittsagenten der Einstieg nicht mehr ganz so schwer, denn die Wachen und andere Gelichter reagieren abgestuft. Löst man ungeschickterweise zum ersten Mal Alarm aus, werden die Wachen aufmerksamer und aggressiver. Beim zweiten Mal greifen sie sich

kugelsichere Westen, beim dritten Mal schnappen sie sich Helme. Und gegen eine Gruppe kugelsicherer Soldaten hat auch ein Agent Fisher keine Chance mehr. Ein weiteres Gimmick: Als Topagent hat Sam Fisher mittlerweile einen sechsten Sinn für Gefahren entwickelt. Nähert er sich einer Falle, einem kleinen Sprengsatz oder Ähnlichem, fängt das Pad an zu vibrieren. Allerdings nur kurz – sobald man ein leichtes Zucken zwischen den Fingern verspürt, sollte man schon in Deckung gesprungen sein. Schnelle Reflexe sind das A und O in diesem Spiel.

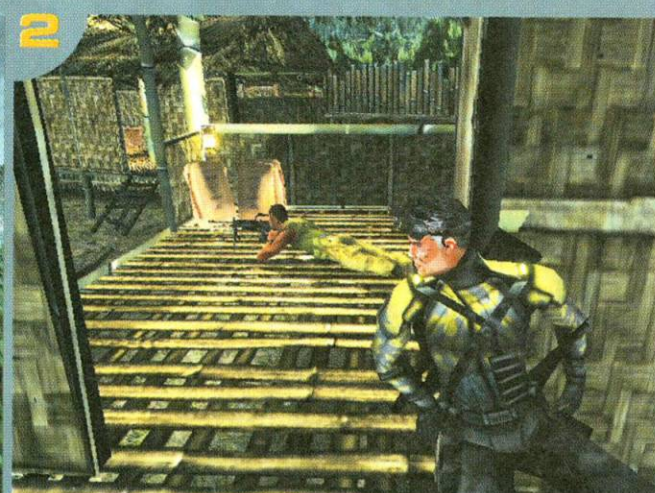


AN DER FRISCHEN LUFT ...

... IST ES FÜR SAM NICHT UNBEDINGT GESÜNDER

Diesmal wird die Umgebung noch dynamischer, als sie es im Vorgänger war: Die Action findet jetzt sowohl in quer durch Frankreich fahrenden Zügen als auch im indonesischen Dschungel statt. Und jede dieser Umgebungen hat ihre eigenen speziellen Eigenheiten, um Agent Sam Fisher das

Leben noch schwerer zu machen. Im Zug sollte man sich nicht unbedingt den Passagieren zeigen, will man keine Panik auslösen. Und wer im Dschungel einen Schwarm Vögel aufschreckt, hat auch reichlich schlechte Karten.



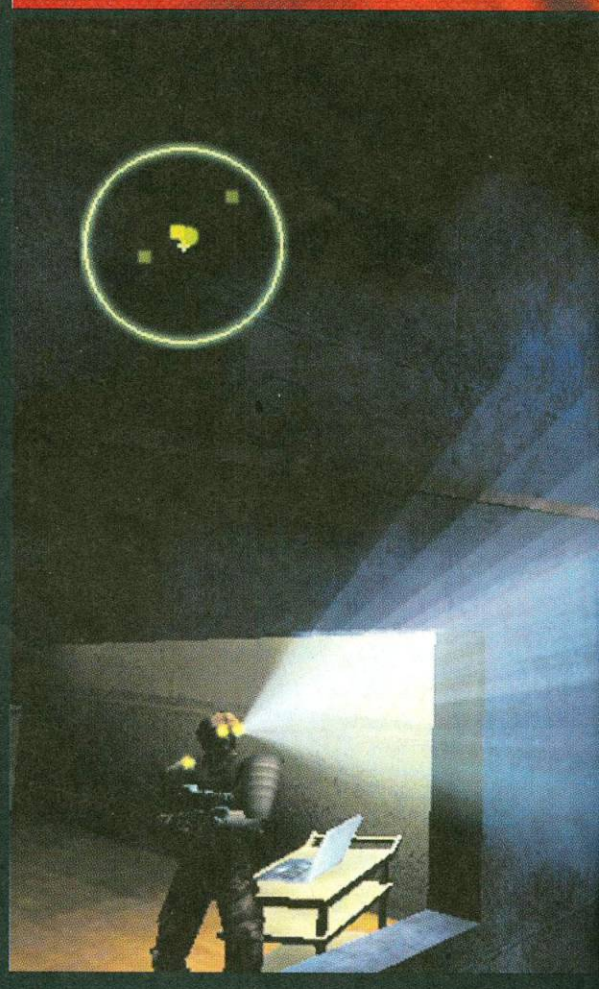
Ein Camp, umgeben von nichts als Gras. Während Sam durch das Gestrüpp watet, bewegt sich jeder einzelne Halm. Was nicht nur hübsch anzusehen ist, denn Sam hinterlässt dadurch sichtbare Spuren. Und schließlich wartet unter dem grünen Teppich auch noch die eine oder andere explosive Überraschung.

Endlich wieder in vertrautem Terrain: Wände, an die man sich pressen kann, Feinde, die gebannt in die falsche Richtung starren. Hier fühlen sich »Splinter Cell«-Veteranen wieder wohl. Allerdings sollte man eines nicht vergessen. Die Hütte ist aus Holz, der Boden besteht aus Brettern. Und Bretter haben die Eigenschaft, im falschesten Moment zu knarren.

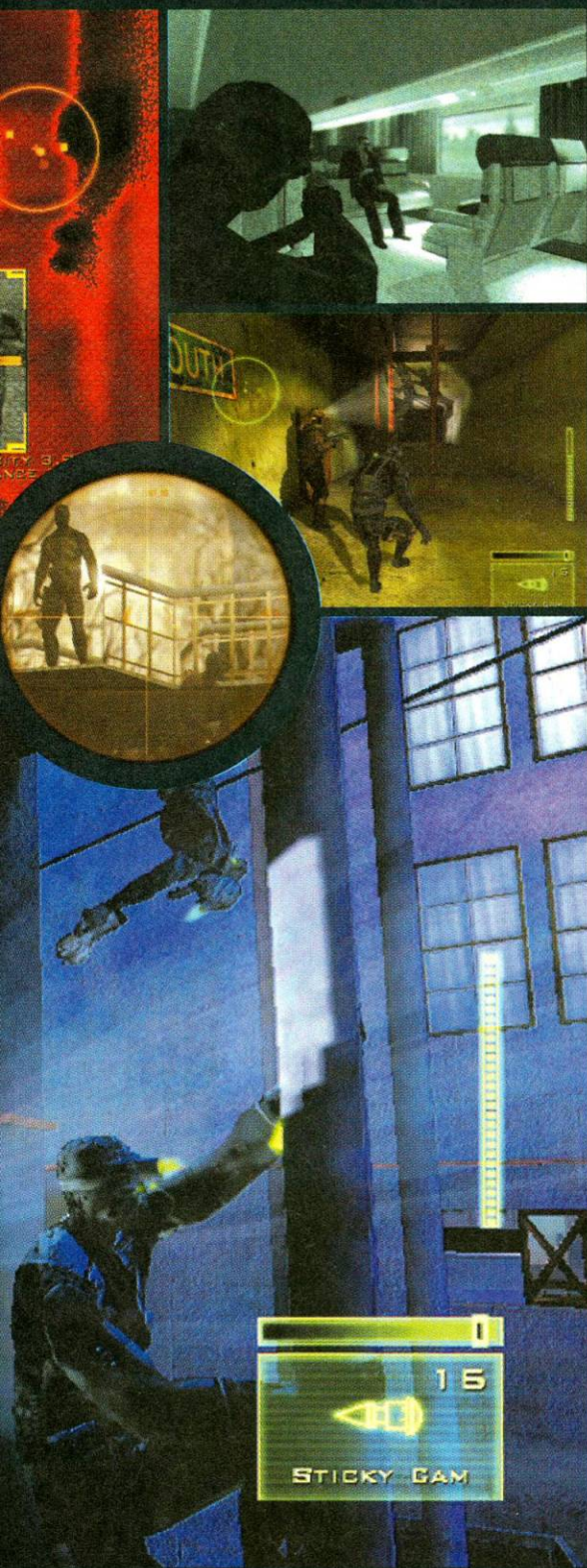
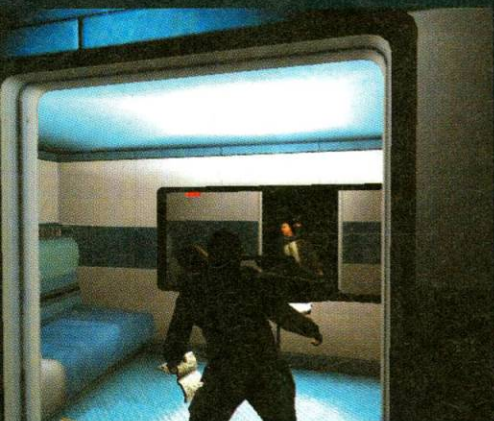


Auftrag: Durchquerung eines Zuges. Unbemerkt. Und drei Lösungen zur Auswahl: über das Dach, an der Seite oder unten entlang. Die Wahl bleibt dem Spieler überlassen, solange er nicht auf Möglichkeit vier ausweicht: Durch den vollbesetzten Zug, ballend aus allen Rohren. Aber tote Zivilisten bringen schlechte Presse.

Manchmal bleibt Sam nichts weiter übrig, als in ein leeres Abteil zu schlüpfen. Kein Problem, solange man sich an einige Regeln hält: Steht man draußen im Dunkeln und drinnen ist es hell, wird man nicht gesehen. Umgekehrt ist es schlecht. Und Glas ist durchsichtig. Von beiden Seiten. Mit diesen grundlegenden Tipps dürfte dieser Level eigentlich kein großes Problem mehr darstellen.



»WER DACHTE, MIT DEN AKROBATISCHEN EINLAGEN DES ERSTEN TEILS HÄTTEN DIE ENTWICKLER DAS ENDE DER FAHNENSTANGE ERREICHT, IRRT SICH GEWALTIG.«



Wer dachte, mit den akrobatischen Einlagen des ersten Teils hätten die Entwickler das Ende der Fahnenstange erreicht, irrt sich gewaltig. Es kommt noch einiges dazu. In »Pandora Tomorrow« kann Sam nicht mehr nur durch Türen, sondern auch durch Falltüren an Boden und Decke spähen. Er spreizt sich nicht nur zwischen zwei Wänden ein, sondern kann dort oben auch noch sein Gewicht von links nach rechts verlagern und so sein Schussfeld verändern. Und endlich kann Sam auch mehrere Moves kombinieren, um höher gelegene Vorsprünge oder Ähnliches zu erreichen. Im Mehrspieler-Modus hängen die Spieler an den Beinen von Rohren oder Mauern, um kopfüber ihre Gegner unter Beschuss zu nehmen. Oder sie rennen auf eine Mauer zu, laufen sie hoch und stoßen sich à la Jacky Chan mit einem Rückwärtssalto von ihr ab, um hinter einen Verfolger zu gelangen.

Mehr war selbst unter Lebensgefahr nicht von Ubisoft zu erfahren – irgendwann nehmen Entwickler offenbar einige Charakterzüge ihrer Figuren an, Schweigsamkeit zum Beispiel. Vor März wird man wohl nicht mehr allzu viel in Erfahrung bringen können, aber eines lässt sich jetzt schon sagen: In diesem Frühjahr kommt ein tolles Action-Paket auf uns zu. Offenbar sind die »Splinter Cell«-Macher mal wieder dabei, die Grenzen des Machbaren zu erweitern. Wir bleiben dran!

THOMAS PETER

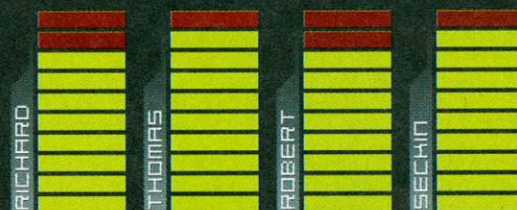


Was Lichteffekte angeht, so war »Splinter Cell« ganz offensichtlich nur der Anfang. »Pandora Tomorrow« ist dem Fotorealismus mit der Umsetzung beweglicher Lichtquellen einen weiteren Schritt näher gekommen



CUBE UNSER EINDRUCK

HEISSE ACTION FÜR EISKALTE TYPEN



- Spektakuläres Agenten-Abenteuer
- Top-Grafik
- Mehrspieler-Modus noch nicht sicher

MEINUNG

Das erste »Splinter Cell« spiel ich lieber auf der Xbox, weil's da deutlich besser aussieht. Ich drück die Daumen, dass diesmal auf dem Gamecube beides zusammenkommt, also Top-Grafik und 1A-Gameplay.

SECKIN ÖZDÜNDAR

SUPER!

Sammelfieber
Wenn japanische Pokémon-Fans neue Monster in das Spiel laden wollen, tun sie das mit dem E-Card-Reader: Ein neckisches Zubehör für den Game Boy Advance, welches Pokémon-Karten lesen und auf den Gamecube übertragen kann. Gibt's leider nicht in Deutschland.



CUBE

INFORMATION

POKÉMON COLOSSEUM

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: GENIUS SONORITY

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



Q1 '04



ERHÄLTICH



MÄRZ '04



Endlich können wir in prachtvollem 3D tägliche Geschäfte erledigen

WIR FINDEN
Überraschung: Mit vielen interessanten Ideen wird dieses Pokémon-Game auch Erwachsene an den Bildschirm fesseln.

POKÉMON

Bald kommt die Fortsetzung von »Pokémon Stadium«: mit neuen Monstern, neuem Rollenspiel und viel mehr Spielspaß!

POKÉMON ist ebenso erfolgreich wie umstritten. Obwohl die Monsterhatz seit Jahren mit Abstand Nintendos erfolgreichstes Baby ist, polarisieren die fabulösen Knuddelwesen unter den Nintendo-Jüngern enorm. Von »anspruchlos« bis »Kinderkram« reicht das

Repertoire an Pokémon-Beschimpfungen – selbst unter überzeugten Nintendo-Fans. Zu schade, dass viele dieser Kostverächter die schier unendliche Vielfalt und den Spielspaß der Pokémon-Welt nie erfahren haben, weil sie sich doch bisher standhaft, in das knallbunte Uni-

versum einzutauchen. Da kommt »Pokémon Colosseum« genau richtig, um den Kult vom Game Boy Advance auf den großen Schirm zu bringen. Die Chancen stehen gut, dass nun auch beharrliche Pokémon-Verweigerer von den objektiven Qualitäten der Serie – die Liebe zum De-

»EIN AUGEN- UND EIN OHRENSCHMAUS: »POKÉMON COLOSSEUM« EMPFIEHLT SICH ALS MUSS-KAUF IM NEUEN JAHR.«

CUBE
VORSCHAU



↑ Sudowoodo ist zurück und erstrahlt dank Gamecube in neuer optischer Pracht

↑ Mit Hilfe von Rog kann uns kein anderer Trainer das Wasser reichen

↑ Die übersichtliche Karte zeigt, wo ihr hingehen könnt und wo (noch) nicht



VOLLWASCH-GANG

PIKACHU UND CO. IN NEUEM GLANZ

■ Dank der geballten Hardware-Power des Gamecube erstrahlen die Charaktermodelle der Pokémon in bisher noch nie da gewesener Detailfülle. Doch auch die Spielumgebung macht optisch einen sehr guten Eindruck. Zwar kein Grafikhammer à la »Metroid Prime«, aber der Thematik entsprechend wunderbar stimmig umgesetzt.

VOLLES STADION

VOLL - BIS AUF DEN LETZEN PLATZ

■ Kämpft ihr euch durch den Story-Modus, schaltet ihr nach und nach Stadien für den »Colosseum«-Modus frei. Die Arenen überzeugen durch fantasievolle Gestaltung und einige Überraschungen.

VOLL LEBENDIG!

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

■ Für viele Pokémon-Fans wird mit »Colosseum« ein lang ersehnter Traum wahr: Eine optisch zeitgemäße Darstellung der geliebten Welt. »Colosseum« ist bei weitem das schönste Spiel, welches das Pokémon-Universum bisher zu bieten hat.

COLOSSEUM

tail und die beinahe unbegrenzte Freiheit des Spielers – überzeugt werden. Denn »Pokémon Colosseum« wartet neben dem Knuddelfaktor auch mit jeder Menge traditioneller Rollenspiel-Tugenden auf. Die vorliegende japanische Version macht Lust auf die deutsche Fassung im kommenden Frühjahr.

So wie Pokémon unter den Spielern polarisiert, so ist auch »Colosseum« ein Schwert mit zwei Klingen. Genauer ge-

sagt, zwei Spiel-Modi. Im Story-Modus werden sich vor allem Liebhaber der Game-Boy-Versionen wieder finden, erwartet den Spieler hier doch eine aufgepeppte Version des Handheld-Spielprinzips. Freunde des N64-Vorgängers »Pokémon Stadium« werden sich hingegen im »Colosseum«-Modus besser aufgehoben fühlen. Hier wird auch die Connectivity-Funktion zum Game Boy Advance nach allen Regeln der

Kunst ausgereizt. Viele Subgame-Modi sind nur über die Zusammenarbeit zwischen Nintendos kleinem Taschenspieler und der großen Konsole freischaltbar. In »Colosseum« ist es essenziell, sein eigenes Monsterteam zusammenzustellen und aufzurüsten, anstatt auf Durchgangsposten zu setzen. Schmerzlich vermisst haben wir die zahlreichen Minispiele der »Stadium«-Vorgänger auf dem N64, boten sie doch eine will-

kommene Abwechslung vom harten Trainingsalltag. Bis auf kleine Anpassungen ist der »Colosseum«-Modus aber mit dem »Stadium«-Game gut vergleichbar. Gott sei's gedankt, gehören nun auch die nervigen Kommentare aus dem Off der Zwei-gegen-zwei-Kämpfe – wie auch aus »Pokémon: Rubin-Edition« und »Pokémon: Saphir-Edition« bekannt – der Vergangenheit an.



DAS WAR NOCH GAR NICHTS ...

A screenshot from the Pokémon game showing Metagross in a battle. Metagross is a blue, metallic-looking Pokémon with a large white 'X' on its chest. It is standing on a sandy ground in front of a stone wall with banners. In the top left corner, a status box shows 'メタグロス' (Metagross), 'Lv 90', and '140 / 140' HP. A small icon of Metagross is also visible in the top right corner of the status box. The bottom of the screen shows a text box with the name 'メタグロス' and a small orange arrow pointing right.



ne Kreaturen aber auf den Game Boy Advance übertragen kann, steht noch eine Menge Arbeit auf der Tagesordnung.

»Pokémon Colosseum« ist sowohl ein Augen- als auch Ohrschmaus und empfiehlt sich mit Nachdruck für das neue Jahr. Auch wenn einige kleinere Mängel den positiven Gesamteindruck trüben. Die Minigames der N64-Vorgänger haben wir schmerzlich vermisst, obwohl wir ehrlich zugeben müssen – es kann gut sein, dass sie sich irgendwo hinter den vielen japanischen Zeichen doch noch verbergen. Auch das Stakkato-Tempo der Kämpfe finden wir etwas zu flott, aber das ist kein ernsthaftes Problem. Da bis zum deutschen Erscheinungsdatum noch ein paar Monate ins Land ziehen, können wir noch auf die eine oder andere Detailverbesserung hoffen. Nicht entdecken konnten wir leider die Pokémons namens Mewto und Lugia. Wir sind gespannt, wie man die beiden in der finalen Version fangen, kaufen oder freischalten kann. Überhaupt wird es interessant sein, zu sehen, ob Pokémon mit »Colosseum« auch bisherige Verweigerer ansprechen kann. Eines steht jetzt schon fest: Das Spiel bietet genug Neues, um auch standhafte Skeptiker von der Spieltiefe der Serie zu überzeugen. Schnapp sie dir alle!

ROBERT HÄUSLER

POKÉMONS IM STARKEN ROLLENSPIEL-MODUS

Name	Red Bars (%)	Yellow Bars (%)
RICHY	20%	80%
THOMAS	20%	80%
SECHIN	20%	80%
SEBASTIAN	20%	80%

- MEINUNG

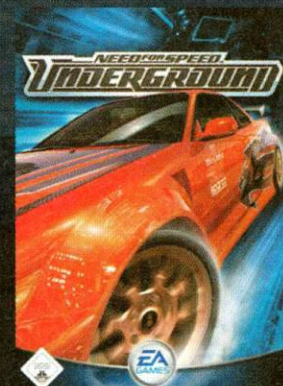
■ Man muss nicht vom Pokémon-Fieber infiziert sein, um dieses taktisch geprägte Action-Geplänkel heiß zu erwarten: Die vielen Gameplay-Details und der interessante Rollenspiel-Aspekt machen schon für sich betrachtet Lust auf mehr.

PRIMA

In der Nacht wird jede Spur zur Überholspur.



Einsteigen, anschnallen und Vollgas! Das ist die Welt von NEED FOR SPEED Underground: jag' durch die Straßen und wähle zwischen 20 hochgezüchteten PS-Monstern – Straßenboliden der Marken Nissan, VW, Toyota, Mitsubishi u.v.a. warten auf dich! Kämpfe um Preisgeld und investiere noch mehr in Power. Such' dir den Turbo, das Stoßdämpfer-Kit und das Karosserietuning für deinen Wagen aus. Lass' Soundanlage und Motor ohrenbetäubend aufheulen. Mach' dich auf höllische Performance und einen starken Auftritt gefasst. NEED FOR SPEED Underground: In der Nacht gehören die Straßen dir.



PC CD-ROM

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



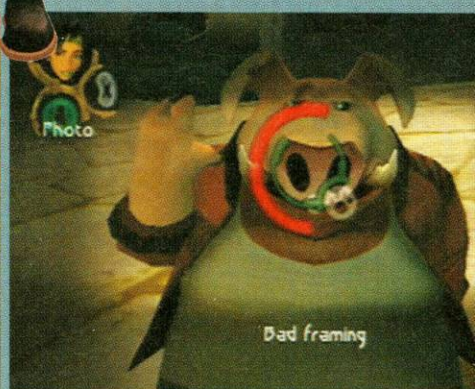
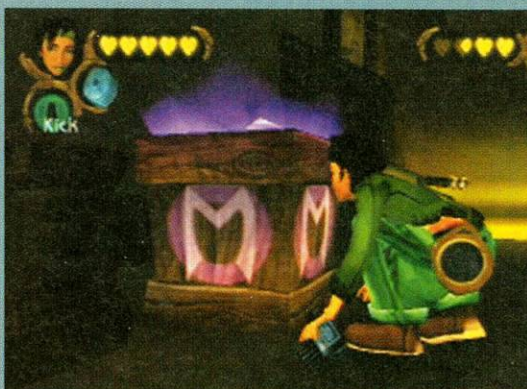
© 2003 Electronic Arts Inc. "Electronic Arts", "EA GAMES", das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. TM, Branding, NINTENDO GAMECUBE LOGO, Small Quality Icon and Game Boy Advance are trademarks of NINTENDO. ©2003 Nintendo. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Challenge Everything



Jade-Styling

Du hältst diese Ausgabe in Händen, also hast du eine Stylingdisk für deinen Gamecube – und wir ein exklusives Extra für dich: In der nächsten Ausgabe findest du das »Beyond Good & Evil«-Motiv für deine Stylingdisk. Also, ab am 27. Februar zum Kiosk!



CUBE

INFORMATION

BEYOND GOOD & EVIL

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

HERKUNFT: FRANKREICH

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



MÄRZ '04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: peyj



**Die großartigste
Abenteuer-
Herausforderung seit
»Zelda: The Wind
Waker«.**

BEYOND GOOD & EVIL

Eine sexy Heldin und viel Schweinkram - kann das zusammen ein ernst zu nehmendes Action-Abenteuer geben? Aber hallo!

MAN STELLE

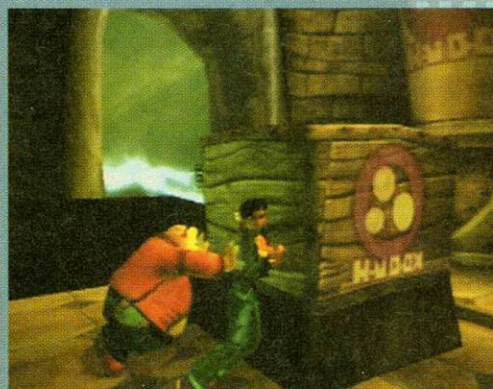
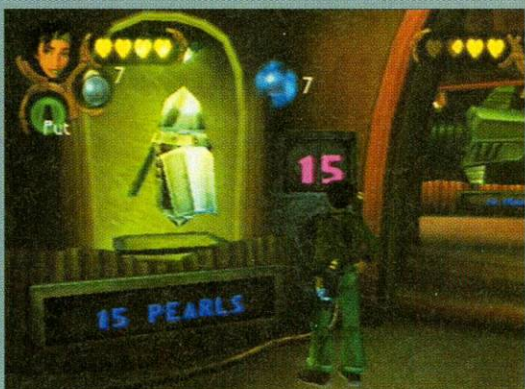
sich ein Videospiel vor, welches mehr als nur ein Genre verkörpert. Ein Spiel, das alle bisherigen Genres in ein großes, tage- und wochenlang umfassendes Unterhaltungspaket mischt. Mit »Beyond Good & Evil« verfolgt Ubisofts Game-Designer Michel Ancel diese fixe Idee jetzt seit rund vier Jahren. In dieser Zeit ist aus seinem bizarr anmutenden Konzept das vielleicht umfassendste Action-Abenteuer des Jahres 2004 geworden – und dabei schreiben wir erst den

Monat Januar! Kaum zu glauben, dass dieses Projekt von einem Mann stammt, der vor vielen Jahren den ziemlich geradlinig gestrickten Plattform-Helden Rayman aus der Taufe hob. Jetzt hat »Beyond Good & Evil« Form angenommen und liegt uns in einer umwerfenden Vorab-Fassung für den Gamecube vor. Unser erster Eindruck: Selten haben wir uns so sehr eins mit einer Spielewelt gefühlt, selten so sehr mit einem Helden aus Bits und Bytes mitgefiebert, selten uns so abwechslungsreichen Herausforderungen gestellt! Allenfalls

»Zelda: The Wind Waker« kann einem Vergleich standhalten.

Im Mittelpunkt steht eine junge Heldin namens Jade. Sie lebt gemeinsam mit ihrem Onkel Pey'j in einem Leuchtturm am Rand der Stadt Hyllis. Wir schreiben kein bestimmtes Jahr, aber Antigrav-Flieger und Laserwaffen deuten auf die nähere Zukunft hin. Das Alien-Volk der Dom'Z terrorisiert die Bevölkerung mit Meteoriten-Angriffen und Entführungen. Die Alpha-Abteilung der Regierung scheint machtlos gegen die Übergriffe. Nur die Untergrundorganisation

»EIN VIDEOSPIEL, WELCHES ALLE ETABLIERTEN GENRES IN EIN GROSSES, UMFASSENDES UNTERHALTUNGSPAKET MISCHT - EIN BIZARR ANMUTENDES KONZEPT.«



STARKER STOCK

DIE WAFFE EINER FRAU

■ Meistens beißt sich Jade eher mit Köpfchen als Kampfkunst durch. Aber im Fall des Falles haut sie mit ihrem Dai-Jo-Kampfstock zu – und zwar hart, hart, hart. Im Spielverlauf lernt Jade neue Moves und den Gebrauch alternativer Waffen dazu.

NUR EIN GIRL

ABER MIT ALLEN WASSERN GEWASCHEN

■ Jade ist allen Situationen gewachsen. Man hat das quirliche Girl stets bestens unter Kontrolle, egal ob sie die Fußgängerzone von Hyllis durchstreift oder auf der Schwarzen Insel Monster bekämpft. Jade bewältigt Kämpfe und Geschicklichkeitstests, schleicht an Gegnern vorbei und erforscht ihre Umgebung.

SCHWEIN GEHABT

JADES HELFERSHELPER

■ Von Anfang an trotten treue Begleiter hinter Jade her: Erst der hier abgebildete Onkel Pey'j, später dann der Iris-Agent Double-H. In Kämpfe greifen Pey'j und Double-H automatisch ein, bei Puzzles kann man ihnen Kommandos erteilen: Sie schrauben dann Gitter weg, drücken Schalter oder blockieren Schiebetore.

Iris ergreift Initiative. Sie will das Volk wachrütteln und engagiert Jade als Fotoreporterin. Mit der Kamera in der Hand soll Jade Beweise dafür sammeln, dass die Alpha-Abteilung in diese Machenschaften verstrickt ist. Kooperiert die Regierung vielleicht sogar mit den Aliens? Welche geheimnisvollen Dinge gehen in den unterirdischen Labors vor sich?

Die meiste Zeit verbringt Jade zu Fuß. Sie knüpft in der Fußgängerzone von Hyllis neue Kontakte, kämpft in den Höhlen der Schwarzen Insel gegen aggressive Nacht-Kreaturen, hüpfert in einer Geheim-Fabrik von Fließband zu Fließband des Rätsels Lösung entgegen. Jade ist selten allein unterwegs. Sie hat anfangs ihren

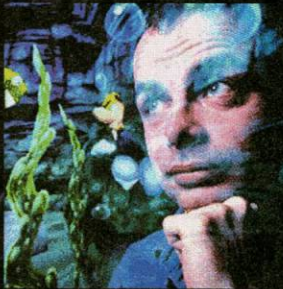
rundlichen und nie um einen sarkastischen Kommentar verlegenen Onkel Pey'j im Schlepptau, später dann den stahlharten Iris-Agenten Double-H. Viele der Aufgaben setzen die Zusammenarbeit von Heldin und Co-Held voraus. Pey'j kann zum Beispiel mit einer mächtigen Stampfattacke Gegner aus ihrem Versteck locken. Jade erledigt mit ihrem Dai-Jo dann den Rest. Die langen Wege zwischen den Inseln der Lagunenstadt Hyllis überwindet Jade mit einem wendigen und gut kontrollierbaren Luftkissen-Boot. Dieses Vehikel mit stärkeren Motoren zu tunen und sogar zum Raumfahrzeug auszubauen, das übt einen gewaltigen Reiz aus. Auch Jade selbst wächst mit

ihren Aufgaben. Sie steckt mehr und mehr Treffer ein, lernt den Gebrauch eines Diskus und steigert ihre athletischen Fähigkeiten.

So kommt die hübsche Heldin im Spielverlauf einem Komplott auf die Spur, das sehr viel komplizierter aufgebaut ist, als es nach den ersten zwei bis drei Stunden Spieldauer den Anschein hat. Die spannend erzählten Verstrickungen sind aber nur ein Grund, warum einen »Beyond Good & Evil« an den Bildschirm fesselt. Das eigentlich entscheidende ist der magische Funke. Er springt über, genau wie er bei »Zelda: The Wind Waker« überspringt. »Beyond Good & Evil« spielt sich völlig flüssig und mühelos. Der Titel

DER MANN HINTER JADE

DER MACHER UNTER VIER
AUGEN



MICHEL ANCEL

POSITION: **PRODUZENT**
UNTERNEHMEN: **UBISOFT**

Er gilt als der Mann hinter »Rayman« und »Beyond Good & Evil«. Michel Ancel hat sich einige Minuten Zeit genommen und eine Hand voll Fragen beantwortet.

CUBE: Welche Ziele haben Sie sich selbst mit »Beyond Good & Evil« gesteckt?

MICHEL ANCEL: Vor allem wünsche ich mir, dass die Spieler die Grenzen eines Videospiels neu erforschen lernen. Was »Beyond Good & Evil« so speziell macht, das merkt niemand, der das Spiel nur ein paar Minuten einwirft. Aber wenn man sich länger mit »Beyond Good & Evil« beschäftigt, dann spürt man die offene Welt und die Umgebung, in der alles erreichbar ist. Wenn man gegen eine Wand fährt, dann kann man sie auch durchbrechen, wenn das richtige Werkzeug vorhanden ist. Ich will die totale Freiheit, die man einem Videospiel geben kann. Dieser Gedanke hat mich angetrieben, seit wir an »Beyond Good & Evil« arbeiten.

CUBE: Geht »Beyond Good & Evil« dabei weiter und auf anderen Wegen als bisherige Videospiele?

MA: Es ist heutzutage schwierig, etwas komplett Neues zu schaffen. Ich würde auch nicht behaupten, dass dem Spiel ein revolutionäres Konzept zugrunde liegt. Aber es ist definitiv ein einzigartiges Spiel. Fangen wir mit dem Titel an: »Beyond Good & Evil«, zu Deutsch etwa »Hinter Gut und Böse«. Das drückt doch bereits aus, dass man nicht nur die Welt erforscht und hier auf gute, dort auf böse Leute trifft. Vielmehr muss man sich weiter vorantasten und herausbekommen, warum die Dinge so sind, wie sie sind. Ich hoffe, die Leute nehmen sich die Zeit, spielen intensiv und machen sich mit meiner Welt vertraut. Alles, was ich erschaffen habe, sind ein Punkt am Anfang und ein Punkt am Ende. Was dazwischen passiert, ist Sache des Spielers.

CUBE: War es schwierig, ein solches Projekt aus der Taufe zu heben?

MA: Als wir mit der Arbeit an »Beyond Good & Evil« begannen, fingen wir mit einem weißen Blatt Papier an. Wir hatten noch nicht einmal ein Entwickler-Kit für die Playstation 2, weil das zu dieser Zeit noch nicht existierte. Etwa vier Jahre ist das jetzt her. Erst mal mussten wir die Engine als Grundgerüst entwerfen, dann die für ein solches Projekt notwendigen Software-Werkzeuge, dann begann die Arbeit am eigentlichen Spiel. Wir hätten schon vor einem Jahr sagen können, okay, fertig, das Spiel ist abgeschlossen. Aber da hatten wir nur ein gutes Game, kein hervorragendes. Ubisoft zu überzeugen, noch einmal für ein Jahr Geld in das Projekt zu stecken, war schwer.

CUBE: Woran hatten Sie im Rahmen der Entwicklung am meisten Spaß?

MA: Ich finde es ganz großartig, dass ich im Lauf der vergangenen Monate viel mit Leuten von außerhalb der Videospiel-Industrie zu tun hatte. Unser Team besteht aus Leuten, die sonst an Animationen und Motion Captures für Kinofilme arbeiten. Eine tolle Erfahrung! Auch die Musik zu »Beyond Good & Evil« entwarf ein Komponist, der bisher für die Filmindustrie gearbeitet hat. Als Produzent kann ich solchen Leuten die Tür zu Videospielen aufstoßen. Nur so kann sich unsere Industrie weiterentwickeln.

Die Rennen im Luftkissen-Boot bringen Geld und Perlen ein

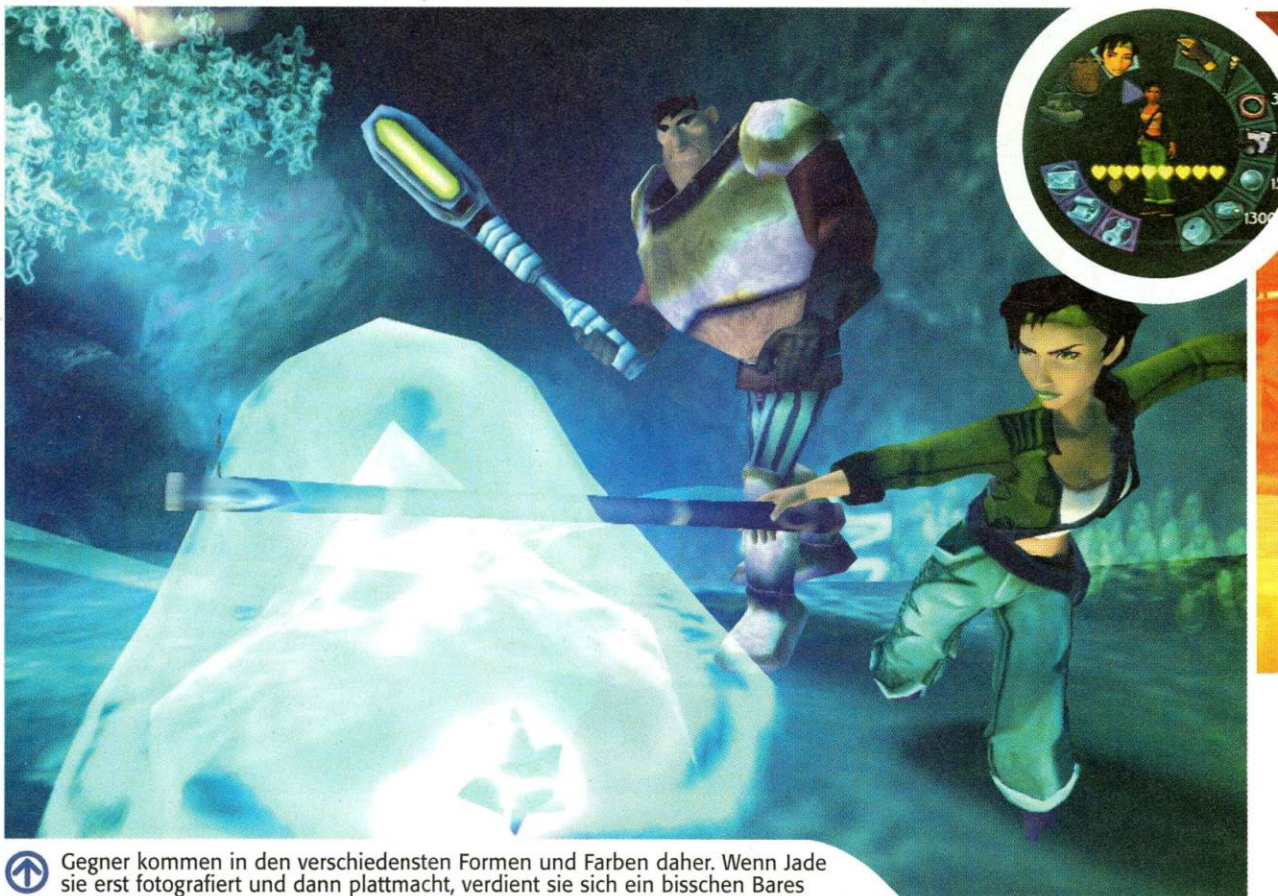


ES GIBT VIEL ZU TUN!

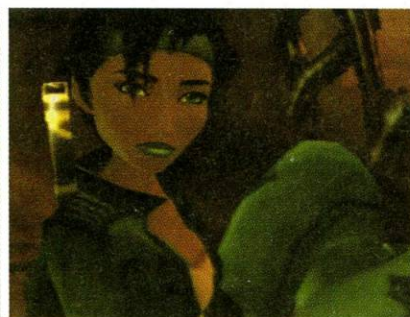
... UND GENUG ZEIT, SICH UM ALLES ZU KÜMMERN.

Du willst mehr tun, als mit dem Schweinchen-Onkel Pey'j die Stadt Hyllis erforschen oder mit dem Aikido-Stock böse Aliens reif für eine Kur am Chiemsee prügeln? Kein Problem, denn an darüber hinausgehenden Beschäftigungen herrscht nun wirklich kein Mangel. Wer sich die Zeit nimmt, kann zum Beispiel bei Luftkissenboot-Rennen um Preisgelder kämpfen. Oder in der Akuda Bar bei einer herrlich motivierenden Variante des »Air Hockey« mit Hilfe fixer

Augen und schneller Reaktionen den Einsatz verdoppeln. Ein weiterer wichtiger Nebenerwerb: Jade soll Tiere für ein Naturkunde-Museum fotografieren. Für Wale, Rochen, Libellen und andere neu entdeckte Spezies erhält Jade Gelder und Perlen. Erst damit kann sie sich Zoomkameras, Laserwaffen, Antriebe für ihr Luftkissen-Boot und weitere Ausrüstungsgegenstände leisten.



Gegner kommen in den verschiedensten Formen und Farben daher. Wenn Jade sie erst fotografiert und dann plattmacht, verdient sie sich ein bisschen Bares



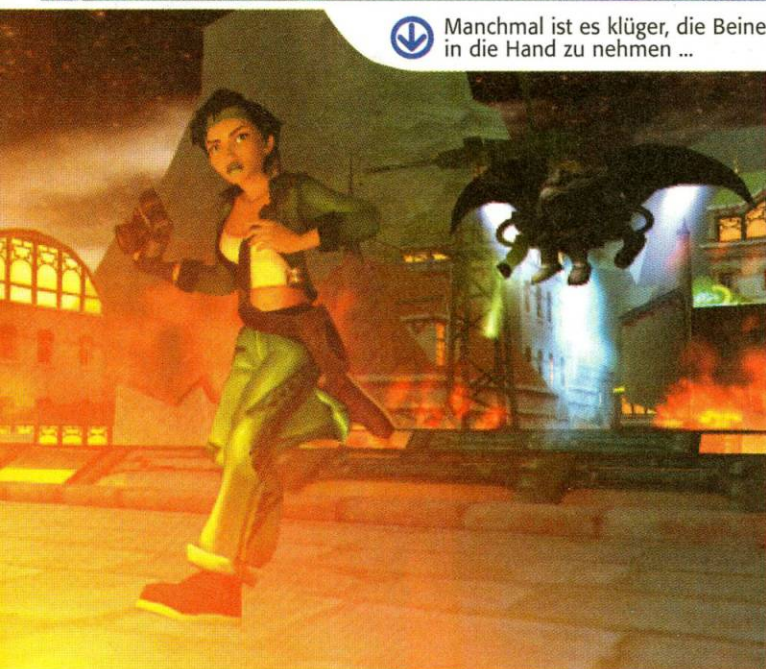
»DER MAGISCHE FUNKE SPRINGT ÜBER, GENAU WIE ER BEI »ZELDA: THE WIND WAKER« ÜBERSPRINGT. »BEYOND GOOD & EVIL« SPIELT SICH VÖLLIG FLÜSSIG UND MÜHELOS.«



CUBE
VORSCHAU



⬇ Zwei angriffslustige XXL-Libellen machen Jades Dai-Jo-Kampfstock schwer zu schaffen



⬇ Manchmal ist es klüger, die Beine in die Hand zu nehmen ...



MIT KÖPFCHEN KÄMPFEN

IMMER LANGSAM, JADE!

Auf welche Art und Weise man die vielen Herausforderungen in der Stadt Hyllis angeht, bleibt jedem selbst überlassen. Zeitweise ist Jade allerdings auf sich allein gestellt. Ohne ihre Säbel schwingenden, die Gegner zerstörenden und Fallen entlarvenden Freunde Pey'j und Double-H im Schlepptau, sollte Jade sich den Gefahren mit Umsicht stellen – schließlich ist sie eine athletische, aber keine besonders kampfstärke Heldin. Es ist möglich, die Wachen der Alpha-Abteilung auszutricksen, indem man sie auf Zehenspitzen umgeht. Nur wenn du ein ganz besonders wagemutiger Spieler bist, solltest du es zum offenen Zweikampf kommen lassen.



⬅ Der Schwachpunkt dieser Alpha-Wache ist ihr Rücken

⬇ Wird Jade entdeckt, geht der Alarm aus und sie muss sich den Weg freikämpfen



reicht Story-Elemente, Geschicklichkeits-Tests und Fight-Action nahtlos und mit einer sonst eher für Nintendo-Spiele typischen Leichtigkeit aneinander.

Obwohl das Spiel ursprünglich für die PlayStation 2 entwickelt wurde, geht die Steuerung mit dem Gamecube-Controller noch eine Spur besser von der Hand. Intuitiv haut Jade Angreifern ihren Dai-Jo-Stab über die Rübe, unterhält sich mit Passanten, überwindet Fallen und Gefahren. Das klappt so gut, weil sich Michel Ancel beim Design der Bedienung ein paar Kniffe bei der »Zelda«-Serie abgeguckt hat. Zum Beispiel sind die Aktionstasten situationsabhängig belegt. Wenn Jade einen Schrank verschieben, ein Computer-Terminal benutzen oder Pey'j ein Kommando erteilen kann, weisen ein ge-

sprochener Kommentar und/oder eine aufleuchtende Aktionstaste am linken oberen Bildrand auf diese Möglichkeit hin.

Soweit scheint also alles in trockene Tücher gewickelt. Der Knackpunkt ist jetzt nur noch die Bewegungsfreiheit. In unserem Vorabmuster kann sich Jade fast etwas zu grenzenlos zwischen den Gebieten von Hyllis hin- und herbewegen. Uns fehlt da ein bisschen der rote Faden, der einen direkt zur nächsten Aufgabe lotst. An der Eindeutschung gibt es wenig zu verbessern: Kompetent übersetzte Bildtexte, dazu Stimmen, die zu den Figuren passen wie Jade auf den Gamecube – was will man mehr?

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

FESSELNDES SCIENCEFICTION-ABENTEUER

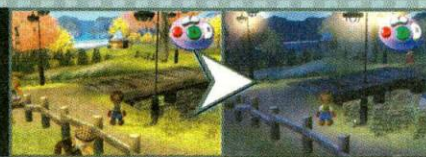


- + Sympathische Figuren
- + Packende Handlung
- + Intelligente Puzzles
- + Top-Grafik
- + Kinoreif inszenierte Handlung
- Kein Mehrspieler-Modus

MEINUNG

■ Wirklich ein ungewöhnliches Action-Abenteuer: Die nichtlineare Handlung und Puzzles in traditioneller Machart erinnern an Adventure-Klassiker aus den neunziger Jahren.

SUPER!



Unsere kleine Farm

CUBE

INFORMATION

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: MARVELOUS INTERAC.

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SIMULATION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



MÄRZ 04



ERHÄLTICH



FEB. 04



HARVEST MOON

Von wegen Ferien auf dem Bauernhof!

Ach ja, das beschauliche Landleben ... gesunde Luft, saftige Wiesen und Biomilch gratis dazu. Klingt gut? Das dachte sich auch unser Held, als er einen Bauernhof erbte. Tatsächlich aber ändert sich die Idylle in Ubisofts Simulation »Harvest Moon« bald zu einem Knochenjob.

Das harte Farmerleben ist dabei in Arbeitstage unterteilt, an denen der Spieler dem Jungbauern zu Hilfe gehen darf. Das ist auch bitter nötig, denn über die Farmerqualitäten des Vorbesitzers kann man nur den Kopf schütteln: Der Viehbestand beläuft sich doch gleich auf eine ganze Kuh, von Saatgut ist weit und breit nichts zu sehen, und beim Anblick der mittelal-

terlichen Arbeitsgeräte kommt man arg ins Grübeln, ob die Industrialisierung jemals einen Blick in diese Provinz riskiert hat. Doch von alleine bewirtschaftet sich die Farm leider nicht. Also ran an die Arbeit!

Anfangs ist der Arbeitsplan noch recht überschaubar. Das bedeutet aber nicht weniger Probleme, denn die Feldarbeit wird mit den Uralt-Geräten eine zeitraubende Tortur. Außerdem wächst das Saatgut durch rückständige Bewässerungsmethoden eher in die Erde hinein als aus ihr heraus, und die Kuh verweigert den Dienst, wenn sie zu oft gemolken wird. Das Gleiche gilt auch für den Haushund. Hat man es sich bei ihm verscherzt, kann er aus Protest schon mal

das Weite suchen oder beim nächsten Schafehüten den Blöckern in den Hintern beißen. Deswegen Nutztiere nicht nur nutzen, sondern bitte auch umsorgen und ernähren. Die Zubereitung von Essen ist dabei recht einfach: Man nehme zum Beispiel Milch von der eingeschnappten Kuh und ein paar Getreidepflanzen und zack: fertig ist die zünftige Brotzeit. Kochen kann so einfach sein.

Wenn Haus, Hund und Herrchen dann zufrieden sind, und der Farmbetrieb ins Rollen kommt, sollte man sich Gedanken über seine finanzielle Zukunft machen. Wir wollen ja nicht ewig am Hungertuch nagen. So macht sich unser Farmer auf die Suche nach potenziellen Handelspartnern. Prinzipiell ist jeder der Charaktere

Frau finden, Familie gründen: ein Spiel wie das wahre Leben



Kühe melken, Weizen züchten: Kaum zu fassen, wie vergnüglich das Bauernleben sein kann

WIR FINDEN
Einfacher und liebevoll
gestalteter Simulations-Spaß.
Wir waren ungeduldig auf
die deutsche Version!



Nur wer das Pony gut behandelt hat, darf auf ihm reiten



セリア
ここにいて心が安らぐの。
何も考えずに目を閉じていると
幸せな気分になれるわ。



ハク
とくか住めるように
く生活できる。



A WONDERFUL LIFE

im Spiel zu Interaktionen bereit. Ob man sich auf sie einlassen will, ist eine andere Frage. Denn beim Plausch mit einem Höhlenmenschen oder dem verrückten Wissenschaftler fragt man sich schnell, ob die Landluft nur Gutes bewirkt. Da ist man doch froh, auch normale Leute in seiner Nähe zu wissen. Zum Beispiel das Farmerehepaar von nebenan, das uns neues Saatgut zu unverschämten Preisen andreht. Oder der Wirt, in dessen Gasthaus wir den Abend ausklingen lassen. Dort kann man auch gleich erste Kontakte zum weiblichen Geschlecht knüpfen. Nur sind die Damen an unserem Farmer wenig interessiert.

Na ja, wenn der Brautfang erfolglos verläuft, muss man seinen Jagd- und

Sammeltrieb anderweitig ausleben. Die zahlreichen Orte geben dazu reichlich Gelegenheit: So lässt sich etwa der Wald nach essbarer Flora und Fauna durchforsten, die man zu neuen Rezepturen mit oft durchschlagender Wirkung kombinieren kann. Am Strand findet die geplagte Seele Zeit zur Muse, und in der nahe gelegenen Mine kann sich unser Farmer als Goldgräber versuchen. Gold gibt es dabei wenig, dafür aber jede Menge anderen Schnickschnack. Hier machen sich die abgedrehten Nachbarn endlich einmal bezahlt. Denn der verrückte Wissenschaftler nimmt alles dankend an und zahlt in barer Münze.

Durch solche Handelsgeschäfte füllt sich endlich die Haushaltskasse, und am Ende verwandelt sich der marode Bauernhof in

einen netten kleinen Betrieb. Nur ist damit noch lange nichts gewonnen. Denn wozu renovieren, wenn man sein Heim nicht vererben kann? Nachdem also ein Haus (auf)gebaut und ein Baum (respektive Getreide) gepflanzt ist, sollten wir uns traditionell um die Zeugung eines Sohnes kümmern. Das verlangt naturgemäß nach einer Bäuerin. Jetzt, wo man erste finanzielle Erfolge verbuchen kann, herrscht bei den Damen auch scheinbar steigendes Interesse. Vielleicht hat man nun also

mehr Glück ... Dann kann man sich bald zurücklehnen und seinen Kindern zusehen, wie sie den Acker bestellen. Oder von der eingeschnappten Kuh gebissen werden. Dann hat es doch etwas Beschauliches an sich, dieses Landleben in »Harvest Moon«.

Noch melken allerdings nur die japanischen Spieler Kühe. Wann wir uns hierzulande im Heu tummeln dürfen, erfahrt ihr hier.

MATTHIAS LAUSSMANN

DIE LIEBEN NACHBARN

AUF WEN MAN ALLES SO TRIFFT ...

Um Einsamkeit auf dem Lande muss sich in »Harvest Moon« keiner Gedanken machen. Menschen gibt es hier genug. Da wären zum Beispiel der Wirt, der auf seine Bedienung mehr als nur ein Auge geworfen hat, ein Doktor und seine Assistentin, ein verrückter Wissenschaftler, ein Höhlenmensch, den die Evolution offenbar hier vergessen hat, ein Farmerehepaar (das uns mit seinen Saatpreisen in den Ruin treibt), ein Archäologe, diverse ledige Damen, die als potenzielle Partnerinnen fürs Leben in Frage kommen, drei bizarre Gnome und ein Herzog. Und alle leben sie Tür an Tür mit uns. Na dann, auf gute Nachbarschaft! Apropos: Besitzer von »Harvest Moon: Friends of Mineral Town« für den Game Boy Advance werden ihren Gamecube Charakter auf die Taschen-Konsole laden können. Vermutlich klappt das auch umgekehrt. Putzige Idee!

Zur Pflege des sozialen Lebens gehört es auch, einen Elvis-Imitator in der Kneipe zu ertragen



◀ Mit der Stylingdisk vom Cover dieser Ausgabe macht ihr euren Gamecube reif für »Harvest Moon«. Mehr dazu auf Seite 10



»BEIM ANBLICK DER MITTEL-ALTERLICHEN ARBEITSGERÄTE KOMMT MAN INS GRÜBELN, OB DIE INDUSTRIALISIERUNG JE-MALS EINEN BLICK IN DIESE PROVINZ RISKIERT HAT.«

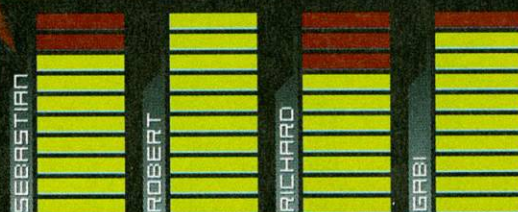


CUBE UNSER EINDRUCK

LEBEN AUF DEM LANDE - AUCH FÜR COUCH-POTATOES

MEINUNG

■ Einfach stimmungsvoll: »Harvest Moon« ist eine witzige Simulation, die beim Ausprobieren und Erkunden der Umgebung riesige Freiheiten lässt. Es gibt immer etwas zu tun, aber was, bestimmt der Spieler. Das bedeutet Langzeitmotivation in allen Bereichen.



- ⊕ Jede Menge Arbeit
- ⊕ Umfangreiches Gameplay
- ⊖ Arbeitszeit pro Tag ziemlich kurz
- ⊖ Noch böse Wartezeiten

SUPER

DONKEY KONGA

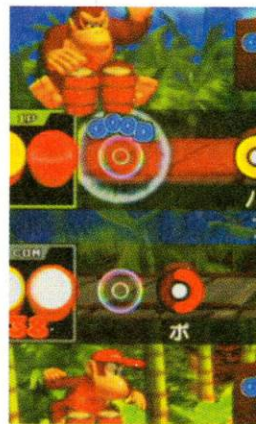
Rhythmus im Blut



WIR FINDEN
Verrückter, schweißtreibender Trommespaß
- nicht nur für Percussion-Fans. Macht
Leuten so richtig Laune.



Und jetzt alle mal in die Hände klatschen!



Fitness für Freaks: Trommeln bis zum Exzess

AN VERRÜCKTEN

Peripheriegeräten haben wir Videospieler ja schon einiges gesehen - von der Angelrute bis zur Spielzeug-Gitarre. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis sich jemand finden würde, der Trommeln als Spielgerät entdeckt. Und natürlich - wie sollte es anders sein - saß dieser jemand bei Nintendo. In der Vergangenheit hat sich immer wieder gezeigt, dass häufig ein direkter Zusammenhang zwischen Spielspaß und Verrücktheit des Eingabegeräts besteht. Dementsprechend konnten wir es kaum erwarten, diese zwei fässerförmigen Conga-Teile in die Finger zu bekommen und draufloszutrommeln. Eine erste positive Überraschung ist, dass die Congas nicht allein zum Trommeln

gut sind, sondern dank eines internen Mikrofons auch die Geräusche aus dem Umfeld aufnehmen kann. Die zweite positive Überraschung (zumindest für Spieler in Japan): Die »Tarukonga« getauften Trommeln werden dort im Paket mit dem Spiel verkauft, und das für umgerechnet etwa 60 Euro. Ohne das Spiel kosten die witzigen Dinger rund die Hälfte - prima, wenn man zu zweit, zu dritt oder zu viert vor der Konsole abtrommeln will.

Bleibt abzuwarten, ob »Donkey Konga« den Weg nach Deutschland finden wird. Laut Nintendo sieht's dafür aber gut aus, auch wenn der Termin noch in den Sternen steht.

Was macht man nun mit den beiden Teilen, nachdem man sie einmal ausgepackt und angeschlossen hat? Man wirft das Spiel ein und freut sich über die behaarten Gesichter alter Bekannter. Donkey, Kranky und Diddy warten nur darauf, mit dem Spieler eine gediegene Drumsession hinzulegen. Und so läuft's: verschiedene Symbole scrollen von rechts nach links über den Screen, besser gesagt, werden an einer Liane entlanggezogen. Ein gelber Kreis bedeutet, dass auf die rechte Trommel geschlagen werden muß,

ein roter steht für die Linke. Ist der Kreis pink, schlägt man auf beide gleichzeitig. Taucht ein Stern auf, lässt man seine Congas kurz in Ruhe und klatscht in die Hände. Klingt gediegener, als es im Endeffekt ist, denn im Ausgleich dazu gibt es noch eine Art »Speedrum-Modus«. In diesen Sequenzen des Spiels geht es schlicht darum, seine beiden Congas in kurzer Zeit mit so vielen Schlägen wie möglich zu traktieren, um Punkte zu sammeln.

Der wirkliche Witz ist dabei natürlich nicht die simple Action auf dem Bildschirm. Was den größten Spaß bringt, sind im Endeffekt die bleischweren Glieder und das Gelächter der Mitspieler, wenn man sich abrackert und panisch einen Wolf trommelt. Gut gelungen ist dabei auch, dass man für jeden Klopfer auf die Congas ein akustisches Feedback vom Spiel bekommt. Einfach mal den Fernseher so richtig aufdrehen und sich wundern, wie viel Lärm zwei kleine Trommeln machen ... Und weil wir schon mal bei der Akustik sind: Natürlich schlägt man nicht nur stupide vor sich hin, sondern begleitet mit seinen mehr oder weniger

CUBE

INFORMATION

DONKEY KONGA

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: MUSIK

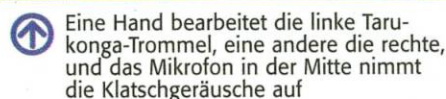
SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

02 '04 ERHÄLTICH UNKLAR



**CUBE
VORSCHAU**



Geografisch etwas näher angesiedelt sind die Bereiche Latin, Folk und Klassik.

ERST LINKS, DANN RECHTS, DANN KLATSCHEN

■ Die Symbole laufen auf der Holzbrücke von rechts nach links in das Conga-Symbol hinein. Rot steht für rechte Trommel, Gelb für linke Trommel, und Pink animiert zum trommeln mit beiden Händen. Der Stern ruft zum lautstarken Klatschen auf.



PARTYSPASS MIT KUMPELS

■ Das »Com« im Bild verrät, dass in diesem Fall die Gamecube-Konsole den Part des Gegenspielers übernimmt. Aber mehr Spaß macht »Donkey Kong«, natürlich, wenn bis zu vier Spieler um die Wette trommeln. Man kann dazu vier Congas anschließen, oder mit Standard-Controllern spielen.



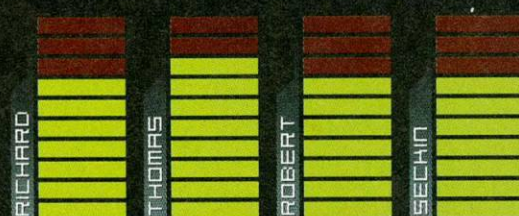
JETZT WIRD ABGERECHNET

■ Donkey Kong höchstpersönlich zählt mit, ob das Trommel-Timing stimmt und man die Conga genau im Takt zu den Symbolen bearbeitet. Wenn ja, dann strömen die Punkte: »gute«, »geht so«, »mies« und »verpasst!«, so lauten Donkey Kongs Urteile.



Und insgesamt? Tanz- und Musikspiele machen in Gruppen höllischen Spaß, folglich war es höchste Zeit, dass sich auch der Gamecube in diesem Bereich etwas besser positioniert. Einen passenderen Charakter als unser aller Lieblingsgorilla Donkey konnte man nicht finden. In seinen Händen liegen die Congas einfach perfekt. Das Liedmaterial bietet viele Stunden Spielspaß, und Add-ons sind bei diesem Spielprinzip wohl nur eine Frage der Zeit. Fazit: Niemand entkommt dem Rhythmus des Dschungels.

AN DIE BUSCHTROMMELN!



- ➕ Originelle Spielidee
- ➕ Hoher Spaßfaktor
- ➕ Congas dabei!
- ➕ Zahlreiche Musikstile
- ➖ Für Einzelspieler eintönig

■ Man fragt sich manchmal, was für Typen bei Nintendo sitzen. Conga-Trommeln in der Form von kleinen Fässern als Peripheriegerät, und dann das Ganze auch noch so in ein Spiel verpackt, dass es dauerhaft Spaß macht.

WITZIG

CUBE

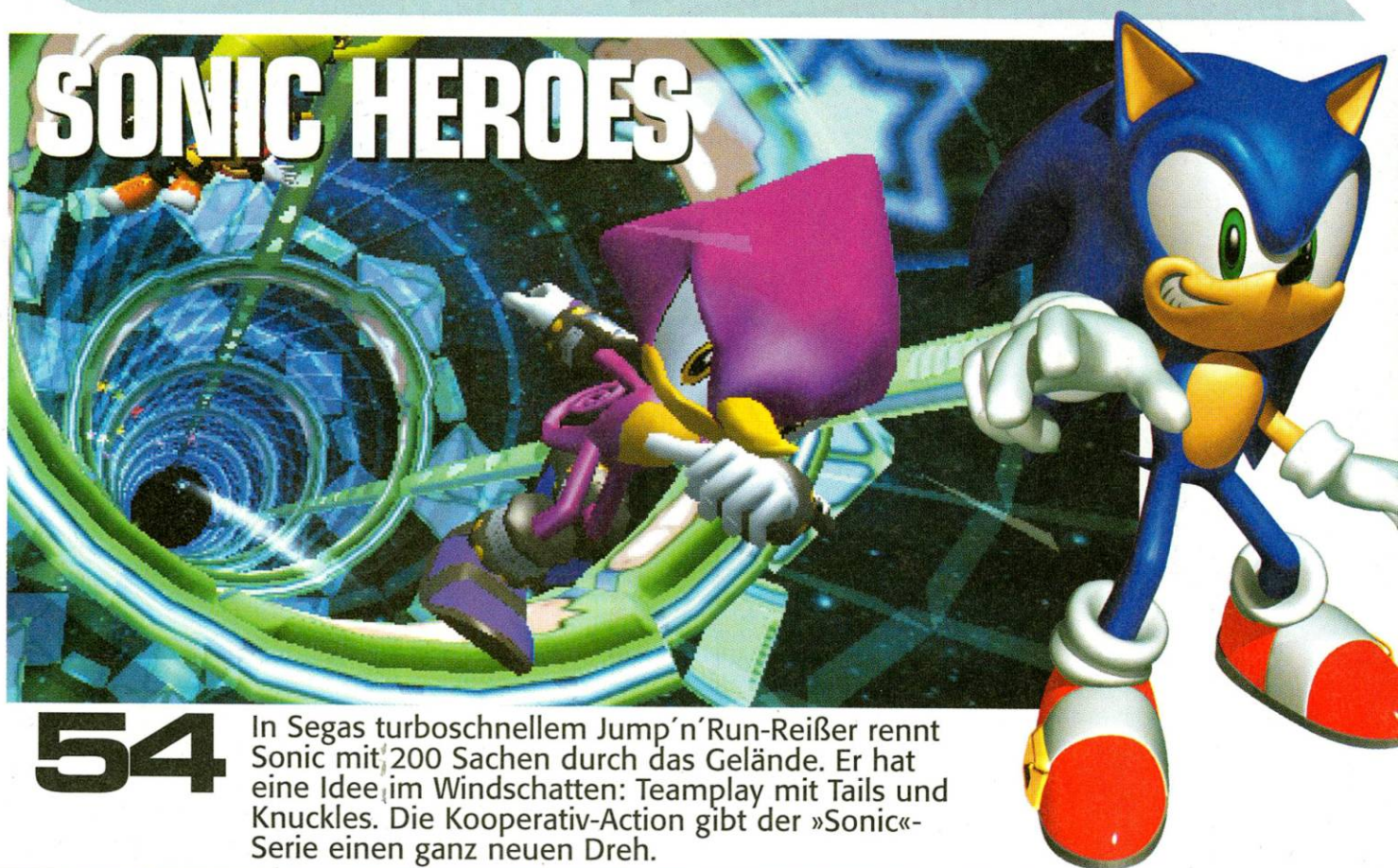
AUSGABE 02/04

Spieletests

KLEINER NAME, GROSSES SPIEL

IMMER WIEDER landen Spiele ohne großen Namen bei uns in der Redaktion. Man wirft sie ein, ohne große Erwartung, und muss in den ersten Minuten Neugier eher erzwingen. So erging es uns mit »Sphinx und die verfluchte Mumie« – ein No-Name-Titel, der keine großartige Hype-Flutwelle vor sich herschiebt. Aber was für ein wunderschönes Action-Abenteuer steckt hinter dem unbekannten Namen. Was sich im Lauf von Stunden und Tagen an ägyptischer Mythologie und begeisternder Faszination entfaltet, das erinnert an »Zelda: The Wind Waker«. Eine weitere positive Überraschung liefert Sega ab: Wir hatten eher gehofft als geglaubt, dass »Sonic Heroes« frischen Schwung in die Jump'n'Run-Serie bringen könnte. Jetzt macht das fertige Spiel einfach nur Spaß, Spaß, Spaß!

EUER TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN



54

In Segas turboschnellem Jump'n'Run-Reißer rennt Sonic mit 200 Sachen durch das Gelände. Er hat eine Idee im Windschatten: Teamplay mit Tails und Knuckles. Die Kooperativ-Action gibt der »Sonic«-Serie einen ganz neuen Dreh.

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:
»Sphinx«,
»Project Gotham Racing 2«
(Xbox)
FREUT SICH AUF:
»The Twin Snakes«,
»Prince of Persia«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Sphinx« und
»Mario & Luigi«
FREUT SICH AUF:
»Pikmin 2«,
»Final Fantasy: Crystal
Chronicles«

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Sphinx«,
»Beyond Good & Evil«
FREUT SICH AUF:
»Final Fantasy - Crystal
Chronicles«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Sphinx«,
»Rückkehr des Königs«
FREUT SICH AUF:
»The Twin Snakes«,
»Splinter Cell 2: Pandora
Tomorrow«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»Need for Speed:
Underground«,
»SSX 3«,
»NFL Street«
FREUT SICH AUF:
»R: Racing«,
»Beyond Good & Evil«

JAN MANDLER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Schleicher, Action, Taktik
SPIELT GERADE:
»Rogue Ops«,
»Rückkehr des Königs«
FREUT SICH AUF:
»Harvest Moon«

ROBERT HÄUSLER



REDAKTION
CUBE

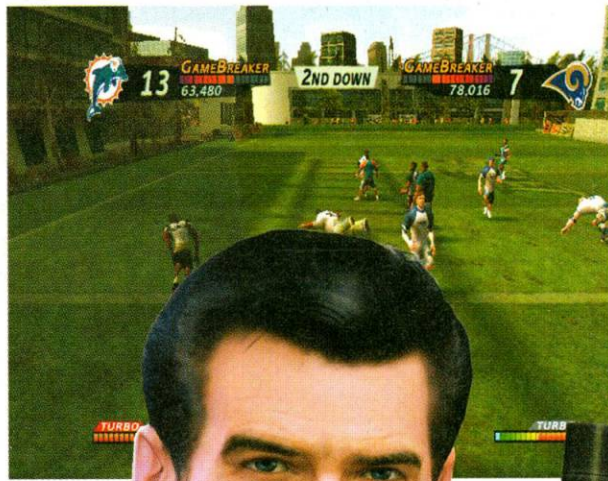
GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»007: Alles oder Nichts«,
»Mario Kart: Double Dash!!«
FREUT SICH AUF:
»Beyond Good & Evil«,
»Donkey Kong«

SEBASTIAN WEIDENBECK



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Sport
SPIELT GERADE:
»Gotcha Force«,
»Mario & Luigi«
FREUT SICH AUF:
»Pokémon Colosseum«



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

44 Was für ein Staraufgebot: Pierce Brosnan, Heidi Klum, William Dafoe und viele weitere Stars und Sternchen stehen Modell für den neuesten 007-Actionreißer. Bond, packende Action, sexy Girls und heiße Autos – wow!

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

50 Mit einer lebenden Mumie an der Leine erforscht der wackere Sphinx das alte Ägypten. Ein Action-Abenteuer, überraschend, spannend, fesselnd!

ROGUE OPS

48 Sexy Lady auf den Spuren von Sam Fisher: Der spannende Action-Schleicher hat viele Stärken, aber auch einige Schwächen.

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

58 Der berühmte Magierlehrling verzaubert ein spannendes Action-Abenteuer mit Geist und Witz. Da sind auch große Kinder begeistert!

BATEN KAITOS

60 Glückliches Japan: Dort erforscht man bereits das vielleicht mitreißendste Rollenspiel des Jahres. Wir forschen mit.

NFL STREET

59 EA Sports ergänzt seine Big-Serie um eine neue Extremsport-Idee: Hinterhof-Football mit Fouls und Hip-Hop anstelle von Schiri und Regeln.

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 her macht. 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:

URTEIL
85 ↑

8.5 > 10 Spiele über 8.5 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.

URTEIL
75 ↑

7.5 > 8.4 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.

URTEIL
50 ↑

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

URTEIL
25 ↑

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!

URTEIL
00 ↑

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





JAMES BOND 007

CUBE

INFORMATION

007: ALLES ODER NICHTS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA REDWOOD SHORES

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 9 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

FILMREIFE INSZENIERUNG

GEWALTIGES STARAUFGEBOT

ABWECHSLUNGSR. MISSIONEN

»Q«-GADGETS

GBA-CONNECTIVITY

HAKELEGE MOTORRAD-STEUERUNG



20. FEB. '04



11. FEB. '04

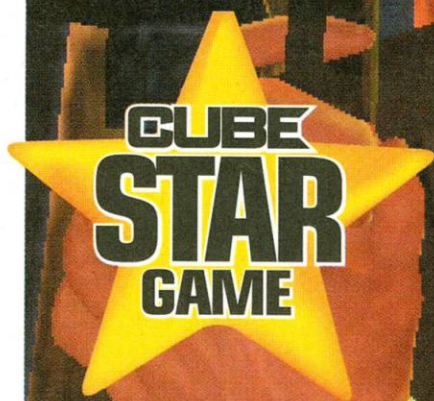


10. FEB. '04



ALLES ODER NICHTS

*Gestatten:
Bond, James Bond*



Ich glaub' ich bin im Kino!

FILM ODER SPIEL?

Diese Frage stellt sich schon beim Intro von »Alles oder Nichts«. Mit der für Bond-Streifen typischen Eleganz gleiten die schönsten Frauen der Welt über den Bildschirm, von Heidi Klum bis Shannon Elizabeth. Im Spiel geben sich John Cleese als »Q« und natürlich Pierce Brosnan in der Rolle von James Bond persönlich die Ehre – so ein Staraufgebot dürfte wohl bisher einmalig sein in einem Videospiel! Wüsste man es nicht besser, man könnte denken, »Alles oder Nichts« ist ein Lizenzspiel zu einem Film. Doch weit gefehlt, das Game ist völlig eigenständig und steht in seiner bombastischen Machart den Hollywood-

Produktionen um nichts nach. Losgelöst haben sich die Entwickler aber von der Ego-Perspektive vorangegangener Bond-Spiele wie etwa »Nightfire«. Nun steuert ihr James Bond aus der Dritten-Person-Sicht bei der Jagd nach dem Oberbösewicht, den das digitale Abbild von William Dafoe verkörpert. Die neue Perspektive hat den Vorteil, dass ihr Brosnans wunderbar animiertes und verblüffend realistisches Konterfei bewundern könnt. Außerdem sieht man Bond mitten in der Action und fühlt sich ihm direkt verbunden – man meint, mitten im Film ... äh, im Spiel zu sein.

Mit dem neuen Look hat sich auch die Spielweise geändert. Klassisches Geballere ist out. Dafür schleicht ihr euch nun häufig auf Zehenspitzen an, um Gegnern hinter der nächsten Ecke aufzulauern. Oder ihr schmiegt euch per Tastendruck an die Wand oder einen Mauervorsprung und erlegt die patrouillierenden Feinde aus sicherer

Entfernung. Freilich ist auch beim Gentleman James Bond nicht immer die feine Klinge gefragt. Muss es schnell gehen, hilft auch mal ein Sturmangriff mit dem Maschinengewehr, um ordentlich aufzuräumen. Für die Schleich-Einsätze empfiehlt sich eher die Pistole – mit Schalldämpfer, versteht sich – oder das Snipergewehr mit Zoomobjektiv. Im Nahkampf ist Handarbeit gefragt. Mit den nackten Fäusten verprügelt ihr die Bösewichter oder wendet spezielle Wurftechniken an. Das Timing des Tastendrucks entscheidet über die ausgeführte Aktion von Bond. Geht mal die Munition aus, hilft auch die Zweckentfremdung so mancher Gegenstände: Ein Schraubenschlüssel dient da schon mal als Wurfgeschoss, Flaschen fliegen durch die Luft.

Doch »Alles oder Nichts« ist keine bloße Mischung aus »Splinter Cell« und gängigen Ego-Shootern. Die Fahrsequenzen machen beinahe ein Drittel



MULTIPLAYER-MODUS.

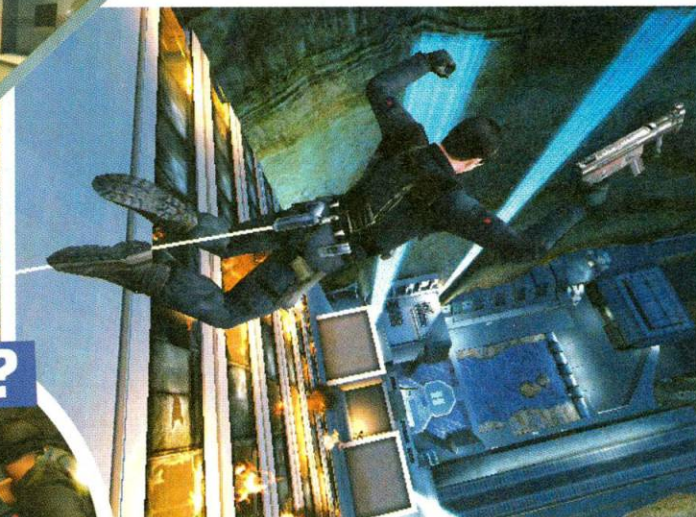
Ihr dürft zu zweit gemeinsam Missionen bewältigen und dafür sogar Spielstände aus dem Singleplayer-Modus laden. Vier Spieler können sich in kleinen Arenen auf Korn nehmen, was aber arg unübersichtlich ist. Ein Link-Modus fehlt.



NOCH FRAGEN?

EA ANTWORTET!

Solltet ihr weitere Fragen zum Spiel haben – wir haben den Mann, der alles weiß. Peter Larsen arbeitet seit elf Jahren bei Electronic Arts und kennt »James Bond 007: Alles oder Nichts« als Produktmanager wie seine Westentasche. Er beantwortet alle Fragen, die bis zum 6. Februar im Forum unserer Webseite eingehen. Die Adresse: www.cubemagazin.de. Melde dich an und guck dich um in der Rubrik Game-Zone/Neue Games.



⬆ Dank der gut funktionierenden Autoziel-Funktion feuert Bond immer präzise



⬆ Der Beißer taucht am Ende in einer brutal schwierigen Mission wieder auf



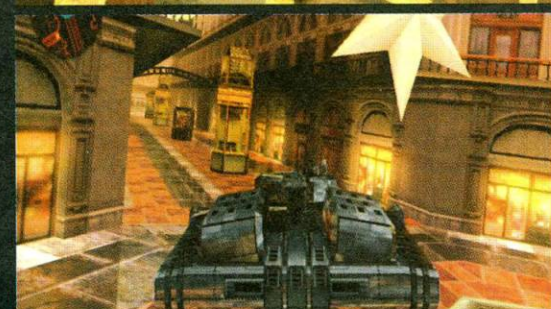
⬆ Die Stealth-Elemente erinnern an Spiele wie »Splinter Cell«

»DAS GAME STEHT IN SEINER BOMBASTISCHEN MACHART GROSSEN HOLLYWOOD-PRODUKTIONEN KAUM NOCH NACH.«

MILLIONENSCHWERER FUHRPARK

WELCHEN NEHMEN WIR DENN HEUTE?

James Bond ist bekannt für Stil und guten Geschmack, nicht nur was Kleidung und Frauen anbelangt. Auch auf vier beziehungsweise zwei Rädern macht der Geheimagent eine gute Figur. Und damit ist das Ende der Fahnenstange noch nicht erreicht. Das Allroundtalent Bond steuert problemlos einen Helikopter und verfolgt damit die Ganoven durch das Tal der Könige. Dabei kann er Bomben werfen und zielsuchende Raketen abfeuern. Noch brachialer geht er mit dem Panzer zu Werke. Bond macht mit dem tonnenschweren Ungetüm mal eben den roten Platz in Moskau platt und brummt durch ein freigesprengtes Loch hinein in den Kreml – im Kampf gegen Weltverschwörer legt eben auch Bond seine englischen Manieren ab. Etwas ruhiger, wenn auch nicht weniger eindrucksvoll, bewegt sich Bond auf den Straßen. Der Aston Martin Vanquish und Porsche Cayenne sichern Speed und ein stilvolles Auftreten gleichermaßen. Für maximale Manövrierfähigkeit besteigt Bond sein Triumph-Bike, mit dem er problemlos einem Raketenangriff ausweicht. Hier kommt manchmal eine Prise Taktik ins Spiel: Einige Missionen lassen sich wahlweise per Auto oder Motorrad bestreiten.



⬆ Krach im Kreml: James Bond macht auch vor dem Heiligtum Russlands nicht Halt



⬆ Vollgas: Mit dem Motorrad rast ihr durch Absperungen und gegnerisches Feuer

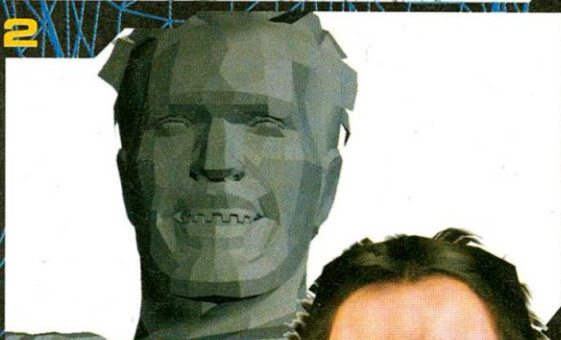
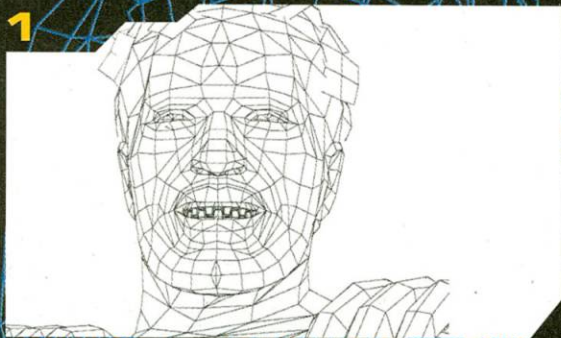
des Spiels aus. Kein Wunder, waren doch bei der Entwicklung auch die Macher von »Need for Speed: Underground« mit von der Partie. Ganz so perfekt wie bei der Unterwelt-Raserei haben sie hier die Steuerung aber nicht hinbekommen. Etwas übersensibel reagieren die Vehikel, insbesondere die Motorräder. Die Spannung der Einsätze lässt solch kleine Mankos aber rasch wieder vergessen. Oder seid ihr schon mal auf einem heißen Ofen mit 200 Sachen einem fahrenden Zug hinterhergejagt? Dabei springt ihr über Brücken, torpediert die Verfolger und weicht brennenden Geschossen aus. Das alles, um sich per Power-Slide an den Zug zu hängen und ihn im letzten Augenblick zu stoppen. Mission geschafft! Und das war erst der Anfang, einer der ersten Aufträge.

Der alte Weltenbummler Bond kommt viel herum: Ob die ägyptische Wüste, eine piekfeine Party oder das französische Viertel von New Orleans – Bond bewegt sich gewohnt sicher auf dem internationalen Parkett. Müßig zu erwähnen, dass Bond für die Domizile und Veranstaltungen der Bösewichter selten eine Einladung besitzt. Hier ist Köpfchen gefragt. Wie komme ich ungesehen auf

OPTISCHES MEISTERWERK

Vom Reißbrett auf den Bildschirm

Ungeschulte Augen könnten bei einem flüchtigen Blick auf die »Alles oder Nichts«-Action den Eindruck bekommen, den neuesten Bond-Streifen auf DVD zu sehen. Erst bei genauem Hinsehen wird klar: Nicht die echten Schauspieler, sondern modellgetreue Nachbildungen der Stars agieren. Dabei fängt die moderne Maskenbildnerie profan an: Zuerst bilden die Grafiker ein Gitternetz, das die grobe Struktur des Gesichts festlegt (Bild 1). Dann werden die Flächen gefüllt und via Gouraud Shading der Lichteinfall auf die Polygone berechnet (Bild 2). Nun wird es spannend: Die Textur, gewissermaßen die Maske, wird über die Struktur gezogen und schafft das beinahe fotorealistische Gesicht (Bild 3). Was als Standbild noch gut aussieht, wirkt in Bewegung oft hölzern. Deshalb wird die Textur an den wichtigsten Punkten beweglich gemacht, um ein Lächeln, einen grimmigen Schrei oder einen angespannten Ausdruck darzustellen. Die Gesichtsmimik packt der Gamecube in Echtzeit; dabei war eine solch hohe Qualität bis vor kurzem nur in vorberechneten Zwischensequenzen möglich.



CONNECTIVITY-PLUS: Der Game Boy Advance kann als zusätzliches »Q«-Gadget benutzt werden. Auf dem GBA-Bildschirm sieht ihr die Gegner hinter der nächsten Ecke. Eine tolle Idee und ideal für Freunde von Stealth-basiertem Gameplay.



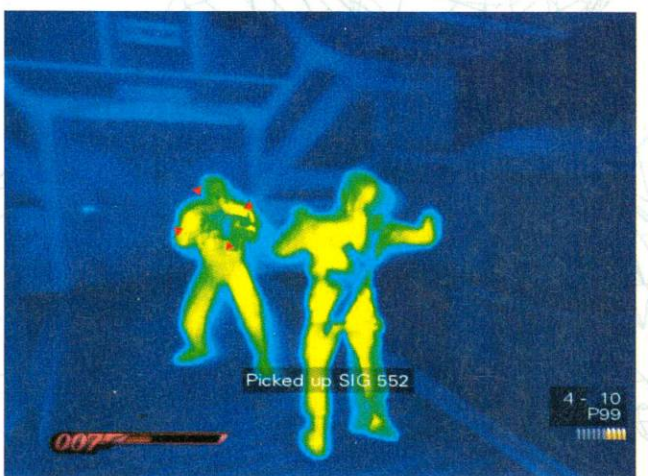
Wenig Zeit für einen Flirt: Die Filmszenen gehen nahtlos in rasante Action über



Taxi oder Geländebike? Die Entscheidung beeinflusst den Schwierigkeitsgrad



Wer die Deckung nutzt und sich vorantastet, der lebt länger



Mit Thermovisor ist der Feind auch im Dunkeln klar zu erkennen

»Beißer«-Darsteller Richard Kiehle: Am Anfang als grober Entwurf eines Polygonmodells, am Ende im Spiel mitten im Funkenregen einer Trafostation

VOLL AUF DIE FRESSE!

DIE FAUST HAT GESESSEN

■ James Bond kann nicht nur einstecken, sondern ebenso kräftig austeilen – auch wenn er auf dem Bild seine Nehmerqualitäten zur Schau stellt. Im Nahkampf empfiehlt es sich, mit den Fäusten ans Werk zu gehen, statt Munition zu verpulvern. Denn die ist generell Mangelware.

STILLER BEOBACHTER

NEUE PERSPEKTIVE

■ In »Alles oder Nichts« steuert ihr den Agenten, der wie gewohnt im Auftrag seiner Majestät unterwegs ist, erstmals aus Sicht der dritten Person. Durch die über Bord geworfene Ego-Perspektive seid ihr zwar bisweilen nicht so dicht am Geschehen, behaltet aber immer den Überblick – und in Situationen wie diesen gilt: Nur nicht den Kopf verlieren!

BOND-GIRLS

SEXY & TÖDLICH

So wie die abgebildete Soul-Sängerin Mya haben alle Bond-Frauen etwas gemeinsam: Sie sehen klasse aus und sind Bond bedingungslos ergeben. Aber wehe es geht um Macht und Geld. Dann ist die Liebe der letzten Nacht schnell vergessen. Heidi Klum, Judy Dench und Shannon Elizabeth haben in »Alles oder Nichts« ihren Auftritt als Polygon-Luder.



VOLLES ROHR

AGENT IN BEDRÄNGNIS

■ Um beinahe aussichtslose Szenen wie diese zu vermeiden, zieht der geschulte Agent die subtile Vorgehensweise vor. Kamikaze-Angriffe führen oft zu Umzinglungsversuchen der gegnerischen Schergen.

die Party oder wie umgehe ich das elektronische Türschloss? Oft helfen hier die trickreichen Erfindungen des königlichen Tüftlers »Q« weiter. Oder der Agent wird zum Einbrecher, der mit Seil und Karabinerhaken auch die steilsten Wände erklimmt. Und mit einem Nachtsichtgerät ist Bond seinen Feinden immer einen Schritt voraus.

Ihr fühlt euch wie James Bond selbst. Die Schleichphasen treiben den Schweiß auf die Stirn, und die Lokalisationen sind so realistisch dargestellt, dass man voll in den Agenten-Thriller eintauchen kann. Mit der richtigen Soundanlage kommt auch das typische Bond-Thema perfekt zur Geltung – natürlich in Dolby Surround. Wie wohltuend, dass Electronic Arts ausgetretene Trampelpfade verließ und »Alles oder Nichts« eine neue Duftnote verpasst hat. Das Game als reinen Genre-Mix abzutun wäre ungerecht. Durch geschickte Tempowechsel und die intelligente Dramaturgie erlebt ihr ein neues Spielgefühl. Mehr davon!

ROBERT HÄUSLER

»SEID IHR SCHON MAL AUF EINEM HEISSEN OFEN MIT 200 SACHEN EINEM FAHRENDEN ZUG HINTERHER-GEJAGT?«

AUF EINEN BLICK

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

MITREISSENDES BOND-ABENTEUER



GRAFIK

Effektgeladene Explosionen, hübsche Frauen und 4:3/16:9-Bild-Modi.



SOUND

Bond-Musik, hörenswerter Titelsong, coole Surround-Soundeffekte.



GAMEPLAY

Explosive Mischung aus Stealth, Action und Raserei.



SPIELSPANN

Bewertungen am Ende der Missionen reizen zum erneuten Durchspielen.



BESONDERHEIT

Großartiges Cinemascope-Feeling, aber wenig neue Spiel-Ideen.

ALTERNATIVE

Traditioneller Ego-Shooter. Mittlerweile zum Sparpreis für 30 Euro erhältlich.



»JAMES BOND 007: NIGHTFIRE«

STANDPUNKT

Ich mag Bond, und ich mag die Vorgänger-Spiele. Aber durch die überarbeitete Kameraführung und die mitreißenden Film-Elemente ist dieser Bond bisher klar der beste!

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.7

BESTECHENDE BOND-ACTION: ZWISCHEN AUTOVERFOLGUNGSJAGDEN, STEALTH-SPANNUNG UND BALLER-ACTION KOMMT KEINE LANGEWEILE AUF.

ROGUE OPS

CUBE

INFORMATION

ROGUE OPS

PUBLISHER: KEMCO

HERSTELLER: BITS STUDIO

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH



5. FEBRUAR



5. FEBRUAR



ERHÄLTlich



Auf leisen Sohlen

Panikattacke: Im vierten Level muss Nikki schleunigst aus einem Raketensilo entfliehen, bevor der Laden in die Luft fliegt

Verkehrte Welt: Nikki behält auch an der Fußspitze hängend den Überblick. Schießen kann sie aus dieser Position allerdings nicht



Bekommt »Splinter Cell« Konkurrenz?

MAN NEHME:

eine vollbusige Heldin mit jeder Menge schlechter Laune; schwerkriminelle Terroristen, die einen Verschwörungsplan ausgeheckt haben; einen Einsatzleiter, der spricht, geht und aussieht wie Sylvester Stallone; ein beeindruckendes Waffenarsenal und James Bond Accessoires à la Thermalvisor und fernsteuerbare Minikamera. Voilà! Fertig ist das Stealth-Action-Chopsuey. Fans gemischter Reste dürfte »Rogue Ops« aber trotz Einheitsbrei ansprechen. Doch eines vorweg: Das Spiel bietet nichts, was die zahlreichen Vorbilder, allen voran »Splinter Cell«, nicht mindestens genauso gut oder meistens besser gemacht hätten.

Nach dem üblichen Tutorial stürzt sich die Heldin Nikki Connors umgehend in die Höhle des Löwen. Kein Standardauftrag erwartet

die Spezialagentin, schließlich hat die Terroristengruppe Omega 19 ihren Mann und ihre Tochter auf dem Gewissen. Das schreit nach Blutrache. In der spanischen Terroristenbasis des ersten Levels hat Nikki auch sofort die Gelegenheit, ihre Stealth-Fähigkeiten voll auszuspielen. Eine bewaffnete Wache versperrt den Durchgang? Kein Problem: Lautlos angeschlichen, flink ein paar Knöpfe gedrückt, und das Hindernis ist aus dem Weg geräumt. Die bereitstehenden Schränke lassen unnötige Spuren sauber verschwinden. Am Oldtimer in der Ecke bringt Nikki die erste Bombe an. Rasch noch einen Sprengsatz im Inneren des Komplexes platziert, dann fliegt den Schergen die ganze Bude um die Ohren.

Während der acht – durchwegs clever und spannend aufgebauten – Missionen können alle erdenklichen Fähigkeiten eines Spezialagenten eingesetzt werden. Nikki kann Wände erklimmen, durch dunkle

Röhren schleichen, unter Laserminen kriechen oder Feinde aus sicherer Distanz per Sniper Rifle erledigen. All das könnte richtig Spaß machen, wäre da nicht die ungenaue Steuerung und das nervige Dauerruckeln. So werden actiongeladene Szenen oft zur Qual: Hat euch eine Wache oder Kamera entdeckt, rennt ihr nämlich um euer Leben – oder gegen die nächste Wand, weil die Steuerung wieder mal versagt. Kein Wunder, dass die Stärken des Spiels klar im gefühlvollen Anschleichen und taktischem Vorgehen liegen. Die Minikamera durch enge Röhren zu bewegen, um neue Räume zu erkunden, steigert die Spannung. Das Verhalten der Gegner aus sicherem Versteck zu beobachten, um dann eiskalt zuzuschlagen, ist Gänsehaut pur. Unser Tipp: Zimmer abdunkeln und die Dolby-Anlage voll aufdrehen. Ein plötzliches Scharren rechts hinten oder das Surren der Überwachungskamera bringt auch stoische Gemüter um den Verstand.

»EIN PLÖTZLICHES SCHARREN, DAS SURREN DER ÜBERWACHUNGSKAMERA - SOLCHE GERÄUSCHE BRINGEN AUCH STOISCHE GEMÜTER UM DEN VERSTAND.«



WEG-GABELUNG

UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN

■ Es gibt nicht nur eine Lösung für Probleme in »Rogue Ops«. Hier kann sich Nikki entweder am Vorsprung entlanghangeln oder doch – wenig subtil – die Treppe links im Bild nehmen. Fast jede Situation im Spiel ist auf verschiedene Weise lösbar.

INSPEKTOR GADGET

LICHT IN DER DUNKELHEIT

■ Der Visor ermöglicht Nikki durch Wände zu sehen. So können die Patrouillenwege der Wachen aus sicherer Entfernung abgeklärt werden.

KLISCHEE?

KEIN WEITERER WÜSTEN-LEVEL

■ Was auf den ersten Blick wie ein tausendfach gesehener Sand-Level aussieht, ist in Wahrheit ein ägyptisches Museum. Nikkis Ziel ist es, eine wertvolle Statue zu entwenden, um Verbündete zu gewinnen.

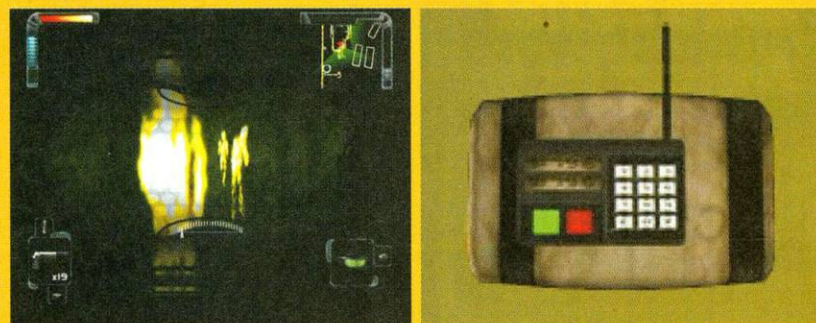


Stille Beobachterin: Nikki observiert den Wächter, während er den Zugangscode eingibt. Nachher spaziert sie ungehindert in den abgesperrten Bereich

Trotz aller Anleihen an den großen Bruder ist »Rogue Ops« keine bloße Kopie, sondern bringt auch neue Features mit zur Stealth-Party. So ist das Icon-System in der Form einzigartig. Nähert sich der Spieler beispielsweise einem Abgrund, signalisiert ein grün leuchtendes Symbol: »Hier könnt ihr euch abseilen!« Analog können so tote Feinde entfernt, Türen geöffnet oder Bomben gelegt werden: Schön flexibel und gut durchdacht. Schade nur, dass einem bei der Fülle an architektonischen Details so manche Manipulationsmöglichkeit entgeht. Apropos Detailfülle: Die Spielumgebungen sind so abwechslungsreich wie liebevoll gestaltet. Ob militärische Einrichtungen, Museen oder der geheime Unterschlupf des Oberbosses: Für jeden Geschmack ist das passende dabei. Nikki selbst glänzt mit einem tollen Hintern und einem künstlich verstärkten Vorbau, weniger jedoch mit schönen Animationen. Hier hätten ein paar Überstunden den Programmierern gut

getan. Auch wäre etwas mehr Einfallsreichtum beim Charakterdesign wünschenswert gewesen. Nikki wirkt wie eine Mischung aus Joanna Dark vom N64-Klassiker »Perfect Dark« und Lara Croft. Wem's gefällt ... Sound-Fetischisten freuen sich hingegen über das satte »BOOOM!« der Explosionen und spannungssteigernde Schleichgeräusche. Die Musik ist wunderbar atmosphärisch und passt sich der jeweiligen Spielsituation an – mal ruhig, mal treibend. Aber eine Frage muss sich Hersteller Kemco gefallen lassen: Warum bekommen wir Gamecube-Besitzer nur englische Sprache auf die Ohren, während auf Xbox und Playstation 2 deutsch gelabert wird? Schwache Leistung, liebe Kemcos! Hardcore-Stealth-Fans können trotzdem zugreifen, alle anderen werfen lieber »Splinter Cell« in die Konsole.

ROBERT HÄUSLER



MORD UND TOTSCHLAG

NIKKIS BEEINDRUCKENDES WAFENARSENAL

Trotz Fliegengewicht schleppt Nikki eine gewaltige Menge an Waffen mit sich rum. Hier eine kleine Auswahl:

- **9MM PISTOLE:** Die Standardwaffe ist von Beginn an zur Stelle.
- **SNIPER RIFLE:** Ideal, um Gegner aus der Distanz zu erledigen.
- **SHURIKEN:** Die Ninja Sterne eignen sich perfekt für den Nahkampf. Größter Vorteil: absolut lautlos. Ganz ökonomisch lassen sich die Wurfsterne aus den Leichen entfernen und wieder verwenden.
- **ARMBRUST:** Ähnlich effektiv wie die Sniper Rifle, aber nahezu geräuschlos.
- **SPLITTERGRANATE:** Standardgranate mit fünf Sekunden Verzögerung.
- **STÖRUNGSGRANATE:** Legt elektrische Signale für kurze Zeit lahm.
- **MINE:** Explodiert spektakulär, wenn sich Feinde nähern.
- **FERNGESTEUERTE MINE:** Wird an Wänden oder Vorsprüngen befestigt und per Knopfdruck ausgelöst.
- **VISOR:** Ermöglicht Nikki, elektromagnetische oder thermale Strahlungen wahrzunehmen, selbst durch massive Wände.
- **NETZHAUT-SCANNER:** Scant die Netzhaut eines Feindes aus der Distanz und liefert wertvolle Infos.
- **MINI-KAMERA:** Die kleine, ferngesteuerte Kamera kann durch engste Ritzen gesteuert werden und zugängliche Räume auskundschaften.
- **THERMISCHE TARNUNG:** Macht Nikki unsichtbar, aber Vorsicht! Der Feind kann immer noch ihre Schritte hören.
- **ADRENALINRAUSCH:** Nikki reagiert schneller. Vergleichbar mit dem Bullet-Time-Effekt aus »Matrix«.



AUF EINEN BLICK

ROGUE OPS

ANSCHLEICH-ACTION MIT KURVIGER BRÜNETTER



GRAFIK

Lahme Bildrate, öde Texturen, aber detailreiche Gebäude.



SOUND

Klasse Soundeffekte, dramatische Musik.



GAMEPLAY

Schwacher Einstieg, danach wird's spannender.



SPIELSPASS

Acht Level Spannung. Aber noch mal durchspielen? Eher nicht.



BESONDERHEIT

Kaum neue Ideen.

ALTERNATIVE

Die Referenz in Sachen Stealth-Action: beklemmende Atmosphäre, fantastische Lichteffekte und ein verdammt cooler Held.

»SPLINTER CELL«



STANDPUNKT

»Also, mir fehlt die spielerische Brillanz. Trotzdem: Nikki und ihre Hightech-Waffen find ich interessant genug, um »Rogue Ops« gelegentlich einzuwerfen.«

THOMAS PETER

TESTNOTE

7.4

TECHNISCHE MÄNGEL VERHINDERN, DASS DER SPIELER VÖLLIG IN DER GEHEIMAGENTENROLLE AUFGEHT.



Mein bester Freund ist tot

CUBE

INFORMATION

SPHINX UND DIE VERFL. MUMIE

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: EUROCOM

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: EUROCOM

SPIELER: 1

SPEICHER: 20 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

+ ZWEI HELDEN

+ UMFASSENDE STORY

+ SEHR GERINGE LADEZEITEN

- KAUM NEUE IDEEN

- DIALOGE NUR ALS BILDTXT



20. FEB. '04 UNKLAR ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: wickel



SPHINX UND DIE VER

Dieses Spiel tänzelt wie ein Ägypter, und zwar in den Fußstapfen der »Zelda«-Serie.

ES IST

ein verrücktes Paar, das in diesem Spiel zusammenfindet: Auf der einen Seite der heldenhafte Krieger Sphinx, der im Auftrag des alten Lehrmeisters Imhotep das düstere Land Uruk erkunden soll. Kleine Statur, aber federnder Gang und entschlossener Blick, so ähnelt Sphinx ein bisschen Fox McCloud aus »Starfox Adventures«. Auf der anderen Seite der tollpatschige Prinz Tutankham, der wie Charlie Chaplin durch die Flure stolpert und eigentlich nur seine Prinzessin Nefertiti heiraten möchte. Das Schicksal führt Sphinx und Tutankham zusammen. Dazu kommen viel Mythologie, ein Brudermord und eine Verschwörung, fertig ist eines der unterhaltsamsten Action-Abenteuer der letzten Zeit.

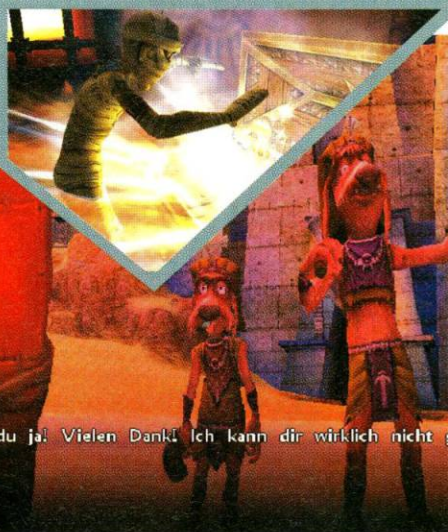
Man muss allerdings etwas Atem mitbringen, um die Qualitäten kennen zu lernen. Denn der Ablauf ist zunächst viel zu geradlinig und einfallslos gestrickt.

Man hüpfet ein bisschen herum, sammelt auf Kommando Kokosnüsse und kann ein Gähnen nicht unterdrücken, angesichts der Sammlung fader Genre-Klischees. Aber sobald man ein bis zwei unlogische Puzzles bezwungen und die Klinge des Osiris erobert hat, entfaltet das Spiel unwiderstehliche Reize und packende Herausforderungen für Geschick und Köpfchen. Man schiebt Statuen beiseite und löst Kaskaden schwebender Plattformen aus, trickst sich an Laserspeienden Lanzen vorbei, sprengt mit Hilfe explodierender Faultiere Breschen in spröde Felsen. Mutig verlässt Sphinx das Felsenland, erforscht einen hübschen Bergtempel, erreicht die wunderschöne Stadt Abydos und gibt nach etwa vier bis fünf Stunden zum ersten Mal seine Heldenrolle an den Co-Star ab – eben an Prinz Tutankham, der anfangs noch im weit abgelegenen Palast entspannt. Diese Wechsel der Heldenrolle sind aber selten. Es kommen

auch immer nur Sphinx oder Prinz Tut zum Einsatz, nie beide. Wer wann in Aktion tritt, bestimmt die Geschichte.

Die Bedienung könnte kaum simpler von der Hand gehen. Der Held wird mit dem linken Analogstick kommandiert und tut einiges automatisch, anderes wird mit den Aktionsknöpfen kontrolliert. Seile erklimmt Sphinx allein, Sprünge muss man ihm befehlen. Alles in allem ergibt sich ein handliches Mittelmaß zwischen einer überkomplizierten Steuerung und einer, die den Spieler zu vieles abnimmt und in seiner Bewegungsfreiheit einschränkt. Ähnlich ausgewogen ist der Schwierigkeitsgrad. Die Speichersteine sind in bekömmlichen Abständen im Areal verteilt, die wenigen Kämpfe mit etwas Timing und Reaktion locker gewonnen. Den Fallen wurde ein ausreichendes Maß an Fairness in die Wiege gelegt. Forschen, rätseln, entdecken, Geschicklichkeitstest bewältigen, das hat

Da leuchten die Augen: Wenn Sphinx oder Prinz Tut auf Podesten, in Amphoren und in Schatzkisten Extras entdecken, wird das mit Kamerafahrten und einem Grafik-Feuerwerk angemessen gefeiert.



GUT GESTAFFELT

JETZT ACTION, GLEICH TIMING

■ Hier schlägt sich Sphinx mit Angreifern herum, im nächsten Moment muss er über die Plattformen im Bildhintergrund hüpfen: Die ausgewogene Mischung aus Action und Jump'n'Run ist bestens gelungen!

EIN FALL FÜR KRIEGER

KÄMPFE SIND SELTEN, ABER OHO

■ Die meisten Gefahren lassen sich mit Geschick und Köpfchen bezwingen, zum Kampf kommt es nur selten. Die Schwertduelle entlocken einem anfangs nur ein müdes Lächeln, aber steigern sich ab Mitte des Spiels zu interessanten Herausforderungen.

LICHT-SCHWERT

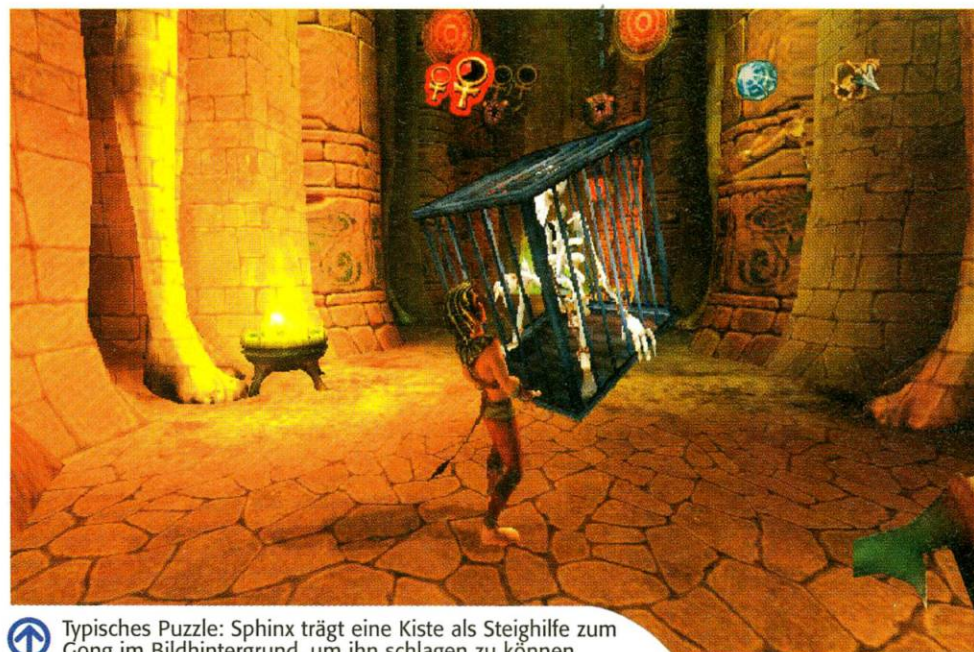
IMMER HELLER, IMMER GRELLER

■ Zu Beginn des Spiels muss sich Held Sphinx allein auf sein Geschick verlassen. Im Spielverlauf erhält er allerdings einige beeindruckende Waffen zugesteckt. Hier fegt er mit der Klinge des Osiris die umstehenden Gegner mit einem mächtigen Schlag hinweg.

FLUCHTE MUMIE

was! Weil Sphinx mit jeder Stunde an Handlungs-Spielraum gewinnt, bleibt das Abenteuer immer frisch. Ein Schwimmmeister lehrt Sphinx schwimmen und tauchen. Er erreicht irgendwann per Doppelsprung höhere Ebenen, ruft mit seinem magischen Medaillon Greife herbei und lässt sich an unbekannte Orte fliegen. Immer wieder trifft er sogar auf einen Verwandten des Steinbeißers aus »Starfox Adventures«: Gewaltige Grabmale fangen Sphinx mit ihrem Feueratem ein und teleportieren ihn binnen eines Wimpernschlags an einen Ort der Wahl. Was übrigens sehr beeindruckend aussieht.

Wer »Starfox Adventures« und »Zelda The Wind Waker« gespielt hat, wird nur selten überrascht. Die paar neuen Herausforderungen hängen fast ausschließlich mit der Mumie und den tückischen Todes-Fallen zusammen, in die sie stolpert. Aber bekannte Bedrohungen, temporeich mit ägyptischer Mythologie vernetzt und in gut verdaulichen Happen aneinander gereiht, das passt schon. Man ertappt sich bald spät in der Nacht mitten in das Abenteuer



⬆ Typisches Puzzle: Sphinx trägt eine Kiste als Steighilfe zum Gong im Bildhintergrund, um ihn schlagen zu können

»ER WIRD GEBRATEN, GERÖSTET UND GEWALZT: SOGAR ALS TOTE MUMIE IST PRINZ TUT NOCH EIN BESSERER UNTERHALTER ALS VIELE LEBENDIGE ACTION-HELDEN.«



Und das ist eine der eher kleineren Hallen

ÄGYPTENS SCHÄTZE

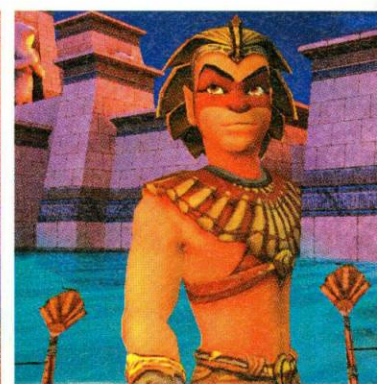
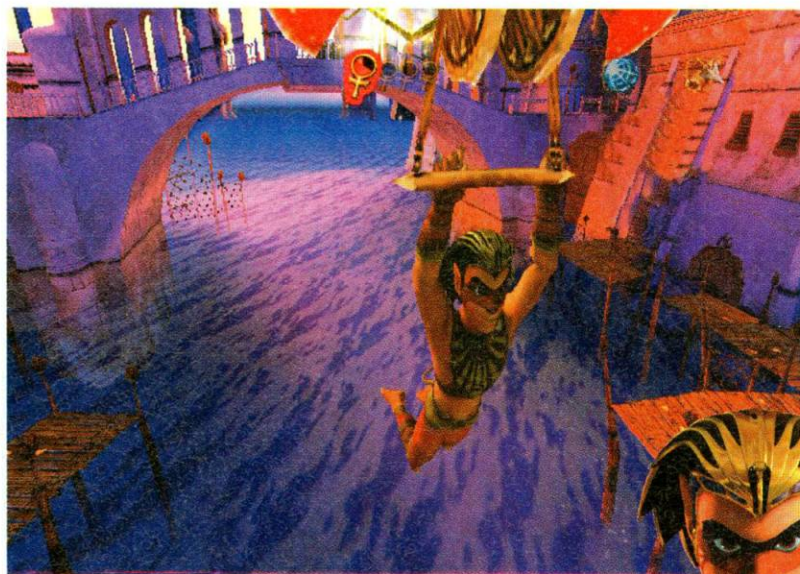
LECKERBISSEN FÜR DIE AUGEN

Wer vor ägyptischer Architektur in Ehrfurcht versinken will, kann sich den Trip nach Kairo und in das Tal der Könige sparen: In diesem Spiel tragen die Bauherren von Eurocom viele wunderschöne Bauten aus dem alten Ägypten zusammen. Das Spiel würfelt beeindruckende Tempel aus Theben, Luxor und Gizeh wild durcheinander, mixt frech Namen wie Anubis, Seth, Isis und anderer ägyptischer Gottheiten dazu. Historische Wahrheit ist Nebensache. So kommt es, dass einen inmitten archaischer Bauten plötzlich Roboter und Trafo-Stationen überraschen, dazu viele Aha-Effekte. Man rennt durch dunkle Tunnel, biegt um die Ecke und sperrt plötzlich den Mund auf: Direkt vor einem tut sich eine atemberaubende Halle auf, in der wolkenkratzerhohe Horus-Statuen die mächtige Decke stützen. Solche Wow-Momente geben sich die Klinken in die Hand. Viele Stellen erlauben einen wunderschönen Blick auf großartige Bauten, einladende Strände und weites Gelände. Warum man sich gerade zu Beginn des Spiels durch ziemlich unansehnliches Areal kämpfen muss, bleibt ein Geheimnis des Herstellers.



Sphinx ist der Typ, der exotische Landschaften erkundet und sich den Weg freikämpft. Co-Held Tut löst eher Rätsel innerhalb geschlossener Räume

Regel Nummer eins innerhalb archaischer Paläste und Pyramiden: Leg einen Schalter um, und etwas wird geschehen - mal springen Türen auf, mal Fallen



Sobald Sphinx Seile als Transportmittel nutzen kann, erreicht er in der Stadt Abydos viele unzugängliche Orte



Schade, dass die Figuren nicht sprechen. Immerhin sind die Texte super eingedeutscht

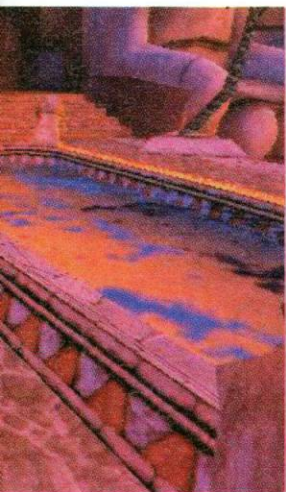


vertieft, um nur noch diese eine Aufgabe zu bewältigen und einen Blick auf den nächsten Schauplatz werfen zu können. Leerlauf? Hier und da mal ein paar Minuten. Aber weniger als bei den stellenweise langatmigen See-reisen in »Zelda The Wind Waker«.

Gut und bewährt ist zum Beispiel auch die Möglichkeit, häufig benötigte Aktionen auf die Feuertasten zu legen, um sie in Sekundenbruchteilen abzurufen. Man kann dann auf die Schnelle mit dem Blasrohr weit entfernte Ziele treffen und wehrt mit dem Schild des Osiris plötzliche Strahlenattacken ab. All das geht so locker und leicht von der Hand, da passt der unübersichtliche Inventar-Bildschirm gar nicht ins Bild. Zwischen all den Schlüsseln, Teleporter-Zielen und Aufgaben-Erklärungen kann schon mal der Überblick darüber verloren gehen, welcher Gegenstand für das weitere Vorankommen entscheidend ist und welcher nicht. Genre-Neulinge haben

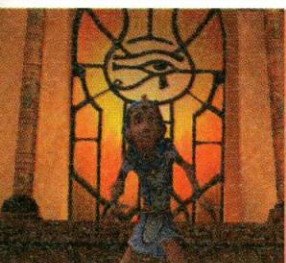
außerdem damit zu kämpfen, dass das Spiel einige Basis-Aktionen schlecht oder gar nicht erklärt. Dazu zählt zum Beispiel, dass man aus Palmen und Angreifern Ankh-Symbole herausprügeln und so den Vorrat an Lebensenergie ergänzen kann. Dafür hat sich die Eindeutschung ein Lob verdient. Dialoge und Bildtexte sind kompetent und lesenswert übersetzt. So lässt es sich verschmerzen, dass die Figuren nie sprechen, nicht einmal englisch. Von der Sprachlosigkeit abgesehen, darf sich der Sound einen Orden an die Brust heften. Die einfallsreichen Soundeffekte und ein dramatisch aufspielendes Orchester geben der Heldensaga einen cineastischen Touch. Und die unaufdringliche Prise Humor hat uns auch gut gefallen. Wenn Tut wie Charlie Chaplin durch die Flure stolpert und mit Daumen hoch zu gelungenen Taten gratuliert, dann verbreitet er einfach nur beste Laune.

RICHARD LÖWENSTEIN



⬆️ Kommt das Blasrohr zum Einsatz, schaltet das Spiel in die Ego-Perspektive. Das Zielen ist aber arg fummelig geraten

⬆️ Per Segelboot oder Teleporter überwindet Sphinx mühelos gewaltige Entfernungen



Wo möchtest du heute hinsegeln?



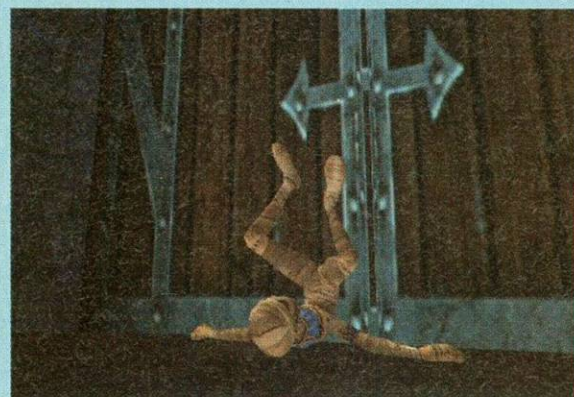
LASS DICH EINWICKELN!

EINE MUMIE STIRBT TAUSEND TODE

Ein zentrale Figur ist nicht genug: Rund 85 Prozent der Zeit kämpft man sich zwar mit dem selbstbewussten Krieger Sphinx durch die gefährliche Umwelt, aber den Rest der Zeit füllt Prinz Tutankham die Heldenrolle mit Humor. Er ist kein Kämpfer, sondern vielmehr der Typ, der durchs Leben stolpert. Kaum hat man den Co-Star in einer knapp zwei Stunden umfassenden Episode als tollpatschigen Tunichtgut ins Herz geschlossen, da stirbt er durch die Hand eines Verräters. Von da an steckt Tut als unsterbliche Mumie einiges ein: Er wird an Feuerstellen abgefackelt, an Lasersperren geröstet, von Dampfzügen platt gewalzt. Es sieht zu witzig aus, wie die treudoofe Mumie von einem Bein aufs andere hüpf, mit den Händen um sich patscht und laufend verdutzt aus den Bandagen guckt. Wir hatten unseren Spaß daran, Tut absichtlich in die Fallen zu steuern! Außerdem dient's dem Fortschritt. Wenn Tut zum Beispiel in der Nähe eines Transformators einen Blitzschlag abbekommt, kann er elektrische Siegel aktivieren und dem Finale näher kommen. Wer weiß, vielleicht wartet dort ein Happy End?

⬆️ Wer könnte eine Mumie mit so treuherzigem Blick je in Brand stecken? Jeder kann und jeder muss, um Puzzles zu knacken

⬆️ In gut fünfzehn Prozent des Spiels greift die Mumie des tollpatschigen Prinz Tut in den Spielablauf ein, und stiehlt Sphinx die Schau



»IMHOTEP EIN MAGIER? SPHINX EIN KÄMPFER? HEMMUNGSLOS WIRD DIE ÄGYPTISCHE MYTHOLOGIE VERHACKSTÜCKT. ABER WARUM NICHT, SOLANGE ES SPASS MACHT!«

AUF EINEN BLICK

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

⬆️ UMFANGREICHES ACTION-ABENTEUER MIT WITZ UND GEIST



GRAFIK
4:3/16:9-Bild-Modi. Hübsche Kulissen, flüssige Animationen.



SOUND
Stereo/Surround-Sound. Unauffällige Jingles, kinoreife Orchestermusik.



GAMEPLAY
Handliche Steuerung. Wenige Kämpfe, dafür knifflige Puzzles.



SPIELSPASS
Etwa 30 Stunden für den direkten Durchmarsch.



BESONDERHEIT
Alte Ideen, reizvoll abgemischt. Einige Geheim-Extras.

ALTERNATIVE

Fantasy-Abenteuer, ungeschlagen in Atmosphäre und Ideen-Dichte.



»ZELDA WIND WAKER«

CUBE
STAR
GAME

STANDPUNKT

Ärgerlich, dass ich mich erst zwei Stunden lang durch eine Sammlung fader Genre-Klischees quälen muss. Aber danach packen einen Story und Tempo. Ich muss der Welt von Sphinx jetzt jedes Geheimnis entlocken!

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8.5

DER HARTE UND DER ZARTE: MÄCHTIGER KRIEGER UND TOLLPATSCHE MUMIE ALS PFIFFIGES GESPANN.

Viermal drei macht Freude

Vier verschiedene Teams (Sonic, Tails, Knuckles und Chaotix) stellen sich zur Wahl. Team Sonic setzt sich aus Sonic, Tails und Knuckles zusammen. Die anderen drei Mannschaften bestehen ebenfalls aus drei sich ergänzenden Helden und bringen ihr eigenes Intro mit.



SONIC HEROES

Blauer Flitzer in Top-Form



Willkommen Sonic, schnellster Igel aller Zeiten. Sonic hat Freunde mitgebracht und macht endlich wieder richtig Spaß!

DER BÖSE

Eggman ist ein schlimmer Finger. Aber er hat ein gutes Herz. Er will zwar die Welt erobern, lässt jedoch dem heldenhaften Sonic 72 Stunden, um die Eroberungspläne zu vereiteln. Das ist wenig Zeit, selbst für einen so legendären Videospielhelden wie Sonic. Seit 1991 fetzt der blaue Flitzer durch kunterbunte Plattform-Welten und macht uns jede Menge Spaß - falls man von einigen Tiefpunkten aus letzter Zeit absieht. Also, Schwamm über »Sonic Adventure 2 Battle«, denn das neue »Sonic Heroes« macht wieder genauso viel Tempo wie

einst »Sonic the Hedgehog« auf Segas Mega-Drive-Konsole.

In seinem neuen Abenteuer sprintet der Turbo-Igel mit 200 Sachen durch atemberaubend schnelles 3D-Gelände. Und er hat eine prima Idee im Windschatten: Seine zwei Kumpels Tails und Knuckles hängen ihm im Genick und bieten sich als Alternativ-Helden an. Mit den X- und Y-Knöpfen kann man jederzeit und innerhalb einer Zehntelsekunde zwischen Sonic, Knuckles oder Tails hin- und herschalten und mit jedem der drei unterschiedliche Herausforderungen bewältigen. Die beiden verbleibenden Freunde befinden

CUBE

INFORMATION

SONIC HEROES

PUBLISHER: SONIC TEAM

HERSTELLER: SEGA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDSCHIRM
DT., SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

- + ATEMBERAUBENDES TEMPO
- + TURBO-GRAFIK
- + RAFFINIERTE TEAM-MOVES
- RUCKELT IM MEHRSPIELER-MOD.
- HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD



5. FEB. 2004 ERHÄLTICH ERHÄLTICH
Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: igel



↑ Roboter aufgepasst: Wo Knuckles hinschaut, da wächst kein Gras mehr

KAMPF DEM KUMPEL!

SPRINT-DUELL

Wenn zwei Spieler in Wettrennen gegeneinander antreten, kommt die extreme Geschwindigkeit des Spiels voll zur Geltung. Kopf an Kopf fetzen die Teams der Kontrahenten durch Etappen ihrer Wahl. Zusätzliche Multiplayer-Herausforderungen muss man sich aber erst freispielen. Ein Link-Modus, als Alternative zum Splitscreen, fehlt.



↑ Geschickte Teamarbeit stützt auch diesem eindrucksvollen Bossgegner die Flügel



sich dabei automatisch im Schlepptau. Dadurch hat »Sonic Heroes« die Nase vorn was Spieltiefe und Taktik betrifft. Denn trotz brutalem Tempo und ansprechenden Geschicklichkeits-Tests ist immer auch Köpfchen notwendig, um vom Start einer Etappe bis ins Ziel zu gelangen.

Unsere Helden preschen durch 14 riesige und teilweise wunderschöne Welten. Speziell unter der Sonne der Strandinsel Seaside Hill, im grell beleuchteten Casino Park und im luftigen Achterbahn-Land des Rail Canyon gehen einem die Augen über. Man hat einfach riesigen Spaß am atemlosen Stakkato ständig wechselnder Aufgaben. Mal balanciert man über ein grandios schnell zoomendes Achterbahngleis und weicht dem heranflitzenden Zug im letzten Moment aus. Dann vereinigt man sich mit seinen Kumpels zur alles zerstörenden Wirbelsturm-Attacke und lässt im Anschluss Tails den Vortritt, weil nur er das Team aus der Schlucht auf eine Anhöhe herausfliegen kann. Ein anderes Mal werden unsere Helden von Kanonen durch die Gegend in

wechselnde Areale geschossen, stellen sich einem Heer anreifender Roboter, werden im Flipper von Bumper zu Bumper katapultiert. Das alles passiert in einer Geschwindigkeit, da bleibt kaum Zeit zum Luftholen. Auch wenn die zwei bis drei möglichen Wege ins Ziel deutlich vorgezeichnet sind, hat die nahezu uneingeschränkte Bewegungsfreiheit ihren Sinn. Wer sucht, findet unzählige Boni und Geheimnisse. Damit ist »Sonic Heroes« eines dieser Spiele, die immer und immer wieder in der Konsole laden - und sei es nur, um den Highscore zu toppen. Ein besonderer Anreiz sind die geheimen Orte, an denen sehr seltene Embleme versteckt sind, und an denen die witzigen Multiplayer-Games freigeschaltet werden. Allerdings hätten es weniger gut getarnte Verstecke auch getan: Wer wirklich alle Embleme finden will, ist eher Wochen als Tage beschäftigt. Durchbeißen lohnt, denn die panischen Kopf-an-Kopf-Rennen gegen Kumpels kicken richtig rein!

»Sonic Heroes« ist eine echte Augenweide. Wunderschöne Transparenzeffekte, bombastische Explosionen und Kamerafahrten in

überwältigender Geschwindigkeit machen das Spiel zu einem grafischen Highlight. Aufgrund des hohen Tempos kommt die Action, die dieses Spiel bietet, ausgezeichnet zur Geltung und der Spieler nie zur Ruhe. Der Soundtrack zu einem Spiel mit so viel Speed muss natürlich rocken. Und das

tut er auch. Dem einen oder anderen Kenner der älteren »Sonic«-Titel wird es dabei bestimmt eine Träne der Freude in die Augen treiben, weil die bekannten Melodien im Kern doch wieder zu erkennen sind. Wer seine Ohren so richtig verwöhnen will, schließt die Gamecube-Konsole an die Surround-Anlage an. Wie die Soundeffekte um einen herumfetzen und der mächtige Bass den Magen durchstülpt, das hat was!

Grafik, Sound, fetziges Gameplay - das ergibt insgesamt einen Reißer von einem Jump'n'Run, dem sogar die für



00003760
02:29:16

HERR DER RINGE

JETZT MIT LIMIT

■ Seit Sonic über Plattformen hüpfte, sammelt er Goldringe. Solange er welche im Gepäck hat, überlebt er die nächste Attacke und verliert nur alle bisher eroberten Ringe. Früher konnte man sie alle anschließend einsammeln, jetzt liegt das Limit bei 20 Stück. Darum müssen Highscore-Jäger Angriffen unbedingt ausweichen!

MACH SIE ALLE KAPUTT!

TEAM-BLAST SPRENGT ALLES

■ Immer wenn Sonic und Co. einen Angriff meistern, füllt sich die Team-Blast-Anzeige: Leuchtet sie auf, lässt das Team eine mächtige Super-Attacke vom Stapel, die alle Gegner vom Bildschirm fegt.

TEAM BLAST



VOLLGAS AUF SCHIENEN

ZU SCHNELL FÜR'S AUGE

■ Der Rail Canyon markiert etwa zwei Drittel des Spiels. Er zählt zu den schönsten Passagen: Über die atemberaubend rasanten Achterbahnkurse, Loopings und Schrauben zu fetzen, macht einen Heidenspaß!





Sega inzwischen typische Pappnasen-Eindeutschung kaum weh tut. Wer lässig getextete Provokationen wie »Come and get some!« mit einem lausigen »Kommt und holt euch!« übersetzt, gehört in einen Deutsch-Kurs zwangsverpflichtet. Schlimmer wiegt, dass die Feinheiten der Steuerung zwar sprachlich erklärt werden, dies aber nur in englischer Sprache und außerdem zu leise. Man müsste auf die Untertitel schielen, hat dazu wegen der Highspeed-Action aber keine Zeit. Gut, dass die Steuerung ohnedies leicht und locker in Fleisch und Blut übergeht.

Wirklich böse sind wir Sega aber, dass sie uns unseren heiß geliebten Intimfeind Dr. Ivo Robotnik jetzt wohl endgültig wegnehmen. Das bedeutet, er ist noch da, heißt aber Eggman, zu gut Deutsch »Eiermann«. Also, unter diesem Namen können wir dem seit 1991 so innig gefürchteten Bossgegner leider nur noch ein Stäubchen Ehrfurcht entgegenbringen. Und das, obwohl die Abwehr seiner abwechslungsreich gestaffelten Attacken nach wie vor großartig unterhält.

SEBASTIAN WEIDENBECK



↑ Sonic und seine Kumpels als Kugeln in einem riesigen Flipper

SCHNELL, SCHNELLER, »SONIC HEROES«! WENN DIR BIS JETZT ALLE JUMP'N'RUNS ZU LANGSAM WAREN ODER ZU WENIG ACTIONREICH, DANN IST DIESER TITEL DIE LÖSUNG.



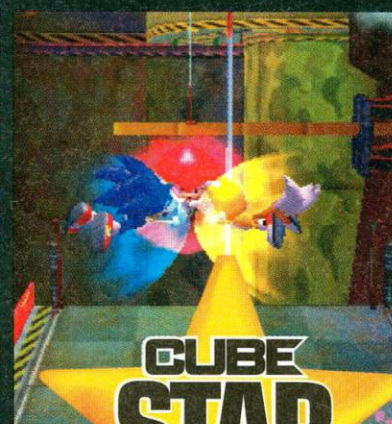
↑ Wer fleißig Ringe sammelt, kommt in den Genuss der versteckten Bonus-Level

EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE NUR IM TEAM SIND SIE STARK

Sonic mimt hier mal nicht den Alleinunterhalter, wie in vorangegangenen Titeln aus der Serie. Diesmal steuert man ein Dreierteam - eine Zentral-Figur mit zwei weiteren Helden im Schlepptau. Es gibt immer einen Spezialisten für Tempo, Kampf und Flug. Je nachdem was die aktuelle Situation erfordert, wird zwischen den Flitzern umgeschaltet und eine spezielle Fähigkeit der Führungs-Figur kommt zum Einsatz. Die übrigen Teammitglieder sind dabei immer in die Aktionen eingebunden. Sonic zum Beispiel kann Knuckles und Tails mit Highspeed durch einen Looping zeren, in dem die beiden alleine stecken bleiben würden. Tails fliegt das Team über die folgende Schlucht, Knuckles revanchiert sich, indem er die dann heranstürmenden Angriffs-Roboter mit Stampfattacke und Mega-Explosion in tausend Trümmer sprengt. Wer in den letzten Jahren zu viel von Sonic gekriegt hat, lässt sich mit einem der drei Alternativ-Teams durch die kunterbunten Welten katapultieren: Team Dark besteht aus Sonics bösem Ebenbild Omega plus Shadow plus Rouge. Team Roses setzt sich aus Amy, Cream und BigtheCat zusammen. Last not least arbeiten im Team Chaotix Espio, Vector und Charmy zusammen - die Besetzung dürfte aber nur den wenigen Spielern bekannt sein, welche die Rarität »Knuckles Chaotix« für Segas Konsolen-Flop »32X« geぞckt haben. Durch das Team-Feature legt »Sonic Heroes« im Vergleich zur ähnlichen »Sonic Adventures«-Serie gewaltig an Tempo und Tiefe zu. Jede der 14 Etappen hält immer neue Herausforderungen bereit, die mal mit Geschick, mal mit Köpfchen gemeistert werden. Da jedes Team auf einem eigenen Wege durch die Welten jettet, kribbelt es einem gleich nach dem Finalkampf mit Team Sonic in den Fingern - welche Geheimnisse mögen wohl auf Shadow, Amy und Chaotix warten?



↻ Unbezwingbares Trio: Mit seinem Rotor-Schwanz fliegt Tails seine Kumpels aus der Gefahrenzone



CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK SONIC HEROES

↻ FETZIGE JUMP'N'RUN-ACTION VOLLER SPASS UND TEMPO

- GRAFIK**
Schnell wie das Licht, flüssig animiert. 50/60-Hz-Bildmodus.
- SOUND**
Schmissige Rockmusik, flotte Effekte. Dolby Pro-Logic2-Surround.
- GAMEPLAY**
Handliche, etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung. 14 riesige Level.
- SPIELSPASS**
Freispiel-Extras als Motivations-Turbo. Etwa zwölf Std. Spieldauer pro Team.
- BESONDERHEIT**
Teamangriffe und speziellen Fähigkeiten der Helden bergen Potenzial.

ALTERNATIVE

Gelungene Zusammenstellung von sieben klassischen »Sonic«-Games inklusive Making-of.



SONIC MEGA COLLECTION

STANDPUNKT

Ich stehe auf Sonic seit der Zeit, als er auf Segas Mega-Drive-Konsole zur Hochform auflief. Das aktuelle Remake hat ähnlichen Esprit, es fetzt einfach los.

GABI BAUER

TESTNOTE

8.7

FETZIG, BUNT UND RASANT:
EIN EINZIGER ADRENALINSCHUB
VON EINEM GAME!



Mellies Bilder gehen gut

**EINFACH
GANZ
NORMAL**

www.einfach-ganz-normal.de

Das ist Mellie Langenfeld. Sie liebt Katzen, die BRAVO und ihre neuen Wasserfarben. Drei Landschaftsbilder hat sie schon verkauft. In Einrichtungen der Diakonie finden Menschen wie Mellie die zum Leben nötige Unterstützung. Wir schaffen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen mit Behinderungen einen Ort zum Lernen, zum Arbeiten und zum Wohnen. Für ein würdiges und erfülltes Leben. In größtmöglicher Normalität.

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



CUBE

INFORMATION

DER STEIN DER WEISEN

PUBLISHER: EA GAMES

HERSTELLER: EA UK

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 9 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH



ERHÄLTICH

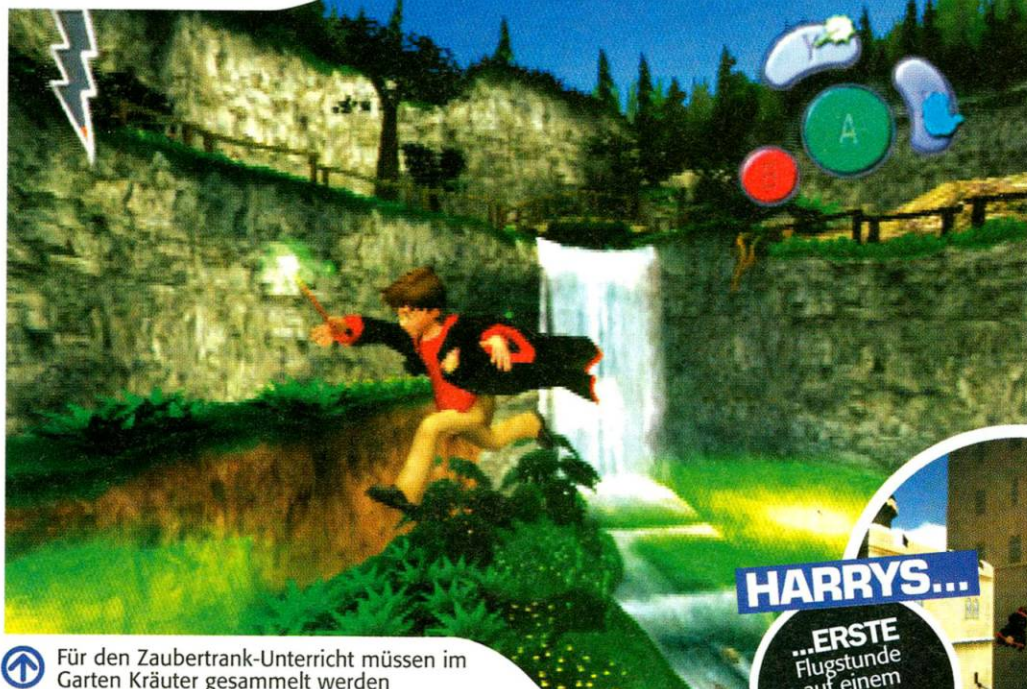
ERHÄLTICH

ERHÄLTICH



HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

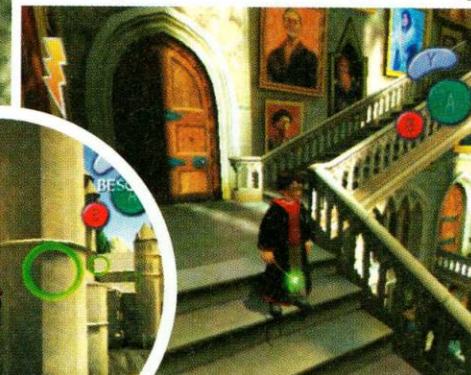
Zauberhaft



Für den Zauberkranke-Unterricht müssen im
Garten Kräuter gesammelt werden



Mit dem Spruch »Flipendo« wehrt
Harry verschiedene Monster ab



HARRYS...

...ERSTE
Flugstunde
auf einem
Zauberbesen.
Das macht
richtig Spaß

Harry Potters erstes Abenteuer in der Welt der Magie

NACHSCHUB

für Harry-Potter-Fans: Das Spiel zum ersten Buch gab es bisher nur für den PC und die Ur-Playstation. Jetzt liegt es runderneuert für den Gamecube vor. Im Zuge dessen wurden einige Mängel behoben, sind vor allem lästige Nachlade-pausen minimiert und stellenweise sogar eliminiert worden. Nichts stört mehr den Spielfluss, wenn Harry Potter das Geheimnis bei »Der Stein der Weisen« lüftet. Ein spannendes Abenteuer voller Zauber und Magie erwartet den Spieler – allerdings eines, das all jenen bekannt vorkommen wird, die das auf dem zweiten Buch basierende Game »Die Kammer des Schreckens« kennen. Die Machart beider Titel ist nämlich weitgehend identisch.

Willkommen in Hogwarts. Wer nachts durch die dunklen Gänge des Schlosses schleicht oder die Gärten nach magischen Kräutern durchsucht, wird schnell hineingezogen in die Welt von Harry Potter. Und wenn sich dann im Treppenhaus die Stiegen verschieben oder sich die Klasse im Hof zur ersten Stunde auf dem fliegenden Besen trifft, kribbelt's im Bauch. Natürlich gibt es auch ein Wiedersehen mit bekannten Roman-Figuren wie Hagrid

oder Dumbledore. In den Gesprächen mit ihnen erfährt der Spieler, welche Aufgabe er als Nächstes zu erledigen hat. Daneben wartet eine ganze Reihe von Bonus-Aufträgen, die den linearen Spielfluss auflockern. Wer die beim ersten Durchspielen nicht alle entdeckt hat, tut gut daran, »Der Stein der Weisen« noch einmal von vorne zu beginnen. Denn: Ein alternatives Finale sorgt für eine zusätzliche Überraschung.

Neue Zauberformeln finden, Puzzles lösen, Geschicklichkeitstests bestehen, geheime Schatztruhen ausfindig machen – die Aufgaben sind vielfältig. Und nicht immer leicht, denn Trolle, Geister oder Fallen tummeln sich in der Fantasy-Landschaft und wollen Harry Potter den Garaus machen. Aber mit der richtigen Taktik lässt sich jeder Gegner besiegen. Extrem hilfreich ist dabei die einfache Steuerung. Man kann Zaubersprüche nach Belieben auf den X-, Y- oder B-Knopf legen, auf die Schnelle abrufen und so dem Gegner im Handumdrehen einen Feuerball entgegenschleudern. Oder die Spitze des Zauberstock entzünden und ihn so zur Fackel umfunktionieren.

Für alle weiteren Aktionen reicht der Analogstick, da Harry Potter auto-

matisch über Schluchten springt oder Wände erklimmt. Vorsicht ist trotzdem anzuraten. Wenn der Spieler in der Bibliothek leise von Regal zu Regal schleicht, damit er nicht von dem fiesen Hausmeister Filch entdeckt wird, ist Herzklopfen und Spannung garantiert. Dann bekommen auch nicht eingeschworene Fans von Harry Potter feuchte Hände.

SEBASTIAN WEIDENBECK



AUF EINEN BLICK

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

UNTERHALTSAMES ACTION-ABENTEUER FÜR GROSS UND KLEIN.



GRAFIK
50/60-Hz-Modus. Gefällige
Figuren, flüssige Animationen.



SOUND
Zauberhafte Orchestermusik,
passende Stimmen.



GAMEPLAY
Guter Mix aus Action und Puzzles.
Kaum Ladezeiten.



SPIELSPASS
Viele Geheimnisse, einige Extra-
Aufgaben, zwei Finale.



BESONDERHEIT
Nur wenig Neues im Vergleich zur
»Kammer des Schreckens«.

TESTNOTE

8.3

EIN IN SICH STIMMIGES
FANTASY-ERLEBNIS IN DER WELT
VON HARRY POTTER.

CUBE

INFORMATION

NFL STREET

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

HERSTELLER: EA TIBURON

PREIS: 55 EURO

VERKÖFFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG DEUTSCH,
BILDTXT/SPRACHE ENGLISCH

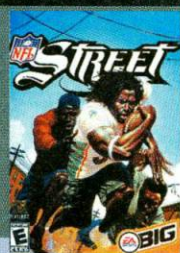
30.01.'04



UNKLAR



ERHÄLTICH



Ob freches Locken mit dem Ball, kecke Siegerpose oder verbotenes Blocken - es gibt unzählige Arten seinen Gegner zu verhöhnen und dann Punkte zu sammeln.



Straßenkämpfe der sportlichen Art

NFL STREET



Höchste Zeit, die Pille weiterzugeben, sonst machen dich die Kolosse platt



Turbo einlegen und Pass abfangen: Wer gut ist, startet direkt den Gegenangriff



Mit den richtigen Tricks hat die Defensive kaum eine Chance

Die NFL-Heroen wechseln Riesenstadion und Superstar-Status gegen ein Leben auf den Straßen

DIE SUPERSTARS

der NFL im knüppelharten Straßenkampf: EA Sports erleichterte »Madden« um unnötige Taktik, verlegte das Spiel auf die Straße und arbeitete frei nach der Devise »style over strategy«. Es ist also nicht nur wichtig, dass man einen Punkt macht, sondern auch wie man ihn macht. Mal dribbelt man den Ball wie beim Basketball, legt einen flotten Sprint hin oder balanciert den Football spielerisch auf einem Finger - alles, was den Gegner demütigt, ist erlaubt. Schon das Zuschauen macht Spaß, wenn einer seine Gegner hinter sich lässt und diese der Reihe nach auf die Nase fallen. Hier kann man seinen Kumpels mal so richtig zeigen, wie der Hase läuft.

Wenn man einen so ausgeprägten Stadionsport aus seinem natürlichen Umfeld reißt, müssen verständlicherweise ein paar Anpassungen vorgenommen werden: Kicks, Punts, Fieldgoals sind ebenso wenig vorhanden wie Penalties. Man vertraut auf Fairplay. Sieben Mann pro Team müssen in Offensive und Defensive fit sein, da es keine Auswechslungen gibt. Also, vor dem Spiel besonders auf

die Ausgewogenheit der Spieler achten. Wem die NFL-Stars nicht reichen, kann auf Legenden wie Barry Sanders und selbst erstellte Charaktere zurückgreifen. Ob im Hinterhof oder am Strand, jeder Untergrund stellt andere Anforderungen an die Mannschaft. Bei Matsch braucht man Stabilität und auf Asphalt schnelle Läufer.

Man kann sich in ein schnelles Spiel, ein Pickup-Game oder die NFL Challenge stürzen. Bei Pickup werden aus den 300 NFL-Profis 40 per Zufall ausgewählt und es gilt nun, aus diesen sein Team zu formen. In der NFL Challenge muss man gegen 31 NFL-Teams mit unterschiedlichen Siegbedingungen bestehen. Wer als Erster punktet, in einer vorgegebenen Zeit gewinnt oder eine bestimmte Anzahl an Style-Punkten erzielt, erhält Punkte zum Aufbau der Mannschaft, neue Moves sowie Unmengen an Trikots und Logos.

Wie schon aus »NBA Street« bekannt, gibt es da noch die Gamebreaker. Die lädt man durch die ausgeführten Tricks auf. Einmal ausgelöst steuert man Supermänner über das Feld, die jeden Gegner um- oder über-

rennen, überspringen und punktgenaue Pässe über die gesamte Länge des Platzes landen. Wenn der Angriff jedoch abgebrochen wird, ist der Gamebreaker futsch. Gute Spieler merken schnell, dass Gamebreaker den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

Rein technisch gibt es nichts zu meckern: Flüssige Matches, etwas comicartige Spieler mit überproportio-

nal großen Überkörpern, sehenswerte Mimik sowie gelungene Animationen machen Lust auf mehr, der heiße Sound ist hörensenswert. Das actionreiche Gameplay mit den coolen Tricks überzeugt, hat allerdings Schwächen in der Langzeitmotivation. Wer die Challenge erst mal durch hat, wird nur noch für ein Spielchen mit bis zu vier Freunden zum Pad greifen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

NFL STREET

NONSTOP-FOOTBALL OHNE STÖRENDE SCHIEDSRICHTER.



GRAFIK
Flüssig und cool in 4:3/16:9-Bildmodus.



SOUND
Trash-Talk, Hip-Hop und Rock-Songs in feinem Surroundsound.



GAMEPLAY
Für Football-Cracks, welche die Straßen erobern wollen.



SPIELSPASS
Der König der Straßen spielt, bis es keine Gegner mehr gibt.



BESONDERHEIT
Mischung aus »Madden« und »NBA Street« mit coolen Moves.

TESTNOTE

8.2

ANARCHO-FOOTBALL IN DEN
HINTERHÖFEN DER USA.
GELUNGENE ERWEITERUNG DES
FUNSPORT-GENRES



Leg' die Karten auf den Tisch!

Einige ziemlich verquere Viecher bevölkern das Spiel

CUBE

INFORMATION

BATEN KAITOS

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: MONOLITH SOFTWARE

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE JAPANISCH



FILMSZENEN

MITTEN DRIN ...

... statt nur dabei: Dank der vielen, großartigen Zwischensequenzen fällt es leicht, in der Welt von »Baten Kaitos« zu versinken.

Glückliches Japan: Dort verzaubert Namcos Rollenspiel momentan die Massen.



CUBE
STAR
GAME

BATEN KA

KARTENSPIELE

erfreuen sich in Japan extremer Beliebtheit. Regelrecht epische Schlachten werden dort auf Bastmatten geschlagen. »Magic: The Gathering« ist der hierzulande vielleicht populärste Vertreter dieser Spezies. In Japan ist man da natürlich einige Schritte weiter. Hier halten in Spielkartenform ausgetragene Kämpfe mittlerweile massiven Einzug in Videospiele, wie zuletzt bei »Lost Kingdoms« zu beobachten. Bisher fehlte dieser Art von Kämpfe allerdings der gewisse »Blut, Schweiß und Stahl«-Faktor, denn sich Karten um die Ohren zu pfeffern, entbehrt irgendwie jeglicher Coolness. Namco macht das jetzt sehr viel besser.

Worum geht es? Vor langer Zeit wurde eine böse Gottheit in das Innere der Erde verbannt. Seitdem versuchen finstere Böslinge immer wieder, die Energie dieser gefangenen Gottheit für ihre eigenen Zwecke zu missbrauchen. Wie üblich beginnt das Abenteuer idyllisch und friedlich im Heimatdorf des

Helden Kalas. Dort haben die Bewohner der Gegend eine ganz eigene Methode entwickelt, Gegenstände zu transportieren. Sie wandeln die Essenz von Gegenständen in Karten um, die sich natürlich wesentlich komfortabler transportieren lassen. Ob Langschwert oder Banane, in Kartenform hat alles in der Westentasche Platz.

So idyllisch wie am Anfang bleibt es jedoch nicht lange. Zwar sind die Kämpfe rundenbasiert, allerdings wesentlich flüssiger und interaktiver als zum Beispiel in der »Final Fantasy«-Serie. Ist man an der Reihe und spielt eine »Flaming Sword«-Karte aus, stürzt sich die Spielfigur mit einem Flammen sprühenden Langschwert ins Gefecht. Wird man angegriffen und hat gerade eine Schild-Karte zur Verfügung, kann man diesen Angriff abwehren. Natürlich geht der Gegner ebenso vor, und so entwickelt sich der eigentlich rundenbasierte Kampf zu einem dynamischen Schlagabtausch, der Echtzeitgefechten erfrischend nahe kommt.

Das Kartendeck, aus dem man seine Karten zieht, ist normalerweise zufällig zusammengestellt. Bei den wirklich harten Endgegnern hat man allerdings die Möglichkeit, sich sein Deck selbst vorzubereiten. Dass man dann nicht nur Schwert-Karten übereinander stapelt, sondern sicherheitshalber auch mal eine Heiltrank-Karte dazwischenschiebt, versteht sich dabei fast von selbst.

Nun lassen sich natürlich nicht nur Waffen und Schilde in Karten verwandeln: Zu Beginn gibt es im Charaktermenü vier freie Plätze für Gegenstandskarten. In regulären Situationen können nur solche Gegenstände eingesetzt werden, die auf diesen Plätzen abgelegt wurden. Wird der Weg durch einen Erdbeben versperrt, so ist eine Dynamit-Karte das Mittel der Stunde. Haben freche Kinder einem teuren Ölgemälde einen Schnauzer verpasst – wohl dem, der die Karte mit dem Reinigungsmittel zur Verfügung hat.

Wo gerade von Gemälden die Rede ist: Das Spiel sprüht vor optischen Details. Allein das Dorf, in dem

DEN BALL flach halten: Da man seine Gegner schon von weitem sieht, kann man ihnen auch ausweichen. Allerdings bleibt dann der Held immer auf der ersten Spielstufe.



MACH DICH MÄCHTIG!

ROLLENSPIEL MIT FINESSEN

»Baten Kaitos« betritt neue Wege, wo andere Rollenspiele auf ausgetretenen Pfaden wandern. Das betrifft zum Beispiel die Steigerung der Charakterwerte. Überall in der Welt wachsen riesige Pflanzen. Anfangs dienen diese zum Speichern des Spielstandes, später teleportieren sie den Charakter in eine Art Kathedrale. Hier wartet ein älterer Robenträger und füllt die Trefferpunkte unseres Helden auf. Aber nicht nur das. Erhält man von besiegten Endgegnern spezielle Karten, kann man diese bei ihm in eine Erhöhung der Lebenspunkte eintauschen oder aber die Maximalzahl der Karten, die man herumschleppen kann, vergrößern lassen.

レベルアップ	カラス	Lv 4
カラス	HP 238 / 238	Deck 19/25
レベルアップ	Age 18 ATK 21 DEF 21 Class 2	AGL 21 VIT 18 手札 4
クラスアップ	ComboMax 3 I.T ∞ Exp 331	
	うろこのバックル	
	ATK +0 DEF +5 AGL +3 HP +2 %	
	耐死亡 0 耐熟睡 40	
	耐麻痺 0 耐氷結 0	
	耐火炎 30 耐猛毒 20	
	耐頭痛 0 耐混乱 0	
	レベルを上げるには経験値が足りません	

← Nur 150 Trefferpunkte? Mit der Zeit lernt Kalas, mehr einzustecken

ITOS

das Spiel startet, ist eine wahre Augenweide. Spielende Kinder rennen durch das Bild, Rauch steigt aus den Schornsteinen empor und Gräser wie Blumen wiegen sich im Wind. Ein wesentlicher Teil der Rechenpower des Gamecube wird auf die Animation der Umgebung verwendet, der Rest auf lebensecht wirkende Spielfiguren. »Baten Kaitos« ist systemübergreifend momentan das schönste Rollenspiel.

Bei all dem kommt die Akustik nicht zu kurz. Der Soundtrack ist eine Klasse für sich, er spielt problemlos in der gleichen Liga wie »Zelda« und »Final Fantasy«. Auch die Effekte sind herausragend. Jede Animation wird mit entsprechenden Geräuschen untermalt, und so verschmelzen raschelnde Blätter, zwitschernde Vögel und das Gemurmel einer entfernten

Unterhaltung zu einer großartigen Soundkulisse. Alle wichtigen Dialoge sind vertont. Trotz der zwei Disks musste die Sprachausgabe jedoch stark komprimiert werden. Dadurch klingen die Gespräche stellenweise etwas dünn.

Momentan steht leider noch nicht endgültig fest, wann dieser Rollenspiel-Hammer bei uns in einer wirklich spielbaren, sprich englisch- oder hoffentlich sogar deutschsprachige Version aufschlägt. Wir tippen auf Ende des Jahres. Das Warten lohnt: Eine großartige Story, die fantastische Spielwelt und ein durchdachtes Kampfsystem machen »Baten Kaitos« zu einem ganz heißen XXL-Rollenspiel. Wenn jetzt noch die Sprachbarriere fällt, hüpf das Spiel vielleicht sogar über die magische 9.0-Wertungsgrenze.

THOMAS PETER

AUF EINEN BLICK

BATEN KAITOS

GENIALES ROLLENSPIEL - TROTZ SPRACHBARRIERE



GRAFIK
Großartige Fantasywelt mit knalligen Magie-Effekten.



SOUND
Sehr schöne Musik und tonnenweise Sprachsamples.



GAMEPLAY
Sehr interessantes und logisches Kampfsystem.



SPIELSPANN
Mindestens 30 Stunden, eher mehr.



BESONDERHEIT
Sehr gute Rollenspiel-Kost, und als Bonus ein innovatives Kampfsystem.

ALTERNATIVE

Wie »Lost Kingdoms 2« ein kartenbasiertes Rollenspiel. Etwas spröde, aber unterhaltsam.



»LOST KINGDOMS«

STANDPUNKT

Dieses Spiel ist schon auf Japanisch der Hammer, selbst wenn man von der Story nur die Hälfte kapiert. Wir bitten Namco, Nintendo oder wen auch immer: Bringt das nach Deutschland, und zwar bald!

TESTNOTE

8.6

FANTASTISCHES ROLLENSPIEL, DAS GERADEZU NACH EINER EINDEUTSCHUNG SCHREIT.



Echtzeitkämpfe in edlem Ambiente



Wieder eine Schlacht gewonnen. Jetzt
hagelt's Erfahrungspunkte ...



TALES OF SYMPHONIA

Namcos Rollenspiel setzt neue Maßstäbe.

CUBE

INFORMATION

TALES OF SYMPHONIA

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: NAMCO IN-HOUSE

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE JAPANISCH

MERKMALE

✚ ECHTZEIT-KAMPSYSTEM

✚ BIS ZU VIER SPIELER

✚ ERSTKLASSIGE ANIMATIONEN

✚ HÄSSLICHE WELTKARTE

✚ JAPANISCHE TEXTE



Q4 '04



ERHÄLTICH



APRIL '04



SILVALAND

in Not. Eine mysteriöse Kraft verschlingt alles Mana, den Quell des Lebens. Und nur ein Mädchen kann die Welt noch vor dem Untergang retten: Die Schamanin Collet muss dazu »nur« ein Engel werden. Allerdings hat die Gute keinerlei Ahnung, wie sie das bewerkstelligen soll. Auch ihr Freund Lloyd und dessen Kumpan Genius Sage wissen nicht mehr, als die drei aufbrechen, um die schier unlösbare Aufgabe zu bewältigen. Nur auf eins kann sich das Trio verlassen: eure Hilfe!

Namcos »Tales of Symphonia« ist mehr als nur der x-te Aufguss eines typisch japanischen Rollenspiels. Eingeführt von einem wunderschön in Szene gesetzten Intro, beginnt der harte Heldenalltag. Und der besteht aus Kampf, Kampf, Kampf und, genau, Kampf. Wer jetzt an verschachtelte Menüs und beschauliche Rundengefächte denkt, liegt weit daneben. Denn das Kampfsystem hat es in sich. Schon aus der Entfernung erkennt der Spieler, wer oder was auf ihn zukommt. Darunter wilde Wölfe, säbelschwingende Skelette und schräge Kung-Fu-Hasen. Wer will, weicht dem herumstreuenden Bestiarium aus – verpasst aber dadurch nicht nur jede Menge Erfahrungspunkte, sondern auch ein paar der spektakulärsten Kämpfe des gesamten Genres.

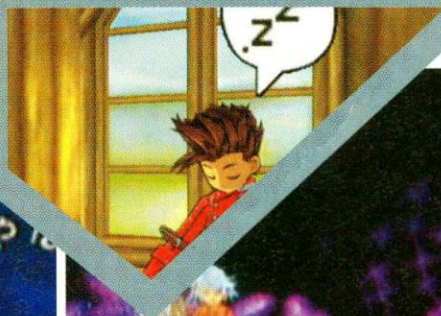
Kommt es zum Gefecht, blendet »Tales of Symphonia« auf ein Schlachtfeld in todschicker 3D-Grafik um. Darauf steuert der Spieler seinen Helden per Analogknüppel in Echtzeit, mit dem C-Stick wird angegriffen. Während das Gefecht tobt, flitzt

euer Held auf die Monster zu, schleudert Zaubersprüche oder vermöbelt die Bösewichter mit dem Schwert. Alle Attacken haben die Namco-Grafiker fantastisch in Szene gesetzt. Blitze zischen um den Helden herum, Feuerbälle explodieren spektakulär, Frostzauber verwandeln Dämonen in splinternde Eiskristalle.

Spezialfähigkeiten, mit denen man seine Recken ausstattet, verhelfen den Kämpfen zu verbesserten Angriffs- und Verteidigungswerten. Gleichzeitig unterstützen die anderen Mitglieder der Gruppe den Spielercharakter. Dabei richtet sich die Konsolen-KI nach den Vorgaben, die der Spieler vor dem Gefecht festgelegt hat. So stürzen sie sich furchtlos ins Getümmel, greifen mit Magie an oder versorgen Verwundete. Ähnlich wie in einem Prügelspiel (Namcos »Tekken« lässt grüßen) kann der Held sogar Combo-Schläge auslösen.

Wer mag (und drei weitere Controller besitzt), trägt die Gefechte gemeinsam mit Freunden aus. Nach einem Kampf folgt unweigerlich die Bewertung. Dabei berücksichtigt »Tales of Symphonia« nicht nur die Stärke der Gegner, sondern auch, wie oft der Held denselben Spruch benutzt hat oder wie viel Zeit die Truppe brauchte, um ihre Feinde zu besiegen. Drückeberger, die immer nur blocken und die Arbeit den KI-Helden überlassen, bekommen sogar Spitznamen verpasst. Dasselbe gilt, wenn die Haudogen der Party immer dieselben Attacken verwenden. Diese nicht immer liebevollen Bezeichnungen beeinflussen den Ruf der Charaktere, wodurch Gespräche und Ereignisse im weiteren Spielverlauf immer wieder in andere Bahnen gelenkt werden..

Am Anfang gibt sich Namcos Rollenspiel noch ganz hausbacken. Alles beginnt mit einer dieser typischen Aufwach-Szenen



Opulente Effekte setzen Zaubersprüche und Konter effektiv in Szene

Grafisch kann »Tales of Symphonia« nicht ganz mit diesem innovativen und sehr gut spielbaren Kampfsystem mithalten: Die Intro- und Zwischensequenzen sind sehr atmosphärisch; die Cell-Shading-Optik hebt sich durch zarte Farbtöne angenehm von knalligen Look anderer Spiele ab. Dumm nur, dass die Landkarte, auf der man einen großen Teil des Spiels verbringt, so langweilig und öde ausgefallen ist. Die dröge, sparsam texturierte Gegend wirkt, als hätten sie die Entwickler noch gerade so eben am Ende der Entwicklungszeit zusammengeschustert. Beim Sound hat Namco geklotzt, statt gekleckert. Jede Szene wurde vertont, die Sprecher klingen gut, obwohl die gesamte Sprachausgabe derzeit noch auf Japanisch aus den Fernsehlautsprechern dröhnt. Doch eine komplett englische Fassung ist derzeit in Arbeit.

»ES WÄRE ZU SCHADE, WENN DIESE WUNDERSCHÖNE ROLLENSPIEL-PERLE IN ÜBERSEE VERSAUERN WÜRD.«



Der Escape-Balken ist fast voll aufgefüllt. Unsere Truppe kann in wenigen Sekunden Fersengeld geben



Die Wölfe haben unseren Feuerbällen nicht viel entgegenzusetzen ...

KOCH GESUCHT

Sucht in den Städten die Köche. Mit deren Rezepten kann man Tränke brauen, welche die Charaktere kräftig aufwerten.



Volle zwei Mini-Disks füllt »Tales of Symphonia« aufgrund der unzähligen Dialoge. Bislang hat noch kein einziges Spiel der – seit 1995 bestehenden – »Tales«-Reihe von Namco den Weg nach Europa gefunden. Ob das Gamecube-Rollenspiel in Deutschland erscheinen wird, steht noch nicht fest. Genauso wenig ist derzeit bekannt, wie es mit der Gameboy-Advance-Version von »Tales of Phantasia« auf dem europäischen Markt aussieht. Dieser erste Teil aus Namcos »Tales«-Reihe erschien ursprünglich 1995 auf dem Super Nintendo. Bleibt zu hoffen, dass die Herren in Japan ein Einsehen mit den hiesigen Gamecube-Besitzern haben. Es wäre zu schade, wenn diese wunderschöne Rollenspiel-Perle in Übersee versauern würde.

MICHAEL SCHNELLE

RETTUNG EINGEBAUT

DER EINE RING

In vielen Rollenspielen gibt es nichts Nervigeres, als alle Nase lang in ein Zufallsgefecht zu stolpern. Manchmal wagt man kaum einen Schritt, um überflüssige Gefechte zu vermeiden. Die Namco-Entwickler haben sich einiges einfallen lassen, damit dies in »Tales of Symphonia« nicht passiert. So erkennt der Spieler alle Gegner schon aus der Entfernung und kann ihnen ausweichen. Allerdings sind manche der Biester verflücht schnell und erwischen die Heldentruppe trotzdem. Wohl dem, der im allerersten Mini-Dungeon den Zauberring Ring ergattert hat. Dieses nützliche Kleinod friert auf Knopfdruck die meisten Gegner für eine kurze Zeit ein.

Aber auch ohne Ring muss eine Begegnung mit garstigem Getier nicht automatisch im Kampf enden. Das so genannte Escape-Meter gibt an, wie gut die Chancen für eine erfolgreiche Flucht stehen. Dabei berücksichtigt »Tales of Symphonia« die Stärke der Gegner. Zwei schwachbrüstigen Ninja-Karnickeln entflieht der Heldentrupp in null Komma nix. Mächtigeren Monstern entkommt man nicht so leicht. Doch keine Panik: Im Laufe eines Gefechts wird die Flucht-Anzeige wieder aufgeladen und man kann Fersengeld geben – sind die Gegner sehr stark, kann das allerdings extrem lange dauern.

Für was sind Häschen berühmt? Für ihre Ninja-Kampfkunst natürlich!



AUF EINEN BLICK

TALES OF SYMPHONIA

EPISCHES ROLLENSPIEL MIT KNACKIGEN ECHTZEITKÄMPFEN



GRAFIK

Tolle Kämpfe, Spitzen-Cutscenes, hässliche Karte.



SOUND

Musik und Sound zaubern ein einmaliges Ambiente.



GAMEPLAY

Fantastisches Kampfsystem, das selbst die schicke Grafik noch toppt.



SPIELSPASS

Viele versteckte Items und Extra-Quests.



BESONDERHEIT

Mehrspieler-Modus, einfallsreiches Echtzeit-Kampfsystem.

ALTERNATIVE

Biedere 08/15-Grafik, dafür spielerisch ein echter Rollenspiel-Gigant.



»SKIES OF ARCADIA: LEGENDS«

STANDPUNKT

Mir gefallen vor allem die hübschen Zwischensequenzen. Das Kampfsystem ist mir allerdings deutlich zu hektisch.

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

7.8

UMFANGREICHES ROLLENSPIEL MIT AUSGEFUCHSTEN ECHTZEITKÄMPFEN.

CUBE

AUSGABE 02/04

KOMPAKT TEST

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

Amerikanische und japanische Spieler haben es gut: Sie kommen oft sehr viel schneller an die neuesten Games heran als wir Europäer. Manche Titel finden sogar überhaupt nicht den Weg hierher. Die interessantesten aktuellen Beispiele haben wir hier für euch getestet.

SHIKIGAMI NO SHIRO 2

CUBE
INFO
PUBLISHER: KSG
HERSTELLER: ALFA SYSTEM
GENRE: SHOOTER
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: NICHT GEPL.

INFO
 Programm gemäß § 14 JuSchG
 registriert:
 www.usk.de



FANS TRADITIONELLER Shooter sollten sich schon mal darauf einstellen, dass »Shikigami No Shiro 2« vermutlich nie den Weg nach Europa finden wird. Das temporeiche Ballerspiel gibt es vorerst nur als Japan-Import. Der Spieler überfliegt - mit einem der sieben zur Wahl stehenden Raumschiffe - ein eher traurig animiertes 2D-Areal und säubert es von Hunderten von Gegnern. Panzer, Hubschrauber, Flugzeuge und natürlich riesige Bossgegner machen dem Spieler das Leben zur Hölle. Dieser Übermacht, die euch - wie in jedem altmodischen 2D-Shooter - mit einem Treffer töten kann, habt ihr nur zwei Waffen entgegensetzen. Eine Standard-Wumme, die durch Bonus-Items aufgebessert werden kann, und die Nach-mir-die-Sintflut-Bombe, die den gesamten Bildschirm ausradirt. Obwohl man neue Ideen vergeblich sucht, stellt sich bei Fans sinnloser Baller-Orgien ein gewisser Adrenalinrausch ein. Der Grund dafür ist in den ziemlich durchdacht gestaffelten Angriffs-Formationen zu suchen. Allerdings droht dem Controller - wegen des gnadenlos hohen Schwierigkeitsgrads - die Gefahr eines unkontrollierten Wutausbruchs. Addiert man dazu die ziemlich schwache Grafik und die uninspirierten Soundeffekte, gibt es kaum einen Grund, warum selbst Genre-Liebhaber den Titel für viel Geld nach Deutschland importieren sollten.

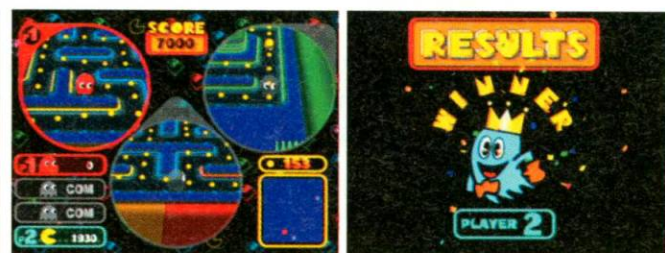
CUBE
URTEIL
6.5



Ein 2D-Shooter, der nur hartgesottene Fans des Genres zu empfehlen ist ➔

CUBE
INFO
PUBLISHER: NAMCO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: MULTIPLAYER-ACTION
SPIELER: 2-4
ERSCHEINT: NICHT GEPL.

INFO
 Programm gemäß § 14 JuSchG
 registriert:
 www.usk.de



PAC-MAN VS

DAMIT HAT wohl keiner gerechnet: Der Urvater der Videospielcharaktere, Pac-Man, überrascht derzeit mit der Multiplayer-Version »Pac-Man VS« die amerikanische Spielergemeinde. Gamecube-Besitzer bekommen ihn in den USA als Zugabe zu Namcos Renn-Simulation »R: Racing Evolution«. Hierzulande wird man aber das Spiel weder als Gratis-Zugabe noch überhaupt bekommen - so sieht es jedenfalls momentan aus. Schade, denn das Remake des alten »Pac-Man« hat massives Party-Potenzial! Um spielen zu können, braucht es mindestens zwei Spieler und einen Game Boy Advance, der per Connectivity-Kabel an die Gamecube-Konsole angeschlossen ist. Der Aufwand lohnt: Der Spieler am GBA schlüpft in die Rolle von Pac-Man und steuert diesen auf der Suche nach Punkten durch das altbekannte 2D-Labyrinth. Bis zu drei weitere Spieler können Pac-Man nun als Geist auf dem Fernsehbildschirm nachjagen und versuchen, ihn einzuholen und aufzufressen. Dies funktioniert allerdings nur im Team, da die Spieler, welche die Geister steuern, nur einen kleinen Ausschnitt des Labyrinthes sehen. Der Daddler, der Pac-Man erwischt, übernimmt dessen Rolle und geht an seiner Stelle auf Punktejagd. Einfach, aber super spaßig! Wir hoffen sehr, dass Namco diesem Spaßmacher doch noch den Weg nach Europa ebnet.

CUBE
URTEIL
7.1



Wow: Das witzige »Pac-Man VS« ist ein überraschend packendes Partyspiel ➔

CUBE

INFO

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: ARGONAUT

GENRE: JUMP 'N' RUN

SPIELER: 1

ERSCHEINT: NICHT GEPL.

INFO
Programm gemäß
§ 14 JuSchG
registriert:
www.usk.de



I-NINJA

IN DEN USA ist dieses pfiffige Action-Jump'n'Run seit Dezember im Handel. Bei uns wird es den Weg in die Händlerregale wohl nicht finden: Wegen eines Deals zwischen Sony und Namco erscheint »I-Ninja« bei uns nur für die Playstation 2. Schade, denn wir verpassen eine echte Bereicherung des Jump'n'Run-Genres. Die Mischung aus temporeichen Geschicklichkeitstests, fernöstlicher Kampfkunst-Action und ansprechendem Cartoon-Look erfrischt und macht Spaß. Okay, das schlichte Aussehen großer Teile der bunten Welt muss man mögen. Aber wie sich der putzige 3D-Ninja vielfältigen Gefahren entgegenstellt, das hat was. Man hat allein schon Vergnügen daran, die vielen coolen Aktionen des Helden auszuloten. Er hüpfte im Eiltempo die Wände hoch oder schlittert an Haltestangen entlang. Wenn er mit seinem Schwert nicht gerade Gegner aufschlitzt, nutzt unser Held es als Helikopter-Rotor. Vergleichbare Extra-Aktionen lernt der Held laufend, das gibt dem Spielablauf immer wieder einen neuen Kick. Wenn der Ninja zum Beispiel mit Hilfe des Drehsprungs höher hüpfte als je zuvor, lohnt sich der erneute Besuch bekannter Levels, um dann endlich erreichbare Geheimkammern zu plündern. In Tunnels, achterbahngleichen Highspeed-Strecken und altbewährten 3D-Jump'n'Run-Levels sorgen immer neue Fallen für neue Herausforderungen. Der quirlige Sound und die handliche Steuerung sind wie die Schokostücke auf den Plätzchen. Alles in allem ein Prima-Laune-Titel, den wir gern in Europa begrüßt hätten, statt ihn jetzt importieren zu müssen.

CUBE
URTEIL
7.0

Schade: Dieser unterhaltsame Ninja wird wohl nicht den Weg zu uns finden



CUBE

INFO

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: IN-HOUSE

GENRE: FIGHTGAME

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: 20.FEB. '04



GOTCHA FORCE

DER AUF DER ERDE gestrandete Gotcha Borg G-Red braucht deine Hilfe, um die Erde von der fiesen Death Force zu befreien! Die Aufgabe des Spielers ist es, eine so genannte »Gotcha Force« aus mehreren Robotern zu bilden und die feindlichen Cyborgs in verschiedenen 3D-Arenen in ihre Einzelteile zu zerlegen. Denn nur so kann verhindert werden, dass die gemeinen Maschinen der Death Force die Weltherrschaft an sich reißen. Dazu stehen dir jede Menge Feuerpower und kraftvolle Spezialangriffe zur Verfügung. Ein zweiter Spieler kann sogar zur Hilfe gerufen werden, um den Story-Modus als Team zu bewältigen. Taktik ist in diesem Spiel allerdings Nebensache. Wildes Knopfgehämmer und Schwindelanfälle aufgrund der Effektflut, die auf den Spieler einströmt, können die Folge sein. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können gegeneinander antreten und sich im Versus-Modus die Stahlschädel verbeulen.

Hier wird erst richtig klar, wie viel Spaß in diesem Titel steckt. Allerdings platzen die kleinen Arenen im Multiplayer-Modus aus allen Nähten, wodurch die farbenfrohen und schnellen Schlachten etwas unübersichtlich werden. Der Spielspaß wird dadurch aber nicht geschmälert, nur die Augen leiden etwas. Als zusätzliches Highlight können die über 100 Gotcha-Borgs aufgerüstet und sogar mit anderen Cube-Besitzern getauscht werden. Wenn du schnelle Action suchst oder von Sammelabenteuern wie »Pokémon« oder »Yu-Gi-Oh« begeistert warst, dann ist dieser Titel genau das Richtige für dich. Einziges Manko: Die etwas holprige Eindeutigung der Roboter-Namen.



Vermöge die Roboter der bösen Death Force



Vier Spieler in voller Action: Ruhepausen für die Daumen sucht man hier vergebens

CUBE
URTEIL
7.9

CUBE

INFO

PUBLISHER: VIVENDI

HERSTELLER: REBELLION

GENRE: EGO SHOOTER

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

DU BIST das Gesetz! In diesem actiongeladenen Ego-Shooter schlüpft der Spieler in die Rolle des erbarmungslosen Richters und Comic-Helden Judge Dredd. Während des Story-Modus durchkämpfst du die Hightech-Stadt Mega-City One. Du bist auf der Suche nach Kleinkriminellen wie Sprayern und Demonstranten, um diese zu drakonischen Strafen zu verdonnern. Doch die wahre Bedrohung für Recht und Ordnung ist der Oberbösewicht Death. Mit seinen untoten Blutsaugern terrorisiert er die Bürger der Stadt. Aber mit dem großen Waffenarsenal, welches Schrotflinten, Scharfschützengewehre und natürlich die Standardwaffe der Judges, den Lawgiver 3, umfasst, kann der Spieler jeden noch so hartnäckigen Widersacher in die Knie zwingen. Die

futuristische Musik passt perfekt zu der unwirklichen Umgebung der Mega-Metropole, durch die sich der Spieler bewegt. Die schöne Atmosphäre erzeugt das Gefühl, wirklich durch diese Stadt zu laufen und für Ordnung sorgen zu müssen. Wer mehr Action und weniger Handlung bevorzugt, kann gegen erstaunlich schlaue Bots oder bis zu drei Freunde im Multiplayer-Modus antreten. Ein schöner Shooter mit schwarzem Humor, der vor allem Fans des Comics viel Freude bereiten wird.

CUBE
URTEIL
7.3



Zu zweit macht's gleich doppelt so viel Spaß

Übeltäter aufgepasst! Für Judge Dredd ist Bewährung ein Fremdwort

CUBE

ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

Die Spieleflut für Nintendos Taschenspieler reißt nicht ab. Leider mischt sich auch diesmal wieder eine dicke Kröte unter die vielen hübschen Spiele: »Beyblade V-Force« macht so viel Spaß wie Jar Jar Binks und kreiselt mit seinem langweiligen Gameplay direkt ins Wertungs-Nirwana.



007 - ALLES ODER NICHTS

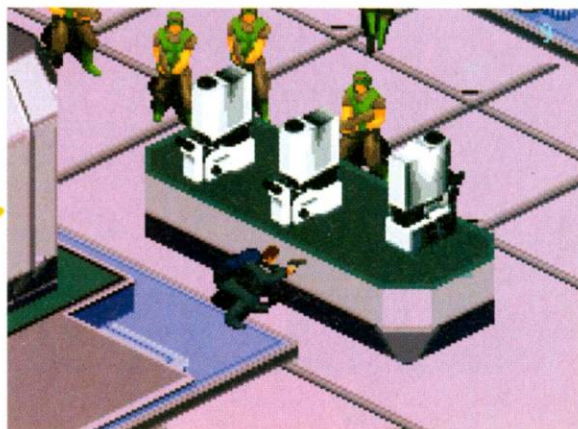
CUBE
INFO
PUBLISHER: EA
HERSTELLER: GRIPTONITE
GAMES
GENRE: ABENTEUER
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTlich



James Bond ist einfach nicht zu fassen

GEHEIMAGENTEN ihrer Majestät haben es nicht leicht. Ständig böse Buben jagen, hübsche Frauen verführen und den einen oder anderen Martini schlürfen. Zum Glück hat das neue GBA-Spiel noch deutlich mehr zu bieten und schickt euch in mehr als 20 packenden Missionen einmal quer über den Globus. Gegner werden mittels diverser Handfeuerwaffen oder geschickt mit einem Würgegriff von hinten ausgeschaltet. Letzteres bringt deutlich mehr Punkte ein, und auch die Absolvierung der Nebenaufgaben schlägt zu Buche. Als Belohnung kann man sich in Q's Techniklabor mit allerlei coolen und nützlichen Goodies ausstatten und gleichzeitig 007 in seinen Fähigkeiten aufpolieren. Sogar mit bis zu vier Agenten darf man mal eine Runde wagen. Auch das Auge bekommt dank der hübschen Grafik einiges geboten, und die Ohren werden mit dem beliebten James-Bond-Thema umspült. Schade nur, dass sich der Agent zeitweise etwas schwammig über den Bildschirm bewegt. Dennoch: Die Zeit bis zum nächsten Kinofilm kann man eigentlich kaum besser überbrücken.

CUBE URTEIL 8.5



CUBE
INFO
PUBLISHER: ACTIVISION
HERSTELLER: VICARIOUS
VISIONS
GENRE: SPORT
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTlich



Fette Tricks und coole Stunts: vom Anfänger zum Skater-Profi

TONY HAWK'S UNDERGROUND

RAUF AUFS Board und ab durch die Nachbarschaft. Im neuen GBA-Titel »Tony Hawk's Underground« ist es jetzt erstmals möglich, auch einen Story-Modus zu spielen. Hier startet der Spieler als kleiner Hobby-Skater und arbeitet sich durch zehn gut animierte Level bis an die Weltspitze vor. Dazu müssen natürlich zahlreiche Tricks erlernt und so mancher Auftrag erledigt werden.



Die frei konfigurierbare Steuerung ist genial einfach und erleichtert das Vorankommen. Zusätzliche Spiel-Modi wie der »Free-skate«, der »Head to Head«-Modus und zwei Schwierigkeitsgrade lassen kaum Wünsche offen. Zwei der zahlreichen Multiplayer-Games lassen sich sogar ohne Linkkabel an einem Game Boy Advance zocken. Die Grafik gefällt, nur die Musik nervt ab und zu. Trotzdem: Das Spiel ist eine großartige Unterhaltung für Nintendos kleinen Taschenspieler.

CUBE URTEIL 8.0

CUBE
INFO
 PUBLISHER: NINTENDO
 HERSTELLER: ATARI
 GENRE: GESCHICKL.
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



BEYBLADE V-FORCE

DIESER BEYBLADE-TITEL wird selbst hartgesottenen Fans die Tränen in die Augen treiben! Während es in der Fernsehserie und dem Gamecube-Spiel darum geht, gegen verschiedene Gegner anzutreten und deren Kampfkreisel aus dem Ring zu schieben, mutiert die Version für den Game Boy Advance zu einem stinklangweiligen Geschicklichkeitsspiel. Nervig schwere und eintönige 3D-Labyrinth müssen ohne Abstürze mit dem Kreis durchquert werden. Zwei verschiedene Steuerungsarten werden angeboten, eine träger als die andere. Nur wer zwei GBA per Link-Kabel verbindet, kann andere Blader zum Duell herausfordern; nur so macht das Spiel Spaß. Die Tatsache, dass »V-Force« in einer deutschen Version zu haben ist und mit dem Originalsoundtrack aufwartet, rettet den Titel auch nicht. Selbst heißblütige Fans der schnellen Beyblade-Kreisler werden enttäuscht sein.

CUBE URTEIL 3.7



Seinen High-Tech-Kreisler durch verwinkelte Level zu steuern, erfordert viel Geduld und Geschick



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



HARRY POTTER: QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT

RAUF auf den fliegenden Besen und dem Ball hinterher: Das bekannte Spiel aus den Harry-Potter-Büchern und -Filmen gibt es jetzt auch für den Game Boy Advance. Hier treten acht Teams in riesigen Stadien gegeneinander an, um ihre Kräfte zu messen. Hunderte Boni wie Sammelkarten, die Spezialangriffe der Teams und drei weitere Schwierigkeitsgrade können im Verlauf des Spiels freigeschaltet werden. Die schöne Grafik und der gelungene Sound sind auf gewohnt hohem EA-Standard angesiedelt. Natürlich gibt's das Spiel komplett in einer deutschen Fassung. Der spaßige Zwei-Spieler-Modus erlaubt es Handkonsoleros via Linkkabel gegeneinander anzutreten. Alles in allem eines der besten GBA-Spiele, die derzeit zu haben sind.

CUBE URTEIL 8.3



Ein actiongeladenes Quidditch-Spiel ist spannender als jedes Fußball-Match



CUBE
INFO
 PUBLISHER: NINTENDO
 HERSTELLER: KONAMI
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ENDE DER 90ER Jahre wurde es urplötzlich still um die vier Helden. Doch jetzt kommen Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo zurück und erobern den Game Boy Advance. Mit Ninja-Waffen und Turtle-Power kämpft sich der Spieler durch abwechslungsreiche 2D-Level und verknippt Bossgegner, Monster-Horden und anderen Unrat. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl. Die simple Steuerung erleichtert das Spiel ungemein, vor allem dann, wenn ganze Scharen von Gegnern über die grünen Kameraden herfallen. Leider gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus,

worüber man aber aufgrund der wunderbaren Arcade-Atmosphäre dieses Spiels getrost hinwegsehen kann. Ein temporeicher Actionspaß, der jedes Daddlerherz höher schlagen lässt.

CUBE URTEIL 7.5



Die altbekannten Schildkröten kloppen was das Zeug hält



CUBE
INFO
 PUBLISHER: EA
 HERSTELLER: NETHEROCK
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

DIE BERÜHMTE Action-Serie »Medal of Honor« findet den Weg auf den Game Boy Advance. Kampf und Story satt, dazu das Flair des Zweiten Weltkriegs - kann das klappen? Es kann, zumindest teilweise. Im Stil guter, alter Söldner-Games kämpft man sich als US-Soldat von Nordafrika ausgehend nach Stalingrad durch, zerstört Flakstellungen und nimmt in der Ich-Perspektive hinter Bordkanonen Platz. Dank der ungewöhnlich guten Präsentation, inklusive Sprachausgabe und Filmschnipseln, wird die Atmosphäre für GBA-Verhältnisse sehr gut aufgebaut. Doch leider bremsen der hohe Schwierigkeitsgrad und die etwas unpräzise Steuerung den Unterhaltungswert über Gebühr ein. Dank des spaßigen Kooperations-Modus und der guten Gamecube-Connectivity-Option mit »Rising Sun« (Echtzeitkarte auf GBA) muss man aber letzten Endes doch nicht zum Wehrdienstverweigerer werden.

CUBE URTEIL 7.8





Zwei Klempner erobern das Bohnenland

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Das erste Rollenspiel mit den beliebten Jump'n'Run-Helden für den GBA.



CUBE
STAR
GAME

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



PANIK im Land der Pilze. Miese Übeltäter aus dem Bohnenland haben die Stimme der armen Prinzessin Peach geklaut. Ist doch klar, dass Mario und Luigi da nicht tatenlos zusehen können, sondern sich sofort der Sache annehmen. Doch in Nintendos neuem Abenteuer für den Game Boy Advance reicht Laufen und Springen alleine nicht mehr aus, um die Bösewichte in die Knie zu zwingen. In einem Rollenspiel können die beiden Brüder endlich einmal beweisen, dass sie sich auch außerhalb des Jump'n'Run-Genres behaupten können.

Auf ihrem Weg durch das Bohnenland bewegen sich unsere Helden durch eine wunderschön animierte Welt, die ältere Spieler an Rollenspiele für den Super Nintendo – wie zum Beispiel »Secret of Mana« oder die »Zelda«-Reihe – erinnern wird. Für die musikalische Begleitung sorgen altbekannte Mario-Ohrwurm-Melodien, die stets gute Stimmung erzeugen. Treffen Mario und sein Bruder auf einen herumlaufenden Gegner, verändert sich die Ansicht zu einem Kampfbildschirm, in dem nun eine rundenbasierende Schlacht ausgefochten wird.

Wie für alle Mario-Titel typisch, können Gegner natürlich durch Sprünge auf den Kopf besiegt werden. Zu den im Kampf möglichen Optionen stehen aber auch ein spezieller Teamangriff, der Einsatz eines hilfreichen Items oder die Flucht vor dem Kampf parat. Die vom Spieler ausgewählte Aktion wird dann automatisch ausgeführt. Sind beide Brüder fertig, kommt der Gegner an die Reihe. So geht's dann Runde für Runde weiter, bis eine der beiden Parteien besiegt ist und somit nicht mehr agieren kann. Für jeden gewonnenen

Kampf winken selbstverständlich wertvolle Erfahrungspunkte.

Sind genügend dieser Punkte gesammelt, steigt der Charakter um ein Level. Dadurch erhöhen sich die statistischen Werte des jeweiligen Helden. Dazu zählen unter anderem die Lebensenergie, die Abwehrkraft und die Anzahl der Brüderpunkte, welche für den Teamangriff nötig sind. Wenn alle Brüderpunkte aufgebraucht sind, steht nur noch der Standardsprung zur Verfügung. Befindet sich jedoch eine Flasche Sirup in deinem Besitz, kannst du die benötigten Punkte bei Bedarf jederzeit wieder auffüllen.

Es ist einfach schön, mit anzusehen, wie Mario und Luigi im Laufe des Abenteuers immer stärker

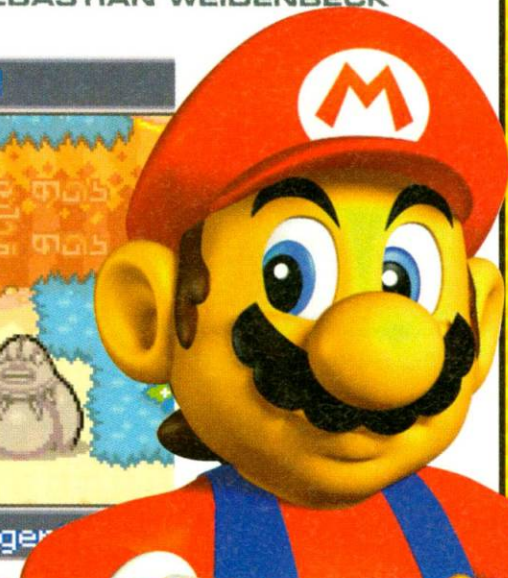
werden, wie sie sich gegenseitig anfeuern, ärgern oder freuen. Selbst wenn man in der Story bei einem der eher simplen Rätsel hängen bleiben sollte, geht der Spaß nicht verloren, da die investierte Spielzeit aufgrund der erhaltenen Erfahrungspunkte nie umsonst war. Besonders lustig sind die Begegnungen mit alten Bekannten oder Items aus älteren Mario-Titeln. So trifft der Spieler beispielsweise auf die bekannten Pilzgegner oder den Oberbösewicht Bowser.

Während die Einnahme von Pilzen in den alten Jump'n'Runs den Helden zum Riesen machte, sorgen diese nun für Heilung nach einer harten Schlacht. Um den Spielstand zu speichern, müssen schwebende Bücher gefunden werden. Ist eines dieser Bücher in Sicht, einfach mit dem A- oder B-Knopf dagegen springen, und schon ist der Fortschritt gesichert. Je nachdem, ob A oder B gedrückt wird, springt entweder Mario oder Luigi. Jedem ist ein Knopf zugewiesen. Für die Richtungssteuerung außerhalb des Kampfbildschirms wird zusätzlich das Steuerkreuz benötigt. Das geht flott von der Hand und der Spieler hat stets die Kontrolle über alle Handlungen. Ein tolles Abenteuer, das Einsteiger, Mario-Fans und Rollenspiel-Freunde gleichermaßen begeistern wird. Mindestens vier lange Abende Spielspaß sind garantiert.

CUBE
URTEIL
8.5

SEBASTIAN WEIDENBECK

Die rundenbasierenden Kämpfe überzeugen auch anspruchsvolle Rollenspieler



Die Superstars des Pilzkönigreichs in dieser Gegend? Unmöglich!



Selbst im fernen Bohnenland haben Mario und Luigi ihre Fangemeinde



Mit Teamaktionen wie dem Wirbelsprung überwinden die Brüder auch größere Abgründe



Das praktische Ring-Menü - in dem sich Zauber, Waffen und Items auswählen lassen - ist wunderbar einfach zu bedienen. Außerdem listet ein Notizbuch bereits besiegte Gegner auf.



Das Mana-Land wird unterdrückt: Zeit das zu ändern ...



↑ Nur mit dem richtigen Zauber lassen sich magische Barrieren öffnen



↑ Während der Reise unseres Helden ändert sich sogar die Tageszeit



↑ In dieser Arena muss sich unser Held gegen einen riesigen Schakal behaupten

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: SQUARE ENIX
GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: Q1 2004

SWORD OF MANA

Die GBA-Gemeinde fiebert: Der Nachfolger des Kultspiels »Secret of Mana« steht in den Startlöchern

DER FIESE Dark Lord ist wieder da. Anscheinend hat es ihm nicht gereicht, das Land zu erobern und die Mana-Religion zu verbieten. Denn nun will er den Bewohnern endgültig an den Kragen. Doch er hat nicht mit dir gerechnet ... Gleich zu Beginn muss sich der Spieler entscheiden, ob er in die Rolle eines kräftigen Recken oder einer anmutigen Zauberin schlüpfen will. Egal wie er sich entscheidet, er muss das heilige Mana-Schwert finden, die einzige Waffe, die den Dark Lord noch aufhalten und die Welt retten kann. Ein packendes Abenteuer erwartet den virtuellen Helden.

Die wunderschönen Landschaften, die schon im Vorgänger »Secret of Mana« begeisterten, lassen den Spieler sofort in die Zauberwelt des Mana-Landes eintauchen.

Wenn der Held im Spielverlauf die 2D-Welten nach Geheimnissen

durchforstet, findet er sich in bunten Wäldern wieder, vor imposanten Gebirgsketten, in detailverliebt gezeichneten Arenen und natürlich jeder Menge unterirdischer Kerkeranlagen. Unterstrichen wird die Atmosphäre dabei von stimmungsvoller Musik, die sich der entsprechenden Örtlichkeit anpasst. Einige Musikthemen sind sogar regelrechte Ohrwürmer, die man noch vor sich hinsummt, auch wenn der Game Boy Advance schon lange ausgeschaltet ist. Ein Fest also für Augen und Ohren.

Im Gegensatz zu den »Final Fantasy«-Titeln gibt es keine nervigen Zufallskämpfe und langwierige, rundengebundene Schlachten. Stattdessen können Gegner - wie in einem guten Hack&Slay-Spiel - mit einer der mitgeführten Waffen oder einem Zauber sofort ausgeschaltet werden. Die verschiedenen Waffen erhält der Spieler nach dem Kampf mit speziellen Gegnern. So hinterlässt eine Bogenratte zum Beispiel den Bogen.

Natürlich gibt es auch Magie, die vor allem bei den zahlreichen Bossgegnern stets von Nutzen ist. Um Zauber beschwören zu können, müssen allerdings erst so genannte Spirits befreit werden, die unseren Helden die Macht verleihen, die je-

weiligen Formeln auszusprechen. Der Held lernt jede Menge Erde-, Feuer-, Luft- und Wasser-Zaubersprüche, von denen es immer offensive und defensive Varianten gibt. Und je öfter er sie benutzt, desto mehr Kraft und Wucht entfalten die Zauber. Ähnliches gilt für normale Waffen: Der Kämpfer führt sein Schwert mit wachsender Erfahrung schneller, eleganter, effektiver. Sogar so genannte Combo-Angriffe eignet er sich im Lauf der Zeit an.

Wie in jedem Rollenspiel erhält der Spieler auch bei »Sword of Mana« für besiegte Gegner Erfahrungspunkte. Wenn genügend gesammelt sind, steigt der Charakter um ein Level. Dabei kann man wählen, in welchen Bereichen der Held Fortschritte macht: Er kann stärker werden, über mehr Zauberkraft verfügen oder beispielsweise die Tricks eines Diebes erlernen. Doch hier gilt ein gerütteltes Maß an Vorsicht: Ein Mischmasch-Charakter wird viel können, aber nie wirklich stark sein...

»Sword of Mana« verspricht viel, könnte ein interessantes Action-Rollenspiel für den Game Boy Advance werden. Und wir werden euch selbstverständlich auf dem Laufenden halten. Denn auf diesen Titel sind wir selbst sehr gespannt.

SEBASTIAN WEIDENBECK



↑ Noch ist der Held zu schwach, um gegen den Dark Lord zu bestehen. Aber die Stunde seiner Rache wird kommen!

Hier sind Waffen nutzlos, gegen diese Hexe hilft nur Magie

CUBE

AUSGABE 02/04

FEEDBACK

Ein frohes Neues erst mal! Und Salve all den frisch gebackenen Gamecube-Besitzern, denen der Weihnachtsmann eine Nintendo-Konsole unter den Christbaum gelegt hat. Auf diesen Seiten findet ihr die schönsten, spannendsten, prickelndsten Leserbriefe abgedruckt. Wer sich beteiligen mag, immer her mit euren Zeilen – oder ab ins Internet-Forum, wo der rege Gedanken-Austausch besonders intensiv gepflegt wird. Die Adresse: www.cubemagazin.de.

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!"

NUR JAPANISCHE TIERE?

➔ Hi, ihr Schnuckels!
Na, wie schaut's aus mit »Crossing Animals«? Ihr habt doch in eurer ersten Ausgabe einen Bericht darüber abgedruckt. Als ich das gelesen habe, wusste ich: DAS muss ich haben! Ich habe gleich bei Ebay nachgeguckt, ob da nicht jemand den Titel verkauft! Es soll ja Leute geben, die kaufen sich ein Spiel und verkaufen es gleich wieder. Man höre und staune: Ich habe sogar zwei, drei Angebote gefunden. Aber was ich da gelesen habe, hat mich total fertig gemacht! Keine PAL-Versionen, nur auf Japanisch, und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, setzten die noch einen drauf und schrieben, dass es dieses Spiel nie in Deutschland geben wird! Was soll denn das? Wollen die oder ihr mich auf den Arm nehmen?! Gibt es »Crossing Animals« jetzt in Deutschland oder nicht?

MAIKE N.

CUBE: Du meinst sicher »Animal Crossing«. Das gibt's in Deutschland in der Tat nicht. Aber man muss kein Japanisch lernen – über Importhändler erhält man auch die US-Version.

PS: Die meisten Jungs in der Redaktion finden ja eher Gabi schnuckelig.

ENGPASS BEIM BREITBAND?

➔ Hallo,
ihr habt so toll den Breitband-Adapter in der aktuellen Ausgabe beschrieben. Wo kann ich das Gerät beziehen? Ich kann ihn bei keinem Händler bekommen. Ich wollte damit »Mario Kart: Double Dash!!« mit mehreren Konsolen spielen.

ROBERT L.

CUBE: Kurz vor Weihnachten war das Zubehör bei fast keinem Händler mehr lieferbar, weil Nintendo eine kleine Produktionspause zur Überarbeitung eingelegt hat – angeblich, damit auf dem

Umweg über den Adapter keine Raubkopien gespielt werden können. Die neue Version ist jetzt aber wieder greifbar.

VOLLES MAGAZIN

➔ Ich habe auf einem Bildschirmfoto bei euch gesehen, dass ihr in »Solid Snake« 999 Ammo und 999 Rations hattet. Wie bekommt ihr so viele Goodies?

JOHANN BERGER

CUBE: Debug-Code mit eingeschalteten Cheats. Das Privileg eines Spieltesters, damit er sich das ganze Spiel ansehen kann, ohne drei Monate an einer hammerschweren Stelle festzuhängen.

LAN-TASTISCH?

➔ Erst mal ein Lob vorneweg: Ich lese euer Magazin seit der ersten Ausgabe und bin bislang sehr zufrieden. Eure Wertungen stimmen und haben mich schon vor einem Fehlkauf bewahrt. Und andererseits zu einem nicht geplanten, aber guten Kauf angeregt. Aber

ich habe ein Problem: Ich spiele gerne Ego-Shooter und denke, dass es davon auf dem Gamecube zu wenige gibt. Noch mehr Sorgen macht mir aber, dass sich Nintendo in Zukunft stärker dem Online-Spielen und LAN-Wettbewerben widmen will. Heißt das, dass diejenigen von uns, die daran kein Interesse haben, in die Röhre schauen werden? Zum einen kann ich mir stundenlanges Online-Zocken nicht leisten, zum anderen bin ich einfach ein sehr durchschnittlicher Spieler. Es macht mir wenig Spaß, online nur die dumme Zielscheibe für geübte Freaks zu spielen – und dabei noch den Rest der Welt zuschauen zu lassen. Ich spiele nicht, um der Beste zu sein, sondern um ein wenig Spaß und Abwechslung zu haben. Zähle ich da zu einer aussterbenden Gattung Spieler?

Noch 'ne Frage: Wann kommt »Timesplitters 3« für den Cube oder GBA raus? Wisst ihr da was?

KEVIN BRUNNER

CUBE: Zu unserem Bedauern ist Nintendo überhaupt nicht für Online-Gaming zu begeistern. Die Gefahr, dass Gamecube-Besitzer in absehbarer Zeit keine Solospiele mehr bekommen,

DEMO-TIVATION

➔ Ich habe eine Playstation und einen Gamecube. Ich lese Cube und ein Playstation-Magazin (ja, ich weiß, ich bin ein schlechter Mensch, aber ich gebe es wenigstens offen zu...). Was mich jedoch ärgert: Bei dem Playstation-Heft sind regelmäßig interessante Demos drauf, bei euch nicht. Warum?

MATTHIAS UHLAND

CUBE: Tja, die lieben Demos. Bei der Playstation ist das recht einfach mit den CDs, aber das spezielle Format der Gamecube-Disks würde Demos auf dem Magazin extrem teuer machen. Das kann sich eventuell in der Zukunft ändern – aber wette lieber nicht darauf. In unserem Leser-Forum auf www.cubemagazin.de haben wir übrigens gerade zu diesem Thema eine Umfrage gestartet. Unsere Frage: Würdet ihr ein Cube-Magazin mit Demos auch dann kaufen, wenn das Heft dadurch deutlich teurer würde?

Wir wollen deine SMS!

ICH FINDE NINTENDO HAT SICH MIT
»MARIO KART: DOUBLE DASH!« SELBST
UEBERTROFFEN
CUBE: Nintendo stimmt dir zu.

WARUM GIBT'S KEINE HANDBALLSPIELE
FÜR DEN GAMECUBE?
CUBE: Weil die meisten Spieler mehr mit Fußball
anfangen können. Kein Markt, kein Spiel.

MEINE FREUNDIN SAGT, DASS »MAJORAS
MASK« VON ZELDA BESSER IST ALS
»OCARINA OF TIME«. STIMMT DAS?
CUBE: Wenn's deine Freundin sagt, wird's schon
stimmen.

WELCHES SPIEL WIRD BESSER SEIN:
»JAMES BOND - ALLES ODER NICHTS«
ODER »METAL GEAR SOLID«, UND WAS SIND DIE
VORTEILE DER GC-VERSION VON »SPLINTER
CELL«.
CUBE: Das können wir erst sagen, wenn wir beide
Titel getestet haben. Die Gamecube-Version von
»Splinter Cell« hat GBA-Link-Up-Features.

GAMECUBE-PORTAL

Hallo! Wollte mal fragen, ob ihr nicht unser
Gamecube-Portal in eurem Magazin vorstellen könnt.
Wir beschäftigen uns mit allem rund um den Gamecube.
Hier der Link: www.gamecube-portal.net
Euer Magazin ist echt spitze! Lese es immer!! Macht weiter
so!!!

GRUSS SEBASTIAN

CUBE: Machen Wir!!!!



besteht also überhaupt nicht. Wegen
TS3: Nein, wir haben leider noch keine
Infos dazu.

FRAGESTUNDE

Danke, dass ihr dieses geniale
Gamecube-Magazin macht! Aber ein paar
Fragen habe ich trotzdem:

1. Wann kommt »Resident Evil - Code
Veronica« für den Gamecube heraus? Wird
es eine Komplettlösung geben, wenn das
Spiel erscheint? Ich hatte mal was von einem
Veröffentlichungstermin im Oktober 2003
gehört, aber bislang kann mir noch kein
Händler sagen, wann das Spiel erscheinen
wird. Ich freue mich schon riesig, denn der
Titel dürfte das beste »Resident Evil« aller
Zeiten werden. Ich habe die Reihe schon auf
der Dreamcast geliebt!
2. Gibt es nicht ein paar gescheite Billard-Spiele
für den Gamecube? Ich will mir nicht eine
Xbox oder eine PS2 kaufen müssen, nur um
eine Runde Billard zu spielen. Kann
Nintendo nicht ein Billard-Spiel für den
Würfel herausbringen?

3. Wird es »Simpsons Arcade« und
»Wonderboy« für den GBA geben?

Bitte beantwortet mir meine Fragen. Das ist
sicher kein origineller Leserbrief, aber ich
würde das gerne wissen.

ANDI M.

CUBE: Klare Fragen, klare Antworten:

1. »Code Veronica« erscheint Anfang
Februar. Gut, dass du gefragt hast, denn
sonst hättest du das nie mitbekommen.
Das Spiel ist nämlich indiziert, wird also
kaum irgendwo verkauft. Da wirst du
einen Fachhändler bei dir in der Stadt
bitten müssen, es für dich zu bestellen.
Der tut das aber nur, wenn du über 18
Jahre alt bist. Unser heißer Tipp, wenn
du bei indizierten Spielen Blut vergießen
willst: Hol sie dir in der Videothek. 2. Ja,
Billard-Spiele für den Gamecube sind
geplant. Spiele-Gott Archer McLean
persönlich bastelt an einem. Guck mal
vorne in den News-Teil. 3. Nein. Tut uns
leid, dir da keine positive Antwort geben
zu können. Manchmal ist das Leben
verdammt hart.

ACHTUNG SCHNÄPPCHEN!

Wer jetzt noch keinen Gamecube besitzt,
hat Glück. Warum? Weil ein neuer
Gamecube mittlerweile nur noch 100 Euro
kostet. Also, wer noch keinen hat, sollte
unbedingt zugreifen! Ihr verpasst sonst eine
Menge toller Spiele - »Wind Waker«, »Metroid
Prime«, »Mario Sunshine« und vieles mehr ...
Nintendo hat mit der Preissenkung einen
intelligenten Schritt gemacht. Je billiger ein
Gamecube ist, desto mehr Spieler kaufen sich
einen, und desto mehr lohnt es sich für
Software-Studios, geniale Spiele für den
Gamecube zu entwickeln. Das einzige, was
noch fehlt, ist eine Veröffentlichung von
»Animal Crossing« hier in Europa. Die Leute von
Nintendo wären dumm, wenn sie dieses
geniale Spiel hier nicht auf den Markt brächten.

ANDREAS K.

CUBE: Wir finden den Gamecube auch
ziemlich cool, wie vermutlich die meisten
unserer Leser. Wegen »Animal Crossing«
- tu dich doch mit Maike zusammen.

SONIC SOCKT

Ich will einen Kommentar zum
Leserbrief »Sonic taugt nichts mehr«
von der letzten Ausgabe loswerden. Ich
denke, dass Sonic nicht gerade das größte
Spiel aller Zeiten, aber auch nicht wirklich
schlecht ist. Das Problem ist vielmehr,
dass die Sonic-Spiele nicht mehr so an
der Spitze der Spiele-Entwicklung stehen
wie früher. 1991 war Sonic etwas
Besonderes - heute ist es das nicht mehr.
Vielleicht sollte sich das Sonic-Team auf
seine wahren Qualitäten besinnen,
anstatt alte Versionen zu portieren. Das
beste Sonic-Spiel ist meiner Meinung
nach die »Sonic Mega Collection« für den
Gamecube. Aber: An Mario kommt Sonic
nicht heran.

JONAS SCHMIDT

CUBE: Die Qualitäten der Sonic-
Reihe lagen schon immer mehr im
Bereich Geschwindigkeit und Stil und
weniger bei der Spieltiefe. Leider
haben sie irgendwann in den
letzten Jahren den Charme
verloren, der die Mega-
Drive-Spiele so erfolg-
reich machte.

SONIC ROCKT

Was habt ihr da nur in der letzten
Ausgabe geschrieben? Sonic ist gar
nicht Müll. Was für ein Blödsinn. Ich
meine, wer will schon die ollen Kamellen
spielen? Seid ihr dumm! Also, Sonic
kommt meiner Ansicht nach mit Stimme
doch viel besser. Das Sonic-Team hat eine
Superarbeit geleistet bei »Sonic Adventure
2 Battle«. Hört nicht auf die Idioten, die
keine Ahnung von Spielen haben. Alle, die
wenigstens etwas Ahnung von Spielen
haben wissen doch, dass Sonic geil ist.

NICO P.

CUBE: Eine überzeugend formu-
lierte Argumentation. Hast du schon
mal über eine Karriere als Anwalt
nachgedacht?

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS HELDEN-GEWINNSPIEL

1. PREIS:

JUDGE DREDD-SAMMLERFIGUR PLUS SPIELE

Sierra nimmt den Lawgiver zur Hand und schickt einem glücklichen Gewinner das Gesetz, in Gestalt einer spektakulären »Judge Dredd«-Sammlerfigur von allerfeinster Qualität nach Hause! Zusätzlich zur rund 30 Zentimeter hohen Figur gibts den nagelneuen Ego-Shooter »Judge Dredd«, das wunderschöne Action-Abenteuer »Der Hobbit« und das mitreißende Cartoon-Spektakel »Simpsons Hit & Run« – alle drei natürlich für den Gamecube. Obendrauf legt Sierra einen Game Boy Advance mit dem Racing-Spektakel »Crash Nitro Kart«.



2. PREIS:

ARWEN ALS HERR DER RINGE-SAMMLERFIGUR PLUS SPIEL



Ein glücklicher Hauptgewinner nimmt die Elbin Arwen mit nach Hause: Electronic Arts spendiert die Schönheit aus der »Herr der Ringe«-Trilogie als knapp 30 Zentimeter große Sammlerfigur aus der Highend-Kollektion von Sideshow Weta. Dazu gibts den neuen »Herr der Ringe«-Actionkracher »Die Rückkehr des Königs«.



3.&4.PREIS:

Je ein Gamecube-Spielepaket mit den Tophits »Judge Dredd«, »Der Hobbit«, »Simpsons Hit & Run« und »Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs«.

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN - GEWINNEN?

CUBE

CUBE 02/04

WETTBEWERB

1. FOLGENDE SYSTEME

	habe ich	interessieren mich
Gamecube	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐
Game Boy Advance SP	☐	☐
Xbox	☐	☐
Playstation 2	☐	☐
PC	☐	☐

2. ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

3. MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

4. IN DIESER CUBE-AUSGABE HAT MIR FOLGENDER ARTIKEL AM BESTEN GEFALLEN:

Vom Text her:

Von den Bildern her:

5. ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

6. WENN ICH GEWINNE, SENDET DEN PREIS BITTE AN:

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/Helden-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 26. Februar 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Electronic Arts, Vivendi, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahme-Zettels einsenden.

ABONNIEREN, SPAREN, 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! Oder du wählst Empires topaktuelles Racing-Spiel »Starsky & Hutch« als Prämie. Am besten wirbst du zwei Abonnenten: Dann bekommst du Controller plus Spiel und kannst bei »Starsky & Hutch« gleich im kultigen Zwei-Spieler-Modus loslegen. Darum jetzt schnell zugreifen. Das Angebot gilt nur bis zum 26. Februar 2004 und nur solange der Vorrat reicht.



»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 einen Freund, oder auch umgekehrt - so einfach ist das!

»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.

GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



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 geworben 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.



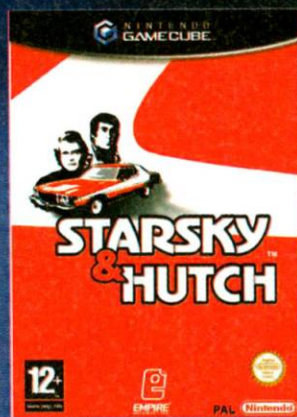
TELEFON

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!



»DEIN GESCHENK!!!«

Mit dem Actiongame »Starsky & Hutch« holt Empire die coolen Cops auf den Gamecube. Bei uns kriegst du das spektakuläre Racing-Game gratis! Du jagst mit dem feuerroten Ford Torino über Highways und Gassen und machst böse Buben dingfest. Die temporeiche Racing-Action gönnt dir keine Verschnaufpause, vor allem, wenn du mit einem Kumpel zusammen spielst. Denn wenn einer steuert, und der andere feuert, gibst du Spaß Vollgas!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!



CUBE

DEINE ABO-KARTE

Ja, bitte schick 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.

CUBE 02/04

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 habe meine Wunschprämie markiert. Diese erhalte ich auch dann, wenn ich selbst kein Cube-Absonnent bin.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Ich hätte gerne ☐ Starsky & Hutch ☐ Snap-Controller

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 topinformiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die zehn nächsten Ausgaben des (im fünfjährigen 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

CUBE

AUSGABE 02/04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Ist der Weihnachtsmann nicht ein gemeiner Kerl? Bringt einen Sack voll Spiele und legt keine Cheats bei! Wie gut, dass es das Cube-Magazin gibt – mit tollen Tipps zu »Need for Speed: Underground«, »Rückkehr des Königs« und vielen weiteren Spiele-Highlights.

MARIO PARTY 5

Auf Marios prächtiger Partie gibt es ja das eine oder andere tolle Geheimnis zu entdecken. Wie man an diese Wundertüten rankommt, könnt ihr hier nachlesen ...

EXTRAS FREISCHALTEN ... INDEM DU

MINI-SPIELE FREISCHALTEN,
OHNE SIE JE GESPIELT ZU HABEN

BOWSER PUNCH

BOB-OMB WALL

DONKEY-KONG-FIGUR UND ZUBEHÖR

SKOLAR-FIGUR UND ZUBEHÖR

SCHWIERIGKEITSSTUFE »HART« FÜR DIE
MODI »BATTLE«, »FLAGGE« UND »ROBO-HASE«
ROBO-HASE WETTSTREIT
FLAGGEN-WETTSTREIT

SPIELE ALS DONKEY KONG

BOWSERS ALPTRAUM

FRIGHTMARE

Starte den Party-Modus und lasse alle Charaktere von der Konsole steuern. Jedes Spiel, welches die Figuren startet, ist später im Mini-Spiel-Modus verfügbar.

Kaufe jedes der 44 verfügbaren Maschinenteile, ausgenommen die für Bob-omb-Wall und Bowsers Punch.

Kaufe jedes der verfügbaren Maschinenteile, ausgenommen die für Bowsers Punch und Bob-omb-Wall.

Besiege Donkey Kong im Kampf-Wettbewerb auf der Schwierigkeitsstufe »Hart«.

Absolviere alle drei Herausforderungen auf allen drei Schwierigkeitsstufen.

Erledige die Wettstreite auf der Schwierigkeitsstufe »Normal«.

Gewinne den Flaggen-Wettbewerb auf Stufe »Hart«.

Gewinne den Schlachten-Wettbewerb auf der Stufe »Hart«.

Besiegt Donkey Kong auf der Stufe »Hart« im Kampf-Wettbewerb.

Absolviere den Story-Modus mit einem beliebigen Charakter auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.

Absolviere Bowsers Alptraum im Story-Modus.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Im Main-Menü nimmt das Spiel folgende Codes an:

CODE	EFFEKT
rechts, Z, links, r, Z, l, Y, X	Drag-Tracks freischalten
links, links, links, links, rechts, X, R, Y	Drift-Tracks freischalten
oben, X, X, X, r, unten, unten, unten	Sprint-Tracks freischalten
unten, R, R, R, X, X, X, Z	alle Circuit-Tracks freischalten

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Kaum im Kino, schon auf der Konsole! So schnell schießen nicht mal die Elben! Und wir schieben umgehend die passenden Cheats nach. Geht's schneller??

Absolviere das komplette Spiel, um folgende Dinge freizuschalten:

Pippin, Merry and Faramir als spielbare Charaktere.

Interview mit Billy Boyd

Interview mit Dom Monaghan

Interview mit Andy Serkis

Interview mit David Menham

Dann Gandalfs Level-4-Fähigkeiten freischalten:

Drücke Start und halte die L- und R-Knöpfe. Danach drückt man Y, unten, B und A. Hat man alles richtig eingegeben, ertönt ein klirrendes Schwert und man kann mit dem grauen Magier in die Schlacht ziehen.

Schalte Aragorns vierfach-Como frei:

Das Spiel pausieren und beide Mini-Sticks drücken. Nun noch die Kombination oben, B, Y, unten eingeben und Aragorn legt los.

Schnell-Schuss

Hol die Distanzwaffe aus dem Gepäck, drücke und halte Y, R und A zur gleichen Zeit und der Schuss sollte schneller ins Ziel fliegen.





Hoch vom Himmel komm ich her ...

THE HULK

Wer als grüner Wüterich Probleme hat, die bösen Jungs zu verdreschen, um so die holde Jennifer zu retten, sollte es mal mit diesen Cheats versuchen. Die Eingabe erfolgt auf dem Passwort-Bildschirm:

PASSWORT	EFFEKT
HLTHDSE	verdoppelt die Hulk-Gesundheit
BRNGITN	verdoppelt die Gegner-Gesundheit
ANGMNGT	volle Wut-Anzeige
MMMYHLP	halbiert die Gegner-Gesundheit
GMMSKIN	unverwundbarkeit
TRUBLVR	Level-Auswahl
JANITOR	als grauer Hulk spielen
BRCESTIN	Puzzle gelöst
FLSHWND	Regeneration
NMBTHIH	High-Score-Liste löschen
GRNCHTR	unendliche Continues
FSTOFRY	verbesserter Punch



Wo der Hulk hinschaut, da wächst kein Gras mehr!

DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Du glaubst, du weißt viel über Konsolenspiele? Dann glaubst du das Falsche, denn wir wissen mehr! Das glaubst du nun wieder nicht? Dann beenden wir diese Glaubensfrage doch ganz einfach, indem ihr uns eure kniffligsten Konsolen-Fragen sendet und uns auf die Probe stellt. Und wer noch eine Banane drauflegt, dessen Anfrage wird sogar im Heft abgedruckt ...



REBELLEN HABEN'S SCHWER...

Hallo ihr Lösungstiger, ich hab mir gerade mal »Rogue Squadron« geangelt, aber das Level mit den Speed-Bikern macht mich rasend. Nach dem Start kann ich mich zwar eine Weile im Sattel halten, doch schon bald werde ich von einem Imperialen Scout gerammt und an den nächsten Baum genagelt. Gibt es da einen Trick??

LORENZ SCHMITER, MÜNCHEN

Des Rätsels Lösung:

... ist gar nicht mal so schwer: Konzentriere dich auf die Steuerung deines Speed-Bikes und vermeide einfach einen direkten Crash mit der Botanik. Sobald man nämlich anfängt, die Gegner zu attackieren, wird die Sache wesentlich schwieriger. Lieber die Geschwindigkeit drosseln, sich durchschlängeln und dann mit gezücktem Lichtschwert abspringen. Damit ist der nächste Level-Abschnitt nicht fern.

WO BIST DU, JOE?

Hi Leute, bei »Viewtiful Joe« schaffe ich es nicht, den Endgegner zu plätten. Ich habe schon alles ausprobiert, doch sogar Stoßgebete waren ohne Erfolg. Der Mistkerl bewirft mich weiterhin mit Felsen, und den zahlreichen Feuerkugeln auszuweichen, ist praktisch unmöglich. Bitte helft mir, sonst kann es passieren, dass ich meinen Gamecube vor Wut durch das geschlossene Fenster kicke! Und das wollt ihr doch nicht, oder?

McMILLION VIA MAIL

Des Rätsels Lösung:

Wir nehmen einfach mal an, dass du über den Gegner Leo sprichst, nicht wahr? Das Geheimnis bei diesem Gegner besteht darin, sich zuerst mal die Feuerbälle vom Hals zu halten, die Joe in Flammen aufgehen lassen. Dazu muss man lediglich die Felsen mit Schallge-

schwindigkeit zu Leo zurückschlagen. Danach greift man den Boss selber an, um sich gleich wieder vor den Feuerbällen in Sicherheit zu bringen. Nun ist der Weg frei, um den Boss erneut zu attackieren. Das Ganze muss ständig wiederholt werden, daher hilft beim Endgegner auch nur eins: üben, üben und nochmals üben.

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF...

Hallo ihr Cheater, ich habe ein schweres Problem bei »Metroid Prime«: Gleich nach der Kapelle begegne ich einem ausgewachsenen Sheegoth. Ich habe absolut keinen Plan, wie ich an diesem Monstrum vorbeikommen soll, und es ist fast schon traurig, dass mir solch ein Kaliber schon so früh im Spiel den Spaß verdirbt. Solltet ihr mir nicht helfen, dann kann ich für nichts garantieren ...

KUGELFISCH VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ... Ruhig Blut, alles wird gut! Lass dir zuerst gesagt sein, dass der Gegner gar nicht sooo schwer zu besiegen ist ... wenn man weiß wie! Das ganze Geheimnis ist, lange genug zu warten, bis er mit seinem Eis-Atem beschäftigt ist. Da versucht das Monster nämlich, sich von den Angriffen zu erholen und ist sehr verwundbar. Nimm in dieser kurzen Zeit einfach sein Maul ins Visier und servier ihm ein paar Raketen zum Frühstück. Wiederhole das ein paar Mal und schon ist der Gegner Geschichte!

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.



Fall es an Zeit, Lust oder einfach der Flugerfahrung mangelt, um alle Medaillen für die Extras einzuheimsen, kann man immer noch auf einen hilfreichen Cheat zurückgreifen. Wer allerdings mal im Tie-Bomber durchstarten oder auf Boba Fett's Pilotensitz Platz nehmen möchte, wird hier vergebens suchen: Da bleibt nur der steinige Weg über die Missionen.

WHATTHE?	Ace-Modus freischalten
WIMPIAM!	Easy-Modus freischalten
HARKHARK	die Musikstücke freischalten
LOOKMOM!	die Credits freischalten
THEDUDES	die Dokumente freischalten
LOOKOUT!	The Empire Strikes Back Arcade freischalten
FREEPLAY	Star-Wars-Arcade freischalten
NOCOLOR?	Schwarz/Weiß-Modus freischalten
FARMBOY?	T-16 Skyhopper im Vs-Modus freischalten

REBELLEN-FLUGSCHULE

Es ist schon schwierig genug, sich durch das komplette Spiel zu ballern und alle Missionen zu erfüllen, doch wer für seine Arbeit auch noch eine Gold-Medaille umgehängt bekommen möchte, wird dankbar zu diesen Tipps und Tricks greifen. So kann man seiner Kampfaktik den letzten Schliff geben.

LASER- VERBUND

Auch wenn es spaßig ist, den Knopf auf Dauerfeuer zu stellen und das Ziel zu beharren: Diese Methode lässt die Trefferquote in den Keller sinken, und es dauert im Schnitt länger als nötig. Besser ist es, den Laser voll aufzuladen und nur eine Salve abzugeben. In Verbindung mit zusammengeschlossenen Lasern erreicht man nicht nur eine bessere Trefferquote, sondern richtet auch mehr Schaden an.

Das sollte man so oft wie möglich machen, so rückt die Gold-Münze in greifbare Nähe.

DER TIE IM NACKEN

Früher oder später passiert es: Ein gegnerischer Tie-Fighter setzt sich hinter euch und gibt euren Schilden Saures. Das Abschütteln dieser hartnäckigen und sehr manövrierfähigen Jäger ist schwierig, weshalb man auf diesen Trick zurückgreifen sollte: Man zieht das Gefährt steil nach oben, während man gleichzeitig die Geschwindigkeit stark senkt oder anhebt. Dieses Manöver klappt in der Regel sehr gut, muss eventuell aber ein paar Mal ausgeführt werden, um den Tie endgültig aus dem Rückspiegel zu vertreiben. Falls man zufällig im Millennium Falcon unterwegs ist, kann man natürlich auch einfach die rückwärtigen Laser anheizen ...



BEIM ERSTEN MAL KLAPPT'S NIE!

Manche der begehrten Medaillen sind wirklich schwer zu bekommen, denn außer Zeit und Geschick braucht es meistens auch noch das passende Equipment, das man aber erst später erhält. Daher gilt: Training ist gut und wichtig, doch ohne das richtig ausgestattete Schiff ist bei den Medaillen kein Blumentopf zu gewinnen. Diese Upgrades liegen in den meisten Levels zum Aufklauben bereit und können die nachfolgenden Missionen um einiges einfacher gestalten. Auch freigeschaltete Extra-Schiffe sind hilfreich, doch grundsätzlich kann man alle Missionen mit den vorgegebenen Rebellen-Schleudern abfeiern.

SCHIESSFREUDIG

Während man auf Schusters Rappen unterwegs ist, hat man eigentlich keine Probleme mit der Blaster-Munition, denn die meisten ausgeschalteten Gegner hinterlassen ihre geladenen Waffen. Die kann man aufheben und benutzen, doch damit sollte man sich nicht zufrieden geben: Die fest installierten Kanonen sind praktisch in der Handhabung und können dank ihrer Feuerkraft ganze Gegnerhorden in Schach halten. Gut ist auch, dass keine der Kanonen nur zur Zierde aufgestellt wurde, daher kann man jede übernehmen, die man sieht.



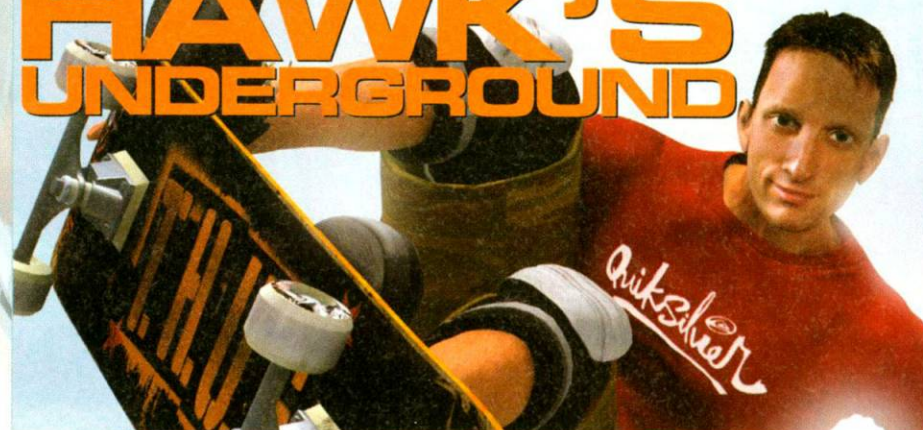
TEAMARBEIT

Ein wichtiger Aspekt bei diesem Spiel ist die korrekte Führung des restlichen Geschwaders. Will man die Gold-Medaillen erhalten, sollte man den Flügelmännern Zurückhaltung befahlen, um möglichst viele Abschüsse selbst zu erledigen. Sobald die Zeit knapp wird, kann man das Geschwader wieder um Hilfe bitten, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Grundsätzlich gilt dabei aber, dass man die Begleiter bei Missionen mit gewagten Flugeinlagen im Hintergrund hält, denn nicht selten prallen die CPU-Piloten dabei gegen die Hindernisse.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Auch wenn die Trainingsmissionen nervig sind, sollte man die Übungen durchexerzieren. Zum einen bekommt man ein richtiges Gefühl für das Fluggerät, zum anderen kann man hier auch gleich das erste Extra-Schiff, den Naboo-Starfighter, abkassieren. Auch die nachfolgenden Lektionen mit weiteren Schiffen sollte man nicht auslassen, denn nur so kann man in aller Ruhe die Feinheiten von Steuerung und Waffenhandhabung erproben.

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Alle Tricks, die man kennen muss, um den anderen Skatern zu zeigen, wo der Hammer hängt.

NO COMPLY

Dieser Trick lässt dich etwas weiter und höher springen: Drücke **△** + **○**, um diese Bewegung auszuführen, die sehr nützlich ist, um eine Combo zu starten oder weiterzuführen.

BONELESS

Eine erweiterte Version des »No Comply«-Moves, allerdings springt man weiter und höher. Einfach **△**, **△** + **○** ausführen und schon legt der Skater los.

SPINE TRANSFER

Manchmal trifft man auf zwei Quarterpipes, die Rücken an Rücken stehen. Sobald man die erste durchfahren hat, drückt man **△** + **○** und kommt so automatisch in der zweiten an. Auf diese Weise lassen sich auch kleine Abstände zwischen jenen Quarterpipes überbrücken, die nicht miteinander verbunden sind.

ABSTÜRZENDE SKATER

Falls man über eine Quarterpipe hinausschießt und den nächsten Crash vor Augen hat, sollte man die Knöpfe **△** + **○** drücken. Damit kommt man in den meisten Fällen gerade auf dem Boden auf. Befindet man sich bereits im freien Fall, drückt man am besten alle Knöpfe, um den Skater schnell wieder auf die Beine zu bringen.

HIP TRANSFER

Läuft genauso ab wie ein »Spine Transfer«, wird aber benutzt, wenn die Quarterpipes verschiedene Winkel haben.

ACID DROP

Springe von einer Kante und drücke mitten in der Luft **△** + **○** für einen »Acid Drop«. Es empfiehlt sich jedoch, diesen Move nur von wirklich hohen Startplätzen auszuführen.

WALLPLANT

Führe an einer Wand einen »Ollie« aus und drücke **△** + **○**, um wieder zurückzuspringen. Das ist vor allem dann nützlich, wenn nichts in der Nähe ist, um einen Trick auszuführen, oder wenn man wieder etwas schneller werden möchte.

WALLIE

Befahre eine Wand während eines Sprunges und drücke **○**, dann schnell **△**, um den »Wallie« abzuschließen. Das ist nützlich, um höher gelegene Pipes und Kanten zu erreichen.

KOMBINIERTE COMBOS

Während man einen »Grind«, »Liptrick« oder »Manual« absolviert, führt man gleich darauf mit **○**, **△** und **○** eine 2-Knopf-Combo aus. So wird der Trick mit einer anderen Körperhaltung ausgeführt.

CHEATS AUF VIER ROLLEN

Im Hauptmenü wählt man die Optionen an und klickt dort auf »Cheat Codes«. Die folgenden Betrügereien müssen alle in Kleinbuchstaben eingegeben werden, um das Spiel ein wenig leichter zu gestalten.

PERFEKTER RAIL

letit slide

PERFEKTER MANUAL

keepit steady

MOND-GRAVITATION

getit up



LEIBESERTÜCHTIGUNG FÜR SKATER

ANDERS ALS BEIM VORGÄNGER MUSS MAN BEI DIESEM SPIEL JEDE MENGE MOVES UND TRICKS VORFÜHREN, UM DIE VERSCHIEDENEN FÄHIGKEITEN DES SKATERS AUFZUPEPPEN.

AIR

- 4 Luft-Transfer von 20 Fuß
- 5 Luft-Transfer von 30 Fuß
- 6 Luft-Transfer von 40 Fuß
- 7 Luft-Transfer von 50 Fuß
- 8 lande einen 5000-Punkte-Luftsprung
- 9 lande einen 10.000-Punkte-Luftsprung
- 10 lande einen 15.000-Punkte-Luftsprung

LIP

- 4 halte einen Liptrick für 2 Sekunden
- 5 halte einen Liptrick für 3 Sekunden
- 6 halte einen Liptrick für 4 Sekunden
- 7 halte einen Liptrick für 5 Sekunden
- 8 halte einen Liptrick für 6 Sekunden
- 9 halte einen Liptrick für 7 Sekunden
- 10 halte einen Liptrick für 8 Sekunden

RUN

- 4 vollführe den Caveman zweimal in einer Combo
- 5 vollführe den Caveman dreimal in einer Combo
- 6 vollführe den Caveman viermal in einer Combo
- 7 vollführe die Wallplant zweimal in einer Combo
- 8 mache einen Air-Sprung von 20 Fuß Höhe
- 9 mache einen Air-Sprung von 40 Fuß Höhe
- 10 mache einen Air-Sprung von 60 Fuß Höhe

FLIP

- 4 vollführe 3 Fliptricks in einer Combo
- 5 vollführe 4 Fliptricks in einer Combo
- 6 zwei Doppel-Fliptricks in einer Combo
- 7 zwei Triple-Fliptricks in einer Combo
- 8 vollführe 5 Fliptricks in einer Combo
- 9 vollführe 8 Fliptricks in einer Combo
- 10 vollführe 10 Fliptricks in einer Combo

RAIL

- 4 vollführe einen Grind von 5 Sek.
- 5 vollführe einen Grind von 10 Sek.
- 6 vollführe einen Grind von 15 Sek.
- 7 vollführe einen Grind von 20 Sek.
- 8 führe dreimal einen 50-50 in einer Combo aus
- 9 führe dreimal einen Nosegrind in einer Combo aus
- 10 führe dreimal einen Crooked in einer Combo aus

SPIN

- 4 absolviere einen 520-Grab-Sprung oder einen Fliptrick in der Halfpipe.



- 5 absolviere einen 720-Grab-Sprung oder einen Fliptrick in der Halfpipe.
- 6 absolviere einen 900-Grab-Sprung oder einen Fliptrick in der Halfpipe.
- 7 vollführe 3 Grabs in einer Combo
- 8 vollführe 4 Grabs in einer Combo
- 9 vollführe 6 Grabs in einer Combo
- 10 vollführe 8 Grabs in einer Combo

OLLIE

- 4 absolviere einen Ollie von 10 Fuß Länge
- 5 absolviere einen Ollie von 15 Fuß Länge
- 6 absolviere einen Ollie von 20 Fuß Länge
- 7 absolviere einen 10 Fuß hohen Ollie nach oben
- 8 absolviere einen 20 Fuß hohen Ollie nach oben
- 9 absolviere einen 15 Fuß hohen Ollie nach oben
- 10 absolviere einen 20 Fuß hohen Ollie nach oben

SPEED

- 4 lande einen 10.000-Punkte-Combo
- 5 lande einen 20.000-Punkte-Combo
- 6 lande einen 30.000-Punkte-Combo
- 7 lande einen 50.000-Punkte-Combo
- 8 lande einen 75.000-Punkte-Combo
- 9 lande einen 100.000-Punkte-Combo
- 10 lande einen 250.000-Punkte-Combo

SWITCH

- 4 lande eine 4-Trick-Combo
- 5 lande eine 5-Trick-Combo
- 6 lande eine 6-Trick-Combo
- 7 lande eine 7-Trick-Combo
- 8 lande eine 8-Trick-Combo
- 9 lande eine 15-Trick-Combo
- 10 lande eine 20-Trick-Combo

MANUAL

- 4 vollführe einen Manual von 4 Sekunden
- 5 vollführe einen Manual von 6 Sekunden
- 6 vollführe einen Manual von 8 Sekunden
- 7 vollführe einen Manual von 10 Sekunden
- 8 führe drei Manuals in einer Combo aus
- 9 führe fünf Manuals in einer Combo aus
- 10 führe zwei Pogos in einer Combo aus





MARIO KART Double Dash!!

»Mario Kart« hat sich vom Fun-Racer zum ultimativen Party-Game gemausert. Und wer unsere Tipps und Tricks beherzigt, wird beim Spiel immer öfter auf dem Siegereppchen stehen.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

Der Weg zum Sieg führt über die einsammelbaren Gegenstände, die auf den Rennstrecken bereitliegen. Hier eine komplette Liste aller Items.



FRAGE- ZEICHEN- BOX

Hat man sich diese einfache Kiste geschnappt, bekommt man eine zufällige Waffe aus dem Sortiment zugewiesen. Für Fahrer in den letzten Reihen ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass man eine stärkere Waffe bekommt. Wer in Führung liegt, muss mit schwächeren Geschützen rechnen.



SPEZIAL-MIX

Ähnlich wie bei der normalen Kiste werden bei dieser Variante beide Insassen mit zufälligen Waffen ausgestattet. Und nachdem die Waffen in diesem Spiel relativ wichtig sind, sollte man sofort den Kurs ändern, um eine dieser Kisten abzugreifen.



PILZ

Der kleine Giftpilz stattet das Fahrzeug kurzzeitig mit einem Turbo-Booster aus.

Das hört sich wenig spektakulär an, hat aber enorme Vorteile: Sobald man ein anderes Fahrzeug mit dem Turbo rammt, verliert das betroffene Team die gehaltene Waffe, außerdem wird es ziemlich aus der Bahn geworfen. Zudem benötigen einige der im Spiel vorkommenden Abkürzungen einen



Schub, damit man nicht an Geschwindigkeit einbüßt. Es ist ratsam, immer einen der Pilze in Reserve zu halten, denn man weiß nie, wann man einen braucht.

das, was man braucht: Der Stern macht das eigene Gefährt für kurze Zeit unverwundbar und zündet gleichzeitig den Nachbrenner. Geschickte Fahrer können sich so gleich an die Spitze katapultieren, doch dieses Manöver verlangt vollste Aufmerksamkeit. Am besten eignen sich lange Geraden, denn wenn man über den Rand fährt, ist das Power-up dahin.

STERN

Fährt man dem kompletten Feld hinterher, ist dieser Stern genau





GRÜNER PANZER

Dies ist die Standard-Wurfwanne im Spiel, und man sieht sie häufig auf der Piste liegen. Man hat die Wahl, das Geschoss direkt auf ein führendes Fahrzeug zu werfen oder einen Verfolger auszuschalten, der am Auspuff hängt. Sollte man ein führendes Team angreifen, ist allerdings Vorsicht angesagt, denn der Panzer prallt oftmals von der Landschaft ab und springt unkontrolliert über die Piste.



ROTER PANZER

Mit Abstand eine der nützlichsten Standard-Waffen im Spiel. Einmal abgefeuert folgt der Panzer dem vorausfahrenden Fahrzeug. Dabei ist die

Waffe sehr wendig und kann auch um Ecken fliegen, bis das Ziel getroffen wird. Doch trotz der Suchfunktion muss das Timing bei einigen verwinkelten Strecken stimmen: Macht das Ziel-Fahrzeug gerade einen großen Sprung, fällt der Panzer ohne Wirkung zu Boden, genaue Strecken-Kenntnisse sind hier also von Vorteil.



DREI PILZE

Genau wie der große Pilz hält dieses Trio gleich drei Turbos bereit, die man jederzeit einsetzen kann, um die eigene Karre anzuheizen. Sollte man dabei aber von einem Gegner von hinten gerammt werden, verliert man die noch verbliebenen Turbo-Pilze.



BANANE

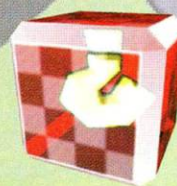
Einfach, aber effektiv! Die Banane wird nach hinten geworfen, um nachfolgende Fahrzeuge aus der Bahn zu schleudern und so abzubremesen. Besonders wirkungsvoll ist die Schale in schlecht einsehbaren Kurven oder vor bzw. nach Sprungschanzen, denn dort richten sie mit größter Wahrscheinlichkeit Schaden an.



BLITZ

Dieses Geschenk kann man nur dann einsammeln, wenn man wirklich weit hinten liegt. Doch damit macht man rasant Boden gut. Denn nach der Aktivierung schrumpfen alle anderen Fahrzeuge auf Fußball-Größe und werden stark abge-

bremst. Damit kann man sie leicht aus der Bahn werfen. Doch der Effekt hält nicht lange vor, also sollte man das Beste daraus machen.



SCHWINDEL-BOX

Die ultimative Falle im Spiel: Sie sieht zwar aus wie eine normale Kiste, enthält aber gefährlichen Sprengstoff! Jeder, der sie aufklauben will, macht einen großen Satz in die Luft. Im richtigen Moment platziert oder gegen eine andere Kiste ausgetauscht, kann man die nachfolgenden Gegner böse auflaufen lassen.



Schicke eine SMS an die Nummer 86668* mit dem Wort cube und dem Namen Deines HandyGames. Z.B. "cube bowling"

*1,99 €/SMS, gesamt € 3,98 (2 SMS), inkl. Routing Anteil VF-D2 0,12 €/SMS, D1 Routing Anteil 0,12 €/SMS, zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy)



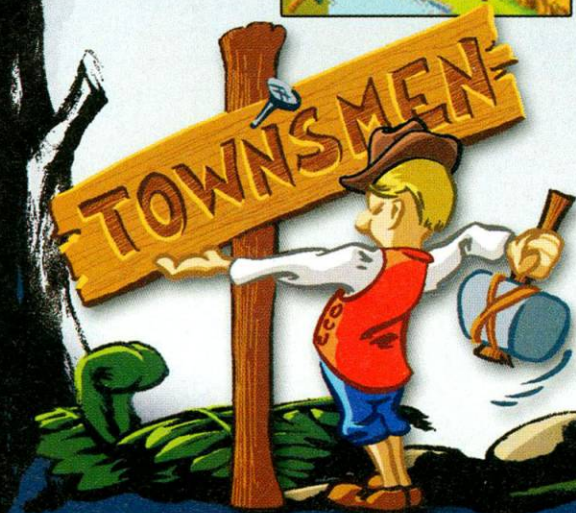
Fliegeralarm! Feindliche Bomber wurden auf dem Radar gesichtet. Stoppe die Angriffswellen!

SMS an 86668*: cube flak



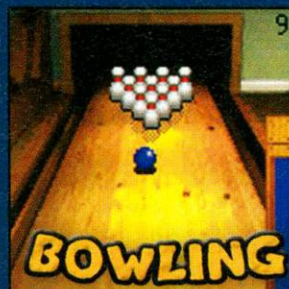
Beweise Dich als Stadt-oberhaupt und führe Deine kleine Siedlung zu Reichtum und Ruhm!

SMS an 86668*: cube townsmen



Elfmeterschießen! Fußballschuhe an und los geht's!

SMS an 86668*: cube penalty



Versenke die Kegel und werde Bowling-König!

SMS an 86668*: cube bowling



HandyGames™

DIE ORIGINALE FÜR

€ 3,98*

HandyGame	Handy Typ								
		GX10	3510i	3650	7650	N-Gage	3300	5100	6100
Townsmen		■	■	■	■	■	■	■	■
AA Flak 8.8		■	■	■	■	■	■	■	■
Atlantis 2097		■	■	■	■	■	■	■	■
Bowling		■	■	■	■	■	■	■	■
Penalty		■	■	■	■	■	■	■	■
							6610	6810	7210
							7250	M,S,SL55	

mehr auf www.handy-games.com



Steure Dein U-Boot sicher auf die Landeplattform!

SMS an 86668*: cube atlantis

⬇ Wario und Waluigi sind als teuflisches Duett unterwegs



TEAM-WAFFEN

Neben den allgemeinen Gegenständen darf jedes Team noch eine spezielle Angriffstaktik anwenden. Das passende Duo mit den richtigen Gegenständen und dazu einen kompetenten Fahrer, das sind die perfekten Zutaten, um den Siegertrank zu brauen.

MARIO UND LUIGI FEUERBÄLLE

Die Klempner benutzen keine tropfenden Wasserrohre, sondern heiße Feuerbälle, um ihre Kontrahenten auf Distanz zu halten. Das ist nicht die effektivste Waffe, richtig angewendet ist sie trotzdem sehr nützlich: Sobald sie abgefeuert wurde, bedecken die Flammen weite Teile der Strecke und machen Ausweichmanöver zum Glücksspiel. Auch die Möglichkeit, die Waffe sowohl nach hinten als auch nach vorne abzufeuern, macht die Feuerbälle vielseitig.

PEACH UND DAISY HERZEN

Nach der Aktivierung hüllt das Herz das gesamte Fahrzeug in einen Schutzpanzer ein. Das hält nicht nur die Geschosse ab, sondern sammelt sie auch noch ein, um sie anschließend selbst zu benutzen. Das ist äußerst nützlich bei Strecken, die mit Bananen und Panzern gespickt sind.

YOSHI UND BIRDO YOSHI-EI

Diese Eier funktionieren auf die gleiche Weise wie die roten Panzer: Nach dem Abfeuern verfolgen sie ihr Ziel, bis sie treffen. Nach dem Einschlag bricht die Schale auseinander und lässt noch ein

anderes Item auf die Straße fallen. Das kann sowohl nützlich als auch schädlich sein, doch man hat immer gute Chancen, es einzusammeln.

KOOPA UND PARATROOPER DREI PANZER

Wer geglaubt hat, es sei schon schwierig genug einem geworfenen Panzer auszuweichen, der sollte erst mal versuchen, gleich drei davon zu entkommen! Und das sind genau die Waffen, die dieses Team einsetzen kann, wobei die Farbe der Panzer ihre Effektivität widerspiegelt. Richtig eingesetzt ist diese Waffe ein wahrer Albtraum für die anderen Fahrer.

DONKEY KONG UND DIDDY KONG MEGA-BANANE

Ein Affe zu sein, hat viele Vorteile. Einer davon ist die Tatsache, dass man immer weiß, wo man die leckersten und rutschigsten Bananen findet. Das Kong-Team benutzt daher auch immer gigantische Bananen, die - richtig platziert - ein kaum zu vermeidendes Hindernis darstellen. Und damit nicht genug, denn nach einem Crash splittet sich die gelbe Frucht in drei kleinere Exemplare auf, die für Massenkarambolagen sorgen.

BABY MARIO UND BABY LUIGI KETTENHUND

Bei weitem die beeindruckendste Waffe im Spiel, allerdings ist ihr Einsatz limitiert. Nach der Aktivierung spannt sich ein großer Kettenhund vor das Fahrzeug und zieht es über die Strecke. Die Bestie schnappt dabei nach jedem anderen Fahrzeug, dem es begegnet. Wenn die Arbeit als Schlittenhund erledigt ist, lungert die Bestie noch eine Weile auf der Strecke herum, um weitere Fahrzeuge anzugreifen. Die Schattenseite dieser Aktion soll aber auch nicht unerwähnt bleiben, denn während der Zugnummer hat man keine Kontrolle über das Gefährt, was in recht gefährlichen Situationen enden kann. Daher sollte man es sich genau überlegen, wo man den Hund von der Kette lässt.

BOWSER UND BOWSER JNR BOWSERS PANZER

Es ist groß, es ist gemein und es wird jemanden den Tag verderben! Ein böser Junge zu sein, hat auch seine Vorteile, und bei diesem Team besteht der Vorteil aus einem stachelbewehrten Wurfpanzer! Dieses massive Geschoss kann sowohl einem Führungsfahrzeug als auch einem Verfolger an den Kopf geworfen werden. Auch diese Variante tanzt wie ein liebeskranker Gummiball über die Piste, daher sollte man vorsichtig sein, um nicht selbst getroffen zu werden.



⬆ Das Angriffstrio aus grünen Panzern wird gleich jemanden schwer zusetzen

WARIO UND WALUIGI BOB-OMB

Diese Bomben sind immer gefährlich, und in den Händen der beiden Pyromanen sind sie es gleich doppelt! Die Bob-omb setzt sich einfach auf die Straße und glimmt vor sich hin, um nach einer gewissen Zeit mit einem mächtigen Knall zu explodieren. Die Schockwelle kann auch weiter entfernte Fahrzeuge aus der Bahn reißen, daher sollte man sicher sein, dass man nicht selbst ein Opfer der Bombe wird.

TOAD UND TOADETTE SUPER PILZ

Dieses Team-Item packt dem Duo eine größere Anzahl an Turbos in den Tank. Setzt man diese Booster bei langen Geraden ein, kann man sich mit etwas Können an die Spitze des Feldes setzen. Bei kurvigen Strecken sollte man allerdings die Finger vom Turbo-Button lassen, sonst lernt man schnell die Botanik kennen.

KÖNIG BUU HUU UND MUTANT-TYRANHA ZUFALL

Die beiden Charaktere haben etwas ganz Besonderes im Handschuhfach, nämlich die Möglichkeit, praktisch jede Team-Waffe einzusetzen! Dabei kann man aber nicht kontrollieren, welche Waffe man als Nächstes erhält. Deshalb sollte man fleißig üben, um alle Extras effektiv einsetzen zu können. Nur dann kann man mit dieser Fähigkeit zum Siegetreppchen fahren!

TIPPS UND TRICKS

Um ein wahrer »Mario Kart«-Champion zu werden, muss man ein paar Kniffe beherrschen, ohne die man nie das Feld anführen kann. Viel Übung und das richtige Timing sind dabei allerdings oberstes Gebot.

DOPPEL-SCHLAG

Klappt grundsätzlich nur im Co-Op-Modus. Dabei müssen beide Fahrer eines Teams zur gleichen Zeit einen Raketenstart aktivieren, um eine Wirkung zu erzielen. Das ist äußerst schwierig, doch falls es gelingt, wird man mit dem doppelten Schub einer normalen Rakete über die Piste geschoben. Diese Geschwindigkeit lässt selbst die 150ccm-Kisten hinter euch im Staub zurück!

WURFPANZER-BLOCK

Ein roter Wurfpanzer hat sich gerade euer Nummernschild eingepreßt und ist nun auf dem Weg zu euch? Kein Grund, die Hoffnung aufzugeben! Legt eine Banane aus oder feuert einen grünen bzw. roten Panzer nach hinten ab, und das Geschoss wird abgeblockt. Der Einsatz von Schwindel-Boxen ist ebenso nutzlos wie der Versuch, einen blauen Panzer abzuschütteln, wenn man an der Spitze fährt. Sollte man gerade keinerlei Items zur Hand haben, bleibt oftmals nur die

Möglichkeit, mit dem Booster die Flucht zu versuchen. Hier hat sich eigentlich nur eine schnelle Wende durch enge Kurven bewährt, allerdings ist das Manöver äußerst schwierig.

Hat man einen roten Panzer im Nacken, kann man nur seine einzige Schwäche ausnutzen: Der rote Panzer kann sich nicht gut in der Luft halten, also sollte man möglichst weit und hoch springen. Mit etwas Glück kann man die Gefahr abwenden. Gegen die blauen Panzer hilft allerdings auch das nichts!

GEGENSTÄNDE KLAUEN

Wenn sich die Kontrahenten mal wieder die besten Waffen geschnappt haben, ist das kein Grund zum Trübsalblasen. Mit einem gezielten Einsatz des Boosters kann man die Boliden von hinten rammen, worauf der Beifahrer die aktuelle Waffe fallen lässt ... direkt in eure Arme! Die kann euch dann schon mal nicht mehr gefährlich werden, dafür dürft ihr eure Miststreitern ordentlich was auf die Mütze geben.

KURVEN NACHBRENNER

Elegant um die Ecke driften, ohne den Turbo röhren zu lassen, ist eine Technik, die man zum Gewinnen beherrschen sollte. Während man durch die Kurve rutscht, bewegt man den Stick in die entgegengesetzte Richtung, bis die Funken sprühen. Sobald diese von roter zu blauer Farbe wechseln, wird der Drift-Button gedrückt und man schießt mit viel Schwung aus der Kurve.

CHARAKTERWAHL

Ein wichtiges Gewinnkriterium ist die Balance zwischen Fahrer und Beifahrer. Diese Wahl sollte in erster Linie vom eigenen Fahrstil geprägt werden, auch die Handhabung der Lieblingswaffen ist dabei entscheidend. Ein Beispiel: Sollte man sich immer wieder dabei ertappen, wie man das Feld von hinten aufrollt, dann wäre es ratsam, ein Team zu wählen, das sich gut verteidigen kann, etwa den Kettenhund oder das Wurfpanzer-Trio. Führt man hingegen öfter das Feld an, müssen Charaktere ans Steuer, welche die nachfolgende Meute in Schach halten. Eine Kombination von beiden ist natürlich das Optimum, so ist man flexibel und kann auf jede Situation passend reagieren.

GEISTERFAHRER

Im Modus Time-Trial kann man jeden Kurs in einer Mindestzeit absolvieren. Als Belohnung gibt's aber weder Preisgelder noch Pokale, doch der Ghost, den man freischalten kann, wird sich als der härteste Gegner von allen erweisen: Fortan darf man nämlich gegen sich selbst antreten!

Hier sind die Zeiten für jede Strecke, um den Ghost freizuschalten:

LUIGI'S PISTE	1:29:00
PEACH BEACH	1:23:00
BABY-PARK	1:14:00
STAUBTROCKENE WÜSTE	1:53:00
PILZ-BRÜCKE	1:34:00
MARIO'S PISTE	1:44:00
DAISY'S DAMPFER	1:55:00
WALUIGI-ARENA	2:02:00
PILZ-CITY	1:53:00
SORBET-LAND	1:28:00
YOSHI'S PISTE	2:02:00
DK BERGLAND	2:15:00
WARIO-KOLOSSEUM	2:24:00
DINODINO-DSCHUNDEL	2:03:00
BOWSER-FESTUNG	2:47:00
REGENBOGEN-BOULEVARD	3:19:00



⬇ Solange man unverwundbar ist, sollte man so viele Gegner wie möglich rammen



⬆ Bowers gestachelter Wurfpanzer ist eine effektive Waffe gegen die nervige Konkurrenz



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

VORSCHAU

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

➔ SQUARESOFTS MEGA-ROLLENSPIEL IM TEST!

Das vielleicht schönste Gamecube-Rollenspiel des Jahres 2004 klopft bereits an die Tür. Momentan spielen wir noch die japanische Fassung von Squaresofts wundervollem Mega-Abenteuer. Aber pünktlich zur nächsten Ausgabe sollten wir die deutsche Fassung in Händen halten,

TIPPS & TRICKS

➔ PROBLEM ERKANNT, GEFahr GEBANNT!

Tipps und Lösungen zu »Prince of Persia«, »True Crime«, »007 Alles oder nichts« und vieles mehr – wir helfen, wo wir können!

VOR ORT: KONAMI TOKYO

➔ ZU BESUCH BEI SOLID, BELMONT, GRADIUS UND CO.

Wir reisen nach Japan und berichten aus dem Studio, das seit zwei Jahrzehnten einen Spiele-Klassiker nach dem anderen hervorbringt. Wer weiß, über welche neuen Spiele wir stolpern!

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- »Metroid Prime 2«
- »Resident Evil 4«
- »Killer 7«
- »Phantasy Star Online 3«
- »Geist«
- »Pikmin 2«
- »R: Racing«
- »Beyond Good & Evil«
- »World Racing«
- »Mission Impossible«

Inserentenverzeichnis

EA	33
EGN	57
Highlight Video	U3
Joyplanet	9
Joyplanet	U4
Nintendo	U2
Nintendo	14/15
Synapsy	79
Ubisoft	19

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

➔ KONAMIS NERVENKITZLER IM TEST!

Schon im März soll Konamis »Twin Snakes« in puncto Spannung und Action alle Grenzen sprengen. In unserem Mega-Test verraten wir, warum sich niemand dem Adrenalinrausch von Hideo Kojimas eiskaltem Gamecube-Thriller entziehen kann. Mit etwas Glück tritt sogar Ubisofts Sam Fisher aus »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« zum Vergleichstest an.



PRINCE OF PERSIA

➔ UBISOFTS ACTION-MÄRCHEN IM TEST!

Manchmal haben wir es richtig gut. Jetzt zum Beispiel. Wir kämpfen uns bereits durch ein Gamecube-Muster von Ubisofts märchenhaftem Action-Abenteuer. Ein Bericht folgt in der nächsten Ausgabe – zusammen mit einer tollen Motiv-Vorlage für die Stylingdisk aus diesem Heft!



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, Gabi Herbst, Simon
Biedermann, Jan Mandler, Andre Linken, Matthias
Lausmann, Michael Schnelle
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:
Twin Marketing GmbH,
Kurgartenstraße 37, 90762 Fürth
marketing@cubemagazin.de
Michael Wamser Tel.: 0175/2247220,
Alexander Kreis Tel.: 0175/9323473,

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, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte
Preis: 2,95 EUR
Urheberrecht: Alle im Cube-Magazin erscheinenden
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, vorbehalten.
Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung
des Verlages gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten
Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen
Inhaber.
Manuskripte: nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie
müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird
keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung:
Primeverlag, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München
Das deutsche Cube-Magazin wird in Lizenz von und in
Kooperation mit Paragon Publishing Limited, Bournemouth,
England produziert.

Der König auf Bolkstoff-Ph...

WERNER

GEKOTZT
WIRD
SPÄTER!

DVD
DIGITAL
DTS
SUBSURROUND
HD 2
HIGH-DEFINITION
ENCODING
BESTE
BILDQUALITÄT

BONUS-MATERIAL:
MAKING-OF-
VIDEO VON DER PREMIERENFER-
BRÜSEL DEMONSTRIERT SEIN AUTO,
DIE WERNER-CREW

AAACHTUNG!
DER NEUE WERNER
KOMMT!

**AB 15.01.04 FÜR
SIE IM HANDEL!**



klick and win
Jede Woche eine DVD gewinnen!
highlightvideo.de

**highlight
video**

JOYPLANET.de

!!Das grösste Handyuniversum Deutschlands!!

MANGA MANIA

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



BRANDNEU!

JAVA GAMES

Mehr als 100 JAVA-Games voll mit Action für Dein Handy bei

POLYPHONE Klingeltöne

Online: +10.000 FARBLOGOS

WAP-Einstellungen anfordern!

Nummer: 0137 - 899 11 11

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

Schneller und billiger ist nicht möglich!

EROTISCHE FARBLOGO'S

ANIMIERTE SCREENSAVER

JOY WAP

Für 1,24 €/min. Soviel downloaden wie Du willst!

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

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte " die Du empfangst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991111 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys: CARTOONS - EROTISCH - BABES - NATURE - MANGA - TEXTURES - ANIMALS - 3D

0,49 Eur pro Anruf

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/per SMS. Hotline: DE: 1,24 EURO/min. AT: 1,80 EURO/min. CH: 4,23 CHF/min.

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 Krankenwagen
- 480025 Hardcore Musik
- 480026 Techno musik
- 480027 Echter club groove
- 480028 Blues guitar
- 480029 Electro musik
- 480030 Trance beats
- 480031 Drum 'n bass
- 480032 Break beats
- 480033 Tarzan!

GROBE FARBLOGOS



Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben CU und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: CU 256364 an 83800*

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben CU und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: CU 256364 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!



Bestell BRING 'EM BACK 0190-801538 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik:	gut
Bedienung:	einfach
Unterhaltungswert:	sehr gut
Gesamtnote:	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

GAME	GSM	BESTELLCODE	Phone Shot	Sea Rescue	Jet Rider	Space Encounter	Pesky Marbles
Speedster	..	807116	..	..	..	..	..
City Knights	..	807180	..	..	..	..	..

* Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3550, 5100, 6100, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i. # 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: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800, V200 / Siemens: S55, C55, SL 55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem: MYX-5 / Panasonic: GD87 / Sharp: GX10 / nec n21i, n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS211. Wallpapers: für Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6110, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i nokia ngame / Siemens: S55, SL55 / Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310 / Samsung: S100, S300, S500, E700, V200 / Sagem: MYX-5, MYX-6 / Panasonic: GD87 / Sharp: GX10, GX20 / Toshiba: TS211 / NEC: N21i, N22i / Mitsubishi: M21i / Motorola: T720. Moving Pictures für NEC: N21i, N22i / Sagem: myG-5, myX-5, myX-5d, myX-5m / Samsung: S100, S300, S500, E700, T100, T400, V200 / Siemens: S55, SL55 / Sony Ericsson: T300, T310, T68i, T810, SE T600, SE T900 / Toshiba: TS211 / Nokia: 3100, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-gage. HELPDESK: 0211-90329820