

EXKLUSIV!

**NUR
2,95**

PRINCE OF PERSIA +
BG&E-MOTIVE FÜR
DEINE STYLINGDISK!

MARZ/APRIL 03/2004

€ 2,95

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

VIDEOS
AUF DER WEBSITE!
TWIN SNAKES, PRINCE OF PERSIA, BEYOND GOOD &
EVIL, R. RACING, KNIGHTS OF THE TEMPLE

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE

XXL-TEST + TIPPS DEUTSCHE VERSION

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Umwurfende Grafik, aber Einzelspieler-Macken

SCHON IM TEST!

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

Exklusiver Action-Nervenkitzel für Gamecube

NEUE HAMMER-BILDER

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

Ausführlich gespielt:
Dieser Schleich-Thriller haut dich um!

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Im Test: Märchenhaftes Orient-
Abenteuer mit magischer Grafik

PSO 3

Segas kommendes Online-
Rollenspiel verblüfft mit
komplett neuem Kampf-
Modus



**GOBLIN
COMMANDER**

Angespielt:
Strategiespiel-Hammer
von den Ex-Blizzard-
Leuten



NINTENDO DS

Im Blickpunkt: Alles
über Nintendos
neue Hosentaschen-
Konsole



SCHON GESPIELT

**POKEMON
LEAF GREEN**

Alles über Nintendos neue
Pokémon-Überraschung



**GROSSER
TIPPS-TEIL**

↑
RISING SUN
SONIC HEROES
CRYSTAL CHRONICLES
BEYOND GOOD & EVIL

EXKLUSIV-REPORT

**AMAZONEN
IN ACTION**

Alles über Jade, Samus,
Vanessa und ihre Schwestern



primeverlag



www.cubenmagazin.de

miese
frisur: **29,99€**

zuhause 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. © 2004 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 2003 © 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. Spielnamen 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. © 2004 Nintendo. Mario Party 4 TM (Player's Choice) © 2002 HUDSON SOFT. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. Pikmin TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. Super Mario Sunshine TM (Player's Choice) © 2002 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 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. © 2004 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. © 2004 Nintendo. Medal of Honor TM Frontline © 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.

»NINTENDO SOLLTE SICH BESSER AUF DEN GAMECUBE KONZENTRIEREN, STATT JETZT MIT DEM DS EIN NEUES SYSTEM AUS DEM HUT ZU ZAUBERN.«



STRATEGISCHE SPIELCHEN



Die ersten zwei Monate des neuen Jahres bescheren uns Gamecube-Besitzern viele gute Nachrichten, aber auch schlechte. Anfang Februar löste eine Meldung bei mir ein flaues Gefühl im Magen aus: Electronic Arts legt in Zukunft nicht mehr alle neuen Sportspiele automatisch für den Gamecube

auf. Dass sich Electronic Arts nicht festlegen mag, ob »Euro 2004« für die Nintendo-Konsole kommt oder nicht, dieser Stachel sitzt tief. Der Anpfiff für das offizielle Spiel zur kommenden Fußball-Europameisterschaft ist immerhin für die erste Mai-Woche angesetzt. Da müsste Electronic Arts sich doch langsam warm laufen, sprich Nägel mit Köpfen machen! Ein weiterer Stich ins Herz: Auch »Burnout 3« gibt vielleicht auf dem Gamecube Gas, vielleicht aber auch nicht. Einer bei Electronic Arts sagt so, der andere so. Ich als Racing-Liebhaber will nur eins: Diesen Adrenalinrausch, und zwar auf dem Gamecube!

Wie kommen solche Hiobsbotschaften zustande, obwohl der Gamecube in den vergangenen Wochen so viele Erfolgsmeldungen lieferte und Handelsrekorde brach? Das kommt daher, weil sich die Konsole in den Monaten davor nur schleppend verkaufte und Playstation 2 beziehungsweise Xbox die Marktführung überließ. Dass der Gamecube im Herbst eine Aufholjagd in der Gunst der Videospieler starten würde und als klare Nummer zwei ins Jahr 2004 wechseln würde, darauf hätte Mitte 2003 wohl nicht einmal Nintendo-Boss Satoru Iwata gewettet

Doch da waren die Planungen der Games-Industrie für 2004 längst gelaufen. Dazu muss man wissen, dass die Produktion eines Videospiels ein bis drei Jahre

dauert. Weil Gelder und Personal knapp sind, legen Spiele-Hersteller viele Monate vor der Veröffentlichung fest, welche Titel für welche Plattform erscheinen. Aus diesem Grund müssen wir momentan verdauen, dass einige angekündigte Neuerscheinungen vorerst unser Lieblingssystem ignorieren. Das sind die Nachwirkungen des schwachen Gamecube-Jahres 2003. Ich glaube außerdem, dass Electronic Arts und Co. gezielt Meldungen lancieren. Man setzt Nintendo unter Druck, damit die für die Datenträger-Vervielfältigung fälligen Lizenz-Gebühren sinken und damit Nintendo Werbekosten mitträgt.

Das Blatt dürfte sich bald wenden. Ich gehe davon aus, dass Nintendos Bemühungen um bessere Beziehungen zur Spiele-Industrie (mehr dazu im Aktuell-Teil ab Seite 6) schon auf der E3-Messe im Mai Früchte tragen. Nur verzetteln darf sich Nintendo nicht. Ausgerechnet jetzt mit dem »Nintendo DS« noch ein System aus dem Hut zu zaubern, statt die vorhandenen Pfeiler Gamecube und Game Boy Advance zu stützen, halte ich für gefährlich. Da wäre es gescheiter, Nintendo würde sich endlich auf eine durchdachte Online-Strategie festlegen. Denn inzwischen häufen sich die interessanten Playstation-2- und Xbox-Titel, die gerade im vernetzten Daddeln miteinander aufleben.

Kopf hoch!

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein



ACHTUNG, NEID-GEFAHR!

Wir wünschen dir viel Spaß mit unserem Geschenk für Cube-Leser: Zwei neue Motive für die Stylingdisk aus der vergangenen Ausgabe! Mehr dazu auf Seite 12. Mit der Stylingdisk kannst du deine Gamecube-Konsole individuell stylen, im Look des wunderschönen Orientmärchens »Prince of Persia« oder des mitreißenden Action-Abenteuers »Beyond Good & Evil«. In den kommenden Heften folgen weitere Verzierungen, unter anderem für »Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow«. Die nächste Cube-Ausgabe liegt ab dem 2. April an deinem Kiosk!

TOP-THEMEN

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	22
Knights of the Temple	24
Phantasy Star Online 3	28
Pitfall: Die verlorene Expedition	30
Goblin Commander	32
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	36
Beyond Good & Evil	40
Prince of Persia: Sands of Time	44
Final Fantasy: Crystal Chronicles	48
R: Racing	54
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	64
Need for Speed: Porsche Unleashed	64
Sword of Mana	65
Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten	65
Pokémon Leaf Green	66
Metroid Zero Mission	67

CUBE

AUSGABE 03/04

INHALT

MGS TWIN SNAKES,
PRINCE OF PERSIA, BEYOND GOOD &
EVIL, R: RACING, KNIGHTS OF THE TEMPLE
**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe März/April 2004 des **CUBE**-Magazins: Das Heft voll Fantasy (»Final Fantasy: Crystal Chronicles«, »Phantasy Star Online 3«), Action (»Knights of the Temple«, »Prince of Persia«), Spannung (»Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow«, »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«) und Adrenalin (»R: Racing«, »World Racing«, »XGRA«). Nicht zu vergessen zwei neue Motive für die exklusive Stylingdisk: »Prince of Persia« und »Beyond Good & Evil« auf Seite 12.

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

36

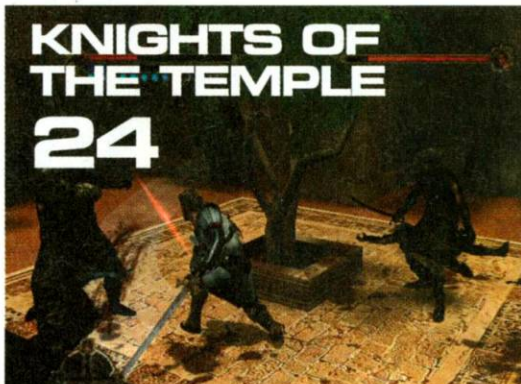
Unser Top-Test in dieser Ausgabe: Das Cube-Magazin reist mit Solid Snake nach Alaska und fühlt dem Kohami-Thriller auf den Zahn. So viel prickelnden Nervenkitzel, gepaart mit Top-Grafik und 1A-Ideen, hast du noch nicht erlebt!

PRINCE OF PERSIA

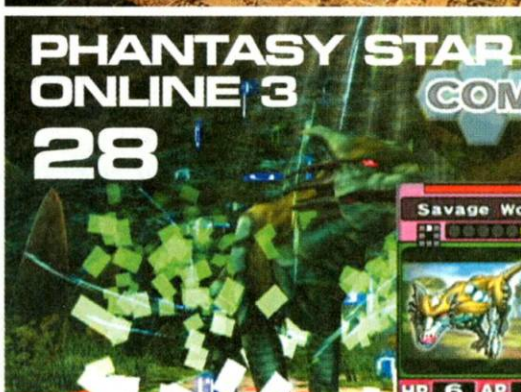
44

Ein so wunderschönes Action-Abenteuer gibt's vielleicht nur einmal im Jahr: Mit begeisternder Grafik und temporeichem Gameplay reißt dich Ubisofts bezaubernder Orient-Prinz vom Hocker.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 24



PHANTASY STAR ONLINE 3 28



PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION 30



GOBLIN COMMANDER 32



NEWS

Aktuell und interessant

Serious Sam: Next Encounter	06
Bad Boys 2	06
Resident Evil: Code Veronica X	07
Nintendo DS	07
Burnout 3	08
Time Splitters 3	08
iQue	09
World Fighters	10
Stylingdisk	12
World Racing 2	12
Spiele-Termine	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

VORSCHAU

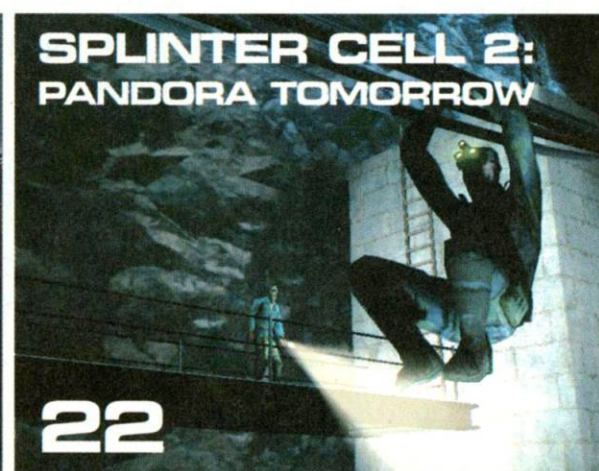
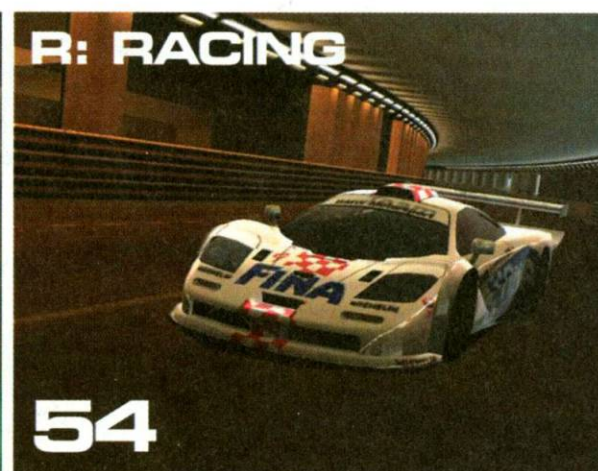
Games von morgen

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	22
Knights of the Temple	24
Phantasy Star Online 3	28
Pitfall: Die verlorene Expedition	30
Goblin Commander	32

TEST

Kritisch betrachtet

Metal Gear Solid: The Twin Snakes	36
Beyond Good & Evil	40
Spawn: Armageddon	43
Prince of Persia: Sands of Time	44
Final Fantasy: Crystal Chronicles	48
R: Racing	54
XGRA	58
Kirby Air Ride	59
World Racing	60
Puyo Pop Fever	62
Tricky Micky	63
Urban Freestyle Soccer	63
Battle for Bikini Bottom	63



REPORTAGE

Cube hakt nach

Action-Amazonen 18

GAME BOY ADVANCE

Kleines Bild, großer Spaß!

Harvest Moon:	
Friends of Mineral Town	64
Need for Speed:	
Porsche Unleashed	64
Sword of Mana	65
Baldur's Gate: Dark Alliance	65
Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten	65
Pokémon Leaf Green	66
Metroid Zero Mission	67

SERVICE

Cube tut alles für euch

Editorial	3
Leserbriefe	68
Gewinnspiel	70
Abo-Service	71
Vorschau	82
Impressum	82
Inserentenverzeichnis	82

TIPPS & TRICKS

Wenn man mal hängt ...

Prince of Persia	72
Medal of Honor: Rising Sun	72
World Racing	73
Sonic Heroes	73
Zelda-Collection	73
Tony Hawk's Underground	73
Luigi's Mansion	73
Final Fantasy: Crystal Chronicles	74
Beyond Good & Evil	76
True Crime	81



18 ACTION-AMAZONEN

Sie heißen Vanessa, Jade, Ivy, Nikki, Katya und Niobe: Unsere Reportage lässt sich mit den heißesten Game-Babes ein. Wir klären, warum kurvige Heldinnen den kantigen Kerlen momentan den Rang ablaufen.



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

STYLING- GAMECUBE

Neue Motive für die Stylingdisk:
Bastle dir deinen eigenen
»Prince of Persia«- oder »Beyond
Good & Evil«-Gamecube!



SEITE 12

NINTENDO DS

Nintendo kündigt ein
neues tragbares Spielsystem
an. Wir haben Bilder und
Details.



SEITE 7

VOLLGAS

Namco-Produzent Isao
Nakamura über »R: Racing«, die
Ähnlichkeit zu »Gran Turismo«
und sein Lieblingsauto.



SEITE 10

CHINA FINDET ANSCHLUSS

Mit der iQue-Konsole möchte
Nintendo China erobern. Wir
haben Probe gespielt.



SEITE 9

WORLD RACING 2

TDK tut sich mit VW
zusammen: Gemeinsam
schiebt das Team ein Racing-
Game voller VWs, Audis und
Lambos aus der Box.



SEITE 12

NINTENDOS WELT

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



SEITE 14

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

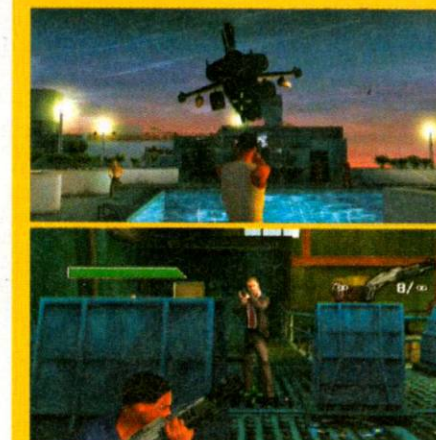
Hirn aus,
Feuer frei!

IRGENDWANN zwischen April und Juni geht der Gamecube ab wie Rambo: Croteams Ego-Shooter »Serious Sam: Next Encounter« gleicht einem Splatter-Orkan, schnell, abgedreht und auf seine simple Art unterhaltsam. Der schwer bewaffnete Söldner Sam »Serious« Stone hatte bereits Auftritte auf dem PC und der Xbox. Es deutet nichts darauf hin, dass er seine Vorlieben ändern wird. Mit dicken Kalibern im Anschlag reist der kantige Kerl quer durch die Dimensionen und plättet Biester in allen Größen, Farben und Formen. Man rennt durch Rom, China und das legendäre Atlantis, kurvt durch drei Zeitperioden und 32 Etappen. Die Umgebung mag sich ändern, aber die Heraus-

forderungen bleiben. Monstermassen rollen von links, rechts, oben und unten heran, sperren das Maul auf und werfen so lange mit Sprengladungen um sich, bis Sam sie in tausend Fetzen zerlegt. Die bisherigen »Serious Sam«-Games gleichen einem einzigen Action-Amoklauf, ganz ohne Puzzles und mit nur einer ganz dünnen Story als Feigenblättchen. Wenn sich daran nichts ändert, gut so! Kenner der Serie werden viele Biester schon gesehen haben; andere sind ebenso neu wie die Möglichkeit, an Bord von Jeeps und U-Booten die Welt zu retten. Dazu kommen eine gesunde Portion überzogener Humor und Vierspieler-Power am Splitscreen.



Ab April bricht
das Action-
Inferno aus



Action für
harte Cops

BAD BOYS 2

GROSSARTIGE Neuigkeiten für Fans von Will Smith: Bald kann man auch hierzulande als guter oder böser Bulle Miami von Drogen befreien. In der Umsetzung des Cop-Movies »Bad Boys 2« fegt man in der Rolle von Mike Lowrey oder Marcus Burnett das Verbrechen aus der Stadt. Die nicht immer astreinen Methoden der beiden Cops bringen sicher Pfiff ins Spiel. Aber ob auch der Wortwitz zur Geltung kommt? Jedenfalls kontrol-

liert man die beiden Helden aus der Ego- oder der Third-Person-Perspektive. Geplant sind 13 Level, voll mit Action und einem reichhaltigen Arsenal an Waffen. Ein Bewertungssystem sorgt dafür, dass keine Aktion des Spielers folgenlos bleibt. Saubermänner kassieren Belohnungen, Bad Boys den Ärger. Die Gamecube-Fassung des auch für Playstation 2 und Xbox geplanten Titels soll laut Hersteller Empire gegen Mitte des Jahres erscheinen.

Anteil der als »ab 18 Jahren« eingestuften Spiele ...

0,2 %

... unter allen Videospielen, die der USK 2003 zur Prüfung vorlagen. So viel zum Thema Gewalt in Videospielen. Gut die Hälfte der Titel trug die Kennzeichnung »ohne Altersbeschränkung«.

NINTENDO DS

Neues Videospiel- System für die Hosent- tasche

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Claire sucht weiter ...

Während du diese Zeilen liest, findet »Resident Evil: Code Veronica X« den Weg in den Handel. Die 1:1-Umsetzung des Horror-Schockers vom Dreamcast auf den Gamecube dürfte Hersteller Capcom nicht allzu viel Mühe gemacht haben. Die Grafik kann den Vergleich mit »Resident Evil Zero« in keiner Weise standhalten. Wer das Original nicht mehr im Kopf hat: Claire Redfield macht sich nach dem bedauerlichen Zwischenfall in Raccoon City auf die Suche nach ihrem Bruder Chris. Sie landet auf einer einsamen Insel, die allerdings nur auf den ersten Blick unbewaldet scheint. Soweit also alles wie beim Dreamcast-Original, das übrigens wegen seines hohen Blutgehalts von der BPjM-Behörde indiziert wurde. Dasselbe gilt wegen der Inhaltsähnlichkeit für die neue Gamecube-Fassung. Uns ist somit ein Test untersagt, wie ihr ihn von uns erwarten dürft: reich bebildert, Pro und Kontra gegenübergestellt. Dem Handel ist der offene Verkauf nicht gestattet. Nur einige spezialisierte Händler (und Videotheken) verkaufen das Spiel auf Anfrage an Volljährige.

SEIT MONATEN kursieren Gerüchte über ein geheimnisumwittertes neues Produkt, das Nintendo Mitte Mai auf der Fachmesse E3 vorstellen wollte. Ende Januar lüpfte Nintendo den Vorhang bereits ein kleines Stück und gab eine Hand voll vage Informationen frei. Jetzt wissen wir: Ende 2004 bringt Nintendo ein neues tragbares Videospielsystem namens Nintendo DS auf den Markt; nach aktuellem Stand der Dinge in Japan, USA und bei uns gleichzeitig. Bei dem neuen System handelt es sich um eine eigenständige Plattform. Das System wird parallel zu Game Boy Advance und Gamecube vermarktet. Das »DS« im Namen steht für »Double Screen«, Doppel-Bildschirm, also ein System mit zwei Mini-Monitoren.

Damit kehrt Nintendo zurück zu den Wurzeln. In den 80er Jahren hatten die Japaner bereits eine Reihe winziger LCD-Games aus der »Game & Watch«-Serie im Programm, bei denen die Multi-Screen-Idee bereits ausgebrütet war. Man konnte zum Beispiel bei »Zelda« gleichzeitig das Abenteuer spielen und das Inventar überblicken oder bei »Mario« wie auch »Donkey Kong« über sehr viel mehr Ebenen hin und her wechseln als bei den

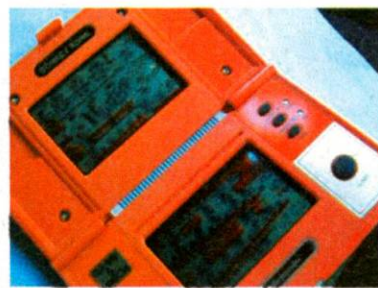
»Game & Watch«-Exemplaren ohne Multi Screen. Wer sich dafür interessiert, kann einige Rest-Exemplare bei Ebay ersteigern. Ehrlich gesagt tun wir uns schwer bei der Vorstellung, dass die Idee heute noch funktioniert. Laut Nintendo ist sie aber Basis für ein total neues Spielerlebnis. Man könnte

beispielsweise bei einer Fußball-Simulation gleichzeitig die Nahaufnahme und die Totale verfolgen, ohne zwischen zwei Screens hin- und her schalten zu müssen. Ob das wirklich so grandios unterhält, bleibt bis zur E3 abzuwarten.

Jeder der zwei TFT-Bildschirme soll etwa so groß sein wie der des Game Boy Advance. Mit weiteren Angaben zur Technik geizt Nintendo. Die Gerüchteküche spricht von zwei leistungsstarken ARM-Prozessoren, ähnlich wie sie in einigen PDAs Dienst tun. Von einem eingebauten Akku ist die Rede und von der Möglichkeit, zwei Nintendo DS per Funk zu vernetzen. Setzt Nintendo die für den Gamecube begonnene Kooperation mit dem Grafiksysteme-Hersteller ATI fort, drängt sich deren Imageon-Chip als Grafik-Prozessor auf. Er ist extra für mobile Anwendungen konstruiert, verfügt über 3D-Fähigkeiten, kommt dank MPEG4-Dekoder problemlos mit Videos klar, packt Auflösungen bis 320 mal 240 Pixel und kann zwei Bildschirme ansteuern. Die Software findet auf kleinen Speicherkarten eine Heimat. Kapazität: 128 Megabyte. Alles in allem ergäbe das ein Spielerlebnis auf oder über N64-Niveau. Nintendo entwickelt zurzeit mindestens drei eigene Spiele, darunter das geheimnisvolle Projekt »Buzz« von »Mario«-Erfinder Shigeru Miyamoto. Namco und Konami hat Nintendo wohl auch bereits an Bord geholt. Die Spiele-Industrie soll ihre Entwickler-Kits noch vor Mai erhalten. Bilder gibt es übrigens noch keine: Die Abbildungen auf dieser Seite sind Fotomontagen von Lesern des US-Web-Magazins IGN Pocketmedia.



Nintendo experimentierte bereits in den 80er Jahren mit Hosentaschen-Action auf zwei Bildschirmen



Die Leser des US-Web-Magazins IGN Pocketmedia haben so ihre eigenen Ideen, wie das Nintendo DS aussehen könnte

HUDSONS FLOTTER DREIER

Bombberman im Mittelalter

Der japanische »Bomberman«-Erfinder Hudson Soft kündigt ein neues Rollenspiel an. Der Titel: »Tengai Makyou 3«. Programmiert wird es von Red Entertainment. Es handelt sich um ein mittelalterliches, rundenbasiertes Abenteuer, von dem wir sonst bisher nur wenig wissen. Die Bilder sehen allerdings interessant aus. Der Pastell-Look, irgendwo zwischen Cartoon und Realität gemalt, erinnert uns spontan an »Beyond Good & Evil«. Als hübsches Schleifchen obendrauf sieht Hudson Soft tonnenweise Grafikeffekte vor, die zum häufigen Einsatz magischer Waffen anspornen.



Das rundenbasierte Rollenspiel »Tengai Makyou 3«. Ob es den Weg nach Deutschland findet?



EA GIBT MEHR GAS

Burnout 3, Time Splitters 3

MANCHE MENSCHEN sind nie zufrieden. Die Jungs von Electronic Arts zählen wohl dazu. In der Vorweihnachtszeit haben sie mit »Need for Speed: Underground«, »Die Rückkehr des Königs« und Konsorten die Charts aufgerollt. Jetzt rüsten sie sich für kommende Attacken auf die Top Ten. Rennspiel-Freunde werden sich vor allem auf den dritten Teil aus der spritzigen »Burnout«-Serie freuen, für den sich Electronic Arts die Vertriebsrechte gesichert hat. Das Vollgas-Spektakel wird den Titel »Burnout Next« tragen; mehr wollte uns Alex Ward vom Entwicklerteam Criterion nicht verraten. Aber man darf gespannt sein, wie Criterion das packende »Burnout 2: Point of Impact« toppen will. Interessant ist jedenfalls, dass sich die Jungs vom bisherigen Vertriebspartner Acclaim verabschieden. Offenbar erhofft man sich von der Zusammenarbeit mit Branchenprimus Electronic Arts den durchschlagenden

Erfolg, den das ausgezeichnete »Burnout 2« leider nie einfuhr.

Was »Time Splitters 3« betrifft, so gibt Entwickler Free Radical Design zumindest einige Details preis. Beim dritten Ego-Shooter aus der abgedrehten Serie wird eine komplett neue Grafik-Engine zum Einsatz kommen. Das lässt auf mehr Details, neue Effekte und überhaupt zusätzlich Zunder hoffen. Von Online-Gameplay ist außerdem die Rede; auf dem Gamecube rechnen wir allerdings nicht ernsthaft mit dieser Option, sondern maximal mit Duellen via LAN-Netzwerk. Konkret sind bisher allerdings weder »Burnout Next« noch »Time Splitters 3« für den Gamecube angekündigt. In beiden Fällen sprechen die Hersteller nur von Konsolen-Versionen, ohne sich auf Systeme festzulegen.

CUBE



So viele »Tales of«-Rollenspiele ...

2

... wird es bis Ende 2004 auf dem Gamecube geben: Namco-Boss Youichi Haraguchi äußerte kürzlich, er wolle die erfolgreiche Kooperation mit Konsolen-Herstellern und speziell mit Nintendo weiterführen. Konkret wurde eine Fortsetzung von »Tales of Symphonia« angekündigt. Titel: »Tales of Legendia«. Wir wären schon froh, wenn für den ersten Teil endlich einmal ein verlässlicher deutscher Start-Termin genannt würde.

So viele Gamecubes ...

3 MILLIONEN

... stehen in europäischen Haushalten.





Nintendos iQue: Ein Controller als Konsole



⬆ Viel Leistung, viele Spiele, alles in einem Controller

NINTENDO EROBERT CHINA

NINTENDOS neueste Hardware-Errungenschaft mischt momentan China auf. Der Name: iQue. Wir haben uns direkt ein Exemplar importiert. Wer oder was ist iQue? Gute Frage, fangen wir am besten mit der Hintergrundstory an. China hat ein Problem mit Raubkopierern. Kaum jemand kauft Original-Spiele. Darum schlagen Videospiel-Hersteller bisher einen Bogen um dieses Land. Bis jetzt, denn endlich bekommt auch das Reich der Mitte seine eigene Konsole, eine, die bereits Spiele eingebaut hat. Raubkopieren macht so keinen Sinn mehr. iQue ist letztlich ein Controller im N64-Stil, den man direkt an den Fernseher stöpselt. Ein bisschen schwerer als das Originalpad, insgesamt aber prima zu handhaben; nur dass der Z-Knopf unter dem L liegt, stört etwas. Direkt im Controller findet sich ein Modulslot. Und auf nur einem Modul ist viel Spaß gebunkert. Das unserem

iQue-System beiliegende Modul begeisterte uns mit »Super Mario 64«, »Waverace 64«, »Zelda: Ocarina of Time«, »Starfox 64« und »Dr. Mario«. Alles 1:1-Umsetzungen der N64-Originale, jeder Titel ein kleines Meisterwerk. Zwar ist die Oldie-Grafik anfangs gewöhnungsbedürftig, aber schon nach kurzer Zeit beginnt der Zauber zu wirken. Es ist tatsächlich schwer zu fassen, dass all diese Spiele auf nur einem Modul Platz haben. Will man andere Titel zocken, kein Problem: Man lädt sich einfach die gewünschte Software auf sein Modul. Das klappt allerdings nur in China, denn das iQue-System ist allein für den dortigen Markt konzipiert. Trotzdem entsteht Raum für Spekulationen: Wenn Nintendo einen Westentaschen-N64 für umgerechnet 95 Euro aus dem Hut zaubern kann, was dürfen wir dann vom Nintendo DS erwarten?



⬆ Wo wir schon dabei waren, haben wir all die Nintendo-Klassiker noch mal komplett durchgespielt. Wir nehmen unsere Arbeit ernst!

»Waverace 64« spielt sich heute noch so genial wie früher



PRINCE OF PERSIA

IM GESPRÄCH
MIT ...



YANNIS MALLAT

POSITION:
UNTERNEHMEN:

PRODUZENT
UBISOFT

CUBE: Ihr Action-Abenteuer »Prince of Persia« kann sich wirklich sehen lassen. Was ist das Besondere an den Animationen?

Yannis Mallat: Ein neues Animationssystem versetzt uns in die Lage, einige wirklich erstaunliche Elemente einzubauen. Wir setzen physikalische Formeln ein, um Haare, Kleidung und Vorhänge zu animieren. Dadurch erhalten wir ein realistischeres Gesamtbild für die Figuren und die Umgebung, alles wirkt sehr dynamisch.

CUBE: Jordan Mechner gilt vielen Videospielern seit dem ersten »Prince of Persia« als Ikone. Was hat er zur Entstehung des Remakes beigetragen?

YM: Eines seiner Ziele war, Geschichte und Gameplay des Spiels möglichst gut zu verbinden. Nachdem sein Prinz wieder die Hauptfigur des Spiels ist, war sein Feedback für uns natürlich ganz besonders wichtig. Gemeinsam haben wir die Hauptattribute sowohl des Helden als auch der gesamten künstlerischen Richtung festgelegt. Die grazilen Bewegungen waren ja ein zentrales Element des Originals. Es war ihm besonders wichtig, dass sich dieser Look im Remake wieder findet. Außerdem hat Jordan die Persönlichkeit des Prinzen beeinflusst. Also die Art, wie er sich im Spielverlauf entwickelt und zum wahren Helden heranreift.

CUBE: Gibt es einen Mehrspieler-Modus, versteckte Boni oder sonst eine Belohnung für jemand, der das Finale bewältigt hat?

YM: Oh, »Prince of Persia« ist und bleibt auf den Einzelspieler-Modus beschränkt. Da halten wir uns ganz an den Vorgänger, der auch nur allein zu spielen war. Natürlich wissen wir um die Bedeutung der Motivation, ein Action-Abenteuer mehrmals durchspielen zu wollen. Deshalb haben wir einige Elemente entwickelt, die genau das sicherstellen. Aber was, dass müssen die Cube-Leser schon selbst herausfinden.



⬆ Versteckte Boni sollen zum erneuten Durchspielen anstacheln

⬆ Den lebens-echten Anima-tionen liegen physikalische Formeln zugrunde

KURZ
ZITIERT!

»ES IST SEHR SCHWER, EIN VÖLLIG NEUARTIGES KONZEPT IN WORTE ZU FASSEN. WIR WOLLEN WIEDER ENTDECKEN, WAS ZWISCHEN DER EINFÜHRUNG VON VIDEOSPIELEN UND HEUTE VERLOREN GING.«

Satoru Iwata, Präsident
Nintendo

WORLD FIGHTERS

Was um alles in der Welt ...



WIR HABEN zwar noch nie wirklich Lust verspürt, mit Bomberman gegen Solid Snake in den Ring zu steigen. Aber wer weiß, wenn Hudson Softs abgedrehtes Kampfspektakel »World Fighters« erst im Gamecube landet, vielleicht packt es uns ja doch? Jedenfalls lebt das Game davon, dass illustre Videospiel-Helden sich die Nasen blutig hauen. Zum erweiterten Kreis zählen Simon Belmont aus der »Castlevania«-Serie, Twin Bee aus dem Konami-Shooter »Parodius«, Master Higgins aus der »Adventure Island«-Reihe und Yugo aus »Bloody Roar«. Jeder Prügelknabe bekommt seine eigene Arena, wo es dann ähnlich zünftig zugeht wie beim Nintendo-Knaller »Super Smash Bros. Melee«: Also kein Energie-Balken, nur wenige Moves, dafür viel Action und großartige Effekte. In Japan legt »World Fighter« in diesen Wochen los, ein Europa-Termin steht noch in den Sternen.



R: RACING

IM GESPRÄCH MIT ...



ISAO NAKAMURA

POSITION: **PRODUZENT**
UNTERNEHMEN: **NAMCO**

Isao Nakamura doziert einmal wöchentlich als Collegeprofessor über die Produktion von Videospielen

CUBE: Wie kamen Sie zur Videospiele-Industrie?

Isao Nakamura: Nach meinem Studienabschluss war ich auf der Suche nach einem herausfordernden Job. Da Videospiele lange Zeit mein liebstes Hobby waren, kam mir die Entwicklung von Spielen in den Sinn, und als Fan von Namco habe ich eben genau dort angefangen.

CUBE: Was sind Ihre liebsten Videospiele?

IN: Alles, was zwei Räder hat. »500 GP« in der Spielhalle und die »MotoGP«-Serie für die Playstation 2.

CUBE: Mit welchen Rennspielen ist »R: Racing« vergleichbar? »Gran Turismo« vielleicht?

IN: Unser Spiel ist »Gran Turismo« ähnlich. Allerdings gibt es einige Features, die dort fehlen. Außerdem gibt es gravierende Unterschiede in der Steuerung. Ich halte diese Unterschiede für sehr wichtig, denn bei uns hat der Spieler wesentlich mehr Freiraum.

CUBE: Warum haben Sie sich für einen realitätsnahen Ansatz entschieden? Das geht

deutlich von Namcos alter Erfolgs-Serie »Ridge Racer« weg!

IN: In erster Linie, weil die Spieler das von uns verlangten. Außerdem wollten wir wissen, wie realistisch wir mit unserer gegenwärtigen Simulations-Technologie umgehen können.

CUBE: Welches der Autos im Spiel fahren Sie am liebsten? Sind Sie je eines in der Wirklichkeit Probe gefahren?

IN: Auf meinem persönlichen Spitzenplatz steht der Advan Kondo S101, der im vergangenen Jahr in Le Mans am Start war. Im wahren Leben bin ich nur den Mini Cooper S aus dem Spiel gefahren. Tolles Ding. Ich hätte ihn mir als Zweitwagen zulegen sollen.

CUBE: Und welchen Wagen fahren Sie im Alltag?

IN: Einen Toyota Previa. Nicht so extrem viel Power unter der Haube, aber dafür ein echtes Hightech-Vehikel. Vorrangig habe ich ihn mir wegen seiner ausgereiften Technik gekauft. Leider geht dauernd der Alarm los, wenn ich in Kurven drifte.



"was mich nicht umbringt, macht mich stärker." NIETZSCHE

CONAN[®]



N-ZONE 12/2003

„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003

„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielwelt inklusive.“
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003

„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein.“

ERHÄLTlich AB FEBRUAR 2004*



CONAN DER BARBAR
Jetzt als Special Edition im Handel!

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERES ALLER ZEITEN!

- Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dabar!
- Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern!
- Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos!
- Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis!
- Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!



PlayStation 2



PC CD ROM



NINTENDO GAMECUBE



POWERED BY gameSPY

CONCORDE
HOME ENTERTAINMENT
EIN UNTERNEHMEN DER TDK-MÜNCHEN GRUPE



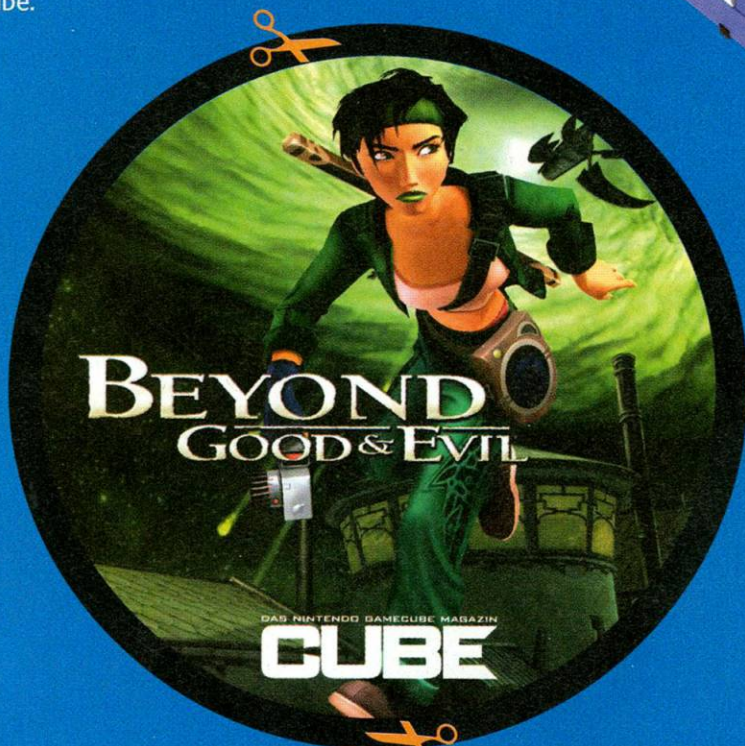
TDK

*Erhältlich ab Februar 2004 für Xbox™ und PC CD-ROM. Ab März 2004 für PlayStation 2 und Nintendo GameCube. **Online für PC und Xbox™ Live™! Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

© 2003 Conan Properties International and TDK Media Inc. All rights reserved. Published and distributed by TDK Media Inc. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan, Conan the Barbarian, and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User: NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

MACH DIR DEINEN STYLING-GAMECUBE

In nur fünf Sekunden wird aus einem Gamecube vom Fließband eine individuell gestylte Games-Konsole, um die dich deine Freunde beneiden! Das klappt ganz einfach mit der genialen Cube-Stylingdisk aus der vergangenen Ausgabe. Im letzten Monat hatten wir »Harvest Moon« als Motiv im Heft, diesmal gibt's den Doppelpack aus »Prince of Persia« und »Beyond Good & Evil«. Schneide das Bild rund und fein säuberlich aus. Dann nimm die Stylingdisk vom Cover der letzten Ausgabe, halte sie zwischen beiden Händen und drücke vorsichtig die durchsichtige Scheibe heraus. Jetzt kannst du das ausgeschnittene Motiv einlegen und die Scheibe wieder einpressen. Schon ist deine Stylingdisk fertig für den Einbau in die Konsole. Die Einbau-Anleitung findest du auf Seite 10 in der letzten Cube-Ausgabe.



Anzahl der verkauften Spiele ...

170 MILLIONEN

... in denen Mario einen Auftritt hatte.



WORLD RACING 2

Bleifuß aus Wolfsburg

Der Spielehersteller TDK Mediactive und die Wolfsburger Volkswagen AG planen ein gemeinsames Projekt: Man will gegen Anfang 2005 »World Racing 2« aus der Taufe heben, eine Renn-Simulation, die prall gefüllt ist mit den schönsten VWs. Wem beim Anblick eines Lupo nicht das Herz aufgeht, der sei daran erinnert, dass auch großartige Marken wie Bugatti, Bentley und Lamborghini zur VW-Gruppe gehören. Zumindest Audi und Seat haben bereits bestätigt, dass man ihre Modelle in »World Racing 2« Probe fahren könne. Mit dem Seat Léon Cupra gegen den Audi S3, das stellen wir uns nun wiederum ganz reizvoll vor. Vor allem, wenn später die Le-Mans-Sieger von Audi und Bentley zusammen-träfen und man zur Belohnung in so fabelhafte Konzeptautos wie das abgebildete einsteigen dürfte. Aber noch ist alles Spekulation, das Spiel befindet sich erst in der Planungsphase.



KEINE STYLINGDISK?

Du hast die letzte Ausgabe des Cube-Magazins verpasst? Deine Freunde lachen dich aus, weil sie eine Stylingdisk besitzen und du nicht? Kein Problem, du kannst die Ausgabe sehr einfach nachbestellen. Schick bitte einen 5 Euro-Schein an die nachfolgende Adresse, und du erhältst postwendend das Magazin komplett mit Stylingdisk zugeschickt.

Primeverlag
Nachbestellung Cube-Stylingdisk
Perchtingerstr. 8-10
D-81379 München



ACHTUNG:

In den nächsten Ausgaben folgen mehr geniale Motive für deine Cube-Stylingdisk! Freu dich unter anderem auf »Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow«. Darum darfst du auf keinen Fall die nächste Ausgabe verpassen: Am Kiosk ab dem 2. April 2004!

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen ...

NEU IN JAPAN

Animal Crossing 2	Nintendo	Q2 2004
Pikmin 2	Nintendo	Q2 2004
Resident Evil 4	Capcom	Q4 2004

NEU IN USA

Serious Sam:		
Next Encounter	Take Two	Q2 2004
Tales of Symphonia	Namco	01.07.2004
Pokémon Colosseum	Nintendo	22.03.2004

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

ActRaiser auf dem GBA?

Noch fehlt die offizielle Bestätigung durch Square-Enix, aber laut einiger japanischer Webseiten arbeiten die Rollenspiel-Experten an einem Remake der Götter-Simulation »ActRaiser« für den Game Boy Advance. Sollte es bei dir nicht klingeln, so ist das verständlich: Das Original für die Super-Nintendo-Konsole hat schon viele Jahre auf dem Buckel. Doch 1990 riss »ActRaiser« vom Hocker. Als gottgleicher Engel zweierlei Aufgaben zu erledigen, das packte jeden. Man konnte sich auf einer taktischen Weltkarte um die Sorgen und Nöte seines Volkes kümmern, Felder bauen und Regen herbeirufen. In den Action-Etappen galt es schließlich, Dämonen aus einer anderen Dimension niederzukämpfen. Die ungleiche Paarung geriet durch die intelligente Story und das großartige Götter-Flair zu einem herrlich mitreißenden Action-Abenteuer. Sollte Square-Enix das GBA-Remake gelingen, dürfen wir hoffentlich auch auf eine Neufassung für den Gamecube hoffen.



ERSCHEINUNGSTERMINE

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

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
Asterix & Obelix XXL	Action	Atari	Mai	***
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	Q4 2004	****
Beyond Good & Evil	Action-Abenteuer	Ubisoft	27. Februar 2004	*****
Donkey Konga	Musik-Game	Nintendo	2004	****
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	SquareSoft	11. März 2004	*****
Geist	Horror	Nintendo	Q3 2004	*****
Goblin Commander	Strategie	Jaleco	26. März	****
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	26. März 2004	*****
Mission Impossible: Operation Surma	Agenten-Thriller		29. 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	*****
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action-Abenteuer	Activision	19. Februar 2004	****
Prince of Persia	Action-Abenteuer	Ubisoft	27. Februar 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	*****
Serious Sam	Action	Take 2	April 2004	****
Scooby Doo: Fluch der Folianten	Geschicklichkeit	THQ	März 2004	***
Sonic Heroes	Jump'n'Run	Sega	20. Februar 2004	****
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	5. März 2004	****
Sphinx	Action-Abenteuer	THQ	20. Februar 2004	****
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	Agenten-Thriller	Ubisoft	Q2 2004	*****
Star Fox 2	Ballerspiel	Namco	Q3 2004	****
Starcraft: Ghost	Action-Abenteuer	Vivendi	Q3 2004	****
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Q2 2004	****
The Movies	Simulation	Lionhead	Q3 2004	*****
World Championship Pool	Billard	Jaleco	19. März 2004	***
World Racing	Rennsimulation	TDK	Q1 2004	****

Marios Schnauzer ...

Unser aller Lieblings-Klempner wurde kürzlich unsterblich: mit einer 1,75 Meter hohen Wachsfigur im Hollywood Wax Museum von Los Angeles. Dort befindet er sich in guter Gesellschaft, direkt zwischen Sylvester Stallone und David Hasselhoff.



Anzahl der in Europa ...

10.000.000

... bisher verkauften Gameboy Advance.

... wird verewigt

Neues vom Gamecube- Globus

NINTENDO

CHARTS DEUTSCHLAND

STAND: ENDE JANUAR 2004

Deutschland im Bleifuß-Fieber: »Mario Kart« klebt auf Platz eins, »Need For Speed: Underground« hält Platz vier. Die Plätze davor und danach befinden sich in der Hand von Nintendo. Die GBA-Charts bieten das gewohnte Bild: Pokémon-Monster ganz stark.

GAMECUBE CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JANUAR 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
2	Mario Party 5	Nintendo
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
4	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
5	Super Mario Sunshine	Nintendo
6	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
7	1080° Avalanche	Nintendo
8	WWE Wrestlemania XIX	THQ
9	Metroid Prime	Nintendo
10	Star Wars: Rebel Strike	Activision

GBA CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JANUAR 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pokémon: Rubin Edition	Nintendo
2	Pokémon: Saphir Edition	Nintendo
3	Findet Nemo	THQ
4	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo
5	Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	Konami
6	Mario & Luigi	Nintendo
7	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
8	Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts
9	Golden Sun 2	Nintendo
10	Advance Wars 2	Nintendo

Rache der Space Invaders (US)

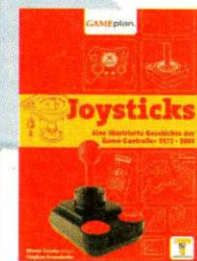


Vor exakt 25 Erdenjahren suchte das Ballergame »Space Invaders« die Spielhallen heim. Heldenhaft kämpften die ersten Videospiele gegen immer neue Wellen ekliger Aliens. Wer aber denkt, der Sieg wäre längst endgültig an die Menschheit gegangen, der irrt: Anlässlich des Jubiläums verschifft Taito eintausend Original-Spielautomaten in die USA. Es handelt sich um exakte Kopien des Originals, nur mit einem Unterschied: der Preis hat sich von 25 auf 50 Cent verdoppelt. Die Inflation macht auch vor Aliens nicht halt. Tröstlich.

Alles unter Kontrolle (D)



Worüber man so alles schreiben kann: »Joysticks« nennt sich die im Verlag Gameplan veröffentlichte Retro-Abhandlung über Controller und Co. Auf knapp 150 Seiten findet sich eine Auflistung von Gamepads, Mäusen, Joysticks, Lenkrädern und diversen Kuriositäten aus den Jahren 1972 bis heute. Vor allem ältere Videospiele werden in die Texte und Fotos versinken. Einmal in alten Zeiten schwelgen und sich den kantigen Stick des Atari VCS ins Gedächtnis zurückrufen, das macht 17,80 Euro.



Legenden sterben nicht (UK)



Bei älteren Gamern genügt die bloße Erwähnung von Namen wie »IK+« und »Last Ninja«, dass sie sich in Tränen auflösen: Hersteller System 3 galt Ende der 80er Jahre eine Zeit lang als Inbegriff technisch und spielerisch herausragender Heimcomputer-Games. Jetzt soll der alte Name reanimiert werden. Man darf gespannt sein, was dabei herauskommt.

Die Wurzel allen Übels (US)



Wie treue Konsumenten vieler Tageszeitungen und TV-Journale wissen, sind Videospiele das Werk Satans und pflanzen das Böse in unsere Herzen. Aus Angst davor, dass weitere unschuldige Seelen in die Fänge daddelnder Dämonen fallen könnten, haben einige US-Geläuterte aus dem so genannten »Bible Belt« in den USA das »Lion & Lamb Project« ins Leben gerufen. Dessen Mitarbeiter warnen regelmäßig vor ausgewählt satanischen Machwerken in den Spielzeugabteilungen. Vor einigen Wochen waren die »Transformers« und die »Teenage Mutant Ninja Turtles« dran. Natürlich wurden diese Versuchungen auch in Form der gleichnamigen Videospiele geächtet.



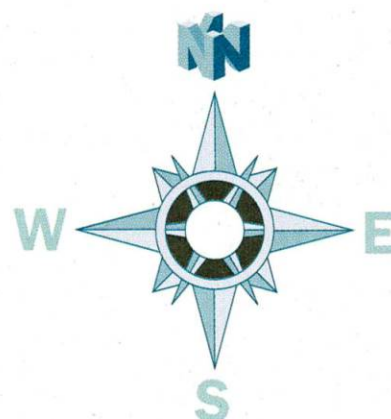
Man trifft sich (D)



Anfang April kommt der harte Kern der Nintendo-Daddler zur »Ncon 3« zusammen, zur Nintendo Convention Nummer Drei. Das lockere Geselligsein beginnt am 2. April um 18 Uhr und endet am 4. April. Wo? Im St. Angela Gymnasium in Bad Münstereifel, nahe Köln/Bonn. LAN-Daddeln und Retro-Gaming sind angesagt. Wer dabei sein mag, findet weitere Informationen auf der Webseite. Die Adresse: www.ncon.org



OS WELT



Game Boy XXL (D)



Der Zubehörhersteller Bigben bereichert sein Sortiment um eine Alternative zu Nintendos »Game Boy Player«: Wer das »Advance Game Port« im rechten Speicherkarten-Schacht des Gamecube parkt und ein GBA-Modul einschiebt, kann GBA-Games auf dem Gamecube daddeln. Wir haben das mit einer Hand voll aktueller Titel ausprobiert. Fazit: Die Handhabung ist ähnlich bequem wie beim »Game Boy Player«. Alle Spiele funktionieren, aber das Tempo stimmt oft nicht. Gerade technisch anspruchsvolle Titel wie »Iridion 2« ruckeln deutlich. Sorry, aber für knapp 35 Euro darf man mehr erwarten.



Nintendo tut was (JAP)



Um die eigene Wettbewerbssituation im Software-Bereich zu verbessern, plant Nintendo laut der japanischen Wirtschaftszeitung »Nihon Keizai Shimbun« eine Allianz mit mehreren ausländischen Software-Herstellern. Welche Studios Teil dieser Allianz sein werden, wird im Artikel nicht erwähnt; gewohnt rätselhaft spricht Nintendo-Präsident Satoru Iwata nur von »verschiedenen Software-Entwicklern aus Übersee«. Nicht geplant sind jedoch direkte Investitionen in die jeweiligen Studios im Sinne einer Übernahme von Anteilen. Ob diese Software-Allianz für bereits existierende oder aber künftige Plattformen entwickeln soll, ist unklar. Außerdem hat Nintendo ein neues Spiele-Studio in Tokio gegründet. Die rund 60 Mitarbeiter sind alles Exilanten großer Unternehmen wie Square-Enix, Sega oder Capcom und arbeiten, so die Gerüchteküche, bereits an zwei Projekten.

Sammy kauft Sega (JAP)



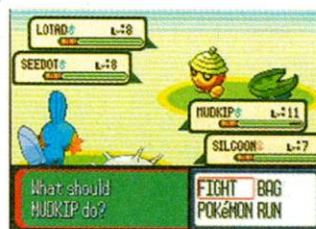
Oder zumindest einen Teil davon. Die Sammy Corporation hat einen Mehrheitsanteil an einem unserer Lieblingsentwickler, nämlich Sega, erworben. Bisher war Sammy in erster Linie durch die Produktion von Pachinko-Maschinen bekannt geworden - zur Erinnerung: Gemeint ist dieser unnachahmlich japanische Automatenport mit den kleinen Metallkugeln. Zwar hat die Firma schon zuvor Streifzüge in die Videospieldwelt unternommen, am bekanntesten (wenn auch nicht so populär) dürfte wohl die »Guilty Gear«-Serie mit ihren Prügelspielen sein. Jetzt aber gingen die Macher von Sammy in die Vollen und kassierten 22,4 Prozent von Sega, mit der Drohung im Hintergrund, Sega ganz zu kaufen. Was das für den durchschnittlichen Cubespieler bedeutet, lässt sich schwer sagen. Die Sammy Corp. hat jedenfalls eine Menge Bares zur Verfügung und wird sich wohl beim Aufpolieren der etwas zerkratzten Sega-Fassade nicht lumpen lassen.



Der Ein-Jahres- Fehler (JAP)



Im Land der aufgehenden Sonne droht Pokémon-Fans der Untergang: In den japanischen Versionen der GBA-Bestseller »Pokémon Rubin« und »Pokémon Saphir« steckt ein Programm-Fehler, der die Bäume am Wachsen hindert! Offenbar ist Nintendo entgangen, dass die interne Uhr nach mehr als einem Jahr Spiel einen Supergau veranstaltet. Dann finden zeitgebundene Ereignisse (Beerenwachstum, Lotterie etc.) schlicht nicht mehr statt. Bisher gibt es keine Anzeichen dafür, dass ein ähnlicher Bug in den westlichen Versionen steckt. In Japan bekommen die Module einen Patch verpasst, wenn man sein Exemplar einschickt.



CHARTS WELTWEIT

Im Westen nichts Neues: In den USA tut sich fast nichts in den Charts. Nachdem »Mario Kart« schon vor dem vergangenen Weihnachtsfest systemübergreifend am besten verkaufte, besetzt es weiter den Platz an der Sonne. Derweil mischen in Japan zwei Neueinsteiger ganz vorne mit: »Donkey Konga« und »Gotcha Force«.

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE JANUAR 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
2	Donkey Konga	Nintendo
3	Mario Party 5	Nintendo
4	Pokémon Colosseum	Pokémon Company
5	Naruto: Gekitō Ninja Taisen! 2	Tomy
6	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
7	Gotcha Force	Capcom
8	Tales of Symphonia	Namco
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	Super Smash Bros. Melee	Nintendo

CHARTS USA

STAND: ENDE JANUAR 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
2	Sonic Heroes	Sega
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
4	Mario Party 5	Nintendo
5	Animal Crossing	Nintendo
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
8	Prince of Persia	Ubisoft
9	The Simpsons: Hit & Run	Vivendi
10	Return of the King	Electronic Arts

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.





ACTION AMAZONEN

Girls und Games: Da sehen wir sie zu gerne

LARA IST BEREIT. Wenn man es von ihr verlangt, beugt sie sich nach vorn. Will man einen Purzelbaum, schlägt sie einen. Sie tut, was immer der Spieler verlangt. Der volle Name der willigen Dame? Lara Croft. Sie wurde 1996 von einem hageren Engländer namens Toby Gard erschaffen und zum Star der »Tomb Raider«-Serie. Bisher hatte Lara Croft zwar noch keinen Auftritt auf einer Nintendo-Konsole, sie schaffte nur den Sprung auf den Game Boy. Trotzdem erntete sie als erste Videospielheldin weltweiten Ruhm. Das war zu einer Zeit, als Videospielhelden grundsätzlich männlich waren. 1995 schloss Ullrich Dittler in

seiner Studie »Frauenbilder in Video- und Computerspielen« mit dem Ergebnis, weibliche Figuren würden im Videospiel auf ihre geschlechtlichen Merkmale reduziert, und nur selten würde ihnen die Heldenrolle anvertraut.

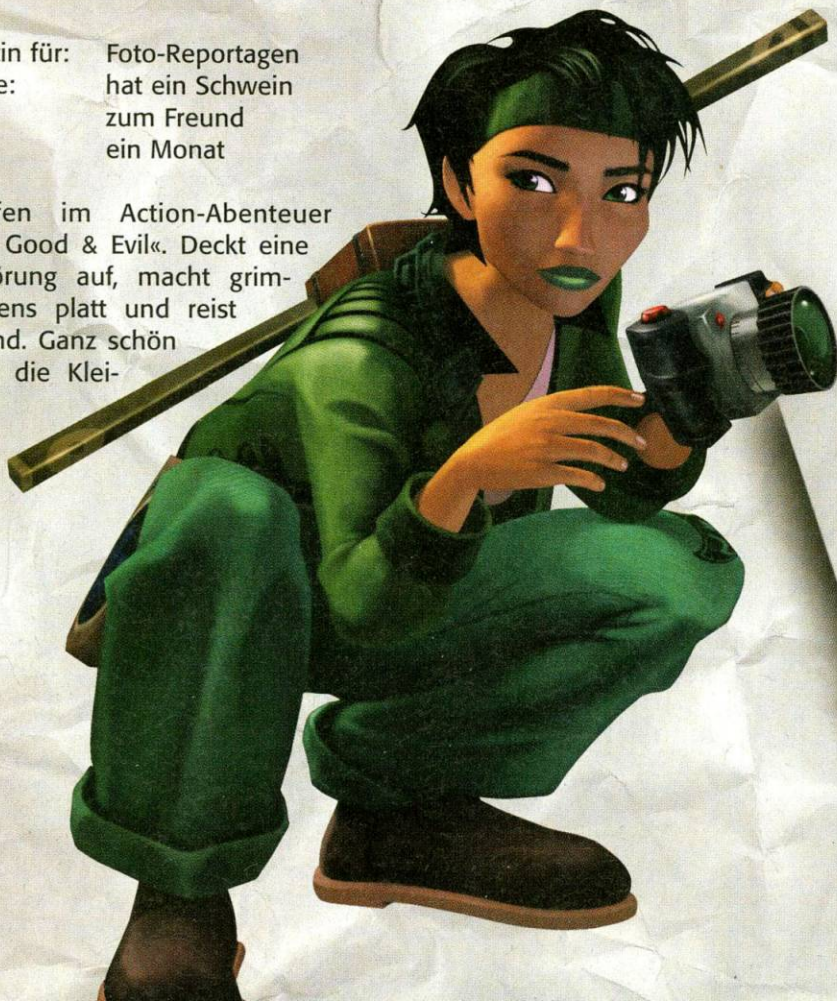
WIPPENDE HINTERN

Lara schlug eine Schneise für viele folgende Action-Amazonen. Sie hat jetzt viele Schwestern. So viele, dass es fast scheint, als hätten die Frauen den Kerlen den Rang abgelassen. Aber das stimmt nicht. Gerade Gamecube-Titel werden von männlichen Stars dominiert. Sei das Mario mit seinen unzähligen Auftritten oder Link aus der »Zelda«-Serie. Nur spielen sich die Kerle oft nicht so sehr in den Vordergrund. Wenn der Held zupackt, zeigt die Kamera seine Umwelt gern aus der Ego-Perspektive. Der Kerl tritt nicht selbst in Erscheinung. Heldinnen werden dagegen oft in den Mittelpunkt des Bildschirms gerückt. Die Kamera läuft hinter ihnen her und behält den schaukelnden Hintern im Blick. Dadurch erfüllen Digi-Babes ihre Funktion als Blickfang. Sie tun das, weil Männer nun mal zu gerne Frauen betrachten. Männer machen Spiele, und Männer spielen sie auch. Knapp 85 Prozent aller Gamer, sagt der Verband der Spiele-Hersteller (VUD), sind vom männlichen Geschlecht. Vier Fünftel davon sind über 16 Jahre alt, also sozusagen empfänglich für weibliche Reize.

JADE

Spezialistin für: Foto-Reportagen
Merkmale: hat ein Schwein zum Freund
Alter: ein Monat

Anzutreffen im Action-Abenteuer »Beyond Good & Evil«. Deckt eine Verschwörung auf, macht grimmige Aliens platt und reist zum Mond. Ganz schön vielseitig, die Kleine!



VANESSA Z. SCHNEIDER

Spezialistin für: Roboter
Merkmale: sexy Akrobatik, Dauerfeuer-Waffen
Alter: acht Monate

Anzutreffen in dem Sciencefiction-Actiongame »P.N.03«. Vanessa reist zu fernen Planeten. Dort wippt sie cool mit den Hüften, während sie mit ihrem Laser auf mordende Roboter schießt.



HELDINNEN MIT INNEREN WERTEN

Und so locken die digitalen Mädels unverblümt mit ihren Reizen. Jade aus »Beyond Good & Evil« entwaffnet ihre Gegner mit koketten Blicken, Rena aus »R: Racing« löst nach einem Sieg erst einmal den Reißverschluss ihres Renn-Overalls. Ganz besonders gut drauf: Vanessa Z. Schneider aus dem Actiongame »P.N.03«. Während um sie herum Laser kreischen und Roboter explodieren, steht Vanessa mitten im Chaos und wippt im Takt zur Dancefloor-Musik. Aber wenn eine Videospiel-Heldin den Spieler wirklich für Tage und Wochen fesseln will, muss sie mehr mitbringen als nur ein Top-Figur: nämlich Persönlichkeit. Deswegen mögen wir Rebecca Chambers aus »Resident Evil Zero« und Alexandra Roivas aus »Eternal Darkness«. Die beiden Hübschen sind Teil packender Horror-Geschichten. Sie sind da in was reingeraten und haben viel zu

erzählen. Man ist nur zu gern bereit, den beiden Mädels beizustehen und gemeinsam mit ihnen Zombies und Mutanten zu meucheln. Ihre Gesichter drücken Gefühle aus. So nehmen wir Rebecca und Alexandra als Menschen wahr, statt nur als hübsches Objekt aus Polygonen.

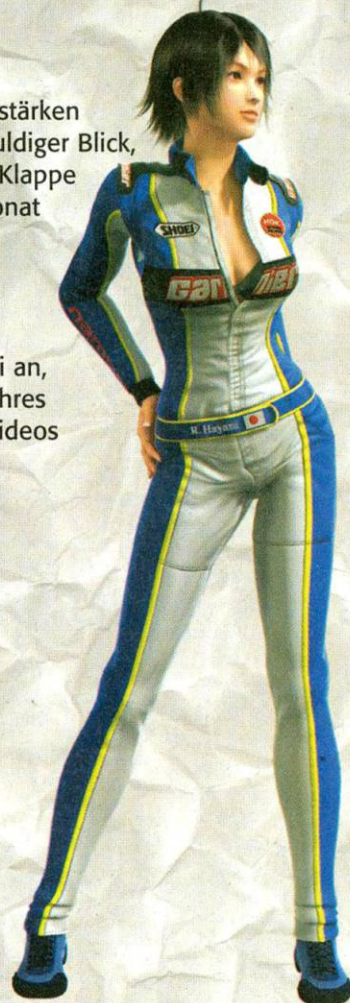
BALKEN STATT BUSEN

Erst seit zwei bis drei Jahren sind Videospiele technisch so weit, dass sie Nuancen der Gestik und der Mimik deutlich darstellen können. Die aufwändige Herstellung gleicht der von Kinoproduktionen: Mithilfe des Zeichenprogramms »Photoshop« (Preis: 1500 Euro) und des Animations-Werkzeugs »3D Studio MAX« (8000 Euro) erwachen in wochenlanger Handarbeit Polygon-Bräute zum Leben. Um die 40.000 Euro kostet die Schaffung ➔

RENA HAYAMI

Spezialistin für: Pferdestärken
Merkmale: unschuldiger Blick, große Klappe
Alter: ein Monat

Anzutreffen im aktuellen Bleifuß-Spektakel »R: Racing«. Legt sich mit Konkurrentin Gina Cavalli an, fetzt sich mit dem Boss ihres Rennstalls und zeigt in Videos erstaunlich viel Haut.



NIKKI CONNERS

Spezialistin für: Infiltration, Schattenkriege
Merkmale: blond, athletisch, Modebrille
Alter: zwei Monate

Anzutreffen im Anschleich-Thriller »Rogue Ops«. Mit Thermalvisier, Minikameras und anderem neckischen Zubehör macht Nikki Jagd auf böse Buben.



einer Heldin, bis zu fünf Millionen Euro die restliche Produktion. Die hohen Kosten zwingen die Hersteller zu Kompromissen. Damit nicht nur erwachsene, sondern auch jugendliche Kundschaft beim Händler zugreifen darf, behalten die Mädchen immer zumindest Slip und BH an. Blanke Nippel sind nämlich im weltgrößten Videospiel-Markt USA tabu. Das hat zur Folge, dass man beim frivolen Radlfahren »BMX XXX« die Mädchen zwar ausziehen kann, dann aber auf schwarze Balken statt nackte Tatsachen startet. Zumindest ist das in den USA so, uns Europäern traut Hersteller Acclaim durchaus den Anblick blanker Busen zu.

NACKTE TATSACHEN

Aber auch bei den früher so experimentierfreudigen Japanern reicht der Mut momentan nur zu entschärften Produktionen. Vorbei die Zeiten, als die Mädels aus dem Fightgame »Battle Raper« nach jeder Niederlage einen Strip hinlegten. Heute müssen sich spielende Voyeure mit Bildern duschender Bikini-Teens begnügen, beispielsweise in Sonys kurioser Playstation-2-Diashow »Motion Gravure Megumi«. Da ist es doch weit reizvoller, Vanessa aus »P.N.03« beim coolen Roboter-Killen zuzuschauen.

**RICHARD
LÖWENSTEIN**

NINTENDOS FRAUEN

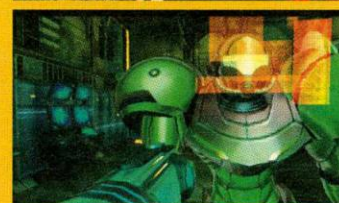
WAS LÄUFT DA ZWISCHEN PEACH UND MARIO?

In Nintendos eigenen Produktionen machen sich weibliche Helden rar. In letzter Zeit fällt uns vor allem die einzigartige und unnachahmliche Samus Aran aus der »Metroid«-Serie auf. Sie kennt keine Furcht, stellt sich den grauenvollsten Bossgegnern der Videospiel-Geschichte. Schade, dass sich diese mutige Streiterin hinter dem dicken Panzer ihres Kampfanzugs versteckt. Nur wenn Samus das Leben verliert und ihr Anzug im grellen Blitz verglüht, ist ihr Körper für einen Sekunden-Bruchteil zu erahnen. Samus' Geschlechts-Genossin Alexandra Roivas ist da weniger schüchtern. Im knappen Top stellt sie sich den Herausforderungen des spannenden Horror-Thrillers »Eternal Darkness«. Dort reist sie durch die Epochen der Menschheits-Geschichte, schlüpft in die Haut ihrer Ahnen und macht Kleinholz aus garstigen Knochenliebenden.

Davon abgesehen überlässt Nintendo dem schwachen Geschlecht nur Nebenrollen. Schon seit Jahren macht zum Beispiel Prinzessin Peach ihrem Mario in einer Reihe von Spielen schöne Augen. Gut, in »Mario Kart« darf sie auch selbst ins Lenkrad greifen. Aber sonst bleibt sie eher passiv. Ähnliches gilt für die freche Piratin Tetra. In »Zelda: The Wind Waker« fällt sie vor allem durch ihr Mundwerk auf. Aber sie hat das Herz am rechten Fleck und hilft dem jungen Link bei seiner Reise über die Weltmeere.



Im Haus ihres verstorbenen Onkels stößt Alexandra Roivas auf die Artefakte einer bösen Macht



Nur wer bei »Metroid Prime« nah an das Visier heranzoomt, erkennt, dass sich dahinter eine Frau verbirgt



Was wäre Link ohne Tetra: Die kecke Piratin hilft dem jungen Helden bei seiner Fahrt über das weite Meer



REBECCA CHAMBERS

Spezialistin für: Zombies und Viren
Merkmale: hat einen Killer als Freund ein Monat
Alter: Anzutreffen im Horror-Abenteuer »Resident Evil Zero«. Die Agentin des Bravo-Teams lässt sich von ekligen Zombies anbaggern und von ihrem Mitgefangenen Bill Cohen eine Räuberleiter bauen.



IVY

Spezialistin für: Handkanten und Fußtritte
Merkmale: liebt ihre Peitsche
Alter: sieben Monate

Anzutreffen im Fightgame »Soul Calibur 2«. Macht ihren Gegner im Ring mit dem Schwert das Leben schwer. Denn damit kann sie schwer tricksen und die Klinge zur Peitsche umfunktionieren.



NOVA

Spezialistin für: Hightech-Waffen
Merkmale: sehr athletisch, vielseitiger Kampfanzug

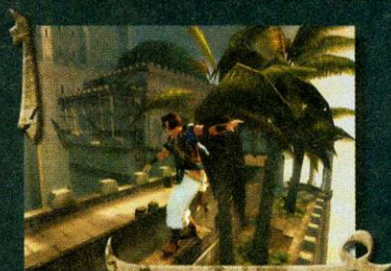
Alter:

Geburt geplant für Q3 '04

Anzutreffen im Taktik-Action-Game »Starcraft: Ghost«. Kämpft mit dicken Laser-Kalibern in der Hand gegen eine Alien-Invasion. Kann Panzer fahren und beim Ghost-Kommando Atomschläge anfordern.

THE SANDS OF TIME™

N Games 01/2004





SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

CUBE

INFORMATION

PANDORA TOMORROW

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

HERKUNFT: KANADA/CHINA

GENRE: AGENTEN-THRILLER

SPIELER: 1

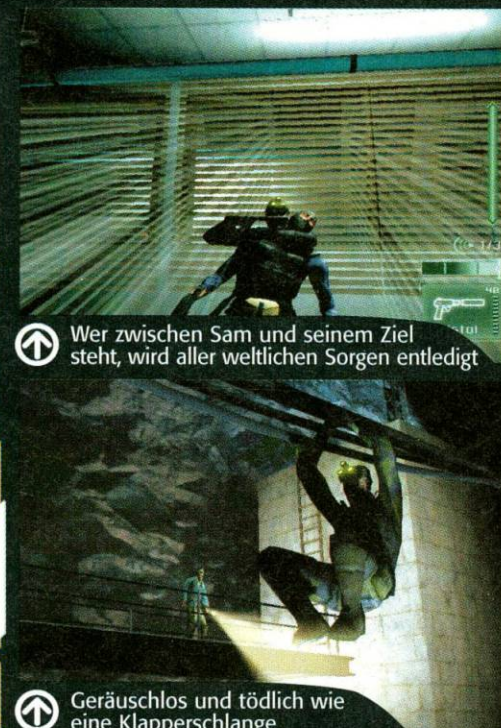
ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Neues von der Front



WIR FINDEN
Der erste Eindruck verfestigt sich:
»Pandora Tomorrow« wird
ein Spiel-Highlight
dieses Jahres.



Wer zwischen Sam und seinem Ziel steht, wird aller weltlichen Sorgen entledigt

Geräuschlos und tödlich wie eine Klapperschlange

DIE WARTEZEIT

nähert sich endlich langsam dem Ende: Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe ausführlich über den Nachfolger des Maßstäbe setzenden Agenten-Thrillers »Splinter Cell« berichtet hatten, hier nun ein Update nach intensiver Auseinandersetzung mit der ersten spielbaren Version. Unser erster Eindruck: Der Hammer, wie das Spiel von Monat zu Monat zulegt! »Pandora Tomorrow« packt einen von der ersten Minute an. Schon das Einstiegs-Training ist Spannung pur. Man macht sich nicht in der sicheren Abgeschiedenheit eines Trainingsgeländes mit den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten von Agent Sam Fisher vertraut, sondern lernt Sam in einer richtig »scharfen« Mission zu steuern. Abgesetzt an einem idyllischen Strand auf einer der zahllosen Inseln in Südostasien hat Sam den Auftrag, in ein von Terroristen besetztes Botschaftsgebäude einzudringen. Im Verlauf dieser Mission eignet sich der Spieler alles an, was man als Topagent so zum Überleben braucht: klettern in allen Variationen, ducken, springen, rollen, um Ecken spähen und zahllose andere Moves. Das alles ist, nebenbei bemerkt, noch fast beliebig kombinierbar. Bereits in den ersten Minuten fällt auf, wie

leicht Sam zu steuern und zu kontrollieren ist. Die Belegung des Controllers ist sehr durchdacht, viele der komplexeren Bewegungsabläufe erlernt man fast intuitiv. Und auch die Genauigkeit der Steuerung ist sehr hoch – »Pandora Tomorrow« ist nichts für Grobmotoriker. Einmal zu stark den Stick gedrückt, und Sam macht exakt das Quäntchen Lärm zu viel, das den Alarm auslöst. Andererseits ist man dadurch in der Lage, sich beinahe millimetergenau zu positionieren und jede noch so kleine Deckung auszunutzen.

Dabei kommt dem Spieler die unglaubliche Detailliertheit der Umgebung zugute, die allerdings auch ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit fordert. Schon so mancher Agent ist aufgefliegen, weil er beim Versuch ungesehen durch hohes Gras zu wuseln eine Spur umgeknickter Pflanzen hinter sich her zog. Rein optisch ist das Spiel eine absolute Augenweide: Allein der Beginn der ersten Mission verleitet dazu, Sam einfach mal ein paar Minuten stehen zu lassen und die Landschaft zu genießen. Ein kleines, rustikales Fischerdorf im indonesischen Dschungel, ein von der untergehenden Sonne blutrot gefärbtes Meer, die

Oberfläche von sanfter Dünung gekräuselt. Die sich vor den dunklen Rot- und Orangetönen des Himmels schwarz abzeichnenden, bestanden von Palmen Klippen: hier sind eindeutig Künstler am Werk. Allerdings beherrschen sie auch die Kunst des ungeschminkten Realismus. Die U-Bahnschächte, durch die sich Sam in einer Folgemission zu kämpfen hat, wirken geradezu beeindruckend heruntergekommen. In diese ganze Umgebung passen sich die Figuren ganz hervorragend ein, einerseits optisch, denn auch sie sind bis ins kleinste Detail gestaltet, andererseits durch ihre Bewegungen. Vor allem Sam bewegt sich so elegant und fließend wie kein anderer Konsolenheld, doch auch die sonstigen Figuren sind ausgesprochen realistisch dargestellt.

Auch in anderer Beziehung sind die Figuren sehr realitätsnah. Wie schon angesprochen feilt Ubisoft an der Intelligenz der Gegner. Das macht sich bemerkbar: ihr Verhalten ist flexibler, und sind sie einmal durch irgendwelche Geräusche alarmiert, können sie richtig lästig werden. Das kann Sam allerdings auch zu seinen Gunsten nutzen: Ein kurzes Pfeifen, und die Burschen machen sich auf die Suche nach

»DIE BELEGUNG DES CONTROLLERS KÖNNTE NICHT BESSER GELOST SEIN. WENN SAM SCHLEICHT, KLETTERT, HANGELT, DANN GEHT DAS SOFORT IN FLEISCH UND BLUT ÜBER.«



Wenn Sam zupackt, tut's weh: Man achte auf den Mundwinkel ...



HOCH DIE BEINE

WEICH DEM LICHT AUS

■ Sam setzt athletisch einen drauf: An Stahlträgern hängend zieht er rechtzeitig die Beine an, um dem Lichtkegel einer Taschenlampe zu entgehen. Da stehen Hand-Auge-Koordination vor einer harten Probe!

KOMISCHE KAMERA

STÖRRISCHES OBJEKTIV

■ Noch zickt die Kamera gelegentlich und wählt dann unübersichtliche Bildausschnitte. Dann ist manuelles Nachstellen notwendig, doch das mag sich bis zum fertig gestellten Spiel noch ändern.

UNSIHTBAR TOTEN

KEIN LICHT? TROTZDEM SICHT!

■ In diesem Fall bewegen sich die Terroristen durch grelle Scheinwerferkegel. Wäre es dunkel, behilfte Sam mit Hilfe seiner Restlichtverstärker- und Infrarot-Visiere trotzdem den Durchblick.

dem Ursprung dieses Geräusches. Was sie finden, ist dann entweder Sams Faust im Gesicht oder seine Pistole an ihrem Kopf. In letzterem Fall werden sie sofort ganz zahm, harmlos und kooperativ – somit zu ausgesprochen brauchbaren Informationsquellen. Und mit Sams Arm um den Hals, eignen sie sich dann auch noch hervorragend als bewegliche Deckung.

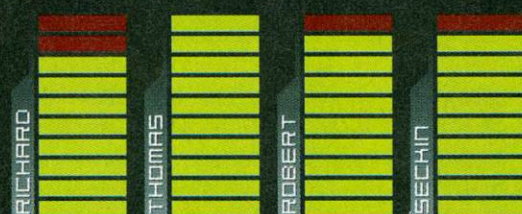
Was fehlt noch, um aus einem schönen Titel ein totales Spielerlebnis zu machen? Sound. »Pandora Tomorrow« klingt so, wie es aussieht: nämlich packend, spannend, nervenzerfetzend. Vom sanften »Plopp« der schallgedämpften Pistole über splitterndes Glas bis hin zu dumpf tobenden Flammen

passt da alles zusammen und verschmilzt mit der Optik zu einer perfekten Kulisse. Unterstrichen durch einen stimmungsvollen, gut auf die jeweilige Situation abgestimmten Soundtrack macht das Spiel also auch akustisch einen blendenden Eindruck. Insgesamt, obwohl noch nicht ganz fertig, ein Spitzentitel. Sobald die Vollversion vorliegt, wird sie natürlich auf Herz und Nieren getestet, alle Optionen durchprobiert und das Innerste nach außen gekehrt. Dann werden wir auch klären können, wie es um die Online-beziehungsweise LAN-Spielbarkeit bestellt ist.

THOMAS PETER

CUBE UNSER EINDRUCK

DER PERFEKTE AGENTEN-THRILLER?



- + Atemberaubende Grafik
- + Realistische Animationen
- + Sehr präzise Steuerung
- + Komplexe Missionen
- Für Einsteiger etwas schwer

MEINUNG

■ Wir sind hin und weg: In Sachen Spielbarkeit und Missionsdesign übertrumpft »Pandora Tomorrow« den eh schon starken Vorgänger noch einmal. Unfassbar!

SUPER!



KNIGHTS OF INFERNAL CRUSADE

CUBE

INFORMATION

KNIGHTS OF THE TEMPLE

PUBLISHER: TDK MEDIACTIVE

HERSTELLER: STARBREEZE

HERKUNFT: SCHWEDEN

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q2 '04



UNKLAR



Q2 '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: artus



Im Namen Gottes

Wenn dieser
Tempelritter in
die Schlacht
zieht, wittert
er Blut

WIE OFT WIR

schon als Ritter die Welt vor Drachen und bösen Zauberern retten mussten, kann man kaum noch zählen. Die Faszination des Mittelalters auf den modernen Menschen ist ungebrochen. Zu viele Legenden ranken sich um die Zeit, als die Superstars noch Minnesänger hießen und Kniestrümpfe der letzte Schrei waren. Eines der größten Mysterien ist sicher der Geheimbund der Tempelritter, der sich im 13.

Jahrhundert urplötzlich auflöste und nie wieder ein Lebenszeichen von sich gab. Bis jetzt. Denn Starbreeze schickt in »Knights of the Temple« demnächst einen Tempel auf eine lange Reise. Endstation: die Hölle.

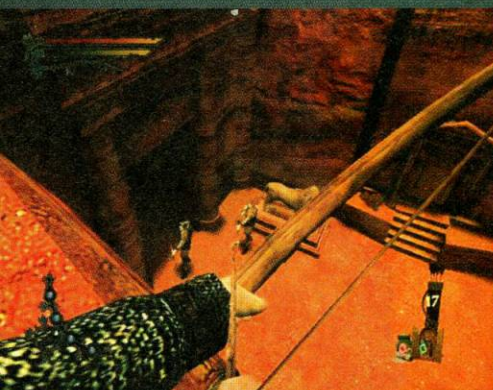
Das Action-Abenteuer beginnt harmlos: Paul de Raque, der eben in besagten Bund eingetreten ist, soll in einem Kloster das Mädchen Adelle aufsuchen. Ihr sagt man göttliche Kräfte nach. Leider macht ein abtrünniger Bischof unserem Helden einen

Strich durch die Rechnung und raubt die holde Maid, um mit ihrer Macht die Welt ins apokalyptische Chaos zu stürzen. So muss sich Paul auf die Suche nach den beiden machen. Und da wir als direkter Nachfahre nicht unbedingt die Hölle auf Erden erleben wollen, kommen wir am besten gleich mit. Bei so einer Reise kommt man ganz schön herum: Mal treibt sich Paul des Nachts in mittelalterlichen Städten herum, mal schickt er im heißen

WIR FINDEN
Action seit zwischen Untoten und Dämonen: Die Reise ins Mittelalter lebt von Atmosphäre und Schwertgeklirr.



»DIE ABGEBRÜHTEN GEGNER GEBEN PAUL ALLEN GRUND, RABIAU ZU WERKE ZU GEHEN. SELTEN HABEN FEINDE SO GEISTESGEGENWÄRTIG AUF ATTACKEN REAGIERT.«



⬆ Göttliche Macht durchdringt Tempel Paul vom Scheitel bis zur Sohle



⬆ Wer wischt die Sauerei auf: Mit Blut geizt das Spiel nicht



THE TEMPLE



GÖTTLICHE ESSENZ

PAULS MAGISCHER TRANK

■ So schön es auch ist, den Herrgott immer in seiner Nähe zu wissen, sollte man den Mana-Vorrat dennoch im Auge behalten. Ist er erschöpft, verliert der Tempelritter fürs Erste seine himmlischen Fähigkeiten und muss dann auf sehr weltliche Schlagkombinationen zurückgreifen.

KRIECH ZU KREUZE

REISER IM ANMARSCH

■ Die gepfählten Torsi rücken unaufhaltsam näher. Wie an den Pfählen ersichtlich, haben schon mehrere Leute vergeblich versucht, sich die Kreaturen vom Leib zu halten.

HIMMEL, HILF!

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

■ Imposante Grafikeffekte setzen Pauls göttliche Macht eindrucksvoll unter Beweis. Die freundlichen Herren im Bilde werden das gleich zu spüren bekommen.

⬆ Auch ohne Beine sind die Untoten außerordentlich flink unterwegs

Morgenland die Beduinen in die Wüste oder macht schließlich den Dämonen im Tartarus die Hölle heiß.

Bei der Level-Gestaltung nimmt Starbreeze den Ausdruck »Finsterstes Mittelalter« wörtlich und lehrt den Spieler das subtile Gruseln. Die realistische Darstellung der Umgebung verstärkt solche Momente umso mehr: Die Burgenstadt Belmont wird während unseres mitternächtlichen Besuches lediglich von ein paar spärlichen Öllampen erhellt. Nur die vorbeihuschenden Schatten an den Mauern und leise Fußschritte verraten, dass hinter der Ecke der nächste

Unhold lauert. Noch unheimlicher wird es in den Grabstätten von Petra: Hier leuchten inmitten von Lava-Dampf mystische Symbole von verfallenen Ruinen herab, und gepfählte Torsi kriechen dem Spieler unerbittlich in jeden Winkel der Gruft hinterher. Wenn hier keine Schauer über den Rücken laufen, der sollte sich gleich in eines der umliegenden Gräber legen.

Realismus zeigt sich auch bei den Charakteren. Vor allem unser Tempelritter überzeugt durch geschmeidige Animationen, wenn er seine gefürchteten Schlagkombinationen auspackt, um feindliche Helme zu ver-

beulen. Das Kampfsystem präsentiert sich dabei als sehr ausgewogen. Martialische Waffen wie der schicke Zweihänder bringen zwar jeden Feind zur Strecke, lassen sich aber nur sehr träge führen. Ganz anders verhält es sich da mit Pfeil und Bogen, mit denen man Gegner blitzschnell von den Dächern putzt. Pro Waffe stehen grundsätzlich zwei Attacken zur Verfügung, die zusammen mit dem Analog-Stick einige Variationen erlauben. Neben hohen und niedrigen Schlägen vollführt der Tempel dann auch Rundum-Kombinationen oder Sprungattacken. ➔

GÖTTLICHES

... GIRLIE

Co-Star Adelle ist dank ihrer göttlichen Macht imstande, an zwei Orten gleichzeitig aufzutauchen. Als Geistererscheinung kann sie, obwohl in Gefangenschaft, Paul zu Spielbeginn in der Schwertkunst ausbilden. Wäre sie noch göttlicher, könnte sie sich vermutlich selbst aus den Klauen des Bischofs befreien. So aber bleibt der Job eben doch an Paul hängen.



In brenzlichen Situationen hilft der Herrgott gerne mal aus



Die Ähnlichkeiten zwischen »Enclave« und »Knights of the Temple« sind unverkennbar



In »The Outforce« werden Horden feindlicher Außerirdischer in Sternestaub verwandelt

WIE DER VATER, SO DER KLON

DAHEIM BEI STARBREEZE

Die Jungs von Starbreeze sind erst seit 1998 im Geschäft, haben aber schon durch interessante Titel auf sich aufmerksam gemacht. Ihr Erstlingswerk »The Outforce« führte PC-Spieler in die ferne Zukunft. Das komplexe Strategiespiel konnte seinerzeit in der Fachpresse Lorbeeren ernten, fiel beim Publikum aber durch. Für das erfolgreiche Xbox-Hack-and-Slay »Enclave« schickte Starbreeze bereits anno 2000 einen Helden ins finstere Mittelalter. Weil es den schwedischen Entwicklern dort offenbar gut gefällt, arbeiten sie jetzt neben »Knights of the Temple« parallel an »Enclave 2«. Beide Titel sollen die Macken des »Enclave«-Kampfsystems ausbügeln. Mit Templer Paul ist schon ein deutlicher Schritt in die richtige Richtung gemacht. Der vertrimmt seine Gegner so, wie es sich gehört.

Aber Paul ist nicht umsonst mit allen heiligen Wassern gewaschen und verfügt über einen zusätzlichen Mana-Vorrat. Damit kann er sich selbst heilen, aber auch todbringende Schlagkombinationen verstärken und seine Gegner verzaubern. Bei so viel göttlicher Macht purzeln die Angreifer schon einmal quer über den Hofplatz und bleiben benommen liegen. Dadurch erübrigen sich auch die Gnadenstöße, die der Tempelritter ansonsten sehr wohl wollend verteilt. Da wird schon mal die Axtschneide in den Schädel gerammt oder das Schwert energisch noch ein bisschen tiefer gestoßen. Bei solchen Aktionen leidet der Spieler unweigerlich mit. Zartbesaitete Seelen sollten dann lieber das Visier herunterklappen.

Die abgebrühten Gegner geben Paul auch allen Grund, derart rabiat zu Werke zu gehen. Selten haben Feinde so geistesgegenwärtig auf Attacken reagiert. Die Beduinen im Heiligen Land stürzen sich mit

Krummsäbeln auf Paul und weichen seinen Angriffen mit eleganten Rückwärts-Salti aus. Nachtragend sind die finsternen Schergen noch dazu. Hat Paul einmal einen Gegner gereizt, hilft keine Flucht mehr. Der Templer wird unerbittlich verfolgt und selbst in den fernsten Winkeln aufgespürt. Steht bei so einer Verfolgungsjagd irgendein Hindernis im Weg, kann es auch schon mal passieren, dass der Gegner Kisten oder Fässer einfach selber zur Seite tritt.

Solche Interaktionen mit der Umwelt hat Starbreeze nicht umsonst in das Spielgeschehen eingebaut. Sie sind in Anbetracht der unzähligen Rätsel und Knobeleien, vor die Paul im Laufe seiner Reise gestellt wird, auch notwendig. Viele wichtige Gegenstände sind gut versteckt, und deshalb geht der Tempelritter recht rücksichtslos zu Werke: So werden Kisten mit einem gezielten Schlag in ihre Einzelteile zerlegt, bröckliges Mauerwerk eingetreten oder ganze Balkonanlagen pulverisiert.

All diese Features heben »Knights of the Temple« aus dem Hack-and-Slay-Allerlei wohltuend heraus. Starbreeze hat aber nicht nur die Technik fest im Griff, sondern beweist auch bei der Story ein kundiges Händchen: Mit dem Orden um die Tempelritter greifen die Entwickler ein spannendes Thema auf und weben daraus eine Geschichte, die harmlos beginnt und sich schnell weiterentwickelt. Gerenderte Zwischensequenzen und stimmungsvolle Standbilder in Öl verbinden die einzelnen Reiseetappen geschickt miteinander und lassen so den Spieler schnell ins Geschehen eintauchen.

Bis aber der tapfere Templer für die gesuchte Adelle sein letztes Kettenhemd geben darf, ziehen noch ein paar Wochen ins Land. Bis dahin arbeitet TDK Mediactive an einer kompletten Eindeutschung des Spiels. Ende März soll der Kreuzzug beginnen.

MATTHIAS LAUSMANN



Jetzt heißt es schnell sein, sonst hat Paul gleich eine Narbe mehr

CUBE UNSER EINDRUCK

EINDRUCKSVOLLER ACTION-KREUZZUG

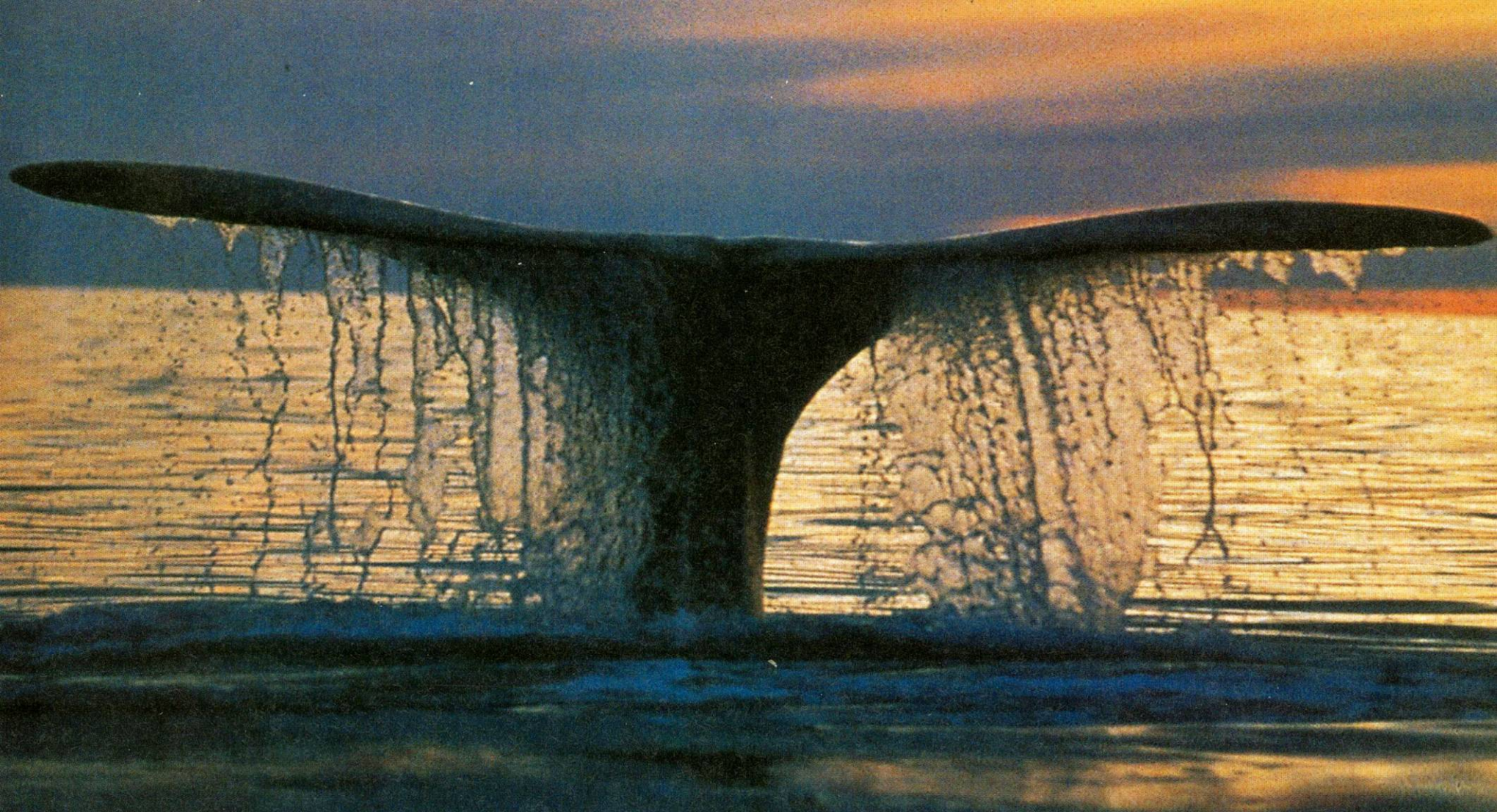
MEINUNG



- Stimmungsvolle Grafiken
- Ausgeklügeltes Kampfsystem
- Butterweiche Animationen
- Martialische Gewaltdarstellung

■ In der Hölle ist der Teufel los! Tolle Animationen, stimmungsvolle Kulissen und intelligente Gegner garantieren mehr als nur einen Schauer über den Rücken. Unbedingt im Dunklen spielen.

SUPER!



Ein Weltpark für die Wale

GREENPEACE

040/3 06 18-0

Jetzt anrufen, informieren, handeln.

Fax: 040/3 06 18-100

e-mail: mail@greenpeace.de

www.greenpeace.de

Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg

Bei der Charakterwahl muss man sich für die guten Hunters oder die bösen Arks entscheiden. Erstere schützen ihr Leben mit Waffen und Magie, letztere befehligen Biester aller Art.



CUBE

INFORMATION

PSO 3 CARD REVOLUTION

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



PSO III CARD

Abenteuer im Web



Phantasy Star geht zum dritten Mal online: Kampf um Ragol

ES IST SCHON

rührend, wie sich Yuji Naka gemeinsam mit seinem Team um Online-Rollenspiele für den Gamecube kümmert. Niemand sonst macht Online-Games, nicht einmal Nintendo, aber »Phantasy Star Online« bleibt. Das werden Fans der Reihe Sega hoch anrechnen. Seit dem Dreamcast-Game kennt man die Serie als Action-Rollenspiel, das erst im vernetzten Miteinander der Online-Abenteurer seine wahren Qualitäten entfaltet. Daran ändert sich auch beim dritten Ableger nichts, obwohl das Gameplay einer Runderneuerung unterzogen wurde. Die beliebten Echtzeit-Fights sind gestrichen, dafür setzt man jetzt mehr auf Taktik und ein wenig Glücksspiel. Zwei Würfel legen deine Angriffs- und Defensivkraft fest. Entweder wartet man bis die Würfel von alleine stehen bleiben oder stoppt sie einfach per Knopfdruck. Die höhere Augenzahl bestimmt dann den Angriff, die niedrigere legt den Wert für die Verteidigung fest. Die Kämpfe werden auf einer Plattform aus unzähligen Quadraten ausgetragen, die fast wie ein Schachbrett wirkt. Eure Bewegungen sind zwar nicht zu stark einge-

schränkt, aber man muss die Reichweite berücksichtigen, die Position ist also enorm wichtig.

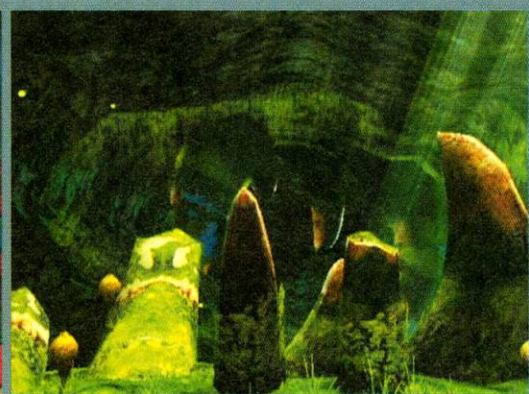
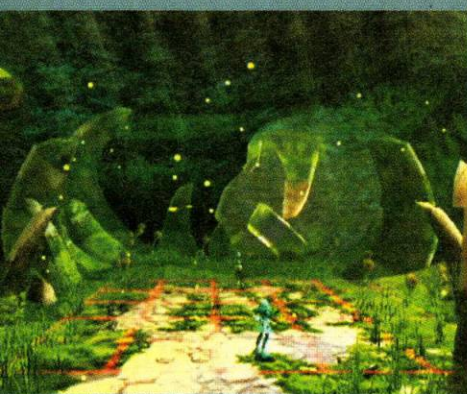
Wenn die Würfel einmal gefallen sind, stattdet man als Hunter seine Figur mit Waffen aus, welche die Angriffsstärke erhöhen. Sogar mehrere Waffen können kombiniert werden, etwa eine Fernwaffe mit hoher Reichweite und eine Nahkampfwaffe mit großer Schadenswirkung. Zu berücksichtigen ist, dass manche Waffen besonders effektiv bei bestimmten Gegnertypen sind. Sie dienen aber nicht nur dazu, dem Gegner Lebenspunkte abzuziehen, sondern schützen auch vor Angriffen. Man muss erst die Lebenspunkte der Waffe überwinden, bevor man dem Gegner selbst Schaden zufügt.

Die Arks benutzen weder Waffen noch Magie, sind also ungeeignet für eine direkte Konfrontation. Sie verstehen sich dafür auf die Beschwörung von Tieren und Monstern. Einmal in den Bann gezogen, kontrolliert man das Tier selbst. Auch diese haben unterschiedliche Reichweiten und Eigenschaften. Große Monster können nur am Startpunkt beschwört und dann bewegt wer-

den, wohingegen schwächere Exemplare gleich am gewünschten Ort erscheinen. Als Ark sollte man die Monster immer zwischen sich und dem Feind halten. Jedes Monster kann nur einmal pro Runde angreifen, aber dafür hat man als Ark mehrere von ihnen und kann so die Mehrfachattacken der Hunter ausgleichen. Beide Seiten haben ihre Aktionspunkte, die durch jedes Vorücken und der Benutzung von Waffen oder Monstern dezimiert werden. Je stärker die Aktion, desto mehr Punkte werden aufgebraucht.

Eine weitere Neuerung ist, dass man auf Aktionskarten zurückgreifen und mit ihnen einen stärkeren Angriff starten oder besondere Fähigkeiten einsetzen kann. Jeweils neun Parameter haben die Karten und auch diese verbrauchen Aktionspunkte – also Vorsicht beim Einsatz. Der Gegner kann zu seiner Verteidigung ebenso Karten einsetzen und damit den erzielten Schaden maximieren. Zu Beginn des Kampfes werden am oberen Bildschirmrand zufällige Karten gezeigt, aus denen man wählt. Der Nachschub kommt ebenso automatisch und zufällig. Zu einem

»AUS UND VORBEI, DIE ECHTZEIT-KÄMPFE SIND VERGANGENHEIT. MAN VERTRIMMT SICH JETZT AUF EIGENEN ARENA-PLATTFORMEN MIT KARTEN STATT WAFFEN.«



REVOLUTION



DER MONSTER-FLÜSTERER

DIE MACHT DER KARTEN

■ Es gibt nun eine neue Gruppe von Kämpfern: Sie verkörpern die dunkle Seite und heißen Arks. Sie benutzen Tiere anstatt Magie oder Waffen. Es erscheint fast unfair, wenn ein Hildebear gegen eine Pistole antritt.

SCHACH-MATT

SCHRITT FÜR SCHRITT

■ Alle Kämpfe werden auf einer Plattform aus vielen Quadraten ausgetragen. Die Bewegungen sind kaum begrenzt, aber die Reichweite schon. Die richtige Position entscheidet über Sieg und Niederlage.

ZAHLEN-SPIELE

DIE MACHT DER KARTEN

■ Jede Karte hat ihre eigenen Daten. Dazu gehören Verteidigungspunkte, Angriffspunkte, Technikpunkte und Bewegung. Es ist wie eine Variante des »Yu-Gi-Oh!«-Kartenspiels.

DAS BLATT DES TODES

KARTEN ENTSCHEIDEN DAS SCHICKSAL

Vor jedem Kampf muss euer Charakter seine Angriffs- und Verteidigungsstärke mittels zweier Würfeln festlegen. Die Karten haben ihre eigenen Statistiken; um zu siegen, sollte man diese zu seinem Vorteil nutzen. Ein Hildebear etwa hat viele Angriffs- und Verteidigungspunkte, aber er kann sich nicht allzu weit bewegen und hat geringe Technikwerte. Ein Evil Shark dagegen hat keine enormen Kräfte, kann dafür aber Fernattacken einsetzen, so dass man ihn außerhalb der Reichweite des Gegners stellen kann und trotzdem Schaden verursacht. Das Gleiche gilt auch für die magischen Waffenkarten.

Jede Karte hat Stärken und Schwächen



Sieg gehört also eine gute Portion Glück. Freunde von Trading-Cards-Games wie »Magic the Gathering« werden daran ihre helle Freude haben, zumal einem jeder Sieg neue Karten bringt. In der Lobby kann man seine Karten sogar online tauschen.

Der Rest ist wie gehabt. Die Story spielt 21 Jahre nach den Abenteuern des Vorgängers, bei dem eine Gruppe von Leuten ihrem sterbenden Heimatplaneten entflohen war und sich auf Ragol niederlassen wollte. Was sich schwieriger gestaltete als gedacht. Nun ist ihr Mutterschiff immer noch im Orbit und die Flüchtlinge versuchen der Probleme auf der Oberfläche Herr zu werden. Sie nehmen verschiedene Jobs an und suchen nach immer neuen

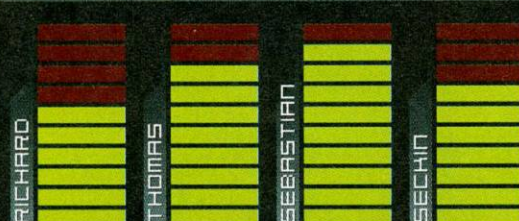
Abenteuern. Nach wie vor führt man Gespräche mit den Bewohnern von Ragol und nimmt verschiedene Quests an. Viel hat sich also nicht getan an der Storyfront. Auch wenn man zu viert im Multiplayer spielen kann, der wahre Reiz liegt im Online-Gaming.

Obwohl es sich bei Online-RPGs ohnehin um ein Nischenprodukt handelt, beschränkt sich Sega mit den Neuerungen noch weiter auf eine ganz spezielle Fangemeinde. Liebhaber der Reihe werden trotzdem zuschlagen und sich über neue Herausforderungen freuen. Und bestimmt fühlen sich auch ein paar neue Cuber angesprochen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

TAKTISCH GEPRÄGTES ONLINE-ROLLENSPIEL



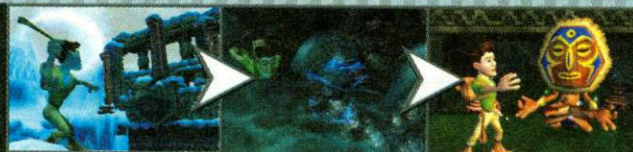
- Online-Modus
- Wahlweise gut oder böse
- Multiplayer-Spaß für vier Spieler
- Rundenbasierte Kartenduelle
- Grafik und Story kaum verändert

MEINUNG

■ Sega hält den Online-Gamern die Treue. Die Umstrukturierung der Kämpfe sorgt für frischen Wind und willkommenen Nachschub. Taktisches Geschick und eine Prise Glück entscheiden die spannenden Duelle.

GUT

Wenn Harry auf eine Reise geht ...
Ob klirrende Kälte oder reißende Flüsse, einen echten Abenteurer kann nichts aufhalten. Im Verlauf seiner Reise rennt, hüpf, stolpert Harry durch verfallene Ruinen, mächtige Tempel oder durchquert schwimmend tödliche Biotope.



PITFALL: DIE VERLORENE

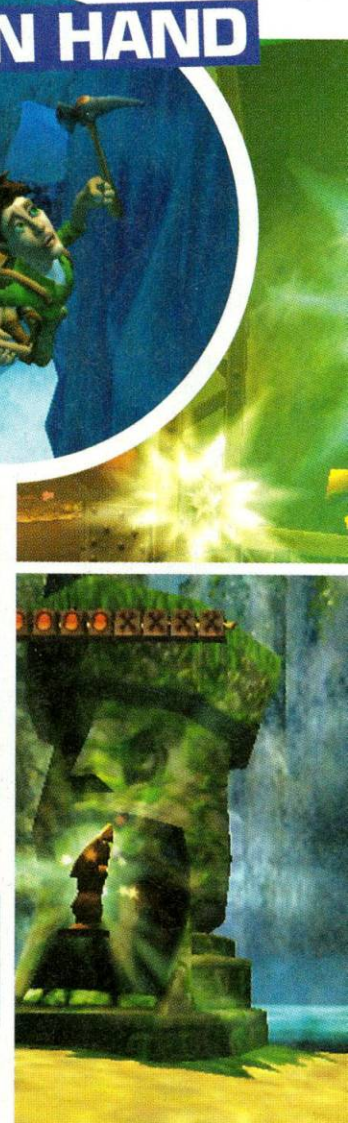
Ab in die Vollen! Diesem Eingeborenen geht's gleich an den Kragen



Held aus dem Dschungel

NETTE IDEE
Mit dem linken und dem rechten Analogstick kannst du Harrys Arme getrennt kontrollieren und so zum Beispiel Gegenstände gezielt verschieben.

WIR FINDEN
Überraschend spitzige Dschungel-Action mit einem quirligen Helden.



CUBE

INFORMATION

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: EDGE OF REALITY

HERKUNFT: USA

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



Die Jump'n'Run-Legende Pitfall Harry will's noch einmal wissen



In Activisons

neuem Jump'n'Run schlüpft der Spieler in die Rolle des Helden Pitfall Harry, der sich seit Anbeginn der Videospiegelgeschichte auf sämtlichen Konsolen ausgetobt hat. Wieder führt sein Weg in den Dschungel, wo Schätze gesammelt und Freunde gerettet werden müssen. Nach »Pitfall: The Mayan Adventure« für das SNES ist »Pitfall: Die verlorene Expedition« der zweite Titel für eine große Nintendo Konsole. Natürlich sind Harry die vergangenen Jahre nicht anzusehen: Jung wie eh und je macht er sich auf, die Welt der Spiele erneut auf den Kopf zu stellen. Gleich zu Anfang seines Abenteuers blickt der comic-hafte Held auf eine zauberhafte Dschungellandschaft. Wunderschöne Lichteffekte brechen durch die zahllosen Bäume. Grasbüschel wiegen

sich im Wind, Blumen wachsen aus dem Boden und biegen sich zur Seite, wenn Harry über sie hinwegstapft; vom ersten Augenblick an gefällt die bezaubernde Umwelt. Die 40 Etappen sind durch kleine Kamerafahrten verbunden. So kämpft sich Harry durch verwunschene Tempel, verfallene Ruinen und tosende Flüsse. Alle Örtlichkeiten überzeugen durch ihre wunderschöne Animation. Der Sound, ein beständiger Buschtrommel-Background, zieht den Spieler noch tiefer in diese Zaubervelt und fesselt ihn ab der ersten Spielminute. Die verschiedenen Gegner haben aber auch einiges zu bieten. So trifft der Held auf alte Bekannte wie giftige Skorpione, maskierte Eingeborene und blutrünstige Krokodile, die in keinem »Pitfall«-Abenteuer fehlen dürfen. Immer

wieder stolpert man dabei über herzige Ideen; wird Harry zum Beispiel von einem Krokodil verschluckt, dann bleiben einige Wimpernschläge, um Harry durch wildes Controller-Rütteln à la »Summer Games« aus dem Maul zu befreien.

Doch auch neue Übeltäter wie Stachel-schweine, Dynamit werfende Grabräuber oder riesige Affen trachten dem Daddler nach dem Leben. Dank wehrhafter Schlag- und Tritttechniken sowie einer Stein-schleuder und anderen hilfreichen Gegenständen kann der Gegnerflut aber Paroli geboten werden. Es können sogar neue Techniken erlernt werden, mit denen der Dschungelheld noch stärker wird. Und Charakteraufbau in einem Jump'n'Run, das ist doch eine feine Sache. Aber Kämpfe sind natürlich nicht Hauptbestandteil dieses

EXPEDITION



Ein beherzter Tritt in den Hintern stellt den Riesenkäfer ruhig

Per Lianen-Express überwindet Harry tödliche Schluchten und Fallen

Gut gezielt ist halb gewonnen: Die Steinschleuder ist eine wirksame Waffe

Titels. Wie es sich für ein gutes Jump'n'Run gehört, hat Harry einige eindrucksvolle Moves in petto. Sprung und Doppelsprung sind natürlich im Repertoire, aber Harry kann sich auch zusammen- beziehungsweise abrollen. Und selbstverständlich schwingt er wieder wie Tarzan an Lianen oder Seilen in atemberaubenden Höhen.

Als besonderes Extra kann sich Harry in bestimmten Situationen durch wildes Tasten-Stakkato aus der Gefahrenzone retten. Solche Gags lockern das Spiel auf und sorgen für einen erfrischenden Spielspaß. Zudem gibt es noch witzige Minigames wie Schmetterlinge einfangen, die während des Abenteuers gemeistert werden müssen. Allerdings scheint es, als sei der Dschungel-Trip für Einsteiger in das Genre etwas zu anspruchsvoll geraten.

Unser Vorschau-Muster leidet jedenfalls unter einem derart hohen Schwierigkeitsgrad, dass selbst die Jump'n'Run-Spezialisten der Redaktion in einigen Situationen im Geiste den Controller in die Ecke gepfeffert haben. Wir hätten gerne geprüft, ob das definitive Verkaufsmuster diesbezüglich eher mal einen Fehler verzeiht; das gilt umso mehr, als das Spiel bereits Ende Februar und damit zeitgleich mit dieser Ausgabe in den Handel kommen soll. Leider konnte uns der Hersteller bis Redaktionsschluss kein Muster zur Verfügung stellen, das in allen Belangen dem endgültigen Ergebnis entspricht. Dafür wurde ein willkommenes Preis-Versprechen abgegeben: Das Spiel soll nur 40 Euro kosten.

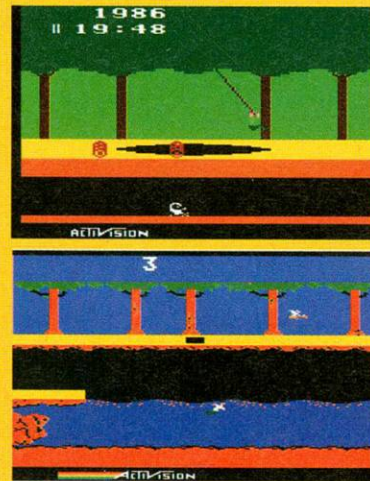
SEBASTIAN WEIDENBECK

INDYS KLEINER BRUDER

RETRO-GAMER, AUFGEPASST!

Freunde alter Videospiel-Klassiker kennen die Wurzeln: »Pitfall: Die verlorene Expedition« ist natürlich nicht Pitfall Harrys erste Pirsch durch das Unterholz. Ein Kerl namens David Crane ersann den kleinen Bruder von Indiana Jones schon 1982 für Activision. David Crane, das war damals ein Name wie Donnerhall, so wie heute der des »Mario«-Erfinders Shigeru Miyamoto. Woher der Ruhm? Weil es einen Geschicklichkeits-Test wie Cranes »Pitfall« damals noch nicht gab. Wie Harry von links nach rechts durch den bunten Dschungel rannte, über Krokodile hüpfte und Moortümpel mit dem Schwung der Liane überwand, das war ungewöhnlich actionreich. Zwei Jahre später hatte »Pitfall 2: The Lost Caverns« schon etwas von einem Abenteuer. Man konnte die Route durch das Gelände frei wählen und mit Hilfe von Leitern nach oben und unten ausweichen. Es folgten eine Hand voll weniger charmanter Remakes, beispielsweise »Pitfall: The Mayan Adventure« für die Super-Nintendo-Konsole. Trauriger Tiefpunkt bisher: »Pitfall 3D: Beyond The Jungle« für die Playstation. Mit mieser Grafik und sprödem Gameplay ganz klar ein Game, das besser im Treibsand der Geschichte versunken wäre.

Wer sich dem Zauber der Originale hingeben mag, der muss sich weder eine Playstation 2 noch die »Activision Anthology« mit 45 Activision-Oldies anschaffen. Ein bisschen im Unterholz von »Pitfall: Die verlorene Expedition« stöbern, das tut's auch. Die beiden allerersten Spiele sind dort irgendwo versteckt.



Auch damals schwang sich Harry an Lianen durch den pixeligen Dschungel

So waren 1984 eher Abenteuer- als Actionspiele gestrickt: In »Pitfall 2« kann Harry seinen Weg frei wählen



»AB IN DIE WILDNIS UND REIN INS ABENTEUER.«



CUBE UNSER EINDRUCK

SPASSIGE DSCHUNGELEXPEDITION

MEINUNG



- + tztige Animationen
- + Miniquests
- + Packendes Abenteuer-Feeling
- Schwer

■ Witzige Story, schöne Grafik, bezaubernde Welten und ein liebenswerter Held treffen in diesem Jump'n'Run zusammen.

GUT

Mann gegen Mann
Gesellige Goblin-Kommandanten können sich via Splitscreen mit Gegnern aus Fleisch und Blut messen. Okay, am Splitscreen sieht zwar der eine Spieler, was der andere tut, aber bei dem hohen Tempo bleibt für schiefe Blicke und ähnliche Spionage-Aktionen kaum Zeit.



Command & Conquer!

GOBLIN COMMANDER

⬇ Ist das Blut eines Goblins wirklich grün? Diese und weitere Fragen beantwortet der Test in der nächsten Ausgabe



WIR FINDEN
Steuerung: Grafik, Missionen, Gameplay: Alle Elemente sind auf höchstem Niveau.

CUBE

INFORMATION

GOBLIN COMMANDER

PUBLISHER: JALECO

HERSTELLER: JALECO

HERKUNFT: USA

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



MÄRZ '04



UNKLAR



ENDE FEB. '04



Endlich Echtzeit-Strategie auf dem Gamecube. Und mit Stil noch dazu!

WER DACHTE,

nur Aragorn und Konsorten hätten momentan Spaß daran, Horden übler Goblins und Orks niederzumähen, hat sich getäuscht. Dank Jaleco reiht sich auch der Gamecube-Besitzer von nebenan in das Gemetzel ein. Allerdings auf der anderen Seite, in einem wirklich spektakulären Echtzeit-Strategiespiel.

Strategie? Konsole? Kein Grund, den Kopf zu schütteln – »Goblin Commander« ist tatsächlich ein Spiel vom Feinsten, ein Titel, der es durchaus mit großen PC-Kalibern wie Blizzards »Warcraft«-Serie aufnehmen kann. Der Vergleich kommt übrigens nicht von ungefähr. Hinter »Goblin Commander« stecken die Brüder Chris und Ron Millar. Die beiden waren bei Blizzard von 1991 an mitverantwortlich für

den Werdegang der Bestseller aus den »Diablo«-, »Starcraft«- und »Warcraft«-Serien. Bessere Referenzen sind schwer denkbar, und nach den ersten paar Stunden – am im Prinzip fast fertigen – »Goblin Commander« kann man nur sagen: Die hohen Erwartungen werden nicht enttäuscht.

Der Grund für das extreme Suchtpotenzial dieses Titels ist an sich recht einfach. Die Millars hatten schlicht genügend Mumm in den Knochen, die ehernen Gesetze der Echtzeit-Strategie zu brechen und durch neue, für Konsolen geeignetere zu ersetzen. Denn im Gegensatz zum nicht wirklich gelungenen »Starcraft 64« hatten die Entwickler hier von Anfang an ein Joypad im Hinterkopf. Und entsprechend gut spielt sich das Ganze dann auch. Eine

der wichtigsten Veränderungen: Im Gegensatz zum Trend von PC-Spielen, immer mehr Einheiten und Eingreif-Möglichkeiten einzubauen, reduzierte das Entwicklungsteam die Zahl der spielbaren Einheiten drastisch. Man beginnt die Kampagne als Chef des »Skullcrusher«-Clans, später kontrolliert man bis zu drei Clans auf einmal. Der Anfang ist jedoch mager, gerade mal zehn Goblins unterstehen dem armen Clan-Chef. Im Verlauf der Missionen – in denen genretypisch alles möglich gesucht, zerstört oder geschützt werden muss – kann man die Einheiten der besiegten Gegner in die eigene Armee übernehmen. Wobei Armee ein wenig hoch gegriffen ist: Mehr als insgesamt 30 Grünhäute sind nicht drin. Klingt mickrig, aber funktioniert. Indem Jaleco die Zahl der Einheiten klein

»DASS DIESES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL SO GUT FUNKTIONIERT, LIEGT AN DER PERFEKT AUF DEN GAMECUBE-CONTROLLER ABGESTIMMTEN STEUERUNG.«



UNLEASH THE HORDE



↑ Titanen sind die unaufhaltbare und konzentrierte Zerstörung. Gut so!

hält, verzettelt man sich nicht, die Action bleibt an einem Punkt konzentriert und die Einheiten sind vollständig kontrollierbar.

Gut, wenn man es genau nimmt, dann ist 30 nicht die absolute Obergrenze. Jeder Clan hat noch einen Titan auf seiner Soldliste, und der tut das, was man als Titan am besten kann: Wälle einreißen, Feinde mit einem Schlag zu Mus verarbeiten und entsetzlich fies dreinschauen. Doch das Beste an diesem Genossen – neben den beschriebenen Vorzügen – ist, dass der Spieler ihn direkt steuern kann. Klingt wie ein hübsches Detail, ist aber mehr. Die Chance, aktiv in das Geschehen einzugreifen, sorgt für den gewissen Extrakick, dafür, noch tiefer in das Spielgeschehen einzutauchen.

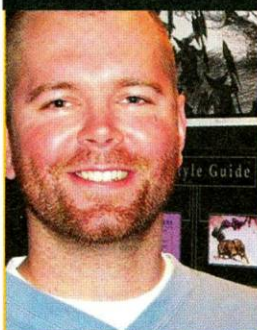
Einer der größten Stolpersteine und das Hindernis, das bisherige Vertreter dieses Genres erfolgreich von Konsolen abhalten konnte, ist die Steuerung. Dieses Problem ist wohl nachhaltig gelöst. Man kann sogar

sagen, dass die hervorragende intuitive Steuerung ein zentraler Bestandteil des Spielspaßes ist. Ein einzelner Knopfdruck lässt alle Einheiten des gleichen Clans zum Cursor stürmen, und die bloße Nähe zum Feind genügt, um die todesmutigen Goblins des Spielers »Attacke« brüllen zu lassen. Dieses System arbeitet hervorragend und gibt dem Spieler Zeit, sich auf wichtigere Dinge zu konzentrieren als den Kampf gegen sein Joypad.

Der einzige Nachteil des Spiels sei allerdings nicht unerwähnt. Für ein Spiel dieser herausragenden Güteklasse ist die Story ziemlich flach. Im Land Ogriss herrscht Krieg zwischen verfeindeten Goblin-Clans, und der Spieler will diesen Zustand beenden. Natürlich auch die Welt retten. Im Endeffekt tut die Geschichte der Qualität des Spiels jedoch keinen Abbruch. Uns steht ein überragender Strategie-Titel ins Haus.

THOMAS PETER

CHRIS MILLAR, JALECO



DREI FRAGEN AN DEN HERRN DER GOBLINS

CUBE: Können Sie »Goblin Commander« mit ein paar kurzen Sätzen beschreiben?

Chris Millar: »Goblin Commander« ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das es aber auch ermöglicht, individuelle Figuren direkt aus der Perspektive der dritten Person zu kontrollieren. Viel Zerstörung, viel Action, viel Blut und vernichtende Zaubersprüche. Dazu insgesamt fünf Goblin-Clans mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

CUBE: Wie haben Sie es geschafft, all die üblichen Funktionen eines Strategiespiels in ein Pad zu packen?

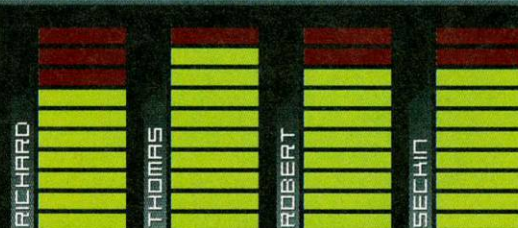
CM: Das ist wesentlich komplizierter zu beschreiben als auszuprobieren. In erster Linie wird jedem der maximal drei steuerbaren Clans ein Button zugeordnet, mit dem man Wegpunkte markiert, angreift, eigene Strukturen verteidigt und so weiter. Mit einem vierten Knopf kann der Spieler Gebäude auswählen oder individuelle Kreaturen kontrollieren. Und dazu kommt noch ein Action-Knopf, der zusammen mit den Clan-Knöpfen fortgeschrittenere Aktionen, wie das Setzen mehrerer Wegpunkte oder speziellere Befehle wie »dem anderen Clan folgen«, ermöglicht.

CUBE: Sie haben vorher bei Blizzard an Titeln wie »Diablo«, »Warcraft« und »Starcraft« gearbeitet. Werden Spieler Elemente dieser Klassiker in »Goblin Commander« wieder erkennen?

CM: Der Charakter des Spiels wird einzigartig sein, allerdings werden einige klassische Elemente von Echtzeit-Strategiespielen auftauchen, die auch in »Warcraft« und »Starcraft« benutzt wurden. Das Ressourcen-Management wurde allerdings vereinfacht. Und wer sich die Zeit nimmt zu forschen, wird einige coole Gegenstände entdecken – das mag ein wenig an »Diablo« erinnern.

CUBE UNSER EINDRUCK

NA ALSO – ENDLICH FUTTER FÜR CUBE-STRATEGEN



- + Intuitive, präzise Steuerung
- + Straffes Gameplay
- Schwache Story
- Wenig Abwechslung

MEINUNG

■ Sieht ganz so aus, als würde Jaleco mit diesem Echtzeit-Strategiespiel einen Volltreffer landen. Durchdachte Steuerung, actiongeladenes Gameplay und beeindruckende Grafik: das passt schon!

SEHR GUT

CUBE

AUSGABE 03/04

Spieltests

EINE SCHWERE ENTSCHEIDUNG

IHR SEID TOLL! Nicht jedes Videospiel-Magazin hat so viele Leser, die das Heft aktiv mitgestalten. Im Forum auf der Webseite des Cube-Magazins (Adresse: www.cubemagazin.de) überbieten sich Lord Cubeness, 47, He-ro, Dark Fighter und viele mehr mit interessanten Anregungen zur Verbesserung des Heftes. Einen Vorschlag setzen wir ab sofort um: Die Redaktion kürt in jeder Ausgabe ein Spiel zum »Topgame des Monats«. Dieses Prädikat signalisiert: Dieser Titel ist den Kauf auf alle Fälle wert, selbst wenn man sich für das Genre nicht so sehr erwärmen kann. Das »Topgame des Monats« muss nicht zwangsläufig im Test die höchste Wertung der Ausgabe abräumen. Es handelt sich vielmehr um das Spiel, auf das unsere Leser heiß sind. Es ist das Spiel, das unserer Meinung nach den größten Teil unserer Leser am besten unterhält.

Daneben gibt es herausragende Games, denen fehlt aber ein großer Namen oder sie besetzen ein Genre, das nicht die Mehrheit der Spieler begeistert. Einen solchen Titel zeichnet unsere Testcrew ab sofort als »Geheimtipp des Monats« aus. Das erste Spiel, das wir dir auf diesem Weg ans Herz legen wollen: Ubisofts wunderschönes Action-Abenteuer »Beyond Good & Evil«.

EUER TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

48

Endlich ein neues Rollenspiel von Square-Enix. Blendende Grafik, wunderschöne Atmosphäre und viele gute Ideen heben die Stimmung. Aber das Fantasy-Abenteuer hat auch seine Macken.

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
: »R: Racing«,
»Beyond Good & Evil«,
»R-Type Final« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Killer 7«

CHEFREDAKTION
CUBE

GABI HERBST



GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Prince of Persia«,
»Puyo Pop Fever«
FREUT SICH AUF:
»Pikmin 2«

REDAKTION
CUBE

MANFRED SCHMIDT



GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Beyond Good & Evil«,
»Crystal Chronicles«
FREUT SICH AUF:
»Goblin Commander«

TEXTLEITUNG
CUBE

THOMAS R. PETER



GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Twin Snakes«,
»Beyond Good & Evil«
FREUT SICH AUF:
»Pandora Tomorrow«

REDAKTION
CUBE

SECKIN ÖZDUNDAR



GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»R: Racing«,
»Prince of Persia«
FREUT SICH AUF:
»Pandora Tomorrow«

REDAKTION
CUBE

MATTHIAS LAUSMANN



GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Metroid Prime«,
»Max Payne 2« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Knights of the Temple«

REDAKTION
CUBE

ROBERT HÄUSLER



GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Prince of Persia«,
»Twin Snakes«,
»Castlevania« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Harvest Moon«

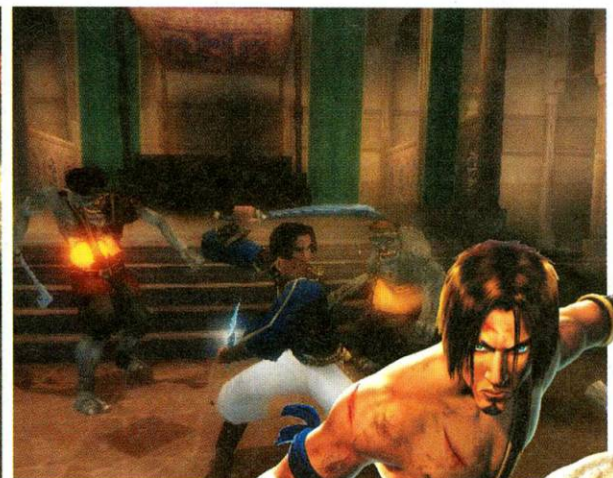
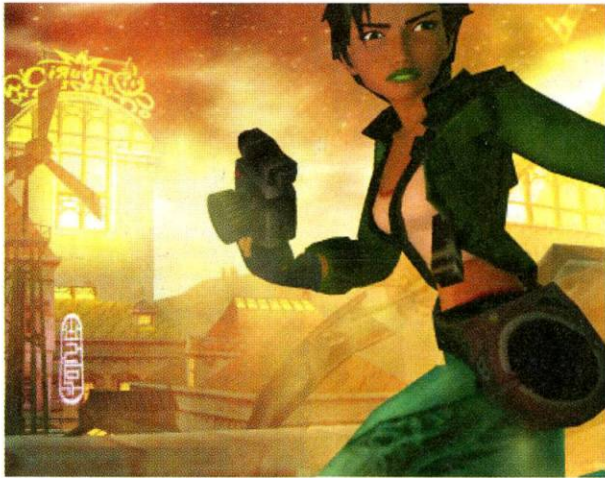
REDAKTION
CUBE

SEBASTIAN WEIDENBECK



GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Crystal Chronicles«,
»Fire Emblem«,
»Final Fantasy X-2« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Star Fox 2«

REDAKTION
CUBE



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

36 Konamis Remake des Playstation-Thrillers »Metal Gear Solid« prickt wie selten ein Actiongame. Die Story packt einen, die Grafik haut einen um, die Ideen begeistern. Ein würdiges »Topgame des Monats«.

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, unverblühte 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.

PRINCE OF PERSIA

44 Wer hat an der Uhr gedreht: Total bezaubernde Orient-Action mit einem Helden, der die Zeit manipulieren kann.

BEYOND GOOD & EVIL

40 Wunderschönes Action-Abenteuer mit Fantasy-Touch, einer starker Heldin, mitreißender Story und Preis-Überraschung: Soviel Unterhaltung für 30 Euro, das gab's noch nie.

R: RACING

54 Das neue Rennspiel der »Ridge Racer«-Erfinder von Namco sieht fetzig aus. Aber es dreht erst nach einigen Runden so richtig auf.

XGRA

58 In der fernen Zukunft ist die Formel 1 längst Geschichte, abgelöst wurde sie von der »Extreme Gravity Racing Association«. Bitte anschnallen für die Überschall-Probefahrt!

SPAWN

43 Todd McFarlanes höllische Comic-Persönlichkeit als düsterer Held in einer verkommenen Welt: Warum hat Namco daraus so wenig gemacht?



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
8.5 ↑

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
7.5 ↑

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
5.0 ↑

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

URTEIL
2.5 ↑

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

URTEIL
0.0 ↑

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

Ganz großes Kino

Eines der auffälligsten Merkmale von »Metal Gear Solid« sind die extrem häufigen Zwischensequenzen, mit einer Gesamtdauer von insgesamt drei Stunden. Hervorragend in Szene gesetzt treiben sie die Story voran.



Mit der neuen Ego-Perspektive zielt es sich besser. Allerdings ist sie in hektischen Situationen wie dieser kaum brauchbar

CUBE

INFORMATION

MGS: THE TWIN SNAKES

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: SILICON KNIGHTS

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

SPEICHER: 20 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDSCHIRM
TEXTE DT, SPRACHAUSGABE ENGL

MERKMALE

+ INTELLIGENTE STORY

+ FANTASIEVOLLE ENDGEGNER

+ FILMREIFE ZWISCHENSEQUENZEN

+ HILFEREICHE FUNKSPRÜCHE

- NUR ENGLISCHE SPRACHE

- KOMPLIZIERTE STEUERUNG



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: schleicher

**Schleichen, tarnen,
täuschen**

**CUBE
TOP
GAME**

**CUBE
STAR
GAME**

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Sam Fisher, zieh dich warm an: Mit Solid Snake erwächst dir ein Schattenkämpfer, der in einigen Punkten gewitzter ist als du!

IRGENDWO

in Alaska: Im Inneren einer geheimen Militärbasis patrouillieren bis an die Zähne bewaffnete Wachen durch eine Lagerhalle. Jeder Schritt hallt auf dem Stahlboden, Überwachungskameras behalten die Ecken im Auge. Nicht mal eine Ratte würde unbemerkt durch den Raum flitzen können. Doch dann gähnt eine der Wachen, ist für einen Moment unachtsam. Hinter ihr löst sich eine Gestalt aus dem Schatten und überfällt sie mit einem beherzten

Würgegriff. Der Eindringling schleicht sich ein paar Meter in den Raum und versteckt sich unter einem Panzer, wartet einen Moment, pirscht lautlos weiter und erreicht unentdeckt den Aufzug. Solid Snake heißt der Kerl, der aus dem Schatten kommt, und das zum zweiten Mal. Denn mit »The Twin Snakes« liefern die »Eternal Darkness«-Macher Silicon Knights ein astreines Remake des ersten, für die Playstation programmierten »Metal Gear Solid«-Games ab.

Die Story bleibt nahezu unverändert: Hochgefährliche Terroristen haben eine geheime Militärbasis besetzt. Sie drohen mit einem Atomschlag, wenn ihre Forderung nicht innerhalb der nächsten 24 Stunden erfüllt wird: Die Herausgabe der sterblichen Überreste des geheimnisvollen »Big Boss«. Um diese prekäre Situation zu entschärfen, kommt nur einer in Frage: Ein-Mann-Armee Solid Snake. Er findet sich im kalten Wasser der Bering See vor Alaska wieder und macht sich auf, die Basis zu infiltrieren. Über ein implantiertes Hightech-Funkgerät empfängt

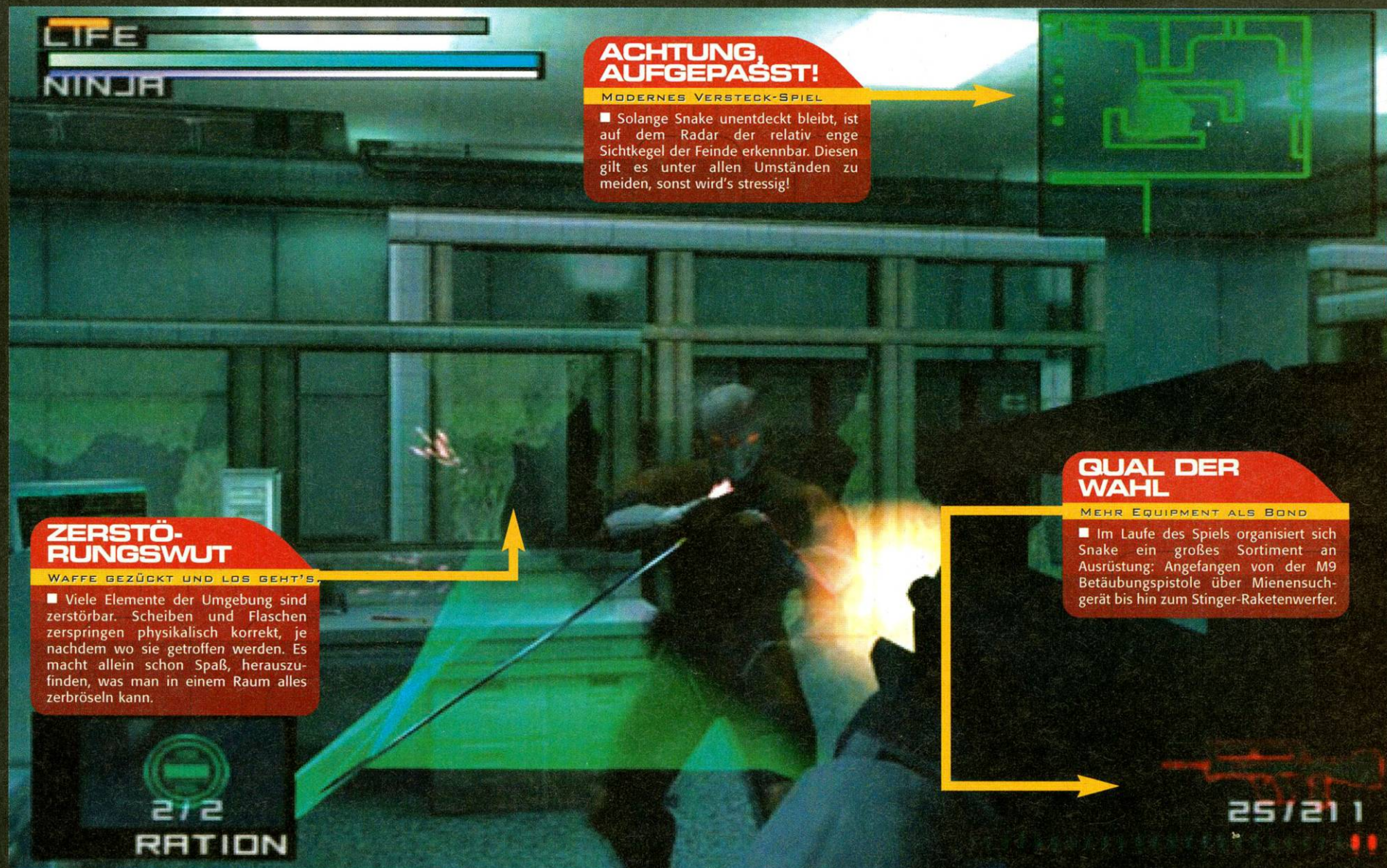
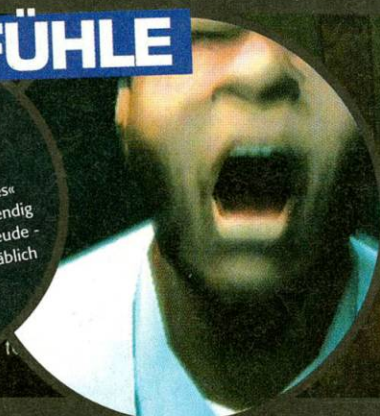


Revolverheld Ocelot wird es bald bereuen, sich mit Solid Snake angelegt zu haben

GEFÜHLE

ANGST IM GESICHT

Die Figuren in »The Twin Snakes« wirken mit ihrer Mimik sehr lebendig und realistisch. Angst, Furcht, Freude – man kann ihre Gefühle buchstäblich vom Gesicht ablesen. Wie im Kino.



ACHTUNG, AUFGEPAST!

MODERNES VERSTECK-SPIEL

■ Solange Snake unentdeckt bleibt, ist auf dem Radar der relativ enge Sichtkegel der Feinde erkennbar. Diesen gilt es unter allen Umständen zu meiden, sonst wird's stressig!

ZERSTÖRUNGSWUT

WAFFE BEZÜCKT UND LOS GEHT'S.

■ Viele Elemente der Umgebung sind zerstörbar. Scheiben und Flaschen zerspringen physikalisch korrekt, je nachdem wo sie getroffen werden. Es macht allein schon Spaß, herauszufinden, was man in einem Raum alles zerbröseln kann.

QUAL DER WAHL

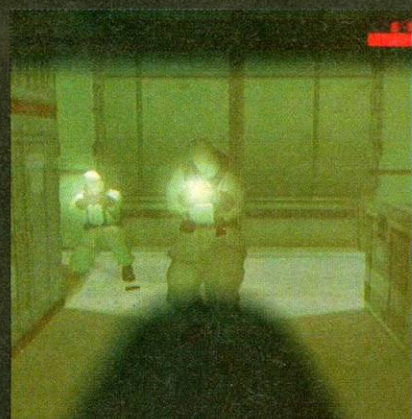
MEHR EQUIPMENT ALS BOND

■ Im Laufe des Spiels organisiert sich Snake ein großes Sortiment an Ausrüstung: Angefangen von der M9 Betäubungspistole über Mienensuchgerät bis hin zum Stinger-Raketenwerfer.

er Anweisungen und Ratschläge seiner Verbündeten. Diese sind angesichts des überbelegten Controllers auch bitter nötig. Doch keine Sorge: Die komplizierte Steuerung ist recht schnell verinnerlicht. Schon nach kurzer Zeit beherrscht man sämtliche Manöver, und Kenner stellen überrascht fest, dass Snake seit seinem Abenteuer auf der Ur-Playstation dazugelernt hat: Wie in »Metal Gear Solid 2« kann er sich jetzt zum Beispiel auch an Vorsprüngen entlanghangeln oder sich in herumstehenden Schränken verstecken.

So schleicht und schießt man sich also durchs Innere der Basis. Die Kamera lässt sich dabei nicht justieren, sondern folgt immer automatisch dem Geschehen. Was zunächst etwas irritierend wirkt, trägt eigentlich einen großen Teil zur Spannung bei. Denn nur in der neuen Ego-Perspektive kann man sich umsehen. Ansonsten muss sich der Spieler auf das Radar und den relativ engen Bildausschnitt verlassen. So ist man nie davor gefeit, dass nicht gleich die nächste Wache um die Ecke kommt und Alarm

schlägt. Aber auch nach seiner Entdeckung hat Snake noch eine Chance: Dank umfangreicher Bewaffnung kann er sich ganz gut seiner Haut erwehren. Allerdings sollte er immer nur ein Rückzugsgefecht führen, stets auf der Suche nach einem guten Versteck. Denn lange hält er der Übermacht der schnell herbeigerufenen Verstärkung nicht stand. So kämpft sich der Spieler hektisch durch die wild ballernden Gegnerhorden, immer mit einem Auge zum Notausgang gerichtet. Hoher Puls und



DER KLEINE UNTERSCHIED

KEIN SPIEL WIE JEDES ANDERE

Wie schon die ersten Spiele aus der »Metal Gear«-Serie für den Game Boy und die NES-Konsole, so überzeugt auch »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« mit liebevollen Details und witzigen Ideen. Da wäre zum Beispiel die vertrackte Story, die nicht nur eine simple Geschichte von Gut gegen Böse erzählt, sondern teilweise fast schon philosophische Züge annimmt. So erfährt man die Beweggründe von praktisch jedem Endgegner und bekommt immer wieder Einblicke in Snakes zwiespältiges Verhältnis zu seinem Job. Aber auch abseits der Story hat »MGS« einige Überraschungen parat. In einem Computerraum entdecken die verwunderten Spieleraugen plötzlich einen Gamecube auf dem Schreibtisch. Außerdem sitzen Mario- und Yoshi-Puppen auf dem Schrank, die sogar typische Mario-Soundeffekte von sich geben, wenn man sie mit Blei voll pumpt. Auch der Boss-Kampf gegen Psycho Mantis, der schon im Ur-»MGS« zu den Höhepunkten zählte, wurde einer Frischzellenkur unterzogen. An den Wänden hinter dem verrückten Gegner hängen Gemälde mit Portraits von Ryuhei Kitamura (Regisseur der Zwischensequenzen), Hideo Kojima (Schöpfer von »Metal Gear«) und Denis Dyack (Chef von Silicon Knights). Während Psycho Mantis eine Vorstellung seiner Psycho-Kräfte gibt, fängt das gemalte Trio auf einmal an, wie verrückt zu lachen. Als der ganze Raum in Flammen aufgeht, verwandelt sich das Portrait von Dyack in eine brennende Fratze. Psycho eben! Weitere Beweise der Liebe zum Detail in »Twin Snakes« wären die speziell auf die jeweilige Spielsituation abgestimmten Game-Over-Bildschirme und die Briefing-Videos, in denen der interessierte Zocker einfach alles zur Hintergrundstory in Erfahrung bringen kann. Es gibt viel zu entdecken, packt es an!

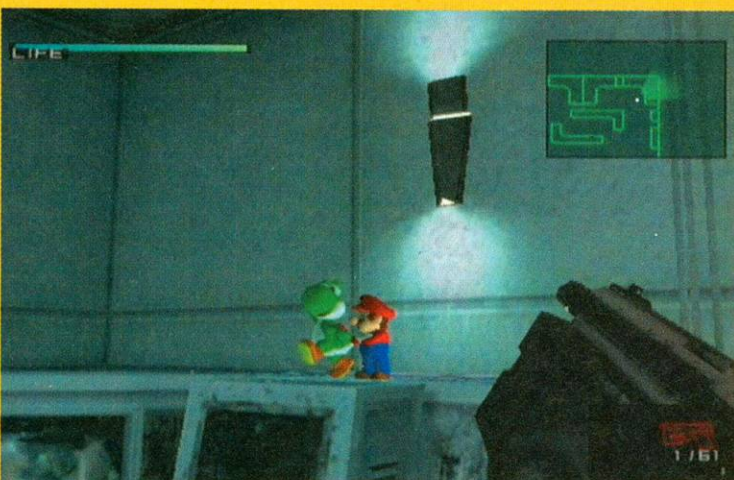
Die »Metal Gear Solid«-Macher haben sich im Spiel verewigt



Der war in der Playstation-Version noch nicht da. Warum wohl?



Keine Sorge: Mario und Yoshi müsst ihr nicht auch noch retten ...



Ein Stück weiter rechts und die Wache kann ihre Familienplanung vergessen



Oben rechts werden Feinde eingeblendet, wenn sie auf Snakes Spuren stoßen



Nicht nur Liebhaber, auch betäubte Feinde sind im Schrank gut aufgehoben

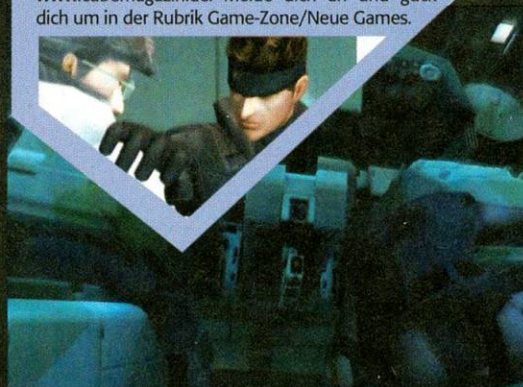
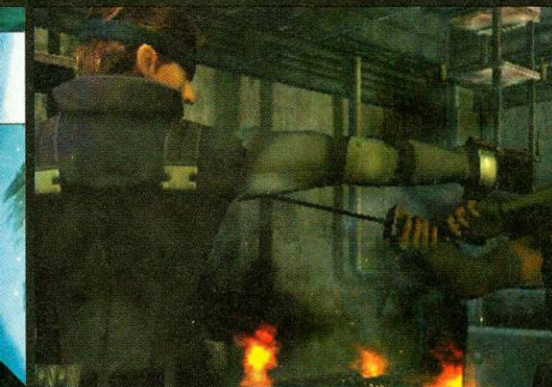
»JEDER END-GEGNER HAT NUR EINES IM SINN: SNAKE MIT AUSGEFALLENEN METHODEN ZU VERNICHTEN.«



Schweißausbrüche sind garantiert! Unterbrochen wird der Spielablauf immer wieder durch Begegnungen mit den coolen Zwischengegnern. Um mit diesen fertig zu werden, sind die größeren Kaliber und besondere Kniffe gefragt. Sollte Snake mal gar nicht wissen, wie ein Gegner kleinzukriegen ist, genügt ein Funkruf an die Kollegen. Diese haben immer einen guten Rat auf Lager.

Obwohl der grundlegende Level-Aufbau gleich geblieben ist, haben die Entwickler überall dezente Änderungen vorgenommen. So finden sich plötzlich an ganz neuen Stellen Wasserpfützen, die das leise Vorankommen durch lautes Plätschern beim Durchschreiten ziemlich erschweren. Oder die schon erwähnten Schränke, die erst in »Metal Gear Solid 2« eingeführt wurden. Dadurch und durch die stark verbesserte Intelligenz der Gegner stehen auch alte »MGS«-Hasen immer wieder vor neuen Herausforderungen, die ohne Umdenken und den Einsatz der neuen Fähigkeiten nur schwer zu meistern sind. So werden die

Noch Fragen? Konami antwortet! Solltet ihr weitere Fragen zum Spiel haben – wir haben den Mann, der alles weiß. Wolfgang Ebert arbeitet bei Konami als Pressesprecher. Er beantwortet zehn von uns ausgesuchte Fragen, die bis zum 19. März im Forum unserer Webseite eingehen. Die Adresse: www.cubemagazin.de. Melde dich an und guck dich um in der Rubrik Game-Zone/Neue Games.



Bei den heftigen Boss-Fights wird auch die Umgebung in Mitleidenschaft gezogen



»THE TWIN SNAKES VEREINT DIE SPANNENDE STORY DES ORIGINALS MIT DEN GAMEPLAY-NEUERUNGEN DES ZWEITEN TEILS.«

Den schicken Taucheranzug trägt Snake nur in den ersten Minuten

Merke: Niemals die Tochter vom Boss anflirten!

Wachen jetzt nicht erst auf Snake aufmerksam, wenn er in ihr Sichtfeld gerät. Sobald sie verdächtige Geräusche vernehmen oder Spuren entdecken, fangen sie an die Gegend zu untersuchen. Ist man erst mal entdeckt, wird es verdammt schwer, die Feinde abzuschütteln.

Weitere Gründe dafür, dass Zocker, die den ersten Teil schon auswendig kennen, noch mal zum Pad greifen sollten: Die Entwickler haben die meist minutenlangen Zwischensequenzen komplett überarbeitet. Dafür wurde der in Japan für seine außergewöhnlichen Kamerafahrten berühmte Regisseur Ryuhei Kitamura (»Versus«) verpflichtet. Dank ihm heizt Snake nun beispielsweise dem geheimnisvollen Ninja mit so unglaublichem Stil ein, dass sogar Neo in seiner »Matrix« neidisch werden könnte. Umso ärgerlicher ist die Tatsache, dass es Konami nicht für nötig hielt, das Spiel mit deutscher Sprachausgabe zu versehen. So sind Spieler ohne gute Englischkenntnisse dazu gezwungen, dauernd auf die deutschen Untertitel zu schießen. Und wer »MGS« kennt, der weiß, dass derartige Filmeinlagen nicht gerade

spärlich gesät sind. Aber anders als in »Metal Gear Solid 2« nehmen die Szenen nie monumentale Ausmaße an oder fangen an zu nerven. Auch weil die erzählte Story weit weniger abgehoben und dadurch um einiges spannender als im zweiten Teil ausfällt. Neben den Zwischensequenzen wurde auch die eigentliche Spielgrafik gehörig aufpoliert. Die Personen strotzen nur so vor kleinen Details, und die Umgebung erstrahlt in neuem Textur-Glanz. Eine Unmenge an Effekten haucht der Spielwelt Leben ein: Schneeflocken schmelzen auf der virtuellen Kameralinse, realistische Nebelschwaden hängen in der kalten Luft und vieles mehr. Auch sämtliche Dialoge und der atmosphärische Soundtrack wurden neu eingespielt. Leider wurde jedoch die anfangs von Konami ins Gespräch gebrachte Möglichkeit nicht umgesetzt, den Radarschirm auf dem Gameboy betrachten zu können. Neben der fehlenden Übersetzung ist dies aber auch schon das einzige Manko, das wirklich der Rede wert ist.

MARKUS REHMANN

AUF EINEN BLICK

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

SCHLEICH-ACTION VOM FEINSTEN



GRAFIK
Flüssige Grafik, tonnenweise Effekte.



SOUND
Brachiale Soundeffekte, atmosphärische Musik, Surround-Sound.



GAMEPLAY
15 Stunden Spielspaß, gewöhnungsbedürftige Steuerung.



SPIELSPASS
Verschiedene Lösungswege reizen zum erneuten Durchspielen.



BESONDERHEIT
Versteckte Gimmicks, Wundertüte voller Ideen.

ALTERNATIVE

Spannungsgeladen, aber fast ausschließlich ein Schleich-Game und daher etwas zäher.



»SPLINTER CELL«

STANDPUNKT

Obwohl mir das realistischere Szenario von »Splinter Cell« besser gefällt, hat mich dieses Spiel mit seiner spannenden Story und dem abwechslungsreichen Gameplay gefesselt. Fans von Agenten-Action brauchen beide Spiele.

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

9.0

HERAUSRAGENDES ACTION-SPEKTAKEL

BEYOND GOOD & EVIL

CUBE

INFORMATION

BEYOND GOOD & EVIL

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

PREIS: 30 EURO

HERKUNFT: FRANKREICH

SPIELER: 1

SPEICHER: 55 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG/BILDTEXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ PACKENDE HANDLUNG

+ TOP-GRAFIK

+ SPARPREIS

+ MINIGAMES

ETWAS KURZ



27. FEB. '04



UNKLAR



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: heldin

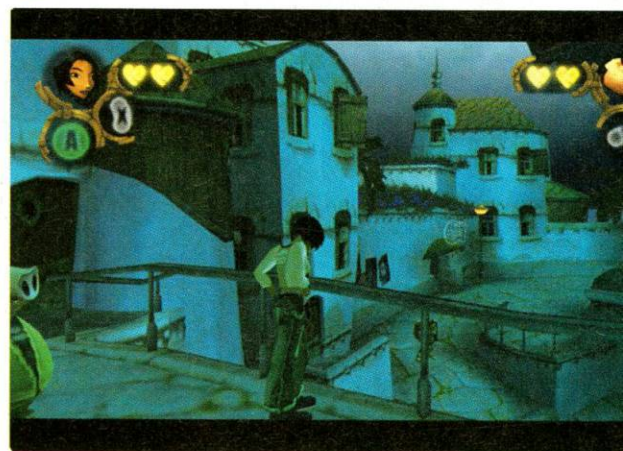


Die Wahrheit ist da draußen ...



Vor allem die späteren Kämpfe kann Jade nur überleben, wenn sie Pey'j oder Double-H aktiv einbezieht

Die Stadt Hyllis ist Ausgangspunkt von Jades Abenteuern



Nimm Jade bei der Hand und tauch ab in ein Action-Abenteuer, das mitreißt wie kaum ein anderes der letzten Jahre.

DIE BEVÖLKERUNG

von Hyllis lebt in Angst und Schrecken. Sirenen heulen durch die Nacht, ein Energieschild stülpt sich über Häuser und Kanäle. Lodernde Meteoriten schrauben sich vom Himmel herab und bohren sich in den Boden. Angriff der Dom'z! Aus den Meteoriten klettern Alien-Wesen hervor, riesigen Insekten gleich, und laufen Amok. Solche Attacken erfolgen immer häufiger. Außerdem verschwinden Menschen spurlos. Gibt es eine Verbindung? Und was tut die Alpha-Abteilung mit all ihren Kampfanzügen und Raumschiffen? Fotoreporterin Jade be-

kommt den Schrecken hautnah zu spüren. Nach einer kurzen Introsequenz schlagen drei Meteoriten ein, gleich neben ihrem beschaulichen Leuchtturm in der Nähe der Stadt Hyllis. Jade nimmt ihren Dai-Jo-Kampfstock zur Hand, rennt die Angreifer schwindlig und prügelt sie k.o.. Kaum fünf Minuten nach Start des Spiels kommt es zum Showdown mit dem ersten Bossgegner. Viele weitere werden folgen.

Auf den temporeichen Einstieg folgt ein herrlich mitreißendes Abenteuer, prall gefüllt mit Puls und Leben und Figuren. Jade nimmt Kontakt zur Re-

bellens-Organisation Iris auf, soll Beweisfotos schießen, kommt einem Komplott auf die Spur und reist sogar zum Mond. Viele großartige Herausforderungen warten. Die Kämpfe, Kopfnüsse und Geschicklichkeitstests sind aber letztlich nur als Girlande um die Handlung herumgelegt. Es geht um Freud und Leid, Entführung und Rettung, Gut und Böse, »Good & Evil« eben. Jade kämpft für sich und ihre Freunde, die sie während ihrer Reise kennen lernt. Dabei begeistert vor allem die große Bewegungsfreiheit. Das Spiel setzt immer wieder neue Ziele, doch die sind eher Orientierungspunkte als fest

Mach mal Pause

Minigames lockern den Ablauf auf. Jade kann bei Hovercraft-Rennen in Hyllis und im Schlachthof um Perlen fighten, in der Akuda-Bar beim Airhockey ihr Vermögen mehren und in Höhlen Plünderer jagen.



⬆ Gleich in den ersten paar Spielminuten muss Jade sich in einem Bossgegner-Kampf beweisen



⬆ Action über Hyllis: Mitten im Spiel wird Jade plötzlich in eine Jagd über die Dächer der Stadt verwickelt

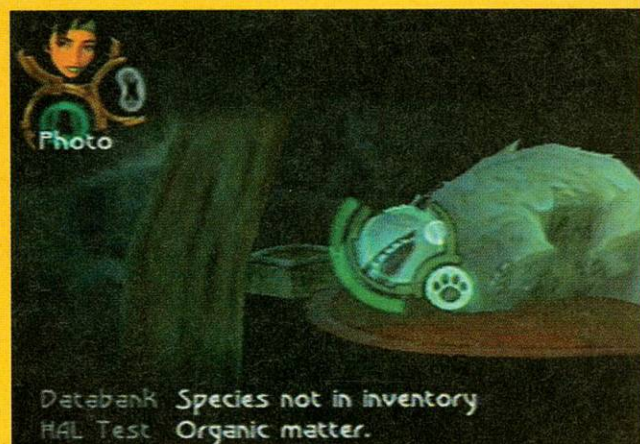
mit der Handlung verankert. Man kann die Stationen des Schauspiels besuchen oder frei Schnauze das Gelände erkunden, Plünderer jagen, Perlen suchen, das Vermögen mehren und das Luftkissenboot tunen, das die Wege zwischen den Etappen verkürzt. Kompass, Karte und Notizzettel helfen, den Faden jederzeit wieder aufzunehmen.

Wie die Lore bewegen, wie das Schalterrätsel lösen? Solche Fragezeichen schimmern in den Tiefen eines Bergwerks. Bei den Angriffen fieser Leuchtwürmer in den Horax-Dungeons spielt das Kampfsystem seine Raffinessen aus. Auf Kommando greift Jades Begleiter Pey'j aktiv die Biester an oder startet seinen brachialen Kampfsprung. Nach

dem Aufprall sehen umstehende Angreifer für einige Augenblicke Sterne. Jetzt kann Jade sie mit dem Dai-Jo-Stock endgültig ausknocken oder in die Felsen prügeln und dort verankerte Edelsteine herauslösen. Timing und Geschick stehen auf der Probe, wenn Jade in der Nutripillenfabrik die Fließbänder, Lasersperren und Fallen schadlos überstehen will.

Es reizt wie Feuer in den Adern, Perlen zu suchen und zu finden, Jade neue Fähigkeiten anzutrainieren und immer neue Gebiete zu erobern. Hat Jade erst das Gyrodisk-Katapult um den Arm geschnallt, kann sie den dicksten Gegnern auf große Distanz einheizen. Sie lernt, Schatten zu nutzen und unentdeckt in den Katakomben der Alpha-Abteilung

zu spionieren. Diese abwechslungsreichen Herausforderungen sind völlig mühelos verwoben, ohne Leerlauf, ohne dass man in Sackgassen stecken bleiben würde. Oder nur ganz selten. Dann allerdings wäre es toll, wenn den Figuren auf die Bitte um Hinweise mehr als nur drei Standard-Tipps einfallen würden. Selbst ein Scheitern der Heldin ist nicht wirklich tragisch, denn die Fortsetzung ist an Ort und Stelle erlaubt. Die Speicherterminals begrüßen einen mit offenen Armen immer dann, wenn man sie herbeisehnt. Dass sich »Beyond Good & Evil« so herzerfrischend spielt, das liegt auch an den minimalen Ladepausen und der handlichen Steuerung. Sie baut auf den »Zelda«-Standards auf und geht ➔



SCHNAPP-SCHUSS NIEMALS OHNE JADES FOTO-APPARAT

Gleich zu Beginn des Abenteuers bekommt Jade ihren Fotoapparat zugesteckt; als Reporterin soll sie damit die Machenschaften der Alpha-Abteilung dokumentieren. Die Umgebung durch den Sucher betrachten, Details heranzoomen und auf Knopfdruck Erläuterungen abrufen, das hat was ähnlich Prickelndes wie bei »Metroid Prime«. Doch Jades Apparillo kann viel mehr. Beschafft man sich zum Beispiel die Zoom-Linse, dann dient er als Zielfernrohr – eine praktische Sache gerade beim Umgang mit dem Gyrodisk-Werfer, damit die tödlichen Frisbees wirklich präzise ins Ziel treffen. Wer dem Abenteuer möglichst alle Geheimnisse entreißen will, beschafft sich Detektoren. Einer zeigt die Position der insgesamt 88 Perlen an, die man in der Mammago-Werkstatt gegen diverse Tuning-Teile eintauschen kann. Ein anderer verrät, wo sich Wale, Spinnen, Rochen und allerlei skurriles Getier aufhält. Suchen, finden, abdrücken: Für gelungene Schnappschüsse spendiert das Naturkunde-Museum bares Geld. Die Foto-Safari läuft zwar nur nebenbei, macht aber viel her. Es klickt halt, wenn man wartet und wartet und schließlich doch ein besonders scheues Exemplar einfangen kann.



⬆ Für jedes geknipste Tier zahlt das Naturkunde-Museum ein von der Schwierigkeit abhängiges Honorar



»DIE ABWECHSLUNGSREICHEN HERAUSFORDERUNGEN SIND VÖLLIG MÜHELOS VERWOBEN, OHNE LEERLAUF, OHNE SACKGASSEN. UND DAS FÜR 30 EURO.«



Die Kämpfe gegen solche Biester haben was interessantes und spannendes an sich

ohne Nachdenken von der Hand. Kommt Jade an eine Klippe, springt sie automatisch; macht es Sinn, sich hinter einer Wand zu verschanzen, tut sie das. Symbole in der Bildecke weisen darauf hin, welche Aktionen in der momentanen Situation möglich sind.

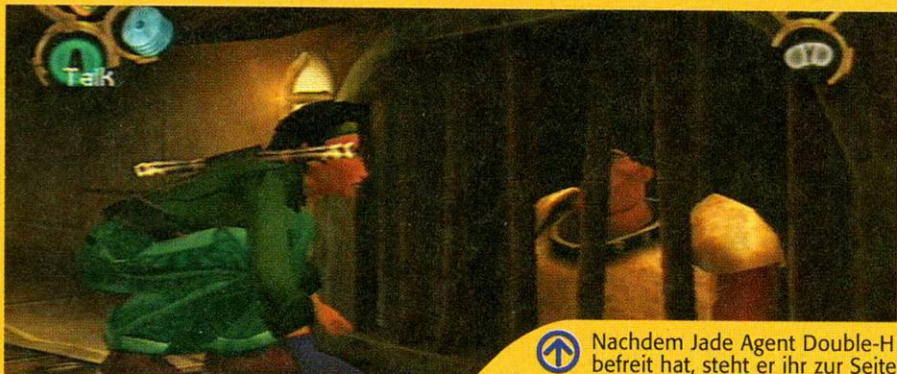
Zu bemängeln gibt es wenig. Höchstens vielleicht, dass sich Video-Einspielungen nicht abbrechen lassen. Oder den breiten Cinemascope-Streifen, der die herrlich lebendige Grafik

oben und unten einengt, aber als Stilmittel seinen Zweck verfehlt. Knackige Soundeffekte und Dancefloor-Musik passen wie Jade auf den Gamecube. Meistens jedenfalls. Manchmal kommt dieser spezielle Stallgeruch durch, mit dem sich französische Produktionen gern um Originalität bemühen. Rumba-Musik zur Verfolgungsjagd zum Beispiel. Dafür sitzt die Eindeutschung. Kompetent übersetzte Bildtexte und passende Synchron-

TEAMWORK

ZWEI KÖPFE SIND HELLER ALS EINER

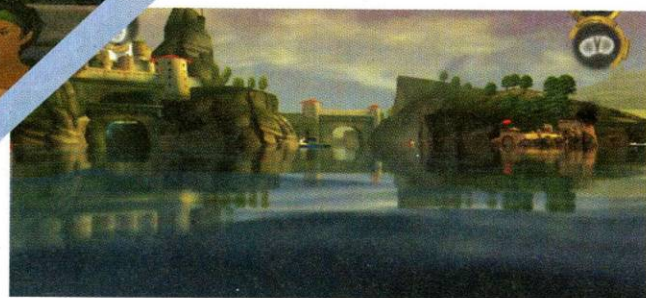
Obwohl sich Jade in einigen Etappen ganz auf ihr eigenes Geschick, Köpfchen und Schleichtalent verlassen muss, kommt sie die meiste Zeit gemeinsam mit einem Begleiter den Machenschaften der Alpha-Abteilung auf die Spur. In den ersten paar Stunden steht ihr Pey'j zur Seite; mit seiner losen Klappe bereichert die menschliche Kampfsau das Spiel mit einer Prise Witz. Später stellt sich Jade gemeinsam mit Agent Double-H den Gefahren; der kantige Double-H könnte glatt als Zwillingbruder von Buzz Lightyear aus »Toy Story« durchgehen. Kommt Jade allein nicht weiter, sind beide auf Kommando des X-Aktionsknopfes zur Stelle. Sie prügeln sich mit den Dom'z-Aliens, brechen Gitter auf, schieben Kisten beiseite oder blockieren Druckschalter. Einen dürfen wir nicht vergessen: Jades treuer Armcomputer kommentiert mit spanischem Akzent alles, was Jade im Lauf ihres Abenteuers vor die Füße fällt und wert ist, eingesammelt zu werden.



Nachdem Jade Agent Double-H befreit hat, steht er ihr zur Seite

SCHATTEN-SCHLEICHER

Kaum ein Action-Spiel ohne Schleich-Etappe. Aber warum nicht: Es prickelt, wenn Jade die Katakomben der Alpha-Abteilung ausspioniert, sich an Wachen vorbeimogelt, Schatten nutzt und aus der Deckung Fotos schießt.



Ist das Luftkissenboot vernünftig getunt, sind Siege und Säcke voller Preisgeld locker in Reichweite

stimmen, was will man mehr? Wir drücken Ubisoft jedenfalls die Daumen, dass dieses herrliche Abenteuer auf dem Gamecube mehr Freunde findet als auf der Playstation 2. Dort war »Beyond Good & Evil« bisher exklusiv erhältlich, blieb aber unbeachtet. Das hat eine Produktion so voller Herzblut und Liebe zum Detail nicht verdient. Wahrscheinlich hat genau dieser Misserfolg Hersteller Ubisoft bewogen, jetzt möglichst viele

Gamecube-Daddler mit dem Kampfprijs von nur 30 Euro zu ködern. Unbedingt zuschnappen!

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE
GEHEIM
TIPP

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

BEYOND GOOD & EVIL

TOP-ABENTEUER. BASTA.



GRAFIK

Herrlich bunte Grafik, wunderschöne Animationen, großartige Effekte.



SOUND

Situationsbezogene Musik, prima Effekte, Dolby Surround.



GAMEPLAY

Mitreibender Mix aus Story, Puzzles, Action.



SPIELSPASS

Null Leerlauf, abwechslungsreiche Herausforderungen.



BESONDERHEIT

Minigames, Bonus-Herausforderungen.

ALTERNATIVE

Das einzige Action-Abenteuer, welches »Beyond Good & Evil« nahe kommt.



»ZELDA: THE WIND WAKER«

STANDPUNKT

Ich mochte »BG&E« zuerst nicht spielen, weil mir der Look einiger Figuren nicht gefiel. Aber ich hab mich getäuscht. Selbst Pey'j ist cool drauf!

THOMAS PETER

TESTNOTE

9.1

BESTECHENDES ABENTEUER:
INTELLIGENT, FESSELND UND
VOLLER IDEEN.


CUBE

INFORMATION

SPAWN: ARMAGEDDON
PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: POINT OF VIEW

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH


12. MARZ 04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



16

USK

Brutale Action, rotes Blut, eklige Monster



Feuerspucker: Der riesige Boss-Gegner Violator ist ein harter Brocken

Beklemmende Atmosphäre: düstere und blutverschmierte Räume

Geben nicht auf: Die besessenen Soldaten kämpfen auch ohne Beine



SPAWN: ARMAGEDDON

Ein Dämon kämpft um die Zukunft der Erde

DER UNTOTE

Spawn, erfunden vom genialen Todd McFarlane, gehört seit dem Kinofilm zu den populärsten Comic-Helden überhaupt. In diesem düsteren Action-Abenteuer, das vor Gewalt und Feuerkraft überschäumt, kämpfst du um die Rettung der Welt. Da gibt es nur ein kleines Problem: Der böse Jason Wynn und seine Dämonen setzen alles daran, unseren Protagonisten davon abzuhalten.

So begegnet der Spieler schon im ersten der über 20 Level Unmengen von satanischen Gegnern. Eklige Riesenfledermäuse, Teufel und Peitschenhexen jagen dich durch die düsteren Städteschluchten. Später trachten Untote, besessene Soldaten oder mit Klauen ausgestattete Ungeheuer in Bürogebäuden und Hafenanlagen nach deinem Leben. Dieses Kleingetier stellt aber nicht wirklich ein Problem dar und kann durch simple Angriffe mittels der mitgeführten Axt oder mit Hilfe der altbekannten Kette besiegt werden. Bei allen Kämpfen spritzt so viel Blut, als wäre der Metzger am Werk. Im Clinch mit mächtigen Boss-Gegnern wie dem Feuer spuckenden

Violator lässt dann allerdings auch Spawn mal ein paar Liter Blut. Doch mit seiner Wurfkrallen und vor allem mit seinen konventionellen Schusswaffen zwingt Spawn auch solche Monster in die Knie.

Während des Spiels findest du Feuerwaffen wie Pistolen, eine Mini-Gun, Schrotflinten, Maschinenpistolen und viele andere coole Tötungsapparate. Im Verlauf des Abenteuers können viele Waffen aufgebessert werden. Erhöht wird dann die Durchschlagskraft und das Volumen der Munition fassenden Magazine. Natürlich wächst mit der Zeit auch Spawns Energieleiste.

Durch diese Art von Charakteraufbau hat der Spieler immer ein Ziel, und die zahllosen Kämpfe wirken nicht nutzlos. Die Optionen zum Aufbau eures Helden stehen allerdings erst am Ende eines Levels zur Verfügung. Nur dort kann auch gespeichert werden. Durch die einfache Steuerung geht die Mischung aus schlagen, springen, hüpfen und schießen erstaunlich leicht von der Hand und bereitet auch ungeübten Daddlern keine Probleme. Dieses Spiel bietet also einiges und könnte sehr viel Spaß machen.

Aber die Grafik des Titels lässt einfach keine Freude aufkommen. Ein Spiel, das vom Kampfsystem und dem Charakteraufbau so sehr dem PS2-Superhit »Devil May Cry« ähnelt, sollte da schon etwas mehr bieten. Der Held und die Gegner bewegen sich wie Roboter, die Level wirken plump, ungenau, und lassen den Spieler vergessen, dass er einen Gamecube und keine N64-Konsole besitzt. Mit Unmengen an Blut und Gewalt sowie

popligen Bonis wie den versteckten Comic-Covern versuchen die Programmierer von diesen Problemen abzulenken. Leider gelingt ihnen das in keiner Weise. Der rockige Sound, der aber auch nur Liebhaber dieser Musikrichtung begeistert, macht das dicke Grafik-Minus leider nicht wett. Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte aus diesem Spiel sehr viel mehr werden können.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

SPAWN: ARMAGEDDON

BRACHIALES GEWALTSPECKTAKEL AUS DER HÖLLE!



GRAFIK

Schwache bis mittelmäßige Animationen. 50/60-Hz- und 4:3/16:9-Bild-Modi.



SOUND

Düster und rockig – wahlweise in Dolby Surround.



GAMEPLAY

Etwas schwer, aber auch für Gelegenheitsspieler geeignet.



SPIELSPASS

Nach einmaligem Durchspielen ist die Luft raus.



BESONDERHEIT

Alles nur geklaut, nämlich von »Devil May Cry«.

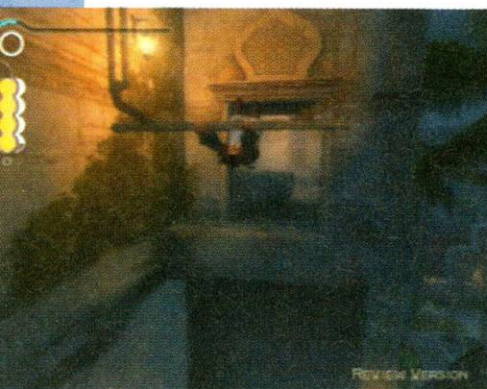
TESTNOTE

6.7

BLUTIGE HAU-DRAUF-ACTION
OHNE NEUE IDEEN. NUR WER
DIE COMIC-FIGUR VERGÖTTERT,
SOLLTE ZUGREIFEN.

Das bringt die Zukunft

An einigen Stellen schneidet das Spiel unerwartet Schwarzweiß-Szenen in die laufende Action ein: Der Prinz turnt dann durch unbekanntes Areal. Diese Bilder aus der Zukunft weisen auf kommende Fallen hin und entschärfen so den Schwierigkeitsgrad.



⬆️ Anspruchsvolle Sprung- und Kletterszenen stellen das Gros der Herausforderungen

⬆️ Timing ist Trumpf, wenn sich der Held von Reck zu Reck schwingt

⬆️ Der Prinz auf der Flucht vor den Folgen eines Unfalls mit dem geheimnisvollen Sand der Zeit

CUBE

⬆️ INFORMATION

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT MONTREAL

PREIS: 49 EURO

HERKUNFT: KANADA

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

SPEICHER: 15 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

⬆️ MERKMALE

+ MITREIBENDE STORY

+ TRAUMHAFTES GRAFIK

+ INTERESSANTE IDEEN

▢ MANCHMAL UNÜBERSICHTLICH

▢ KEIN SURROUND-SOUND



26. FEB. '04



ERHÄLTLICH



ERHÄLTLICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: orient



Ein Prinz mischt den Orient auf

PRINCE OF PERSIA SANDS OF

Mit dem großartigen Remake des Jump'n'Run-Klassikers »Prince of Persia« schickt Ubisoft das vielleicht beste Action-Abenteuer des Jahres 2004 ins Rennen

WER WÜRD

nicht gern die Uhr zurückdrehen. Und sei es nur um wenige Sekunden, so wie es der Held dieses bezaubernden Action-Abenteuers kann. Er ist ein persischer Prinz ohne Namen, aber mit Herz. Er kämpft gegen Dämonen und Untote, die ein orientalisches Reich terrorisieren. Der Prinz ist gemeinsam mit der angriffslustigen Brut in einem Schloss aus Tausend-

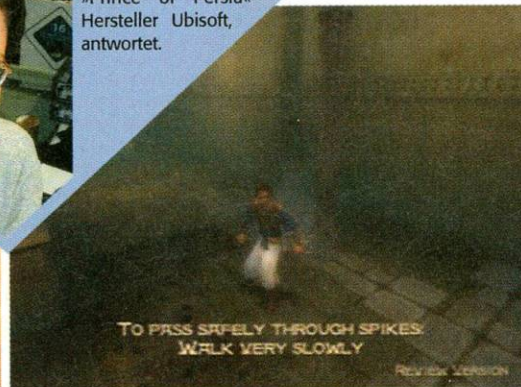
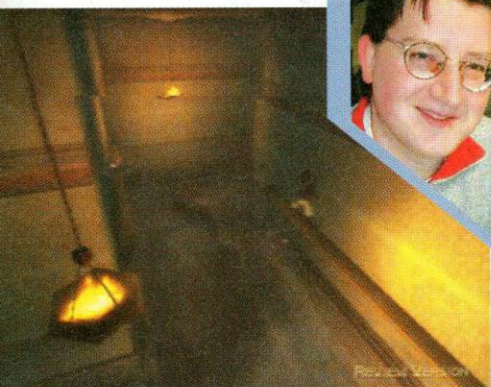
undeiner Nacht gefangen und muss sich den Weg nach draußen freikämpfen. Das Remake des 1989 erschienenen »Prince of Persia« entfaltet von Beginn an ein märchenhaftes Flair. Mitverantwortlich dafür ist der ungewöhnliche Look der Grafik. Sie wirkt durch viel helles Licht kontrastreich, ein sanfter Weichzeichner-Effekt malt sie gleichzeitig etwas verträumt. Die Etappen sind

durch Filmszenen verknüpft. Dann erzählt der Prinz selbst, was geschieht. Was hat es mit dem »Sand der Zeit« auf sich, und wie kann Großwesir Jaffar damit eine Diktatur des Schreckens errichten? Einen ersten Wendepunkt erreicht die Story nach einer Stunde Spieldauer: Der Held trifft auf Farah, eine hübsche Bogenschützin. Sie steht unserem Prinzen bei, zeigt Wege und nimmt Angreifer aufs Korn.



Noch Fragen? Dir brennt es unter den Nägeln?

Dann besuche unser Internet-Forum (www.cubemagazin.de), melde dich an, klick dich durch zur Rubrik Game-Zone/Neue Games und beschreibe dein Anliegen. Wir wählen die zehn interessantesten Fragen aus. Waldemar Lindemann, Community-Manager bei »Prince of Persia«-Hersteller Ubisoft, antwortet.



⬆ Mit ihrem Bogen nimmt Farah Biester automatisch aufs Korn; aber sie trifft auch den Helden, wenn der im Weg steht



⬆ Im »Matrix«-Stil rennt der Prinz sogar an Wänden hoch und an Mauern entlang



SÄBELN, RASPELN, HOLZEN

DER KAMPFSTIL DES PRINZEN

■ Mit dem Säbel kann der Prinz Attacken des Gegners blocken und tödliche Hiebe austeilern. Schade, dass diese Waffe nur Fässer und Bänke zertrümmert, aber kein Inventar, keine Kulissen. Cool sind schnelle Ausweichmanöver und akrobatische Salti, mit denen der Prinz Gegner überwindet und von hinten erdolcht.

NEO, DU HIER?

MATRIX-MOVES

■ Wände sind mehr als nur die eine Grenze zum nächsten Raum. Wie »Matrix«-Held Neo kann der Prinz für einige Augenblicke an ihnen hoch und entlang laufen, sich abstoßen und so weit in Räume hineinkatapultieren. Das kritische Timing ist aber nicht leicht in den Griff zu kriegen.

NETT, DICH ZU TREFFEN!

DEIN SAND IST MEIN

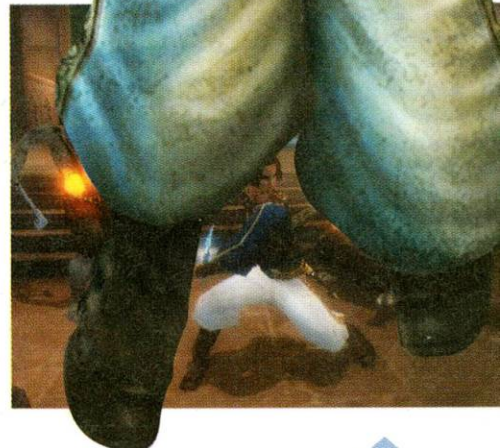
■ Noch zwei Säbelhiebe, dann liegt das Biest für einige Augenblicke am Boden. Jetzt kann der Prinz seinen Dolch der Zeit in den Monsterleib rammen, den Sand der Zeit herausaugen und seine Vorräte ergänzen. Man ist dabei allerdings für einen Wimpernschlag wehrlos.

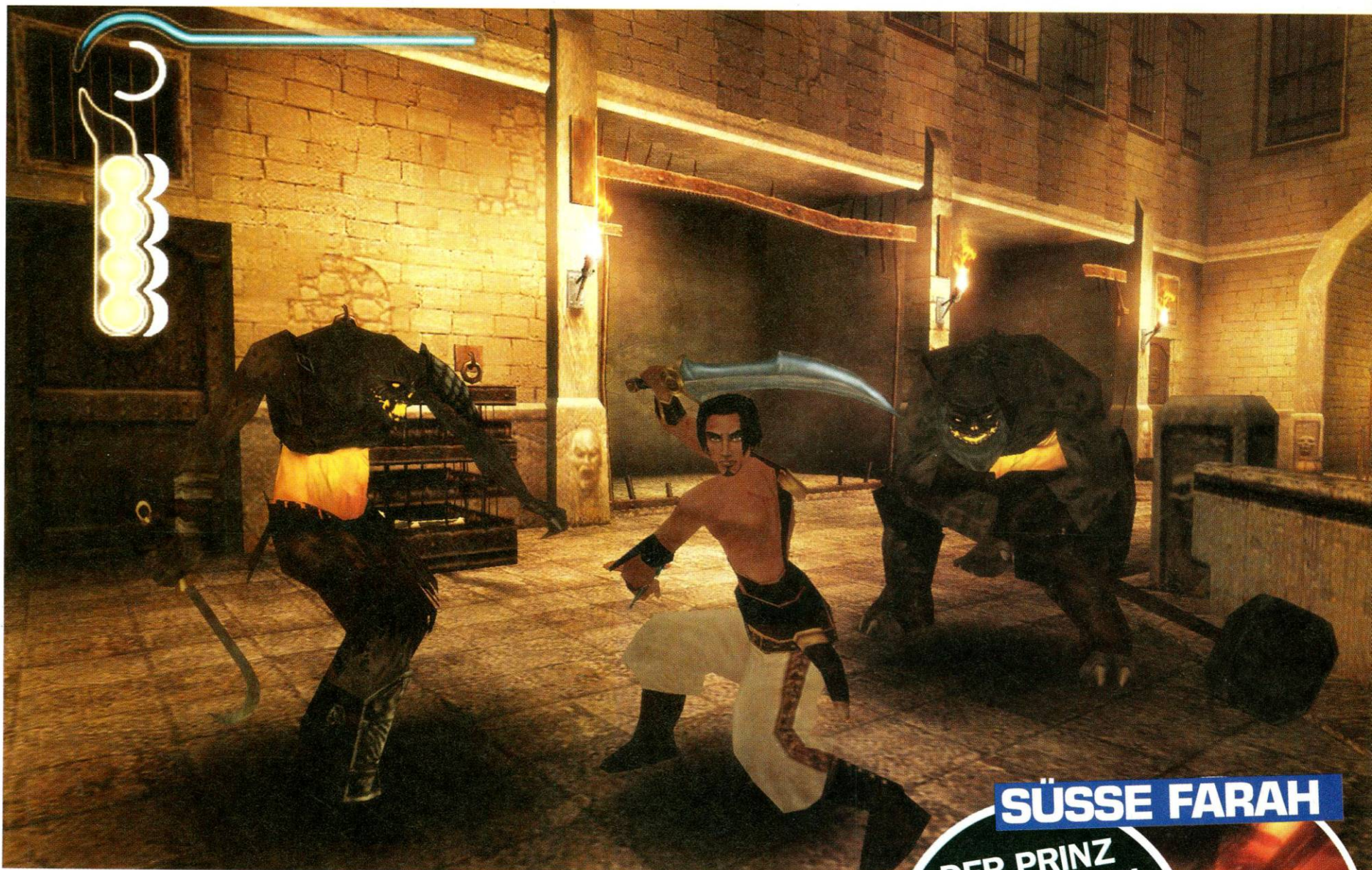
TIME

Der Held bewegt sich so gewandt durch seine Umwelt wie momentan kein Zweiter. Er rennt an Wänden hoch und fliegt durch die Luft wie ein Akrobat. Der Animation der Figuren begeistert, speziell die des Prinzen. Seine Aktionen wirken spektakulär, aber auch glaubwürdig. Einige dieser Szenen knüpfen an das Original-Spiel an. Wenn der Prinz an einer Schlucht steht, mit den Armen rudert und in eine Dornenfalle zu stürzen droht, erinnert das an den Ur-»Prince of Persia« – aber

ohne den hohen Frustraktor des Originals. Es ist der Steuerung hoch anzurechnen, dass sie dem Spieler ein gewisses Maß an unpräzise Timing erlaubt. Beim Sprung von Trapez zu Trapez bügelt das Spiel sogar leichte Ungenauigkeiten bei der Positionierung des Helden aus. So kann man das Abenteuer ganz unbeschwert genießen und sich auf die Herausforderungen konzentrieren, die rund 50 Prozent des Spiels ausmachen, nämlich Wege durch die mit Fallen gespickten Räume zu

finden. Kreissägen rattern an den Wänden entlang, Sensen schnellen aus dem Boden hervor, Simse brechen herunter. Natürlich gab's solche Fallen schon in vielen Spielen, aber selten in einer so interessanten, geistreichen, fesselnden Zusammenstellung. Man hat Spaß daran, Wege durch das Fallen-Geflecht zu finden. Außerdem möchten wir »Prince of Persia« unseren Orden für außerordentliche Fairness auf die Packung nageln. Wer mit Augenmaß und Überlegung vorwärts mar-





SÜSSE FARAH

DER PRINZ UND SEIN GIRL

Ungefähr die Hälfte des Weges legt der Prinz in Begleitung von Prinzessin Farah zurück. Warum? Weil sie mit ihrem schmalen Körper durch engere Passagen schlüpfen kann als der Prinz. Und weil sie mit ihrem Bogen Angreifer aufs Korn nimmt. Dabei zeigt das hübsche Gesicht Regungen, die man so selten in einem Videospiel gesehen hat. Dass sie mehr ist als nur eine Alliierte, wird gegen Ende des Spiels immer deutlicher.



schiert, muss kaum je einen unvermeidlichen Heldentod miterleben. Nur bei einigen Bosskämpfen zieht der Schwierigkeitsgrad ungebührlich an.

Verpasst unser Held Sieg oder Absprung-Kante, kommt der »Sand der Zeit« zum Einsatz. Einer seiner Eigenschaften: Man kann auf Knopfdruck das vergangene Geschehen um bis zu 30 Sekunden zurückspulen und einen neuen Versuch starten. Im Verlauf des Spiels kann der Sand immer mehr. Wenn beispielsweise Wachen, Zombies, Greife und Mutanten-Skarabäen heranmarschieren, huscht der Prinz mit Hilfe des Sandes im Zeitraffer-Tempo an den Angreifern vorbei, friert deren Bewegungen ein und spaltet ihre Leiber mit Schwerthieben entzwei. Solche Szenen kicken richtig rein. Nur ausgefeilte Duelle darf niemand

erwarten, denn die Gegner-Intelligenz hält sich im Rahmen. Gefährlich sind die Brüder eher, weil sie im Rudel attackieren.

Im Rahmen dieser Kämpfe lässt sich mit nur zwei Feuerknöpfen einiges anstellen: akrobatische Salti, Ausweichmanöver, derbe Finishing-Moves. Vieles passiert automatisch in Abhängigkeit davon, wie viele Gegner wo stehen. Man hat nicht immer die volle Kontrolle über jede Aktion, trotzdem bleibt das schlimmste aller Gefühle eines Videospielespieler außen vor: Man wird nie bevormundet, ist immer Herr der Lage. Übrigens hat die Gamecube-Version der Xbox-Fassung voraus, dass man den stellenweise lästigen Kämpfen auf Wunsch auch aus dem Weg gehen kann; so spielt sich »Prince of Persia« spürbar flüssiger. Bald stellt sich dieses gewisse Kribbeln ein:

Man möchte nur noch die nächste Falle überwinden, nur noch ein Rudel Gegner plätten. Die Stunden vergehen wie im Flug.

Zu den wenigen unschönen Punkten zählt das einen Tick zu niedrige Spieltempo. Außerdem hat sich die Kamera einen Rüffel verdient, weil sie gelegentlich Positionen einnimmt, von denen aus



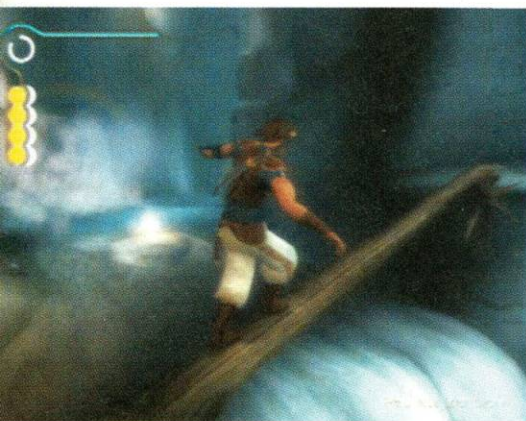
↑ Prima, viele Wasserspender: Sie erfrischen die Lebensgeister



↑ Die Fratzen der Biester sind grimmig, ihre Angriffsmuster leicht durchschaubar



Retro-Prinz Beende mutig das Abenteuer, und du wirst belohnt werden: Nämlich mit dem original "Prince of Persia" in der Version für die Super Nintendo-Konsole. Trotz spröder Grafik immer noch spielenswert!



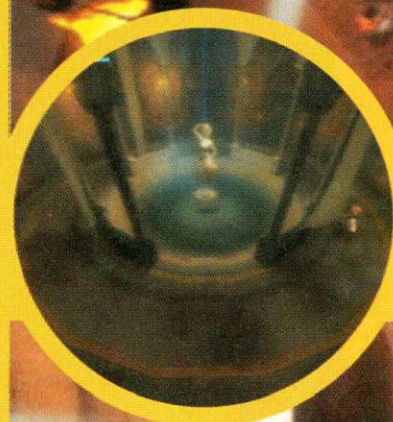
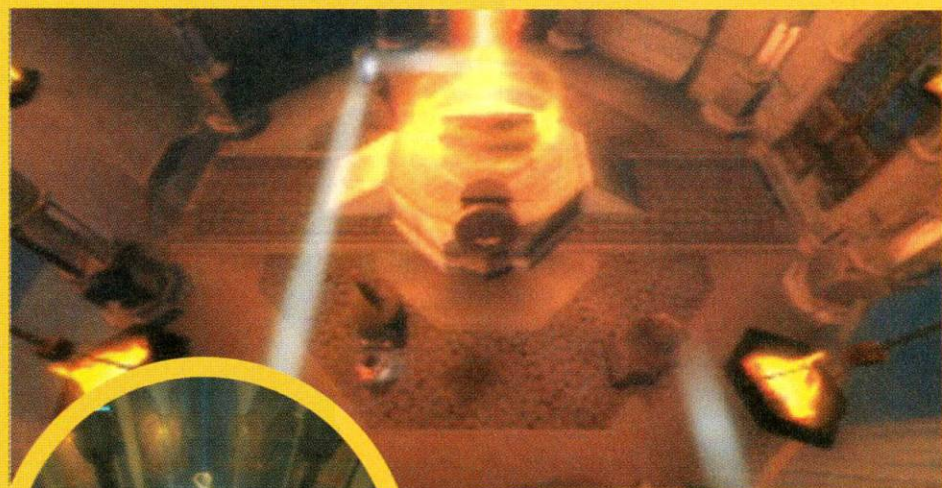
⬆ Sieben Container voller Sand der Zeit: Da lassen sich einige Fehler ausbügeln

⬆ Keine Bange: Die tolerante Steuerung verzeiht kleinere Ungenauigkeiten

LÖS MIR DIES RÄTSEL!

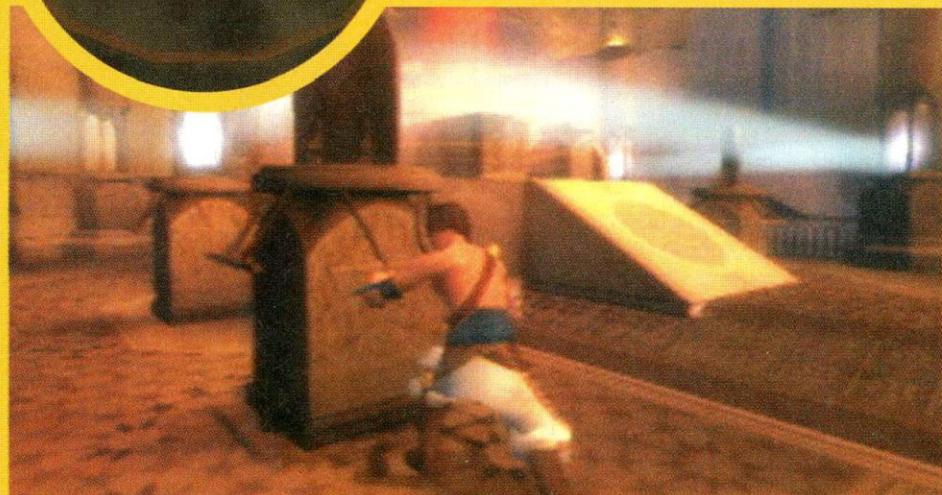
DIE GRAUEN ZELLEN LAUFEN HEISS

Den meisten Gefahren zieht der Prinz mit Säbel und Geschick den Zahn. Sechs Stellen fordern den kleinen, grauen Zellen aber mehr ab, als nur Schalter und Schlüssel zu finden: Da blockieren ausgewachsene Rätsel den Weg in den nächsten Raum. Die Kopfnüsse sind nahtlos in die Handlung integriert und wirken alles andere als aufgesetzt. Mal muss mit Hebeln und Rädern eine gewaltige Scheibe so hin und her beziehungsweise auf und ab gesteuert werden, dass Holzapfen wie bei einem mächtigen Türschloss ein Tor öffnen. Oder es gilt Spiegel so zu arrangieren, dass sie das Licht in einen Öffnungs-Mechanismus lenken. Okay, die Basisideen der Puzzles sind aus anderen Videospielen recycelt. Aber die höchstetische Ausführung verblüfft. Die Rätsel haben Geist, Klasse und nicht zuletzt Witz: Bei der schwersten aller Knobeleyen ist es ausgerechnet eine grimmige Palastwache, die entscheidende Tipps gibt.



⬆ Die Spiegel müssen so stehen, dass das zentrale Portal beleuchtet wird. Keine ganz leichte Aufgabe

⬇ Hier ein bisschen ziehen, dort ein wenig schieben, schon rückt die Lösung in Reichweite



des Rätsels Lösung auf Anhieb nicht zu erkennen ist. Dank der erfreulich vielseitigen Möglichkeiten zur manuellen Kameraführung (inklusive Ego-Perspektive und übersichtlichem Blick aus der Totalen) hält sich der Ärger aber in Grenzen. Am ehesten stört noch die schlechte Qualität der Sprach-Samples. Sie kratzen teilweise wie ein miserables MP3-File. Das brems ein bisschen die Freude über die schönen Märchen-Erzählungen, die außergewöhnliche Eindeutigkeit, die brachialen Soundeffekte und den großartigen Musikteppich, denn das Spiel laufend neu knüpft – im maßvollen Tempo, wenn Puzzles zum Nachdenken anregen, oder aus orientalischen Dancefloor-Versatzstücken, wenn Säbel klirren.

Davon abgesehen macht »Prince of Persia« einfach nur Spaß. Da nerven weder Ladezeiten noch Grafikrucker, da passen Steuerung, Atmosphäre und die Herausforderungen.

RICHARD LÖWENSTEIN

»DAS SPIEL MACHT EINFACH NUR SPASS. DA NERVEN WEDER LADEZEITEN NOCH GRAFIKRUCKER, DA PASSEN STEUERUNG, ATMOSPHERE UND DIE HERAUSFORDERUNGEN.«

AUF EINEN BLICK

PRINCE OF PERSIA

➔ MÄRCHENHAFTES ACTION-ABENTEUER



GRAFIK
Begeisternde Kulissen, herrliche Animationen.



SOUND
Gute Effekte und Orient-Dancemusik, kratzige Sprach-Samples.



GAMEPLAY
Handliche Steuerung. Kämpfe und Köpfnisse folgen Schlag auf Schlag.



SPIELSPASS
Etwa 20 Stunden für den direkten Durchmarsch.



BESONDERHEIT
Tolle Atmosphäre, viele gute Ideen.

ALTERNATIVE

Herrliches Ägypten-Abenteuer mit Witz und Tempo



»SPHINX«

STANDPUNKT

Rundherum unterhaltsame Videospiele wie dieses sind selten. Von ein oder zwei unfairen Stellen abgesehen bin ich einfach nur begeistert!

GABI BAUER

TESTNOTE

8.8

STARKES ACTION-ABENTEUER MIT AUSSERGEWÖHNLICHER STORY, UND TRAUMHAFTEN LOOK.

Eine Stärke des Kampfsystems sind seine versteckten Raffinessen. Drückt man den Feuerknopf ein- bis dreimal schnell hintereinander, werden verschiedene Attacken ausgelöst. Angriffe gewinnen durch die Kombination mit Zaubersprüchen mächtig an Wirkung.



CUBE

INFORMATION

CRYSTAL CHRONICLES

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: SQUAREENIX/

GAME DESIGNERS STUDIO

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 22 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHEAUSGABE

MERKMALE

INNOV. MEHRSPIELER-ABENTEUER

BILDERBUCH-GRAFIK

BEGEISTERNDE MUSIK-SINFONIE

HANDLICHES KAMPFSYSTEM

ETWAS LAHME STORY

FÜR EINZELSP. WENIG ABWECHSL.



11. MÄRZ '04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



Neidische Blicke auf die Playstation und ihre »Final Fantasy«-Serie gehören der Vergangenheit an. Die Rollenspiel-Legende ist wieder da, wo sie hingehört – auf einer Nintendo-Konsole

**FINAL
CRYSTAL**



ROB

Angreifen

DAS AUGES DES BOESEN

GEGNERFLUT

■ Da sich die Kraft des beschützenden Kristalls in der Heimat des Helden verflüchtigt, überfluten böartige Monster die Landschaft. Viele davon sind aus früheren Teilen der Serie bekannt, doch durch den Gamecube sind sie schöner als je zuvor.

KRISTALLKLAR

DIE SCHILDE HOCH!

■ Die Welt von »Crystal Chronicles« ist gefüllt mit tödlichem Gas. Der Kristallkelch schützt, aber seine Aura wirkt nur innerhalb eines klar abgegrenzten Areal. Deshalb muss der Kristall auch den ganzen weiten Weg mitgeschleppt werden.

INNERE STAERKE

NIMM DAS, BASTARD!

■ Die Bedienung der Echtzeit-Kämpfe könnte kaum leichter von der Hand gehen. Wer taktisch geprägte Rundenkämpfe bevorzugt, sollte sich nicht abschrecken lassen: Das Magiesystem bietet viele Feinheiten und reicht in seiner Komplexität an Klassiker wie »Final Fantasy 7« heran.

DIE »FINAL FANTASY«-

Serie hat eine lange Tradition. Bereits 1987 erschien der erste Teil der Rollenspiel-Saga. Doch zu Beginn der neunziger Jahre gab es einen Streit zwischen Nintendo und den Spieleentwicklern. Das bedauernde Ergebnis: Square programmierte die Kultreihe von da ab exklusiv für die Playstation, Nintendo-Fans blieben außen vor. Zum Glück vertragen sich die Streithähne heute wieder und so kommen wir endlich in den Genuss, mit »Crystal Chronicles« einen Ableger der »Final Fantasy«-Serie auf dem

Gamecube spielen zu dürfen. Programmiert wurde der neue Gamecube-Titel von den gleichen Machern, die bereits für mehrere Folgen von »Final Fantasy« und »Saga Frontier« verantwortlich zeichneten.

Worum geht es? Die Welt von »Crystal Chronicles« ist kein friedliches Paradies, auch wenn das stimmungsvolle Intro ein solches vorgaukelt. Die idyllischen Dörfer werden von einem dunklen Nebel, dem »Miasma«, bedroht. Er wirft in regelmäßigen Abständen Höllencreaturen aus. Um ihr Leben zu schützen, haben die Bewoh-

ner einen gigantischen Kristall in jeder Ortschaft aufgestellt. Damit die funkelnde Macht des Kristalls erhalten bleibt, muss jemand ihn einmal im Jahr mit magischem Wasser auffüllen, dem so genannten »Tau der Myrrhe«. Alljährlich macht sich deshalb ein Heldentrupp auf, um in der gefährlichen Wildnis nach dem ebenso kostbaren wie seltenen Nass zu suchen. Diesmal wurdest du ausgesucht, die Aufgabe für dein Dorf Tipa zu übernehmen.

Wer das Spiel einlegt, wird zunächst zu einer Entscheidung gezwungen. Will man das Abenteuer alleine oder mit

Kampfgenossen bestreiten? Gemeinsames Abenteuer mit Freunden, das ist schon eine prima Idee: Wenn sich bis zu vier Spieler mit Game Boy Advance und Linkkabel versammeln, können sie die Welt von »Crystal Chronicles« als Gruppe erforschen. Man kann aber auch alleine beginnen und später bei Bedarf menschliche Mitstreiter zu den Waffen rufen.

Dreh- und Angelpunkt bleibt in jedem Fall der eigene Held, den man zu Spielbeginn selbst gebärt. Du bestimmst Name, Aussehen, Geschlecht und die Charakterklasse. ➔

FANTASY CHRONICLES



Nach der Vernichtung eines Obermotzes trägt ihr den Kristallkäfig zum Myrrhebaum, um die wohlverdienten magischen Tropfen in Empfang zu nehmen.



PARTY-SPASS

HELDENTUM MIT VIER GAME BOY ADVANCE

Bei »Crystal Chronicles« ist die Connectivity-Funktion zum Game Boy Advance nicht nur schickes Beiwerk, sondern zentrales Spielelement; zumindest dann, wenn sich mehrere Spieler gleichzeitig auf die Reise ins Fantasieland begeben. Es gilt allerdings eine gewaltige Hürde zu nehmen. Jeder der maximal vier Mitspieler benötigt einen Game Boy Advance mit Link-Kabel. Besser hätten wir es gefunden, wenn wenigstens zwei Spieler einen ganz normalen Controller benutzen könnten. Und richtig toll wär es gewesen, könnte man à la »Phantasy Star Online« via Internet mehrere Gamecube verkuppeln.

So trifft man sich halt vor einer Konsole. Finden genug Leute zusammen, zündet »Crystal Chronicles« ein ebenso einzigartiges wie unterhaltsames Mehrspieler-Abenteuer. Im Team ist Monsterverkloppen einfach sehr viel spannender. Auf dem GBA sieht jeder der Mitspieler seine persönliche Statusanzeige, inklusive Items und Waffenausrüstung. Dabei ist die Kommunikation zwischen den Spielern essenziell, denn man hat keine Einsicht in das Inventar der Mitstreiter. Im Kampf kann man sich strategische Angriffsmuster zurechtlegen. So greift der Kämpfer an, während der Magier hinten bleibt und mit Zaubersprüchen die Gegner eindeckt. Der Kristallkelch sorgt dafür, dass sich die Spieler nicht zu weit voneinander entfernen. Diese Funktion hätte man übrigens im Singleplayer-Modus getrost weglassen können, dort nervt sie mehr, als dass sie nützt.

Wer von harten Kämpfen geschlaucht, in Dörfern Erholung sucht, kann dort nicht nur auf Shoppingtour gehen: Im Mehrspielermodus erfreuen Mini-Games die Party-Runde. Beispielsweise fahren die Mitspieler in einer Art »Mini-Mario Kart« um die Wette.

Ansonsten können auch Einzelspieler den GBA nutzen: An den zweiten Controller-Port angeschlossen fungiert der Winzling als Übersichtskarte, die Hinweise auf Schätze und versteckte Geheimnisse gibt. Nette Idee! Dass Nintendo dem Spiel ein Gratis-Verbindungskabel zwischen Gamecube und GBA beilegt, finden wir sogar noch netter.

Wenn vier Spieler gemeinsam abenteuernd, entfaltet »Crystal Chronicles« seine Qualitäten



Das Display des Game Boy Advance dient im Mehrspieler-Modus zum Verwalten des Inventory



Auch Einzelspieler können feine Connectivity-Features nutzen: Der GBA verrät auf einer Karte die Positionen von Monstern und Schätzen



Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Das Spiel reizt die grafischen Qualitäten des Gamecube voll aus



Vier verschiedene Rassen stehen zur Verfügung, jede mit ihren individuellen Stärken und Schwächen. Die Clavats sind den Menschen am ähnlichsten. Sie können sich gut verteidigen, besitzen aber nur geringe magische Kräfte. Ihre bevorzugte Waffe ist, wie es sich für ehrenhafte Krieger gehört, das Schwert. Die Yukes können dagegen mit ihrem Zauberstab gewaltige Eisstürme und Feuersbrünste heraufbeschwören. Da wird sogar Gandalf neidisch. Sogar der Beruf eurer Eltern ist zu bestimmen. Wozu? Wer zum Beispiel in einer Familie der Schmiede geboren wurde, der wird sich später eigene Waffen basteln können. Darauf baut eine der vielen netten Ideen im Spiel auf. Man kann Prunkschwerter, Lanzen, Goblin-Hämmer und vergleichbare Prügel-Instrumente nicht einfach kaufen, sondern sucht und findet deren Bauanleitungen. Diese kleinen Unter-

schiede zu den gängigen Rollenspielen sind es, die das Interesse wecken und den Spieler verzaubern.

Ein Trainingsabschnitt zu Beginn erläutert die Steuerung und das Kampfsystem. Letzteres unterscheidet sich durch die Abkehr von rundenweise ausgetragenen Kämpfen von der Praxis, die bisher in »Final Fantasy« üblich war. Prima Sache: Die Gegner tauchen nicht mehr aus dem Nichts auf, sondern geben sich schon von weitem zu erkennen. Den Trainingsabschnitt sollte man trotzdem konzentriert absolvieren, denn mit ihm gelingt auch unerfahrenen Abenteuern ein leichter Einstieg. Immerhin findet man sich gleich zu Beginn mitten in einer ausgewachsenen Schlacht wieder. Bösewichter stürzen von allen Seiten heran, das Kampfsystem steht vor seiner ersten Probe.

Schnell wird klar: Die Echtzeit-Action begeistert durch optische Knalleffekte und zahlreiche Eingriffs-

möglichkeiten. Mit den Schultertasten wird zwischen Verteidigung, Angriff, Magie und Itembenutzung durchgeschaltet, der A-Knopf löst die Aktion dann aus. Hat man erst ein bis zwei Eigenheiten in der Handhabung überwunden und sich mit der Tatsache angefreundet, dass speziell das Umschalten zwischen Verteidigung und Angriff etwas hakt, geht die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über. Der Schlüssel zum Erfolg gehört dem, der die Angriffsmuster der Gegner studiert; somit sind auch die dicksten Obermotze bald Geschichte, und die Raffinessen des Kampfsystems können sich voll entfalten. Jede Rasse verfügt übrigens über eine Spezialattacke. Und auch Fernattacken sind möglich, wenn man den Aktionsknopf gedrückt hält und den Zielbereich via Controlstick bestimmt.

Sind die ersten Angriffswellen abgewehrt, fällt der katzenähnliche Mogry auf, der ständige Begleiter im

»MÄCHTIGER ALS GANDALF: DIE YUKES BESCHWÖREN GEWALTIGE FEUERSBRÜNSTE UND EISSTÜRME HERBEI.«

FEINE ...

FALTEN

Da freut sich das Auge:
Jede Figur ist bis ins Detail
modelliert. Dieser alte Dieb
zum Beispiel hat wohl schon
einiges mitgemacht, wie die
Falten in seinem Gesicht
verraten.



Die Furcht erregenden Gegner sind
fantastisch modelliert



SETZ DIE SEGEL!

RUND UM DIE WELT IN 80 TAGEN

Die Welt von »Crystal Chronicles« ist in vier Kontinente aufgeteilt. Viele Wege lassen sich zu Fuß oder per Kutsche zurücklegen. Wenn sich aber ein See oder das Meer vor dem Helden auftut, wird es Zeit, auf andere Verkehrsmittel auszuweichen. Für solche Situationen stehen Schiffe bereit. Sie können zwar nicht wie in »Zelda« gesteuert werden, doch dafür sind die Überfahrten in wunderschöne Filmszenen eingebunden, die in Echtzeitgrafik berechnet werden.



Wer eine Reise tut: Per Schiff segelt man zwischen den
Kontinenten

Beim Verlassen von Típa ist die Truppe noch frohgemut. Doch
bald wird es ernst



Einzelspieler-Modus. Der fellige Wonneproppen trägt auf Wunsch den Kristallkelch, der außerhalb der Dörfer dringend benötigt wird. Wer sich zu weit außerhalb der schützenden Aura des Kristallkäfigs bewegt, wird feststellen, dass die in Herzen angezeigte Gesundheit rapide abnimmt. Natürlich kann der Held den Käfig auch selbst tragen, ein Kampf ist dann jedoch nicht mehr möglich. Wenn keine Gegner in Sicht sind, ist diese Methode dennoch zu empfehlen, weil der kleine Mogry etwas lahm unterwegs ist und den Spieler beim Fortkommen aufhält. Im Gegenzug ist Mogry aber für so manchen Knaller zu haben. Er sorgt an bestimmten Stellen im Spiel zum Beispiel für besonders durchschlagende Magieeffekte. Und wer will, kann den kleinen Kobold sogar nach Lust und Laune bemalen. Es ist diese Liebe zum Detail und der

Eindruck einer lebendigen Welt, das den Flair von »Crystal Chronicles« ausmacht.

Diesen hochwillkommenen Feinheiten steht allerdings die Tatsache gegenüber, dass sich die Kämpfe ein bisschen zu linear durch das Spiel ziehen. Man reist von Dungeon zu Dungeon und trifft dauernd auf allerlei Getier, aber nur selten auf gänzlich unvorhersehbare Ereignisse. Wo sind die Überraschungen? Klar, nach einer gewissen Zeit stellt sich ein Prickeln ein, aber nicht in der Intensität, die man sich von einem Square-Enix-Titel erhofft. Der Grund dafür ist sicher auch im Mangel an erzählerischen Momenten zu suchen. Dialoge mit den Figuren in der Umgebung sind eher selten, die Rahmenhandlung spielt eine untergeordnete Rolle. Die Gliederung des Abenteuers in überschaubare Etappen hat zwar den Vorteil, dass

man immer ein Ziel vor Augen hat. Trotzdem würde das Abenteuer einen sicher sehr viel mehr vereinnahmen, wären die 13 Stationen durch einen ausgeprägten Handlungsfaden verbunden. Außerdem, wer würde sich nach Lösung kniffliger Rätsel nicht gern selbst auf die Schulter klopfen? Dazu ist hier nur selten Gelegenheit. Die simplen Aktivier-den-Schalter- und Finde-den-Schlüssel-Puzzles hauen niemanden wirklich um. Zudem stehen die Kopfnüsse meistens in keinem erkennbaren Zusammenhang zur Handlung, sondern wirken künstlich aufgesetzt. Wie das besser geht, zeigt das ebenfalls in diesem Heft vorgestellte »Beyond Good & Evil«.

Die Welt der Magie ist da schon wesentlich besser entwickelt. Allein die vielseitigen Kombinations-Möglichkeiten verschiedener Standardsprüche



DER WEG IST DAS ZIEL

KLEINE DUNGEON-FIBEL

Bei der Reise besucht man wundersame und Furcht einflößende Orte. Jedes Fantasy-Ziel ist eine eigene kleine Welt mit einem starken Oberboss und natürlich dem gesuchten magischen Baum. Als kleinen Vorgeschmack zeigen wir euch die schönsten Stellen im Spiel.

1. DER WEG ENTLANG DES FLUSSES BELLE (BOSS: MONSTERKRABBE)

Eine Wald- und Wiesenlandschaft voller Bäume, Felsen und Brücken. Hier gilt es einige versperrte Barrikaden zu öffnen. Die Monsterkrabbe lässt sich von einem Wasserfall herab und jagt dir heftige Elektroschocks entgegen.

2. GOBLIN-WALL (BOSS: GOBLIN-MAGUS)

Eine Festung im Untergrund. Ideal für Abenteurer, die geheimnisvolle Schätze plündern wollen. Der Oberboss teleportiert sich nach Belieben im Raum umher, während er mit Donnerblitzen um sich schießt.

3. DIE MINEN VON CATHURIGES (BOSS: ORK-KÖNIG)

Eine gigantische Mine, ähnlich wie Moria in »Der Herr der Ringe«. Neue Wege erschließen sich in alten Gruben. Der Ork-König begräbt dich mit seinem vollen Gewicht unter sich, wenn du nicht schnell reagierst.

4. DER PILZWALD (BOSS: MORBOL)

Ein verwirrendes Labyrinth, bis zum Rand gefüllt mit böartigen Pilzen, welche die eine oder andere Überraschung bereithalten. Morbol ist ein klassischer Oberboss der »Final Fantasy«-Serie. Mit seinen giftigen Tentakeln raubt er Helden die Lebenskraft.

5. DAS DORF TIDA (BOSS: HAUSMANN)

Früher war der verlassene Ort ein lebhaftes Dörfchen. Heute wartet dort nur übles Ungetier auf den arglosen Wanderer. Der skurrile Boss ist ein verwünschtes Haus, das Giftpeile auf unseren Helden feuert.

6. DIE VILLA VON JACK MOSCHET (BOSS: LORD GIGAS)

Dieser Level ist größtenteils bereits aus »Secret Of Mana« bekannt. Hier kommt man sich vor wie »Alice im Wunderland«, denn alles ist eine Nummer zu groß geraten. Lord Gigas lässt die Erde erbeben und stampft gerne in deine Richtung.

7. DIE WASSERSCHLEUSE VON VED LU (BOSS: DER WÄCHTER)

Vielleicht der schönste Level des gesamten Spiels. Die Landschaft ist ausgefüllt mit grünen Lichtungen und klar schimmernden Wasserbecken, die den ganzen Kontinent mit dem kühlen Nass versorgen. Der Wächter feuert zielsichere Laserstrahlen ab.

8. DIE HÖHLE SELEPATION (BOSS: GROTTENWURM)

Eine Aneinanderreihung von Höhlen, umschlossen von Wasser. Hinter jeder Ecke lauert eine kleine Gemeinheit. Der Boss schüttelt dich erst kräftig durch, verschluckt dich und spuckt dich dann wieder aus. Prost Mahlzeit!

9. DIE STÄTTE DER DÄMONEN (BOSS: ECHSENKÖNIG)

Die Höhle des Löwen befindet sich zwar direkt beim Eingang, ist jedoch mit zwei Schlössern gesichert. Also heißt es: Schlüssel suchen! Hier beißen sich auch Profis die Zähne aus. Der Boss ist eine gigantische Eidechse, die Dartpeile abfeuert.

10. DER VULKAN KILANDA (BOSS: EISENGIGANT)

Hier gibt es kein Entkommen: Eine Insel, voll mit glühend heißer Lava. Dafür kommst du rasch zum Bossgegner. Auch er ist bereits aus früheren »Final Fantasy«-Episoden bekannt. Mit einer Riesenklinge räumt er mächtig auf.

11. DIE WÜSTE LYNARI (BOSS: AMEISENLÖWE)

Hier fällt die Orientierung besonders schwer. Die Sandwüste bietet kaum Anhaltspunkte. Weiter oben erleichtern aber einige Felsen die Navigation. Der gewaltige Endgegner hält Angreifer mit riesigen Stacheln auf Abstand.

12. REBENA TE RA (BOSS: TODBRINGER)

Bevor man den Zutritt zum Tempel bekommt, wollen zahlreiche magische Barrieren gebrochen werden. Der Todbringer macht seinem Namen alle Ehre: Er lässt heftige Elektroschocks vom Stapel und schützt sich mit Zauberkraft.

13. CONALL CURACH (BOSS: BAHAMUT)

Wer gerne sein Spiegelbild im Wasser bewundert, ist hier richtig. Aufgeschreckt werden eitle Helden aber durch Behemots und Abadons. Dem nicht genug, du musst zum Schluss den König aller Drachen besiegen.





Die wenigen Dialoge finden nur in den Untertiteln statt; gesprochen wird nichts



ZWISCHEN MIASMA UND BOSSGEGNER:
Auf der Weltkarte sind die Fortschritte der Helden deutlich zu sehen.



Wenn das Schwert die Luft schneidet, erzeugt es ähnliche Effekte wie in «Soul Calibur 2»



sind eine Wucht; das Ergebnis kann mal diesen, mal jenen Effekt haben. Was grafisch geboten wird, insbesondere wenn im Multiplayer-Modus mehrere Spieler ihre Zauberkraft vom Stapel lassen, gleicht einem Feuerwerk der Fantasie. Es nervt allerdings zu Beginn, dass man nach jedem Dungeon die hart erarbeiteten Sprüche verliert und sie in den Resten getöteter Gegner suchen muss. Mit der Zeit lernt man jedoch den Umgang mit dieser vermeintlichen Tücke und findet Wege drumherum. Wenn dann noch offenbar wird, auf welche raffinierte Weise magische Sprüche geheime Kammern und Wege öffnen, dann brennt das Feuer in einem – man will unbedingt die ganze Welt vollständig kennen lernen.

Aber muss das eigentlich sein, dass sich einige der Bossgegner mit so richtig lästigen, weil immer wieder neu auferstehenden Angreifern umgeben? Das bremsst ein wenig das Vergnügen an den temporeichen und interessanten Duellen mit den dicken Biestern, die das Ende jeder Etappe bewachen.

Alle Erfahrungen, die der Held auf seiner Reise macht, werden automatisch im Tagebuch abgespeichert und sind jederzeit abrufbar. Das Spiel ist in Jahre unterteilt – klar, schließlich müsst ihr jedes Jahr den Energievorrat des Kristalls auffüllen. Eine Begrenzung der Spieldauer ergibt sich dadurch aber nicht. Es bleibt genug Zeit und Raum, um die Umgebung zu erforschen und zu genießen.

Und dabei wird man von der grafischen Pracht regelrecht erschlagen. «Crystal Chronicles» stellt klar die Grafik-Referenz auf dem Cube dar, noch vor anderen Schwergewichten wie «Metroid Prime» oder «Zelda: The Wind Waker». Jede Gefühlsregung der Protagonisten spiegelt sich wunderbar auf deren Gesichtern wider. Man leidet förmlich mit, wenn der eigene Held weint, und freut sich über jedes Lächeln auf seinem Gesicht. Die Landschaften tun ihr Übriges, um die Optik auf höchstes Niveau zu heben. Figuren mit realistisch animiertem Fall, wo gibt's denn so was außer bei «Starfox Adventures»? Besonders Wasseroberflächen sehen so lebensecht aus, dass man am liebsten hineintauchen würde. In den Dörfern tobt das Leben, und die Landschaften sind detailgespickt.

Da wollen die magischen Effekte nicht nachstehen. Der Sanktus-Spruch zum Beispiel, heiliger Bimbam, den muss man gesehen haben! Vermisst haben wir allerdings bombastische Zwischensequenzen à la «Final Fantasy 10». Außerdem finden wir es ein bisschen schade, dass die Kamera häufig so weit oben über dem Grund schwebt. Denn erst in Bodennähe kommt die geballte Grafikpracht wirklich voll zur Geltung.

Am Sound gibt's aber nichts zu meckern. Die Lied-Symphonien betteln förmlich nach Aufnahme auf einer Soundtrack-CD. Was die Sprache anbelangt, so spricht leider nur der Erzähler aus dem Off. Die ohnehin sparsamen Dialoge manifestieren sich allesamt nur als Textblock auf dem Bildschirm. Trotzdem: Nicht nur aufgrund der Präsentation ist «Final Fantasy: Crystal Chronicles» ein Musskauf. Auch für Nicht-Rollenspieler ist Spielspaß pur garantiert. Gerade «Herr der Ringe»-erprobte Krieger werden dank des simplen Kampfsystems Erfolgserlebnisse feiern.

Abschließend eine kleine Anmerkung zur Wertung: Diese bezieht sich nur auf den Singleplayer-Modus. Wer mindestens einen menschlichen Mitstreiter findet und sich zu zweit auf die Reise begibt, kann getrost von der Wertung 8.9 ausgehen.

ROBERT HÄUSLER

»DIE WELT VON
»CRYSTAL CHRO-
NICLES« IST KEIN
FRIEDLICHES
PARADIES, AUCH
WENN DAS
STIMMUNGSVOLLE
INTRO EIN
SOLCHES
VORGAUKELT.«

AUF EINEN BLICK

»FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES«

WUNDERSCHÖNES ACTION-ROLLENSPIEL



GRAFIK
Die neue Referenz! Technisch perfekt, liebevoll gestaltet.



SOUND
Orchestrale Chöre und symphonische Klänge, ein Ohrenschaus!



GAMEPLAY
Flottes Gegnermetzeln, manchmal etwas hektisch.



SPIELSPASS
Etwa 30 Stunden für Einzelspieler, deutlich mehr im Team.



BESONDERHEIT
Einige frische Ideen, gelungener Mehrspieler-Modus.

ALTERNATIVE

Umfangreiches Rollenspiel mit langwierigen Kämpfen, aber stimmiger Spielwelt.



»SKIES OF ARCADIA: LEGENDS«

STANDPUNKT

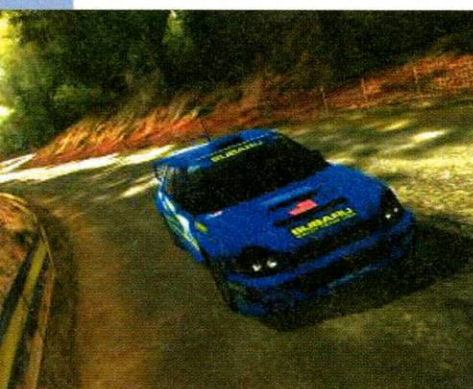
Eigentlich schade: Ich hatte mir eine Welt gewünscht, deren Handlung und Figuren mich total fesseln. Konzentration auf Kämpfe, Verzicht auf Handlung, das ist eher nicht mein Ding.

THOMAS PETER

TESTNOTE

8.5

KAMPFBETONTES MÄRCHEN AUS DER »FINAL FANTASY«-WELT MIT EINER GRAFIK, DIE UMHAUT.



Im Zeitfahren ist Kurvenschneiden verboten, sonst erlaubt



CUBE

INFORMATION

R: RACING

PUBLISHER: EA

HERSTELLER: NAMCO

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ARCADE-RACING

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXTTE

SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ KARRIERE-MODUS

+ SCHÖNE, FLÜSSIGE GRAFIK

+ PRÄZISE STEUERUNG

+ 12 STRECKEN, 35 AUTOS

■ KEIN WETTER-MODELL

■ ZU LEICHT



19. MÄRZ '04 ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: ridge

Vollgas-Kick der »Ridge Racer«-Macher

CUBE
STAR
GAME



R: RACING

Ein Boxenluder als Renn-Ass: Rena Hayami macht im Cockpit eine tolle Figur. Und außerhalb auch

START FREI

für ein Rennspiel von Namco, den Entwicklern, die auf der Playstation mit der turboschnellen »Ridge Racer«-Serie das Rennfieber auslösten. Wir hatten Großes erwartet. Doch nach dem Start folgt die Ernüchterung. Man schleicht mit einem Lotus um einen Ovalkurs, als wäre die Handbremse festgerostet. Trotzdem fällt uns der Sieg in den Schoß. Haben

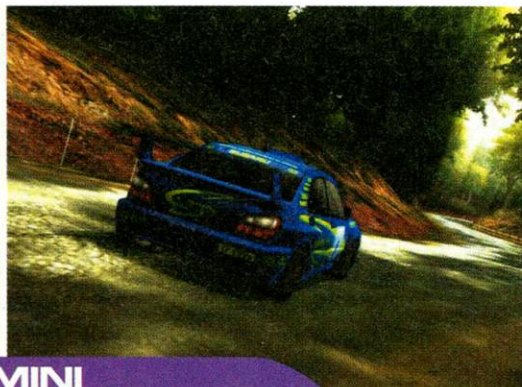
die Computergegner einen Krampf im Gasfuß? Auf dem einfachsten und dem mittleren Schwierigkeitsgrad ist es für Kenner ein Leichtes, die ersten Rennen auf Anhieb zu gewinnen. Einzige Lösung: Nach der nächsten Zieldurchfahrt den Schwierigkeitsgrad heraufregeln. Gelegentlich schiebt »R: Racing« Rallye-Herausforderungen zwischen die Rundrennen mit GT-Sportautos. Doch

auch das Querfeldein-Gerodel reißt erst mal nicht aus den Sitzen. Dazu zuckeln die kleinen Wägelchen aus der Ford-Puma-Klasse zu brav durch die spanische Pampa. Man muss vor jeder Kurve hart bremsen, denn die Leistung reicht für spaßige Drifts (noch) nicht aus. Geduldig zuschauen, wie das Auto langsam an Fahrt gewinnt – das soll das Werk der »Ridge Racer«-Macher sein?



Gib Gummi!

Im Rahmen ihrer Pilotenkarriere durchläuft Rena acht PS-Klassen: Den Einstieg markieren die seriennahen GT3-Sportautos. Später folgen GT2, GT1, Le-Mans-Prototypen, zwei Rallye-Klassen, Oldtimer und Hotrods. Spiel über 30 Autos frei: Ford, Peugeot, Alfa, Lotus, Mitsubishi, Dodge, Subaru, McLaren-BMW etc.



MINI EXTREM

ZEIG WAS DU KANNST!

■ In dieser Mission tritt Rena im extrem getunten Fiat 500 gegen ausgewachsene GT-Boliden an. Was dem Auto auf Geraden an Power fehlt, macht es in Biegungen durch seine satte Kurvenlage wett.

UNTER DRUCK

MACH DEN GEGNER MÜRBE

■ Der Stressmeter-Balken zeigt, wie viel Druck der Vorausfahrende spürt. Kreuzt man in seinem Windschatten hin und her, blinkt die Anzeige bald. Dann reicht ein Schubser, und der Gegner kreiselt ins Abseits.

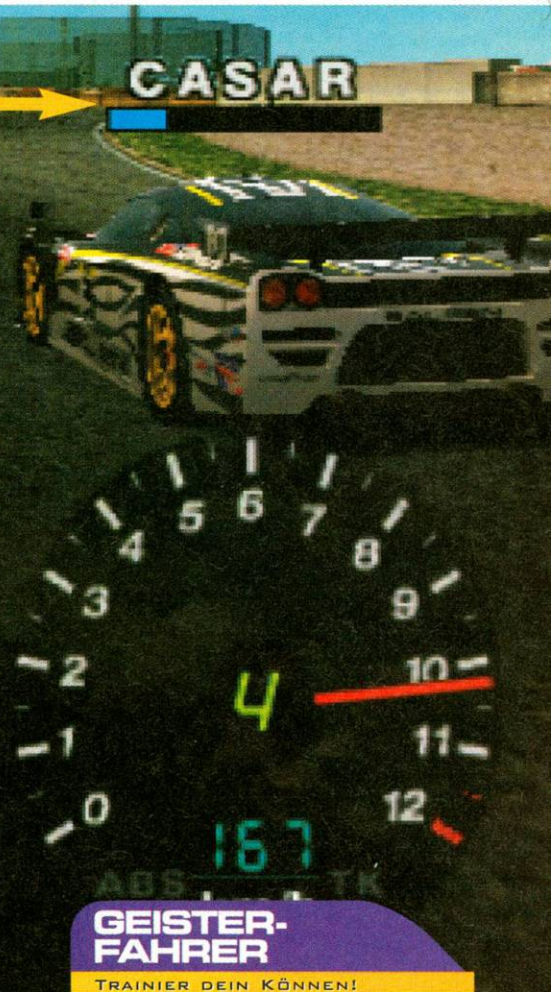
KRIEG SIE ALLE

DRIFTEN UND PUNKTE SAMMELN

■ Die »Reward Points« (kurz »RP«) hagelt es für schöne Drifts, geglückte Überholmanöver und vergleichbare Aktionen. Sie dienen als Währung und Zahlungsmittel für neue Autos.



00683RP



GEISTERFAHRER

TRAINIER DEIN KÖNNEN!

■ Um Fahrlinie und Rundenzeit zu optimieren, bietet sich das Zeittraining an. Hier fährst du gegen ein Phantom; also die eigene Rekordrunde, die geisterhaft ins laufende Bild eingeblendet wird.

Aber nach etwa zwei Stunden ist die japanische GT-Klasse erreicht. Das Tempo legt zu, man muss die 500 Pferdestärken des Nissan Skyline im Zaum halten. Die Computergegner halten bei Überholversuchen gegen, kämpfen um jede Kurve, fighten sich im Windschatten heran, die Stoppuhr wird zum Feind. Endlich stellt sich dieses »Ridge Racer«-Prickeln ein, mit Power pur und Drifts am Limit. Man hat sich das Gefühl für den linken Analogstick und die rechte Schultertaste (Gas) erarbeitet, den aufdringlichen Bremsassistenten per Ausschalter in Rente geschickt und genießt das Fieber. In jeder Biegung um Zehntelsekunden fighten, das klickt! Es ist dem Spiel hoch anzurechnen, dass die Computergegner an Können zulegen, sich aber ihre Fairness bewahren. Anders als beim Xbox-

Game »Project Gotham Racing 2« rempelt einem niemand dauernd ins Heck. Aus Wut in den Controller beißen, weil man gerade zum vierten Mal vor derselben engen Kehre abgeschossen wurde, das muss hier niemand.

So führt die Karriere der hübschen Rena Hayami durch 14 wechselvolle Kapitel. Jedes ist gefüllt mit Vollgas-Herausforderungen an verschiedenen Orten in aller Welt: Rundstrecken-Rennen im japanischen Suzuka und auf Phillip Island in Australien, Stadtkurs-Racing in Monaco und Yokohama, Querfeldein-Bretter in Spanien und England. Alles wunderschöne Nachbildungen der Original-Strecken mit etwas Grafik-Zuckerguss hier und da. Bei den Querfeldein-Rennen zum Beispiel bleibt der Blick am Sonnenlicht hängen, das herr-

lich durch die Baumkronen schimmert. Ärgerlich und unzeitgemäß allerdings, dass einige Meter neben der Strecke unsichtbare Zäune die Weiterfahrt behindern.

Keine Zeit für Gejammer. Rena muss mit einem extrem getunten Fiat 500 mächtige Sportautos niederkämpfen, vorausseilende Computergegner einholen, bei der Schotter-Rallye die Bestzeit knacken. Sie entert sogar das Cockpit eines US-Hotrod und tritt auf der Viertelmeile zum Drag-Racing an. Doof, dass nur die Reaktion am Start über Sieg oder Niederlage entscheidet. In der richtigen Hundertstelsekunde schalten und plötzlichem Gegenverkehr ausweichen wie bei »Need for Speed: Underground«, das wär's gewesen. Da fehlt das herrliche Kribbeln im Magen. ➔

»NACH ETWA ZWEI STUNDEN IST DIE JAPANISCHE GT-KLASSE ERREICHT. DANN STELLT SICH DIESES GEWISSE »RIDGE RACER«-PRICKELN EIN.«



RACING IMZWEIER- PACK

Geselligen Piloten bietet »R: Racing« leider nur Durchschnittliches: Am Splitscreen kämpft man um Siege oder Reward Points. Computergegner sind vom Start ausgeschlossen, reizvolle Ideen fehlen.

Die Querfeldein-Herausforderungen stehen denen aus spezialisierten Rallye-Games kaum nach



PAC-MAN VS GESCHENKTER GAUL

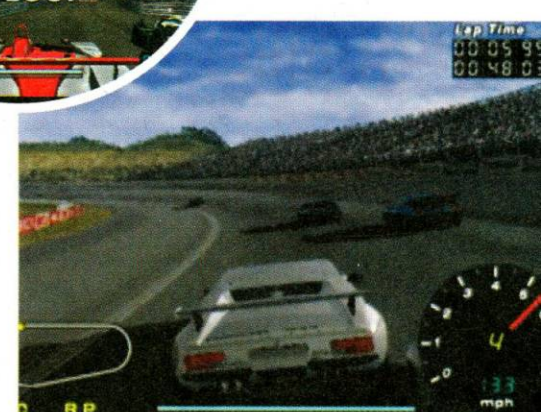
Bravo, Namco! Der »Racing« den pfiffigen Mehrspieler-Modus »Pac-Man VS« gratis beilegt, finden wir prima. Das witzige Karting-Spiel macht maximale Spaß unter Einsatz geringer Hardware. Und das Spiel ist nicht nur ein Gefügte, sondern auch ein Spieler mit einem Game Boy Advance zur Hand, der per Connectivity-Kabel an den Gamecube angeschlossen ist, und hilft Pac-Man bei der Flucht durch verwinkelte Mauern. Vorteil: Auf dem GBA-Display ist das komplette Labyrinth sichtbar. Zwei bis drei Mitspieler (die Jäger) müssen sich Bildausschnitte auf dem Fernseher teilen. Das witzige Gratis-Game konnte im Importtest in der vergangenen Ausgabe 7.1 Wertungspunkte abräumen.

Das sind die Augenblicke, wo man sich wünscht, die Prüfungen hätten mehr Tiefe und wären weniger willkürlich zusammengewürfelt. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Der »Racing Life«-Modus unterhält topp! Trotzdem bleibt das Gefühl, da wäre noch sehr viel mehr drin gewesen. Auch die Tuningwerkstatt scheint uns unter Zeitdruck entstanden zu sein. Keine Spoilerteile können gekauft, keine neuen Motoren gegen Siegelprämien getauscht werden. Gut, man kann ein bisschen zusätzliche Farbe ins Spiel bringen oder die Fahrzeug-Abstimmung verändern. Aber wer es bleiben lässt, siegt vorerst trotzdem. Sehr viel interessanter ist die Möglichkeit, mitten im Rennen Änderungen am Fahrzeug vorzunehmen. Man fühlt sich fast wie Schumi, wenn der die Knöpfe am Lenkrad seines Ferrari drückt: Die Box erklärt, warum und weshalb das Auto in den Kurven eiert; jetzt wartet man auf eine lange Gerade und nutzt die paar

Sekunden, um mit Hilfe des linken Steuerkreuzes beispielsweise die Bremsbalance zu justieren.

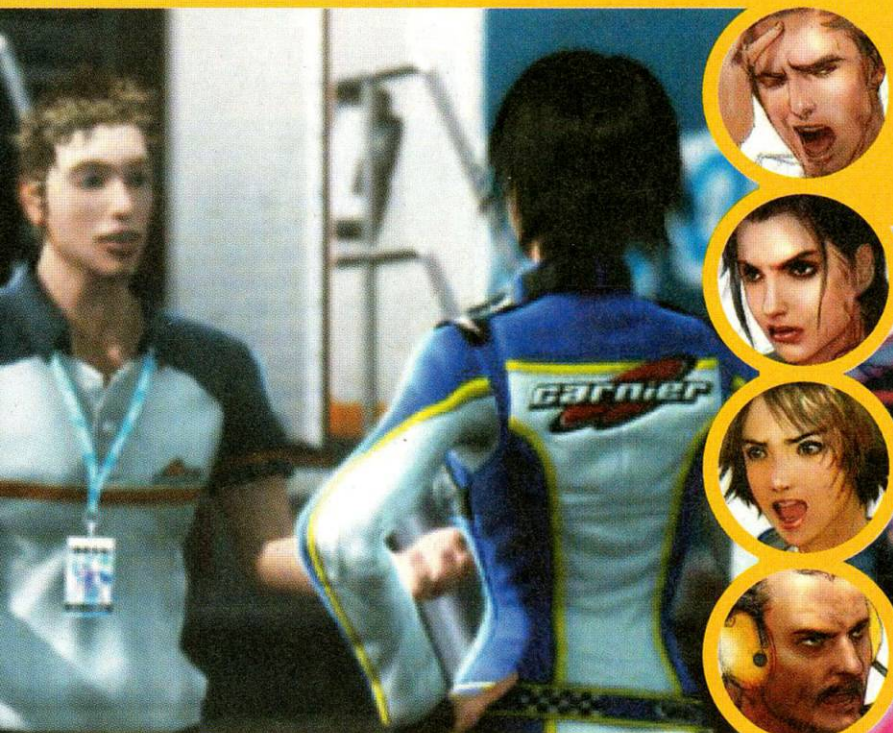
Schade, dass die Karriere so schnell ein Ende findet. Nach zwei bis drei langen Abenden ist alles vorbei. Da hat die so genannte »Event Challenge« schon mehr Fleisch auf den Rippen. Die insgesamt 166 Herausforderungen müssen zwar ohne Rahmenhandlung auskommen, aber sich mit Preisgeldern den Zutritt zu Mini-Meisterschaften, Wett- und K.o.-Rennen sowie neuen Autos zu verschaffen, das reizt brutal. Man will sich schließlich die wirklich flotten PS-Boliden leisten und in die Garage stellen können. Das schnellste Stück des Auto-Dealers: der Le-Mans-Prototyp Advan Kondo S101.

Technisch holt »R: Racing« einiges aus dem Gamecube heraus. Die farbenprächtige Grafik zoomt mit einer konstanten Bildwiederholrate von 50 Hertz, sprich mit einem Affenzahn, auf das Auge des Betrachters zu. Was uns





Einzigste Alternative zu den zwei Hinterbord-Kameras: die Stoßstangen-Kamera



Boxenluder? Nein, das ist Gina, Renas Haupttrivalin. Wir mögen ihre Offenherzigkeit



TEAM PLAYERS

SPANNENDER KARRIERE-MODUS...

Dreh- und Angelpunkt ist der so genannte »Racing Life«-Modus. Ihm legt die im Racing-Genre noch kaum verbreitete Idee zugrunde, die Rennen in eine Rahmenhandlung einzubinden. Im Mittelpunkt steht Rena Hayami, die im Intro noch mit Blaulicht als Rettungs-Fahrerin durch den Berufsverkehr brettet. Sie bekommt die Chance, bei Testfahrten ihr Talent zu beweisen und Karriere als Rennpilotin zu machen. Die Positionskämpfe sind durch hübsche Render-Filmchen verknüpft, in denen Rena ihren Rennleiter Stephan Garnier kennen lernt, den Machenschaften des Teameigners auf die Spur kommt und mit Rivalin Gina Cavalli tödliche Blicke austauscht. Piloten mit Gesicht niederkämpfen macht um einiges mehr Spaß als Fights gegen anonyme Nobodys. Erst recht, wenn einen die Gegner im Rennen mit Sprüchen wie »Du kommst nie vorbei!« zu derben Rempelen anstacheln.



außerdem gut gefällt: extrem kurze Ladezeiten, das elegante Design der Benutzeroberfläche, Unterstützung aller wesentlichen Lenkräder. Dazu entzünden astrein eingedeutschte Boxensprüche und Gegner-Kommentare das Benzin im Blut. Die Motoren klingen ungewöhnlich kreischig, aber nicht nervig. Ein Bravo für den hervorragenden Surround-Ton. Wer sich im Windschatten an den Vorde- mann heranpirscht, ihn überholt und hinter sich lässt, kriegt das authentisch auf die Ohren. Das spornt fast mehr an als die mitreißende Dancefloor-Musik. Leider ist der Komponist nicht in den Credits aufgeführt. Klingt aber nach einem weiteren Meisterwerk von Tim Follin.

RICHARD LÖWENSTEIN



AUF EINEN BLICK

R: RACING

MITREISSENDE RENN-ACTION



GRAFIK

Herrlich bunt und flüssig, aber nicht sehr detailreich. 4:3/16:9-Bild.



SOUND

Fetzig Musik, ordentlicher Motorsound. 1A-Surround-Effekte.



GAMEPLAY

Mutiger Mix aus Rundrennen und Rallyes.



SPIELSPASS

Nach schwachem Einsteig zieht das Tempo deutlich an.



BESONDERHEIT

Karriere-Modus mit 166 Herausforderungen, das ist doch was!

ALTERNATIVE

Immer noch der beste Arcade-Racer. Jedenfalls, bis »Burnout 3« Gas gibt.



»BURNOUT 2«

STANDPUNKT

Ich hätte mir ein ausgeprägteres Tuning gewünscht. Mehr Autos wären auch nicht schlecht. Trotzdem Spaß!

SECKIN ÖZDUNDAR

TESTNOTE

8.5

WUNDERSCHÖNE UND HOCHMOTIVIERENDE RACING-SIMULATION MIT INTERESSANTEM KARRIERE-MODUS.



CUBE

INFORMATION

XGRA

PUBLISHER: ACCLAIM

HERSTELLER: ACC. CHELTENHAM

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 20 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTTEXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



XGRA

Adrenalin-Junkies



Racing, schneller
als der Schall



⬆ Mit jedem Rennen wächst die Geschwindigkeit

⬅ Im Windschatten herantasten, den Gegner zur Seite rammen, das klappt ganz prima!



⬅ Die Cockpitkamera steuert sich besser – trotz des hohen Tempos

IM JAHR 2080

rostet die Formel 1 auf dem Schrottplatz der Geschichte vor sich hin. Abgelöst wurde sie von der Extreme-Gravity-Serie. In der fetzen überschallschnelle Motorräder Rad an Rad über Pisten, die sich wild in den Himmel schrauben und dem Horizont entgegendrehen. Der XGRA-Zirkus reist quer durch das Sonnensystem, von der Antarktis unter das Meer rauf zum Mars und dann in das Innere einer Weltraumstation. Dank Anti-Gravitation überwinden die Bikes problemlos 90-Grad-Steigungen und fallen auch in wilden Korkenzieher-Abschnitten nicht von der Piste. Sie kleben an der Bahn, selbst bei spitzen Kuppen. Das raubt dem Spiel etwas Dynamik, weil coole Sprünge fehlen.

Trotzdem ist das Tempo brutal. Kurven und Kehren fetzen so schnell auf einen zu, dass zumindest an einigen Schlüsselstellen keine Zeit für eine durchdachte Reaktion bleibt. Bei Fahrten über Turbokampfen beschleunigt das Bike jedes Mal einen Tick mehr. Könnern erreichen 700 bis 900 Stundenkilometer, schließlich sogar Schallgeschwindigkeit. Letzten Endes ist es fast wie bei Nintendos ähnlich gelagertem Racing-Kick »F-Zero GX«: Erst nach einigen Stunden Training

rockt »XGRA« so richtig. Man muss die Abfolge der Geraden und Biegungen verinnerlichen, um Rundenrekorde brechen zu können. Die Steuerung steht dem nicht im Weg. Sie geht schnell in Fleisch und Blut über, kann sich mangels verborgener Raffinessen dann aber kaum weiter entfalten. So ist »XGRA« eher Action-Game und Reaktions-Test als Renn-Simulation. Aber über Sieg und Niederlage entscheidet auch der kluge Einsatz der Waffensysteme. Und das hat seine Reize: Wer es geschickt anstellt, kann einem vorausflitzenden Piloten mit einer Rakete die Führung unter dem Hintern wegsprengen. Oder mit Laserwaffen Zeppeline vom Himmel schießen und so Verfolgern den Weg blockieren. Die Computergegner fahren ein ähnliches Tempo wie der Spieler. Für ein so schnelles Game ergeben sich daraus überraschend oft hautnahe Positions-Kämpfe und Rammduelle.

Zum Überflieger fehlen »XGRA« aber ein paar gewisse Extras. Ein Story-Modus beispielsweise. Und eine Positionsanzeige der Mitspieler im Multiplayer-Modus; mit ihr würde man wissen und müsste nicht raten, wo auf der Strecke sich die Kumpels rumtreiben. Dafür überzeugt die Grafik

auf ganzer Linie.

Das bunte Gelände flitzt erheblich softer auf das Auge des Betrachters zu als bei der ruckelanfälligen Playstation-2-Version. Selbst die reichlichen Spezial-Effekte haben nur ganz selten, und wenn, dann allenfalls kurzfristig, ein Stotter-Bild zur Folge.

RICHARD LÖWENSTEIN



AUF EINEN BLICK

XGRA

⬆ ÜBERLICHTSCHNELLER RACING-KICK



GRAFIK

Bunt, schnell, nur in extremen Momenten ruckelig.



SOUND

Fetzig Rock- oder Dancefloor-Musik, gelungene Surround-Effekte.



GAMEPLAY

Leicht zu lernen, schwer zu meistern.



SPIELSPASS

Seichter Karriere-Modus, etwas Basis-Tuning.



BESONDERHEIT

Cooler 4-Spieler-Modus mit Computergegnern!

TESTNOTE

7.6

**BUNT, SCHNELL UND LAUT:
EINE PRIMA ALTERNATIVE ZU
»F-ZERO GX«!**

CUBE

INFORMATION

KIRBY AIR RIDE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: HAL/NINTENDO

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT
DEUTSCH

ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



KIRBY AIR RIDE

Kirby gibt Vollgas



Die Positionsanzeigen der Gegner unterstreichen: wir haben es mit einem echten Rennspiel zu tun



Wer hat sich nicht schon einmal einen Kirby für sein unaufgeräumtes Zimmer gewünscht?



Vorsprung durch Technik: Mit den richtigen Kniffen rast man in die Pole-position

Racing für Kids? Schon, aber trotzdem fehlt's nicht an Tiefgang

WAS IST KIRBY?

Ein pinkfarbener Kugelfisch? Ein Ballon auf Beinen? Wie dem auch sei, der runde Liebling begeistert Kids seit Jahren. Für Nintendo Grund genug, Kirby ein eigenes Racing-Game zu spendieren: Es geht himmelwärts!

Bevor auf luftigen Autobahnen zwischen Himmel, Hölle und in fernen Universen der Startschuss fällt, stehen drei verschiedene Modi zur Auswahl. »Air Ride« ist der Karriere-Modus. Vor dem Rennen wird flugs ein fahrbarer Untersatz ausgewählt, dann geht's los. Die Steuerung beschränkt sich auf den Analog-Stick und den A-Knopf. Verknotete Finger für Gas und Bremse? Nicht hier. Auf Knopfdruck saugt Kirby in gewohnter Manier seine Feinde auf und übernimmt deren Fähigkeiten. Mutiert er dann beispielsweise zum Feuer-spucker oder zum schwertschwingenden Link, sollten seine Mitstreiter schnellstens das Weite suchen. Mit dem Aktionsknopf lässt sich auch ein Boost aufladen, der für so manches Rennen der Schlüssel zum Erfolg ist. In Kurven rechtzeitig gezündet schießt Kirby dann wie ein geölter Blitz um die Ecke. Die Steuerung geht vom Start weg ins Blut über, hat aber auch ihre

Finessen. So kommt es, dass »Kirby Air Ride« trotz seines Kindergarten-Looks tatsächlich sogar erwachsene Racer unterhält. Zusätzlich Gegenstände, Waffen oder Beschleunigungsstreifen erhöhen den Spaß am Gas.

Neben »Air Ride« kann man sich auch im »Top Ride« versuchen, der das Renngeschehen von oben zeigt. Das mag in Zeiten spektakulärer 3D-Rennspiele nicht ganz zeitgemäß aussehen, macht aber Laune. »City Trial« nennt sich der dritte Modus. Er erinnert im ersten Moment an »Grand Theft Auto«. Nur werden hier keine Cops und Gangster vertrimmt. Stattdessen sucht Kirby die Stadt nach Gegenständen ab, mit denen sich das jeweilige Fahrzeug aufrüsten lässt. Ist die Zeit zum Sammeln abgelaufen, darf er in einem anschließenden Rennen demonstrieren, ob er mit seinen Tuning-Tricks richtig gelegen hat.

Das Spielgeschehen strahlt in lauter bunten Farben – hier sind Nintendo eindeutig mehr als nur ein paar Farbeimer explodiert. Den Detailreichtum haben die Grafiker vergessen, nette Effekte als Garnitur immerhin nicht; vor allem fetzt die Grafik schnell und flüssig dahin. Das rasante Tempo

wird auch nicht durch den fabelhaften Multiplayer-Modus in die Knie gezwungen, wenn vier Mitstreiter am Splitscreen gleichzeitig um die Führung kämpfen. Genügend Cubes und Fernseher vorausgesetzt, lässt sich »Kirby Air Ride« auch im LAN-Modus betreiben. Damit gibt das rosa Hustenbonbon einen prima Gastgeber für Racing-Partys ab.

MATTHIAS LAUSMANN



AUF EINEN BLICK

KIRBY AIR RIDE

PIFFIGER RACING-SPASS



GRAFIK

Bunt und schlicht und flüssig. 50/60 Hz-Bildmodus.



SOUND

Mitreißende Musik mit Ohrwurm-Garantie.



GAMEPLAY

Mit dieser Steuerung hat wirklich niemand Probleme.



SPIELSPASS

Drei Spiel-Modi, unzählige Fahrzeuge und ein fetter Multiplayer-Modus.



BESONDERHEIT

So gesehen das erste Knuddel-Rennspiel der Welt.

TESTNOTE

7.7

WEM »F-ZERO« ZU ERNST UND »DOUBLE DASH!!« ZU HEKTISCH IST, KOMMT BEI KIRBY'S HIMMELSRITT AUF SEINE KOSTEN.

Heiligs Blechle! Man kann knapp 100 Mercedes-Fahrzeuge freispielen. Am Anfang stehen A-, M- und E-Klasse am Start, später der 300-SL-Flügeltürer und der CLK-GTR aus Le Mans. Es fehlen aktuelle DTM- und Formel-1-Boliden, der SLR, der Benz Patent-Motorwagen von 1888. Das älteste Auto ist der W154 von 1938.



CUBE

INFORMATION

WORLD RACING

PUBLISHER: TDK MEDIACTIVE
HERSTELLER: SYNTEC/SPIRAL HOUSE
PREIS: 30 EURO
HERKUNFT: D
GENRE: RENN-SIMULATION
SPIELER: 1-2
SPEICHER: 17 BLÖCKE
SPRACHE: ANLTG./BILDSCHIRM-
TEXTE DT, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

- + GELUNGENE FAHRPHYSIK
- + UNTERHALT. POSITIONSKÄMPFE
- + 100 AUTOS
- SCHWACHE GRAFIK
- MIESER SOUND
- EWIGE LADEPAUSEN



**Zwischen
Elchtest und
Flügeltürer**

WORLD R

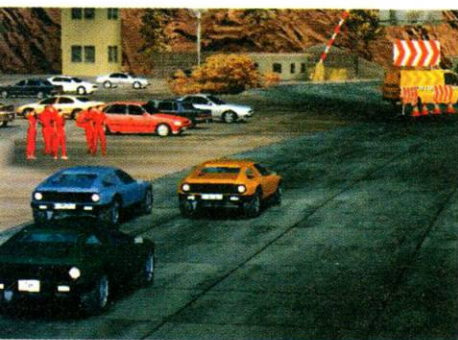
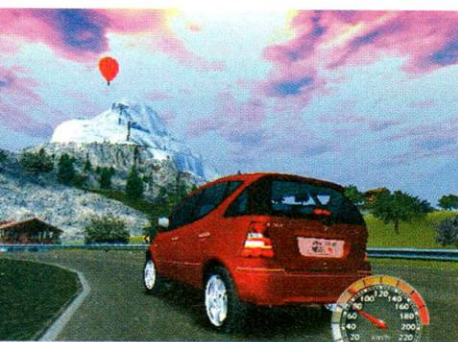
TDKs Renn-Simulation hat den Stern auf der Motorhaube. Und viele Schwächen darunter ...

EINE RACING-

Simulation, prall gefüllt mit hübschen Autos von Mercedes Benz, das ist doch mal eine reizvolle Idee. Silberpfeil gegen Flügeltürer, SL-Cabrio gegen S-Klasse, diese Duelle fechten Xbox-Besitzer schon seit über einem Jahr aus. Jetzt hat die Marke mit dem Stern den Sprung auf den Gamecube geschafft. Leider wurde die Zeit nicht genutzt, um alle Schwächen des Originals auszumerzen. Das undurchsichtig strukturierte Menü-System lässt nach wie vor nur erahnen, wo man Aufträge einsieht, Autos wählt und Optionen einstellt. Natürlich kommt man klar. Aber wie es übersichtlicher geht, zeigt von »Mario Kart« bis »R: Racing« jedes andere Racing-Game.

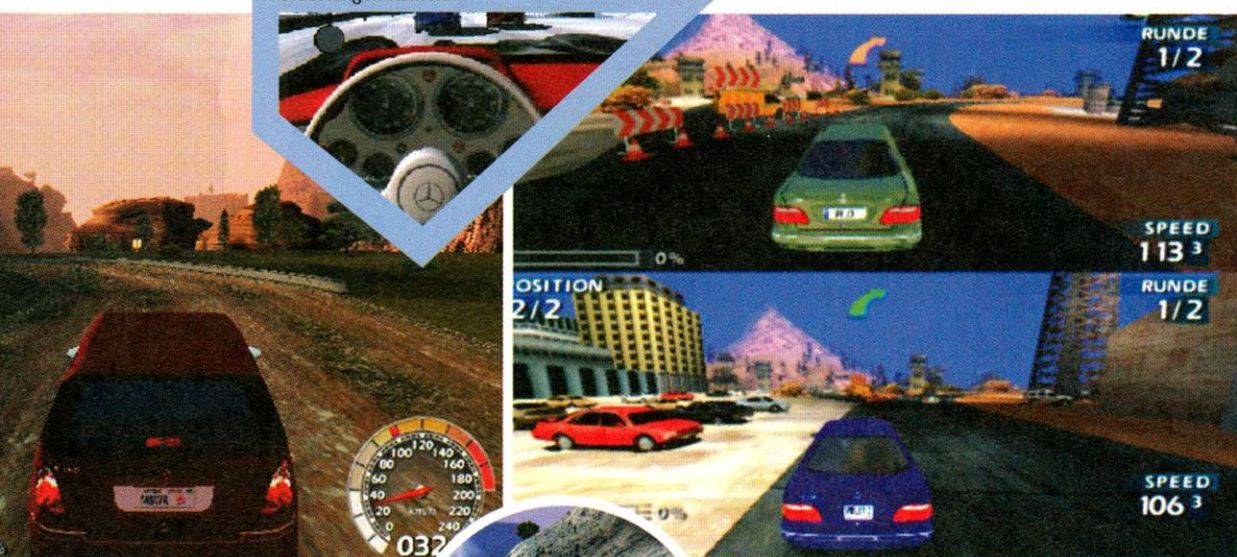
Herzstück ist ein Karriere-Modus, der den Spieler (laut Hersteller, denn ganz durchgespielt haben wir »World Racing« zugegeben nicht) 117 Rennen lang über Autobahnen, Offroad-Pisten und Landstraßen jagt. Man kann Einladungen zu Straßenrennen abrufen und Rennplanungen in der gerade aktuellen Fahrzeug-Gruppe betreiben, sprich die Herausforderungen sortieren. Was folgt, gleicht einer Berg- und Talfahrt. Während Orientierungsfahrten im Geländewagen und Zweikämpfe auf der breiten Teststrecke mitreißen, lösen die Positionskämpfe mit vier bis sechs Computergegnern auf abgesperrten Alltagsstraßen den Gähnreflex aus. Der Grund: Mit A- oder C-Klasse gegen andere Fließband-

Kutschen fighten, das ist nicht gerade der feuchte Traum heißblütiger Race-Fanatiker. Das Tempo ist niedrig, kontrolliertes Überholen auf den engen Straßen kaum möglich. Weit und breit kein unbeteiligter Verkehr, der à la »Burnout 2« oder »Need for Speed: Underground« plötzlich vor einem auftaucht und das Adrenalin in die Adern pumpt. Das Schadensmodell malt nur leichte Beulen in den Lack, statt das Fahrverhalten spürbar zu beeinflussen. Nach etwa vier bis fünf Stunden zieht das Tempo aber an. Dann hat man sich zu den flotteren Autos auf AMG-Niveau durchgekämpft und der Spaß gibt Gas. Weil die Computergegner verblüffend intelligent und aggressiv fighten, stellt



Bei der Umsetzung des Xbox-Originals sind die authentischen Innenansichten der Mercedes-Modelle verloren gegangen. Laut Hersteller hat der Gamecube zu wenig Power dafür. Wir glauben, das gilt eher für die Programmierer. Jetzt gibt's nur zwei Außenperspektiven und eine Stoßstange-Kamera.

Wo ist das Cockpit?



Fahrphysik und Steuerung überzeugen

Mit Karriere-Modus, aber ohne Computergegner zündet der Zwei-Spieler-Modus nicht so richtig



Wunderschöne Mercedes-Klassiker wie diesen frei spielen, das reizt schon sehr

An einigen Stellen am Stadtkurs poppen die Häuser deutlich sichtbar ins Bild; auf anderen Strecken tritt das Problem nicht auf

RACING

sich bald ein gewisses Kribbeln im Magen ein. Im Vergleich zum Xbox-Original hat vor allem das Handling zugelegt. Die Fahrphysik reißt jetzt sogar richtig vom Hocker. In kaum einem anderen Rennspiel lassen sich die Fahrzeuge so schneidig, gefühlvoll und kontrolliert um Kurven bewegen. Leider, leider gilt das nur für Herausforderungen mit Zeitlimit oder einem Computergegner. Denn sobald sich mehr als drei Fahrzeuge über den Bildschirm zwängen, ruckt das Bild und die Steuerung verliert spürbar an Präzision. Schön immerhin, dass man als Spieler selbst bestimmen darf, ob man arcademäßig driften oder das Fahrzeug realistisch bewegen mag.

Wegen der schlechten technischen Umsetzung stellt sich echte Freude am Fahren erst nach einiger Zeit ein. Schwamm über die für Gamecube-Verhältnisse unsäglich langen Ladezeiten zwischen den Etappen. Aber der farb- und effektarmen Grafik fehlt jede Liebe zum Detail.

Schlimmer als die Augen trifft's die Ohren. Der Motor klingt dumpf, wie durch Schalldämpfer gejagt und so monoton, als wäre er von der Motor-Drehzahl entkoppelt. Dazu kommen Schlampereien, beispielsweise die nervtötende Umkehr der Lenkung bei Rückwärtsfahrten. Kleines Trostpflaster: Die gängigen Lenkräder werden unterstützt. Alles in allem muss man schon Mercedes-Fan sein und/oder mit gutem Willen an dieses Spiel herangehen, um den guten Kern inmitten der schlechten Technik zu entdecken, sprich die grundsätzlich gute Unterhaltung genießen zu können. Der faire Preis von 30 Euro hilft bei der Kaufentscheidung.

RICHARD LÖWENSTEIN

FAHRT UM DIE WELT

SPIELE OHNE GRENZEN

Das Spiel trägt den Titel »World Racing« völlig zu Recht, denn die Rennen finden in einer bunten Gelände-Mischung statt: in der Wüste von Nevada, in Australien, Japan, Mexiko, den Alpen, einer fiktiven Metropole und auf einer Test- beziehungsweise Rennstrecke. Jedes Areal wird komplett geladen. Dabei steckt das Spiel immer neue Kurse ab und lädt dann zu Rundrennen oder Fahrten über Stock und Stein ein. Man kann die vorgegebene Route verlassen und stundenlang quer durch das Gelände kurven. Die Amokfahrten machen Spaß, doch es kommt zu kuriosen Situationen: Wer beispielsweise in Mexiko die Küstenstraße verlässt und auf den Strand zusteuert, kann quer über das Wasser hinüber zu einem Ozeandampfer flitzen. Auch Stürze über mehrere hundert Meter hohe Klippen sind eine Schau. Die Autos purzeln wie Fluppen die Klippen herunter und fahren im Tal fast unbeschadet weiter.



Amphibien-Phänomen: Die tolerante Fahrphysik versenkt das Auto auch dann nicht, wenn es auf dem Wasser fährt.

»MAN MUSS MERCEDES-FAN SEIN, UM DIE GRUNDSÄTZLICH GUTE UNTERHALTUNG GENIEßEN ZU KÖNNEN.«

AUF EINEN BLICK

WORLD RACING

RENN-SIMULATION MIT/OHNE STERN



GRAFIK
Schlichtes Gelände, farbarme Autos, rucklig.



SOUND
Flotte Dancemusik von Ministry of Sound. Schlechte Motorgeräusche.



GAMEPLAY
Umfangreicher Mix aus Rallye, Stadt- und Rundrennen.



SPIELSPASS
Eine Woche braucht man schon für die 117 Strecken.



BESONDERHEIT
Die Welt ohne Grenzen lädt zu Spazierfahrten ein.

ALTERNATIVE

Renn-Simulation mit Tuning-Kick, Top-Grafik und 1A-Spannung.



»NEED FOR SPEED: UNDERGROUND«

STANDPUNKT

Weniger wäre mehr gewesen: Auf die A-Klasse und einige fade Straßenrennen hätte ich zugunsten von mehr Querfeldein- und Rennstrecke-Fieber gern verzichtet.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

7.5

TECHNISCH MISSLUNGENE RENN-SIMULATION, IN DIE MAN SICH TROTZDEM VERKNALLEN KANN.

CUBE

AUSGABE 03/04

KOMPAKT TEST

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

Neben schweren Kalibern wie »Twin Snakes«, »Crystal Chronicles«, »Prince of Persia« und »Beyond Good & Evil« tun sich andere Spiele schwer. Trotzdem wollen wir die kleinen, aber feinen Games nicht vergessen. Hier sind sie.

CUBE

INFO

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: HEAVY IRON

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

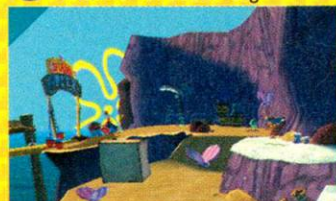
BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

ER HÖRT auf den Namen Spongebob, ist ein Schwamm auf zwei Beinen und wurde mit Cartoon-Auftritten bei RTL 2 und Super RTL bekannt. In seinem zweiten Jump'n'Run für den Gamecube kämpft er sich durch seine Heimatstadt Bikini Bottom. Schwammkopfs Auftrag: Vernichte eine Armee fieser Roboter. Das Spiel setzt auf den Dödelhumor der zugrunde liegenden TV-Serie. Erfolgreich: Der wirre Charme kommt im flippigen Jump'n'Run gut rüber. Zu dumm nur, dass jüngere oder der englischen Sprache nicht mächtige Spieler zwar die spaßigen Gesten, aber wenig bis nichts vom Resthumor mitbekommen. Hersteller THQ hält die Eindeutschung für so unnötig, dass sogar die Bildschirmtexte englisch bleiben. Erstaunlich, vor allem wenn man bedenkt, dass dasselbe Spiel auf der Playstation 2 durchaus Deutsch beherrscht. Wer damit klarkommt, kann trotzdem Spaß haben. Die riesigen, farbenfrohen 3D-Level des Spiels überzeugen durch witziges Design, gute Grafik und spaßige Elemente. So hüpf man durch bunte Welten, vorbei an bootförmigen Bussen und doof dreinblickenden Karpfen und hat seinen Spaß daran, goldene Pfannenwender zu sammeln. Da passt es gut ins Bild, dass man gelegentlich auch Spongebobs verblödeten Freund, den Seestern Patrick, unter Kontrolle hat. Dank simpler Steuerung und viel Spielspaß ein nettes Vergnügen. Aber mehr nicht.

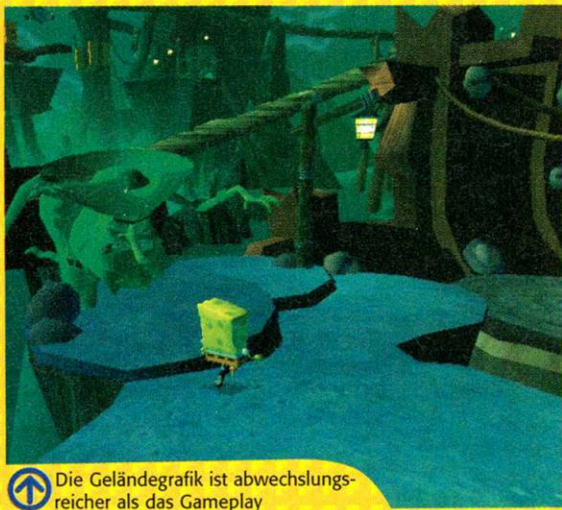
CUBE URTEIL 6.8



➔ Eine Übersetzung hielt der Hersteller für überflüssig



➔ Durch bunte Gelände hüpfen, Pfannen sammeln, Spaß haben



➔ Die Geländegrafik ist abwechslungsreicher als das Gameplay

CUBE

INFO

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

GENRE: PUZZLE

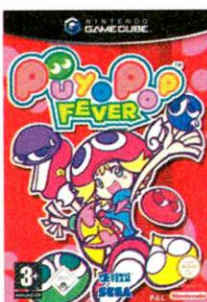
SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: 27. FEB. 2004

PUYO POP FEVER

BALD ZWANZIG Jahren ist es her, da zog eine raffinierte Action-Puzzelei namens »Tetris« um die Welt. Im Windschatten: Segas kaum weniger raffinierter Hirnzwirbler »Dr. Robotniks Mean Bean Machine«. In Japan wurde der Titel unter dem Namen »Puyo Puyo« populär, und als Teil der »Sonic Mega Collection« ist er auch Gamecube-Besitzern hierzulande bekannt. Das komplett renovierte Remake baut auf das hochmotivierende Basis-Prinzip auf: Mehrfarbige Spielsteine gleiten von oben in eine Röhre und müssen so gedreht oder geschwenkt werden, dass sich am Boden gleichfarbige Reihen mit bereits aufgetürmten Steinen bilden. Eine solche Gruppe löst sich auf, das schafft Platz. Wer nicht schnell genug stapelt, bekommt Platzprobleme und hat bald verloren. Das schnelle Sortieren packt einen nach wie vor, speziell da man die Herausforderungen durch wechselnde Computergegner natürlich nicht verlieren will; die attraktiven Anime-Figuren platt-puzzeln, das hat was. Witziger ist nur das Wett-Stapeln gegen einen Kumpel oder die Freundin. Denn aufgelöste Reihen erscheinen beim Gegner und blockieren diesem das zweidimensionale Spielfeld. Aus dem dauernden Hin und Her entsteht eine Hektik, die es in sich hat. Da ist die Schadenfreude groß, wenn man bei Kettenreaktionen mehr als zwei bis drei Reihen auf einen Rutsch abräumt und dem »Fever«-Modus entgegenfiebert. Wer dann noch eine Serie erfolgreicher Aktionen aneinander kettet, sprengt mit einem Schlag ganze Spielfeld-Areale leer. Als optisches Zuckerl schwenkt die Kamera ab und zu wild durch die Gegend, belohnt gelungene Aktionen mit 3D-Effekten, verwöhnt das Auge mit attraktiven Animationen. Japanophiler Singsang dudelt dazu. Insgesamt ergibt das die momentan unterhaltsamste Puzzle-Action für den Gamecube.

CUBE URTEIL 7.7



➔ Die lustigen Gegner im Story-Modus machen das Spiel zu einem echten Vergnügen



➔ Action ohne Pause: Die Geschwindigkeit des Spiels macht einfach Spaß

CUBE
INFO
PUBLISHER: CAPCOM
HERSTELLER: CAPCOM
GENRE: TAKTISCHL.
SPIELER: 1
ERSCHEINT: 19. MÄRZ 04



TRICKY MICKY

IN DIESER Coproduktion von Disney und Capcom schlüpft der Spieler entweder in die Rolle von Minni oder Micky Maus. Allerdings geht es nicht darum, wild hüpfend eine Plattformwelt zu erobern. Vielmehr erwartet uns eine kindgerechte Umsetzung von »Metal Gear Solid«, in der böse Außerirdische auf der Erde gelandet sind und – je nach Charakterwahl – entweder Minni oder Micky entführt haben. Auf der Suche nach dem verschollenen Freund erkundet der Spieler eine Unmenge verwinkelter 3D-Räume, in denen die gemeinen Aliens Wache schieben. Wie ein Geheimagent muss man diese Räume durchqueren, ohne dass die Gegner einen wahrnehmen. Ein spezieller Action-Button leistet wertvolle Hilfe: Wird der gedrückt, so kann sich der Spieler an bestimmten Stellen verstecken oder auf Kisten springen. Die Steuerung ist kinderleicht, was auch der Zielgruppe dieses Spiels entspricht. Aber was hat sich Hersteller Capcom gedacht, als er bei einem so kindgerechteten Titel auf Synchronsprecher verzichtete? Die Figuren sprechen alle englisch, nur die Untertitel sind deutsch. Aber bei fünf- und sechsjährigen Lese-Kenntnisse vorauszusetzen, das scheint uns doch etwas sehr optimistisch. Älteren Zockern wird dagegen die Action fehlen, da die ständige Schleicherei nicht wirklich den Abend füllt. Da reißen auch die ordentliche Grafik und die nette Disney-Atmosphäre nichts mehr heraus.

CUBE
URTEIL
5.5



Wenn sich der Spieler an Aliens anschleicht, können diese ihn nicht wahrnehmen

Die Fußabdrücke zeigen, dieser Gegner lässt sich per Sprungattacke ausschalten



CUBE
INFO
PUBLISHER: ACCLAIM
HERSTELLER: SILICON DREAMS
GENRE: SPORT
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

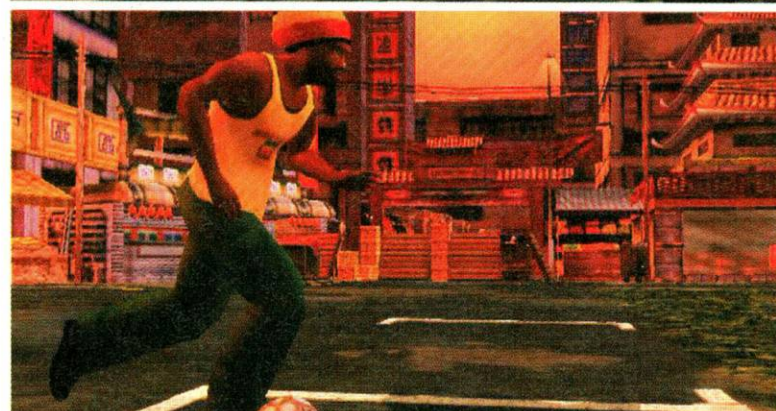
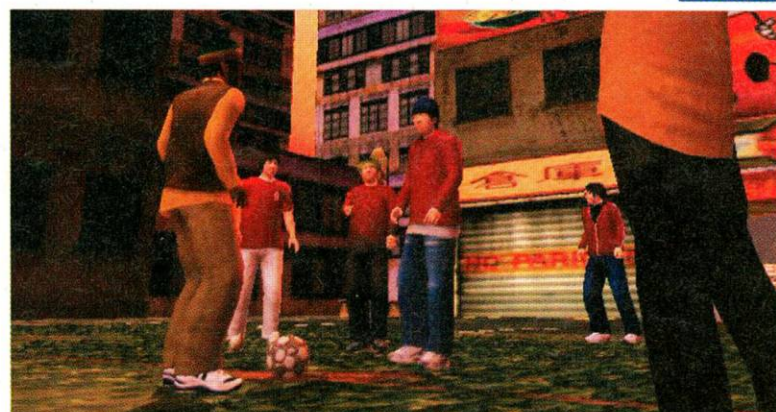


URBAN FREESTYLE SOCCER

EIN HOFFUNGSSCHIMMER für alle, denen die Bundesliga zu langweilig geworden ist. Mit »Urban Freestyle Soccer« kommt ein Extrem-Sport-Titel, der es so richtig krachen lässt. Zwei Teams mit vier Spielern stehen sich auf Spielfeldern wie Parkplätzen, Basketballfeldern und anderen ungewöhnlichen Örtlichkeiten gegenüber. Gekickt wird nicht nur der Ball, alles ist erlaubt. Schlagen, treten und die beliebte Blutgrätsche, die den Fußball erst so richtig populär gemacht hat. Wenn dann bis zu vier Spieler im Multiplayer-Modus aufeinander losgelassen werden, mutiert das Spiel oft zu einer

Mischung aus Kickboxen und Fußball. Mit etwas Übung lässt sich der Ball durch geschicktes Dribbling auch ohne Gewalt am Gegner vorbeiführen. Das macht auch viel mehr Eindruck. Eine saubere Grafik unterstützt die packende Hinterhof-Atmosphäre und sorgt für Spannung vom Anpfiff bis zum Ende jedes Spiels. Die Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über, und besonders durch das unsportliche Spieleprinzip und den rockigen Soundtrack empfiehlt sich »Urban Freestyle Soccer« als willkommene Alternative zu normalen Fußballtiteln.

CUBE
URTEIL
8.1



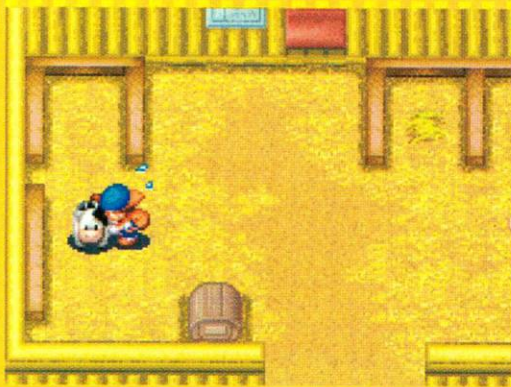
CUBE

ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

Ein ganz starker Monat für Nintendos Taschenspieler: Mit »Max Payne« verslägt es einen umstrittenen Action-Helden vom PC auf den GBA. Wir haben den brutalen Ex-Cop bei seinem Rache-Feldzug begleitet. Andere Top-Highlights sind »Harvest Moon«, »Dark Alliance« und »Sword of Mana«.



⬆ Melken ist nur eine eurer täglichen Aufgaben auf dem Bauernhof



⬆ Pflanzen, pflegen, ernten: Achtet stets darauf, dass eure Pflanzen nicht verdorren

CUBE
INFO
PUBLISHER: UBISOFT
HERSTELLER: NATSUME
GENRE: SIMULATION
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

FERIEN AUF dem Bauernhof gibt's ab sofort auch für den GBA. Der Besitzer der Farm, auf der du in deiner Kindheit so gerne die Ferien verbracht hast, ist tot und du bist sein Erbe. Schnell wird dir klar, dass das Landleben nicht immer leicht ist, sondern sogar ausgesprochen stressig sein kann. Der Viehbestand an Schafen, Kühen oder Hühnern will gepflegt, gefüttert und auf die Weide getrieben werden. Zusätzlich müssen Felder bestellt, gegossen und abgeerntet werden. Zu guter Letzt sollten die Früchte der Arbeit dann noch zu Geld gemacht werden, und in neues Saatgut oder bessere Werkzeuge für die Feldarbeit investiert

werden. Das klingt alles furchtbar kompliziert, wird aber in einem kindgerechten Tutorial wunderbar Schritt für Schritt erklärt. Die kniffligen Tiere und die drolligen Charaktere des Spiels schaffen eine Welt der Landwirtschaft, die Heidi und ihre Alm vor Neid im Boden versinken lässt. Steuerung und Menüführung sind sehr einfach gehalten, wodurch auch jüngere Spieler kein Problem mit dem Landleben haben sollten. Eine würdige Fortsetzung der »Harvest Moon«-Reihe, die jedem Hobbybauern viel Freude bereiten wird. Nur die minimalistische Grafik hätte nicht sein müssen.

CUBE URTEIL 8.5

CUBE
INFO
PUBLISHER: UBISOFT
HERSTELLER: DSI GAMES
GENRE: RENN Spiel
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: 4. MÄRZ 2004



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

EINE DERBE Enttäuschung für alle GBA-Besitzer, die sich auf einen »Need for Speed«-Titel für ihre Handkonsole gefreut hatten. In diesem 3D-Rennspiel schleicht der Spieler ausschließlich in Porschekarossen über eintönige und pixelige Rennstrecken. Zu allem Übel ist die Ansicht dabei auf die ungeliebte Cockpit-Perspektive beschränkt. Unrealistische Soundeffekte und die ungenaue Steuerung versetzen dem Spielspaß endgültig den Gnadestoß. Dabei hätten die verschiedenen Spiele-Modi (Einzelrennen, Mehrspieler-Link oder der Evolutions-Modus) bei besserer Umsetzung jedem Hobbyraser sicher viel Freude bereiten können. Denn umfangreiche Optionsmöglichkeiten – wie die Wahl des Wetters, der Runden und Gegneranzahl – schaffen eigentlich die Grundlagen, für ein abwechslungsreiches Rennspiel. Doch selbst die zahllosen freispielfähigen Porschemodelle, fünf wählbare Sprachen und der gute Name des Titels können nichts daran ändern, dass die Rennen aufgrund der zahlreichen Ungereimtheiten einfach wenig Spaß machen.

CUBE URTEIL 5.3



⬆ Porsches pirschen über den Asphalt



⬆ Leider fehlt den Strecken und Überholmanövern jeder Pep

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: SQUARE ENIX

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: 19. MÄRZ 04

SWORD OF MANA

WAS FÜR EIN hübsches Rollenspiel. Die »Final Fantasy«-Macher von Square Enix machen es dir zur Aufgabe, das Mana-Land von der Unterdrückung des bösen Dark Lord zu befreien. Anfangs müsst ihr euch erst entscheiden, ob ihr als wehrhafter Recke oder als mächtige Zauberin in den Kampf ziehen wollt. Danach führt das Abenteuer durch verzauberte Wälder, verwunschene Verliese, Städte und unwirkliche Wüsten. Besonders schön ist es, wenn man diese mit einem Freund per Link-Modus durchstreift. Mit atmosphärischem Sound, einer packenden Story sowie zahllosen Aufgaben entsteht eine Zauberwelt, die auch RPG-Muffeln den Spaß an Kampf und Magie näher bringt. Die einfache Steuerung der spannenden Echtzeitkämpfe und ein übersichtliches Ring-Menü erleichtern zusätzlich den Einstieg in die Welt des Rollenspiels. Doch auch Daddel-Profis bekommen etwas geboten. Horden von Gegnern und riesige Boss-Monster bieten Genre Kennern Abwechslung und Herausforderungen für Tage und Wochen. Ein selten gelungenes Action-Rollenspiel mit packender Story und hübschem Japano-Look.

CUBE
URTEIL
8.7

Die süß wirkenden Gegner können ganz schön austeilen!



Immer drauf auf die böse Fledermaus

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: DSi GAMES

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTlich

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

DIE GAMECUBE-ALTERNATIVE zum PC-Hit »Diablo« heißt »Baldur's Gate: Dark Alliance«. In dem kampfbetonten Hack-and-Slay-Rollenspiel stürzt sich der Spieler entweder als Magier, Kämpfer oder Bogenschütze in ein Abenteuer gegen Monster und dämonische Ungeheuer. Diese müssen aber nicht in langwierigen, rundengehenden Kämpfen bezwungen werden, sondern können per Zauber, Fernwaffe, Axt oder Schwert in Echtzeit verknoppt werden. Gegenstände wie Rüstungen, Helme, Schilder und Waffen können während des Abenteuers gefunden, benutzt oder verkauft werden. Natürlich steigt der Charakter auch im Level auf, wenn er genug Übeltäter erlegt hat. Doch auch die zu besiegenden Monster werden im Verlauf des Spiels immer mächtiger. Gute Grafik, ein ansprechender Soundtrack und jede Menge Action in riesigen Verliesen sorgen für ein Rollenspiel der Superlative. Endlich ein Titel für alle Spieler, denen die zahlreichen RPG-Titel aus Fernost zu storylastig oder zu langatmig waren. Hier kann man sich nach Herzenslust austoben.

CUBE
URTEIL
8.5

Mit Mut und Schwert lassen sich auch diese fiesen Trolle in die Flucht schlagen



Zahllose Waffen können gefunden und benutzt werden

YU-GI-OH! DIE HEILIGEN KARTEN

CUBE

INFO

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: KONAMI

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTlich

IN DIESEM Titel kämpfst du dich als Duellant durch das Kartenturnier, welches von der Kaiba Corporation in Domino City veranstaltet wird. Die offensichtlichste Neuerung dabei: Du kannst die Umgebung des Wettbewerbs wie in einem Rollenspiel erkunden. Durch dieses neue Element gewinnt das Spiel sehr an Tiefe und macht erheblich mehr Spaß als die spröden Vorgänger-Games. Das liegt aber auch daran, dass man bestimmen kann, welchen der zahllosen Charaktere man herausfordert. Nach jedem gewonnenen Kampf erhältst du nicht nur eine der 900 begehrten Sammelkarten für dein Deck, sondern wirst auch immer stärker. Damit einhergehend steigt die Fähigkeit, mächtigere Monster und Zauber während eines Matches zu beschwören. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit seltene Karten im Kartenshop von Yugi's Opa zu erwerben. Die Duelle dauern höchstens zehn Minuten, das vermeidet Längen und bringt Tempo ins Spiel. So kommen Story und Charakteraufbau nie ins Stocken. Souverän avanciert der Kampf um »Die heiligen Karten« zum besten »Yu-Gi-Oh!«-Titel für den GBA. Total unverständlich allerdings, dass ein Link-Modus fehlt. Duelle gegen Freunde, das wär's doch gewesen!

CUBE
URTEIL
7.8

Dieser Drache ist eines der stärksten Monster, die ein Duellant beschwören kann



Die Kämpfe sind nicht so spektakulär animiert, wie es sich Fans gewünscht hätten



Zu Beginn der Reise stehen dem Spieler das Feuer-Pokémon Glumanda, die Wasserschildkröte Schiggy und das Pflanzen-Pokémon Bisasam zur Auswahl.



Komm und schnapp sie dir wieder!



⬆ Nach guter alter Rollenspielart durch wunderschöne 2D Landschaften

⬆ Der kleine Drache Glumanda gegen das mächtige Stein-Pokémon Onix

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: SAMMEL-AB.
SPIELER: 1-5
ERSCHEINT: 02 '04

POKÉMON LEAF GREEN

Die 150 Ur-Pokémon: bald im neuen Outfit für den Game Boy Advance

ALS NINTENDO vor acht Jahren die ersten Pokémon-Titel für den Gameboy auf den Markt brachte, hat wahrscheinlich niemand geglaubt, dass sich die putzigen Monster so lange halten würden. Doch allen Spöttern zum Trotz eroberten die Biester im Lauf der Jahre jede Nintendo-Konsole und zählen seit jeher zu den absoluten Topiteln. Vielleicht war gerade das der Anlass, dass die ersten beiden Teile, »Pokémon Rot« und »Pokémon Grün«, sozusagen zur Ehrung als Remake für den Gameboy Advance erscheinen. Die Pokémon-Freunde aus Japan dürfen schon daddeln, hierzulande müssen wir noch bis Mai warten. Wir haben vorab die Version aus dem Land der aufgehenden Sonne Probe gespielt.

Dieses Rollenspiel der etwas anderen Art wartet mit einigen sinnvollen Veränderungen auf. Allem voran hat sich natürlich die Grafik extrem verbessert. Die verschiedenen Pokémon und deren Kämpfe sind herrlich animiert, natürlich um Welten besser, als das beim Original der Fall war. Auch die Umgebung hat an Reiz gewonnen. Auf der Reise durch finstere Wälder, schaurige Höhlen, belebte Städte und Küstengebiete versinkt der Spieler in

der Welt der putzigen Sammelmonster. Die Kämpfe und die Umwelt sind immer noch in 2D gehalten. Das stört aber nicht, vielmehr unterstreicht es den wunderbaren Rollenspielcharakter, der die Pokémon-Games seit jeher auszeichnet. Zusätzlich lullen eingängige Melodien den Spieler ein; so macht das Dauer-Daddeln echte Freude. Als weitere Neuerung kann anstatt dem männlichen Charakter (Ash) nun auch ein weiblicher Trainer auf Entdeckungsreise geschickt werden. Wahre Fans werden allerdings am meisten davon begeistert sein, dass die verschiedenen Pokémon neue Attacken erlernen können, die es bis jetzt noch nicht gab. Allen andern sei gesagt, dass »Pokémon Leaf Green« nicht nur Freaks begeistert wird, sondern auch für Neueinsteiger geeignet ist. Die Landschaften zu durchstreifen, verschiedene Wettkämpfe bestreiten und nebenbei 150 verschiedene Pokémon zu fangen und zu trainieren, macht einfach einen Riesenspaß. Bis alle Pokémon gefangen und aufgepäppelt sind, können Jahre vergehen. Kaum ein Titel bietet so eine Langlebigkeit. Aufgrund der rundenbasierenden Schlachten zwischen den Pokémon, die un-

gläublich einfach zu dirigieren sind, können selbst Kinder (sobald sie lesen können) ohne langes Üben loslegen. Klar, bei so einem Titel darf ein Link-Modus nicht fehlen. Bis zu fünf Spieler können gegeneinander antreten und mit ihren gefangenen Kreaturen zeigen, was sie als Pokémon-Trainer drauf haben. Das macht gleich noch mal so viel Spaß! Aber auch Handel kann betrieben werden. So ist es möglich, die drolligen Tierchen gegeneinander auszutauschen. In Japan geht dies sogar kabellos. Denn die Daddler aus Fernost bekommen zu dem Spiel einen Wireless-Adapter, der die lästige Kabelverbindungen zwischen den GBAs überflüssig macht. Bleibt nur zu hoffen, dass dieses hübsche Gimmick auch bei uns in Europa zu haben sein wird. Was übrigens sicher den Weg zu uns findet, ist dasselbe Spiel mit anderem Namen: Hinter »Pokémon Fire Red« verbirgt sich nichts anderes als dasselbe Prinzip, allerdings mit anderen Monstern. Last, not least bleibt zu erwähnen, dass wir vom Import eines Japan-Musters abraten; nur wer die Schriftzeichen identifizieren kann, hat seinen Spaß damit.

SEBASTIAN WEIDENBECK



⬆ Glutxo heizt mit seinen Feuerattacken dieser mickrigen Ratte ganz schön ein



⬆ Spannender Kampf: Zwei Trainer mit ihren Haupt-Pokémon im Clinch



⬆ Als Belohnung für einen Sieg gibt's hier einen seltenen Trainerorden

Samus entdeckt die Welt



⬆ Je dicker der Bossgegner, desto größer die Ehre



⬆ Der vielleicht ungastlichste Planet im Universum: Auf Zebes regnet es dauernd

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ERSCHEINT: APRIL '04

METROID ZERO MISSION

Im April kämpft sich Samus Aran zum zweiten Mal über einen alienverseuchten Planeten. Wir haben Probe gespielt

SIEBZEHN JAHRE ist es her, da strandete Samus Aran das allererste Mal mit ihrer Raumschiff auf dem unwirtlichen Planeten Zebes. Auge in Auge mit der tödlichsten Gefahr des Universums, dem alles vernichtenden Motherbrain – dieses intensive Erlebnis lässt sich in wenigen Wochen auf dem Game Boy Advance neu erfahren. Nintendo nimmt das Original für die NES-Konsole von 1987, pustet die Grafik auf heutige Standards auf und ergänzt das Gameplay um eine ganze Reihe moderner Ideen. Wie spannend so was sein kann, davon haben wir uns bei einem dreistündigen Probespiel mit einem Vorabmuster überzeugen können.

Nach der Landung rennt Samus los und hinein in die verzweigten Katakomben des Planeten. Sie ist zunächst einmal fast nackt, mit nichts als ihrem Kampfanzug am Leib. Aber bald liegt das erste Extra im Weg, und damit beginnt der erste Moment der Glückseligkeit: der Morphball. Sobald Samus diesen in ihren Kampfanzug integriert hat, kann sie sich zur Kugel zusammenrollen und

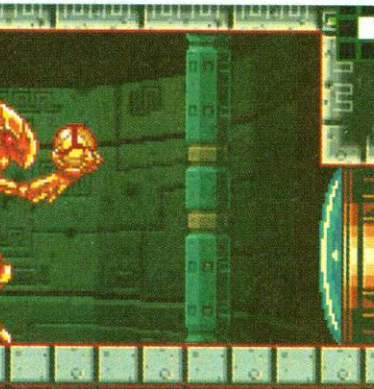
durch die winzigsten Engpässe zwängen. Später sprengt Samus mit dicken Raketen Tore auf, überwindet im Doppelsprung weite Schluchten, schützt sich per Thermo-Schild vor großer Hitze und schlitz als Kreissäge die Angreifer in Stücke. Nach und nach entwickelt sich Samus zur Powerfrau, und ihr erschließt sich ein Areal nach dem anderen.

Brinstar, Crateria, Norfair, Kraid, Ridley und Tourian, so heißen die Etappen. Allein diese Namen jagen Kennern der »Metroid«-Serie Schauer über den Rücken. Samus lernt einiges dazu seit ihrem ersten NES-Abenteuer, übernimmt akrobatische Bewegungsmuster zum Beispiel aus »Super Metroid« für die Super-Nintendo-Konsole. Also hüpf sie in Schächten wild zwischen den Wänden hin und her und hoch, hangelt sich über Lava-Seen hinweg oder erledigt mit der Plasmakanone schlecht gelaunte Space-Piraten. Einige Elemente erinnern an »Metroid Prime«, etwa die Hieroglyphen an den Wänden und die Morphball-Katapulte. Das Design der Levels wird den neuen Fähigkeiten von Samus angepasst, so

dass von einer 1:1-Umsetzung keine Rede sein kann. Gerade bei den Bossgegner-Fights kommen großartige Herausforderungen auf uns zu, die sich vom Original erheblich unterscheiden.

Wie alle vorangegangenen »Metroid«-Games, so lebt auch dieses von der Spannung, die sich aus dem Wechselbad zwischen temporeichen Kämpfen und beklemmenden Spaziergängen ergibt. Die Musik zitiert das Original, klingt aber ungleich dramatischer und intensiver. »Metroid Zero Mission« fängt das originale Flair ein und baut gekonnt darauf auf. Eine unspektakuläre Verbesserung ist der Einbau einer Batterie in das Modul, damit niemand mehr Speichercodes eintippen muss. Zu den schon eher überraschenden Ideen zählen die vielen Extras. Irgendwo in den Tiefen des renovierten Planeten Zebes versteckt sich das NES-Original. Und wer »Metroid Zero Mission« per Link-Funktion mit einem zweiten GBA koppelt, der »Metroid Fusion« bestückt ist, kann auf eine Bilder-Galerie zugreifen.

RICHARD LÖWENSTEIN



⬆ Gegner mit Charme: Er wirft ein Auge auf Samus



⬆ Zwischen den Etappen erzählen einige Bilder und viele Textseiten, wie es weitergeht

CUBE

AUSGABE 03/04

FEEDBACK

EINS MUSS MAN EUCH LASSEN: AN THEMEN MANGELT ES EUCH NICHT. WAS WIR DIESMAL ALLES HABEN: »MARIO KART«, SPIELE SELBST GEMACHT ODER DIE FRAGE, OB MAN NINTENDO VERKLAGEN KANN, WENN MAN WEGEN EINES SPIELS ENTERBT WIRD? MEINE GÜTE ...

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!"

synapsy
mobile networks

IDEE UND SPIEL

➔ Hallo!

Ich bin gerade dabei, mit meinem Team ein Game zu entwerfen! Wir haben es perfekt ausgearbeitet, zimal überprüft und jetzt ist es fertig ... jedenfalls was Idee, Story, den ganzen Papierkram und so weiter anbelangt. Nun würden wir aus diesem Spiel gerne etwas machen und deshalb die Frage: Könnt ihr uns sagen, wo wir unsere Idee für ein neues Game präsentieren könnten? Bei Nintendo haben wir schon nachgefragt, aber da spendierte uns nur eine Hotline ein paar nette Zeilen, die wir leider nicht checken. Könnt ihr uns helfen?

JINYA

CUBE: Ich weiß nicht, ob euch zu helfen ist. Wenn wirklich ein Spiel aus eurer Idee werden soll, reicht ein simpler Anruf bei der Nintendo-Hotline bei weitem nicht aus. In Deutschland ist es leider überhaupt sehr schwer, selbst Spiele zu entwickeln, weil fast alle Spiele-Hersteller in Japan, USA, England, Russland, Frankreich und sonst wo produzieren, nur nicht hier. Vielleicht wendet ihr euch mal an die Games Academy in Berlin, die Leute für die Spielebranche gezielt ausbildet. Unter www.games-academy.de kannst du dich

über das Kursprogramm und die Bewerbungsvoraussetzungen informieren. Auf jeden Fall viel Erfolg dabei. Die Frage, welches Magazin das Exklusiv-Preview bekommt, dürfte sich ja erübrigen ...

DOPPELGÄNGER?

➔ Hallo,

ich wollte nur sagen, dass euer Magazin cool ist. Endlich mal eine Zeitschrift für Gamecube-Fans und nicht immer nur für Xbox- oder PS2-Jünger. Außerdem hab ich eine Frage: Euer Chefredakteur Richard Löwenstein, war

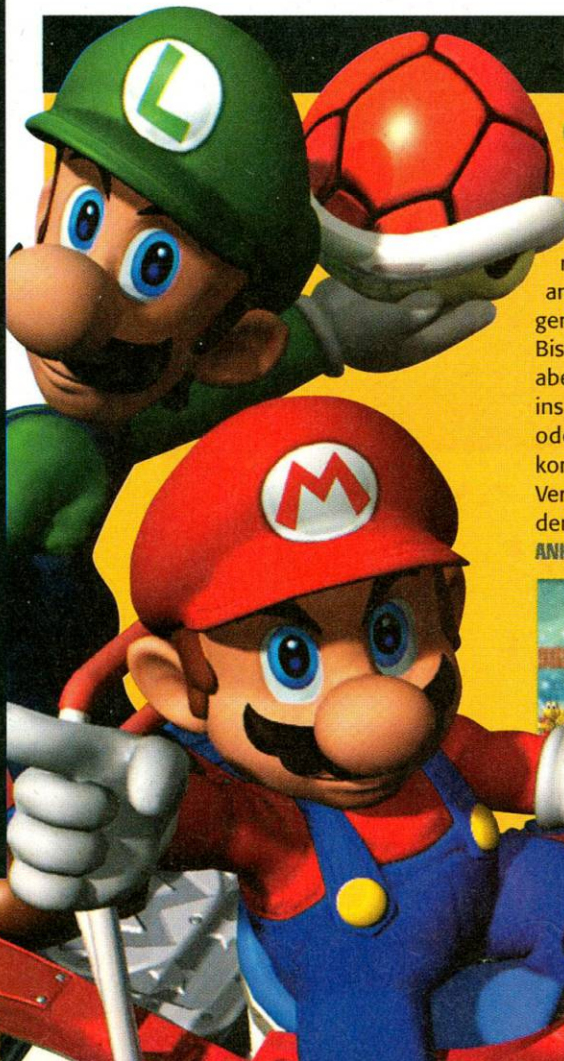
GEISTERFAHRER

➔ Hallo Cube, seitdem wir uns zu Weihnachten einen Gamecube besorgt haben, hängt der Haussegen schief. Grund des Ärgers: »Mario Kart: Double Dash!!«. Dauern kommt es bei uns zu regelrechten Kämpfen, wer als Nächster ans Steuer darf. Kann ich Nintendo verklagen, wenn ich enterbt werde? Bisher liege ich in der Familien-Liga vorne, aber beim »Time Trail« beiß ich permanent ins Gras. Ich habe im Baby Park den Mario- oder Luigi-Geist freigespielt, aber die kommen immer vor mir ins Ziel. Es ist zum Verzweifeln. Könnt ihr mir verraten, wie ich den Geist schlagen kann?

ANKE SCHRAMMER

CUBE: Liebe Anke, ob du Nintendo wegen Familienzwistigkeiten verklagen kannst, ist mehr als fraglich. Wer wütend gegen die Wand tritt und sich dabei den Fuß bricht, rennt ja auch nicht zur Baufirma, um wegen Körperverletzung Entschädigung zu erwirken.

Was dein »Double Dash«-Problem anbelangt, so ist die Lösung ganz einfach. Du musst nur schneller sein als der Geist und seine Streckenzeit (1' 11" 1) unterbieten. Da gibt es keinen Trick. Nimm die Kurven nur richtig, und schon bist du dem Sieg nahe. Wenn das nichts nützt, musst du dem Geisterfahrer einen Pflock ins Herz treiben, damit er zu Staub zerfällt. Oder war das bei den Vampiren so?



Wir wollen deine SMS!

SMS-ECHE

➔ KÖNNT IHR MAL DIE KOMPLETTE GESCHICHTE VON NINTENDO ERZÄHLEN?
CUBE: Komm, lass dich knuddeln. Denn wir lieben exakt formulierte Fragen wie diese! Die komplette Geschichte von Nintendo also. Wenn es nicht mehr sein darf: Guck mal im Internet unter www.nintendo.com/corp/history.html. Von 1889 bis heute. So, jetzt kannst du selber die komplette Geschichte erzählen.

➔ CUBE, IHR HABT EIN WIRKLICH KLASSE HEFT AUFGEBAUT. MACHT WEITER SO!
CUBE: Danke. Machen wir.

➔ IST SHADOW IN »SONIC HEROES« WIEDER DABEI? DER IST FÜR MICH EINFACH NUR NOCH FETT!
CUBE: Ja, ist er. Er mag es nur nicht, wenn ihn jemand als fett bezeichnet. Hoffentlich hast du schnelle Beine.

➔ HEY LEUTE: DER SPEED-BIKER-LEVEL VON »REBEL STRIKE« IST JA WOHL DER ABSOLUTE HAMMER! DIE EINZIGE MISSION IN WELCHER ICH GLEICH BEIM ERSTEN
CUBE: Luke? Luke! Wo bist Du? Die Nachricht ist unvollständig! Bist du gegen einen Baum gefahren?

➔ HI CUBE. GIBTS DIE 1/04 JETZT IM HANDEL? IST DAS MAGAZIN EINGESTELLT WORDEN?
CUBE: Sieht dieses Heft aus, als sei es eingestellt worden? Höchstens eingestellt, nämlich in das Regal mit den Zeitschriften.

➔ WAS SOLL DIE NIEDRIGE WERTUNG BEI »REBEL STRIKE«? ICH FINDS GEIL! WOLLT ICH NUR MAL GESAGT HABEN. DRUCKT DAS JA NICHT AB! CU
CUBE: Ups!

Redakteure sammeln dann einige Abende lang Eindrücke, machen Notizen und vor allem Bilder. Actionreiche Screenshots sind ein sehr zeitaufwändiger Job! Die Note würden dann gern alle Leute bestimmen, die sich mit dem Spiel intensiv befassen haben. Aber wirklich was zu sagen haben nur der Testredakteur und der Chefredakteur. Alle Mann zocken alle Spiele durch, das kann nicht klappen. Schließlich hat auch unser Tag nur 24 Stunden. Ach ja, eine Bitte: Schick doch mal deine Schwester bei uns vorbei, die Michelle.

➔ Hallo Cube-Magazin! Wäre toll, wenn ihr unsere Website www.cubefever.de im Magazin vorstellen könntet. Wir betreiben einen Preisvergleich, der sich sehen lassen kann. Auf unserer Seite werden tagesaktuell die Preise für Hardware und Software von 15 Online-Shops verglichen.
TORSTEN LATUSSEK

CUBE: Klar, kein Problem. Stellen wir doch gerne vor. Hier und jetzt. Wer ebenfalls seine Web-Seite hier vorgestellt sehen möchte, besucht unser Internet-Forum und schreibt eine persönliche Nachricht. Die Adresse: www.cubemagazin.de

SHENMUE 3

Hallo Cube, ich wollte hier nur mal kurz meinem Ärger Luft machen! Keine Angst, es geht nicht um euch. Ich hab gerade gelesen, dass mit »Shenmue 3« die Fortsetzung der legendären Dreamcast-Spieleserie geplant ist. Allerdings nur für die Xbox! Was soll der Mist!? Ich hocke hier und darf, weil der Titel nicht für den Gamecube erscheint, in die Röhre gucken. Ich wäre dafür, dass die Hersteller Spielefortsetzungen, die von einer anderen Konsole übernommen werden, für alle Plattformen (also PS2, Xbox und Gamecube) zugänglich machen sollten, damit alle davon profitieren können. Das sind sie den Fans schuldig!

MIKE

CUBE: Das Beste aus drei Welten für nur eine Konsole? Satz mit x, das wird wohl nix. Die Konsolen-Hersteller versuchen ja gerade eben durch Exklusiv-Lizenzen möglichst viele Kunden an sich zu binden. Dafür geben sie viel Geld aus. Bei dir hat das ja ansatzweise geklappt; da scheint uns schon ein X in deinen Augen zu glänzen.

der früher mal bei Amiga Joker oder PC-Joker? Da gab's nämlich einen, der ihm verdammt ähnlich sieht. Na denn, viel Spaß und Glück mit der Zeitschrift.
GRUSS XELL

CUBE: Hm ... gleicher Name, gleiches Aussehen, gleiche Branche? Vielleicht sein Zwillingbruder?

DISK-URS

➔ Liebes Cube-Team, euer Heft ist echt spitze. Ich halte gerade die Ausgabe 01/04 in den Händen und bin echt positiv überrascht. Ich habe mir gleich das Abo zu Weihnachten gewünscht. Das Layout ist perfekt gelungen, die Tests sind fair und die Texte sind super geschrieben. Trotzdem habe ich noch zwei Punkte zu bemängeln beziehungsweise folgende Verbesserungsvorschläge:

1. Ich finde, dass fünf Seiten Cheats zu »Soul Calibur 2« zu viel sind. Stattdessen sollte es eine Tabelle mit Testergebnissen geben. Wäre viel übersichtlicher, als immer ewig im Heft nach den Tests zu suchen.
2. Könntet ihr nicht mal ein Heft mit Demo-Disks rausbringen? Ihr wärt dann glaub ich die einzigen, die so was für den Gamecube machen würden. Mit den Disks könntet ihr es dann so wie die Computer Bild machen: Ein Heft mit Disk für mehr Geld und ein Heft ohne Disk für 2.95 Euro. Wenn das zu aufwändig ist, dann bringt doch einfach alle zwei bis drei Monate ein Heft mit Demos im Wechsel mit dem normalen Heft.

STEPHAN SCHRAFF

CUBE: Zu 1.: Und siehe, Gott schenkte den Menschen das Inhaltsverzeichnis und sah, dass es gut war. Zu 2.: Leider sind die Optical-Disks für den Gamecube um ein Vielfaches teurer als normale Rohlinge und DVDs. Würden wir eine Demo-Disk aufs Cover kleben, läge der Magazin-Preis grob geschätzt bei zehn

Euro. Würdest du das zahlen wollen? In unserem Internet-Forum wird über dieses Thema heiß diskutiert. Schau mal vorbei: www.cubemagazin.de

KONSOLEN-MONOGAMIE

➔ Hi Leute, erst einmal ein dickes Lob zu eurem Cube-Magazin. Es ist euch wirklich super gelungen! Außerdem wollte ich meinen Senf zur »Was ist die beste Konsole«-Diskussionen abgeben. So etwas muss jeder einfach selbst wissen. Vielleicht ist Konsole xy den anderen grafisch haushoch überlegen, aber die Spiele sind mies oder sprechen einfach nicht an. Wenn einer mehrere Konsolen gut findet, soll er sie sich halt kaufen.

Es gibt aber immer solche verbohrten Kleingeister, die meinen, man darf nur eine Konsole haben. Das ist Quatsch! Wenn ich das nötige Geld habe und mir eine andere Konsole kaufen kann, dann mach ich's halt. Ich hab Nintendo bestimmt nicht ewige Treue geschworen und würde mir auch jederzeit weitere Konsolen kaufen, wenn die Titel dafür klasse wären. So, jetzt geht's mir besser. Macht weiter so.

KEVIN

CUBE: Kennst du denn das dritte Gebot? Du sollst keine anderen Götter

neben mir haben. Außerdem sollst du die Ehe nicht brechen. Das stünde auch in der Cube-Bibel geschrieben, wenn es sie gäbe. Also darfst du unbeschwert fremdgehen.

TACH IHR!

➔ Ich finde euer Heft echt super. Allerdings würde mich einmal interessieren, wie Testnoten von GC-Spielen zustande kommen, und ob Testredakteure unter Zeitdruck sind. Werden GC-Spiele immer ganz durchgezockt oder wird nur der Anfang gespielt? Ich stelle mir das so vor: Ein Redakteur spielt das Spiel an. Er dokumentiert dann vor seinen Kollegen, vielleicht am Fernseher, wo die Schwachpunkte liegen. Jetzt zocken auch alle anderen, notieren Stärken und Schwächen, dann wird diskutiert. Sagen wir, Gaby würde »Pikmin 2« 9.5 geben, Robert hält 8.2 für angemessen. Die Testnote entspricht dann genau dem Mittelwert. Stimmt's?

THOMAS HUNZIKER

CUBE: Kurz gesagt, nö. Oder nicht ganz. In der Praxis sieht das eher so aus, dass ein Spiel in der Redaktion aufschlägt. Im Fall von »Twin Snakes« prügeln sich die Leute um den Test, bei weniger guten Titeln prügelt Richy die Leute zum Spiel hin. Ein bis zwei

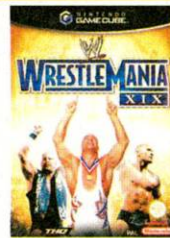


TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS SPHINX-GEWINNSPIEL

1. PREIS:

**EXKLUSIVER
AIRBRUSH-
GAMECUBE IM
SPHINX-DESIGN**

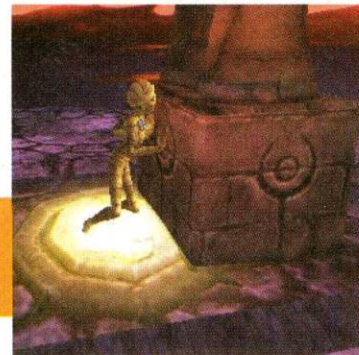


Das Action-Abenteuer »Sphinx« entführt dich in eine fantastische Welt voller Mumien, Helden und Gefahren. Hier treffen ägyptische Mythologie, grimmige Monster und mutige Krieger aufeinander. Das Abenteuer im »Zelda«-Stil begeistert durch seine fesselnde Mischung aus Geschicklichkeitstests, Kämpfen und Kopfnüssen. Hervorzuheben sind außerdem die hervorragende Musik und die gelungene Eindeutschung. Mit etwas Glück macht sich dieses Fantasy-Spektakel bald in deinen eigenen vier Wänden breit: THQ spendiert einen exklusiven Airbrush-Gamecube im »Sphinx«-Design. Als glücklicher Gewinner bekommst du außerdem natürlich das Spiel. Zusätzlich legt THQ das bezaubernde Movie-Game »Findet Nemo« und das brachiale Kampfsport-Spektakel »WWE Wrestlemania XIX« drauf.

2. & 3. PREIS:

DREIMAL VOLLE ACTION

Zwei glücklichen Hauptgewinnern sendet THQ ein umfangreiches Gamecube-Spiele-Paket nach Hause: THQ spendiert das fesselnde Action-Abenteuer »Sphinx«, das Spiel zum Kinohit »Findet Nemo« und das spektakuläre Kampfsport-Game »WWE Wrestlemania XIX«.



(Abbildung des Airbrush-Gamecube nicht verbindlich)

**JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND
GEWINNEN!**

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

CUBE
CUBE MÄRZ/APRIL '04

WETTBEWERB

➤ **FOLGENDE SYSTEME** habe ich interessieren mich

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

➤ **ICH NUTZE DAS INTERNET**

2. regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

➤ **MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:**

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

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

Vom Text her:
Von den Bildern her:

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

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

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

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

**SO NIMMST DU
TEIL!**



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/Sphinx-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.

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 01. April 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!



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, gibt der Spaß Vollgas!

» 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



CUBE maxi



CUBE mini

Der schnelle und bequeme Weg: Du sendest eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »cube«, dann ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo oder »maxi« für das Maxi-Abo. Beispiel »cube maxi«. Um alles Weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich gewonnen hat, wem wir also die Prämie zusenden dürfen.



ONLINE

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



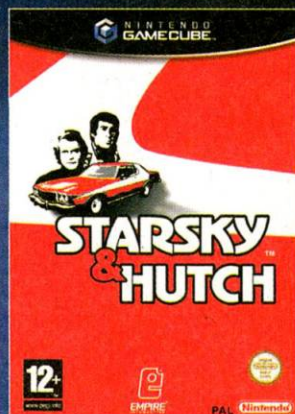
TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 7 47 34 40



BRIEF

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



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!



CUBE

DEINE ABO-KARTE

CUBE MÄRZ/APRIL '04

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

Name / Vorname
 Straße / Postfach
 Postleitzahl / Ort
 Telefon-Nummer
 E-Mail-Adresse
 Geburtsdatum

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.

☐ 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-Abonnent bin.

Name / Vorname
 Straße / Postfach
 Postleitzahl / Ort
 Telefon-Nummer
 E-Mail-Adresse

Ich hätte gerne ☐ Starsky & Hutch ☐ Snap-Controller

☐ Ich will das ganze Jahr über topinformiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die zehn nächsten Ausgaben des (im fünfwöchigen 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 03/04

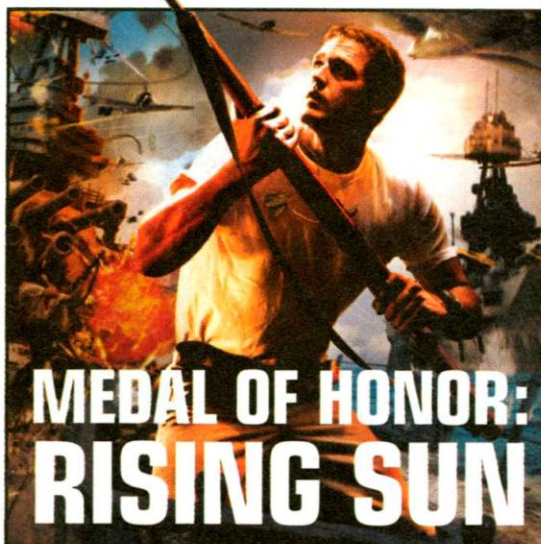
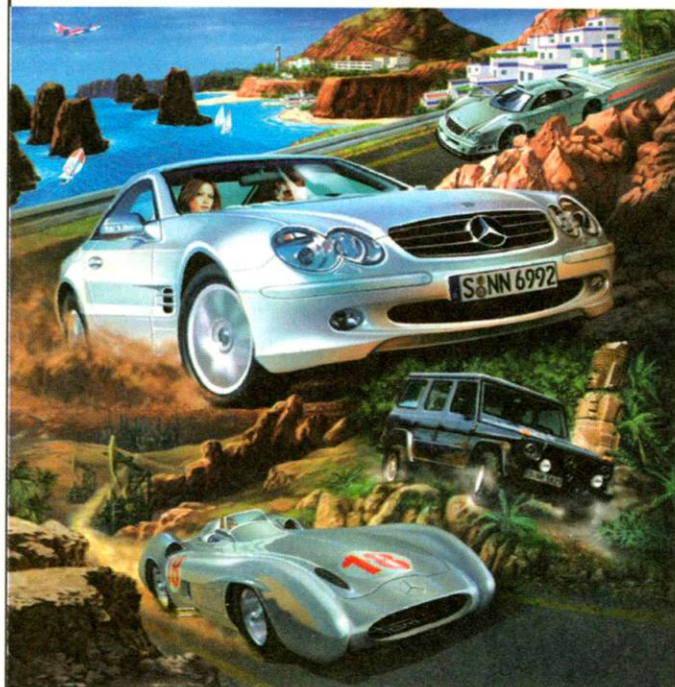
AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Unglaublich, was in diesem Monat wieder an geballter Spiele-Power in den Würfel gepresst wurde. Noch viel unglaublicher ist aber, dass wir zu den Highlights schon wieder passende Cheats auf Lager haben. Vorhang auf zur Lösungsparade, diesmal mit »Crystal Chronicles«, »Beyond Good & Evil«, »Rising Sun«, »Prince of Persia«, »Sonic Heroes« und vielen mehr...

WORLD RACING

Die folgenden Namen kann man als Fahrer eintragen, um sich das Leben etwas leichter zu machen.

FUNKTION	FAHRERNAME
ALLE AUTOS	Full House
ALLE MEISTERSCHAFTEN	JamSession
ALLE MISSIONEN	Miss World
ALLE STRECKEN	Free Ride
STATUS 1	Top 10
STATUS 2	HUIBUH
STATUS 3	N.I.C.E. 2
STATUS 4	TaxiDriver
STATUS 5	Halbzeit
STATUS 6	No Hat!
STATUS 7	McRace
STATUS 8	Jiu-Jitsu
STATUS 9	Goodzpeed



Ist die Luft zu bleihaltig und der Feind mal wieder übermächtig? Na, dann aber rein mit diesen Cheats und schon wird der Schützengraben zum Spaziergang. Eingegeben werden sie am Passwort-Screen, man beachte Klein- und Großschreibung.

CODE	WIRKUNG
BENGAL	unsterblich
MOOR	Gummi-Granaten
GOURAMI	kugelsichere Weste
ALBINO	alle Levels freischalten
Loach	alle Replay-Items
LELEUPI	Scharfschützen-Modus
ZERBA	unsichtbare Soldaten
Tetra	andere Hüte
Botia	Perfektions-Modus
Pleco	Silber-Kugeln
Discus	Endlos-Magazine

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Für folgenden Trick muss man einen Controller am Port 1 einstecken und einen weiteren am Port 4. Nun das Spiel starten und diesen Code eingeben, sobald man den Prinzen steuern kann: Bei Controller 4 den B-Knopf festhalten, bei Controller 1 die Knöpfe A, B, Y, X, Y, A, B und X drücken. Als Belohnung darf man das erste Level des Ur-Prinzen in 3D spielen.

Ganz Ungeduldige können sich auch gleich in jeden verfügbaren Level beamen, dazu muss man lediglich die Codes am Passwort-Screen eingeben.

CODE	FÜHRT ZU
KIEJSC	Level 2
VNNNPC	Level 3
IYVPTC	Level 4
RWSWWC	Level 5
GONWUC	Level 6
DEFNUC	Level 7
SVZMSC	Level 8
DBJRPC	Level 9
MZFYSC	Level 10
BRAYQC	Level 11
UUGTPC	Level 12
LRARUC	Jafars Kampf





SONIC HEROES

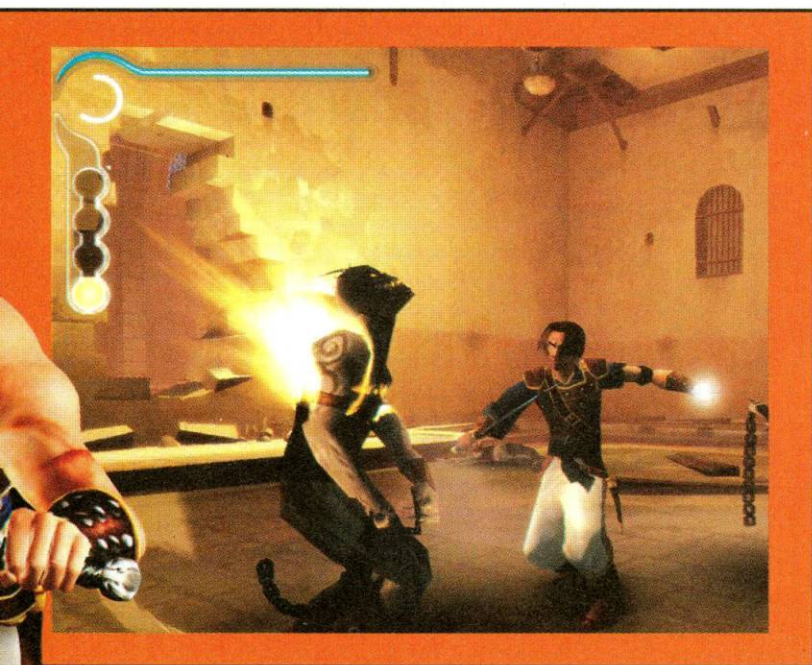
Wie gemein: Die besten Splitscreen-Duelle muss man alle erst freispielen. Und das geht so:

DIESEN SPIEL-MODUS ...

BOBFAHRT
EXPERT RACE
QUICK RACE
RING RACE
SPECIAL STAGE
TEAM BATTLE

... SO FREISCHALTEN

sammle 80 Ringe
sammle 120 Ringe
sammle 120 Ringe
sammle 60 Ringe
sammle 40 Ringe
sammle 20 Ringe



DER AFFE WIRD'S SCHON RICHTEN ...

Wenn es darum geht, euch zu helfen, ist uns bekanntlich kein Weg zu weit, kein Berg zu hoch und keine Banane zu gelb. Deshalb wollen wir hier mal wieder ein paar vertrackte Cube-Probleme genauer unter die Lupe nehmen. Solltest du selbst Fragen haben, dann mail sie doch einfach an redaktion@cube-magazin.de. Oder schreib an Primeverlag, Redaktion Cube-Magazin, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München



⬇ Tolle Körperhaltung. Hoffentlich fällt er weich!

ZELDA ZICKT RUM!

Hallo Kameraden, man soll's kaum glauben, was man alles im Internet ersteigern kann. Jedenfalls habe ich mir die US-Version der Zelda-Collection geangelt. Tolle Sachen! Blöd nur, dass der Schwierigkeitsgrad des Klassikers doch um einiges höher zu sein scheint, als ich anfangs dachte. Also, um es kurz zu machen: Wo finde ich dieses doofe weiße Schwert??

MEDIOCRITIES VIA MAIL

PS: Macht weiter so!

Des Rätsels Lösung:

Vom Start weg geht's einen Bildschirm nach Osten, fünf Bildschirme nach Norden, einen nach Westen und noch einen nach Norden. Nun solltest du am Fluss stehen. Dort musst du wieder drei Bildschirme nach Osten und einen nach Norden laufen. Jetzt triffst du auf Lynel. Vermeide einen Kampf und renne in die Höhle. Hast du bereits fünf oder mehr Herzen eingesammelt, dann gehört das Brotmesser dir!

PS: Machen wir!

BLÖDER BLADER

Grüße ins Affengehege!

Ich bin ein großer Fan von Tony Hawk und all seinen Ablegern. Doch die letzte Version »Tony Hawk's: Underground« geht mir gehörig auf den Sender. Da soll ich nämlich einem Skater in Manhattan helfen, bloß wie? Irgendwelche Ideen?

JAXMAN VIA MAIL

Des Rätsels Lösung:

Ideen haben wir Tausende, aber die haben in der Regel nur was mit Bananen zu tun. Aber auch dein Einsatz in Manhattan kann gelingen, allerdings ist Eile geboten. Grinde so viel wie möglich und wenn du eine Drehung machen willst, drücke Unten, Unten und die R-Taste für eine flinke Wende. Das Ganze

braucht viel Übung, aber der wahre Meister gibt nicht so schnell auf, oder??

ANWESEND IM ANWESEN

Hallo Leute, nachdem es auf dem Gamecube zeitweise an Nachschub mangelte, hab ich mal wieder einen Klassiker ausgegraben. Leider hänge ich bei »Luigi's Mansion« immer wieder an der gleichen Stelle, und zwar dem Observatorium. Was muss ich da tun?

GLORIA ESCHENBACH VIA MAIL

Des Rätsels Lösung:

... sollte dir nach all der Zeit doch schon selbst eingefallen sein, weil es nämlich ganz einfach ist: Wirf einen Blick durchs Teleskope und dreh' es zum Mond. Danach geht's nach Osten, dort kann man auf einer Kante einen Stern einsaugen. Diesen Stern kann man nun auf den Mond schießen, wo er hoffentlich explodiert. Dem so entstandenen Weg folgt man, bis man Marios Stern findet. Ist doch gar kein Problem, oder?



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.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



DIE MINIGAMES

Die »Final Fantasy«-Welt zu retten, kann anstrengend sein. Doch wer die Gegend nach den Tropfen der Myrrhe durchforstet, darf den Stress auch wieder bei einigen Minispielchen abschütteln.

Das Kechirase Caravan Road-Rennen

Hierbei handelt es sich um eine »Mario Kart«-Variante, die daher auch nur im Multiplayer-Modus verfügbar ist. Dann können aber gleich zwei bis vier Spieler antreten, die auf einer Strecke mit vier verschiedenen Boliden auf die Piste gehen. Die beste Methode zum Sieg besteht darin, die Kurven eng zu nehmen und möglichst viele Früchte einzusammeln. Auch die Wurfbälle sind nützlich, wenn man das Führungsfahrzeug nicht einholen kann. Hier noch schnell eine Liste mit allen sammelbaren Gegenständen, die man einsetzen kann. Der Sieger des Rennens gewinnt übrigens 5000 Gils.

Schwarzer Ball	Schwerkraft-Angriff gegen andere Fahrer
Blauer Ball	Sturm-Angriff gegen andere Fahrer
Roter Ball	Feuer-Angriff gegen andere Fahrer
Fisch oder Fleisch	Verringert die Geschwindigkeit des eigenen Karts
Apfel oder Grapefruit	Erhöht den Speed des eigenen Karts

Das Kuh-Spiel

Dieses Spielchen kann man bei der Farm in der Nähe der Dämonen-Stätte finden, allerdings ist es nicht gerade ein Quell ewiger Freude. Ganz im Gegenteil: Wegen der lahmen Kühe wird das Spiel schnell öde. Im Prinzip setzt man nur eine Summe auf die Gewinnerkuh und bekommt einen Preis, wenn sie zuerst durchs Ziel geht. Das Preisgeld hängt dabei von der eingesetzten Summe ab. Mehr gibt's darüber kaum zu sagen.

Selkie Jump

In der kleinen Stadt Ruda (gleich bei der Lynari-Wüste) halten einige Kids einen Sprungwettbewerb ab. Die Handhabung ist denkbar einfach und erinnert an das Seil-Sprung-Spielchen von »FF IX«: Mit den A- und B-Knopfen wird der Sprung kontrolliert, wobei man für die weitesten Sprünge die meisten Punkte kassiert. Für 500 bis 999 Punkte gibt's Kupfer, ab 1000 Punkten erhält man Eisen.



WO GEHT'S ZUM MOG-HAUS?

Während des Spieles darf man die mitgeführte Postkarte mit zahlreichen Stempeln verschönern, doch die gibt's nur in den Mog-Häusern. Hier also eine Liste mit allen Lokationen.

Im Ort	bei dieser Position
Das Dorf Tiba	Hinter dem Stadt-Kristall steht das gesuchte Objekt.
Weg am Fluss Belle	Man geht zur Zugbrücke, wendet sich nach Nord-Osten, bis man zu einer Sackgasse kommt. Das Haus steht bei den Hügeln ganz in der Nähe.
Hafen	Die Hügel hinab läuft man Richtung Schiff, geht dann aber in die Höhle, dort steht die Bude.
Goblin-Wall	In der Hügellandschaft befinden sich einige Schalter, einer davon öffnet den Zugang zu einer Höhle mit dem Mog-Haus.
Pilzwald	Man geht den Weg zum Boss, springt am letzten Wegabschnitt aber über den Pilz. So gelangt man zu einer Kiste mit einem Artefakt, links davon steht das Mog-Haus.
Carthuriges Minen	Im letzten Abschnitt überquert man einige Gleise und kommt an einen weiteren freien Platz. Hier geht's nach Süd-Osten direkt zur Stempelstelle.
Dorf Tida	Sucht nach einem großen Haus, dort führt eine Türe zum Mog-Haus.
Alfitaria-Becken	Hinter der Brücke wendet man sich nach Osten und nimmt die Treppe nach unten. Sobald man an den jungen Mädchen vorbei ist, folgt man dem Gang und untersucht einfach die Wände dort.
Jack Moschets Villa	Am großen Tisch geht man nach Westen bis zum Stuhl. Hier liegt es unter dem Tisch.
Shera	Rechts vom Laden steht ein Fass, dort befindet sich die Stempelstelle.
Veol Lu Sluice	Sobald man vor dem Tor zum lokalen Boss steht, geht man nach Norden und folgt dem Pfad. An der Gabelung geht's nach Osten und schon bald steht man vor dem Haus

Im Ort	bei dieser Position
Fluss Jugon	Man verlässt das Schiff in Richtung Dämon, auf dem Weg dorthin kommt auf der rechten Seite ein Loch. Dort steht das gesuchte Haus.
Selepation Höhle	Vom Eingang aus geht man nach links durch das Tor, dann nach Nord-Ost und schließlich dem Pfad nach Osten. An der ersten Gabelung geht's nach Süden, an der zweiten Gabelung nach Westen. Weiter westlich bei der Kiste führt ein kleiner Pfad zum Ziel.
Dämonen-Stätte	Am Eingang wendet man sich Richtung Westen zum Zugang des Boss-Platzes. Unter den Stufen wird man fündig.
Berg Kilanda	Sobald man das Gebiet betritt, ist das gesuchte Gebäude rechts von der Schreibplatte.
Dorf Rude	Man verlässt das Dorf und wendet sich nach Westen. Hinter dem einzelnen Zelt steht das Mog-Haus.
Lynari Wüste	Am Eingang läuft man nach Norden bis zum Ende. Danach geht's nach Westen bis zu einer kleinen Höhle und dem Haus.
Mag Mel	Vom Eingang aus untersucht man die Sphäre links davon.



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



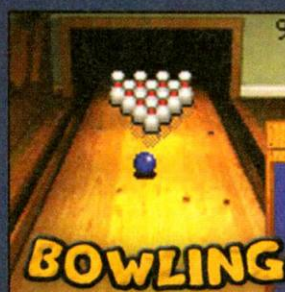
Beweise Dich als Stadt-oberhaupt und führe Deine kleine Siedlung zu Reichtum und Ruhm!

SMS an 86668*: cube townsmen



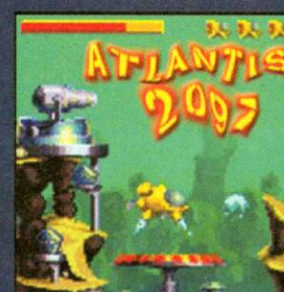
Elfmeterschießen! Fußballschuhe an und los geht's!

SMS an 86668*: cube penalty



Versenke die Kegel und werde Bowling-König!

SMS an 86668*: cube bowling



Steure Dein U-Boot sicher auf die Landeplattform!

SMS an 86668*: cube atlantis



HandyGames™

DIE ORIGINALE FÜR

€ 3,98*

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

mehr auf www.handy-games.com

Beyond Good & Evil

Jenseits von Gut und Böse warten zahlreiche Abenteuer auf die digitale Freiheitskämpferin Jade. Doch mit dieser Komplettlösung wird das Leben gleich um einiges leichter.



Leuchtturm

Nach dem Intro übernimmt man die Kontrolle über Jade und schlägt die Angreifer in die Flucht. Eine weitere Zwischensequenz später führt man eine Super-Attacke aus, um sich zu befreien. Der Weg führt nach oben zum Boss, den man sofort angreift. Sobald die kleinen Gebisse den Boss umrunden, sollte man sich auf einen Angriff vorbereiten und eine weitere Super-Attacke ausführen. Nachdem der Boss ins Gras gebissen hat, darf Jade die erste Perle aufklauben. Es folgt eine Zwischensequenz, danach muss man die Kamera abgreifen und das erste Tier ablichten. Nun den Leuchtturm durchsuchen, um einen Verbandskasten einzusacken.

Wieder draußen warten weitere Tiere auf eine Fotositzung. Sobald man genug geknipst hat, besitzt man genügend Geld, um die Stromversorgung im Leuchtturm wieder instand zu setzen. Kaum geht das Licht an, erscheint ein schwebender Roboter. Man folgt ihm zur Werkstatt von Pey'j. Dort nimmt man die M-Disk und spielt sie im passenden M-Player-Terminal ab, außerdem kann man bei der Gelegenheit gleich speichern. Nun wieder aus der Werkstatt raus und nach rechts die Treppe hinunter zum Luftkissenboot. Auf der rechten Seite untersucht man den Generator, gleich darauf erscheint Pey'j und zusammen wird der Generator angeworfen. Sobald das Hovercraft-Boot mit Strom versorgt ist, springt man an Bord und verlässt die Insel.

Mammago

Bei Mammago angekommen erwirbt man einen neuen Bootsmotor. Dann geht's nach Black Isle. Dort spricht man den Fremden an. Nach einem kurzen Gespräch folgt man dem Weg zum Inselinneren, an der ersten Gabelung wendet man sich nach links. Dort wartet ein weiteres Tierchen, das Jade den Drahtschneider einbringt. An der Türe angekommen muss man dafür sorgen, dass Jade und ihre Begleiter auf den Druckplatten stehen, erst dann öffnen sich die Pforten. Während man dem Pfad folgt, erklärt Pey'j die Funktion seiner Jet-Stiefel. Es folgt eine Zwischensequenz, danach postiert man Jade auf einer der Druckplatten. Nun lässt

man Pey'j seine Super-Funktion ausführen, um Jade auf die nächste Ebene zu befördern. Dort klettert man mit Jade zwischen den beiden Säulen hinauf und aktiviert den linken Mechanismus. Nachdem man auf diese Weise die Brücken gebildet hat, folgt man dem Pfad zu den Sprengkörpern. Nun muss Pey'j erneut seine Super-Attacke ausführen. Während nun das tomatenähnliche Gebilde in der Luft hängt, kann es Jade mit einem gezielten Schlag in die Sprengkörper befördern. Somit ist der Weg frei, der rechts zu einigen nützlichen Gegenständen führt, der linke Weg setzt das Abenteuer fort. Schon bald wartet eine weitere Brücke darauf, auf gleiche Weise herabgelassen zu werden. Danach muss man die Rutsche aktivieren und den Karren gegen die Rutsche schieben. Auf der Rutsche geht's nun abwärts, wo einige Gegner warten. Nach dem Kampf muss das Team wieder auf den Druckplatten abgestellt werden, um die nächste Türe zu öffnen. Hier wird der Spind durchsucht, um an die Drahtschere zu kommen, denn damit kann Pey'j den Zaun durchschnippeln. Hinter dem Zaun geht man zurück zur Rutsche, knallt erneut einen roten Sack in die Sprengkörper und schneidet sich durch den nächsten Zaun.

Auf der anderen Seite nimmt man mit Jade Kurs auf die Rampe, oben angekommen lässt man den roten Sack erst mal links liegen. Stattdessen stößt man den Wagen auf die andere Seite, erst danach rammt man den Sack in die Sprengkörper. Sobald man Pey'j auf die Druckplatte manövriert hat, kommt Jade über die Türe, dort aktiviert die junge Dame die Platte und ihr Begleiter kann ihr folgen. Erneut wird ein Zaun durchgeschnitten, auf der anderen Seite warten bereits einige Gegner auf ihre Abreibung. Nachdem man die beiden ersten Gegner ausgeschaltet hat, überquert man die Brücke und nimmt auch noch die dahinter wartenden Angreifer aufs Korn. Während des Kampfes sollte man versuchen, einen der Gegner auf die hochgezogene Brücke zu werfen, denn so kann man nach dem Kampf die Brücke überqueren. Dort warten ein Savepunkt und ein paar Kristalle. Danach kann man die Plattform herablassen und zum nächsten Abschnitt vorrücken. Man folgt dem Pfad, bis ein Blasengebilde den Weg versperrt. Das Ding wird ein paar Mal mit Schlägen bearbeitet, danach muss Pey'j noch eine Super-Attacke ansetzen, schon ist der Weg frei. Hier nimmt man die Zoom-Funktion und schießt ein Foto, gleich darauf kommt es zu einem Bossangriff: Sobald der Boss den Kopf hebt, absolviert man mit Pey'j eine Super-Attacke, danach lässt man Jade angreifen. Wenn der Boss in den Flug-Modus übergeht, sollt man Abstand halten, bis der Boss wieder in einem Loch landet. Ab hier wiederholt man das Angriffsmuster, bis der Unhold besiegt ist. Nun kann Jade die wohlverdiente Perle abgreifen und es folgt eine Zwischensequenz. Mit dem

Luftkissenboot geht's in die Fußgängerzone der Stadt Hyllis.

Die Akuda Bar

Hier folgt man dem Pfad, dann wendet man sich nach links, geht die Rampe hinauf und biegt zweimal nach rechts ab. In der Akuda Bar geht man die Treppen hinauf und spricht den Kerl hinter dem Tresen an. Mit dem richtigen Passwort bekommt man das richtige Ticket; wer unsicher ist, sollte einfach Jades Kopfbewegung folgen, sie sieht sich immer das Passende an. Mit dem Ticket sucht man Raum drei auf und gibt den Code ein. Im Raum selbst wird der Schrank durchsucht, danach gibt es eine Cut-Scene zu bewundern. Nun verlässt man die Bar und fordert den Mann davor zu einem Spiel auf, um so an zwei weitere Perlen zu kommen. Der Kerl am Tisch ist in Damenbegleitung und verrät uns das Passwort für Raum zwei. Dieses Zimmer lässt sich am besten ausfindig machen, wenn man den Zoom der Kamera im oberen Stockwerk benutzt.

Wieder außerhalb der Bar geht man geradeaus, dann zweimal nach rechts und die Rampe hinunter. Unten dreht man sich nach links, geht an der Wache vorbei in Ming-Tzus Laden.

Dort sollte man den Tier- und Perlendetektor erwerben, um die Suche nach diesen Gegenständen zu erleichtern. Damit beladen fährt man zurück zu Mammago, um auch noch die Neutralisationkanone einzusacken. Nun geht's zur Fabrik, wo man die Kanone auf die fliegenden Wachen abfeuert. Sobald der Weg frei ist, geht's in die ...

Fabrik

Hier wird zuerst ein Bild des roten Strichcodes an der Türe geschossen. Damit entriegelt man nun die Türe, anschließend muss Pey'j erneut ran, um den Zaun aufzuschneiden. Nachdem Jade die Reste des Zaunes weggekickt hat, bewegt man zuerst Jade hinüber, anschließend kann man Pey'j nachkommen lassen. Mit Pey'js Hilfe wird jetzt die Kiste verschoben. Sollte sich die Kiste dabei verkanten, wird sie von der anderen Seite angeschoben. Sobald man die Sicherheitsvorrichtung passiert hat, geht man nach rechts ins Labor. Den Service-Aufzug ignoriert man vorerst und betritt gleich den nächsten Abschnitt. Dort kickt man die großen Sicherungen aus der Halterung, somit ist der Weg zu mehr Perlen und Tierfotos frei. Zurück am Fahrstuhl muss man Pey'j dazu bringen, den Knopf zu drücken. Schon bald wird man von einem Roboter attackiert, der mit einigen beherzten Tritten besiegt werden kann. Erst jetzt kann man die Türe öffnen. Dahinter wird das seltsame Tier abgelichtet, danach knobelt man den Türecode



anhand des Barcodes aus. Dort nimmt man sich den Gyrodisk-Werfer und nimmt das grüne Ding über der Person unter Beschuss. Nach einer Zwischensequenz greift man sich die Perle und muss nun die Stäbe nahe am Boden zerstören. Auf der anderen Seite begegnet Jade einem weiteren Boss. Die Taktik besteht darin, sofort den Boss anzugreifen, wobei man auf die Super-Attacke getrost verzichten kann, denn die Aufladezeiten sind zu lange! Sobald der Boss von Jade wegehüpft, nimmt man ihn in der Ego-Perspektive aufs Korn und feuert, bevor er selbst dazu kommt. Springt der Boss auf Jade zu, muss man warten, bis er am Boden ist, danach kann man weitere Schüsse abgeben. Dies wiederholt man, bis er vernichtet ist. Nach der Zwischensequenz betritt man den Traforaum und zerdeppert die elektrischen Kabel, um Zutritt zum nächsten Raum zu erhalten. Dort dreht man sich um und schießt so lange auf den Ventilator, bis der Strom wieder fließt. Einen Raum weiter findet man den Dreiecksschüssel und einige Wachen, die man erst besiegen muss. Mit dem Schlüssel wird nun die dreieckige Tür entriegelt. Weitere Gegner tauchen auf, wobei man wieder einen Bösewicht in die Elektrik schleudern sollte. Nun noch schnell die Sicherung zur Rechten geschnappt und das Zentrum umrundet, schon kann man auch dort die Sicherung rausdrehen. Das sollte man natürlich machen, bevor der Strom wieder zurückkommt, sonst wird's kritisch!

Mit den beiden Sicherungen im Gepäck geht's erneut zum Fahrstuhl. Jade setzt ihre rechts am Lift ein, Pey'j links davon. Oberhalb des Liftes kann man nun noch in der Ego-Perspektive eine defekte Molekular-Verbindung sehen, die man sofort unter Feuer nimmt. Nun geht's mit dem Lift nach oben in die nächste Ebene. Hier müssen die Feinde bekämpft werden, erst dann kann Jade auf die Maschine klettern, die sich gegenüber der Tür befindet. Über die Brücke geht's in den nächsten Abschnitt, wo noch einige Tiere darauf warten, endlich abgelichtet zu werden.

Der nächste Raum ist eine Sackgasse, daher geht's zurück zur Brücke. Nach der Zwischensequenz schiebt man die Kiste neben die Tür, steigt hinauf und schießt durch die Öffnung auf den Sperrmechanismus. Kickend und kriechend kommt man an den Kisten vorbei und es folgt eine Cut-Szene. Am Ende steht man zwei Wachen gegenüber, die das erste Stealth-Areal absichern. Kriechend geht es an den Wachen vorbei, dann die Rampe hinunter bis zur kleinen Mauer. Hier wartet man, bis sich die Wachen umdrehen, dann kann man an den beiden vorbeirobben. Auch die nächste Wache im Korridor wird ausgetrickst, indem man wartet, bis sie

sich umdreht, dann kann man sie von hinten überwältigen.

Sobald man Agent Double-H (HH) begegnet, muss man schnell die beiden Schalter bei den Flammen ausschließen. Für kurze Zeit ist die Feuergefahr gebannt, weshalb man HH dazu bringen muss, die roten Stäbe abzuschalten. Weiter im Gang begegnet man nochmals einer Wache. Hier klettert man links die Wand hinauf und am Ende wieder herunter. Nun noch schnell warten, bis der Wachmann in die andere Richtung sieht und auch dieses Hindernis ist überwunden. Eine Cut-Szene später kann man den Knopf drücken und das Spiel speichern. Das Förderband ist eine gute Tarnung, so kommt man an der nächsten Wache vorbei, bis man wieder vor einer roten Sperre steht. Hier schnell durch die kleine Öffnung kriechen, bevor man von den Wachen entdeckt wird. Weiter nach unten und nach links. Hier greifen Ratten an, die man erst umnieten muss, danach kann man den Automaten nach einem Schokoriegel absuchen. Diesen legt man in den Schrank und kann gleich darauf ein weiteres Tier ablichten. Nun geht es zurück und nach rechts über die Kisten. Dort drückt man den Knopf rechts und läuft nach links an den Wachen vorbei. In diesem Bereich kann man eine M-Disk und die Schuhe von Pey'j aufklauben. Gleich darauf müssen zwei Roboter in die elektrische Sperre katapultiert werden, danach kann man eine weitere Disk einsacken und abspeichern. Nun noch schnell unter den blauen Stäben durchgehechtet und den Knopf gedrückt, dann an den roten Stäben vorbei. Hier wartet man, bis sich die Wache umdreht, anschließend kann man in das Loch kriechen. Sobald der Wächter sich wieder umdreht, schaltet man ihn aus. Jetzt kann man den blauen Anitgrav-Lift nach oben benutzen.

In diesem Gebiet ist es leichter, die Wachen zu vernichten, anstatt sich an ihnen vorbeizuschleichen. Hinter den automatischen Türen hält man sich an die linke Seite der Wand. Dort geht man geduckt nach rechts und springt in das Loch in der Wand. Bei der ersten Öffnung klettert man nach oben zu den Kisten. Hier springt man und hält sich an einer der Kisten fest, die der Kran zum nächsten Förderband trägt. Wieder nutzt man das Band als Deckung zum nächsten Abschnitt. Dort muss man erst die blauen Stäbe und die Stromsperre überwinden, an der Wache kann man vorbeischleichen. Nachdem man auf den Knopf gefeuert hat, kann man die Plattform betreten und erneut auf den Knopf ballern, aber Vorsicht vor der Elektrosperr! Zum Ausgleich für die Gefahr kann man im Wasser ein weiteres Tierchen knipsen.

Im nächsten Bereich schleicht man an der Wache vorbei und überwindet die blauen Strahlen. Nach einem kurzen Smalltalk fotografiert man die Wache ohne Helm und schleicht an den beiden anderen vorbei, wenn sie einem den Rücken zuwenden. Sobald sich die beiden in Bewegung setzen, folgt man ihnen mit gehörigem Abstand, so kann man ungesehen über die blauen Stäbe springen. Hier geht es die Rampe hinunter, um den Block zu bewegen, der nun die Sicht der Wache einschränkt. Sobald sich die Wachen an der Ecke umdrehen, nimmt man sie ins Visier. Eine weitere Wache eilt den beiden nun zu Hilfe. Man nutzt diese Zeit, um nach links zu laufen und den Schrank aufzumachen. Hier liegt der quadratische Schlüssel. Wieder in Deckung wartet man, bis die Luft rein ist, anschließend geht man zurück zu den roten Stäben und benutzt den Schlüssel dreimal an den kommenden Türen. Die Wache wird von hinten erledigt, danach kann man das Skelett fotografieren. Mit dem Barcode kann man die Tür öffnen und zu den Kränen laufen. Hier kann man die Kamera zücken und nach oben schauen, als Belohnung gibt es eine Zwischensequenz zu sehen. Der folgende Boss muss mit einem Trick besiegt werden: Man schießt auf sein Bein, bis er es anhebt. Anschließend kann HH seine Super-Attacke einsetzen, um den Boss umzuwerfen. Dabei öffnet sich eine Luke, durch die man einige Schüsse abgeben kann, bevor sie sich wieder schließt. Das muss mindestens viermal wiederholt werden, erst dann kann man den Boss abschreiben und eine Perle einsacken.

Mit dem Fahrstuhl geht es nun nach unten und zurück zum Luftkissenboot. Auf der rechten Seite lässt man HH durch die Stäbe brechen, so kann man die Sicherung einsetzen und eine Cut-Szene bewundern. Nun zurück zum Boot und durch den Eingang, um noch eine Perle und ein weiteres Tierbild abzugreifen. Erst dann ist alles erledigt und man kann zurück in die Stadt.

Stadt

Hier sucht man zuerst das Geheimversteck in der Akadu Bar auf. Nach der Zwischensequenz kann man kurz mit den anderen Anwesenden plaudern, anschließend geht man in den Raum, um die Perlen einzukassieren. Wieder auf der Straße sucht man diesmal Ming-Tzus Laden auf, denn auch dort wartet noch eine Perle auf Jade. Außerdem findet man ein Gebäude, das sich mit dem Quadratschlüssel öffnen lässt und in dem ebenfalls eine Perle wartet. Eine weitere Tür befindet sich hinter der Wache auf der linken Seite, die zum Transitpunkt führt.

Im ersten Raum schiebt man das Schließfach zur Seite, danach kann man in das Loch klettern. Nachdem man die dortigen Hindernisse überwunden hat, kann man die Perle abgreifen und die Rückreise zum Hovercraft antreten. Bevor es nun weitergeht, sollte man einen kurzen Abstecher zu Mammago unternehmen, um das Jump-Kit einzukaufen. Dann nimmt man Kurs zum nächsten Abenteuer.

Das Schlachthaus

Erste Anlaufstelle in Hilys ist das Schlachthaus, das man erreicht, wenn man die roten Barrieren überspringt. Im Haus geht man zu Rennen drei, dort sucht man nach roten Stäben, die einen Zugang blockieren (er befindet sich gleich hinter einem Turbobooster). Nachdem man die Stäbe überwunden hat, folgt man dem Pfad. Nun heißt es, wie der Teufel fahren, bis man einen ruhigen Streckenabschnitt erreicht. Hier kann man entweder die beiden Kisten verschieben, um den Torpedowerfer auszuschalten, oder man fährt in den Lichtkegel der Torpedos, um sie so zurück zu den Wurfern zu führen. Falls man sich für die erste Version entscheidet, sollte man lediglich die Werfer eins und drei blockieren, danach benutzt man die Kiste, um auch noch die Minen zu deaktivieren. Nun kehrt man zum Boot zurück und rennt die Rampe hinauf. Jade muss sich gegen die eine Seite der Türe stemmen, um sie zu öffnen, HH macht das Gleich von der anderen Seite aus. Mit dem Hovercraft kann man nun durch die geöffnete Türe düsen. Die herumdriftenden Kisten geben eine hervorragende Deckung gegen die Laser ab, aber Vorsicht vor dem großen Ventilator, denn der kann das Boot in ein Minenfeld blasen. Auf der anderen Seite nimmt man die Minen ins Visier und benutzt die Rampe nach oben. Durch die Ventilation sucht man sich einen Weg zu einem weiteren Minenfeld, das so zerstören muss, dass man unbeschadet hindurchhüpfen kann.

Nach einem Tunnel wartet ein weiterer Minenwerfer darauf, mit Kisten außer Gefecht gesetzt zu werden. Die Kisten liegen entweder im Wasser oder auf einer erhöhten Kante. Sobald man die drei Öffnungen erreicht, nimmt man den mittleren Weg, der zu den Kisten führt. Wenn die Minenwerfer ausgeschaltet sind, muss man nur noch die Minen aus dem Weg schaffen, um an das Tor zu gelangen. Der Zugang ist verschlossen, doch ein gezielter Schuss auf den Schalter im Turm löst das Problem. Es gibt auch noch zwei Tiere, die man ablichtet, danach sollte man sich zum zweiten Tor aufmachen. Dort lässt man Jade aussteigen, um sich nach links durch eine Öffnung

zu quetschen. Oben angekommen muss man die fliegenden Roboter zerstören, indem man zweimal auf ihre grünen Tanks ballert. Weiter oben kann man über den rotierenden Lasern einen Schalter neben dem Tor sehen. Hier ist Timing gefragt, denn nachdem man auf den Schalter geschossen hat, bleibt nur kurze Zeit, um ins Hovercraft zu steigen und das Tor zu passieren, bevor es sich wieder schließt.

Auf der anderen Seite steigt man wieder aus und geht zu den rotierenden Lasern zurück. HH muss diese Waffen nun ausknipsen, erst dann kann man ohne Gefahr durch die Öffnung auf der anderen Seite gehen. In diesem Raum kann man die Karte einstecken, schon geht es wieder zurück. Links liegt eine M-Disk, danach muss Jade nach oben klettern, bis sie das Tor erreicht. Sobald sie vor dem Tor angekommen ist, muss HH den Knopf drücken. Wendet man sich dabei nach rechts, kann man ein weiteres Tierchen der Sammlung hinzufügen, allerdings muss man dazu den Knopf über den Flammen beschießen. Links findet man bald eine Öffnung, durch die Jade gehen kann. Der Wach-Roboter wird in die Stromsperre gekickt, danach kann man bereits zurück zum Kartenraum gehen, um HH aufzupicken. Nur er kann die Stäbe in dem Raum mit dem gegrillten Roboter durchbrechen. Der nächste Roboter ist gar nicht so schwer zu besiegen: Die Wache sollte sich zwischen Jade und HH befinden. Sobald sich die Wache Jade zuwenden, kann ihn HH mit einer Super-Attacke ausschalten.

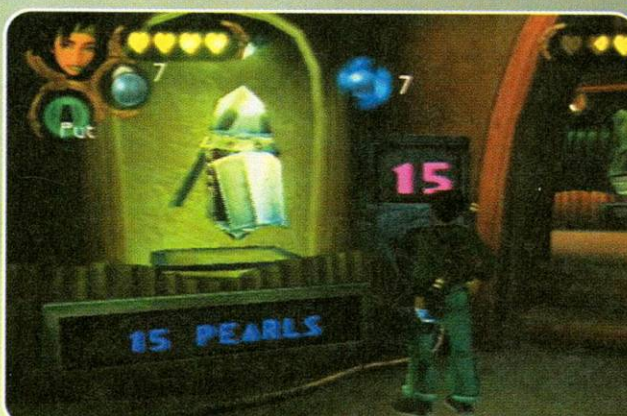
In der Kiste zur Rechten findet man ein weiteres Tier. Ein Schuss genügt, schon läuft das Tier in ein Versteck, weshalb man sich mit dem Fotografieren beeilen sollte. Verpasst man den richtigen Zeitpunkt, kann man die Kisten beschießen und es noch mal versuchen. Als Nächstes wird der Knopf gedrückt, schon geht es automatisch weiter. Am Zielort muss HH den Knopf am Verkaufsautomaten drücken, um ein weiteres Tier herauszulocken. Die Angreifer machen wieder Bekanntschaft mit dem Stromgitter, danach kann man einen zweiten Dreiecksschlüssel einkassieren. Wichtig ist allerdings, dass man alle Gegner in die Stromsperren katapultiert, sonst taucht der Schlüssel unter Umständen nicht dort auf. Nun noch die Perle kassiert und weiter geht's.

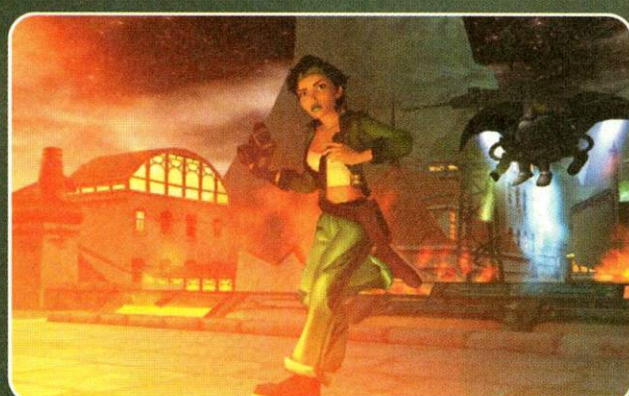
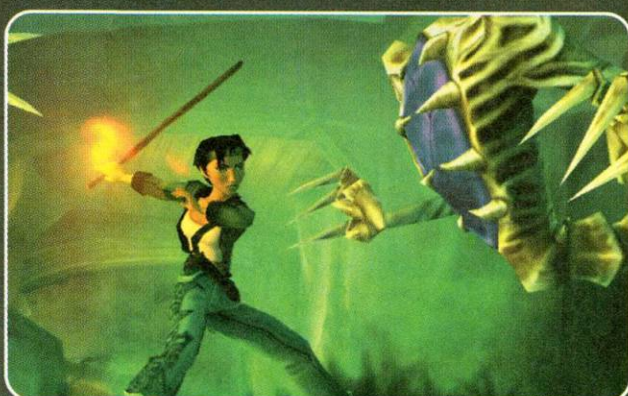
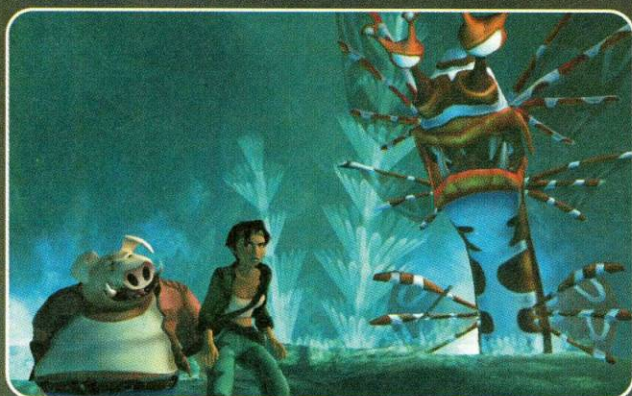
HH erhält den Schlüssel, danach kann man die Türe öffnen. HH sollte zuerst gehen, um die Laser abzuschalten, danach muss man schnell Jade kriechend und springend folgen lassen, bevor sich die Laser wieder aktivieren. Die Wachen sind recht gefährlich, doch wenn man das Duo geschickt einsetzt, sind die Gegner kein

ernsthaftes Problem. Sobald man das Foto gemacht hat, kann man den Rückweg zum Hovercraft antreten, vorher sollte man aber noch das Schließfach durchsuchen.

Am Durchgang fährt man bis zur Kreuzung und dann nach links bis zum Wasserfall. Hier hält man sich rechts und fährt die Steigung hinauf. Nun muss sich Jade an den Rohren auf der linken Seite vorbeiquetschen. Links hinter der Wache kann man mit der Zoom-Optik einen Schalter erkennen. Ein gezielter Schuss und die Plattform ist aktiviert, ein weiterer Schuss und die Fahrt geht los. Während der Reise muss man lediglich die Stromsperren im Auge behalten, am Ziel muss noch die Wache ausgetrickst werden, was allerdings ein gutes Timing erfordert. Hinter den roten Stäben wird der Elektrokasten in die beiden blauen Stäbe gekickt, was den Strom kurzzeitig unterbricht. Die Zeit muss man nutzen, um den Gang runterzurennen und die Sicherung zu entwenden. Die Sicherung setzt den Fahrstuhl in Gang, die Gegner müssen alle ausgeschaltet werden. Jetzt wird der Schrank geplündert, dann geht's weiter nach links. An den Wachen kann man sich mit etwas Geschick vorbeischieben, auch die Minen und die Bewegungsmelder sind im Schleichgang kein Problem. Auf der anderen Seite klettert Jade in die Öffnung und sammelt alle Gegenstände ein. Nun geht's zurück zum Raum mit den beiden Blechmännchen, dort öffnet man die andere Türe und folgt dem Gang. Bald begegnet man vier Wachen, die man genau beobachten sollte. Sobald man das Bewegungsmuster erkannt hat, kann man sich durch die Wachen schleichen. Unter dem schmalen Schacht steht ein Schrank mit einer Perle darin, die roten Stäbe lassen sich deaktivieren. Die vier Wachen sollte man einfach aus der Deckung heraus eliminieren, alternativ dazu kann man auch den ganzen Weg zurückkriechen und durch die Türe schleichen. Die Kisten verbergen einen Durchgang, auch der Stromkasten wird in die Ecke gekickt, danach kann man in die so entstandene Öffnung klettern. Hinter der Maschine schnappt man sich die Sicherung, damit geht's zurück zum Fahrstuhl. Nun kann man wieder ein Stockwerk nach oben fahren und die Rampe hinunterschleichen.

Die Wache wird ausgeknipst, dann geht's die Rampe hinauf und durch die Türe, um einige Gegenstände einzusacken. Wieder unten wird die Türe geöffnet. Sobald sich die Wache auf der beweglichen Plattform befindet, wird der Schalter mit einem Schuss aktiviert. Schnell auf die Plattform gehechtet und geduckt wieder auf den Schalter schießen. An den drei Wachen muss man sich vorbeischieben, bis man an der Türe ist. Dahinter trifft man wieder auf HH, zusammen geht's nach links an den





roten Stäben vorbei, bis man ein weiteres Bild sieht. Um es einzukassieren, muss man an den Wachen vorbeikriechen, danach geht es auf dem schnellsten Weg zurück zum Hovercraft.

Mit dem Boot geht's den Wasserfall hinab und nach rechts. Die fliegenden Detektoren sollte man vermeiden, danach kann man die beiden Kisten in die Minenwerfer befördern. Auf dem weiteren Weg sollte man so viele Minen wie möglich ausschalten, danach kann man anlegen. HH muss mal wieder ran, um die Stäbe durchzubrechen, während Jade die Wache aufs Korn nimmt. Nun die Leiter hinauf und die Kisten weggekickt, schon kann man weiterklettern. Im nächsten Bereich ist es ratsam, zuerst die Wachen über den Jordan zu schicken und erst dann den Schalter abzuschießen, alternativ dazu nimmt man den Schalter unter Feuer und hechtet unter der Türe durch. Hinter der Türe ist links ein weiterer Schrank mit nützlichen Gegenständen. Nun die Rampe hinauf. Im Schleichgang wird die Brücke überquert, danach kann man die Rampe hinabschleichen und an den beiden Wachen vorbeikriechen.

Nun wendet man sich nach rechts und schiebt die Kisten auf den Lift. Etwas tiefer kickt man den Sicherungskasten auf und nimmt die Sicherung heraus. Als Nächstes folgt man dem Weg nach links, geht geradeaus und wieder nach rechts, um anschließend an den beiden Wachen vorbeizuschleichen. Hier schnappt man sich die Perle und den M-Disk-Leser, wobei man allerdings die beiden Wachen durch das Fenster im Auge behalten sollte. Danach wird der Knopf gedrückt, um die roten Stäbe zu entfernen, dann die Sicherung benutzt. Erneut dient uns ein Förderkorb als Tarnung, doch nicht als Mitfahrgelegenheit. Vielmehr legt man sich seitlich davon auf den Boden und kriecht bis zur ersten Öffnung auf der linken Seite. In diesem Gang kann man erneut einige Dinge einsacken, jetzt kehrt man um, geht nach links und drückt den Knopf, um die Sperre zu entfernen. Nun geht es zurück zur Türe und durch den Gang, wo bereits HH wartet. Zusammen werden die

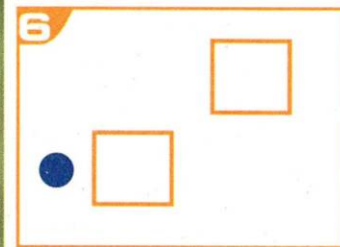
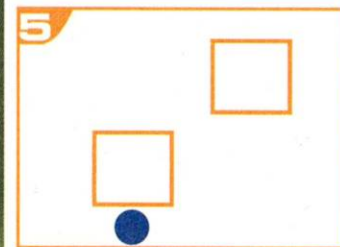
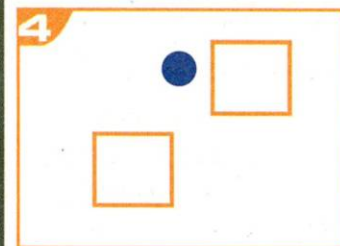
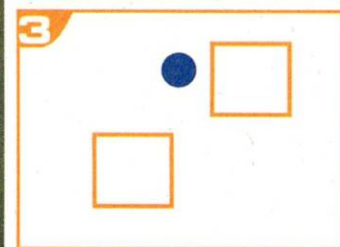
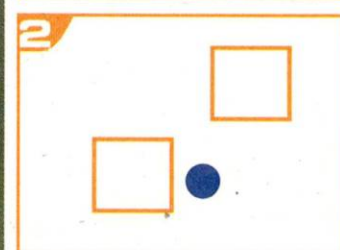
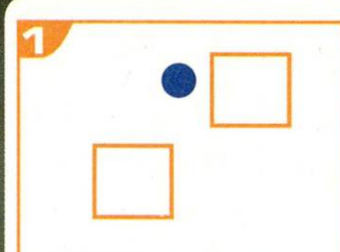
Minen und die auftauchenden Gegner erledigt. Gegenüber der Türe liegt ein Rohr, das Jade erklimmen muss, während HH den Schalter lang genug drückt, damit Jade die Gefahr überwinden kann. Wieder müssen drei Wachen umschlichen werden, danach kommt man in den Außenbereich. Die nächsten Wachen müssen erledigt werden, erst dann kann man sich die Sicherung schnappen. Nun heißt es zurücklaufen und nach unten klettern, denn über dem Wasser erkennt man das dritte und letzte Bild. Danach kann man zu den blauen Stäben zurückkehren und die Sicherung einsetzen. Der Weg führt erneut zum Hovercraft. Mit dem Boot fährt das Team zurück zum Ausgang, der Code öffnet das Tor. Noch flugs die beiden Minen erledigt, danach hält man sich links.

Hillys

Jetzt statten wir der Bar einen Besuch ab, um unsere Geschäfte abzuwickeln. Wieder draußen öffnet man die Türe rechts. Im Innern wird die Kiste verschoben, um Jade Zugang zu verschaffen. Bei dem folgenden Mechanismus muss vor allem das Timing stimmen, dann erreicht man das andere Ende des Abschnittes. Unter den blauen Stäben liegen ein paar Blöcke, die als Versteck dienen. Der nächsten Wache folgt man einfach, um an den roten Stäben vorbeizukommen. Nach der dritten Sperre klettert man die Leiter empor, lässt die erste Öffnung aus und kriecht weiter zur zweiten mit der zerbrochenen Scheibe. Hier kann man auf einen Schalter feuern, danach geht's zur ersten Öffnung, um auch dort einen Schalter zu beschießen. Nun kann Jade absteigen und drei Perlen einsacken. Durch die Türe sollte man sich nur kriechend bewegen, so kann man der Wache folgen, ohne entdeckt zu werden. Sobald man am Schalter ist, wartet man, bis die Wache das Gitter passiert hat, dann drückt man den Knopf. Schnell kriecht man mit Jade zum Eingang zurück, um so durch die sich schließende Türe zu gelangen. Hier sucht man Schutz in einer Ecke, um sich das rechte Schema einzuprägen, bevor man in

den Lift steigt. Hier kommt es darauf an, dass man die beiden Verstecke so nutzt, dass man während der Fahrt nicht von den Wachen gesehen wird.

Zwischen dem vierten und fünften Stockwerk muss man sich übrigens schnell über den Boden rollen, um die Position rechtzeitig zu erreichen. Am Ziel angekommen folgt man der Wache und springt auf die Blöcke und von dort zur Öffnung. Das Gitter wird weggekickt, dann trifft man erneut auf den wartenden HH. Man kassiert die Items ein, fotografiert noch schnell das Tierchen, öffnet die roten Stäbe und geht hinaus. In der Nähe von Ming-Tzus Laden sucht man drei horizontale Stäbe und benutzt dort den Sternen-Schlüssel. Während HH den Knopf drückt, kann Jade mit dem Lift nach oben fahren. Hier ist vor allem Geduld gefragt, denn nur so kann man an den Wachen vorbeischieben und den Schalter aktivieren. Nun schnell unter der Türe durchgetaucht und die Perlen einkassiert. Hinter der Türe nimmt man die Röhre nach unten, wobei man den Flammen nicht ausweichen kann, also sollte man hier einige Extra-Herzen im Gepäck haben. Ansonsten hilft nur schnelles Laufen, um einigermaßen unbeschadet durch diesen Abschnitt zu gelangen. In Geschäft von Ming-Tzu kann man nun eine weitere Perle abkassieren, außerdem rückt Ming-Tzu für das Passwort noch vier weitere M-Disks raus. Jetzt zurück zum Hovercraft, doch noch wird nicht eingestiegen. Vorher wendet man sich nach links und veranlasst HH die Stahlstäbe zu beseitigen. Der Schalter ruft einen Fahrstuhl und HH sorgt dafür, dass er sich wieder in Bewegung setzt, sobald Jade drin ist. Im Kriechgang geht's an den Wachen vorbei, auch den schwebenden Suchgeräten muss man ausweichen. Im nächsten Abschnitt stellt man sich auf die Druckplatte und hechtet schnell durch die Türe, danach überwindet man die blauen Stäbe und rollt unter der Türe durch. Als Lohn für die Akrobatik kann man eine weitere Perle einsacken, danach geht's in der gleichen Weise in den nächsten Raum. Auch hier kann man ebenfalls eine Perle abgreifen, danach öffnet man die Türe,



⬆ So muss sich Jade von Stockwerk zu Stockwerk bewegen

überprüft schnell noch den Gesundheitszustand und drückt den Knopf. Nun heißt es wie der Teufel rennen, um am Ende auf die Boxen zu klettern. Ab hier geht's gemächlich zum Hovercraft zurück, um wieder zum Leuchtturm zu fahren.

Beim Leuchtturm

Der Turm wird so lange durchforstet, bis eine Zwischensequenz abläuft, danach sucht man das Tierchen und geht zurück zum Schiff. Sobald man den roten Schalter umgelegt hat, kann man den zweiten Stabilisator montieren, damit geht's ins Innere des Vulkans von Black Isle, um noch mehr Perlen einzusacken. An der Wand findet man ein weiteres Foto-Motiv, der Weg führt anschließend weiter bis zur Brücke. Hier trifft man wieder auf HH und setzt den Weg gemeinsam fort. Dabei müssen alle Gegner aus dem Weg geräumt und alle Perlen aufgeklaut werden. Sobald das Areal gesäubert wurde, kehrt ihr zum Boot zurück. Mit der Beute geht's nun direkt zu Mamago. Hier bekommt man für 30 Perlen einen Raumantrieb geboten. Bevor man ins All startet, sollte man 88 Perlen kassiert und 55 Tiere geknipst haben. Im All trifft Jade bald auf einen seltsamen, treibenden Eisblock. Der Block wird so lange unter Feuer genommen, bis das Tier im Inneren frei ist. Nun geht es ohne Umwege zum Mond.

Auf dem Mond

Man fliegt auf den Satelliten zu und bekommt von HH den Kurs vorgesagt. Nach der Landung geht man durch die Türe und stellt Jade und HH auf die Druckplatten. Unten angekommen sucht man nach der Lichtquelle, doch vorher sollte man sich links nach einem Spiegel umsehen. Dieser Spiegel wird auf der rechten Seite des Raumes in Position gebracht, danach dreht man das Licht so, dass es auf den Spiegel fällt. Nun bewegt man den Spiegel, bis das Licht in den Fahrstuhl leuchtet und eine Zwischensequenz abläuft. Im Lift liegt nun ein weiterer Spiegel bereit. Jetzt wird der Spiegel zurückgedreht, bis eine weitere Cut-Szene abläuft. Man folgt dem neuen Weg, dreht den Spiegel nach links und eine weitere Animation ist zu bewundern. Der neue Gang wird sofort erkundet, dann muss Jade ran, um mit ihrer Super-Attacke einige Kristalle freizukämpfen. Nun zurück zur Lichtquelle, dort wird der Spiegel so lange gedreht, bis das Licht erneut auf einen Spiegel fällt. Der neue Gang enthält einen geflügelten Spiegel, den man

von hinten unter Feuer nehmen muss. Nun fällt das Licht auf den zweiten Spiegel, den man ebenfalls beschießt. Damit wird der Strahl auf den dritten Spiegel umgelenkt, der ebenfalls noch mal unter Beschuss genommen wird. Der Weg führt einen Gang entlang und über eine Brücke, an deren Ende ein alter Freund wartet. Nun müssen alle Kristalle beleuchtet werden. Man beginnt mit den äußeren Klunkern, nimmt anschließend die nahe der Türe und so weiter. Ist alles erledigt, kann HH die Zentraleinheit zerstören und der Gefangene ist frei. Jade muss sich nun durch die Türe links drücken und den Lift nehmen. Der Weg links führt zu weiteren Kristallen, vorwärts geht's in eine Sackgasse, daher bleibt nur der Weg rechts. Hier müssen zwei Wachen erledigt werden, dann ist der Weg zum Lift frei. Unten angekommen führt der Weg erst geradeaus, dann nach rechts. In diesem Bereich muss man lediglich den grünen Lift auf der anderen Seite erreichen. Dazu nimmt man den blauen Lift nach unten, ignoriert den nächsten blauen Lift und geht einfach geradeaus. Nun wieder nach oben fahren, nach links gehen und wieder nach unten gleiten. Man wendet sich erneut nach links und kommt direkt zum grünen Lift. Nach dem Tunnel gibt es eine neue Zwischensequenz zu bewundern, danach holt man sich das Bild und geht zum Raumschiff. Beim Schiff angekommen muss man auf der rechten Seite einen Knopf drücken und eine Kiste setzt sich in Bewegung. Nachdem man auf die Maschine geklettert ist, kann man sich an die Kiste hängen. Sobald HH den Knopf gedrückt hat, wird man über das Schiff getragen. Dort springt man ab und kann einen weiteren Knopf erkennen, den man sofort unter Beschuss nimmt. Damit kommt eine weitere Kiste angeflogen. Nun muss man nochmals auf den Knopf ballern und sich sofort an die Kiste hängen. So gelangt man auf die andere Seite, wo man die Brücke herablassen kann. Jetzt müssen sich alle auf die Druckplatten stellen. Weiter gehts durch die Türe und nach rechts zum Transporter. Sobald man den Transporter wieder verlässt, muss man zum Kontrollpult gehen, den Code knipsen und eingeben. Eine Zwischensequenz später kann man zum Schiff zurückkehren und sich auf den Endkampf vorbereiten. Ziel der Aktion ist es dabei, den Endgegner mit der Neutralisierer-Kanone aufs Korn zu nehmen. Dazu muss man zuerst die roten Lichter ausschießen, während man den Angriffen ausweicht. Danach nimmt man das Luftkissenboot und führt die Torpedos direkt in die Werferstationen, die den Weg blockieren. Im Innern kann man andocken. Die Elektrosperren und Wachen

sind recht hart im Nehmen, hier hat sich die Taktik »Jade rennt, HH schlägt« bewährt. Nun nimmt man den Turbolift und kann eine Zwischensequenz bewundern. Mit einem Knopfdruck wird das Schiff abgetrennt, danach kehrt man zum Luftkissenboot zurück. Mit dem komplettierten Schiff geht's wieder zur Landezone, wo das Spiel erneut von einer Animation unterbrochen wird. Nun fliegt man herum und fängt so viele Feindschiffe ab, bis es erneut eine Cut-Szene zu bewundern gibt. Jetzt landet man das Schiff, stellt das Team auf die Druckplatten und nimmt den Fahrstuhl runter zum Endgegner.

Der Endgegner

Die Gegner kommen in Wellen. Wenn alle erledigt sind, kommt der Boss selbst, um Jade mit Lichtstrahlen zu beschießen. Hier heißt es ausweichen und HH als Deckung benutzen, wenn der Boss seine Raketen abfeuert. Solange man sich hinter HH versteckt, kann man die Kamera zücken und den Boss mit dem Gyrodisk-Werfer beharken. Das muss man mindestens dreimal durchführen, danach erscheinen neue Feinde, die den Endgegner schützen sollen. Diese Feinde kickt man in die Barriere um den Boss, um diese zu durchlöchern, danach kann man die Angreifer direkt auf den Boss schleudern. Leider wird gleich darauf ein Team-Mitglied entführt. Als Nächstes muss der Boss getroffen werden, während er sich schnell um Jade bewegt. Dabei muss man rasch und geschickt feuern, um den flinken Endgegner achtmal zu treffen, ohne selbst einen Treffer zu kassieren. Kommt der Boss direkt auf Jade zu, muss man aus dem Weg springen und zuschlagen, wenn der Gegner genau neben Jade steht. Nun taucht ein neuer Gegner auf, den man ebenfalls erledigen muss, während man gleichzeitig den Bossraketen ausweicht. Erst jetzt steht das finale Gefecht an. Der Kampf ist natürlich der schwerste, zumal sich nun die Steuerung umgestellt hat. Damit muss man nun die ersten vier Angreifer ausschalten, erst danach stellt sich der Boss zum Kampf. Der muss erneut achtmal getroffen werden, ohne dass Jade einen Treffer abbekommt. Auch hier sollte man feuern, wenn der Bösewicht neben Jade steht und sich ducken, wenn der Boss über dem Mädel schwebt. Nach der letzten Attacke kann man sich entspannt zurücklehnen und die Abschluss-Sequenz bewundern.



UNLOCKABLES
UPGRADES

Die meisten dieser Combos kann man nur nutzen, wenn man sie vorher freigespielt bzw. freigeschaltet hat. Hier ist trotzdem die komplette Liste.

FAHR-MANÖVER

Burn-Out	Halte $\square + \triangle$, dann $\triangle$ loslassen
Hart bremsen	$\square$, $\triangleright$ oder $\triangleright + \triangle$ x2, dann $\triangle$ festhalten
PIT-Manöver	Hintere Ecke des Fahrzeuges rammen
Runterschalten	$\square + \triangle$ x2 drücken
90-Grad-Drehung	$\square$ oder $\triangleright + \triangle + \triangle$
Back Switchblade	$\square$ oder $\triangleright + \triangle$ x2
Zweirädrig	$\square$, $\triangleright$, $\square$, $\triangle$ x2
Nitro-Einspritzer	$\triangle + \triangle$ x3

WÜRFE

Wirbelwind-Wurf
Armwurf
Straßenkampf-Wurf



ANGRIFFE

Renn-Attacke	Rennen + $\triangle$ oder $\triangle$ oder $\triangle$
Rückwärtsattacke	Wegdrehen + $\triangle$ oder $\triangle$ oder $\triangle$
Niedriger Angriff	$\triangle$ oder $\triangle$ oder $\triangle$
Combo Tiger-Schleife	$\triangle$, $\triangle$, $\triangle$
Combo Tiger-Klaue	$\triangle$, $\triangle$, $\triangle$
Combo Springender Tiger	$\triangle$, $\triangle$, $\triangle$
Combo Drachen-Kick	$\triangle$, $\triangle$, $\triangle$
Combo Drachen-Faust	$\triangle$, $\triangle$, $\triangle$
Combo Fliegender Drache	$\triangle$, $\triangle$, $\triangle$ x2, $\triangle$



TRUECRIME

STREETS OF L.A.

Verbrechen zahlen sich nicht aus, aber diese Tipps sind ihr Geld auf alle Fälle wert.

TIPS

CRIME FIGHTING

ZIVILISTEN DURCHSUCHEN

Verdächtige Person geortet? Dann mal flugs auf die $\triangle$ -Taste gehämmert, und schon wird der Mistkerl zu Boden geworfen und durchsucht. Sollte man dabei auf illegale Waffen oder Drogen stoßen, kann man den Verdächtigen sofort einsperren und bekommt einen Bonus. Hat man allerdings den Falschen erwischt, wird man nur beschimpft.

AUTO-VERFOLGUNGEN

Verfolgt man die bösen Buben in einem Fahrzeug, gibt es gleich mehrere Möglichkeiten, um das Auto zu stoppen. Entweder man schießt auf den Tank, um den Boliden in die Luft zu jagen, oder man ballert ein paar Löcher in die Reifen. Alternativ dazu kann man die Karre auch einfach rammen, doch der eigene Bolide wird ebenfalls demoliert, außerdem sind dann stets Zivilisten gefährdet.

ZU FUSS UNTERWEGS

Die Verfolgung zu Fuß ist trickreich, aber auch hier hat man mehrere Möglichkeiten: Mit der $\triangle$ - und der $\triangle$ -Taste kann man Warnschüsse abgeben, während man mit der Combo $\triangle + \triangle$ nur die Polizeimarke zückt. Das kann in einigen Fällen schon reichen, um Gangster zu beeindrucken. Zieht es der Verdächtige allerdings vor, die Flucht zu ergreifen, kann man ihm entweder gleich eine Kugel hinterherschicken oder ihn verfolgen, um ihn anschließend mächtig zu verprügeln. Je weniger Gewalt man dabei anwendet, umso mehr Punkte fließen aufs Spielerkonto. Als letzten Ausweg kann man den Verdächtigen auch einfach mit dem Wagen überfahren.

GRUPPEN-ANGRIFF

Sollte man mehr als einem Kriminellen gegenüberstehen, stehen die Karten meistens schlecht. Schlecht für die Gangster, denn hier hat man kaum Chancen, alle Angreifer lebendig zu fassen. Hier kommt man meistens nicht darum herum, einen der Ganoven zu erschießen, um den Rest einzuschüchtern. Je nach Gemütslage werden einige aufgeben, andere flüchten. Trotz allem kann man das Verbrechen so mit minimaler Gewalt aufklären.

FÜR RECHT UND GESETZ

SCHUTZSCHILD

Die Schildstärke ist lebenswichtig und kann rechts unten im Bild abgelesen werden. Mit der Stärke kann man nicht nur den Helden aufpäppeln, sondern auch die Bullenkarre wieder flottmachen. Das kostet natürlich Punkte, und die müssen erst mühsam gesammelt werden. Daher gilt immer die Devise: Halte dich ans Lehrbuch der Polizei und vermeide unnötige Gewalt! Denn nichts lässt die Werte schneller in den Keller rasseln als verpatzte Missionen oder verletzte Zivilisten.



LEBENSVERSICHERUNG

BLEIB GESUND!

Die Lebensanzeige sollte man stets im Auge behalten. Nicht selten wird man während der Missionen von weiteren Gangstern überrascht, deshalb sollte man vor Missionsbeginn die Anzeige auf Maximum hieven. Das kostet zwar immer einige Punkte, rechnet sich schließlich aber. Außerdem muss bedacht werden, dass man auch im Fahrzeug von Kugeln verletzt werden kann, das Gleiche gilt für einen Autounfall.



AUTO-PARADE

DEIN FUHRPARK

Hat man sich erst mal die vier Parklücken freigespielt, sollte man die dortigen Boliden hegen und pflegen. Zu viele Zusammenstöße und das Gefährt kann explodieren - mit dem Spieler am Steuer. Sobald der Motor stottert, sollte man eine Garage aufsuchen und einige Punkte investieren. Grundsätzlich ist es die beste Taktik, das Fahrzeug nach jedem Einsatz zu prüfen, nur so kann man unliebsame Autopannen vermeiden.



2. April ... nächste Ausgabe ... 2. April ...

VORSCHAU

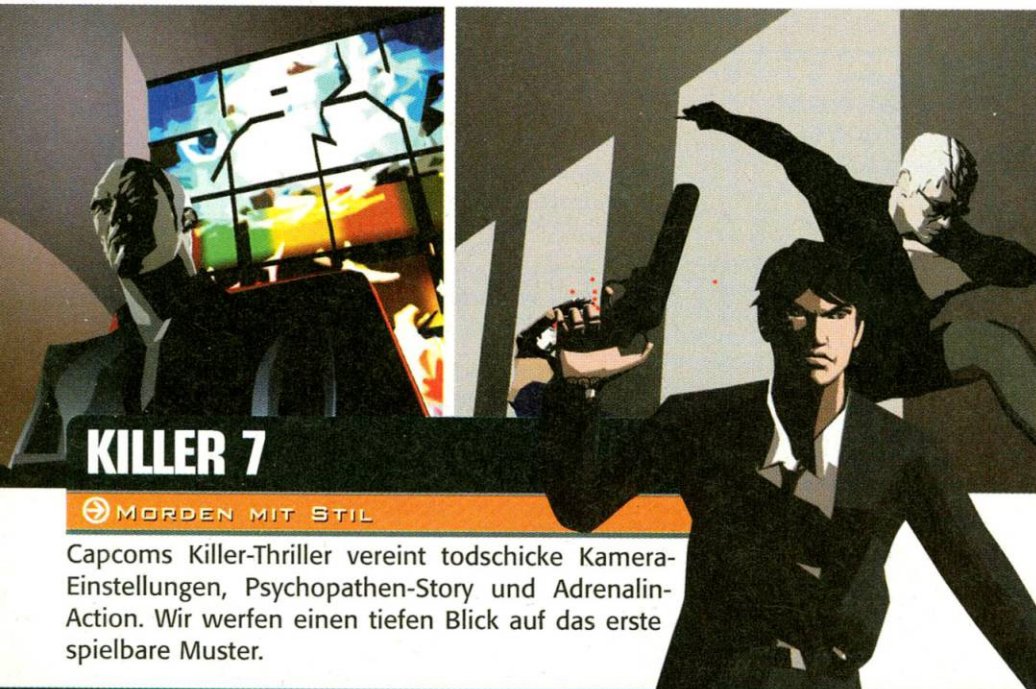
INKLUSIVE MOTIV FÜR DEINE STYLINGDISK!



SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW

➔ UBISOFTS SCHLEICH-THRILLER IM TEST

Der vielleicht spannendste Gamecube-Titel des Jahres nähert sich der Vollendung. Wir rüsten uns mit Schleichtiefeln, Nachtsichtvisier und Schalldämpfer für den Megatest und werden verraten, wie tödlich die Herausforderungen sind, denen sich Sam Fisher diesmal stellen muss.



KILLER 7

➔ MORDEN MIT STIL

Capcoms Killer-Thriller vereint todschicke Kamera-Einstellungen, Psychopathen-Story und Adrenalin-Action. Wir werfen einen tiefen Blick auf das erste spielbare Muster.

POSTER-EXTRA

➔ HÄNG DIR SOLID SNAKE AN DIE WAND!

Das exklusive Extra für unsere Leser: Das »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«-Poster inklusive einer weiteren Überraschung bekommst du nur bei uns im kommenden Cube-Magazin!

ALLES UNTER KONTROLLE

➔ DIE GEBURT VON PAD, STICK UND CO.

Wir reisen zurück in die 80er-Jahre und decken auf, wie die ersten Ur-Sticks funktionierten und was sie von heutigen Mega-Controllern unterscheidet.

TIPPS & TRICKS

➔ PROBLEM ERKANNT, GEFÄHR GEBANNT!

Tipps und Lösungen zu »Crystal Chronicles«, »Twin Snakes«, »R: Racing«, »007 Alles oder nichts« und vieles mehr. Wir helfen, wo wir können!



POKÉMON COLOSSEUM

➔ ROLLENSPIEL-ÜBERRASCHUNG

Nur noch wenige Wochen, dann lässt Nintendo die Pocket Monster von der Leine. Im Test decken wir auf, warum der Rollenspiel-Modus auch Erwachsene begeistert.

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, Matthias Lausmann, Markus Rehmann
Layout/Grafik: Tanja Gabler
Lektorat, Textkorrektur: Manfred Schmidt, Mina Piske
Bildredaktion, Fotografie: Richard Löwenstein
Druck: Stiehler Druck & media GmbH, Denzlingen
Vertrieb: NHZ Verlag & Vertriebs KG, Tel. 07661 / 904762, E-Mail: vertrieb@nhz-verlag-vertrieb.de
Anzeigenleitung: Rolf Mai / Primeverlag, Tel. 089 / 747344-74, verlag@cube magazin.de
Anzeigenverkauf: Twin Marketing GmbH, Kurgartenstraße 37, 90762 Fürth
Michael Wamser Tel: 0175/2247220, Alexander Kreis Tel: 0175/9323473, marketing@cube magazin.de
Zuschriften an den Verlag: Primeverlag, Perchtinger Str. 8-10, 81379 München, verlag@cube magazin.de
Zuschriften an die Redaktion: Redaktionsbüro Richard Löwenstein / Cube Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude 81541 München
E-Mail: redaktion@cube magazin.de
Web-Adresse: www.cube magazin.de
Erscheinungsweise: Alle fünf Wochen
Vertrieb: über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Preis: 2,95 EURO
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, Perchtinger Str. 8-10, 81379 München
Das deutsche Cube-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Paragon Publishing Limited, Bournemouth, England produziert.

Inserentenverzeichnis

Greenpeace	27
Nintendo	U2
Nintendo	16/17
Synapsy	79
TDK	11
THQ	U4
Ubisoft	21
Ubisoft	U3

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- »PSO 3: Card Revolution«
- »Harvest Moon«
- »Mission Impossible«
- »Goblin Commander«
- »Knights of the Temple«
- »Starcraft: Ghost«
- »Pikmin 2«
- »Pitfall«

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...



Jetzt nur 29,95 €*

*unverbindliche Preisempfehlung

BEYOND GOOD & EVIL™

www.beyondgoodevil.com



UBISOFT™



PlayStation 2



PC CD-ROM



SPHINX
UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

PlayStation 2



WWW.THQ.DE