

NUR **2.95!** XXL-DOPPELPOSTER TWIN SNAKES!
STYLINGDISK-MOTIV CRYSTAL CHRONICLES!

MAI 2004

€ 2.95

SCHWEIZ: SFR 5.90 | ÖSTERREICH: € 3.10

VIDEOS
AUF DER WEBSITE ZUGANGSCHNITT IM NETZ
HARVEST MOON, KILLER 7, KNIGHTS OF THE TEMPLE
POKÉMON CHANNEL, TAK

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE

AUSFÜHRLICH ANGESPIELT

LINKS RÜCKKEHR: DAS NEUE

ZELDA

Four Swords Plus: Mehrspieler-Sensation im Retro-Look

WELTEXKLUSIVE BILDER!

KILLER 7

Neue Shots & Infos von
Capcoms extrablutigem
Design-Meisterstück

KNIGHTS
OF THE TEMPLE
INFERNAL CRUSADE

Action-Überraschung im 4-Seiten-Test:
Deftiger Fantasy-Kreuzzug mit Kino-Flair

TEST DECKT MACKEN AUF

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Natsumes Life-Simulation: Bezauberndes Flair,
aber störende Fehler

SPLINTER CELL 2

Erster Test: Pandora
Tomorrow für GBA



WORLD FIGHTERS

Test-Flop: Das mieseste
Fightgame des Jahres



TAK IM TEST

Spritziger
Jump'n'Run-Klamauk
mit Ice-Age-Humor



SCHON GETESTET

POKÉMON CHANNEL

Endlich: Das erste Pokémon für
Gamecube ist da!



**GROSSER
TIPPSTEIL**

TWIN SNAKES
MARIO KART
SONIC HEROES
DIE SIMS

EXKLUSIV-REPORT

TWIN SNAKES

Im Blickpunkt: Hideo Kojima,
Vater von Solid Snake



primeverlag



Ausgabe 04/2004

[illegible]

The image shows the front cover of the Medal of Honor: Rising Sun game case for the Nintendo GameCube. The cover art depicts a soldier in a World War II setting, holding a rifle. The title "MEDAL OF HONOR" is prominently displayed in a stylized font, with "RISING SUN" below it. Logos for Nintendo GameCube, EA (Electronic Arts), and a red diamond logo are visible.



Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com



Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

»30 EURO! WAS FÜR EIN WOW-PREIS, GERADE FÜR EINE SPIELSPASS-GRANATE WIE BEYOND GOOD & EVIL. ABER WARUM REDET NIEMAND DARÜBER?«



SPARSCHWEIN-SPIELCHEN



Heute schon diskutiert? Vielleicht mit einem Kumpel, zum Beispiel über die Preise von Videospielen? Ist schließlich ein beliebtes Thema. 50 bis 60 Euro, das sei doch viel zu viel, höre ich immer wieder. Da kann man drüber streiten oder nicht. Ich lass es mal bleiben. Denn was mich im Moment

erstaunt: Endlich bewegen sich die Preise für nagelneue Spiele nach unten, trotzdem scheint das kaum jemand zu bemerken! Genieße Gutes und schweige: Niemand redet darüber, dass aktuelle Titel wie »Beyond Good & Evil«, »Mission Impossible« oder »World Racing« gerade mal 30 Euro kosten. Was für ein Wow-Preis, besonders für eine Spielspaß-Granate wie »Beyond Good & Evil«!

Möglich sind solche Geizpreise nur, weil Nintendo von der Spiele-Industrie neuerdings niedrigere Produktionskosten verlangt. Denn es ist so: Die Vervielfältigung von Gamecube-Titeln läuft generell über Nintendo. Damit beeinflusst Nintendo sogar die Preise von Spielen anderer Hersteller. Genau wie Sony oder Microsoft nimmt Nintendo gewöhnlich elf bis zwölf Euro für jedes einzelne Stück Software. Danach folgt ein Rattenschwanz weiterer Kosten: Rund 20 Prozent Distributionskosten, etwa 18 Prozent für Boni

und Skonti, vielleicht 25 Prozent Marge für den Händler plus 16 Prozent Steuer. Fertig ist ein Preis von um die 50 Euro. Für den Spiel-Hersteller selbst bleiben vielleicht zehn Euro.

Jetzt kommt Nintendos Preispolitik ins Spiel. Neuerdings sind Japaner nämlich unter gewissen Umständen bereit, ein Spiel für fünf bis sechs Euro zu duplizieren. Das hat eine Kettenreaktion zur Folge, die letztlich bei einem Verkaufspreis zwischen 30 bis 40 Euro endet. Eine feine Sache? Ja und nein. Denn diese Preise gelten leider nur für Umsetzungen von Titeln, die bereits seit einigen Monaten für Playstation 2 und/oder Xbox erhältlich sind, so genannte Zweitverwertungen also. Aber muss uns Gamecube-Besitzer das wirklich stören? Wir kriegen dasselbe Spiel, zwar mit ein paar Wochen Verzögerung, dafür erheblich preiswerter und meistens sogar in einer überarbeiteten Fassung. »Prince of Persia« zum Beispiel spielt sich im Vergleich zum vier Monate vorher veröffentlichten Original für Playstation 2 spürbar flüssiger. Also doch eine feine Sache.

Viel Spaß!

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein
Chefredaktion Cube Magazin

ACHTUNG, NEID-GEFAHR!

Wir wünschen dir viel Spaß mit der neuen Ausgabe des Cube-Magazins. Auf Seite 12 findest du zwei neue Motive für deine Stylingdisk. Jetzt kannst du deinem Gamecube den Look von »Knights of the Temple« und »Crystal Chronicles« verpassen! Zwei weitere Highlights dieser Ausgabe: Du bekommst ein exklusives Riesen-Doppelposter mit zwei tollen Motiven aus Konamis Agenten-Thriller »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«. Außerdem wünschen wir dir viel Spaß mit Cubert, unserem neuen Comic-Helden. Ab jetzt in jeder Ausgabe! Wie findest du ihn? Sag uns deine Meinung im Forum des Cube-Magazins. Die Adresse: www.cubemagazin.de.

TOP-THEMEN

Conan: The Dark Axe	50
F-Zero: Legend of Falcon	66
Fire Emblem	67
Goblin Commander	40
Harvest Moon: A Wonderful Life	36
Killer 7	30
Knights of the Temple	46
Max Payne Advance	64
Metroid Zero Mission	63
Pokémon Channel	56
Harry Potter/Gefangene von Askaban	26
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	65
Tak and the Power of Juju	52
Yu-Gi-Oh! World Championship 2004	63
Zelda: The Four Swords +	22



CUBERT



CUBE

AUSGABE MAI '04

INHALT

HARVEST MOON, KILLER 7,
KNIGHTS OF THE TEMPLE,
POKÉMON CHANNEL, TAK
**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe Mai 2004 des **CUBE**-Magazins: Das Heft voll blutiger Action (»Killer 7«, »Knights of the Temple«, »Conan«), fantasievoller Welten (»Harvest Moon«, »Pokémon Channel«) und interessanter Konzepte (»Zelda: The Four Swords +«, »Goblin Commander«). Nicht zu vergessen das exklusive Riesen-Doppelposter zu »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« und zwei neue Motive für deine Stylingdisk.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

46 XXL-Test: Das Cube-Magazin reist mit dir ins Mittelalter, wo man sich Äxte statt Worte an den Kopf wirft. Die Tempelritter-Action punktet mit düsterer Atmosphäre, opulenter Grafik und einer interessanten Prise Rollenspiel.

KILLER 7

30 Wir haben Capcom gebohrt und gelöchert. So sehr, dass wir dir jetzt endlich neue Bilder und Informationen vom sicher gewagtesten Killer-Thriller des Jahres zeigen können. Wenn du dich traust, blättere weiter zur Seite ...

DER GEFANGENE VON ASKABAN 26



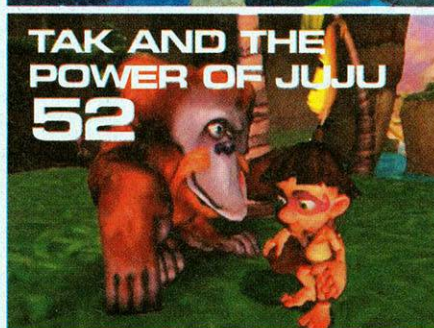
CUSTOM ROBO 28



GOBLIN COMMANDER 40



TAK AND THE POWER OF JUJU 52



NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

Nintendos Vision	06
Snap-Gewinnspiel	07
Resident Evil 4	08
Samurai Jack	08
Catwoman	09
Serious Sam: Next Encounter	09
Final Fantasy: Crystal Chronicles	10
Spiderman 2	10
Nintendo DS	10
Second Sight	12
Stylingdisk	12
Goldeneye 2	13
Spiele-Termine	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

VORSCHAU

GAMES VON MORGEN

Zelda: The Four Swords +	22
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	26
Custom Robo	28
Killer 7	30

TEST

KRITISCH BETRACHTET

Harvest Moon: A Wonderful Life	36
Goblin Commander	40
Mission Impossible: Operation Surma	44
Knights of the Temple	46
Conan: The Dark Axe	50
Tak and the Power of Juju	52
Pitfall: Die verlorene Expedition	54
Pokémon Channel	56
Dream Mix TV World Fighters	58
Midway Arcade Treasures	60
Carmen Sandiego	60
Dragon's Lair 3D	61
Barbarian	61

CONAN: THE DARK AXE



HARVEST MOON



POKÉMON CHANNEL



REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

Erschaffung eines Helden:
»Metal Gear Solid«-Schöpfer Hideo
Kojima im Blickpunkt 18

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Need for Speed: Underground	62
Pitfall: Die verlorene Expedition	62
Die Sims brechen aus	63
Yu-Gi-Oh! World	
Championship Tournament 2004	63
Mr. Driller 2	63
Metroid Zero Mission	63
Max Payne Advance	64
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	65
F-Zero: Legend of Falcon	66
Fire Emblem	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 ...

Die Sims brechen aus	72
Spawn: Armageddon	72
Rogue Ops	72
1080° Avalanche	73
Crash Nitro Kart	73
Lost Kingdoms 2	73
Starfox Adventures	73
Enter the Matrix	73
Sonic Heroes	74
Metal Gear Solid:	
The Twin Snakes	78
Mario Kart: Double Dash!!	80

ZELDA: THE FOUR SWORDS +



22

Überraschung: Noch vor dem nächsten »Wind Waker« bricht »Zelda«-Held Link zu neuen Abenteuern auf! Er hat großartige Ideen und einen packenden Mehrspieler-Modus im Marschgepäck. Wir haben Probe gespielt.

18 ERSCHAFFUNG EINES HELDEN

Er heißt Hideo Kojima und ist der Kopf hinter »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«. Wir stellen den japanischen Videospiel-Regisseur vor.



GCN

GAMECUBE NEWS



AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

STYLING- GAMECUBE

Neue Motive für die Stylingdisk:
Bastle dir deinen eigenen
»Knights of the Temple«- oder
»Crystal Chronicles«-Gamecube!

SEITE 12



NINTENDO DS

Die ersten Technik-Details
sind durchgesickert. Liest
sich interessant.

SEITE



RESI-GNATION

»Resident Evil 4« wird
komplett umgeschrieben.
Capcom verrät, warum.

SEITE 8



HEIMKINO

Zahlreiche Filmumsetzungen
sind im Kommen: »Spider-
Man«, »Catwoman« und mehr.

SEITE 9



SQUARE SPRICHT

Akitoshi Kawazu: Der Mann
hinter »Crystal Chronicles« bei
uns im Interview.

SEITE 10



NINTENDOS WELT

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

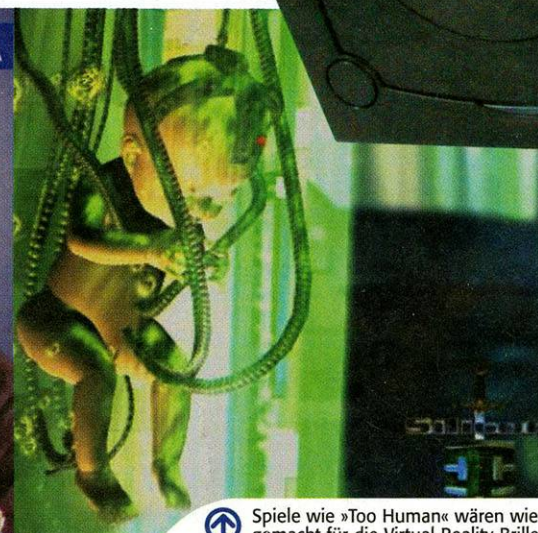
SEITE 14



⬇ Nintendo-Chef
Satoru Iwata (unten)
hält sich zurück.
Dafür spricht Sega-
Mann Toshihiro
Nagoshi klare Worte



Toshihiro Nagoshi



⬆ Spiele wie »Too Human« wären wie
gemacht für die Virtual-Reality-Brille

NINTENDOS VISION

Der Traum
von einer
besseren Welt
und
Nintendos
Rolle darin

SELTEN WURDE über Nintendos Hardware-
Zukunft so viel gemunkelt wie zurzeit. Nach
einem Bericht des japanischen
Wirtschaftsmagazins Nikkei News will Nintendo
die Lebensdauer des Gamecubes durch neue
Peripherie-Geräte verlängern, anstatt die
Entwicklung des N5 zu überstürzen. Nintendo
bestätigte, dass Zubehör für den Würfel geplant
sei, gab jedoch auch die Arbeit an einer Next-
Generation-Konsole bekannt. Mit dieser sei
aber nicht vor der E3 im Jahr 2005 zu rechnen.
Da sind die Zubehör-Ergänzungen bestimmt
eher zu erwarten. Nintendo-Präsident Satoru
Iwata hat diesbezüglich immer wieder

Andeutungen gemacht, wollte sich aber nie im
Detail dazu äußern. Weil sich das Unternehmen
davon eine verbesserte Konkurrenzfähigkeit
verspricht, ist mehr zu erwarten als nur eine
neue Cube-Gehäusefarbe. Manche munkeln
von einer Virtual-Reality-Brille. Doch ob sich
Nintendo noch einmal an so ein heißes Eisen
wagt, ist zu bezweifeln. War doch dieses
Utensil Mitte der Neunziger das Herzstück des
»Virtual Boy«, dem bislang größten finanziellen
Desaster für das Unternehmen. Abwarten.
Auch im Handheld-Bereich brodelt die
Gerüchteküche ganz gewaltig. Nach der
Meldung über den geplanten Nintendo DS



laufen die Leitungen heiß. Wie soll das Gerät aussehen? Ist es sinnvoll, jetzt ein neues Game-System auf den überfüllten Markt zu bringen? Nach einer Umfrage des japanischen Famitsu-Magazins sind über 90 Prozent der Spieleentwickler vom Konzept des DS überzeugt. Toshihiro Nagoshi von Sega/Amusement Vision (»Super Monkey Ball«, »F-Zero GX«) fasst seine Begeisterung zusammen: »Als ich davon zum ersten Mal hörte, schwebten bestimmt zwei Fragezeichen über meinem Kopf. Aber nachdem ich die technischen Daten gelesen hatte, sind daraus zwei Ausrufezeichen geworden!« Deutliche Worte.

Dass auch Nintendo höchste Erwartungen in den DS setzt, kann man den Worten Hiroshi Yamauchis entnehmen, seinerseits langjähriger Nintendo-Chef und jetzt Senior

Berater: »Wir können den Weltmarkt wieder beleben und Japan aus der Wirtschaftsdepression holen. So lautet Nintendos Mission.« Yamauchi war ja noch nie ein Freund bescheidener Worte. Doch auch wenn die Industrie hinter dem DS steht, darf man die Macht der Käufer nicht unterschätzen. Wenn man Spielerumfragen Glauben schenken darf, herrscht bei denen bei weitem nicht so klare Einstimmigkeit wie bei der Industrie. Viele sind nicht dazu bereit, ihr Sparschwein wieder für eine neue Konsole zu schlachten. Auch ist der Mehrzahl der Spieler der Sinn eines Dual-Displays noch völlig schleierhaft. Wie Nintendo das neue Konzept konkret umsetzt und ob es dann bei den Benutzern auf mehr Resonanz stößt, wird sich Mitte Mai auf der E3-Messe zeigen. In Los Angeles will Nintendo den Schleier lüften.

»WIR KÖNNEN DEN WELTMARKT WIEDER BELEBEN UND JAPAN AUS DER WIRTSCHAFTSDEPRESSION HOLEN. DAS IST NINTENDOS MISSION.«

Hiroshi Yamauchi, Ex-Präsident von Nintendo

SNAP'S DIR!

snap

Speicherkarte und Controller abgreifen, glücklich sein!

DEIN KUMPEL kommt zu Besuch, aber du hast keinen zweiten Controller am Start? Er kippt deswegen seine Limo über die Speicherkarte und lacht dich aus? Das muss nicht passieren: Denn anlässlich des großen Erfolgs seiner Zubehör-Serie Snap spendiert der Hardware-Hersteller i2 insgesamt sechs Rundum-Pakete mit allem, was man als Gamecube-Besitzer braucht. Jedes Paket enthält einen »Soft Touch«-Controller, eine Memory Card mit 64-MB Speicherplatz, einen aufgeräumten Cube-Standfuß, ein RGB-Kabel für topp Bildqualität und eine praktische Zwei-Meter-Verlängerungsstrippe für den Controller.

Drei der sechs Rundum-Glücklich-Pakete verlosen wir unter allen SMS-Einsendungen. Der SMS-Text beginnt mit dem Wort »cube«, dann ein Leerzeichen, dann »snap«, also »cube snap«. Kosten: 0,49 EUR/SMS, gesamt 0,98 EUR (2 SMS), Anteil VF D2 0,12 EUR/SMS. Ihr schickt die SMS einfach an die 82098. Wer dem Glück auf die Sprünge helfen will, klinkt sich in unser Internetforum unter www.cubemagazin.de ein und verfasst in der Rubrik »Kaufen & Tauschen/Snaps dir« einen Fünfzeiler, der im Zusammenhang mit dem Zubehör aus der Snap-Serie steht. Den drei besten Lyrikern winken Ruhm, Ehre und natürlich ein komplettes Snap-Zubehör-Paket. Also, ran an die Tastatur!

Teilnahmeschluss ist in beiden Fällen der 30. April 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Snap, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



KURZ
ZITIERT!

„DASS WIR
NINTENDOS
VISIONEN
UMSETZEN
KÖNNEN, DAS IST
UNSER SCHLÜSSEL
ZUM ERFOLG“

Koji Okada von Atlus
über Nintendos
kommendes DS-System

RESI-GNATION

Alles neu
bei
»Resident
Evil 4«

➔ Wenigstens eines
bleibt beim
Alten: Das Blut
fließt in rauen
Mengen



DA LECHTZT MAN monatelang nach neuen Informationen, jeder Schnipsel wird gierig aufgelesen, und dann das: Das Entwickler-Team Production Studio 4 hat die komplette Geschichte von »Resident Evil 4« umgeschrieben. Hersteller Capcom befürchtete, die bisherige Version könne den Handlungen der Vorgänger sonst zu sehr ähneln. Der vierte Teil soll etwas völlig Neues im »Resident Evil«-Zyklus darstellen. Mit Action satt, aber auch vertrauten Storyelementen: Die Suche nach Sherry, der

Tochter des Präsidenten, ist immer noch Leons Mission. Die Hauptbedrohung sind aber keine blutlechzenden Zombies mehr, sondern verrückte Dorfbewohner aus Südamerika. Ihr debiler Geisteszustand hindert sie allerdings nicht daran, Leon in Hinterhalte zu locken und ihm das Leben mit allerhand Waffen schwer zu machen. Ein Teil der Geschichte verzweigt auch nach Europa. Die Entwickler versprechen jedenfalls Horror in einer neuen Dimension, nämlich in der dritten. Leon kann in sämtliche

Himmelsrichtungen zielen und schießen, die Sicht wechselt situationsabhängig von der Schulterkamera in die Ego-Perspektive. Neues Videomaterial ist demnächst verfügbar. Was Capcom im Februar einigen erlesenen Journalisten zeigte, verspricht ein Grusel-Highlight der ganz besonderen Art zu werden. Selbst die Entwickler sollen sich fürchten, sagt man. Also, trainiert besser schon mal eure Nackenhaare!

Baten Kaitos...

Nach dem überwältigenden Erfolg mit dem Rollenspiel-Hit gab Namco bekannt, dass man sich um eine englische Version bemühe, die gegen Ende des Jahres für den europäischen und amerikanischen Markt erscheinen soll. Ob man in der Wolkenwelt deutsch sprechen wird, ist noch unbekannt.

... lernt Englisch.



Ganze

8.1 MILLIONEN

GBAs gingen 2003 über die Ladentheken.

So viele Gamecubes

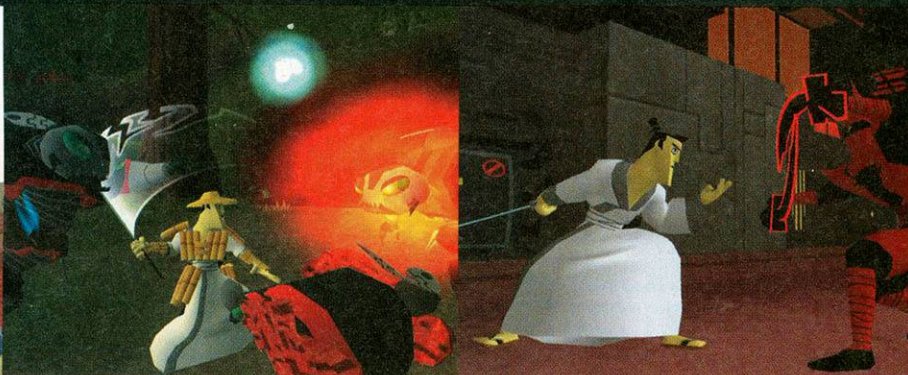
40%

hat Nintendo 2003 mehr verkauft als 2002.

SAMURAI JACK

Der Held, was
er verspricht

➔ Als Zeichentrick-
figur macht
Samurai Jack
eine bessere
Figur als
SpongeBob



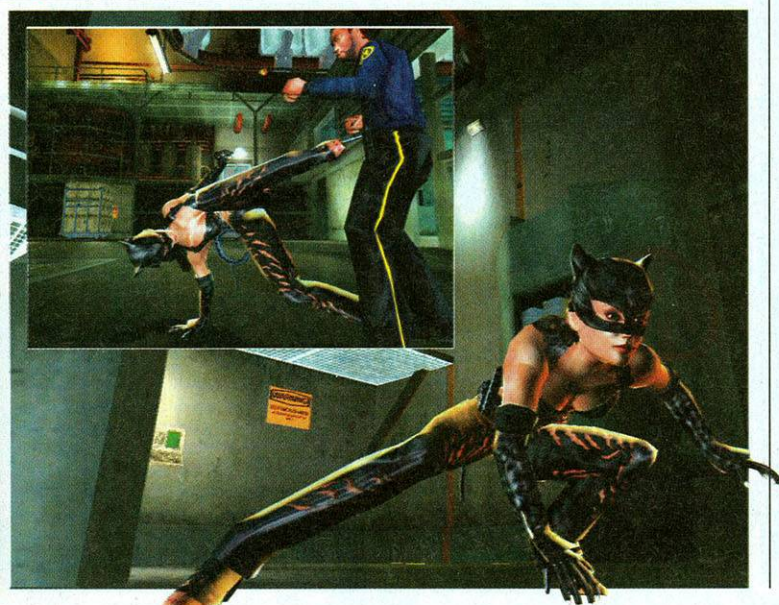
SEGA ARBEITET an einer Umsetzung der »Samurai Jack«-Cartoons. Auf der Suche nach einem Zeitportal, das Jack wieder in die Jetztzeit zurückbringt, muss er durch verschiedene Epochen springen, schießen und Feinde filetieren. Im »Sakai«-Modus kann Jack die Zeit verlangsamen und so seine Attacken zielgenau ansetzen. Das klingt alles sehr gewalttätig, sieht aber in Wahrheit recht zahm aus. Denn »Samurai Jack: The Shadow of Aku« – so der exakte Titel – orientiert sich grafisch an der gleichnamigen Zeichentrickserie. Daher ist noch unklar, ob Jack den Sprung über den großen Teich bis zu uns überhaupt schaffen wird. In den USA jedoch schleifen Gamecube-Besitzer bereits ihre Samurai-Schwerter.

EA KRAULT CATWOMAN



Hallo Halle Berry!

ELECTRONIC ARTS lässt im Sommer buchstäblich die Katze aus dem Sack, sprich bringt die Umsetzung des erwarteten Kinohits »Catwoman« auf den Markt. Die Entwickler wurden mehrfach am Filmset gesichtet, wo sie vermutlich Eindrücke sammelten. Nach den ersten Spieleszenen zu urteilen trägt diese Inspiration bereits Früchte. Die Grafik läuft flüssig; Gotham City bei Nacht, das sieht richtig klasse aus! Im Mittelpunkt des Geschehens steht natürlich Catwoman, die in ihrem Outfit besonders die männliche Aufmerksamkeit auf sich ziehen dürfte. Mit verführerischem Hüftschwung stolziert sie durch die nächtlichen Kulissen, huscht Gebäude hinauf und läuft auch mal auf allen Vieren. In Kämpfen verlässt sich die Lady in Lack und Leder gerne auf ihre gefürchtete Peitsche, mit der sie die Feinde auf Abstand hält. Sollte man ihr doch einmal zu nahe kommen, packt sie ihre Kampfkünste aus, die dem brasilianischen Capoeira-Stil nachempfunden sind und schon jetzt sehr realistisch wirken. Um den Männern vollends den Verstand zu rauben, sind die Entwickler mit Halle Berry im Gespräch, die möglicherweise die Synchronisation ihres Spielecharakters übernimmt. Wer will dann noch ins Kino, wenn jeder seine persönliche Halle zu Hause auf dem Bildschirm hat? Das Spiel erscheint in etwa zeitgleich zum Kinofilm. Der flimmert ab dem 19. August über die Leinwand.



IM GESPRÄCH MIT ... MATT COOPER



POSITION: PRODUZENT »SERIOUS SAM: THE NEXT ENCOUNTER«
UNTERNEHMEN: CLIMAX

CUBE: Was erwartet den Spieler in »Serious Sam: The Next Encounter«?

MATT COOPER: Im Spiel muss Sam seinen Klon »Mini Sam« bekämpfen. Der hat ein Zeitportal gestohlen, um damit die Weltgeschichte zu verändern. Natürlich ist Sam ihm auf den Fersen, muss sich aber bis zum endgültigen Showdown durch zahlreiche Schauplätze der Geschichte kämpfen. Den Spieler erwarten einige großartige Kulissen wie das alte Rom, China oder Atlantis.

CUBE: Wie lange war der Titel in der Entwicklung?

MC: Etwa zweieinhalb Jahre. Wir haben für »The Next Encounter« sämtliche Level und mehr als 30 Gegner von Grund auf neu entworfen. So was braucht natürlich Zeit. Ebenso wie das Design der neuen Fahrzeuge, in die Sam steigen kann.

CUBE: Was gibt es über die Waffen zu sagen?

MC: Viele Waffen wurden komplett neu gestaltet, zum Beispiel die Desert-Hawk-Pistole. Andere wurden übernommen oder verbessert. Ein besonderer Clou sind die unterschiedlichen Munitionstypen. Der Flammenwerfer kann Feuer spucken, enthält aber auch ein Fach für Lachgas-Munition. Ich glaube, bis jetzt hat man noch in keinem Shooter Feinde gesehen, die sich zu Tode lachen. Der Granatwerfer kann auf Wunsch auch Minen-Spinnen aussäen, die den Feinden hinterherlaufen. Es lohnt sich also, die Augen nach solcher Munition offen zu halten.

CUBE: Auf welches Feature sind Sie besonders stolz?

MC: Das absolute Highlight sind für mich die neuen Fahrzeuge, die Sam benutzen kann. Wer mit dem Mähdrescher einfach über die Feinde Holz oder den Jeep in eine Horde Zombies lenkt, der weiß, was ich meine. So etwas hat der Gamecube noch nicht gesehen!

CUBE: Wie sieht es denn mit dem Multiplayer-Modus aus?

MC: Der Multiplayer-Modus umfasst »Capture the Flag«, »Pass the Bomb« und natürlich das bekannte »Deathmatch«. Zusätzlich ist der Modus »Co-Operative« mit an Bord: Dabei schießt man sich im Team mit einem Mitspieler durch die 42 Levels des Single-Modus. Das hält aber nicht davon ab, sich auch mal gegenseitig die Munition um die Ohren zu fetzen.



Das Scharfschützen-Gewehr: Ein Zahnstocher im Vergleich zu Sams anderen Knarren



Die Bossgegner sind groß und mies gelaunt. Typisch Serious Sam



IM GESPRÄCH MIT ...

AKITOSHI KAWAZU

POSITION: PRODUZENT »CRYSTAL CHRONICLES«
UNTERNEMEN: SQUARE-ENIX



»Crystal Chronicles« war von vornherein als Multiplayer-Game ausgelegt



Auf die sexy Mädels aus »Final Fantasy X-2« müssen wir in »Crystal Chronicles« leider verzichten

CUBE: An welchen Spielen haben Sie vor »Final Fantasy: Crystal Chronicles« gearbeitet? Und: Welche Elemente aus früheren Titeln haben »Crystal Chronicles« beeinflusst?

AKITOSHI KAWAZU: Ich war mit vielen Entwicklern an der Entstehung von »Final Fantasy 9« beteiligt. Haben Sie gemerkt, dass »Crystal Chronicles« etwas vom Flair daraus übernommen hat?

CUBE: Haben wir. Aber was hat zu der Entscheidung geführt, ein Design für »Crystal Chronicles« zu wählen, das sich so total von dem des aktuellen Playstation-2-Titels »Final Fantasy X-2« unterscheidet?

AK: Unsere Grafikdesigner wollten in eine neue Richtung gehen. Außerdem zielt »Crystal Chronicles« eine etwas jüngere Zielgruppe an.

CUBE: Man benötigt ungefähr 30 Stunden, um die »Crystal Chronicles« durchzuspielen. Das liegt deutlich unter der Zeitspanne, die man für die früheren »Final Fantasy«-Teile benötigte. Ist das ein neuer Trend bei Rollenspielen?

AK: Eher nicht. Aber da der Multiplayer-Modus das eigentliche Kernstück des Spiels ist, waren wir der Meinung, dass eine zu epische Geschichte keinen Sinn hat. Es wäre zu schwer für einen neuen Spieler, in ein laufendes Game einzusteigen.

CUBE: Die »Final Fantasy«-Serie ist für ihre rundenbasierten Schlachten bekannt. Warum wurde darauf zugunsten von Echtzeitkämpfen verzichtet?

AK: Wir begannen mit dem Konzept, ein einzigartiges Spiel zu erschaffen, das den GBA als Controller benutzt. Da der GBA ein eigenes kleines Display besitzt, das sämtliche Spielinformationen darstellt, die auf dem Fernsehschirm stören würden, kamen wir auf die Idee, ein Multiplayer-Spiel zu entwickeln. Wir hatten das Gefühl, dass die Dramatik eines Echtzeit-Kampfsystems für diesen Titel sehr passend sei. So etwas wäre mit rundenbasierten Schlachten unmöglich gewesen.

CUBE: Wie kam es zu der Entscheidung, auf Online-Gameplay zugunsten von GBA-Connectivity zu verzichten?

AK: Ursprünglich war unser Team zusammengestellt worden, um Online-Spiele zu entwickeln. Später wurde dieser Plan aus firmenstrategischen Gründen aufgegeben.

NINTENDO DS

Technische Details

MITTE MÄRZ machte in Japan ein verwaschener Top-Secret-Zettel die Runde. Drauf zu lesen: Erste technische Details zur neuen Hosentaschen-Konsole namens Nintendo DS. Demnach arbeitet das Mini-System mit zwei ARM-Prozessoren mit 67 und 33 MHz, hat 4 MB Hauptspeicher plus 656 KByte Videospeicher. Die zwei Displays arbeiten mit 256 mal 192 Bildpunkten, die Farbtiefe liegt bei 262.144 Farben pro Bildpunkt. Die 3D-Engine packt 120.000 Polygone pro Sekunde, das liegt etwas über dem Niveau des Nintendo 64. Außerdem mit an Bord: 16 Kanal-Sound, Steuerkreuz, Touchscreen-Fähigkeit sowie Mikrofon-Eingang und Wireless LAN; sprich, drahtloses Plaudern mit dem Kumpel ist Standard. Dazu mindestens sechs, vielleicht acht Feuertasten. Liest sich alles bärenstark, aber ist's auch wahr? Nintendo mochte die Angaben bis Redaktionsschluss nicht bestätigen, sondern verweist auf die E3-Messe im Mai.



ACTIVISION SPINNT ...

... und zwar an »Spiderman 2«

NOCH EINE FILMLIZENZ, die unter den Hammer kommt. Zeitgleich zum Kinostart im Juli soll sich Peter Parker, alias Spiderman, wieder durch die Häuserschluchten von New York City schwingen. Widersacher ist dieses Mal Doktor Otto Octavius. Für die deutsche Version konnte man erneut die Synchronstimmen des Kinofilms verpflichten. Mehr als 7500 Sound-Dateien lassen dabei auf ungeahnte Ausmaße des Titels schließen. Hoffen wir nur, dass Activision bei so viel Wortlastigkeit das Gameplay nicht vergisst. Viele Spieler klagten beim Vorgänger über unfaire Gegner und unausgewogenes Level-Design.



Netz go: Spiderman bei akrobatischen Übungen über New York City

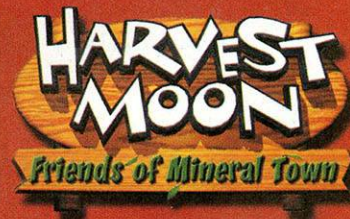
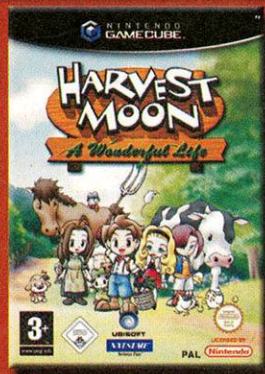
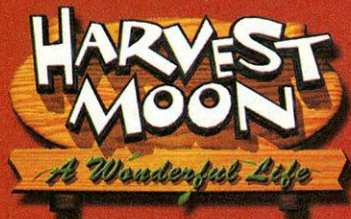
HARVEST MOON

IS BACK!



Eine herrliche,
gigantische Simulation, die sich
niemand entgehen lassen sollte!

Wertung: 90%  GAMES



GAME BOY ADVANCE

harvestmoon.ubisoft.de



UBISOFT

Natsume and Harvest Moon are registered trademarks of Natsume Inc. Serious Fun is a trademark of Natsume Inc. © 2004 Natsume Inc. © 2004 Marvelous Interactive Inc. All Rights Reserved.
TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. TM, ® and GAME BOY ADVANCE are trademarks of NINTENDO. © 2004 NINTENDO.

MACH DIR DEINEN STYLING-GAMECUBE

In nur fünf Sekunden wird aus einem Gamecube vom Fließband eine individuell gestylte Konsole, um die dich deine Freunde beneiden! Das klappt ganz einfach mit der genialen Cube-Stylingdisk aus unserer vorletzten Ausgabe. Im vergangenen Monat hatten wir »Prince of Persia« und »Beyond Good & Evil« als Motiv im Heft. Diesmal gibt's Paul de Raque aus »Knights of the Temple« und die ganze Bande aus »Final Fantasy: Crystal Chronicles«. Schneide das Bild rund und fein säuberlich aus. Dann nimm die Stylingdisk vom Cover der Ausgabe 02/04, 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.



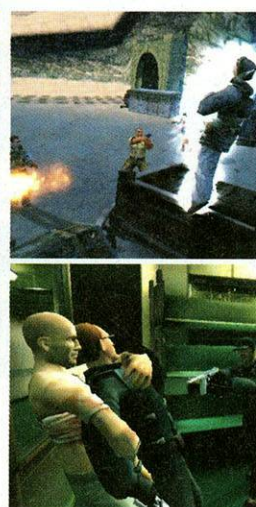
SECOND SIGHT

Der Mann, der zu wenig weiß

DER SEIT DER »Timesplitters«-Serie populäre Spiele-Hersteller Free Radical kündigt für Herbst einen neuen Actiontitel an: »Second Sight«. Die Story klingt viel versprechend: John Vattic erwacht in einem Labor, ohne Erinnerung an seine Identität und sein früheres Leben. Im Laufe des Spiels stellt sich heraus, dass er Opfer eines außer Kontrolle geratenen Militärprojekts ist, das auch an ihm Spuren hinterlassen hat: Er verfügt nun über psychische Kräfte, die ihm im Kampf gegen das Militär wertvolle Dienste erweisen. Auf der Suche nach weiteren Überlebenden und den Verantwortlichen dringt er immer tiefer in ein Netz von Intrigen vor. Die Story lässt Erinnerungen an Spieleklassiker wie »Flashback« oder die »System Shock«-Serie wach werden. Potenzial, mit solchen Vorbildern mitzuhalten, sieht David Doak, der Firmendirektor von Free Radical, auf jeden Fall: »Second Sight setzt unser Vorhaben in die Tat um, frischen Wind ins Genre zu bringen. Der Titel bringt großartiges Gameplay und eine fesselnde Story zusammen. Jeder bei Free Radical ist wirklich gespannt darauf.« Wir ebenfalls. John Vattic ermittelt ab Ende 2004.



⤴ Dank Psychokinese lässt John Vattic Gegenstände durch den Raum schweben



KEINE STYLINGDISK?

Du hast die vorletzte 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 inklusive der 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 7. Mai 2004!

IMPORT-TERMINE

Auf was freut man sich in Übersee?

NEU IN JAPAN

Biohazard 4	Capcom	30.11.2004
Tekken Tag		
Tournament	Namco	Gerücht

NEU IN USA

Pokémon Col.	Genius Sonority	erhältlich
Legend of Zelda:		
Four Swords +	Nintendo	31.05.2004
Splinter Cell:		
Pandora Tomorrow	Ubisoft	11.05.2004
Starfox 2	Nintendo	15.06.2004
Resident Evil 4	Capcom	15.11.2004
Starfox 2	Nintendo	15.06.2004
Wario Ware	Nintendo	05.04.2004
Tales of Symphonia	Namco	13.07.2004
Killer 7	Capcom	15.10.2004

GOLDENEYE 2 KOMMT

Goldfingers Comeback

ELECTRONIC ARTS hat einen Nachfolger zum indizierten Ego-Shooter »007 Golden Eye« bestätigt. Diesmal rettet der Spieler interessanterweise nicht als James Bond die Welt, sondern schlüpft in die Rolle eines ehemaligen 00-Agenten, der die Seiten wechselt und im Verbrechersyndikat S.P.E.C.T.R.E. seine Brötchen verdient. Dank Bond-Lizenz wird es im Spiel ein Wiedersehen mit vielen bekannten Charakteren geben, man raunt sich sogar die Rückkehr des Oberbösewichts Auric Goldfinger zu. Also, endlich Schluss mit immer der gleichen Superhelden-Nummer; diesmal darfst du böse sein! Und das ab Herbst.

So viele ...

93

... User haben sich am 17. Februar im Forum des Cube-Magazins gleichzeitig ausgetauscht. Neuer Rekord! Guck mal vorbei. Die Adresse:

www.cubemagazin.de

Das ist die Versionsnummer ...

2.1.3

... unserer neuen Forums-Software. Wer sich im Internet mit Gleichgesinnten austauschen mag, hat dazu jetzt noch viel mehr Möglichkeiten. Die Adresse: www.cubemagazin.de

ERSCHEINUNGSTERMINE

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

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
007 Goldeneye 2	Action	Electronic Arts	Q4 2004	****
Animal Crossing	Aufbau-Sim	Nintendo	Q3 2004	*****
Asterix & Obelix XXL	Action	Atari	Mai 2004	***
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	Q4 2004	****
Catwoman	Action	Electronic Arts	Q3 2004	****
Custom Robo	Robot-Fighting	Nintendo	Q4 2004	****
Donkey Konga	Musik-Game	Nintendo	2004	****
FX Racing	Arcade-Racer	Leader	Q2 2004	***
Geist	Horror	Nintendo	Q3 2004	*****
Harry Potter u. der Gefangene von Askaban	Action-Abenteuer	EA	28. Mai 2004	****
Harvest Moon	Strategie	Natsume	26. März 2004	****
Killer 7	Thriller	Capcom	Q3 2004	*****
Knights of the Temple	Action	TDK	April 2004	****
Legend of Zelda: The Four Swords +	Rollenspiel	Nintendo	Q3 2004	*****
Mario Golf	Sport	Nintendo	17. Juni 2004	*****
Mario Tennis	Sport	Nintendo	Q3 2004	*****
Medabots: Infinity	Robot-Fighting	Natsume	Q2 2004	***
Mega Man X: Command Mission	Rollenspiel	Capcom	2004	***
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Agenten-Thriller	Konami	26. März 2004	*****
Micro Mayhem	Mikro-Rennspiel	Jaleco	Juli 2004	***
Mission Impossible: Operation Surma	Agenten-Thriller	Atari	2. 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	*****
Pokémon Channel	Genre-Mix	Nintendo	April 2004	****
Pokémon Colosseum	Action-Rollenspiel	Nintendo	Mai 2004	*****
Pool Paradise	Billard	Ignition	Q2 2004	***
R: Racing	Rennspiel	Namco	26. März 2004	****
Resident Evil 4	Horror	Capcom	2004	*****
Samurai Jack	Action	Sega	Q3 2004	****
Scooby Doo: Fluch der Folianten	Geschicklichkeit	THQ	April 2004	***
Second Sight	Action	Free Radical	Q4 2004	****
Serious Sam	Action	Take 2	Mai 2004	****
Shrek 2	Action	Activision	25. Juni 2004	****
Spider-Man 2	Action	Activision	9. Juli 2004	*****
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Agenten-Thriller	Ubisoft	Q3 2004	*****
Spy vs Spy	Puzzle	TDK	Q3 2004	***
Star Fox 2	Ballerspiel	Namco	Q3 2004	****
Starcraft: Ghost	Action-Abenteuer	Vivendi	Q2 2004	****
Tak and the Power of Juju	Action	THQ	12. März 2004	***
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	Konami	April 2004	***
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Q2 2004	****
The Movies	Simulation	Lionhead	Q3 2004	*****
World Championship Pool	Billard	Jaleco	19. März 2004	***

Neues vom Gamecube- Globus

NINTENDO

CHARTS DEUTSCHLAND

STAND: ANFANG MÄRZ 2004

Ubisofts Strategie ging auf: Sowohl Jade als auch der Wüstenprinz schossen dank Traumwertungen und günstigen Preisen sofort an die Spitze der Charts und verdrängten Nintendo vom Thron. Auch beim GBA konnten die Japaner ihre Spitzenposition nicht halten. Wer kann schon gegen Kühemelken ankommen?

GAMECUBE CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE FEBRUAR 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Beyond Good & Evil	Ubisoft
2	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
3	Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ
4	SpongeBob Schwammkopf: Bikini Bottom	THQ
5	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
6	Metroid Prime (Player's Choice)	Nintendo
7	Need for Speed: Underground	EA
8	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
9	Mario Party 5	Nintendo
10	Super Mario Sunshine (Player's Choice)	Nintendo

GBA CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE FEBRUAR 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft
2	Yu-Gi-Oh!: Die heiligen Karten	Konami
3	Findet Nemo	THQ
4	SpongeBob Schwammkopf: Bikini Bottom	THQ
5	Final Fantasy Tactics Advance	Nintendo
6	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
7	Baldur's Gate: Dark Alliance	Ubisoft
8	Pokémon: Saphir Edition	Nintendo
9	Pokémon: Rubin Edition	Nintendo
10	Legend of Zelda: A Link to the Past	Nintendo

EA und Marvel kloppen sich (USA)



Electronic Arts und Marvel haben sich für eine eigene Kampfspiel-Serie verbündet. Damit dürften sämtliche Hoffnungen auf »Marvel vs. Capcom 3« im Keim erstickt sein. Welche Helden Marvel dabei in den Ring schickt, liegt auf der Hand, aber wer vertritt die EA-Riege? Für die Serie sollen extra EA-eigene Helden erschaffen werden, die Wolverine und Konsorten ordentlich eins auf die Mütze geben sollen. Bis die Fäuste fliegen, werden aber sicher noch ein paar Monate vergehen. Solange stellen wir uns schon mal Captain EA als Held in Strumpfhosen vor. Sexy.

Wurmkur (UK)



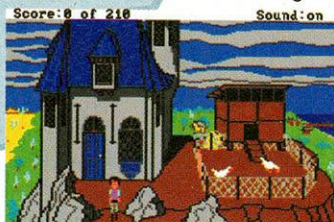
Team 17 lassen ihren Mehrspieler-Spaß »Worms« noch ein weiteres Mal auf den Gamecube los. Ein genauer Termin wird demnächst bekannt gegeben. Der Entwickler war über all die Jahre dem rundenbasierten Spielprinzip des Ur-»Worms« treu geblieben, verspricht jedoch für das kommende Spiel etwas völlig Neues. Mehr wollte Team 17 noch nicht verraten. Erleben wir das große Krabbeln also demnächst als Shooter oder Abenteuer?



GBA Sierra Emulator (USA)



Um klassische Grafik-Adventures ist es in den letzten Jahren still geworden. Dabei treiben Namen wie »Monkey Island« so manchem Abenteuer-Kenner Tränen in die Augen. Ein Urvater des Genres ist die Softwareschmiede Sierra, die in den achtziger Jahren mit Serien wie »Space Quest« und dem Mächtegn-Aufreißer »Leisure Suit Larry« für Aufsehen sorgte. Jetzt hat sich ein Fan dieses Themas angenommen und für den GBA einen Sierra-Emulator entwickelt. Näheres über die (allerdings rechtlich diskutabel) Nostalgie für die Hosentasche im Internet unter <http://www.bripro.com/gbagi/index.php>.

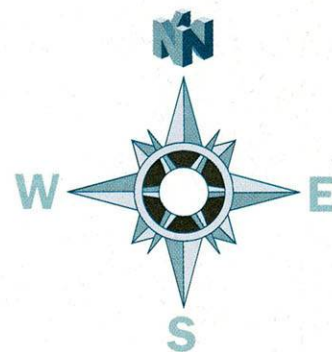


Prince of Persia (FRA)



Trotz zahlreicher Auszeichnungen blieb die Playstation-2-Version des Wüstenprinzen zu Weihnachten in den Regalen liegen. Viele glaubten deshalb, Ubisoft würde den Säbel in den Sand setzen. Jetzt schießt aber die Gamecube-Version in die Charts. Glück für den Orient-Monarchen: Ubisoft bastelt bereits an einer Fortsetzung. Prima Sache!

OS WELT



Schummeln erwünscht (D)



Da hat Bigben ein wirklich feines Zubehörpaket geschnürt: Die tolle Schummel-Software »Action Replay« mit rund 1000 Cheats zu alten und neuen Spielen gibt's jetzt zusammen mit einer 64-MB-Speicherkarte. Als feines Extra außerdem mit an Bord: Der Freeloader, eine Software, mit der du die Ländercode-Sperre des Gamecube umgehen und Importspiele aus USA und Japan starten kannst. Das funktioniert richtig zuverlässig! Ein prima Tool, das nur 49 Euro kostet; oder gar nichts, wenn du ein Abonnement für das Cube-Magazin abschließt. Blätter doch mal auf Seite 71.



Twin-Snakes-Pak

(JAP)



Wieder einmal schielen wir neidisch nach Fernost, wo Konami ein »Twin Snakes Gamecube Pak« in den Handel bringt. Das Spionagepaket beinhaltet einen silbernen Gamecube samt Foxhound-Logo, ein 44 Seiten starkes Exklusiv-Booklet und natürlich »Twin Snakes« selbst. Damit jeder weiß, was für einen langen Weg der schleichende Spion hinter sich hat, ist noch zusätzlich eine Gamecube-Version des Originalspiels dabei, das Ende der Achtziger auf dem NES für Furore sorgte. Leider scheint es unwahrscheinlich, dass wir dieses Schmuckstück je hierzulande in die Arme schließen werden. Konami sagt, Nintendo muss entscheiden. Und die sagen momentan gar nichts.



Sega macht DS

(JAP)



Während viele andere Firmen noch auf Entwickler-Tools für den neuen Nintendo DS warten, gab Sega bekannt, dass sie schon seit vergangenem Jahr im Besitz einer solchen Hardware seien. Ebenso wurde bestätigt, dass man für Sonys Handheld PSP entwickeln werde – dessen Veröffentlichung Sony übrigens gerade auf 2005 verschoben hat. Schön zu hören, dass Sega wieder voll im Rennen ist und die Dreamcast-Misere verwunden hat.

CHARTS WELTWEIT

Sein Name ist Bond, James Bond. Und er vertreibt »Double Dash!!« vom Spielethron. Auch in Amerika ist Mario seine Pole Position los und muss das Zepter an »Crystal Chronicles« abgeben. Toller Einstand!

CHARTS JAPAN

STAND: ANFANG MÄRZ 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	007: Everything oder Nothing	EA
2	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
3	Gotcha Force	Capcom
4	1080°: Avalanche	Nintendo
5	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
6	Animal Crossing	Nintendo
7	Naruto: GNT! 2	Tomy
8	Pokémon Colosseum	Pokémon Company
9	The Sims	EA
10	Return of the King	EA

CHARTS USA

STAND: ANFANG MÄRZ 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Final Fantasy: CC	Nintendo
2	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
3	Animal Crossing	Nintendo
4	Sonic Heroes	Sega
5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
6	Luigi's Mansion	Nintendo
7	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
8	Super Mario Sunshine	Nintendo
9	Return of the King	EA
10	Mario Party 5	Nintendo

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.



ERSCHAFFUNG

Solid Snake: Vom Pinguin zum Weltenretter

Kein Action-Held ist momentan heißer begehrt als Solid Snake. Aber wer ist eigentlich der Vater der Hauptfigur aus »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«?

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES



Penguin Adventure: Hideo Kojimas putziges Pinguin-Wetthüpfen erschien 1986 für MSX-Heimcomputer



»Metal Gear 2: Solid Snake«: Im MSX2-Game von 1990 sind bereits alle wesentlichen Elemente der »Metal Gear«-Serie enthalten

EINES HELDEN

Das junge Medium der Video- und Computerspiele wird gern kritisiert. Videospiele, das seien doch nur profillose Mitmach-Bilder aus der Flimmerkiste. Ohne echte Helden. Ein bedeutungsloser Zeitvertreib ohne Anspruch und Kultur, ganz anders als Kinofilme oder Bücher. Wer so spricht, spricht von gestern. Aktuelle Titel wie der Action-Thriller »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« bieten ein Erlebnis wie im Kino, nur dass man selbst eingreifen kann. Verantwortlich für »Twin Snakes« ist der Games-Designer Hideo Kojima. Der Held seiner »Metal Gear«-Serie zeigt, wie sehr sich Videospiele in den letzten Jahren und Jahrzehnten entwickelt haben. Aus einem leblosen Pixelklumpen im ersten »Metal Gear«-Game ist im Gamecube-Remake »The Twin Snakes« ein ausgewachsener Held geworden, dessen Gesicht Bände spricht.

HELDENVATER GESUCHT

Andreas Lange vertritt seit Jahren die Meinung, Videospiele und deren Helden haben es verdient, dass man sie als Kulturgut anerkennt. Der ehemalige Student der Religionswissenschaften an der Berliner FU machte Computerspiele zum Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen. Er befasste sich 1994 in seiner Abschlussarbeit mit der Mythen-Entstehung in Computerspielen, baute anschließend das Berliner Computerspiel-Museum auf und betreut es bis heute. Laut Andreas Lange unterscheiden sich gute und weniger gute Computerspiele seit jeher durch den Mann, der bei der Entstehung die Fäden zieht. »Das darf kein Projektleiter sein, der nur die Strukturen zwischen den Grafikern, Programmierern und Ton-Ingenieuren am Funktionieren hält. Notwendig ist jemand, der einen Helden und eine Geschichte um ihn herum aufbauen will. Man braucht sich nur »Bioforge« oder »Monkey Island« angucken. Beide Spiele sind jetzt an die zehn Jahre alt. Aber sie basieren auf einem typischen Gut-Böse-Schema, das sich im Lauf der Handlung wie bei einem Spielfilm ausprägt.«

FILMISCHE WERKZEUGE

Wie nahe sich die Helden aus dem Kino und dem Videospiel schon sind, wird außerhalb der Videospielszene kaum wahrgenommen. Warum? Das liegt auch an den Spieleherstellern selbst. Sie versäumen es, Spiele-Regisseure und ihre Helden aufzubauen wie Film- und Popstars. Doch das verändert sich. Geschickt machte der japanische Spielehersteller Konami Hideo Kojima zu einem Pfeiler der PR-Strategie für die »Metal Gear Solid«-Serie. Hideo Kojima als Regisseur statt als Designer vorzustellen, das liegt nahe. Denn die technischen Möglichkeiten von Gamecube, Playstation 2 und Xbox ermöglichen Spiele, die wie Spielfilme aussehen. Waren Games vor fünfzehn bis zwanzig Jahren noch als reine Reaktions- und Geschicklichkeitstests ausgeprägt, ist die Handlung mittlerweile entscheidend; mit einem Helden als zentrales Element. Andreas Lange: »Vor einigen Jahren wurde die Story zwangsläufig in wenige Textzeilen gepresst, mehr packte die Hardware nicht. Erst mit Hilfe moderner Videospiel-Systeme lassen sich erzählerische und interaktive Komponenten so inszenieren, dass auch ein anspruchsvolles Publikum begeistert sein kann.«



In Japan macht Hideo Kojimas mutiges GBA-Abenteuer »Boktai« längst die Runde, zu uns kommt es im Mai

BOHRT WIE EIN OHRWURM

SOLID SNAKE SWINGT

Wer die Stimmung aus dem großartigen Gamecube-Thriller »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« auf musikalischem Wege einfangen will, dem sei die Soundtrack-CD zu »Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty« ans Herz gelegt. Die wurde zwar eigentlich zum Release des gleichnamigen Playstation-2-Titels produziert, das tut der Qualität aber keinen Abbruch. Die Moll-Klänge stammen immerhin von Harry Gregson-Williams, seines Zeichens Komponist vieler großartiger Film-Soundtracks, darunter »Shrek«, »Spy Game« und »Armageddon«. 17 aufwändig instrumentierte Orchester-Stücke sind auf der CD zu hören. Wer ihrer habhaft werden will, kommt um einen Besuch bei Konamis Internet-Kaufladen kaum herum. Die Adresse: www.konamistyle.de. Der Preis der CD: 9,95 Euro. Die Gratis-Alternative für Gamecube-Besitzer, die Glück wie Gustav Gans haben: Das aktuelle Gewinnspiel auf der Seite 70 dieser Ausgabe.



»Zone of the Enders 2«: Den Playstation-2-Shooter hat Hideo Kojima als Produzent betreut



Snake Anno 1987

Britta Neitzel teilt diese Ansicht. Die Medien-Wissenschaftlerin an der Uni Weimar befasste sich anno 2000 für eine Dissertation mit dem Zusammenhang zwischen Erzählweisen und visuellen Ausdrucksformen in Computerspielen. »Was Videospiel-Macher erzählen, hat sich in den letzten Jahren nicht nennenswert verbessert. Sie setzen nach wie vor auf klassische Erzähl-Strukturen. Aber moderne Spiele-Regisseure können ihre Plots jetzt brauchbar darstellen.« Bestes Beispiel ist Hideo Kojima. Als das erste »Metal Gear«-Spiel 1987 für MSX-Computer und die NES-Konsole erschien, konnte Kojima die Geschichte nur erzählen, indem er die Action ab und zu durch Textzeilen unterbrach. Aber Snake kämpfte sich schon 1987 durch gefährliches Terrain, bekam Anweisungen per Funk, lies sich mit Wachen und Bossgegnern ein. Die Aufgabe war eine ganz ähnliche wie heute in »Twin Snakes«. Nur viel weniger hübsch und stimmungsvoll inszeniert. Heute muss Hideo Kojima nicht mehr den Spielfluss unterbrechen und Texte einblenden. Bei »The Twin Snakes« verlaufen die Übergänge zwischen Filmszenen und interaktiven Komponenten fließend.

Helden aus Plastik

Ein Manko kreidet Britta Neitzel den meisten Videospielen trotzdem an: »Die Figuren in modernen Computerspielen sehen doch aus wie Plastik!« Aber was nützt eine packende Einleitung, wenn der edle Streiter aussieht wie ein Backstein, den der Betrachter nicht ernst nehmen kann? Die Mimik der Helden aus Bits und Bytes ist oft beklagenswert. Die große Leistung des Hideo Kojima ist, dass er dem »Metal Gear«-Helden Solid Snake ein markantes Profil gibt. Außerdem widmet er sich auch den Gegnern im Detail. Sie sind mehr als nur austauschbares Kanonenfutter. Der Betrachter kann ihre Beweggründe

nachvollziehen und bekommt sogar eine Botschaft mit auf den Weg. Denn stellenweise gibt sich »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« erstaunlich sozialkritisch. Zwischen spannungsgeladenen Momenten philosophiert das Spiel im Rahmen von Dialogen und Filmszenen über das kalte Miteinander übertechnologierter Zivilisationen.

Mord und Totschlag

Von den Schrecken des Krieges erzählt der Pazifist in Hideo Kojima. »Unser Volk in Japan hat zwei Atombomben miterlebt. Als Jugendliche haben mir meine Eltern erzählt, wie schrecklich der Krieg war. Das gebe ich jetzt weiter«, sagt er. Wer mag, kann die Titel aus der »Metal Gear Solid«-Serie tatsächlich fast ohne Mord- und Totschlag erleben. Wer lieber das Blut spritzen sieht, kann auch das – lebt aber vermutlich nicht sehr lang. Nicht zuletzt durch seine handwerklich erstklassige Ausführung macht der Action-Thriller »Twin Snakes« einen deutlichen Schritt in Richtung Spiel-Film, also Spielfilm zum Mitmachen. Ärgerlich ist allerdings die fehlende Eindeutigkeit der Sprachausgabe. Sie erschwert die Bedienung doch erheblich: Wer des Englischen nicht mächtig ist, muss mit einem Auge auf die Untertitel schielen und verpasst so die hervorragende Gestik der Figuren. Außerdem ergeben sich handfeste Nachteile, zum Beispiel am Anfang, wenn die Steuerung erklärt wird. Da hilft nur Zähne zusammenbeißen und durch.

RICHARD LÖWENSTEIN

SPIELOGRAFIE

IM BLICKPUNKT: HIDEO KOJIMA

Wer die bisherigen Projekte des Hideo Kojima betrachtet, stellt schnell fest, dass der Japaner nur allzu gerne erfolgreiche Konzepte aus der Vergangenheit recycelt. Die »Metal Gear«-Serie zum Beispiel feiert bald ihren zwanzigsten Geburtstag; das erste Spiel erschien 1987. Zwischen 1988 bis 1996 zeichnete Hideo Kojima im Wesentlichen für zwei Spielserien verantwortlich: »Snatcher« und »Policenauts«. In beiden Fällen handelte es sich um Adventures, die mit einigen Actionszenen unterlegt waren. Nach zwei wenig originellen Roboter-Ballereien (aus der »Zone of the Enders«-Serie) war Hideo Kojima zuletzt an der Umsetzung einer mutigen Idee für den Game Boy Advance beteiligt: Beim Gruselabenteuer »Boktai: The Sun is in your Hands« ist ein Lichtsensor ins Modul eingebaut. Der sorgt dafür, dass der Spieler bei Sonnenschein – an Stärke gewinnt und es Vampiren besser heimgzählen kann.



Hideo Kojima
geboren am 24. August 1963
im japanischen Kobe

Wo hat Hideo Kojima nicht schon die Finger drin gehabt. Hier Auszüge aus seinem Wirken als Designer und Produzent. Die Jahreszahlen beziehen sich auf die Veröffentlichung der Spiele in Japan. In Deutschland sind die Titel teilweise gar nicht oder mit einem Jahr Verspätung erschienen.

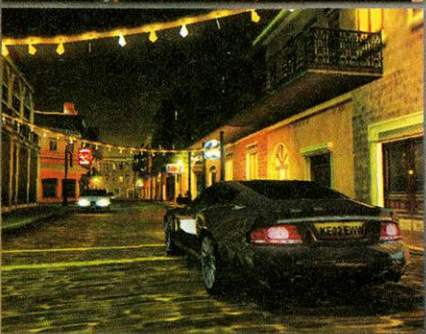
1986	Penguin Adventure
1987	Metal Gear
1988	Snatcher
1990	Metal Gear 2: Solid Snake
1995	Policenauts
1998	Metal Gear Solid
2001	Zone of the Enders
2001	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
2003	Boktai: The Sun is in your Hands
2004	Metal Gear Solid: The Twin Snakes



Erst durch die CD-Technik des Gamecubes sind Filmeinspielungen möglich, durch die der Held menschlich wirken kann



Nach dem Finale des ersten »Metal Gear«-Games von 1987 für MSX-Computer: Hideo Kojima ist im Abspann verewigt

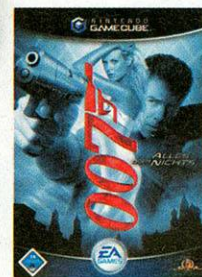


*Gut oder Böse?
Geschüttelt oder gerührt?
Leben oder Tod?
Heidi oder Shannon?*

ALLES ODER NICHTS™ 007



Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt - in deiner. In einer brillanten Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als Serena St. Germaine, Heidi Klum als Dr. Kalya Nadanova und Mya als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente - und deine Mission lautet: Rette die Welt. Starte deine Mission unter www.eagames.de www.007aon.eagames.de



GAME BOY ADVANCE



Challenge Everything™



CUBE

INFORMATION

ZELDA: THE FOUR SWORDS +

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



INFO

Entwickelt von Nintendo

Hand in Hand als Heldenverband



LEGEND OF ZELDA THE FOUR

WIR FINDEN
Die drei Spiele zusammen ergeben
ein unglaubliches Paket an
Spaß.



SCHON BALD

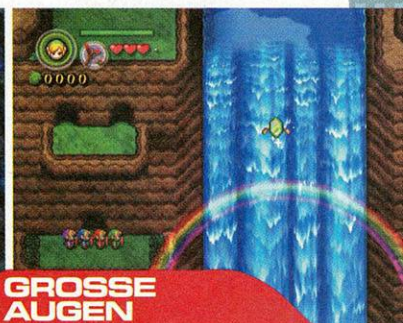
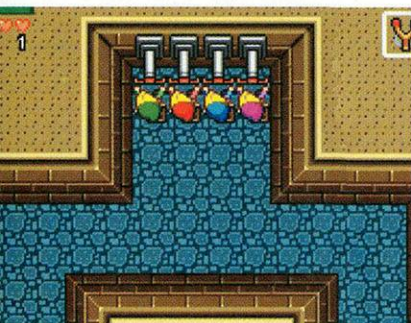
wird sich der Rollenspiel-Held Link neuen Herausforderungen stellen. Nach seinen großartigen Abenteuern in »Zelda: The Wind Waker« dreht sich in »The Four Swords +« erneut alles um ihn. Doch was ist das? Der sonst so vom Erfolg verwöhnte Held bekommt Konkurrenz aus den eigenen Reihen! Plötzlich kämpfen drei Zwillingsbrüder Seite an Seite mit dem grün gekleideten Wicht um Ruhm, Ehre und die Gunst der holden Prinzessin Zelda. Vier Klingen treffen in wilden

Schlachten aufeinander. Vier Kämpfer bestreiten ihren Weg mit- und gegeneinander. Bis zu vier Spieler sollen um die Wette Rätsel knacken. Kurz gesagt: »The Four Swords +« ist keine konventionelle Fortsetzung der sonst für Einzelspieler unterhaltsamen Zelda-Serie. Vielmehr handelt es sich um ein actionreiches Party-Abenteuer, an dem bis zu vier Spieler gemeinsam Spaß haben können.

Genau genommen sind es sogar drei Party-Abenteuer. Denn zum Daddeln laden ein: das »Hyrule Adventure«, »Shadow



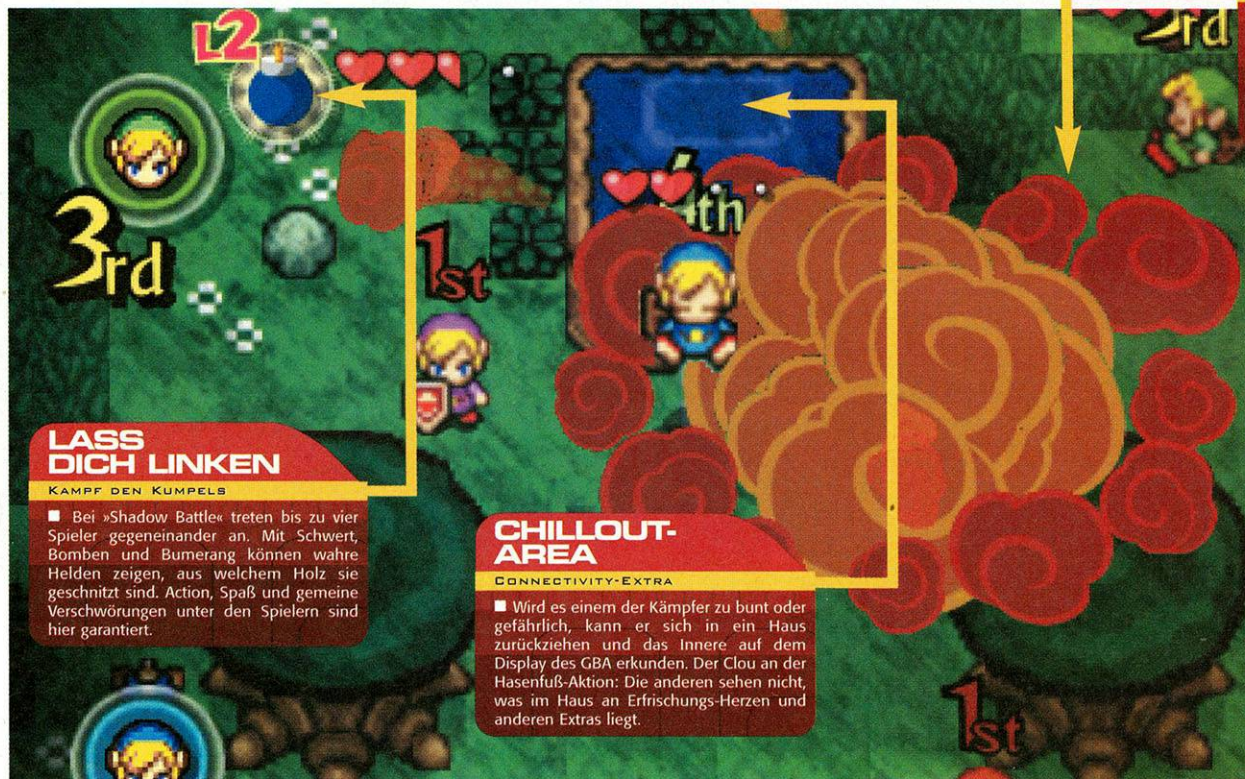
»SELTEN HAT ZELDA SO VIEL SPASS GEMACHT. WENN BIS ZU VIER SPIELER DAS LANDE HYRULE DURCHSTEIFEN, SCHLÄGT DAS HERZ HOCH UND HÖHER!«



GROSSE AUGEN

FEINE GRAFIK

■ Das treibt dem echten Zelda-Fan die Freudentränen in die Augen. Der Retro-Look von »A Link to the Past« gepaart mit den Effekten aus »The Wind Waker« begeistert die Augen. Vor allem in Bewegung; auf Standbildern kommt die Dynamik naturgemäß nicht rüber.



LASS DICH LINKEN

KAMPF DEN KUMPELS

■ Bei »Shadow Battle« treten bis zu vier Spieler gegeneinander an. Mit Schwert, Bomben und Bumerang können wahre Helden zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Action, Spaß und gemeine Verschwörungen unter den Spielern sind hier garantiert.

CHILLOUT-AREA

CONNECTIVITY-EXTRA

■ Wird es einem der Kämpfer zu bunt oder gefährlich, kann er sich in ein Haus zurückziehen und das Innere auf dem Display des GBA erkunden. Der Clou an der Hasenfuß-Aktion: Die anderen sehen nicht, was im Haus an Erfrischungs-Heizen und anderen Extras liegt.

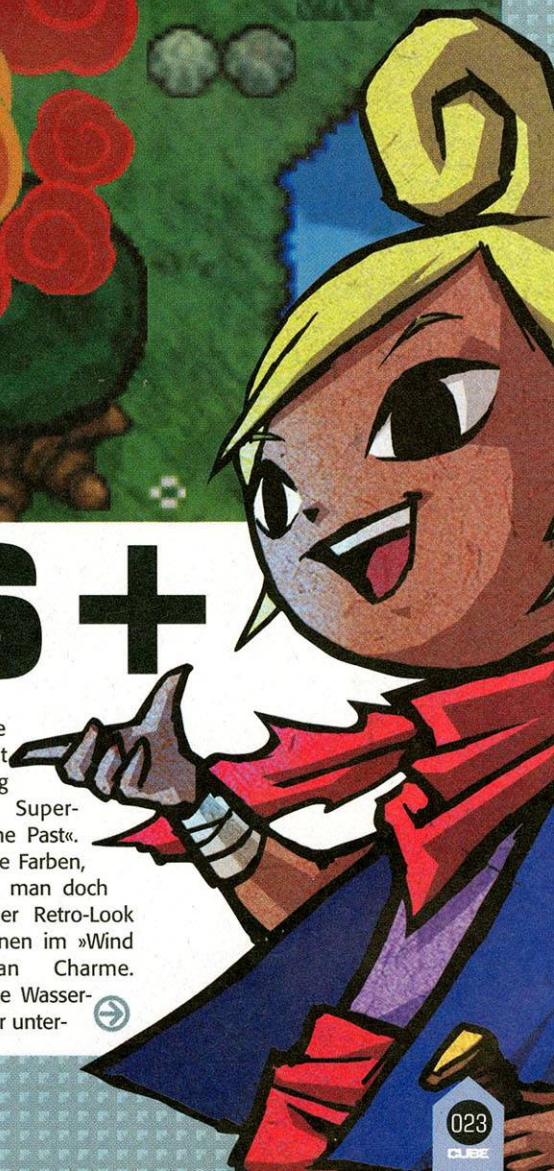
SWORDS +

Battle« und »Navi Tracker«. Einzig das »Hyrule Adventure« ist Einzelspielern überhaupt zugänglich; für die beiden anderen Games müssen sich zwei bis vier Spieler finden, die alle je einen Game Boy Advance plus Link-Kabel mitbringen. Connectivity oder stirbt: Wer die Hardware-Voraussetzungen nicht erfüllt, wird an »Four Swords +« wenig Freude haben. Andererseits: Wer alles zusammenbekommt, dem eröffnet sich ein total neues Abenteuer-Erlebnis voller pfiffiger Ideen. Durch

die Verbindung Gamecube und Game Boy Advance ergeben sich viele interessante Aspekte. Zum Beispiel reisen die Helden zwar gemeinsam über eine Oberwelt, aber sobald einer der Mitspieler Häuser oder Dungeons betritt, erkundet er das Innere auf dem Display des GBA. So kann man Extras abgreifen und unbemerkt den eigenen Helden aufpowern. Selten hat Connectivity so viel Spaß gemacht!

Das Erlebnis auf dem Minibildschirm wird dabei in erstaunlich guter Grafik

dargestellt. Der Gamecube wird freilich auch nicht überfordert. Die Darstellung erinnert stark an den Super-Nintendo-Hit »A Link to the Past«. Schlecht ist das nicht: Pralle Farben, viele Details, so was sieht man doch gerne! Zudem gewinnt der Retro-Look durch Nebel und Explosionen im »Wind Waker«-Stil mächtig an Charme. Mystischer Dunst, glitzernde Wasserfälle und spektakuläre Feuer unter-



GENIALE CONNECTIVITY-EXTRAS

WAS DER GEGNER NICHT WEISS, MACHT IHN NEIDISCH UND HEISS

Drei Abenteuer in einem bietet der neue Zelda-Titel. Der Haken: Nur eines davon können Solo-Helden bewältigen. Die beiden anderen setzen voll auf Connectivity zwischen Gamecube und GBA. Dafür ist gemeinsamer Spaß für bis zu vier Spieler garantiert.

HYRULE ADVENTURE

Dieses Abenteuer erinnert stark an alte Super-Nintendo-Titel. Hier kann sich der Spieler auch alleine und ohne GBA vergnügen. Natürlich macht die Herausforderung aber zu zweit einfach doppelt so viel Spaß. Nur muss dann halt jeder Spieler mit Game Boy Advance daddeln. Denn: Sobald man Geheimkammern betritt, ist deren Inneres nur noch auf dem GBA-Display zu sehen; der Mitspieler bleibt draußen.



Was passiert, wenn du ein Haus betrittst?



Ganz einfach: Ohne Mitspieler geht's auf dem GBA-Display weiter

SHADOW BATTLE

Diese Ikone unter den Zelda-Titeln setzt zwei Spieler und zwei GBA voraus. Bei dem Kampf-Game können sich bis zu vier Helden bis aufs Blut bekriegen. Der Minibildschirm ist eine echte Offenbarung: Man kann in Geheimkammern Fallen auslösen, Items abstauben und besonders starke Waffen erbeuten. Witzig!



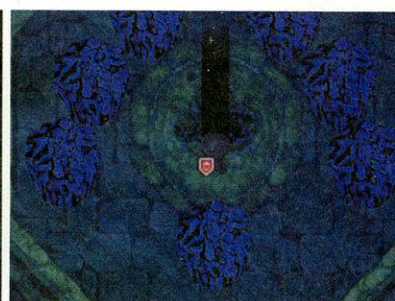
Unter den Krügen verbergen sich reichlich Items. Greif zu, bevor es andere tun ...



Oh, wie nett: Eine Geheimkammer!

NAVI TRACKERS

Ein Spiel wie eine Schnitzeljagd, die wiederum zwei Daddler mit je einem GBA voraussetzt. Hier warten jede Menge knifflige Rätsel, die jeder auf dem GBA-Display knacken muss. Wär's anders, könnten die Mitspieler schummeln und müssten ihre Lösungen nicht selbst austüfteln.



Alle vier Spieler löschen das Feuer. Erst dann können sie die Treppe passieren



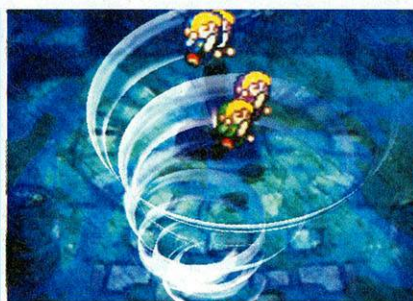
streichen die beachtliche Dynamik der Grafik. Wenn dazu die altbekannten Zelda-Fanfaren schmettern, fühlt man sich als Fan der Reihe sofort heimisch. Ein weiteres Plus: Die Steuerung ist wunderbar einfach und zweckgemäß gehalten, sowohl auf dem Gamecube-Controller wie am Game Boy Advance.

Speziell das »Hyrule Adventure« heizt ein. Vier Helden durch insgesamt acht abenteuerliche Areale lotsen, das unterhält für Tage und Wochen. Fans und Kenner fühlen sich im schrecklichen Mount Doom den verzauberten Lost Woods und der Parallelwelt Dark World sofort zu Hause. Interessant für Einzelspieler: alle vier Helden

abwechselnd steuern, an verschiedenen Orten Schalter suchen sowie finden und durch die Kooperation der Figuren Rätsel lösen, das hat richtig was!

Mehr Spaß macht das Jonglieren freilich zu zweit, dritt oder zu viert. Da sich einige Prüfungen – hat man den Solo-Pfad verlassen – nur gemeinsam meistern lassen, entstehen herrliche Zweckgemeinschaften. Die können aber vielleicht schon im nächsten Raum mit einem miesen Verrat enden. Freundschaften zerbrechen, aber der Spielspaß bleibt. Sollte es einem Spieler nach blutiger Rache zumute sein, kann er zum »Shadow Battle« bitten. Bis zu vier Helden kämpfen dann in wechselnden

»DANN DER SCHOCK FÜR DIE KONTRAHENTEN, WENN EIN BEINAHE GEFALLENER HELD MIT VOLLER ENERGIELEISTE UND EINEM BOGEN AUS DEM HÄUSCHEN STÜRMT.«



↑ Überblick: Diese märchenhafte Karte zeigt, wo sich alle Spieler aufhalten

Arenen bis aufs Blut. Zum Einsatz kommen all die knuffigen Waffen aus der Zelda-Serie, also Bomben, Schwerter, Bumerang und Zauberstäbe. Durch einen raffinierten Kniff gewinnt die Haudrauf-Action an taktischer Tiefe: Sobald es eng wird mit der Lebensenergie, kann man sich in das Innere eines Hauses zurückziehen und dort Energie tanken oder Fallen auslösen. Solange man das Haus besetzt, kann keiner der Mitspieler hinein. Dann der Schock für die Kontrahenten, wenn ein beinahe gefallener Recke mit voller Energieleiste und einem Bogen aus dem Häuschen stürmt und seine Gegner mit gezielten Pfeilsaven richtet.

Last not least setzt »Navi Trackers« auf Connectivity total. Auf dem Fernseher sind

nur eine Karte und die aus »Wind Waker« bekannte Piratin Tetra abgebildet. Sie sagt, wo's langgeht, der Rest ist auf dem Game Boy Advance zu erledigen. Rätsel, Schiebepuzzles und Geschicklichkeitstests wollen im ständigen Wettstreit gelöst sein. Test für Test, Puzzle für Puzzle, Aufgabe für Aufgabe kommt man dem von Tetra gesteckten Ziel näher.

Die drei Spaßkanonen ergeben zusammen eine bezaubernde Mischung aus Rollenspiel und Minigame-Sammlung, quasi eine sehr willkommene und sehr erwachsene Alternative zu »Mario Party«. Und das Beste dabei: Schon im Juni oder Juli könnt ihr loslegen!

SEBASTIAN WEIDENBECK

ACHTUNG! ACHTUNG!

GEFAHREN OHNE ENDE

Logisch, dass nicht nur andere Spieler dem armen Link nach seinem Leben trachten: Gefahren gibt es, soweit das Auge reicht!



Diesen riesigen Vogel musst du über einem der Hügel zum Absturz bringen



Also: Betritt den hohlen Berg und prügel dem Federvieh den Schnabel krumm



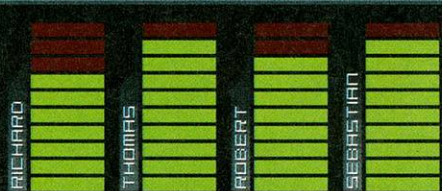
Jetzt muss Link sein Pferd Epona einfangen. Das wehrt sich mit üblen Huftritten



Aber nach ein paar Bomben wird der störrische Gaul handzahn und lässt sich bändigen

CUBE UNSER EINDRUCK

GROSSARTIGES MEHRSPIELER-ZELDA



- ⊕ Geniale Connectivity
- ⊕ Wunderschöne Grafikeffekte
- ⊕ Spektakulärer Retro-Zauber
- ⊕ Witzige Spielelemente
- ⊕ Drei Spiele in einem

- ⊖ Ab zwei Spieler GBA erforderlich

MEINUNG

■ Das neue Zelda-Abenteuer setzt voll auf Connectivity. Man darf zwar auch alleine daddeln, erlebt dann aber nur etwa ein Drittel des Spiels. Erst mit GBA und Link-Kabel bewaffnet, kommen bis zu vier Spieler in den vollen Genuss der herrlichen Fantasywelt.

SUPER!



CUBE

INFORMATION

HARRY POTTER / ASKABAN

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

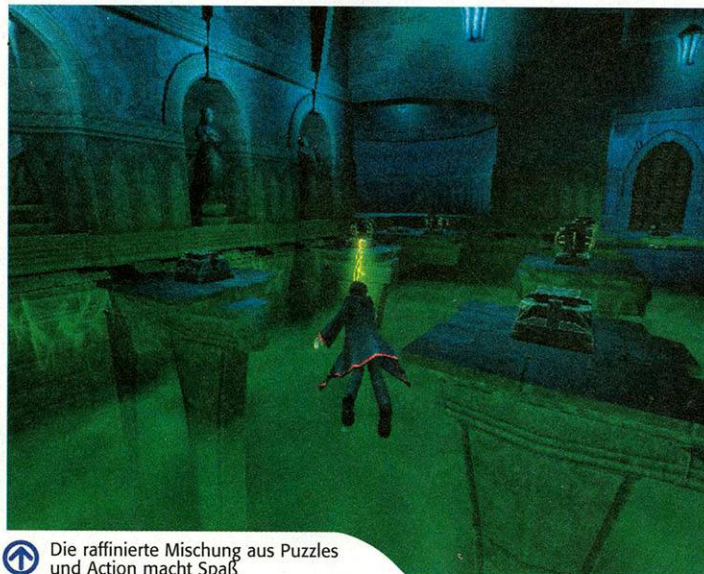
ENTWICKLUNGSSTAND (%)



28. MAI '04 UNKLAR MAI '04



HARRY POTTER DER GEFANGENE VON ASKABAN



Die raffinierte Mischung aus Puzzles und Action macht Spaß



Solche Licht-Knocheien kann Harry nur mit Hilfe seiner zwei Co-Helden lösen



Drei Helden, ein Team

Nanu? Harry Potter in einem ausgewachsenen Grusel-Abenteuer im Zelda-Stil? Jawoll!

UND NOCH EINE

Filmlizenz, die uns das Sommerloch stopft: Noch bevor am 3. Juni die Verfilmung des dritten Harry-Potter-Romans »Der Gefangene von Askaban« in die Kinos kommt, prescht Electronic Arts mit jeder Menge Action, Grusel und Ideen im gleichnamigen Abenteuer-Spiel vor. Wir haben kurz vor Redaktionsschluss eine weit fortgeschrittene Version Probe gespielt und sind begeistert. Auch wenn die optische Aufbereitung den Vorgängertiteln »Stein der Weisen« und »Kammer des Schreckens« gleicht wie ein Drilling dem anderen, beweist Hersteller Electronic Arts Mut zu neuen Konzepten. »Der Gefangene von Askaban« ist sehr viel mehr Abenteuer und sehr viel weniger Jump'n'Run als bisher gewohnt.

Völlig neu ist zum Beispiel, dass man neben dem Titelhelden auch seine Freunde Ron und Hermine steuert. Abwechselnd, woraus sich sehr interessante Puzzle-Konstellationen ergeben. Zusammen mit den

Kämpfen und Geschicklichkeitstests ergibt das eine prickelnde Mischung. Denn wer das Buch kennt, weiß: ohne Action geht nichts. Schließlich unterscheidet sich der dritte Potter-Band deutlich von den anderen Büchern. Er ist um einiges erwachsener und gruslicher, als man das einem Jugendroman zutraut. Ähnlich das Spiel: Es präsentiert sich düster und voller Horror- und Schockmomente. Allein die Eröffnungs-Sequenz treibt einem Schauer über den Rücken. Wenn Harry im Hogwarts-Express das erste Mal einem Seelensauger, dem grauenvollen Dementor, begegnet, dann klickt das richtig rein.

Uns scheint »Der Gefangene von Askaban« spannender und packender als die vorangegangenen Harry-Potter-Spiele. Die Steuerung ist direkt von der »Zelda«-Serie abgekupfert, inklusive automatischem Sprung über Schluchten. Gleichzeitig gewinnen die Zauberduelle durch die Teilnahme dreier Helden sehr an Dynamik; speziell die Bossgegner-Fights reißen richtig vom

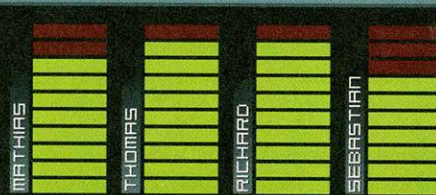
Hocker. Für Pfiff sorgen Monster, die Electronic Arts zusammen mit Potter-Autorin Joanne Kathleen Rowling extra für das Spiel erfindet. Wer hat zum Beispiel je in einem der Bücher von einem Feuer speienden Mechano-Biest gelesen? Detailverbesserungen wie die bessere Kameraführung und der erwachsenere Look von Harry, Ron

und Hermine sind natürlich ebenso willkommen wie die temporeichen Hindernisflüge auf dem Hippogreif und die fünf Minigames. Die spielen wir bis zur nächsten Ausgabe frei, für den großen Bericht über den »Gefangenen von Askaban«. Sei also am 7. Mai am Kiosk.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

ANSPRUCHSVOLLES FANTASY-ABENTEUER



- ➕ Helden-Trio
- ➕ Spektakuläre Grafik
- ➕ Connectivity-Extras
- ➕ 5 Minigames
- ➖ Kein Mehrspieler-Modus

MEINUNG

- Verblüffendes Action-Abenteuer mit tollen Effekten, intelligenten Puzzles und erstaunlich erwachsener Handlung.

GUT!

KNIGHTS OF THE TEMPLE

INFERNAL

CRUSADE

"DER NEUE ACTION HIT
VON DEN MÄCHTERN VON
EPICCLAVE!"



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!



PC Action, 2/2004

„Knights of the Temple hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt.“

XBOX-GAMES, 2/2004

„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen!“
Wertung: 90%



Within Temptation
- THE MUSIC OF YOUR GAME -



WWW.WITHIN-TEMPTATION.COM

EUROPA IM 12. JAHRHUNDERT N.CHR. DAS FÜNSTERE MITTELALTER. DAS ZEITALTER DES LEIDENS UND DER ERLÖSUNG...

- ◆ Die prall gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf ihren Einsatz!
- ◆ Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- ◆ Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- ◆ Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!
- ◆ Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- ◆ Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- ◆ Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!*

*nur Sony PlayStation®2

**nur Microsoft Xbox Live



AB APRIL IM HANDEL



XBOX
LIVE



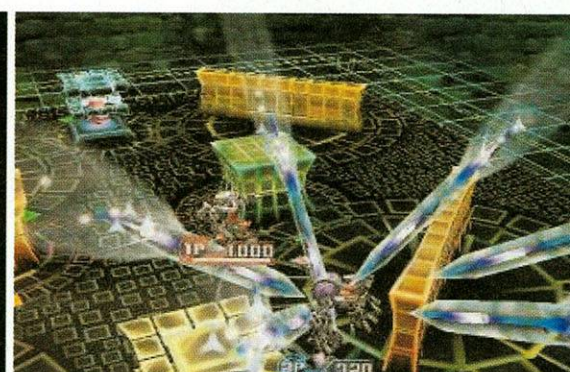
PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

PC
CD
ROM



TDK



CUSTOM ROBO

CUBE

INFORMATION

CUSTOM ROBO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NOISE

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: BALLER-ACTION

SPIELER: 1-8

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



UNKLAR



ERHALTICH



MAI '04

INFO

Programm gemäß
§ 14 JUSCHG
registriert
www.usk.de

Nintendo haut voll rein
mit »Super Smash Bros.
Metal X«!



Je höher die Zahl unter deinem Fighter, desto besser die Überlebenschancen

»WER HIER NUR DUMPFE BALLER-ACTION ERWARTET, KÖNNTE GANZ SCHÖN FALSCH LIEGEN.«

CUBE
VORSCHAU



OKAY, die Anspielung auf Nintendos populäres Cartoon-Fightgame »Super Smash Bros. Melee« in der Einleitung links ist ein bisschen weit hergeholt. Aber wenn wir mal von vergangenen »Custom Robo«-Games auf dieses Remake schließen, werden »Smash Bros.«-Fans sich hier bestimmt gut unterhalten fühlen.

Die Spielidee ist schließlich ähnlich und könnte kaum simpler sein: Man bekommt einen massiven Kampfroboter, stampft damit in die Arena und ballert dort anderen Stahlkolossen dicke Löcher ins Blech. Unverkennbar, dass die »Custom Robo«-Serie traditionell Nintendos Gegenpol zu Segas »Virtual On« bildet. Die Fight-Action ist temporeich und raffiniert zu bedienen, aber erst durch ihre mannigfaltigen Tuning-Optionen entfalten die »Custom Robo«-Games seit jeher einen brutalen Reiz. Du kannst deine Kampfstampfer mit hundert von Teilen aufrüsten, von denen jedes einzelne im Duell mit anderen gewonnen werden will. Aber es ist nicht so, dass ein paar gewonnene Fights genügen würden, um der King im Ring zu sein. Denn jedes Tuningteil bringt auch Nachteile mit sich. Wer zum Beispiel gleich am Anfang richtig dicke Knarren an seinen Robo schraubt, nimmt damit in Kauf, dass die Waffe scheinbar unendlich lange zum Nachladen braucht. Für den Gegner ergeben sich damit ausgiebige Erholungsphasen, die ein kräftiges Kontra nach sich ziehen. Erst mit der Zeit verbessern sich die Eigenschaften des eigenen Bot. Dann kann er mit richtig dicken Knallkörpern umgehen und entwickelt sich zum mächtigen Stampfer aus Stahl.

Dein Bot trägt gewöhnlich drei Waffen bei sich: eine Standard-Knarre an einem Arm, einen Raketenwerfer am anderen, und eine stärkere Version davon auf dem Rücken. Das Design der Raketen ist der Tierwelt entliehen, genau wie das der Roboter. Wenn der zum Beispiel einem Drachen ähnelt, werden seine Raketen mit

einem Drachenkopf dem Gegner entgegenstreben; was durch mitreißende Kamerafahrten auch niemand übersehen kann. Mit Hilfe von (übrigens mit Doppelsprung und ähnlichen Tricks aufrüstbaren) Siebenmeilenstiefeln kannst du solchen Attacken elegant entgehen.

Wer jetzt aber nur dumpfe Baller-Action erwartet, könnte ganz schön falsch liegen. Die einzelnen Schlachten sind durch ausgewachsene Rollenspiel-Episoden miteinander verbunden. Man wandert durch die Umwelt, redet mit anderen Leuten, schließt Freundschaften, kauft Tuning-Teile und stellt sich wechselnden Herausforderungen. Schade nur, dass uns der Hersteller Noise bis jetzt noch keine Ausschnitte aus der Rollenspielwelt zeigen konnte. Was wir allerdings gesehen haben, ist das Intro – und das hat uns aus den Schuhen geblasen! Die meisten Bilder auf dieser Doppelseite stammen daraus. Wir fürchten zwar, die eigentliche Fight-Action wird nicht ganz so brillant aussehen, hoffen aber, dass Nintendo – anders als bei vielen seiner Spiele – diesmal astreines Gameplay und spektakuläre Grafik, also beide zustande bringt.

Allerdings hängt noch ein dickes Fragezeichen über dem Deutschland-Release des neuen »Custom Robo«. Keines der N64-Spiele fand je den Weg in die USA, geschweige denn nach Europa. Die Chancen stehen allerdings besser denn je. Nintendo hat erkannt, wie wichtig exklusive Titel für den Erfolg des Gamecube hierzulande sind. Deshalb wurden zuletzt auch exotische Titel nach Deutschland gebracht, die vor drei Jahren noch keine Chance gehabt hätten – »Doshin« ist so einer.

Wir hoffen also auf »Custom Robo«, schon weil es sich wegen seines temporeichen Mehrspieler-Modus exzellent als Party-Game eignet. Außerdem ist das Spiel natürlich wie gemacht für Netzwerk- und Online-Gameplay.

RICHARD LÖWENSTEIN



Kampf in der Matrix

CUBE UNSER EINDRUCK

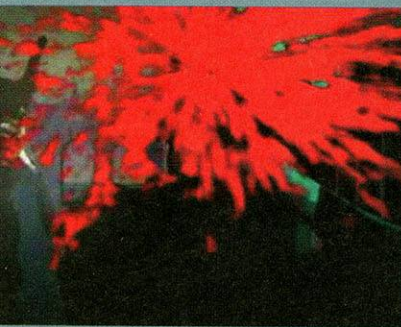
FEURIGE ACTION MIT MONSTERN AUS STAHL

MEINUNG

■ Kämpfende Blechmänner im abstrakten Neon-Look, das hat was. Besonders, weil der Rollenspiel-Modus zu ausgedehnten Fights motiviert.

- ⊕ Rollenspiel-Modus
- ⊕ Hunderte Upgrade-Optionen
- ⊕ Starkes Intro
- ⊕ Mehrspieler-Modus
- ⊖ Deutschland-Release noch unsicher

GUT!



CUBE

INFORMATION

KILLER 7

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: GRASSHOPPER

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SHOOTER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



UNKLAR



Q4 '04



Q4 '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: psycho

INFO

Programm gemäß
§ 14 JUSCHG
registriert:
www.usk.de

Stirb mit einem Lächeln ...



WIR FINDEN
Todeschicke Optik, knallharte
Action und völlig
abgedrehte Charaktere.
Mordernisch (gut!)

KILLER 7

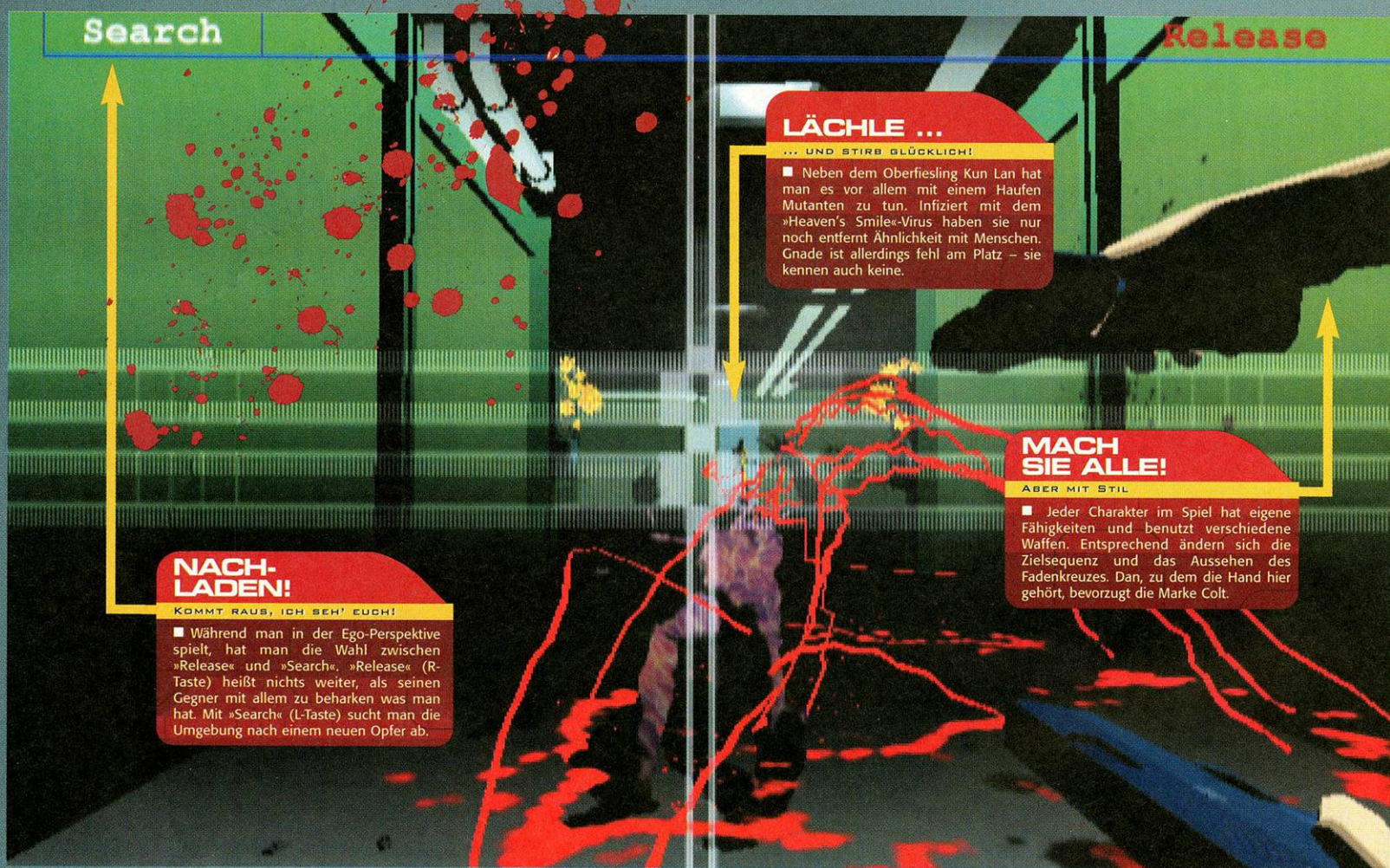
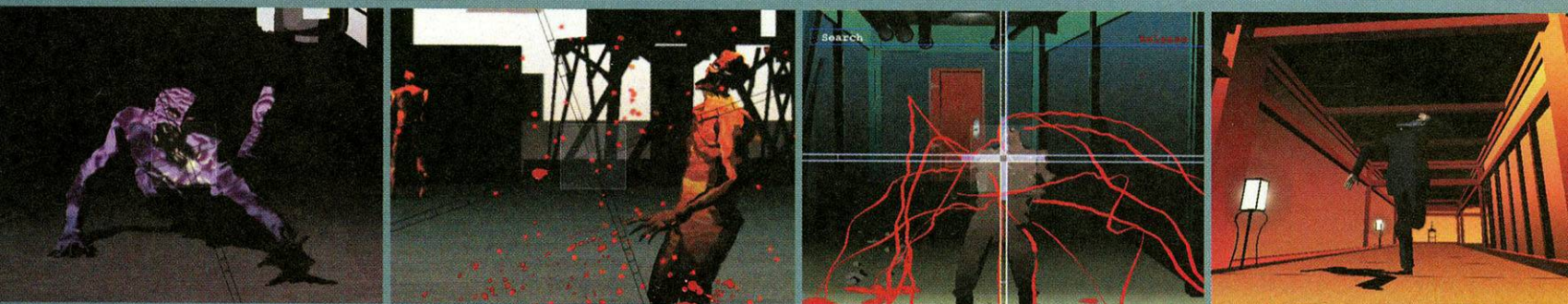
WANN WIRD

die gebannte Öffentlichkeit endlich erfahren, was »Killer 7« denn nun eigentlich ist? Ein ähnliches Problem ergab sich ja bereits mit »P.N. 03« und »Viewtiful Joe«, aber so absolut im Dunkeln zu tappen, das passiert selten. Und obwohl wir Gelegenheit hatten, dem Produzenten Hiroyuki Kobayashi mit Fragen zu löchern, sind wir doch kaum schlauer. Wenn ein Japaner nichts sagen will, sagt er eben nichts – aber immer mit einem Lächeln.

Zumindest ein paar Informationsbrocken konnten wir angeln. Obendrauf gibt's einige exklusive Screenshots, die von einer ersten spielbaren Vorabversion stammen. Nach dem Einfügen dieser neuen Informationen in das immer noch löchrige Bild, das »Killer 7« gibt, lässt sich zumindest eines sagen: Das Spiel wird in die Richtung eines interaktiven Detektiv-Thrillers gehen. Auch wenn Capcom nach wie vor darauf besteht, es ein »knallhartes Action-Adventure« zu nennen.

Zuerst einmal zur Story: In nicht allzu ferner Zukunft hat der globale Terrorismus seinen absoluten Höhepunkt erreicht. Unter dem Druck immer neuer Anschläge sahen sich die Regierungen genötigt, ihre kleinen Streitigkeiten beizulegen und eine geschlossene Front gegen den Terror zu bilden. Die vier Führungsmächte dieser Front bilden jeweils eigene Anti-Terror-Organisationen, um der Menschheit endlich wieder ein gewisses Maß an Sicherheit zurückzubringen. Teil des Planes ist eine

»HARMAN IST DER BESTE. ER HAT DIE FÄHIGKEIT, DAS BEWUSSTSEIN VON SIEBEN VERSCHIEDENEN MENSCHEN ANZUNEHMEN. AUS DIESEM GRUND NENNEN EINGEWEIFTE IHN DEN KILLER-GOTT.«



Search

Release

LÄCHLE ...

... UND STIRB GLÜCKLICH!

■ Neben dem Oberfiesling Kun Lan hat man es vor allem mit einem Haufen Mutanten zu tun. Infiziert mit dem »Heaven's Smile«-Virus haben sie nur noch entfernt Ähnlichkeit mit Menschen. Gnade ist allerdings fehl am Platz – sie kennen auch keine.

MACH SIE ALLE!

ABER MIT STIL

■ Jeder Charakter im Spiel hat eigene Fähigkeiten und benutzt verschiedene Waffen. Entsprechend ändern sich die Zielsequenz und das Aussehen des Fadenkreuzes. Dan, zu dem die Hand hier gehört, bevorzugt die Marke Colt.

NACH-LADEN!

KOMMT RAUS, ICH BEH' EUCH!

■ Während man in der Ego-Perspektive spielt, hat man die Wahl zwischen »Release« und »Search«. »Release« (R-Taste) heißt nichts weiter, als seinen Gegner mit allem zu beharken was man hat. Mit »Search« (L-Taste) sucht man die Umgebung nach einem neuen Opfer ab.

Unterbrechung sämtlicher Flugverbindungen und ein Abschalten sämtlicher Telekommunikationsnetzwerke für ganze zwei Jahre. Hinter all den Problemen steckt ein einzelner Mann: Kun Lan, einer dieser verrückten »Ich werde die Welt beherrschen«-Typen mit Tendenz zum Massenmord. Aus seinen Labors stammt ein Virus, der jeden normalen Menschen zu einem grinsenden, debilen, paranoiden Wahnsinnigen mutieren lässt. Und wie es so ist mit Waffen: Hat man sie, setzt man sie auch ein. Immer mehr Menschen infizierten sich, und jetzt steht die Welt kurz vor dem Kollaps. Zeit für Helden also.

Unser Held heißt Harman, Harman Smith. Mit seinen 60 Jahren und an den Rollstuhl gefesselt macht er auf den ersten Blick keinen allzu heldenhaften Eindruck. Er wurde von einer der vier Führungsmächte angeheuert, um Kun Lan den Garaus zu machen und die Bedrohung durch die »Heaven's Smile« genannte Epidemie abzuwehren. Und ob man es glaubt oder nicht: Harman ist der Beste. Denn er hat die Fähigkeit, das Bewusstsein von sieben verschiedenen Menschen anzunehmen – aus diesem Grund ist er unter Eingeweihten auch als »Killer-Gott« bekannt. Mit den spezifischen Fähigkeiten

dieser sieben Charaktere zu seiner Verfügung, gab es für Harman bisher keinen Gegner, den er nicht überwinden konnte. Allerdings hatte er es bisher auch nicht mit Kun Lan zu tun – dieser ist selbst für den erfolgreichsten Killer der Welt eine extrem harte Nuss.

Nachdem wir nun endlich, nach endlosen Spekulationen, das tatsächliche Gameplay zu Gesicht bekommen haben, lüftet sich auch der Schleier über der Frage »was tue ich in diesem Spiel eigentlich« – wenn auch nur ein bisschen. »Killer 7« ist offenbar nicht linear aufgebaut, an einigen Stellen muss

DIE GLORREICHEN 7 ...

FÜR JEDEN JOB EIN EIGENER KILLER

Obwohl Capcom nach wie vor mit Infos geizt, sickern zumindest Details zu den Spielfiguren durch.



NAME: HARMAN SMITH

ALTER: 60

TYP: Der Hauptcharakter. Ein alter, gehbehinderter Mann im Rollstuhl. Und der am meisten gefürchtete Attentäter der Welt. Harman kontrolliert die sieben folgenden Figuren, seine sieben unterschiedlichen Persönlichkeiten; er dirigiert sie wie ein Marionettenspieler – ob sie wollen oder nicht ...

WAFFE: Panzerabwehrkanone



NAME: GARGIAN SMITH

ALTER: 33

TYP: Ein Mann mit hellseherischen Fähigkeiten. Dank dieses Talents kann er Fallen erkennen und meiden. Er ist der Anführer der anderen Figuren – bekannt für seine überlegten, doch schnellen Entscheidungen. Mit ihm kann der Spieler die Schwachpunkte seiner Gegner erkennen.

WAFFE: Pistole mit Schalldämpfer



NAME: DAN SMITH

ALTER: 33

TYP: Ein Mann mit der Fähigkeit, die Flugbahn von Geschossen allein durch die Kraft seiner Gedanken zu beeinflussen. Wenn Dan die Chance dazu bekäme, er würde Harman ohne zu zögern töten. Er ist ein erfahrener Killer mit einer geheimen Fähigkeit, von der selbst Harman nicht weiß.

WAFFE: modifizierter Colt Python



NAME: MASK DE SMITH

ALTER: 38

TYP: Ein maskierter Mann, dessen rechter Arm eine spezielle Panzerung trägt. Die Verkleidung erspart der Umwelt den Anblick der schrecklichen Verbrennungen, die ihn entstellen. Sein Körper hat starke Widerstandskraft gegen Feuer – Wasser jedoch haut ihn um.

WAFFE: Zwillingsgranatwerfer



NAME: COYOTE SMITH

ALTER: 28

TYP: Coyote hat die Fähigkeit, sich durch feste Materie zu bewegen. Er steckt ständig im Clinch mit den anderen, vor allem mit Dan. Unfreundlich, gewalttätig und ganz bestimmt kein guter Schwiegerson, Coyote hat mehr Unheil gesehen, als die meisten Menschen vertragen würden.

WAFFE: modifizierte Enfield-Pistole



NAME: KEVIN SMITH

ALTER: 30

TYP: Kevin ist dazu verdammt, für immer im Schatten zu leben. Jeder Kontakt seiner bleichen Haut mit direktem Licht wäre für ihn tödlich. Wie eine Infrarotkamera kann Kevin selbst in absoluter Dunkelheit sehr gut sehen. Er bewegt sich fort, indem er sich im Schatten anderer Leute hält.

WAFFE: Wurfmesser



NAME: KAEDE SMITH

ALTER: 20

TYP: Die einzige Frau in diesem Haufen. Sie hat keine Ahnung davon, dass sie nur ein Teil von Harmans multiplen Persönlichkeiten ist und ignoriert seine Existenz vollständig. Sie ist eine sehr anziehende junge Frau, verliebt sowohl in Dan als auch in Coyote.

WAFFE: An AMT Hardballer



NAME: CON SMITH

ALTER: 14

TYP: Ein mit außergewöhnlich gutem Gehör gesegnetes Kind. Con nutzt diese Fähigkeit, um seine Gegner anhand ihres Herzschlages zu lokalisieren. Außerdem ist er so schnell, dass er die Gegner mit seiner bloßen Geschwindigkeit verwirrt. Con hat mit Dan und Coyote eine Rechnung offen..

WAFFE: zwei Pistolen



Kevin Smith zu treffen, garantiert einen schnellen Abgang mit rapidem Blutverlust

Den Einsatz greller Farben und cooler Effekte hat Grasshopper jedenfalls im Griff

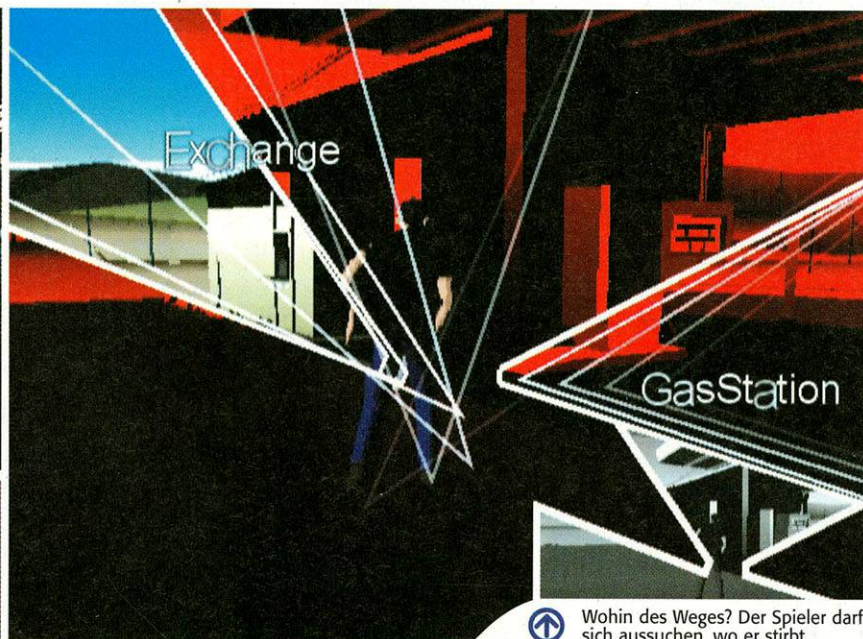


man sich für einen von mehreren Wegen entscheiden. Welchen der Charaktere man steuert kann man frei wählen, je nach den Erfordernissen der Situation und den eigenen Waffenvorlieben. Außerdem kommt eine Menge an Interaktion mit anderen Figuren auf den Spieler zu – sei es indem man Informationen aus anderen herauspresst, Piratensender abhört oder Ähnliches. Soweit man im Augenblick sagen kann, wird dieser Spielaspekt wohl in erster Linie über Zwischensequenzen ablaufen. Wann man von einer solchen Sequenz heimgesucht wird, unterliegt nicht der Kontrolle des Spielers. Mit Hilfe der so gesammelten Informationen kann man dann entscheiden, in welche Richtung es als nächstes geht. In dieser Beziehung erinnert »Killer 7« etwas an die interaktive Dreamcast-Welt von »Shenmue«.

Aber zurück zum Hauptteil des Spiels, dem Kampf gegen die Mutanten. Diese »Heaven's Smile«-Biester scheinen sich, ähnlich einem Chamäleon, dem Hintergrund anpassen zu können. Der einzige Moment, in dem man sie wirklich gut erkennen kann, ist, wenn sie sich bewegen – was einen ziemlich predator-mäßigen Eindruck macht. Wenn man einen Bereich betritt, kann man mit Hilfe der L-Taste die Umgebung nach Feinden absuchen. Dann braucht es nur einen Schuss, um sie aus ihrer Tarnung zu locken. Mit Schaum vor dem Mund stürmen sie auf einen zu, und man tut gut daran, auch den Rest seines Magazins zielgenau an den Mann zu bringen. Es gibt verschiedene Arten von Gegnern, die sich anhand ihrer Hautfarbe unterscheiden lassen. Was natürlich nichts bringt, solange sie getarnt

»EINES KANN MAN JETZT IMMERHIN SAGEN: DAS SPIEL GEHT IN DIE RICHTUNG EINES INTERAKTIVEN DETEKTIV-THRILLERS. AUCH WENN CAPCOM NACH WIE VOR DARAUF BESTEHT, ES ALS KNALLHARTES ACTION-ABENTEUER ZU BEZEICHNEN.«

CUBE
VORSCHAU



Wohin des Weges? Der Spieler darf sich aussuchen, wo er stirbt



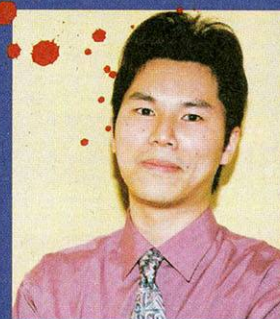
Dieser Mutant muss sich gleich nie wieder den Kopf zerbrechen

sind. Aber auch daran haben die freundlichen Entwickler gedacht: Ist man beim Scannen der Umgebung fündig geworden, erscheint eine Meldung über die Art des Gegners auf dem Bildschirm. Diese sollte man natürlich lesen, bevor man den ersten Schuss abgibt. Denn nach der Art des Gegners muss man verschiedene Körperteile anvisieren. Der allseits beliebte und höchst elegante Kopfschuss bringt bei manchen Mutanten nur wenig, die Burschen taumeln einfach ohne Kopf weiter auf den Spieler zu. Und selbst fehlende Beine scheinen einige dieser Ungetüme nicht weiter zu stören – mit einem kranken Lächeln im Gesicht kriechen sie weiter, so als wäre nichts geschehen.

Ja, und damit wäre schon wieder alles gesagt, was sich an Neuem in Erfahrung bringen ließ. Wenig, aber immer noch um ein vielfaches Mehr als vorher. Egal welche Versprechungen wir machten, zu welchen Foltermethoden wir greifen mussten – mehr als eine höfliche Vertröstung auf weitere Informationen irgendwann später war nicht herauszupressen. Vermutlich wird Capcom erst zur diesjährigen E3 mit allen Einzelheiten herausrücken, wenn auch in Bezug auf »Resident Evil 4« die Bombe platzt – aber bis dahin ist es ja nicht mehr lange hin.

THOMAS PETER

IM GESPRÄCH MIT ...



NAME: HIROYUKI KOBAYASHI
POSITION: PRODUZENT, CAPCOM

CUBE: Ist Killer 7 nun ein reiner Ego-Shooter? Oder wie würden Sie das Gameplay sonst charakterisieren?

Hiroyuki Kobayashi: Es ist ein Shooter, der sowohl in der Ego-Perspektive als auch in der dritten Person dargestellt wird.

CUBE: Die verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere sind sehr interessant. Wie werden sie genau genutzt? Wie setzt man zum Beispiel Cons Gehör ein oder Dans Fähigkeit der Telekinese?

HK: Dazu kann ich hier nur sagen, dass man aus den individuellen Fähigkeiten der Charaktere so viel Nutzen wie möglich ziehen sollte, indem man seinen Kampfstil speziell auf sie abstimmt.

CUBE: Muss man erst bestimmte Fortschritte im Spiel gemacht haben, um die verschiedenen Charaktere freizuspüren, oder kann man sie alle von Beginn an einsetzen?

HK: Man kann sie von Beginn an einsetzen.

CUBE: Ist Kun Lan nur mit einem der Charaktere zu töten, oder hat der Spieler freie Hand bei der Wahl?

HK: Da gibt es keine Einschränkungen.

CUBE: Es gab einige Bilder, die zeigten einen Spielcharakter neben einem Auto. Gibt es die Möglichkeit, selbst zu fahren?

HK: Nein, solche Sequenzen sind nicht im Spiel.

CUBE: Kevin scheint keine besonderen Fähigkeiten zu haben. Welchen Part wird er im Spiel übernehmen?

HK: Im Gegensatz zu allen anderen Charakteren, die Schusswaffen benutzen, arbeitet Kevin mit einem Messer. Es wird auch

andere Waffen geben, aber an dieser Stelle kann ich noch nichts Näheres dazu sagen.

CUBE: Mit welchen anderen Spielen würden Sie Killer 7 vergleichen? Welcher Spielertyp, denken Sie, wird Killer 7 spielen?

HK: Ich denke, dass sich Killer 7 mit keinem vorhandenen Spiel wirklich vergleichen lässt. Es ist ziemlich einzigartig.

CUBE: Wird das Spiel in Level oder Kapitel aufgeteilt sein. Oder ist es eine kontinuierliche Geschichte?

HK: Es wird als kontinuierliche Geschichte präsentiert.

CUBE: Für wie viele Stunden Spielzeit ist Killer 7 gut? Wird man länger daran spielen als an P.N. 03 oder Resident Evil?

HK: Ich würde sagen, dass man etwas über zehn Stunden reine Spielzeit braucht, um es durchzuspielen.

CUBE: Planen sie, etwas Ähnliches wie das Killer-7-Flashgame der japanischen Website auf dem GBA oder dem neuen Nintendo DS zu entwickeln?

HK: Es freut mich, dass Sie das Spiel auf unserer Website gespielt haben. Allerdings haben wir nicht vor, es in irgendeiner Form für den GBA oder den Nintendo DS zu produzieren.

CUBE: Sie arbeiten schon seit längerer Zeit an Gamecube-Titeln. Wird Killer 7 Ihr letztes Spiel für diese Konsole sein, oder arbeiten Sie an der Entwicklung von Resident Evil 4 mit?

HK: Ich arbeite auch an Resident Evil 4, also wird Killer 7 nicht mein letztes Gamecube-Projekt sein. Über die Zeit nach Resident Evil 4 kann ich noch nichts sagen.

CUBE UNSER EINDRUCK

KILLER-GAME IM DESIGNER-LOOK



- + Komplexe Story
- + Minimalistische Optik
- + Interessantes Design
- Extrem blutig

MEINUNG

■ Genau genommen wissen wir zu wenig über Capcoms Design-Experiment, um ein fundiertes Urteil zu fällen. Aber die wenigen handfesten Informationen und paar bewegte Bilder machen jedenfalls richtig Lust auf mehr.

SUPER!

CUBE

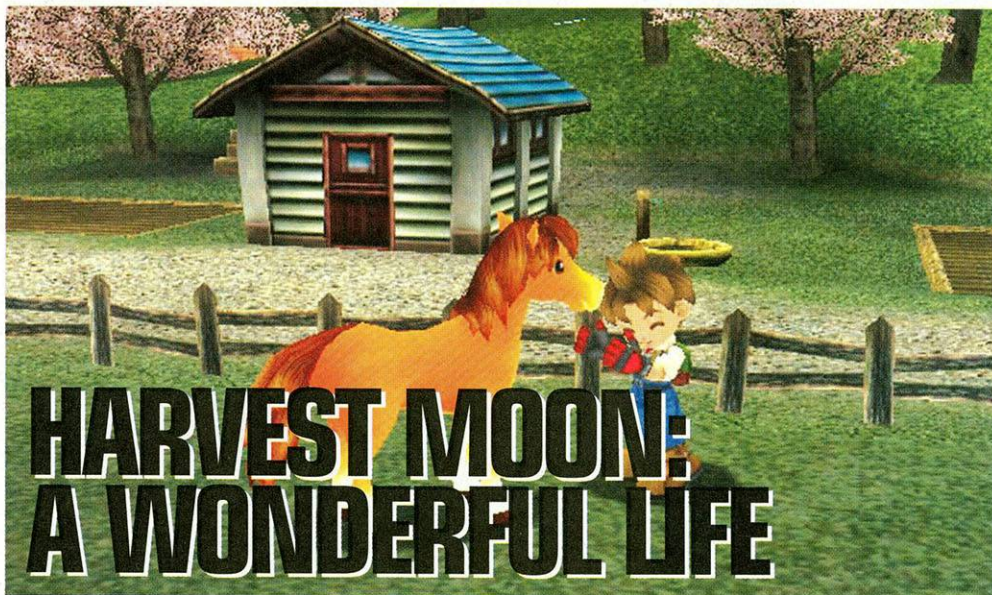
AUSGABE MAI '04

Spieletests

ES KANN NICHT IMMER MÄRZ SEIN

HINTER UNS liegen einige großartige Wochen. Im März sind so viele großartige Spiele erschienen wie selten: »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« hat sicher viele unserer Leser begeistert, genauso wie »Prince of Persia«, »Beyond Good & Evil« und »Final Fantasy: Crystal Chronicles«. Die Tests liegen jetzt eine Ausgabe zurück, und wir stellen fest: Es kann nicht immer März sein. Im Testteil dieser Mai-Ausgabe sind Top-Titel vergleichsweise dünn gesät. Zwei interessante Spiele bleiben leider, leider hinter ihren Möglichkeiten zurück: »Goblin Commander« und »Harvest Moon«. Aber dem stehen Highlights gegenüber, die machen uns richtig Spaß. Einen großartigen Eindruck hinterlässt vor allem »Knights of the Temple«, ein dichter und packender Action-Kreuzzug durch ein düsteres Fantasy-Szenario. Und »Tak« fegt mit richtig frischem Schwung durch das Jump'n'Run-Genre. Viel Spaß also!

EUER TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN



HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

36

Was haben wir uns auf Natsumes fantasievolle Bauernhof-Simulation gefreut: Schaffe, schaffe, Häusle baue und Kühe melke und wochenlang Spaß dabei haben! Ja, es hätte so schön werden können. Wären da nicht diese Detailmängel.

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



CHEFREDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Sphinx«,
»Knights of the Temple«,
»Tak«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«,
»Mario Golf«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Harvest Moon«,
»Take«,
»Chrystal Chronicles«
FREUT SICH AUF:
»Pikmin 2«

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Sphinx«,
»Sacred« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Baten Kaitos«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Twin Snakes«,
»Crystal Chronicles«
FREUT SICH AUF:
»Pandora Tomorrow«,
»Resident Evil 4«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»FIFA 2004«,
»NFL Streets«,
»Goblin Commander«
FREUT SICH AUF:
»Pandora Tomorrow«

MATTHIAS LAUSMANN



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»The Twin Snakes«,
»Crystal Chronicles«
FREUT SICH AUF:
»Killer 7«,
»Resident Evil 4«

ROBERT HÄUSLER



REDAKTION
CUBE

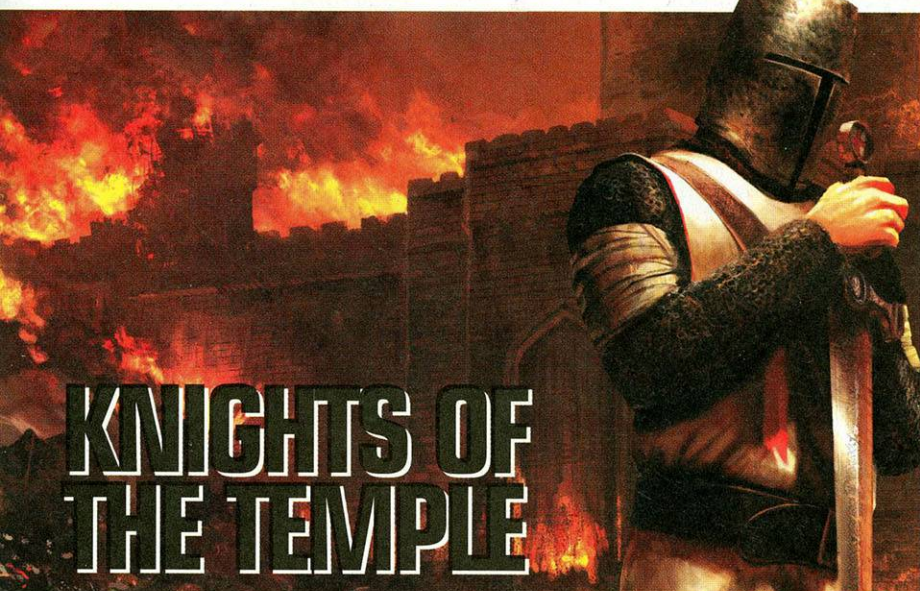
GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Knights of the Temple«,
»Metroid Zero Mission«
FREUT SICH AUF:
»Animal Crossing«,
»Baten Kaitos«

SEBASTIAN WEIDENBECK



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Fire Emblem«,
»Pitfall«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: The Four Swords +«,
»Donkey Konga«



KNIGHTS OF THE TEMPLE

46 Wo Paul de Raque zuhaut, da wächst kein Biest mehr: TDKs Action-Kreuzzug macht mit wunderschöner Grafik und interessanten Ideen richtig Dampf. Unser »Top Game« in dieser Ausgabe.

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

Hier findest du 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 dich: Immer wenn du unter dem Info-Kasten ein Kamerasymbol abgedruckt siehst, haben wir von dem Spiel ein Video gemacht und auf unserer Homepage zum Download abgelegt. Auf einen Klick siehst du, wie das Spiel live aussieht. Um Zugang zum Video zu erhalten, musst du nur auf der Homepage den Code eintippen, der unter dem Kamerasymbol abgedruckt steht. Wir freuen uns auf deinen Besuch bei 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 findest du die ungeschnittene und unverblühte Meinung des Testredakteurs. Features und Gimmicks hin oder her - hier steht auf den Punkt, was nervt und was begeistert. Um dir die Orientierung zu erleichtern, sind auf der linken Seite die persönlichen Vorlieben jedes Autors umrissen.

GOBLIN COMMANDER

40 Echtzeitstrategie-Titel sind nur was für PC-Gamer? Das war mal. Denn jetzt brechen ehemalige Blizzard-Jungs einen kernigen Goblin-Krieg vom Zaun.

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

44 Solid Snake begeistert uns momentan, Sam Fisher hoffentlich demnächst. Wer braucht also Ethan Hunt? Vor allem Spione mit kleinem Geldbeutel.

CONAN: THE DARK AXE

50 Breites Kreuz und dickes Schwert: Mit diesen Attributen stellt sich der mächtige Krieger Conan den Gefahren einer düsteren Fantasy-Welt. Prickelnd!

TAK AND THE POWER OF JUJU

52 Dieses Jump'n'Run hat uns überrascht: Kaum davon gehört, eingelegt und Spaß gehabt. So etwas Putziges hat die Welt selten gesehen!

POKÉMON CHANNEL

56 Okay. An dieser merkwürdigen Minigame-Sammlung werden wirklich nur wahre Pokémon-Fans Spaß haben. Aber die soll's ja geben.

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 nicht verpassen dürfen und Fans anderer Genres zumindest anspielen sollten.

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 es 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.



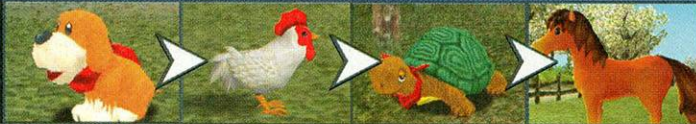
DEN GOLDENEN »Cube Top Game Award« verleihen wir nur einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



DEN SILBERNEN »Cube Star Game Award« dürfen sich nur Titel an die Brust heften, die eine Wertung von mehr als 8.5 Punkten abräumen können. Kauftipps also!



DEN BLAUEN »Cube Geheimtipp Award« erhält nur ein Titel pro Ausgabe. Dabei handelt es sich um ein Spiel ohne großen Namen, aber mit richtig viel Unterhaltung innen drin!



CUBE

INFORMATION

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: NATSUME

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

SPEICHER: 42 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

ENTSPANNTES FARMLEBEN

NIEDLICH UND HUMORVOLL

HOHER MITFÜHL-FAKTOR

GBA-CONNECTIVITY

UMSTÄNDLICHE BEDienung

SCHMALE PAL-BALKEN

NERVIGE MUSIK



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: kuhdos



Nicht nur für
Landeier: Der
Ausflug in eine
Welt voll harter
Arbeit und
skurriler Figuren

HARVEST MOON

Meine Farm! Meine Frau! Meine Kuh!



Hier wird das Saatgut gekauft. Teure Setzlinge bringen die wertvollsten Früchte



Takakura
Es ist nun dein...
Schicksal. dich dieser

Wegbegleiter Takakura führt behutsam in die Geheimnisse des Farmer-Lebens ein



IM SCHÖNEN TAL

mit dem Namen »Vergissmeinnicht« ist die Welt noch in Ordnung. Kein Smog, keine Verkehrsstaus, keine Großstadt-Anonymität. Hier kennt jeder jeden und man lebt einen beschaulichen, aber arbeitsreichen Alltag. So war es auch der letzte Wunsch des Vaters unseres unerfahrenen Spielchelden, dass sein Sohnemann hier eine florierende Farm gründet und sein Leben als ehrlich arbeitender Bauer zubringt. Damit der verwöhnte Spieler vom harten Farmleben nicht überrollt wird, gibt Takakura, der eigenbrötlerische Weggefährte des Vaters, eine kleine Einführung

ins ländliche Leben. Melken, Aussaat und wirtschaften will schließlich gelernt sein.

»Harvest Moon: A Wonderful Life« schlägt die Bresche in ein Genre, das zumindest auf Konsole noch fast unbesetzt ist: Die Lebenssimulation. Neben den bekannten »Sims« und dem in Europa leider nie erschienenen »Animal Crossing« gibt es kaum Alternativen. Viele werden sich fragen: Wieso sollte ich das bauerliche Leben und die damit verbundene Arbeit überhaupt nachspielen wollen? Es ist eine Mischung aus totaler Entspannung und sukzessivem Aufbau seines eigenen kleinen Reiches,

das schon bald süchtig macht. Nach anfänglicher Eingewöhnungszeit hat sich jeder einen fixen Tagesablauf zurechtgelegt, der trotz einkehrender Routine Freude durch sofort sichtbare Belohnungen bringt. Steckt man Kuh und Bulle zusammen, entspringt der Liaison schon bald ein Kalb. Das bedeutet mehr Milch und in der Folge neue Gebäude und wertvollere Früchte zum Verkauf in der Stadt. Dort kann man nicht nur Geschäfte erledigen, sondern auch mit den Bewohnern plauschen oder zarte Bande knüpfen. Oberstes Ziel, neben der Expansion der Farm, ist nämlich menschlicher

»DIESE MISCHUNG AUS TOTALER ENTSPANNUNG UND SUKZESSIVEM AUFBAU EINES KLEINEN BAUERN-REICHES MACHT SCHON BALD SÜCHTIG.«

A WONDERFUL LIFE



ZARTE BANDE

MEIN GIRL!

Im Vergissmeinnicht-Tal laufen viele hübsche Frauen herum. Als Partnerin eignen sich jedoch nur drei: Celia, Muffy und Nami. Die hier abgebildete Nami fällt nicht auf billige Geschenke herein, sondern will umgarnt werden. Die Partnerin entscheidet über den Charakter zukünftiger Kinder.

es gibt keine
es ihnen
hören.



 Gemischtwarenladen: Hier kann mit den eigenen Produkten gehandelt werden

Nachwuchs. Schließlich soll später mal das eigene Fleisch und Blut das Anwesen erben. Die Angetraute hilft brav mit im Haushalt und beim Tagwerk – hier werden verstaubte Rollenbilder noch hochgehalten.

Ist anfangs neben etwas Tiere streicheln und Eier aus dem Hühnerstall holen noch recht wenig los, so verdichtet sich eure Tätigkeit nach einigen Spielzeit-Wochen bereits enorm. Und hier liegt auch das größte Problem des Spiels begraben: Die Tage laufen viel zu schnell ab. Im starken Zeitraffer ist rechts oben die Uhr eingeblendet. Dabei entspricht eine »Harvest Moon«-Minute etwa einer

Sekunde im wirklichen Leben. Spätestens gegen zehn Uhr müsst ihr am Abend ins Bett, um am nächsten Tag wieder fit die Sichel oder die Harke schwingen zu können. Legt man sich nicht einen minutiös geplanten Tagesablauf zurecht und plant die Wege in die Stadt nicht genau (dank Umgebungsplan zum Glück kein Problem), gerät man schnell ins Trudeln. Füttern, gießen und Tierpflege stehen auf dem täglichen Arbeitsplan, oft bleibt da keine Zeit mehr für die Nachbarschaftspflege. Interessanter wäre es gewesen – wie beim (momentan nur als Import, regulär wohl erst ab Herbst erhältlichen) »Animal Crossing« – die

KIRSCHBLÜTE

DIE FARM UND DIE JAHRESZEITEN

■ In »Harvest Moon« verändert sich die Landschaft je nach Jahres- und Tageszeit. Jetzt ist Frühling, wie die romantische Kirschblüte beweist. Das hat nicht nur optische Auswirkungen: So gedeihen beispielsweise die meisten Setzlinge nur in bestimmten Jahreszeiten.



LAND-IDYLLE

LAß DAS AUGE SCHWEIFEN

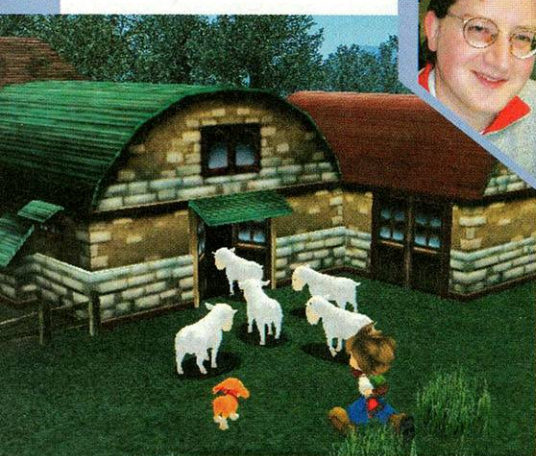
■ Es macht Laune, die idyllische Welt des Vergissmeinnicht-Tals zu erkunden. Mit dem rechten Analogstick sorgst du selbst für den richtigen Blickwinkel, die L-Taste zentriert die Kamera. Du kannst auch in die Ego-Perspektive umschalten.

GIB MIR!

KLATSCH UND TAUSCH

■ Die meisten Bewohner des Vergissmeinnicht-Tals, wie hier der Greis Galen, sind sehr gesprächsfreudig. Neben wertvollen Tipps zur Garten- und Tierpflege haben sie auch das ein oder andere launige Statement auf Lager. Mit einigen Bewohnern kann munter gehandelt und getauscht werden, zum Beispiel Milch gegen Bargeld.





Schlafenszeit: Wird es dunkel, treibt man Schafe und andere Tiere in den Stall



Aus der engen Welt des Tals ausbrechen geht nicht



Spielzeit mit der Systemuhr des Gamecube zu verknüpfen. Dadurch wird die Identifikation mit der Spielwelt noch intensiver und die Hektik geht zurück. Auch hätte man die Arbeitsabläufe weniger umständlich gestalten können. Jedes Feld auf dem Acker muss einzeln bestellt und begossen werden, auch wenn man mehrere gleichartige Setzlinge einpflanzt. Mag realistisch sein, artet aber zu sehr in Arbeit aus.

Anders als bei den »Sims« verfolgt man in »Harvest Moon« ganz klar ein Ziel: Eben das der Familiengründung. Nach 30 Jahren ist der Ruhestand erreicht und das Spiel erst mal zu Ende. Allerdings laden die unterschiedlichen Möglichkeiten, das Kind zu erziehen und die Farm auszubauen, zum wiederholten Durchspielen ein.

Leider bleibt die Grafik einige Jahre hinter dem aktuellen Stand der Technik zurück. Gräser stehen wie betoniert auf den Wiesen, zwischen den Blättern der Bäume regt sich kein Lüftchen. Wäre die

Szenarie etwas liebevoller animiert, würde die Umgebung sehr viel lebendiger wirken. Der Wechsel der Tages- und Jahreszeiten ist auf der anderen Seite wiederum prima gelungen. Im Abendrot kommt wirklich romantische Stimmung auf. Die Musik mag sich dagegen so gar nicht in die Gehörgänge bohren. Das einfallslose Harfen-Gezirpe hätte Natsume sicher interessanter und abwechslungsreicher hinbekommen können. Einen Rüffel hat sich außerdem die schludrige Eindeutschung verdient. Zum Beispiel wird die Uhrzeit im für die USA typischen, bei uns ungebräuchlichen Format angezeigt: Statt 24 Stunden gibt es nur zweimal zwölf, zwischen Vormittag und Nachmittag wird durch eine Kennzeichnung mit AM und PM unterschieden. Schade, dass außerdem einige der Bildtexte mehr oder weniger wörtlich aus dem Englischen übernommen wurden. Sie lesen sich dadurch höchst unelegant.

ROBERT HÄUSLER

KUH-NECTIVITY

SCHLAUER BAUER NUTZT GBA-POWER!

Besitzer des GBA-Titels »Harvest Moon: Friends of Mineral Town« können sich in Verbindung mit »A Wonderful Life« dem totalen Farmer-Overkill hingeben. Besitzt man beide Spiele, können munter Spieldaten zwischen Gamecube und Game Boy Advance hin- und hergetauscht werden. Wie viel du dabei aus der Connectivity-Funktion herausholst, hängt von deinem Fortschritt im Spielverlauf ab. An den angezeigten Sternen in »Friends Of Mineral Town« ist das aktuelle Connectivity-Level ersichtlich. Ist der GBA permanent angeschlossen, ertönen die unglaublichsten Gerüchte der Dorfbewohner. Ruby, die Frau des Gastwirts, wechselt zwischen Gamecube und GBA-Welt und verkauft zwischendurch Rezepte für die Hobbyköche unter den Farmern. Van bietet Schallplatten zum Genuss im Eigenheim an. Auf dem kleinen Bildschirm kannst du außerdem die Profile der 40 Dorfbewohner einsehen. Hier erfährt man manch Wissenswertes, das in normalen Gesprächen verborgen bleibt.



Ruby auf dem Gamecube ...



Ruby auf dem GBA

AUF EINEN BLICK HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

BESCHAULICH-STRESSIGE BAUERN-SIMULATION



GRAFIK
Zweckmäßig und niedlich. Schöne Abendstimmungen.



SOUND
Wechselnde Musik, kaum Effekte.



GAMEPLAY
Melken, sähen, ernten, flirten: Langweilig wird's nie.



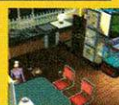
SPIELSPASS
Hohes Sucht-Potenzial dank unbegrenzter Handlungsmöglichkeiten.



BESONDERHEIT
Ein Leben als Bauer: Wirklich mal was anderes.

ALTERNATIVE

Lebenssimulation ohne Bauern-Romantik, aber süchtig machend.



»DIE SIMS«

CUBE GEHEIM TIPP

STANDPUNKT

Ich kann stundenlang das Landleben genießen: Hier säen, dort ernten und dann noch ein bisschen flirten, das ist doch mal was anderes.

THOMAS PETER

TESTNOTE

7.8

EIN FALL FÜR HOBBYFARMER, DIE SPASS DARAN HABEN, IN EINE HEILE WELT ABZUTAUCHEN.



KOMM SPIELEN!



© 2004 Avalanche Software LLC. Developed by Avalanche Software. Avalanche Software and its logo are trademarks of Avalanche Software LLC. © 2004 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon, Tak und die Macht des Juju und alle zugehörigen Titel, Logos und Figuren sind Marken von Viacom International Inc. Exclusively published and licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are the property of their respective owners. TM, ®, Game Boy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.takgame.de

GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2



www.thq.de



GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

CUBE

INFORMATION

UNLEASH THE HORDE

PUBLISHER: BIGBEN INTERACTIVE

HERSTELLER: JALECO

PREIS: 49 EURO

HERKUNFT: US

GENRE: ECHTZEIT-STRATEGIE

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 1 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE GOBLIN

MERKMALE

+ INTUITIVE STEUERUNG

+ HOHER ACTION-ANTEIL

+ AUSBALANCIERTE EINHEITEN

+ TITANEN

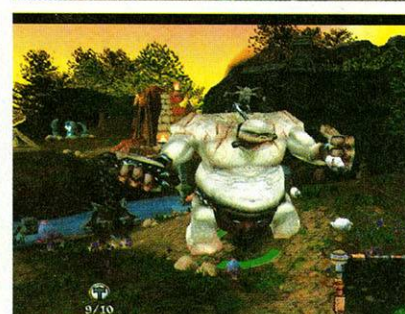
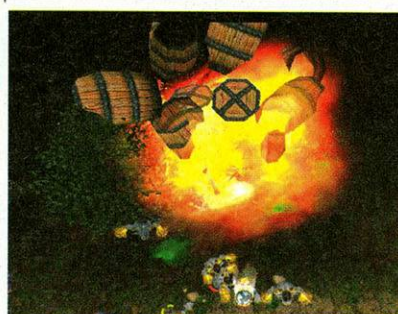
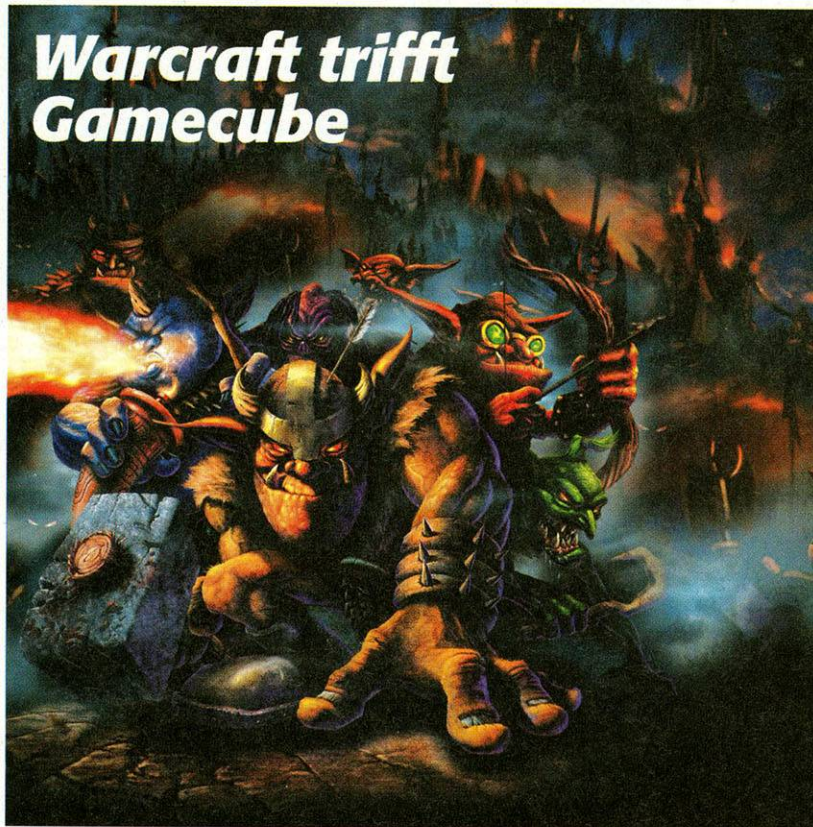
+ FÜNF CLANS

■ KURZE SPIELZEIT

■ TECHNISCH ÜBERHOLT



Warcraft trifft Gamecube



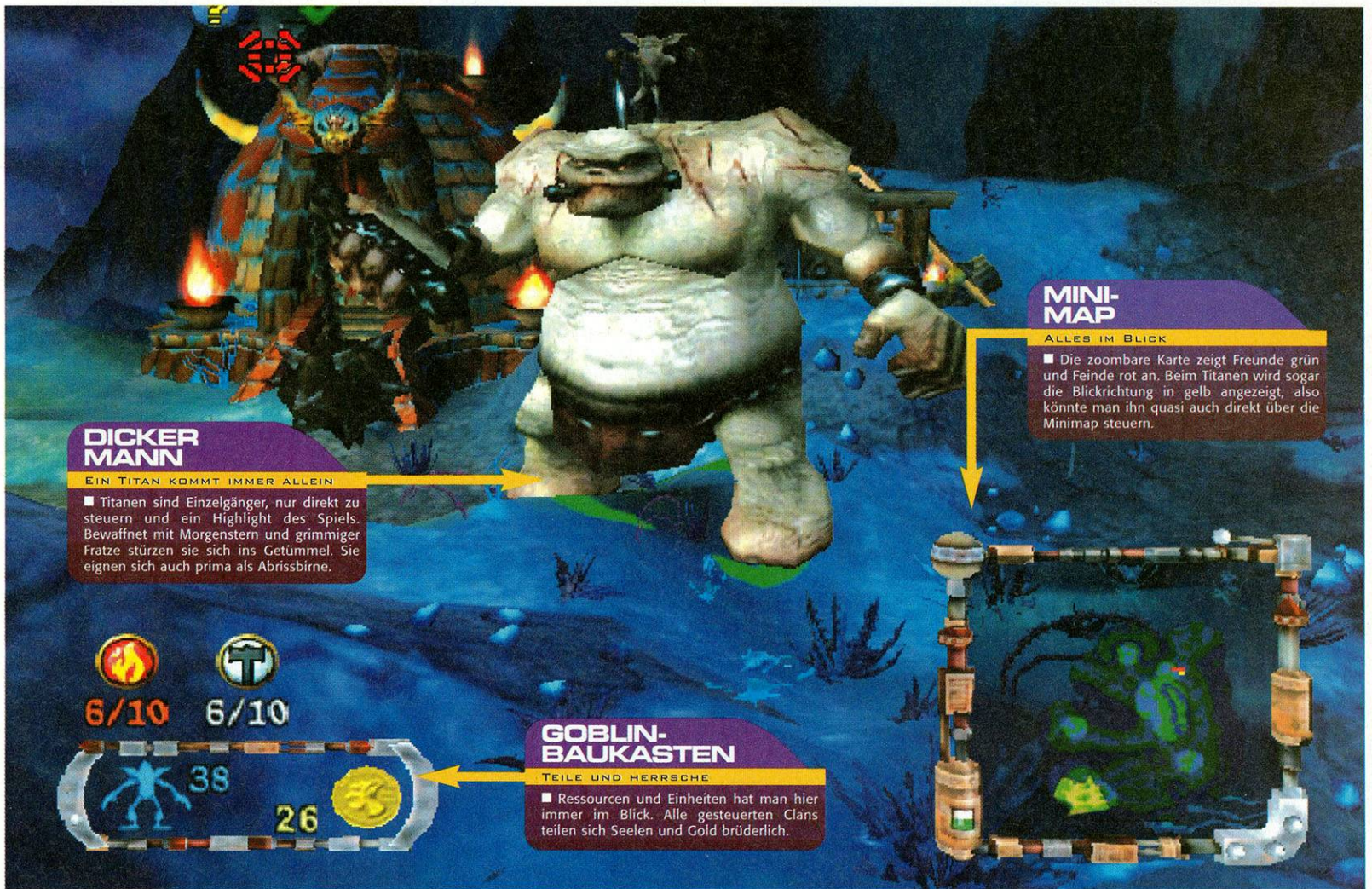
Endlich! Echtzeitstrategie für Konsole, die auch Spaß macht

IM FANTASY-REICH

Ogriss liefern sich fünf ehemals verbündete Goblin-Clans erbitterte Kämpfe um die Vorherrschaft. Böse Mächte sind im Spiel. Dünne Story, aber dicke Gegner: Hier ziehen keine Menschen ins Gefecht, sondern ausgewachsene Goblins. Stonecrusher, Hellfire, Stormbringer, Plaguespitter und

Nighthorde heißen die fünf Clans, von denen jeder geprägt ist durch sehr unterschiedliche Einheiten. Insgesamt 25 Einheiten, ein Titan pro Clan, das ergibt interessante Scharmützel. Anfangs geht man mit nur einem Clan vorgefertigten Aufgaben nach, später kommen die Clans der besiegten Gegner dazu. In Wäldern, auf schneebedeckten Wipfeln und in düsteren Minen

führt man seine Truppen in die Schlacht. Der Feldzug überdauert fünf Akte und 17 Kapitel, die durch nette Rendersequenzen und Cutscenes miteinander verbunden sind. Leider endet die Kampagne schon nach rund zwölf Stunden. Da wäre es natürlich fein gewesen, wenn ein freies Spiel erlaubt wäre und ein Zufallsgenerator immer neue Herausforderungen generieren würde. Tut er aber nicht. Schade,



DICKER MANN

EIN TITAN KOMMT IMMER ALLEIN

■ Titanen sind Einzelgänger, nur direkt zu steuern und ein Highlight des Spiels. Bewaffnet mit Morgenstern und grimmiger Fratze stürzen sie sich ins Getümmel. Sie eignen sich auch prima als Abrissbirne.

MINI-MAP

ALLES IM BLICK

■ Die zoombare Karte zeigt Freunde grün und Feinde rot an. Beim Titanen wird sogar die Blickrichtung in gelb angezeigt, also könnte man ihn quasi auch direkt über die Minimap steuern.

GOBLIN-BAUKASTEN

TEILE UND HERRSCHE

■ Ressourcen und Einheiten hat man hier immer im Blick. Alle gesteuerten Clans teilen sich Seelen und Gold brüderlich.



»TITANEN SIND DER ALBTRAUM JEDES GOBLINS, DENN ENTWEDER WERDEN SIE VON IHNEN GEPLÄTTET ODER EINFACH GEFRESSEN. SPASS MACHT AUF JEDEN FALL BEIDES.«

dass diese spaßverlängernde und bei PC-Strategiespielen übliche Maßnahme fehlt.

Wo wir's grad vom PC haben: Nahezu jedes Genre ist auf Konsolen gut vertreten, nur Echtzeitstrategen schauen in die Röhre. Klar gibt es Umsetzungen großer PC-Titel wie »Command & Conquer« und »Starcraft 64«. Aber meine Güte, mit dieser komplizierten Steuerung, da müssen die Komplexicals ja zum Ladenhüter wer-

den! Mit Chris und Ron Millar sorgen jetzt aber zwei Ex-Mitarbeiter der »Warcraft«-Schmiede Blizzard für einen Schritt in die richtige Richtung. Sie haben »Goblin Commander« speziell für Konsolen entwickelt, die Bedienung eigens auf den Controller geeicht. Kaum zu glauben, aber wahr: es funktioniert!

Die Wahl der Einheiten ist ein Klacks. Man zeichnet kein Rechteck um die zu

⬆ Jeder Clan hat fünf unterschiedliche Goblin-Typen und drei Upgrades in je drei Stufen

wählenden Truppen, stattdessen folgen die maximal zehn Einheiten automatisch der Markierung. Die A-Taste kommandiert den Trupp zum Cursor hin, greift Feinde an oder zerstört Gebäude, Felsen und andere Dinge. Mit der Y-Taste betritt man Gebäude (um Einheiten auszubilden) oder kann einzelne Einheiten zur direkten Steuerung anwählen – ein Novum bei Echtzeitstrategie-Games. Beson-

ANATOMIE EINER MISSION

DAS MOND-TOR-RITUAL

Nicht jede Schlacht läuft gleich ab. Die Beispielmision »Das Ritual« (Akt 3, Abschnitt 1) veranschaulicht aber, wie du dir in etwa den Spielverlauf vorstellen kannst. Man beginnt mit den drei Gebäuden, die nur dem Hellfire-Clan zugänglich sind. Hat man seine Ressourcen in eine Hand voll Einheiten investiert, wird die Umgebung nach dem sagenumwobenen Mond-Tor abgesucht. Bald wird der Trupp fündig: Da ist das Tor! Die Freude währt nur kurz, schon rücken Feinde heran. Sind die erledigt, muss man nach dem Observatorium Ausschau halten. Ist auch das entdeckt, erklärt eine Zwischensequenz, dass man beide Gebäude während des Mondrituals verteidigen muss, Dauer etwa fünf Minuten. Jetzt kann der Trupp das Tor betreten und in zwei bisher unerreichbare Gebiete einfallen. Dort warten noch ein paar übel gelaunte Anhänger des Stormbringer-Clans. Hilfreich ist, dass neue Einheiten automatisch zu den anderen stoßen, daher muss man sich nicht immer die Mühe machen, jeden Trupp einzeln nachzuschicken. Hat man Gebäude und Einheiten des Gegners dem Erdboden gleichgemacht, ist der Sieg perfekt und Grommel beglückwünscht seine Männer zum Erfolg.



Erst mal ein Basislager bauen



Der Trupp findet das Mond-Tor



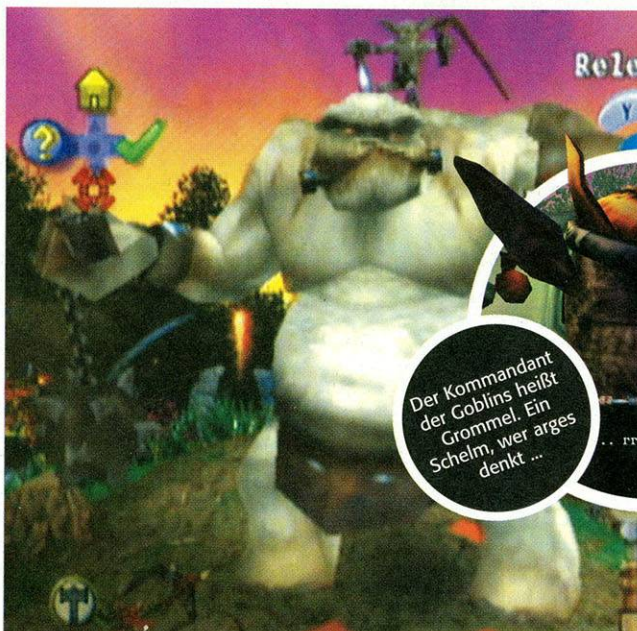
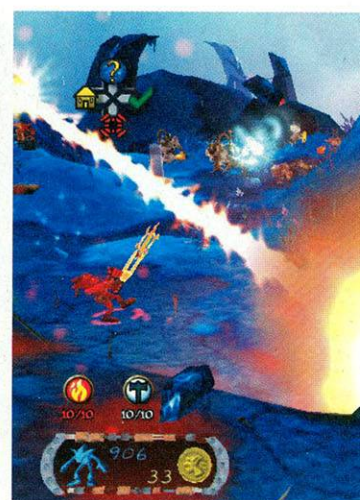
Einmal kurz freuen, dann gegnerische Goblins platt machen



Grommel sagt: Gut gemacht, Jungs!



Titanen kennen kein Erbarmen und haben Schafe zum Fressen gern



Der Kommandant der Goblins heißt Grommel. Ein Schelm, wer arges denkt ...



ders viel Spaß macht es, wenn man einen Titanen einsetzen kann. Die können nur in einer frei dreh- und zoombaren Perspektive direkt gesteuert werden. Die Riesen sind der Albtraum jedes Goblins, denn entweder werden sie geplättet oder einfach gefressen. Spaß macht auf jeden Fall beides. B und X haben die gleiche Funktion wie die A-Taste, allerdings jeweils für einen anderen Clan. Anfangs kann man nur die Stonecrusher befehligen. Später kommen die besiegten Clans dazu. Somit ergibt sich ein Einheitenlimit von 30 Goblins und einem Titanen. Die Kämpfe bleiben dadurch übersichtlich, doch spektakuläre Massenschlachten sind natürlich ausgeschlossen. Ein neuer Trend im Genre Fantasy-Strategie? Durchaus möglich, bereits »Warcraft 3« setzte auf kleinere, sich ergänzende Gruppen.

Die meisten Strategiespiele betreiben exzessiven Basenbau und ausgeklügeltes Ressourcen-Management. »Goblin Commander« setzt auf Action pur. Man kann außer Türmen keine

Gebäude errichten, es gibt nur zwei Ressourcen: Gold und Seelen. Gold bleibt in zerstörten Gebäuden, auf Felsbrocken und Mauerwerk zurück. Es dient für Upgrades der eigenen Truppen. Seelen erhält man von Seelenbrunnen, die man auf der ganzen Karte verstreut findet. Ist ein Brunnen im Besitz des Feindes, wird hurtig hinarbeitet und Rabatz gemacht - schon wechselt der Quell seinen Besitzer. Je mehr Seelenbrunnen, desto schneller geht der Nachschub neuer Einheiten voran. Upgrades sind dann essenziell, denn die anfänglich überschaubaren Geplänkel entwickeln sich schon nach kurzer Zeit zu anspruchsvollen Schlachten. Ab dem dritten Akt geht's richtig rund: Mit 30 kampflustigen Raufbolden und einem mächtigen Titanen mischt man auch größere Feindesansammlungen auf.

Schade, dass Goblins so blöd sind. Die KI ist nicht gerade überragend. Man hat mehr mit der Quantität als mit der Qualität der Gegner zu kämpfen. Gegnerische Horden greifen zum Bei-



⬆ Auch wenn die Schlachten größer und interessanter werden, die Übersicht geht nicht verloren



⬆ Gebäude verabschieden sich in hübschen Explosionen

Victory	
Souls Collected	112
Souls Spent	56
Gold Collected	180
Gold Spent	180
Units Built	8
Units Lost	4
Titans Built	0
Titans Lost	0
Turrets Built	0
Turrets Lost	0
Units Destroyed	13
Titans Destroyed	0



spiel nur ganz selten den eigenen Stützpunkt an, so dass sich der Bau von Verteidigungsanlagen beinahe erübrigt. Ärgerlich, dass auch die eigenen Leute manchmal an Bergkanten hängen bleiben. Positiv anzumerken ist, dass sich neue Einheiten automatisch zu den vorhandenen Truppen ins Schlachtengetümmel stürzen. Da die Goblins sofort zur Verfügung stehen, ist der Nachschub auch immer schnell vor Ort.

Leider gibt es ab und zu Probleme mit der Kameraführung. Bäume oder Gebäude werden zwar durchsichtig, sobald man den Cursor über sie bewegt, aber das dauert einen Tick zu lang. Im schnellen Kampfgetümmel kann das zu erheblichen Nachteilen führen. Abgesehen davon ist die isometrische Sicht optimal. Sie lässt sich etwas zoomen und gestattet dann einen genaueren Blick auf die Umgebung. Und der lohnt sich: Die Land-

schaften und Figuren sind hübsch anzuschauen, der etwas überzogene Cartoon-Look passt ganz gut. Explosionen und Mündungsfeuer als Sahnehäubchen, dazu schicke Runenzauber als Effekt-Feuerwerk, warum nicht? Der Sound gibt sich eher unauffällig. Die Musik hält sich im Hintergrund, passt sich in Maßen sogar dem Geschehen an; mal ruhig, mal stürmisch, je nach Situation. Die Goblins sprechen weder deutsch noch englisch, sondern grunzen freundlich vor sich hin. Deutsche Untertitel berichten vom gerade Gesagten.

Bei »Goblin Commander« waren Spezialisten am Werk. Das merkt man vor allem an der Steuerung, die perfekt für den Gamecube aufbereitet wurde. Leider fehlt es aber an Substanz. Trotzdem hat das Spiel schon mangels Alternativen eine Chance verdient.

SECKIN ÖZDÜNDAR

GOBLIN-DUELLE

DAS GEFECHT

Neben dem Feldzug kann man auch gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Zur Verfügung stehen zwölf Multiplayer-Karten, mit denen am Splitscreen gekämpft wird. Dabei ist das Bild vertikal geteilt. Leider ist die Trennung nicht deutlich genug, da fehlt ein dicker schwarzer Balken. So kann man in der Hitze des Gefechts manchmal nur schwer abschätzen, wo das eigene Gelände endet und das des Gegners beginnt. Man kann nur Mann gegen Mann spielen, CPU-Gegner gibt es keine. Auch ein Link-Modus für zwei Gamecube-Konsolen fehlt. Das hat zur Folge, dass jeder Spieler immer die Aktionen des Mitspielers sehen kann, wodurch die taktischen Schermützen schon stark an Reiz verlieren. Insgesamt eine etwas magere Multiplayer-Ausstattung. Da haben vergleichbare Games am PC mit Zufallskarten, Online-Fähigkeit und kooperativem Modus sehr viel mehr zu bieten.



⬆ Der Splitscreen: Hier prallen zwei Spieler und deren Goblin-Horden aufeinander

»BEI GOBLIN COMMANDER WAREN SPEZIALISTEN AM WERK. DAS MERKT MAN VOR ALLEM AN DER STEUERUNG, DIE PERFECT FÜR KONSOLEN GESTALTET WURDE.«

AUF EINEN BLICK

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

⬆ FANTASY-SCHLACHTEN IN ECHTZEIT



GRAFIK

Flüssig und bunt, nette Effekte, wenig Details.



SOUND

Passende Hintergrundmusik, wenig Effekte.



GAMEPLAY

Durchdachte Steuerung, satte Action, starke Einheiten.



SPIELSPASS

Nur etwa zwölf Stunden für den Feldzug, dann bleibt nur der Splitscreen.



BESONDERHEIT

Flotte Action, simples Ressourcen- und Basis-Management.

ALTERNATIVE

Temporeiche und spritzige Action-Strategie mit abgedrehter Grafik



»PIKMIN«

STANDPUNKT

Das Clan-Limit von zehn Einheiten macht das Spielen intim, aber will man intim werden mit einem Goblin? Wer erst mit einem Titanen durch die gegnerischen Reihen pflügt, wird »Goblin Commander« lieben.

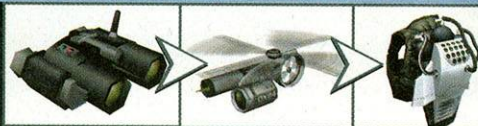
MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

7.6

ERSTE WAHL FÜR STRATEGEN MIT FANTASY-FAIBLE.

Das Arsenal an nützlichen Tools übertrifft alles, was Sam Fisher und Solid Snake je zur Hand hatten: Ethan Hunt setzt zum Beispiel Jetpack, Multifunktions-Fernglas und einen Minikamera-Hubschrauber namens Wasp ein.



CUBE

INFORMATION

OPERATION SURMA

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: PARADIGM ENT.

PREIS: 30 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPICHER: 14 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ SPANNENDE STORY

+ HOHER ACTIONANTEIL

+ MASSIG GADGETS

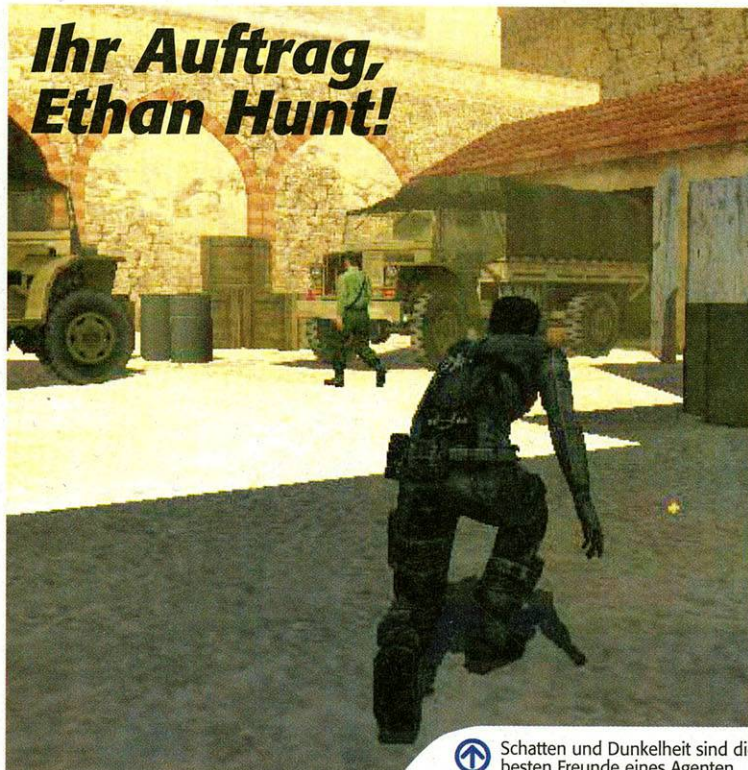
+ EINSTEIGERFREUNDLICH

LINEAR

HAKLIGE KAMERA



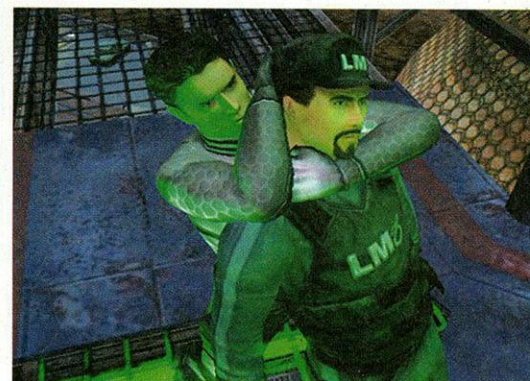
Ihr Auftrag, Ethan Hunt!



Schatten und Dunkelheit sind die besten Freunde eines Agenten



Das Nachtsichtgerät ist bei IMF in spezielle Kontaktlinsen eingebaut



Keine Chance gegen Solid Snake

DIE IMPOSSIBLE

Mission Force, kurz IMF, arbeitet verdeckt und im Schutze der Anonymität. Ihr bester Mann, Ethan Hunt, hat schon so manchen kniffligen Fall gelöst. Aber schwierig ist nicht genug, die Mission muss unmöglich sein, sonst wäre sie ein Kinderspiel für den Superagenten. In »Operation Surma« wartet wieder eine neue, unmögliche Aufgabe auf ihn.

Im fiktiven, ehemals kommunistischen Staat Jugarien führt Präsident Simon Algo ein Syndikat namens SURMA. Mit dem Hightech-Computervirus Ice Worm hacken sich seine Leute in die geschützten Systeme und Datenbanken des Westens ein. Sie stehlen wichtige militärische und technologische Geheimnisse und setzen diese gegen ihre Feinde ein. Nach einem dieser Sabotageakte wird klar, dass auch die IMF betroffen ist.

So weit klingt alles wie ein gewöhnliches Agenten-Game. Aber mit der

Lizenz der erfolgreichen »Mission: Impossible«-Filme hat man ein starkes Zugpferd am Haken – sollte man jedenfalls meinen. Leider erinnert aber außer Ving Rhames, der dem IT-Profi Luther Stickell Stimme und Aussehen leiht, oder Lalo Schiffrins Filmmusik kaum etwas an die Blockbuster. Besonders die Tatsache, dass der Held eher wie Sam Fisher in »Splinter Cell« aussieht und keinerlei Ähnlichkeit mit Tom Cruise (dem Hauptdarsteller der beiden »Mission Impossible«-Movies) hat, wundert uns doch sehr.

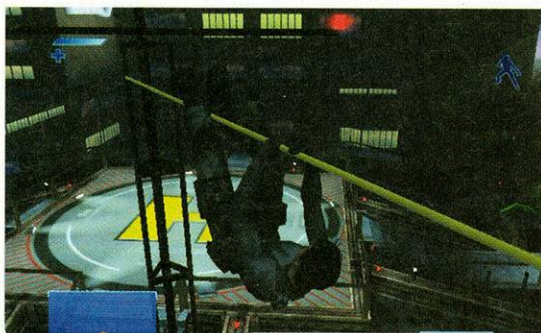
Aber als Spion macht sich Ethan trotzdem besser als Bond. Mit Hilfe unzähliger Agentenspielzeuge überwindet Ethan Fallen und Hindernisse ohne Mühe. Das FKM (Fernglas-Kamera-Mikrofon) ist das Multitool für Spione, mit dem man fotografieren, weit entfernte Wachposten ausspähen und sogar abhören kann. Die EKW (Elektronische Kriegswaffe) verschießt verschiedene Projektile mit

Minisendern, Hacking-Chips für Überwachungskameras oder piepsende Sonden, die Wachen verwirren. Alleine diese beiden Tools würden für die meisten Situationen ausreichen, aber es gibt noch viel mehr: Einen elektronischen Dietrich, Mikrokabel, Masken, Laserschneider, Schallbildwandler, spezielle Kontaktlinsen mit Nachtsichtgerät und Minikarte sowie einen besonders coolen, ferngesteuerten Minihubschrauber mit Kamera und Betäubungspfeil.

Ein Wunder, dass Ethan mit diesem Gepäck überhaupt noch gerade gehen kann. Natürlich gibt es auch ein Scharfschützengewehr, eine Maschinenpistole oder die IP45, die Standardwaffe des IMF-Teams. Im Gegensatz zur Konkurrenz finden diese Schusswaffen auch häufigere Verwendung. Wenn es mal sein muss, kann man auch Schleichangriffe ausführen oder den Gegner schnappen und dazu zwingen, Türen per Handscanner zu



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION S



⤴ Auch Ethan Hunt kann sich elegant an Rohren entlanghangeln



⤴ Aus geschützter Deckung heraus kann man einen Gegner anvisieren

entriegeln. Wird man bei einer Aktion entdeckt, schaltet man seinen Feind am besten mit einer gezielten Dreier-Combo oder einem Sprungtritt aus, rennt zum nächsten Terminal und deaktiviert den Alarm. Das passiert ziemlich oft, aber da fast an jeder Ecke ein entsprechendes Terminal steht und das Zeitlimit von 60 Sekunden recht großzügig ist, werden auch Neulinge kaum vor unlösbare Aufgaben gestellt.

Irgendwie wird man im gesamten Spiel das Gefühl nicht los, dass man in seinen Aktionen immer sehr bevormundet oder eingeschränkt ist. Auch sind die Gegner weder allzu intelligent noch stürmen sie in Horden auf einen zu. Auch dann nicht, wenn der Alarm bereits ausgelöst ist – so einfach sollte es einem Superagenten nicht gemacht werden. Zu Beginn weist außerdem nahezu jede Minute ein Funkspruch darauf hin, welches Instrument zur Bewältigung der bevorstehenden Aufgabe eingesetzt werden sollte, oder es wird sogar automatisch ausgewählt. Gut für Einsteiger. Aber wo bleibt die Herausforderung für Kenner des Genres?

Nicht nur, dass der Hauptprotagonist mehr Ähnlichkeit mit Sam Fisher als mit Tom Cruise hat, auch die Steuerung orientiert sich

an »Splinter Cell«. Zwar erscheint einem der Controller anfangs total überfrachtet, aber da einige Funktionen nur selten zum Einsatz kommen und der Gebrauch intuitiv von der Hand geht, hat man sich daran schnell gewöhnt. Der einzig richtig nervende Punkt ist die Kamera. Die dauernden Wechsel der Positionen sollen dynamisch wirken. Aber in Wahrheit muss man die Kamera laufend neu ausrichten, sonst verliert man bald die Übersicht.

Sonst gibt es in puncto Technik nichts zu meckern. Flüssige Bildwiederholrate, kurze Ladezeiten und eine ansprechende Präsentation, das ist doch was. Eine Hand voll Renderfilmchen verbindet die Missionen, dazu kommen Cutscenes aus der Grafik-Engine. Egal ob ein nordafrikanisches Gefängnis, die Jugarische Hauptstadt oder Algos Flugzeug – die verschiedenen Settings sind alle hübsch. Auch die Animationen der Figuren sind gut gemacht, erreichen aber insgesamt nicht die Klasse eines »Splinter Cell«. Die ordentlichen Surroundeffekte und Variationen des »Mission Impossible«-Titelsongs sind eine willkommene akustische Untermalung.

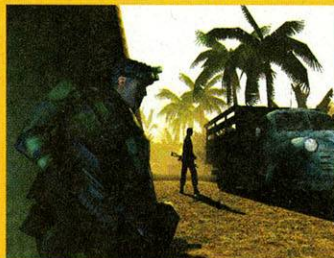
SECKIN ÖZDÜNDAR

URMA

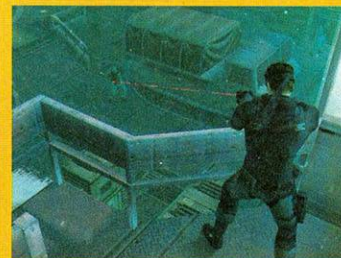
DREI SIND EINER ZU VIEL

ÜBERMÄCHTIGE KONKURRENZ

Das Genre der Stealth-Action-Games erfreut sich momentan großer Beliebtheit. Schlecht für »Mission Impossible«, denn gegen die übermächtige Konkurrenz tut sich das Spiel trotz beachtlicher Qualitäten schwer. An Tiefe und Spannung fehlt einiges im Vergleich zum aktuellen Topseller »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«. Und gegen das kommende »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« gibt's vermutlich auch keinen Stich: Denn der Titel dürfte in Sachen Optik und Realitätsnähe neue Maßstäbe setzen. So wird sich »Mission Impossible« mit vergleichbaren Titeln wie »Rogue Ops« eine kleine Nische teilen müssen. Da mag es eine weise Entscheidung des Herstellers Atari sein, das Spiel zum Kampfpfeis von 30 Euro anzubieten; denn für so wenig Geld so viel gute Unterhaltung, das ist wirklich ein faires Angebot.



⤴ Sieht besser aus: »Splinter Cell: Pandora Tomorrow«



⤴ Spielt sich spannender: »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«

»LEIDER ERINNERT AUSSER VING RHAMES, DER DEM IT-PROFI LUTHER STICKELL STIMME UND AUSSEHEN LEIHT, ODER LALO SCHIFRINS FILMMUSIK KAUM ETWAS AN DIE BLOCKBUSTER. WO IST TOM CRUISE?«

AUF EINEN BLICK

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

⤴ SCHATTENSPIEL MIT ETHAN HUNT



GRAFIK
Nette Animationen und Rendermovies.



SOUND
Original Film-Musik, gute Surroundeffekte.



GAMEPLAY
Viel Abwechslung, aber lineares Gameplay.



SPIELSPASS
Zwei bis drei Abende, dann ist man durch.



BESONDERHEIT
Kaum Überraschungen, aber ein guter Mix bekannter Elemente.

ALTERNATIVE

System übergreifend der beste Action-Thriller: Innovativ, fesselnd und optisch atemberaubend.



»MGS: THE TWIN SNAKES«

STANDPUNKT

Mir fehlen eine raffinierte Story und adäquater Realismus. »Mission Impossible« macht Spaß, aber der Kick fehlt.

THOMAS PETER

TESTNOTE

7.5

DIE COOLE LIZENZ WIRD LEIDER KAUM GENUTZT. ABER BEI DEM PREIS VON 30 EURO? KAUFEN!



KNIGHTS OF INFERNAL CRUSADE

CUBE

INFORMATION

INFERNAL CRUSADE

PUBLISHER: TDK MEDIACTIVE

HERSTELLER: STARBREEZE

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: SCHWEDEN

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

SPEICHER: 12 BLÖCKE

SPRACHE: BILDTXT/ANLEITUNG/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ FANTASTISCHE OPTIK

+ AUSGEWOGENES KAMPFSYSTEM

+ STIMMIGE ATMOSPHÄRE

- GELEGENTLICH KAMERAPROBLEME

- KÖRNIGE VIDEOS



2. APR. '04 Q3 '04 Q3 '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: helmisch



16

Heiligs Blechle!

Endlich wieder ein Ritter ohne Furcht und Tadel

NA, WIE WÄR'S mal wieder mit einer sinnvollen Tätigkeit? Irgendwas Gemeinnütziges für die Kirche vielleicht? Nein, kein Geld sammeln. Der Gamecube-Spieler wurde von Starbreeze zu Höherem bestimmt und steht in »Knights of the Temple« einem waschechten Tempelritter im Kampf gegen Heiden, Hexer und die Hölle mit Rat und Hieb zur Seite.

Alles beginnt mit einem Brief, den der junge Templer Paul de Raque von der ver-

zweifelten Mutter Charlotte erhält. Deren Tochter Adelle wurde vom Lord Bischof ins nahe gelegene Kloster von Belmont gebeten, wo man sich brennend für sie interessiert – natürlich nur rein wissenschaftlich. Denn das Mädchen verfügt über göttliche Kräfte. Klar, dass der Klerus bei so einem Draht zum Himmel Feuer und Flamme ist. Charlotte hat guten Gewissens ihre Tochter auch immer außer Haus gegeben, aber nun ist Adelle seit Wochen verschwun-

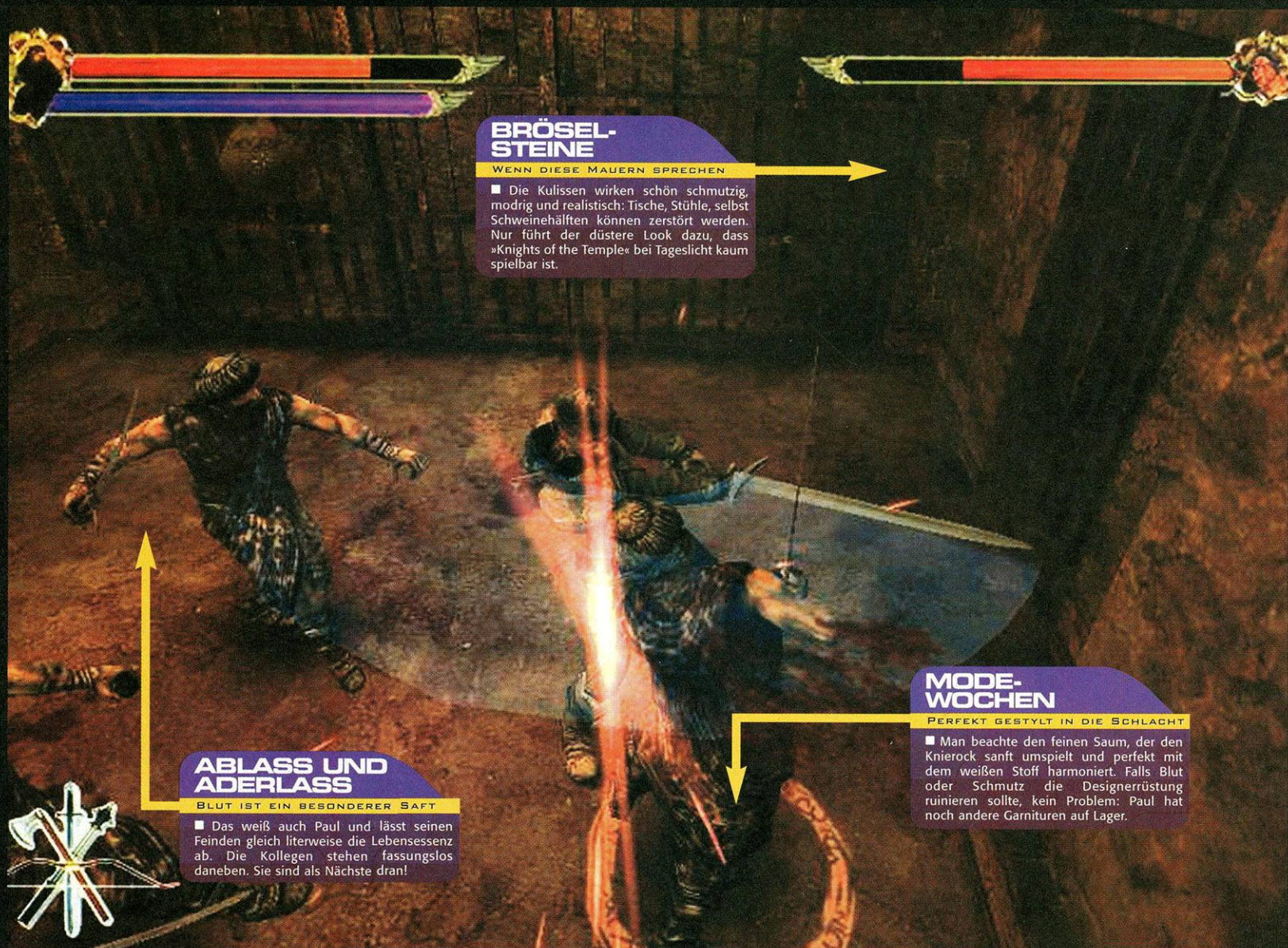
den. Paul will der Sache nachgehen und macht sich sofort zum Kloster auf. Dort erlebt er eine böse Überraschung: Denn der vermeintliche Entführer ist schon längst verstorben, und die Mönche entpuppen sich als höchst angriffslustige Schar. Schnell wird klar: Da ist etwas faul im Gotteshaus. Paul wird der Sache wohl auf den Grund gehen und das Geheimnis um Adelles Verschwinden lösen müssen.

Insgesamt warten auf Paul knapp 25 Etappen, in denen er gegen das Böse

⬆ Na, da ist jemand stolz auf sein neues Spielzeug

⬆ Je fortgeschrittener das Spiel, desto abgefahrenere wirken Gegner und Umgebung

THE TEMPLE:



BRÖSEL-STEINE

WENN DIESE MAUERN SPRECHEN

■ Die Kulissen wirken schön schmutzig, modrig und realistisch: Tische, Stühle, selbst Schweinehälften können zerstört werden. Nur führt der düstere Look dazu, dass »Knights of the Temple« bei Tageslicht kaum spielbar ist.

ABLAß UND ADERLASS

BLUT IST EIN BESONDERER SAFT

■ Das weiß auch Paul und lässt seinen Feinden gleich literweise die Lebensessenz ab. Die Kollegen stehen fassungslos daneben. Sie sind als Nächste dran!

MODE-WOCHEN

PERFEKT GESTYL'T IN DIE SCHLACHT

■ Man beachte den feinen Saum, der den Knirock sanft umspielt und perfekt mit dem weißen Stoff harmoniert. Falls Blut oder Schmutz die Designerrüstung ruinieren sollte, kein Problem: Paul hat noch andere Garnituren auf Lager.

antritt. Dabei ist es ganz egal, welche Sehenswürdigkeit Paul auf seiner Reiseroute besucht, die Kulissen bestechen. Sein Marsch führt Paul unter anderem durch Katakomben mit komplexen Höhlensystemen oder ins heilige Land, wo er inmitten von verfallenen Säulenanlagen und Wüstensand seinen Ritter steht. Prächtige Türme ragen in der Burgenstadt Belmont in den nächtlichen Himmel, und stickiger Dampf wabert in der Hölle, wenn der Ritter verlorenen

Seelen den Weg in die Ewigkeit weist. Durch das hübsche Licht- und Schattenspiel der Grafik-Engine wirken die Szenarien sehr realistisch und beeindruckend unheimlich.

Auch die Gestaltung des Helden und seiner Feinde geriet eindrucksvoll. Verblüffend lebensecht schwingt, hackt und tritt Paul Schwarze Ritter, Sarazenen und Höllenbiester nieder. Was allerdings fehlt, sind pränante Bossgegner der Sorte Extragroß, die zum Beispiel bei »Zelda«

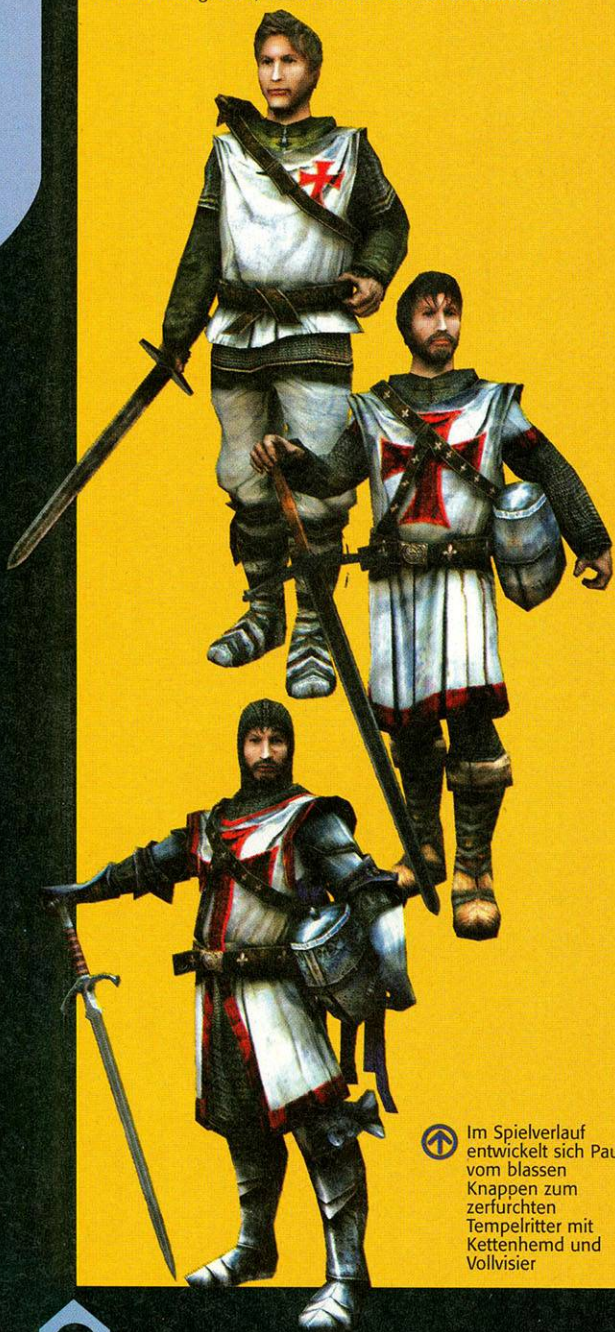
oder »Metroid Prime« für den gewissen Extrakick sorgen. Der Kampf gestaltet sich zu Beginn denkbar einfach: Unser Held verfügt über zwei Basis-Attacken, die sich zu neuen Schlägen kombinieren lassen. Neu erlernte Combos werden im Status-Screen verewigt, nur für den Fall, dass Paul von den Schlägen auf den Helm an Amnesie leiden sollte. Allzu übermütige Button-Akrobaten seien aber gewarnt: Wer mit möglichst vielen Kommandos Paul zu Höchst-



GESCHICHTS-STUNDE

PAUL? WER IST EIGENTLICH PAUL?

Der Orden der Templer, dem Paul in »Knights of the Temple« angehört, wurde im 12. Jahrhundert gegründet und sollte ursprünglich Christen auf ihrer Pilgerreise nach Jerusalem beschützen. Auch wenn sich der Orden der Armut verschrieb, häufte er Unsummen von Reichtümern an. Denn dem Bund durften nur Reiche und Adlige beitreten. Deren Einfluss wuchs rapide. Ganze Monarchien wandten sich an die Templer, um wieder liquide zu werden. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts wurde der Orden den Machthabern Europas jedoch zu gefährlich. Die Templer wurden wegen ihrer intensiven Beziehungen zum Morgenland der Ketzerei angeklagt. 1314 verbrannte man ihren Anführer auf dem Scheiterhaufen. Der Bund löste sich auf und mit ihm seine Reichtümer, die bis heute verschollen blieben. Wieder was gelernt, oder? Das nennt man Infotainment!



Im Spielverlauf entwickelt sich Paul vom blassen Knappen zum zerfurchten Tempelritter mit Kettenhemd und Vollvisier

Sondern erlöse uns von dem Bösen: liebend gerne!

Gleich gibt's Zunder: Paul beschwört seine magischen Kräfte

leistungen zu motivieren versucht, lässt den Templer ins Leere hauen. Dann ist er lebende Zielscheibe für seine Feinde. Wer Angriffe dosiert und gut kombiniert, ist auf der sicheren Seite. So verkommen die Kämpfe nicht einfach zum hirnlosen Gekloppe, sondern verlangen taktisches Geschick – ganz wie in klassischen Fightgames. Sollte alles nichts helfen, kann sich Paul auf seine göttlichen Kräfte besinnen – er ist ja nicht umsonst in einem religiösen Orden. Neben grafisch imposanten Energiestößen und Fegefeuern kommt Paul auch ins Privileg der Selbstheilung. Ein wahrer Lebensretter im Kampfgetümmel, denn die Feinde gehen alles andere als dumm vor. Der Spieler muss sich schon einiges einfallen lassen, um mit den Widersachern fertig zu werden. Oft ausgeführte Standardattacken werden schnell abgeblockt. Da hilft auch kein riesiges Waffenarsenal mehr. Sollte der Kreuzzug trotzdem einmal zu schwierig (oder zu schaurig, ihr Angsthasen!) werden, kann man im Arena-Modus üben. Dort treffen zwei Spieler in Gestalt verschiedener Angreifer aus dem Spiel aufeinander und können ihre Angriffstaktiken verfeinern. Übung macht ja bekanntlich den Ritter. So kann man sich den Frust ungestört von

Schicke Lichteffekte geben der Umgebung ein gewisses, dynamisches Etwas

der Seele schlachten. Den kann man aber auch im Spiel an seiner Umwelt auslassen.

Auf der Suche nach verschiedenen Gegenständen und Reliquien gehen schnell Tische, Kisten und Fässer zu Bruch. Sogar Schweinehälften sind vor Paul nicht sicher. Zahlreiche Rätsel wollen durch solche Aktionen gelöst werden. Bei größeren Knobeleyen und Worträtseln darf der Templer beweisen, dass er unter seinem Helm auch Köpfchen versteckt. Wie soll man die Stadtglocke läuten, wenn das Glockenseil in zehn Metern Höhe hängt? Wie sind die Staufufen zu verstellen, damit man ins Kanalisationssystem von Acre gelangt? Die Aufgaben sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Zu Gehirnrämpfen kommt es aber nicht. Das Hauptaugenmerk liegt immer auf der Action. Und krachen tut's hier richtig. Paul nimmt seinen Auftrag sehr ernst und geht bei seinen Missionierungstaten nicht gerade zimperlich vor. Mit teilweise sehr derben Finishing-Moves setzt er seinen Feinden ein jähes Ende. Das Blut suppt dabei in »Knights of the Temple« literweise über Boden und Wände.

Bei diesen Aufräumarbeiten sieht man dem Templer mal über die Schulter, mal verfolgt ihn

Noch Fragen? TDK antwortet!

Solltest du weitere Fragen zum Spiel haben - wir haben den Mann, der alles weiß: Christopher Schmitz, der bei TDK als Produzent arbeitet, wird fünf ausgesuchte Fragen beantworten, die bis zum 23. April im Forum unserer Webseite eingehen. Die Adresse: www.cubemagazin.de. Melde dich an und guck dich um in der Rubrik Game-Zone/Neue Games.



⌚ Schreiende Gesichter: Nur die gemalten Zwischenszenen sind durch wirklich mitreißende Gesten geprägt. Die Renderfiguren wirken eher steril



⬆ Wechselnde Angriffsmuster, raffinierte Zwei- und Dreikämpfe

⬆ Das Blut muss fließen ...

die Kamera. Die dynamischen Perspektivenwechsel unterstreichen das angenehme Tempo. Leider zickt die Kamera aber manchmal, vor allem wenn Paul abwechselnd verschiedene Angreifer aufs Korn nimmt. Dann kommt sie schon mal direkt vor Säulen und Mauern zum Stillstand. In solchen Momenten kann Paul nur noch auf den Herrgott vertrauen, damit seine Schläge nicht ins Leere gehen. Beim Wechsel in kleinere Innenräume wird dagegen auf eine statische Sicht gewechselt, was der Übersichtlichkeit gut tut.

Akustisch gibt es ordentlich was auf die Ohren: Die Entwickler haben dem Spiel einen mystisch wirkenden Soundtrack verpasst, der mit düsteren Streicherklangen und Chören für Gänsehaut sorgt. Bei Feindkontakt schwillt die Hintergrundmusik sofort dramatisch an und treibt den Blutdruck zusätzlich in die Höhe. Wo wir gerade bei der Vertonung sind: Auch wenn Paul de Raque eher Taten als Worte sprechen lässt, hat es sich TDK Mediactive nicht nehmen lassen, die Ritterschlacht

komplett einzudeutschen. In interessant gezeichneten, leider etwas sehr grobkörnigen Filmszenen glänzen gute Synchronsprecher und hauchen der Story noch einmal zusätzlich Leben ein.

Insgesamt entpuppt sich »Knights of the Temple« als wahre Action-Perle. Ritterkämpfe waren noch nie so eindrucksvoll in Szene gesetzt. Die realistische Grafik schafft mit der tollen Story und einer gelungenen Musikuntermalung ein motivierendes Ritterepos. Starbreeze hat sich gründlich darum bemüht, den Titel von sämtlichen Hack'n'Slay-Klischees zu befreien und präsentiert ein ausgeklügeltes Kampfsystem, das einige taktische Kniffe erlaubt. Die mittelalterliche Schlacht zeigt sich technisch und spielerisch auf höchstem Niveau. Dem Templerorden darf man sich also unbesorgt anschließen, um das Geheimnis um Adelle und ihren Entführer zu lüften. Das ist auf jeden Fall cooler als Geldsammeln.

MATTHIAS LAUSMANN

KLEINE WAFFENKUNDE

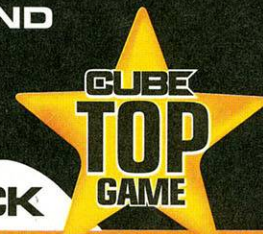
VIELES PASST IN DEN PROVARIANTBEUTEL

Das Kampfsystem bietet neben Schwertern und Äxten auch Morgensterne, Pfeil und Bogen sowie Flammenklingen auf. Die Waffen sind in Schnelligkeit, Wirkung und Reichweite fair ausbalanciert: Die Eisenkeule knüpelt zwar hurtig, aber uneffektiv, während das große, jedoch träge Flammenschwert schnell für Ruhe im Karton sorgt. Meister der Distanzwaffen sind Pfeil und Bogen. Damit das Zielen nicht zum Glücksspiel wird, schaltet die Kamera rechtzeitig in eine Ego-Perspektive um. Was ein bisschen nervt: Man benutzt zum Anvisieren der Gegner nicht den Analog-, sondern den C-Stick, muss also am Controller umgreifen.



⌚ Mit dem Bogen schaltet Paul weit entfernte Gegner aus. Sein Pfeil trifft aber auch Seile und öffnet Tore

»DURCH DAS HÜBSCHE LICHT- UND SCHATTENSPIEL DER GRAFIK-ENGINE WIRKEN DIE SZENERIEN SEHR REALISTISCH UND BEEINDRUCKEND UNHEIMLICH.«



AUF EINEN BLICK

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

⌚ MAJESTÄTISCH GUTE RITTER-ACTION



GRAFIK

Authentische Kulissen, lebendige Animationen, etwas körnige Videos.



SOUND

Knackige Effekte und mitreißende Orchestermusik, auf Wunsch in Surround.



GAMEPLAY

Story und Atmosphäre motivieren von Beginn an.



SPIELSPASS

Motivierendes und actionreiches Ritter-Epos.



BESONDERHEIT

Alte Idee, aber hübsch verpackt.

ALTERNATIVE

Mord und Totschlag unter Orks: Das »Herr der Ringe«-Spektakel macht mehr Tempo, hat dafür aber weniger Tiefgang.



»DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS«

STANDPUNKT

Dieser Kreuzzug macht mächtig Dampf. Besonders gut gefallen mir die netten Rätsleinlagen, die für Tiefgang sorgen. Ab und zu das Köpfchen bemühen, so etwas find ich gut!

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8-5

DIESER TEMPLER GEHÖRT AN JEDE TAFELRUNDE. RUTSCH RÜBER, LANCELOT!



CONAN: THE DARK AXE

CUBE

INFORMATION

CONAN: THE DARK AXE

PUBLISHER: TDK

HERSTELLER: CAULDRON

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 10 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTEXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ HELD WIE EIN SCHRANK

+ SIMPLE STEUERUNG

+ PACKENDE ATMOSPHERE

+ MITREISSENDE STORY

+ SCHWACHER MEHRSPIELER-MOD.



Diese Keulen schwingenden Primaten sind Conans Schwert unterlegen

Begleite Conan auf seinem Rachefeldzug gegen das Übel dieser Welt

DAS SPIEL

beginnt zu einem Zeitpunkt, da Conan bereits ein Schrank von einem Kerl ist, ein wahrer Barbar. Er kehrt von einem seiner unzähligen Abenteuer in sein Heimatdorf Grannach zurück, doch er findet die Häuser geplündert und gebrandschatzt vor. Alle Menschen, die ihm etwas bedeuteten, sind tot. Crom, steh' ihm bei: Die geschlossene Faust gegen den Himmel gestreckt und mit der anderen Hand sein mächtiges Schwert fest umschlossen schwört Conan Rache für das Gemetzel.

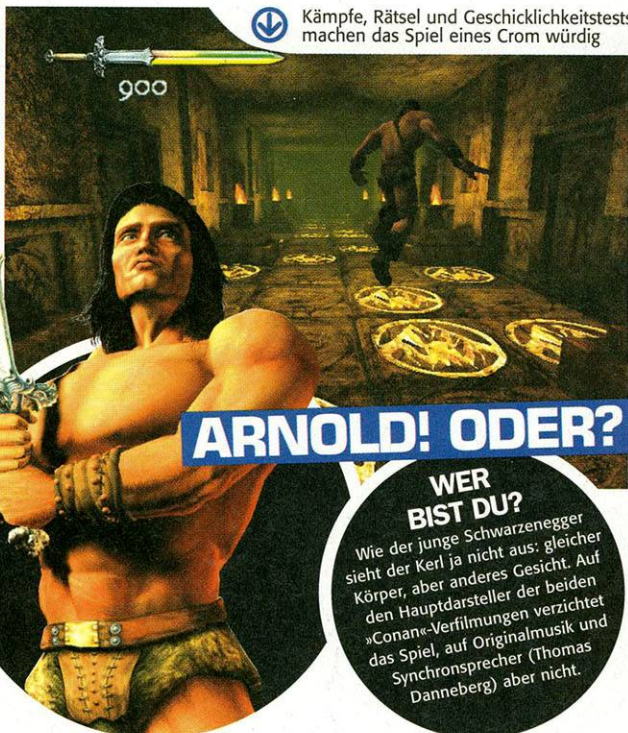
So beginnt ein feines Hack'n'Slay-Spektakel mit einem muskelbepackten Helden, der die Fantasiewelt von Hyboria erobert. Die Fantasy-Story webt die zahllosen Kämpfe und erfrischenden Rätsel zu einem insgesamt stimmigen Schwertergeklirr; eine gute Stunde an Zwischensequenzen im Cinemascope-Format dient als roter Faden. Am linearen Strickmuster werden sich nur Menschen stören, die unbedingt auf

eigene Faust das Gelände erforschen wollen.

Nach und nach kommt Conan einem schrecklichen Geheimnis, einem verbotenen Kult auf die Spur. Mit jeder Stunde entfaltet sich die atemberaubende Fantasy-Welt mehr und mehr. Eine angenehme Prise Witz lockert den Ablauf weiter auf. So trifft Conan zum Beispiel genau jenes Kamel wieder, das er in der Verfilmung »Conan der Barbar« k.o. schlägt. Naturgemäß stellen sich unserem Hünen aber eher Probleme als Gags in den Weg. Da blockieren zum Beispiel mächtige Pendel, steinerne Marter-Räder und bröckelnde Böden den Weg. Die meisten dieser Geschicklichkeitstests steigern den Unterhaltungswert, aber ab und zu muss man auch mit nervigen Momenten klarkommen; sprich mit unfairen Passagen, die sich nur mit Glück meistern lassen. Gut gefällt die unaufdringliche Art und Weise, mit der die genreüblichen Schalter-Puzzles in den Spielablauf integriert sind.

Die meiste Zeit verbringt Conan im Clinch mit grimmigen Gegnern. Skelettkrieger nehmen Conan in die Zange, Zauberer schleudern ihm magische Energiekugeln entgegen, Steinzeitmenschen braten ihm Keulen über den Schädel. Abgerundet werden die Haudrauf-Kämpfe durch spannende Bossgegner-Fights. Wenn Conan etwa mit der Streitaxt das Herz einer speienden Götterstatue entzweit, bebt der Bildschirm. Dank der einfachen Steuerung meistert der Protagonist solche Herausforderungen relativ lässig. Springen, klettern, attackieren, blocken und vergleichbare Basis-Aktionen gehen leicht von der Hand. Kommt es zum Handgemenge, lösen simple Tastenkombinationen eindrucksvolle Combos aus. Schwerter, Äxte, Bögen und Streitkolben sehen so mächtig aus, wie es eines Conan gebührt. Und ihre Wirkung überzeugt: Treffen die Angriffe, spritzt das Blut in hohen Bögen aus allen Poren der Feinde. Zartbesaitete Ge-





ARNOLD! ODER?

WER BIST DU?

Wie der junge Schwarzenegger sieht der Kerl ja nicht aus: gleicher Körper, aber anderes Gesicht. Auf den Hauptdarsteller der beiden »Conan«-Verfilmungen verzichtet das Spiel, auf Originalmusik und Synchronsprecher (Thomas Danneberg) aber nicht.

»INTERESSANTE STORY, ZAHLLOSE KÄMPFE UND ERFRISCHENDE RÄTSEL: INSGESAMT EIN SEHR STIMMIGES SCHWERTERGEKLIRR!«



Kämpfe, Rätsel und Geschicklichkeitstests machen das Spiel eines Crom würdig



Großes Kaliber: Diese Götzenstatue ist einer von zwölf Bossgegnern



Ein Augenschmaus: Die Skelettkrieger und deren Bewegungen sind herrlich animiert

mütter mag so etwas schockieren. Aber so geht's halt zu im alten Cimmeria.

Jeder einzelne Sieg bringt Erfahrungspunkte ein, die man jederzeit in neue Kampf-Combos investieren kann. Bis zu 50 dieser mörderischen Combos erlernen und dadurch Conans Kampfkraft steigern, das macht schon richtig Laune. Sollte der Recke trotz aller Kräfte fallen, gönnt ihm Gott Crom eine zweite Chance. Im Jenseits tritt Conan dann erneut gegen die letzten Gegner an und hat so die Chance, seinen Mut erneut unter Beweis zu stellen. Besiegt er die Kontrahenten, schickt Crom ihn zurück auf die Erde, das Abenteuer wird fortgesetzt. Sollte Conan in einen Abgrund fallen oder durch die mystischen Feinde erneut sein Heldenleben verlieren, hat er Pech gehabt und wird zum Beginn der aktuellen Etappe strafversetzt. Eine zweite Chance für den Helden: ein pfiffiger Einfall, und ein gutaussehender dazu. Denn die Parallelwelt ist gefüllt mit Lichteffekten. Auch der Rest der Grafik kann sich sehen lassen. Speziell wie Conan durch das

Gelände marschiert und mit den Muskeln spielt, das ist schon ein paar Blicke wert.

Gesellige Barbaren werden trotzdem enttäuscht sein. Denn sich in kleinen Arenen zu zweit mit Schwertern und Äxten einen Scheitel ziehen, das ist keine wirklich abendfüllende Beschäftigung. Dafür wird Authentizität groß geschrieben. Zur wunderschönen Originalmusik von Basil Poledouris (aus dem ersten Conan-Film) kämpft sich Conan durch Höhlen, Tempeln und Wälder, die einem gleich vertraut vorkommen. Die schwarzen Berge von Cimmeria und die unwirtliche Wüste von Stygia, all das geht auf die bekannten Bücher des Conan-Schöpfers R.E. Howard zurück. Da passt es gut ins vertraute Bild, dass Conan mit der lieb gewonnenen Stimme spricht. Nämlich der von Thomas Danneberg, der Arnold Schwarzenegger häufig synchronisiert. Also, alles in allem ein gelungenes Actionfest, das nicht nur Fans des Kulthelden begeistern kann, sondern auch Freunde des Hack'n'Slay-Genres generell.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

CONAN: THE DARK AXE

DEFTIGES FANTASY-ACTION-ABENTEUER



GRAFIK

Zauberhaft und düster, lupenreine Animationen.



SOUND

Stimmungsvolle Orchestermusik, Orig.-Synchronsprecher, Surround-Ton.



GAMEPLAY

Eindrucksvolle Combos trotz simpler Steuerung.



SPIELSPASS

Unmengen an Kämpfen und Rätseln, ca. 30 Stunden Spieldauer.



BESONDERHEIT

Bewährtes Hack'n'Slay ohne große Neuerungen.

ALTERNATIVE

Fantasy-Abenteuer mit Super-Story, brachialer Action und einem Hauch von Rollenspiel.



»DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS«

STANDPUNKT

Ich bin positiv überrascht: Was auf ersten Bildern wie dumpfes Axtgeklippe aussah, entpuppt sich als kurzweiliges Barbaren-Abenteuer mit spannenden Bossgegner-Fights.

RICHARD LÖWENSTEIN

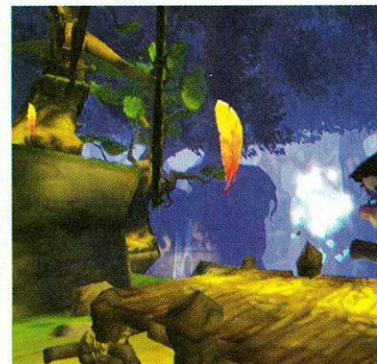
TESTNOTE

7.7

ABWECHSLUNGSREICHES SCHWERTERSCHWINGEN MIT EPISCHER STORY.



Wo Tak austellt, wächst kein Bossgegner mehr



CUBE

INFORMATION

TAK

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: AVALANCHE

PREIS: 49 EURO

HERKUNFT: USA

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

SPEICHER: 32 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

HERRLICHE GRAFIK

WITZIGE GAGS

FLÜSSIGES GAMEPLAY

KAUM LADEPAUSEN

KAMERAUFÜHRUNG

KEIN SURROUND SOUND



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: tik



TAK AND THE POWER OF JUJU

Lust auf einen witzigen Jump'n'Run-Spaß? Dann hüpf ab mit Tak!

WILLKOMMEN

bei »Tak«, einem erfrischend fröhlichen Jump'n'Run, welches ohne große Ankündigung einfach so auf dem Gamecube landet und uns richtig Spaß macht. Mit einem neckischen Grinsen im Gesicht stellt sich Tak, der Tapfere, den Herausforderungen einer Steinzeit-Welt voller Gefahren. Der Neandertaler muss dem fiesen Tlaloc das Handwerk legen, magische Steine finden und sein Volk retten.

Also rennt Tak wie mit Siebenmeilenstiefeln durch bonbonbunte Wälder, Wüsten und Dschungel. Er prügelt sich mit Affen, balanciert über wacklige Hängebrücken, hüpf über schaukelnde Holzpfeiler, legt sich mit Bossgegnern an und stolpert dabei von einem Gag

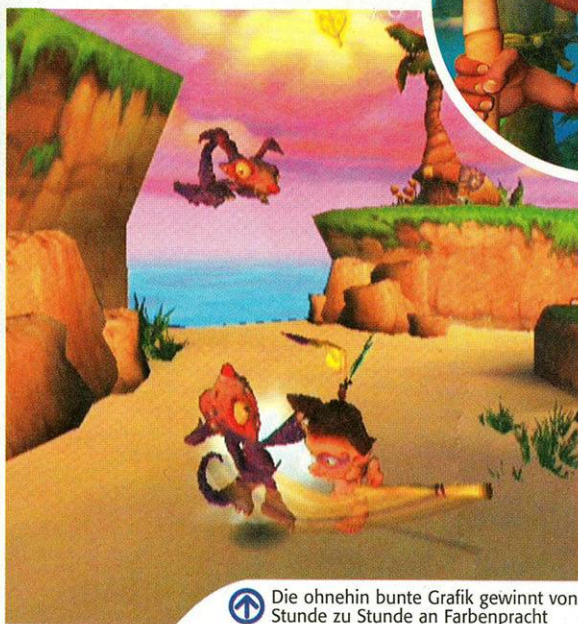
zum anderen. Die Designer des Spiels verstehen es, witzige Geschicklichkeits-Tests unauffällig in das Gelände zu integrieren. Wenn Tak beispielsweise vor einer großen Schlucht zum Stopp kommt, wie geht's weiter? Die Antwort: Einen Orang-Utan finden, sich neben ihn stellen und dazu überreden, doch bitte eine Palme bis auf den Boden zu biegen; fertig ist ein Katapult, mit dem Tak mühelos weite Distanzen meistert. Es ist auch gar nicht immer nötig, sich mit Amok laufenden Affenbanden oder Tlalocs Patrouillen direkt anzulegen. Manchmal ist es viel ratsamer, sich eines der blökenden Schafe zu schnappen und es zu schultern. Derart brillant verkleidet schlüpft Tak unerkannt und ohne Gefahr für die Gesundheit an

vielen Gefahren vorbei. Danke übrigens, Flora: Das hübsche Girl blendet sich immer wieder ein und verrät solche Tricks.

Die gut dosierte Mischung aus Geschicklichkeits-Tests, Gags und einer Hand voll Kämpfe verbreitet von der ersten Minute an gute Laune. Allerdings hat das Spiel nach drei bis fünf Stunden einen Großteil seines Pulvers verschossen. Außerdem hätten wir uns die Bossgegner-Fights ein bisschen raffinierter gewünscht. Doch auch wenn man die besten Ideen bald kennt: Da sie in immer neuen Varianten auftauchen, geht die Motivation nicht so bald den Bach runter. Außerdem kicken fröhliche Ideen das Gameplay immer wieder vorwärts. Wenn das Spiel zum Beispiel



Die Feder auf Taks Kopf zeigt die Gesundheit an: je lila, desto schlecht



Die ohnehin bunte Grafik gewinnt von Stunde zu Stunde an Farbenpracht

das Genre der Extrem-Sportgames durch den Kakao zieht und Tak auf dem Snowboard durch einen Eiscanyon jagt, bleibt kein Auge trocken. Nervige Momente gibt's so gut wie keine. Und Teleporter-Stationen sorgen sogar dafür, dass die Wege nicht zu lang werden.

Mit seinen herrlich komisch animierten Figuren kitzelt das Spiel immer wieder das Zwerchfell. Die Schafe zum Beispiel sehen zum Brüllen aus, wenn sie nervös um sich blicken. Und einem Orang-Utan sieht man es regelrecht an, wie genervt er ist, wenn Tak ihn zum dritten Mal um Katapult-Dienste bittet. Gleichzeitig wirkt die Umwelt trotz knallbunter Farben und urkomischer Animationen überraschend glaubwürdig. Tak hinterlässt überall Fußspuren, und eine so authentische Simulation physikalischer Elemente sieht man nur ganz, ganz selten in einem Game dieses Genres. Auch die Wellen auf dem Wasser sehen einfach echt aus. Und wenn Tak am Seil klettert, dann baumelt und schlingert das Tau erstaunlich realistisch hin und her.

Weil sich in Vasen und Büschen so viele Extras und Geheimnisse verstecken, lohnt stundenlanges Suchen und Finden außerdem. Mutige Entdecker stoßen mit Schlüsseln die Tore zu weiteren Herausforderungen auf und machen sich die Juju-Magie zu Eigen. Das hat viele mögliche Effekte. Einer davon: Etwa 30 Sekunden lang wird die Zeit gedehnt. Dann gleitet Tak so elegant durch den Dschungel wie Neo durch die Matrix; ein äußerst cooler und wegen schicker Unschärfe-Effekte sehr sehenswerter Trick.

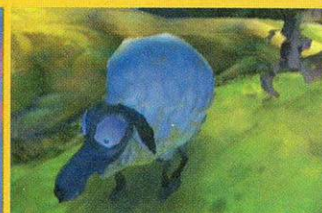
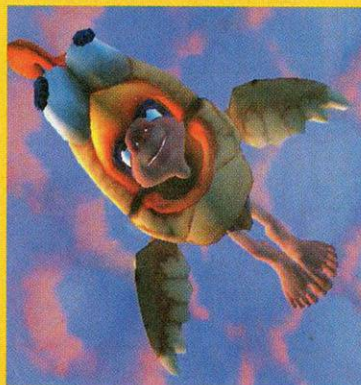
So kommt »Tak and the Power of Juju« als unkompliziertes und überraschend erwachsenes Gute-Laune-Game daher, dessen entspannte Musik sich direkt in die Ohren bohrt. Wenn Tak ein fröhliches »Buumschakalak« trällert und nach gelungenen Aktionen »Wer ist der Mann?« in die Runde brüllt, dann tanzen die Lebensgeister. Die gelungene Eindeutigkeit und die stellenweise von einem erstaunlich schwarzen Humor geprägten Dialoge sind Publisher THQ hoch anzurechnen.

RICHARD LÖWENSTEIN

TIERISCHER SPASS

DA GACKERN JA DIE HÜHNER!

Meine Güte, was für ein tierischer Humor: Ständig und überall trifft Tak auf allerlei skurriles Getier. Wenn Tak harmlose Hennen verprügelt, flattern die Federn und gackern die Hühner. Und wehe, wenn Tak ein Schaf in den Hintern kickt oder es durch die Gegend trägt; dann guckt das Schaf mindestens so verstört aus der Wolle wie Scrat, das verzweifelte Säbelzahn-Eichhörnchen aus dem Kinostreifen »Ice Age«. Einer der vielen netten Nebeneffekte dabei: Jedes Mal, wenn man jetzt eine Feuertaste drückt, beschwert sich das Schaf über die Huckepack-Aktion mit immer anderem Blöken. Nett auch, wenn man in der Ferne zwei Orang-Utans beobachtet, wie sie Palmen zu Katapulten zurechtbiegen und mit ihnen ein armes Schaf hin- und herschießen. Solche Gags tun zwar eigentlich nichts zur Sache, aber durch sie wirkt die Umwelt wunderschön lebendig.



Ähneln dem »Ice Age«-Eichhörnchen Scrat: Die zu Schafen verzauberten Einwohner von Taks Welt

Tak hat's mit Hühnern: Später fliegt er im Gockelkostüm übers Land und wirft faule Eier auf Gegner

»DIE GUT DOSIERTE MISCHUNG AUS GESCHICKLICHKEITS-TESTS, GAGS UND EINER HAND VOLL KÄMPFE VERBREITET VON DER ERSTEN MINUTE AN GUTE LAUNE.«

AUF EINEN BLICK

TAK AND THE POWER OF JUJU

BUNTES ACTION-ABENTEUER



GRAFIK

Hübsche Kulissen, witzige Animationen. Kameraführung na ja.



SOUND

Mitreißende Effekte, prima Eindeutigkeit.



GAMEPLAY

Handliche Steuerung. Kämpfe und Kopfnüsse folgen Schlag auf Schlag.



SPIELSPASS

Jump'n'Run-Action mit prima Ideen.



BESONDERHEIT

Filmchen und Extras zum Freispielen.

ALTERNATIVE

Putziges und buntes Jump'n'Run der »Sonic«-Erfinder.



»BILLY HATCHER«

STANDPUNKT

Sorry, mir ist das ganze Spiel zu knüffig. Nix gegen bunte Grafik, aber ein bisschen frecher dürfte das Design schon sein. Nicht mein Ding.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8.0

PUTZIGE ACTION VOLLER GAGS UND ERFRISCHENDER IDEEN, DIE SICH NUR LEIDER RECHT BALD TOTLÄUFT.



PITFALL:

DIE VERLORENE EXPEDITION

CUBE

INFORMATION

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: ACTIVISION

PREIS: 40 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

SPEICHER: 51 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

»PITFALL! « UND »PITFALL 2« ALS
BONUS-GAMES

+ SEHR GEFÜHLVOLLE STEUERUNG

+ WITZIGE CARTOON-GRAFIK

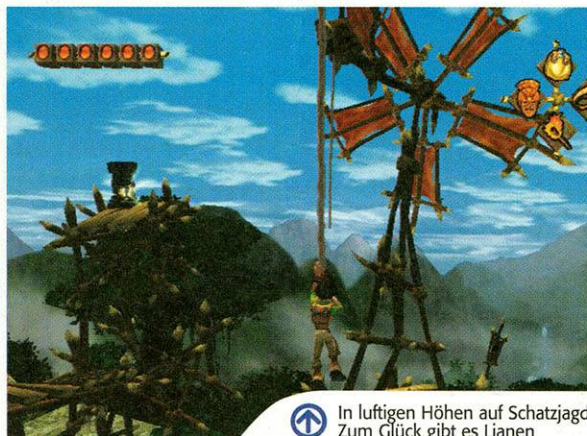
+ GÜNSTIGER PREIS

■ SELTENES RUCKELN

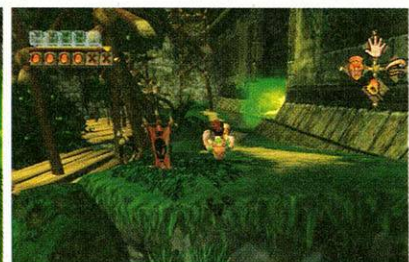
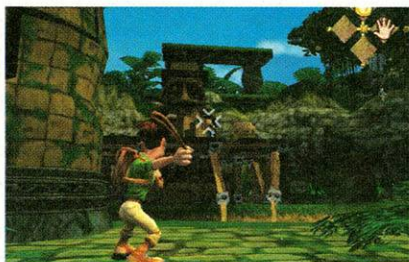
■ TEILS NERVIGE
GESCHICKLICHKEITSTESTS



Dieses maskierte Kerlchen wird mit einer Schlag-Combo besiegt



In luftigen Höhen auf Schatzjagd: Zum Glück gibt es Lianen



Starke Konkurrenz für Indy und Lara

Begleite Pitfall Harry auf seinem abenteuerlichen Dschungeltrip

HARRY STECKT

wieder im peruanischen Regenwald fest. Also muss das Jump'n'Run-Urgestein erneut den Beweis antreten, dass er mit jeder noch so schwierigen Situation fertig wird. Schließlich arbeitet der schlaksige Rotschopf nicht bei Pit-Stop, sondern umschiffet nebenberuflich am liebsten Fallen, im Englischen so genannte Pitfalls.

Auf dem Trip durch den Dschungel ist aber nicht nur das übliche Jump'n'Run-Geschick gefragt, sondern auch Köpfchen und Kampfgeist. Denn nur so können verlorene Gefährten wiedergefunden, die auf dem Weg verteilten Fallen umgangen, die versteckten Schätze geborgen und die überall lauernden Gegner besiegt werden. Klar, dass dazu Heldenpotenzial und die ultimative Überlebensausrüstung nötig sind. Für den Mut muss der Spieler selbst sorgen, die Ausrüstung erhält er im Verlauf des Spiels. Ein Schild zur Abwehr feindlicher Geschosse, eine Fackel, die im Dunkeln Trost spendet, eine Maske zum Schutz vor giftigen Gasen, eine Steinschleuder zur Betäubung von Gegnern und eine Flasche, die mit heilendem Wasser gefüllt werden kann – all das sind nur einige der Gegenstände, die Harry auf

seinem Trip durch die Grüne Hölle einsammeln und benutzen kann.

Doch auch ohne diese umfangreiche Ausrüstung kann der Überlebenskünstler sich im Dschungel behaupten. Mit Schlag- und Tritt-Combos lassen sich die meisten Gegner ausschalten. Die Kampftechniken können bei einem Schamanen erlernt werden. Der bietet außerdem eine Verlängerung der Energieleiste an. Doch um die erwerben zu können, muss Harry erst einmal ein paar Götterstatuen abdrücken. Und die sind natürlich an geheimen Orten gut versteckt.

Die mehr als 50 Level glänzen mit bunter Grafik-Pracht. Dreidimensionale Dschungel-Passagen wirken aufgrund der Farbgebung und der Lichteffekte lebendig, dunkle Höhlen im Schein einer Fackel eher beängstigend, der Marsch in

»EIN JUMP'N'RUN-SPASS OHNE SENSATIONELLE IDEEN, ABER HÜBSCH ANZUSCHAUEN, LIEBEVOLL GEMACHT UND MIT TEMPO INSZENIERT.«



LEBENS-SAFT

PRAKTISCH UND ÜBERSICHTLICH

■ Im Laufe des Abenteuers kann der Spieler seine Energieleiste bei drolligen Schamanen vergrößern. Dazu benötigt er allerdings Götterstatuen, die er auf seiner Reise findet. Aufgefüllt wird die Leiste an heiligen Brunnen.

ÜBERLEBENS-AUSRÜSTUNG

FÜR ALLES GEWAPNET

■ Ob eine Steinschleuder zur Bekämpfung von Gegnern, die Gasmaske gegen giftige Pflanzen oder ein Schild zur Abwehr von Gefahren: Im Verlauf der Dschungel-Reise findet man jede Menge sinnvolle Gegenstände.

DSCHUNGEL-OLYMPIADE

MINI-GAMES MIT HERZ

Wer die Aufnahmeprüfung im Eingeborenendorf überstanden hat, kann an den Dschungel-Spielen teilnehmen. Witzige Herausforderungen wie das Zielschießen mit der Steinschleuder lockern das Spielgeschehen auf.

GEFAHR IM VERZUG

HARRY IN BEDRÄNGNIS

■ Wenn Harry Angriffe einstecken muss, ist das zwar schmerzhaft, zeigt aber besonders gut, wie schön die Grafik dieses Titels ist. Tolle Farbeffekte und comicartige Sternchen schmeicheln den Augen.

freies Gelände und auf Stelzenhäuser danach beinahe befreiend. Der Soundtrack treibt mit seinen rhythmischen Buschtrommeln das Spiel voran, die blendende Eindeutigkeit passt dazu: Wenn die Figuren sprechen, dann deutsch und in einem angenehmen Tonfall.

In dieses hübsche Bild fügen sich der Held und seine Gegner nahtlos ein. Look und Animationen im witzigen Comic-Stil begeistern das Auge, genauso wie Grashalme, Schmetterlinge und viele andere Details, derentwegen die Umwelt so lebendig wirkt. Es ist eine richtige Freude, die Bewegungen von Krokodilen, Eingeborenen, Skorpionen, Stachel-schweinen, Affen und Piranhas zu beobachten.

Aber auch Rotschopf Harry hat einiges zu bieten. Für einen Jump'n'Run-Helden wartet der Abenteurer mit einem überraschenden Repertoire an Bewegungsmustern auf. Er kann klettern, rollen, schwimmen, an Lianen schwingen und beherrscht zahllose Sonder-Moves und Angriffe. So macht der Überlebenskampf

im Dschungel Spaß. Ab und zu mal kräftig am Stick rütteln oder wie ein Specht den Feuerknopf bearbeiten, um aus dem Maul eines Krokodil zu flüchten oder schnell durch verseuchtes Wasser zu schwimmen – solche Intermezzi bereichern den Spielablauf um eine erfrischende Prise Tempo.

Nur selten stolpert der Spaß über lästige, weil frustrierend schwere Geschicklichkeitstests. Den Ausgleich schaffen eingestreute Mini-Games, bei denen Pitfall Harry zum Beispiel mit seiner Steinschleuder auf Affen feuert. Wer darüber hinaus gründlich sucht, kann vieles finden – in Höhlen, abseits vom Weg, zum Beispiel die original umgesetzten Versionen der Ur-Titel »Pitfall!« und »Pitfall 2«. Alles in allem also ein Jump'n'Run-Spaß, der ohne sensationelle Ideen auskommt, aber hübsch anzuschauen ist, liebevoll gemacht und mit Tempo inszeniert wurde.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

EINFALLSREICHES DSCHUNGEL-JUMP'N'RUN



GRAFIK

Feine Animationen, schöne Umgebung, ab und zu kleine Ruckler.



SOUND

Rhythmische Buschtrommeln fesseln den Spieler.



GAMEPLAY

Einfache Steuerung, witzige Gegner und schöne Story.



SPIELSPASS

Im Dschungel und Ruinen gibt es immer etwas Neues zu entdecken.



BESONDERHEIT

Spaßige Animationen heben den Titel vom breiten Mittelfeld ab.

ALTERNATIVE

Für Spieler, die ein rasantes Jump'n'Run haben wollen.



»SONIC HEROES«

STANDPUNKT

Ein feines Spiel, das durch Ideenreichtum und seine witzige Optik überzeugt. Endlich mal was anderes als das üblich öde 3D-Gehüpfe. Einfach Jump'n'Run für jedermann.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

7.7

SCHATZ- UND ABENTEUERSUCHE IM DSCHUNGEL: SO MACHT EIN JUMP'N'RUN RICHTIG SPASS.

Quiz mit den Pocket Monstern

PIKA, PIKA,

PIKACHU!

Dieses niedliche Kerlchen ist der Star der Show. Pikachu heißt er, und »Pokémon Channel« ist sein Ding. Er weicht kaum von deiner Seite.

14:44

Mt. Schne

Ich liebe es zu tanze

Nach »Pokémon Channel« guckst du nie wieder den Shoppingkanal

Alle Einkäufe aus dem Shoppingkanal landen in diesem Raum

Pokémon Ranking

Oddish	52 points
Togepi	40 points
Swinub	35 points
Natu	20 points
Cubone	15 points

This is what we found!

We've got big bargains today just like every other day!

SMELLY ART STU

POKÉMON CH

Mach dich bereit und schnapp sie dir alle

DAS POKÉMON- Phänomen scheint kaum Grenzen zu kennen. Nintendo beglückt uns jetzt zum ersten Mal auf dem Gamecube mit den niedlichen Taschenmonstern. Was kommt dabei heraus? Eine ziemlich ungewöhnliche Sammlung kleiner Minigames, durchmischt mit einer Prise Tamagotchi. Unser aller Liebling Pikachu bekommt einen neuen Fernseher ins Haus geliefert. Also sitzt du an seiner Seite und zapfst dich durch die Kanäle. Pikachu wird nach kurzer Zeit zutraulich und freundlich, wächst einem sozusagen ans Herz. Er benimmt sich wie ein kleines Kind: Er lacht, lächelt und ist so aufgeregt und begeistert, dass er bald sogar versucht den Fernseher zu besteigen. Fast scheint Pikachu das TV-Gerät gern zu haben. Konflikte beim Senderwechsel oder Ausschalten sind vorprogrammiert, besonders dann, wenn gerade Pikachus Lieblingssendung läuft.

Dafür ist die Senderauswahl groß und wächst stetig. Homeshopping, Nachrichten, Sport und natürlich ein Anime-Kanal dürfen hier nicht fehlen. Auf der Mattscheibe trifft man alle erdenklichen Pokémon wieder. Enten spricht die Nachrichten, Woingenau stellt Quizfragen, Schiggy verkauft in seinem Shoppingsender alle möglichen Produkte. Damit man nicht nur passiv rumsitzt und sich berieseln lässt, sorgen jede Menge Interaktionsmöglichkeiten für Unterhaltung. Der

Anime-Sender zeigt zum Beispiel Episoden aus der Serie »Pichu Bros.: Einer für alle«. Man kann einzelne Frames herausnehmen, in Farbeagles Atelier bemalen und als Wand schmuck im Haus einsetzen; das erinnert ein wenig an »Mario Paint«. Besonders tolle Werke werden von Kritikern ausgesucht und im Kunst-Kanal gewürdigt. Um ein wenig Geld zu machen und bei Schiggy einkaufen zu können, bewirbt man sich als Kandidat beim Quizsender. Hier muss man allerlei Pokémon an Umriss oder Stimme erkennen, bevor es ein anderer tut.

Besonders niedlich ist es, Pikachu beim Nachäffen des Aerobic-Senders zu beobachten, aber auf Dauer wird das doch sehr langweilig. Deshalb hört man sich am besten erst mal die News an und erhebt beim Homeshopping eine Buskarte, und ab geht's nach draußen. Denn außerhalb der eigenen vier Wände gibt es viel zu entdecken. Nicht nur, dass man bekannte Gegenden erkunden kann, auch die Sammelleidenschaft wird geweckt. Neben den Pokémon Minis – mit sechs unterschiedlichen Minigames – freuen sich Fans auf exklusive »Nice-Card«-Sammelkarten. Wer diese sorgfältig in der gekauften Sammelmappe aufbewahrt, erhält ab und zu nette Bonusobjekte von Professor Eich. Beim Professor kann man auch seinen Spielstand speichern.

Damit man seine Lieblingssendung nicht verpasst, muss man nur in der Pro-

CUBE

INFORMATION

POKÉMON CHANNEL

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG/BILOTEXT/
DEUTSCH, KEINE SPRACHE

MERKMALE

WITZIGE MINIGAMES

MASSIGE IDEEN

SAMMELKARTEN-FIEBER

MÄSSIGE ANIMATION

KEINERLEI STORY

02. APR. '04 ERHÄLTICH ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: relaxo



sieht glücklich aus.



Sobald du das »Pichu Bros.«-Anime freigespielt hast, kommt eine neue Option zum Vorschein: Du kannst das Stahl-Psychopokémon »Jirachi« per Link-Kabel auf den GBA in die Titel »Pokémon Rubin« und »Pokémon Sapphire« übertragen.

»VON ZEIT ZU ZEIT KOMMT MAN DOCH WIEDER AUF EIN SPIELCHEN ZURÜCK.«



Wer die richtige Antwort kennt, gewinnt Sammelkarten

ANNEL

grammzeitschrift blättern und die Zeit auf der Wanduhr beachten. Die stellt nämlich die interne Systemzeit des Gamecube dar. Nettes Gimmick am Rande: Je länger man spielt, desto mehr Objekte und Kanäle werden freigeschaltet. Das soll den Spieler bei der Stange halten. So läuft eigentlich das gesamte Spiel ab, denn eine echte Story gibt es nicht, und Ziele fehlen ebenso wie wirkliche Highlights und Herausforderungen. Dass es sich eindeutig um ein Produkt für die jüngere Generation handelt, bestätigt auch die Steuerung. Man bewegt eine virtuelle Hand per Analogstick über den Bildschirm und löst per A-Taste bestimmte Aktionen aus, die der jeweiligen Situation entsprechen. Mehr braucht man eigentlich auch nicht.

Weniger ansprechend als zweckmäßig und passend ist die grafische Präsentation. Zwar wirken alle Figuren lebendig, geben die typischen Geräusche von sich und sind nett animiert, aber ein paar Polygone mehr und lebendigere, liebevollere Hintergründe hätten nicht geschadet. So wirkt alles etwas leblos und steril. Da man den Spielcharakter wegen der gewählten Ego-Sicht nicht zu sehen bekommt, konzentriert sich das Auge auf den Rest, also Pokémon in Hülle und Fülle. Wer sich den Pokémon-Overkill antun will und ein Pikachu-Fetischist ist, wird wohl wenigstens kurzzeitig Spaß haben. Alle anderen warten lieber auf »Pokémon Colosseum«, denn »Pokémon Channel« soll bestimmt nur die Wartezeit überbrücken.

SECKIN ÖZDÜNDAR

DEIN GANZ EIGENES POKÉMON MINI

DAS KOMMT UNS JAPANISCH VOR

Die Pokémon Minis sind eine typisch japanische Idee, die hierzulande kaum jemand je zu Gesicht bekommen hat. Die Minis haben ungefähr die Größe eines Tamagotchi. Man könnte sie als eine Art Winzling-Gameboy bezeichnen, komplett mit austauschbaren Cartridges, die kleine Pokémon-Spiele beinhalten. Wer bisher ohne Mini auskommen musste, darf seine Tränen trocknen: Ein paar nette Puzzles und ein witziges Wett-Essen mit Relaxo sind als Freispiel-Games Teil von »Pokémon Channel«.



Wie Tamagotchi, nur anders: Pokémon Mini



WARUM NICHT ...

... MAL DEN FERNSEHER AUSSCHALTEN UND MIT DEN POKÉMON SPASS HABEN?

Das Zapping durch TV-Kanäle prägt »Pokémon Channel«. Trotzdem motiviert dich das Spiel auch, mit den Pokémon die wilde Natur zu erobern. Du kannst über Felder wandern, dem Garten seine Geheimnisse entreißen oder in den Bus hüpfen und die Welt erforschen. Da und dort wollen dich neue Herausforderungen begeistern; du kannst zum Beispiel ein Konzert mit Pummeluff besuchen und in jedem Areal bei einem Quiz teilnehmen. Mit jeder richtigen Antwort ergatterst du Sammelkarten, triffst weitere Pokémon und findest Kanäle mit so witzigen Namen wie Hoppspross TV oder Mogelbaum TV. Hurra!

Mit dem Bus im Hintergrund reist Pikachu durch die Welt



AUF EINEN BLICK POKÉMON CHANNEL

PUZZLES, QUIZ UND REICHLICH POKÉMON



GRAFIK

Die Pokémon in 3D. Niedlich. 50/60-Hz-Video.



SOUND

Pika, pika, pikaachuu: auf Wunsch in Surround.



GAMEPLAY

Minigames, TV und massig Pokémon-Entertainment.



SPIELSPASS

Die Echtzeit-Engine hält die Motivation hoch.



BESONDERHEIT

Pfiffig, aber letztlich doch eine Minigame-Sammlung.

ALTERNATIVE

Ungefähr genauso infantiler Zeitvertreib für Nintendo 64.



»POKÉMON SNAP N64«

STANDPUNKT

Ich find Pokémon gut. Aber, bei aller Liebe, das hier ist zu viel. Pikachu und Minigames ohne Ende, das ist mir zu kindisch.

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

7.3

NUR FÜR UNERSÄTTLICHE PIKACHU-FANS. LIEBER AUF »POKÉMON COLOSSEUM« WARTEN!



Solid Snake vs. Transformers



Mit einem Transformer zu fighten ist einer der wenigen Glanzpunkte im Spiel

CUBE

INFORMATION

DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS

PUBLISHER: HUDSON SOFT

HERSTELLER: RED FIGHTING

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: FIGHT-GAME

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT

SPRACHAUSGABE JAPANESE

MERKMALE

15 ARENEN

17 FIGHTER

VIELE FADE FIGUREN

EINTÖNIGER SPIELABLAUF

WENIG OPTIONEN



Moai von den Osterinseln in voller Aktion

»Super Smash Bros.« ohne Mario. Wie soll das denn Spaß machen?

WOLLTET IHR schon immer einmal mit Vampirjäger Simon Belmont die niedliche Barbie auspeitschen? Oder dem alten Solid Snake eine deftige Gesichtsmassage verpassen? Dann solltet ihr einen vorsichtigen Blick auf »Dream Mix TV World Fighters« werfen. Mit ihrem neuesten Machwerk servieren uns die japanischen Entwickler von Hudson einen dreisten Abklatsch des Nintendo-Hits »Super Smash Bros. Melee« mit mehr oder weniger bekannten Helden aus der Videospiel-Landschaft.

Wie beim Vorbild, so handelt es sich auch bei »Dream Mix TV World Fighters« um ein Fight-Game für bis zu vier Spieler. Je nachdem, wie weit die vier Kontrahenten voneinander entfernt sind, wird die Arena wild größer oder kleiner gezoomt. So sind immer alle Kämpfer gleichzeitig auf dem Bildschirm sichtbar und es entsteht der Eindruck einer actionreichen Keilerei.

Der größte Anreiz dieses Spiel zu importieren, ist wohl die nette Vorstellung, die unterschiedlichsten Videospielhelden gegeneinander antreten zu lassen. Leider ist die Enttäuschung groß: Der einzige Superstar in der Riege ist Solid Snake. Bomberman und Simon Belmont dürften auch noch dem einen oder anderen ein Begriff sein. Der Rest kommt von der Helden-Ersatzbank.

Und die Prügelei versagt noch in weiteren grundlegenden Elementen: Das so wieso schon eher flache Gameplay von »Super Smash Bros.« wurde noch weiter vereinfacht. Die Kämpfer verfügen tatsächlich nur über eine einzige normale Attacke und einen Special-Move. Das schränkt natürlich die Angriffsmöglichkeiten extrem ein – »Soul Calibur 2«-mäßige Combo-Orgien ade! Wenigstens sehen die Special-Moves bei jedem Charakter anders aus. So verwandelt sich

der Transformer Megatron in eine Kanone, Power Pro-Kun zückt seinen Baseballschläger und – welch Überraschung – Bomberman legt Bomben. Wegen der unglücklichen Animationen und Soundeffekte ist aber nie ganz klar, ob ein Treffer gelandet wurde. Äußerst unbefriedigend!

Auch die einzelnen Level hinterlassen einen faden Beigeschmack. Offensichtlich wurden nicht viele Gedanken an die Level-Architektur verschwendet, und die spärlich erscheinenden Power-Ups wirken ziemlich einfallslos. Dabei ist die Thematik mancher Hintergründe teilweise durchaus gut gewählt. Der »Gradius«-Level ist zum Beispiel abgefahren surreal, und auch die Abschnitte aus »Metal Gear Solid 2« oder »Castlevania« sind ganz nett. Das reicht aber bei weitem nicht aus, um das Spiel zu retten.

Um alle Levels und Kämpfer freizuspielen, muss sich der Spieler mehrfach

DREAM MIX TV WORLD FIG



VERSCHOLLEN?

WIE, KEIN BONK?

Hudson hat eh nicht sonderlich viele bekannte Helden im Repertoire. Stellt sich die Frage, wo ist Bonk? In unseren Herzen hat er seit dem PC-Titel »Bonk's Adventure« einen festen Platz – in diesem Spiel gar keinen.



Der Kinnhaken, der sitzt!

durch den Solo-Modus quälen. In den meisten Fällen sind die fünf zu überstehenden Abschnitte schnell durchzockt. Aber die Boss-Kämpfe am Ende jedes Durchgangs sind unendlich frustrierend. Sie sind nie wirklich schwer, dank der unausgewogenen Charaktere dauern sie allerdings je nach gewählter Spielfigur zwischen 30 Sekunden und guten zehn Minuten.

Neben dem eigentlichen Solo-Modus gibt es noch den Caravan-Mode, eine Ansammlung von acht lahmen Minispielen. In diesen darf man sich alleine in so spannenden Disziplinen wie Herzensammeln auf Zeit üben. Da bei erfolgreicher Absolvierung dieser Spaßbremsen

keinerlei Bonusmaterial freigespielt wird, können sie getrost zu den Akten gelegt werden. Dann wäre da noch ein einsamer Multiplayer-Modus ohne großartige Konfigurierungsmöglichkeiten. Ganz schön schwach für ein Spielprinzip, das geradezu nach Partyspaß schreit.

»World Fighters« hat seine Chance vertan. »Super Smash Bros. Melee« hatte einige Schönheitsfehler und wäre leicht zu toppen gewesen. Stattdessen hat Hudson diese Macken nur noch weiter ausgebaut und das Spiel mit dermaßen laschen Charakteren versehen, dass wirklich nur die größten Japan-Freaks Gefallen daran finden können. Schade!

MARKUS REHMANN

HTERS

STARS UND STERNCHEN

DIE HAUEN SICH FÄUSTE UND PEITSCHEN UM DIE OHREN

In »Dream Mix TV World Fighters« machen 17 Streiter aus drei Lagern den Kampf unter sich aus: Konami, Hudson und die japanische Action-Figuren-Schmiede Takara schieben ihre Helden in den Ring. Die meisten von ihnen haben sich in unseren Breitengraden noch kaum mit Ruhm bekleckert. Der mit Abstand bekannteste Teilnehmer an der bunten Rauferei ist Geheimagent Solid Snake aus »Metal Gear Solid«. Er muss allerdings erst freigespielt werden. Auch Simon Belmont aus »Castlevania« und Bomberman sind ein Begriff. Danach wird's schon schwieriger. Alte Videospielkenner erinnern sich maximal noch an Master Higgins aus »Adventure Island«, Twinbee aus dem Ballergame »Parodius« und an Moai, den Kreisel spuckenden Quadratschädel aus der »Gradius«-Serie.



OPTIMUS PRIME
(TRANSFORMERS)



TYSON GRANGER
(BEYBLADE)



ASUKA
(CY GIRLS)



SIMON BELMONT
(CASTLEVANIA)



SOLID SNAKE
(METAL GEAR SOLID)



MOAI
(GRADIUS)

»SELTEN HAT JEMAND EIN SPIELPRINZIP SO DREIST KOPIERT!«

AUF EINEN BLICK

DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS

UNGEWÖHNLICHES, ABER LANGWEILIGES PRÜGELSPIEL



GRAFIK

Die Spielfiguren sind hübsch, die Kulissen nicht.



SOUND

Lahme Soundeffekte, nur wenige klassische Melodien.



GAMEPLAY

Einfaches Button-Gehämmer, kein Können erforderlich.



SPIELSPASS

Freispielbare Kämpfer sind die einzige Motivation.



BESONDERHEIT

»Super Smash Bros.« ohne große Namen.

ALTERNATIVE

Das große, unerreichte Vorbild von »Dream Mix TV World Fighters«.



»SUPER SMASH BROS. MELEE«

STANDPUNKT

Ich komme mir vor wie bei »Ich bin ein Star – holt mich hier raus«. Drittklassige Videospiel-Helden versuchen ein Comeback und scheitern.

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

3.4

JAPANISCHE FIGHTING-KURIOSITÄT, LEIDER OHNE SPIELSPASS.

CUBE

AUSGABE MAI '04

KOMPAKT TEST

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

Wieder hat uns eine Welle neuer Spiele überrollt. Leider kann nicht jeder Titel auf zwei Seiten Platz nehmen, aber vorenthalten wollen wir euch auch nichts. Darum gilt auf den Kompakttest-Seiten: Lieber kurz und prägnant als aus dem Hefte verbannt.

CUBE
INFO
PUBLISHER: MIDWAY
HERSTELLER: MIDWAY
GENRE: OLDIE-SAMMLG.
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

MIDWAY ARCADE TREASURES

KANN ES SEIN, dass US-Hersteller Midway kein Herz für deutsche Gamecube-Daddler hat? Wie anders wäre es zu erklären, dass diese prall gefüllte Wundertüte mit herrlichen Oldie-Games nicht den Weg nach Europa finden soll? Das wundert umso mehr, als die qualitativ schlechteren Fassungen für Playstation 2 und Xbox hierzulande sehr wohl erhältlich sind. Wie auch immer: In den USA spielt sich die Sammlung von 24 originalgetreuen Umsetzungen alter Spielautomaten von Atari und Williams längst in die Herzen der Retro-Gamer. Die Umsetzungen sind wunderbar gelungen, und Hersteller Midway bewies ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Titel. Die Liste einiger ausgewählter Namen spricht für sich. Mit an Bord sind unter anderem »Gauntlet«, »Joust«, »Klax«, »Paperboy«, »720°«, »Robotron 2084«, »Roadblasters«, »Spy Hunter« und »Rampart«. Außerdem finden sich Interviews und ein paar andere Extras auf der CD, nur sind die kaum der Rede wert. Naturgemäß leidet das Flair einiger Spiele unter der Controller-Steuerung. Die lustige Kugelei »Marble Madness« liegt uns zum Beispiel mit einem Trackball im Blut. Trotzdem: Eine prima Sammlung, die den Import lohnt. Speziell für Menschen, die das Cube-Magazin neu abonnieren wollen. Warum, wieso, weshalb? Die Software Freeloader gestattet problemloses Spielen. Siehe Seite 71.

**CUBE
URTEIL
7.3**

INFO
Programm gemäß
§ 14 JuSchG
reg. nr. 12345
www.usk.de



⤴ »Marble Madness«: Mit Controller weniger prickelnd als mit Trackball



⤴ Kein »Klax«: Ataris Puzzlegame strapaziert das Hirn

CUBE
INFO
PUBLISHER: ACCLAIM
HERSTELLER: BAM!
GENRE: ACTION-AB.
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

CARMEN SANDIEGO

BEKANNT WURDE die Diebesbraut Carmen Sandiego auf dem PC. Nun wird sie von Jung-Detektiv Cole Gannon auf dem Gamecube rund um den Erdball gejagt. Egal ob er sie in einem New Yorker Museum, am Strand von Neuseeland oder den Ruinen von Machu Picchu stellen will, wie gewohnt erfährt man zuerst einmal etwas über Land und Leute. Dann erst beginnt das eigentliche Level, in dem Gannon zwar rennen, schleichen und klettern kann, sogar Gegner besiegen und Geschicklichkeitstests bestehen muss. Aber letztlich läuft dann doch alles auf die Lösung eines Rätsels hinaus, das in der Regel äußerst simpel ausfällt. Wo war noch mal der Schalter zum Öffnen der Tür? Dass »Carmen Sandiego« damit auf die jüngste aller möglichen Zielgruppen schießt, wird schnell klar. Nur entschuldigt das noch lange nicht die hoffnungslos veraltete Grafik oder den nervig piepsenden Sound. Kinder können trotzdem eine Zeit lang ihren Spaß an diesem Titel haben, zumal auch die Steuerung leicht zu meistern ist. Doch der gewollte Lerneffekt stellt sich nicht ein, denn auf eine deutsche Übersetzung hat Acclaim verzichtet. Schwache Leistung!

**CUBE
URTEIL
5.8**



⤴ Steine werfende Ungeheuer versperren den Heldenweg



⤴ Ein Roboter wartet auf den erschöpften Abenteurer



⤴ Diese Hindernisstrecke lädt zum kniffligen Geschicklichkeitstest ein

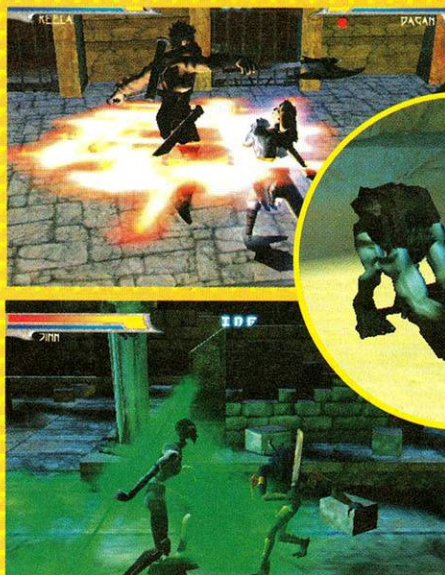
CUBE
INFO
 PUBLISHER: TITUS
 HERSTELLER: TITUS
 GENRE: FIGHTGAME
 SPIELER: 1-4
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH



BARBARIAN

OKAY, wir Gamecube-Besitzer baden nicht gerade in Fightgames. Aber die Auswahl stimmt trotzdem. Es gibt ein paar hervorragende Prügelspiele und ein paar weniger tolle. Jedes einzelne davon macht aber mehr Spaß als dieser Schlagabtausch zwischen Dämonen und Barbaren. Der Name ist Programm: Lakaïen aus finsternen Zeiten treffen sich mit Schwert oder Axt bewaffnet in Burgen und Verliesen, um sich gegenseitig die Schädel kaputtzuschlagen. So etwas könnte ja ganz unterhaltsam sein, wären nicht die Combos so trist und stumpfsinnig zu handhaben. Erschütternd wenige Spezialeffekte versuchen das Auge zu begeistern. Schade drum, denn das Design der Figuren kann durchaus überzeugen. Außerdem wäre ein interessanter Story-Modus geeignet, den Spieler für einige Tage bei der Stange zu halten. Wie in einem Rollenspiel neue Skills und Waffen freizuspielen, das hätte beinahe was! Aber nein. Spätestens wenn ein zweiter Spieler den Controller zur Hand nimmt und eine Herausforderung ausspricht, sinkt der Spielspaß gegen null. Mit ausgereiften Titeln wie »Soul Calibur 2« kann dieses Fightgame nicht mal ansatzweise mithalten. Taktik und Können sollen über den Ausgang der Schlacht entscheiden? Nicht hier. Ein dumpfes Gehämmere auf den Feuerknopf entscheidet über Sieg oder Niederlage.

CUBE
URTEIL
4.6



Die Grafik entspricht dem Gameplay: eintönig und unausgereift

Die hübsche Heldin nach dem Todeswurf

Bei diesen Schlachten muss sogar der Spielspaß bluten

CUBE
INFO
 PUBLISHER: THQ
 HERSTELLER: DRAGONSTONE
 GENRE: JUMP'N'RUN
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH



DRAGON'S LAIR 3D SPECIAL EDITION

BEREITS 1983 schickte sich der Ritter Dirk the Daring zum ersten Mal an, die Prinzessin Daphne aus der Burg des bösen Drachen zu befreien. Und weil schöne Geschichten und deren Spielprinzip nie langweilig werden, feiert der stolze Recke jetzt auf dem Gamecube sein Comeback in 3D. Erneut erkundet er die grauenvolle Burg und ihre verhexten Gänge, Verliese und die mit zahllosen Fallen gespickten Säle. Der Held unterhält mit Jim Carrey-Grimassen, Action, Spielwitz und hübscher Grafik ganz brauchbar. Passend zum wunderschönen 3D-Comic-Look blasen Fanfaren zum Kampf, und dank der umgänglichen Steuerung gibt es dann auch kein Halten mehr. Beim Sprung über tödliche Abgründe ist Geschick gefragt, beim Kampf mit herrlich animierten Rittern entscheidet das Schwert.

Die an sich simplen Aufgaben besitzen teilweise einen hohen Schwierigkeitsgrad. Der kann Einsteiger gelegentlich überfordern, er sorgt aber andererseits dafür, dass Kenner eine Weile lang auf ihre Kosten kommen. Viele der Prüfungen erinnern an das Original auf dem Laserdisk-Spielautomaten, sind aber mit frischer Grafik und anspruchsvoller Steuerung aufgepöppelt. Alles in allem ein netter Zeitvertreib – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Fragt sich nur, was der Untertitel »Special Edition« soll? Irgendwelche Extras sucht man vergebens.

CUBE
URTEIL
7.1



Auf in den Kampf. Ein echter Ritter kennt keine Gefahr



Der herrlich animierte Comic-Look tut den Augen richtig gut

Was macht ein wahrer Held nicht alles, um das Herz einer Prinzessin zu gewinnen



CUBE ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

Heiz den Laser vor, halt die Knarre bereit: Action-Liebhaber mit Game Boy Advance im Halfter erleben einen ganz starken Monat! Besser als »Max Payne«, »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« und »Metroid Zero Mission«, das geht doch gar nicht!



↑ Drei schnelle Gegner plus Gegenverkehr gestalten das Leben schwer

↑ Optisches Tuning macht deinen Schlitten individueller

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: EA GAMES
GENRE: AUTORENNEN
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

IN ILLEGALEN Straßenrennen, bei denen der Spieler um das Ansehen der Tuninggemeinde und Geld für Fahrzeugverbesserungen kämpft, geht es jetzt auch auf dem Game Boy Advance so richtig zur Sache. Ob Rundkurse, schnelle Drag- oder schwere Drift-Rennen, bei denen das Fahrzeug möglichst halsbrecherisch um Kurven gezirkelt werden muss, hier kommen Liebhaber des Renn-Genres voll auf ihre Kosten. Mit den Siebprämien lässt sich protziges Zubehör wie Schweller, Spoiler oder Speziallackierungen erwerben, mit denen Serienwagen wie der Ford Focus oder der Toyota Supra zu bonzigen Statussymbolen mutieren. Klar, dass auch Motor- und Getriebeverbesserungen sowie ein Lachgas-Einspritzer eingebaut wer-

den können, wodurch die Fahrzeuge noch mehr Power auf die Straße bringen. Die schön gestalteten 3D-Geschosse zeigen dann, was der GBA grafisch leisten kann und machen ihm alle Ehre. Leider sind die Rundkursstecken etwas eintönig gestaltet und die fade Musik eher nervig als anregend. Zudem bietet der Titel nicht das extreme Geschwindigkeitsgefühl wie das Gamecube-Vorbild. Das bremst den Spielspaß ein wenig aus, ist aber schnell vergessen, wenn bis zu vier Fahrer im Link-Modus Stoßstange an Stoßstange freudestrahlend um den Sieg rasen. Wer sich für 3D-Rennspiele auf dem Game Boy Advance begeistern kann, ist hier auf jeden Fall richtig.

CUBE URTEIL 7.8

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



ZEITGLEICH MIT dem Gamecube-Pendant erscheint das Jump'n'Run-Abenteuer auch für den Game Boy Advance. Aufgabe des Spielers ist es, die im farbenfrohen 2D-Dschungel verlorenen Kameraden wieder zu finden. Allerdings versuchen wilde Affen, Steine werfende Eingeborene und giftige Skorpione das Leben zur Hölle. Doch mit einer Steinschleuder, Bomben und anderen wehrhaften Ausrüstungsgegenständen kann den Fieslingen die Stirn geboten werden. Die einfache Steuerung und der eingängige Buschtrommel-Sound machen den Weg durch den Urwald zwar nicht zum Spaziergang, aber zu einem echten Vergnügen. Eingefügte Minispiele – wie Drachenfliegen – lockern den Spielverlauf auf und sorgen für jede Menge Abwechslung. Spaß macht auch die wechselnde Perspektive: Den Dschungel mal von der Seite, mal von oben zu betrachten, das erfreut das Auge schon sehr! Der Comic-Look und die hübsch animierten Figuren stehen allerdings im Kontrast zur überzeichneten Farbgebung. Trotzdem: Dieses Jump'n'Run ist für Jung und Alt geeignet und wird höchstens verwöhnte Genre-Liebhaber enttäuschen.

CUBE URTEIL 7.5



↑ In den farbenfrohen 2D-Leveln trifft Harry Gegner en masse, giftige Skorpione etwa



↑ Mit dem Gleitdrachen über den Dschungel: Schaut ulkig aus und macht richtig Spaß

CUBE

INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC
GAMES
HERSTELLER: GRIPTONITE
GAMES
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DIE SIMS BRECHEN AUS

NACH EINIGER Wartezeit kommen »Die Sims« jetzt endlich auch auf den GBA. Anders als gewohnt steuert man hier jedoch eine vorher erstellte Figur direkt und durchläuft eine mehr oder weniger vorgegebene Storyline. Anfangs noch beim Opa in der Scheune wohnend, verdient man sich mit kleinen Botengängen und lustigen Minigames sein erstes Geld. Mit dem mietet man später eine eigene Wohnung und richtet diese ein. Immer wieder werden Missionsziele gesteckt, die es abzuarbeiten gilt. Dabei darf man aber nicht die individuellen Bedürfnisse der Spielfigur aus den Augen verlieren. Und auch die sozialen Beziehungen sollten gepflegt werden. Sehr interessant ist die Link-Option zum Gamecube, mit deren Hilfe man neue Minigames und versteckte Levels freischalten kann. Insgesamt wurde hier eine sehr spaßige Variante des meistverkauften Spiels der Welt aus dem Boden gestampft, die trotz geringerem Wiederpielwert den beliebten Charme des Originals eingefangen hat. Unbedingt mal anschauen!

CUBE
URTEIL
8.5



Leben und leben lassen



Ein neuer Sim wird geboren

CUBE

INFO

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

YU-GI-OH!

WORLD CHAMPIONSHIP
TOURNAMENT 2004

KEIN ANDERES Trading-Card-Game ist auf der ganzen Welt so beliebt wie »Yu-Gi-Oh!«. Eine weitere 1:1-Umsetzung des erfolgreichen Prinzips für den GBA kommt da gerade recht. »World Championship Tournament 2004« trumpft mit einem aktualisierten Regelwerk, neuen Charakteren und 100 tafrischen Karten auf. Der Kern blieb dabei natürlich unangetastet und so muss man weiterhin versuchen, seinen Gegner durch geschicktes Ausspielen seiner Karten außer Gefecht zu setzen oder ihn zur Aufgabe zu zwingen. Nebenbei kann man auch noch sein persönliches Deck bearbeiten, einen Tausch vornehmen oder eine Partie via Linkkabel mit einem Freund austragen. Schade nur, dass die Präsentation insgesamt ein wenig lieblos daherkommt. Weil es kein Tutorial gibt, sollten sich Einsteiger zunächst mit dem Regelwerk auseinander setzen, da man sonst schnell den Überblick verliert. Eingefleischte Fans können und werden trotz der mangelnden Neuerungen ohne Bedenken zugreifen und sich bestimmt auch über die drei beiliegenden Trading Cards freuen.

CUBE
URTEIL
7.1



Bekannte Gesichter sind dabei



Setzt eure Karten geschickt ein

MR. DRILLER 2

CUBE

INFO

PUBLISHER: ATARI
HERSTELLER: NAMCO
GENRE: PUZZLE
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DIESES Puzzle-Game fällt aus dem Rahmen: Endlich mal keine herabfallenden Spielsteine, die angeordnet werden müssen, sondern jede Menge farb- und formverschiedene Klötze, die es mit einem Presslufthammer zu zerklappen gilt. Als putzige Comicfigur bohrt sich der Spieler durch Unmengen an kunterbuntem 2D-Geröll. Klar gibt's da einige Schwierigkeiten, die der Hobbybergarbeiter taktisch lösen muss, um zum Mittelpunkt der Erde vorzudringen. So sorgen zum Beispiel stabile Granitblöcke dafür, dass der Spieler zu viel Zeit mit ihnen verschwenden und so den Highscore verpasst. Außerdem sollte immer nach der nächsten lebenswichtigen Sauerstoffflasche Ausschau gehalten werden, da so weit unter der Oberfläche die normale Luft zum Atmen nicht mehr ausreicht. Zusätzlich erschweren herabstürzende Gesteinsteile das Leben der drolligen Spielfigur. Besonders lustig ist das Game natürlich im Link-Modus, wenn sich zwei Bohrmeister anschicken, die gewünschte Tiefe als Erster zu erreichen; oder am längsten zu überleben. Der fröhliche, kindliche Soundtrack macht zusätzlich Stimmung, was jede Menge Spielspaß garantiert. Trotz allem ein Spiel des ungeliebten Puzzle-Genres und deshalb nur für dessen Liebhaber geeignet.

CUBE
URTEIL
7.3



Immer schneller, immer tiefer! Puzzles für Meister des Bohrens



CUBE

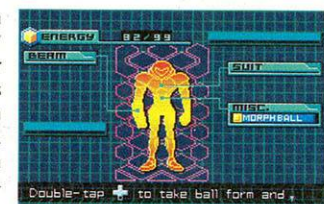
INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: ACTION
SPIELER: 1
ERSCHEINT: APRIL '04

METROID ZERO MISSION

ENDLICH, ENDLICH: Samus Aran ist wieder da! In »Metroid Zero Mission«, dem Remake des 1987 erschienen Ur-»Metroid«, geht sie wieder einmal ihrer Lieblingsbeschäftigung nach: Den Planeten Zebes besuchen und Weltraumpiraten plus mutierte Viren sprengen oder mit der Laser-Wumme abfackeln. Grafik und Sound sind aufgepeppt, dadurch wirken die düsteren Gänge und verregneten Oberflächen-Passagen bedrückender als je zuvor. In diesem schaurigen Umfeld klettert, hüpf, schießt und rennt Samus, macht Jagd auf Motherbrain. Die Story geht weit über das hinaus, was im Originalspiel geboten war; wie weit, das erzählen hübsche Bildchen zwischen den Etappen. Mit Raketen, Bomben und Strahlenwaffen geht's den unzähligen Gegnern in Gängen und futuristischen Räumen an den Kragen. Upgrades an Samus Rüstung erlauben es ihr, durch Lava zu waten und sich zu einer Kugel zu rollen, um enge Passagen zu meistern. Für die riesigen Bossgegner reichen Feuerkraft und Sonderausrüstung alleine nicht aus: Nur mit der richtigen Taktik lassen sich diese bezwingen. Das ist oft verdammt knifflig, garantiert aber Spaß ohne Ende. Das spannende Action-Spektakel macht der Serie und besonders dem Original alle Ehre. Ein netter Bonus: Das NES-Original wurde irgendwo in den Tiefen des Planeten Zebes versteckt.

CUBE
URTEIL
8.7



Dieser schön animierte Bildschirm zeigt alle einsatzbereiten Waffen



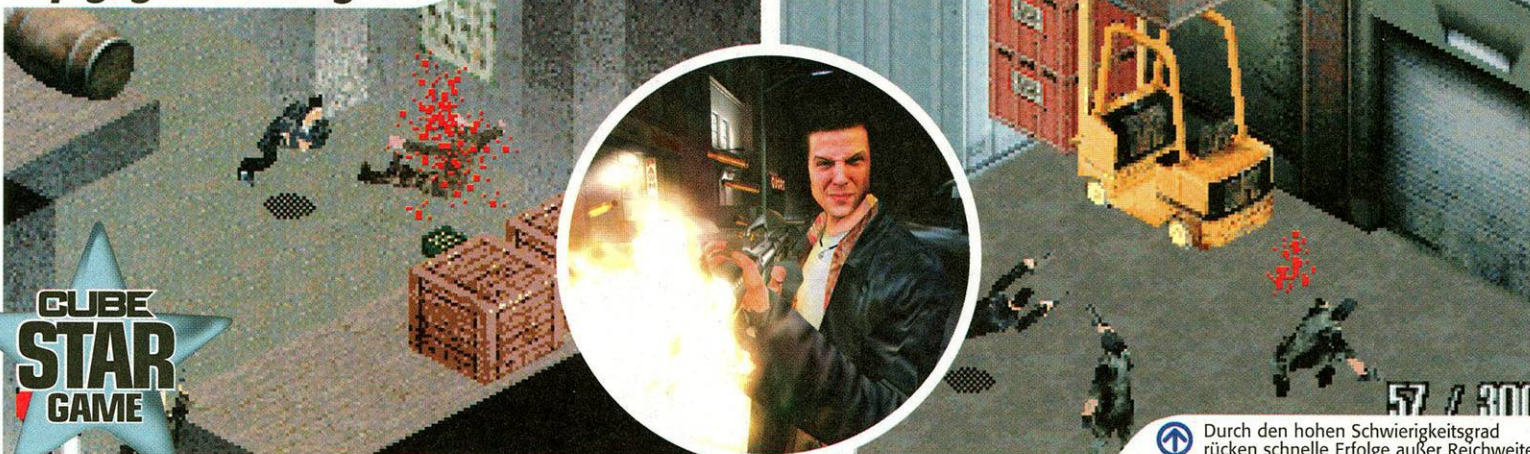
Die riesigen Bossgegner lassen sich nur mit der richtigen Taktik bezwingen



Im Inneren des Planeten Zebes lauern unzählige Gegner



Cop gegen alle Regeln



**CUBE
STAR
GAME**

Durch den hohen Schwierigkeitsgrad rücken schnelle Erfolge außer Reichweite

CUBE

INFO

PUBLISHER: ROCKSTAR

GAMES

HERSTELLER: MÖBIUS

ENTERTAINMENT

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ERSCHEINT: 19. MÄRZ '04



MAX PAYNE ADVANCE

Greif dir deine Waffen und lehre die Unterwelt das Fürchten!

EIN BLUTIGER TAG: Undercover-Cop Max Payne kommt von der Arbeit nach Hause und findet Frau und Kind brutal ermordet auf. Um seine Familie zu rächen, wirft er die Fesseln der Bürokratie ab und steigt hinunter in den New Yorker Untergrund. PC-Daddler kennen das schon: Hersteller Rockstar holt mit Max Payne einen der momentan erfolgreichsten PC-Helden auf Nintendos Hosentaschen-Konsole. In zwölf riesigen Etappen kämpft sich der beinharte Cop durch die New Yorker U-Bahn, Gangstervillen und düstere Stahlwerke. Er räuchert den Unterschlupf einer Bande von Satansanbetern aus und gerät an einen verbitterten Killer. Schöne und nahtlos mit dem Action-Gameplay verflochtene Bilder erzählen eine fesselnde Story wie sonst selten auf dem Game Boy Advance. Um Killer und Co. aus dem Weg zu räumen, steht Max ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung. Brecheisen, Baseballschläger und Kleinkaliberwaffen wie verschiedene Pistolen und Schrotflinten sind Notlösungen. In Sturmgewehr und Maschinenpistolen dagegen erste Wahl. Die limitierte Munition setzt eine Ballerei mit Köpfchen voraus.

Da ihr gegen kaltblütige und erschreckend clevere Killer in den Kampf zieht, reichen weder Waffengewalt und oft auch nicht vier Versuche pro Level, um das Etappenziel zu erreichen. Denn die vielen Gegner nutzen die Deckung, zielen akkurat und greifen aus dem Hinterhalt an. Ein spannender Schusswechsel folgt dem anderen. Jetzt bringt der »Bullet Times«-Modus Pfiff und Taktik ins Spiel. Denn wer effektiv tötet und dadurch die »Bullet Time«-Sanduhr füllt, kann häufiger in die Zeitlupe schalten. Dann bleiben einige zusätzliche Zehntelsekunden, um die Gegner gezielt ins Visier zu nehmen, bevor sie reagieren können. Wenn der Held in Zeitlupe mit zwei Knarren in den Fäusten durch den Raum hechtet und die Übeltäter mit Blei durchlöchert, sieht das ganz einfach stark aus. Weil dabei literarische Blut spritzt, hat das Spiel aber auch zu Recht ein USK-Rating ab 16 Jahren bekommen.

Alle Effekte wirken für GBA-Verhältnisse überdurchschnittlich authentisch. Die detailliert ausgestatteten Örtlichkeiten sind voll gestopft mit Gegenständen, die bei den wilden Schießereien durchlöchert werden. Atmosphärische Musik

erzeugt zusätzlich das Gefühl als befände sich der Spieler ständig im Showdown eines Actionfilms. Die Steuerung ist konfigurierbar, wodurch sich Max Payne ganz nach Belieben durch das Spiel lenken lässt. Aber der Titel überzeugt nicht nur durch seine hohe Qualität, sondern auch durch die ergreifende Geschichte des vom Schicksal gepeinigten Helden. Diese wird zwischen den einzelnen Levels im Comic-Stil erzählt und dem Spieler sogar mit einigen Fetzen Sprachausgabe näher gebracht. Die sind aber leider nur im englischen Original zu hören; lediglich Bildtexte und Anleitung sind ins Deutsche übersetzt worden. Davon abgesehen sind Look und Präsentation für GBA-Maßstäbe wirklich allererste Sahne. Ein nettes Feature ist die Tatsache, dass bereits beendete Level jederzeit angewählt und gespielt werden können. So kann man in aller Ruhe nach geheimen Räumen suchen und hat auch dann noch seinen Spaß, nachdem der Abspann schon längst über das Display geflimmert ist.

**CUBE
URTEIL
8.5**

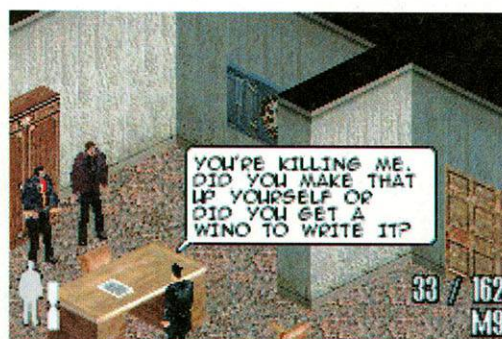
SEBASTIAN WEIDENBECK



So ein Kreuzfeuer endet in aller Regel tödlich



Sprechblasen und Einzelbilder erzählen von Max' tragischem Schicksal



Fiese Gangster texten Max mit derben Sprüchen zu

CUBE
INFO
PUBLISHER: UBISOFT
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: TAKTIK
SCHLEICHER
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



**CUBE
STAR
GAME**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Große Taktik im kleinen Format

DAS ERSTE »Splinter Cell« eroberte durch sein revolutionäres Spielprinzip bereits alle großen Konsolen im Sturm. Klar, dass der Game Boy Advance da nicht hinten anstehen wollte. Und nun bekommt Nintendos Hosentaschen-Konsole das neue »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« sogar schon vor dem Gamecube. Kann der taktische Action-Schleicher auch auf dem kleinen Bildschirm überzeugen?

Auf den ersten Blick tut sich wenig im Vergleich zum Vorgängerspiel. In der Rolle von Agent Sam Fisher arbeitet sich der Spieler mal von links nach rechts, mal von unten nach oben durch Gebäudekomplexe. Die sind natürlich gespickt mit Gegnern, die man möglichst lautlos umschleicht oder dezent entsorgt. Wer wie Rambo in die Welt von »Pandora Tomorrow« eintaucht, kommt nicht weit. Denn wenn erst einmal der Alarm ausgelöst ist, wird der Held gnadenlos gejagt. Dank vieler neuer Features ist Sam Fisher den neuen, noch schwierigeren Herausforderungen gewachsen. So beherrscht der Agent (im Vergleich zum ersten Teil) eine Reihe weiterer Bewegungsmuster: Er kann sich abrollen, Schatten ausnutzen oder sich hinter Gegenständen verbergen. Was schließen wir aus

letzterer Tatsache? Richtig, die Grafik hat mächtig zugelegt, und die einzelnen Räume, Gänge oder Schächte präsentieren sich wesentlich detaillierter. In gestochen scharfen Bildern wurden sogar für den GBA einige der schönen Lichteffekte umgesetzt, die Markenzeichen dieses Titels sind. Damit einhergehend steigt natürlich auch der Grad der Realität: Das neue »Splinter Cell« ist authentischer, mitreißender, spannender. Wenn der Spieler sich im Dunkeln versteckt, während Wachtrupps an ihm vorbei patrouillieren, schlägt das Daddlerherz jetzt noch schneller.

Doch es wird noch realistischer. So können die feindlichen Soldaten nach erfolgreichem Anschleichen gepackt und als menschlicher Schutzschild benutzt werden. Mit dem armen Kerl im Schwitzkasten lassen sich dann gegnerische Einheiten nicht auf ein Feuergefecht ein. Schließlich wollen sie nicht, dass ihr Kamerad im Kugelhagel stirbt. Und sollte es einmal nicht möglich sein, einen hell erleuchteten Raum unentdeckt zu durchqueren, so kann mit einem gezielten Schuss sogar das Licht »ausgeknipst« werden. Dann einfach das Nachtsichtgerät oder die Thermalbrille aufsetzen, und ab durch die Mitte.

Zusätzliche Perspektivenwechsel sorgen im Spielverlauf für noch mehr Abwechslung. In einer Art Ego-Shooter-Ansicht darf sich der Spieler im Umgang mit schwenkbaren Kameras, Richtmikrofonen oder dem beliebten Scharfschützengewehr üben. Durch solche schöne Einfälle gewinnt der ohnehin schon komplexe Titel noch mehr an spielerischer Tiefe und fesselt Stunde um Stunde an die Taschenkonsole. Die feindlichen Söldner und Soldaten sind nicht nur toll animiert, sondern dank neu programmierter KI selbst für Profi-Daddler eine echte Herausforderung. Aber genau das macht ja so viel Spaß. Endlich keine dämlichen Feinde mehr, die mit verklärtem Blick in der Gegend herumstehen. Und wenn der gute Soundtrack dem Spieler dazu den Angstschweiß auf die Stirn treibt, wird klar, wie gut dieses Spiel ist. Selten zuvor gab es auf dem Game Boy Advance so viel Abwechslung, Bewegungsfreiheit und Action. »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« ist auch auf dem GBA eine spannende, taktische Herausforderung.

**CUBE
URTEIL
8.7**

SEBASTIAN WEIDENBECK



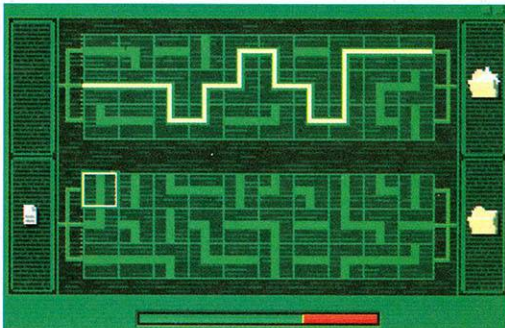
⬆ Ist ein Raum zu hell, knipst ein gezielter Schuss die Lichter aus



⬆ Vor neugierigen Kamera-Augen kann sich Sam hervorragend verbergen

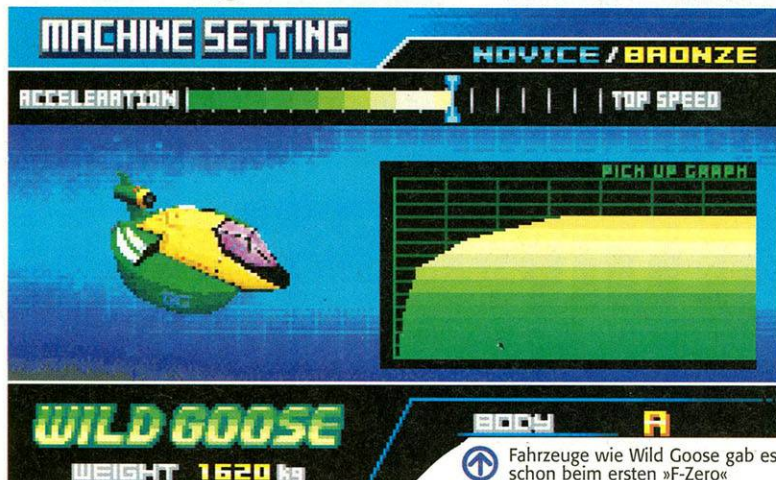


⬆ Mit dem Scharfschützengewehr auf Übeltäterjagd. Da kommt Freude auf



⬆ Dieser Gegner stellt nach einem kleinen Feuergefecht keine Gefahr mehr dar

Die Rettung für alle, denen »Mario Kart« zu harmlos ist



Fahrzeuge wie Wild Goose gab es schon beim ersten »F-Zero«



Weite Sprünge bei atemberaubender Geschwindigkeit können zu Abstürzen führen

F-ZERO: LEGEND OF FALCON

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: RENN Spiel

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: Q2 '04

INFO

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

UNS KOMMT ES vor, als hätte das letzte »F-Zero«-Spiel gerade erst gestern auf dem Game Boy Advance Geschwindigkeitsrekorde aufgestellt. Ist das wirklich schon so lange her? In Japan hat sich jedenfalls schon der Nachfolger an den Start katapultiert. Wir haben uns ein Muster besorgt.

Was gibt es Neues zu entdecken? Auf den ersten Blick wenig. Auf jeden Fall sorgt das Rennspiel wieder für einen turboschnellen Adrenalinschub. Viele Jahre in der Zukunft angesiedelt, jagen Gleitflitzer wie auf einem Luftkissen über flimmernde Achterbahnkurven. Drei Cups mit je fünf Strecken warten im Arcade-Modus darauf, mit bis zu 30 verschiedenen High-Speed-Boliden erobert zu werden. Natürlich stehen nicht alle Fahrzeuge von Anfang an zum Rennen bereit. Die meisten müssen im Verlauf des Spiels freigeschaltet werden. Bei den Strecken finden sich altbekannte Kurse wie »Mute City« wieder, aber auch neue Pisten wie der vernebelte »Mist Flow«, das vermintete »Fire Field«

und jede Menge andere anspruchsvolle und kurvenreiche Herausforderungen. Diese sind in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden befahrbar, wodurch Einsteiger und Renn-Profis gleichermaßen Spaß haben können. Überholmanöver, fiese Slides durch Kurven und explodierende Kontrahenten: Mit Höchstgeschwindigkeit zu packenden Sounds über die verschiedenen Strecken zu fetzen, das macht einfach unglaublich Spaß.

Beim Story-Modus ist das etwas anders. Hier müssen verschiedene Rennen gegen einzelne Fahrzeuge bestritten werden. Und schon in den ersten Herausforderungen gibt es keine Kurve unter 90 Grad. Wahre Cracks werden aber genau das lieben, während Gelegenheitsdaddler hier nach spätestens fünf Minuten das Handtuch werfen. Aber das ist ja noch nicht alles! Eine Art Führerscheinprüfung steht auch noch zur Wahl. Hier trennt sich dann endgültig die Spreu vom Weizen. Bestimmte Streckenabschnitte müssen in möglichst kurzer Zeit gemeistert

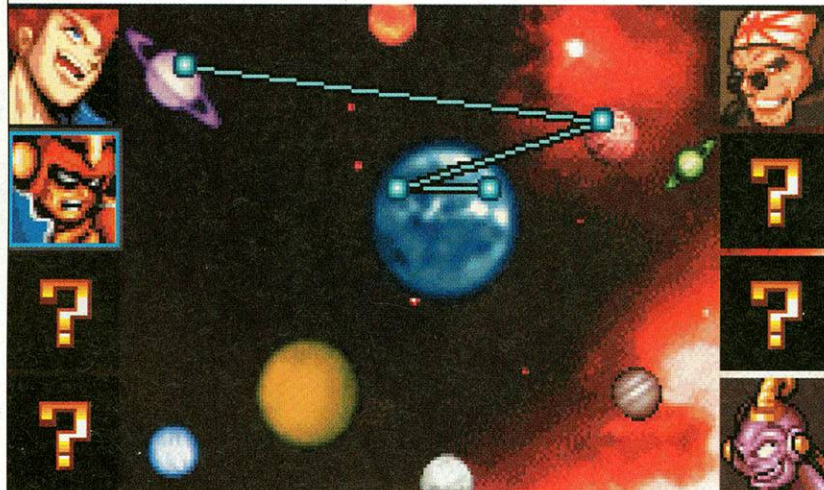
werden. Anfänger schaffen maximal einen Bronze-Rang. Und selbst ernannte Daddelpromis müssen feststellen, dass es immer noch Spiele gibt, in denen ein Gold-Rang fast unmöglich ist... aber genau darin liegt der Reiz dieses Titels. Die zahllosen Herausforderungen und freispielbaren Elemente geben stets Anreiz, den Game Boy Advance erneut zu starten und weiterzuspielen. So bleibt der Spielspaß auch dann noch erhalten, wenn die drei Cups längst beendet sind. Wir gehen stark davon aus, dass Nintendo einen Multiplayer-Modus mit Link-Möglichkeit einbaut. Aber das wird noch eine Zeit dauern. Nach monatelangem Zögern hat sich Nintendo jetzt endlich dazu durchgerungen, einen offiziellen Deutschland-Termin für die Veröffentlichung des neuen »F-Zero«-Games bekannt zu geben. Ende Juni soll »F-Zero: Legend of Falcon« auch hierzulande durchstarten.

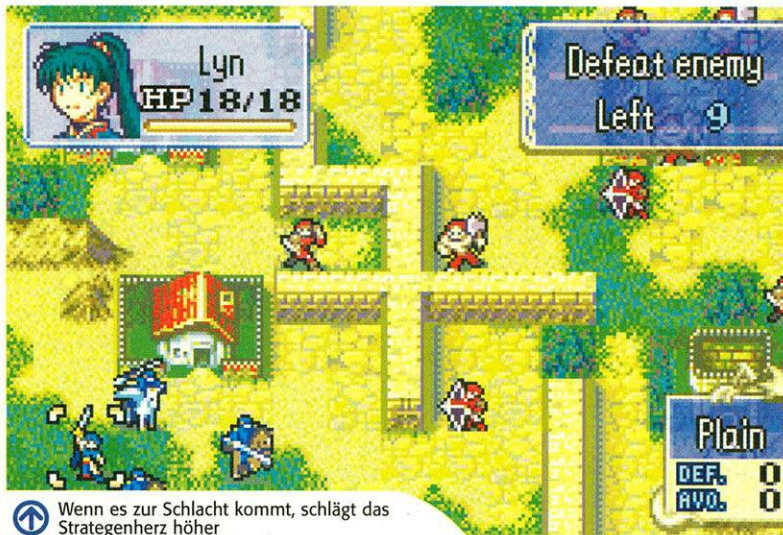
CUBE SAGT SUPER

SEBASTIAN WEIDENBECK

Die schöne Grafik macht das Spiel zu einem echten Highlight für den GBA

Im Story-Modus klappert der Spieler verschiedene Planeten ab





Wenn es zur Schlacht kommt, schlägt das Strategenherz höher



Kämpfe werden als zauberhafte 2D-Animation eingespielt

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: INTELLIGENT

SYSTEMS

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: 03 '04



FIRE EMBLEM

Schwerterkampf und Strategie verheißen Spielspaß wie noch nie

TAKTIKER WERDEN auf dem Game Boy Advance zurzeit ziemlich verwöhnt. Nach großartigen Titeln wie »Advance Wars 2« und »Final Fantasy: Tactics Advance« steht mit »Fire Emblem« bald schon das nächste rundengebundene Strategiespiel in den Startlöchern. Hobby-Eroberer treten dabei einen Kreuzzug gegen das Böse an, müssen als Feldherr eine mittelalterliche Zauberwelt gegen wilde Horden verteidigen. Die stärkste Verbündete bei diesem Vorhaben ist die Kämpferin Lyn. Um dieses hübsche Mädchen und ihr Schicksal dreht sich auch die Story dieses Titels. Und schon zu Beginn wird klar, dass nur mit ihrer Hilfe der Sieg gegen die bösen Truppen errungen werden kann. Denn bei der Schwert-Amazone handelt es sich um eine Art Auserwählte. Und mit jedem Sieg in einer Schlacht erfährt der Strategie mehr!

Doch erst einmal muss sich der angehende Held mit der Steuerung vertraut machen. Nach einem in die Geschichte eingefügten Tutorial, das aufgrund der tollen Erklärungen selbst simpelste Gemüter und

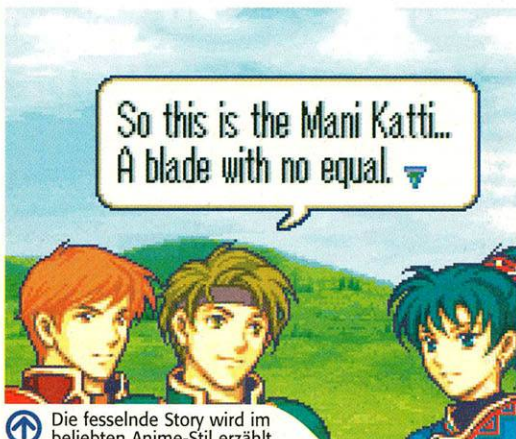
Taktikmuffel verstehen, ist der Spieler mit den Grundaktionen wie Angriff, Truppenbewegung oder dem Einsatz von Items vertraut. Die erste Schlacht kann beginnen. Auf einer übersichtlichen 2D-Karte, die durch schöne Details wie kleine Häuser, vereinzelte Wälder, Berge und Burgen überzeugt, stehen sich die gegnerischen Heere gegenüber. Die Szenarien sind aber nicht nur hübsch anzusehen, sondern auch sinnvoll. In Wäldern können sich Einheiten verstecken und besser verteidigen, während in Häusern oft sinnvolle Infos oder Truppen zur Verstärkung warten. Zusätzlich zu Lyn gibt es dann noch Bogenschützen, Ritter auf ihren Schlachtrössern, breitschultrige Axtkämpfer oder Elfen auf Einhörnern, die nur darauf warten, die Befehle des Spielers auszuführen. Wenn zwei Einheiten aufeinander treffen und es zur Schlacht kommt, wechselt das Bild in einen 2D-Kampfbildschirm, wo der Spieler das Säbelrasseln wunderbar beobachten kann.

Durch schöne Animationen werden die Kämpfe nie langweilig und frischen den Spielverlauf immer

wieder aufs Neue auf. Mittelalterlicher Fanfarensound sorgt für die passende Stimmung. Einheiten können allerdings weder gekauft noch produziert werden. Mit den zur Verfügung stehenden Heeren müsst ihr also auskommen. Das macht das Spiel ein wenig schwer, weshalb Einsteiger eher die Finger von diesem Titel lassen sollten. Erfahrene Strategie-Liebhaber werden aber voll auf ihre Kosten kommen. In einer Link-Arena können dann sogar bis zu vier Spieler gegeneinander in die Schlacht ziehen. Dafür werden allerdings vier GBA und ebenso viele Spiele benötigt. Ist dieses Hindernis allerdings überwunden, sind stundenlange Schlachten und wütende Freunde garantiert. Leider liegt der Veröffentlichungstermin für Deutschland noch in weiter Ferne: Im Herbst bringt Nintendo dieses Strategie-Schwertgewicht nach Deutschland. Japaner haben es besser: Im Land der aufgehenden Sonne hat sich »Fire Emblem« längst in die Charts gespielt.

CUBE
SAGT
SUPER

SEBASTIAN WEIDENBECK



Die fesselnde Story wird im beliebten Anime-Stil erzählt



Die feinen Grafikeffekte machen den Titel zu einer echten Augenweide



Mit Rittern, Bogenschützen und anderen Verbündeten gegen das Böse

CUBE

FEEDBACK

AUSGABE MAI '04

DER FRÜHLING LÄSST SEIN BLAUES BAND WIEDER FLATTERN UND HAT AUCH UNSERE LESER WACHGEKÜSST. EGAL WO WIR HINSEHEN, OB MAIL, BRIEF ODER FORUM: SO KREATIV WART IHR SCHON LANGE NICHT MEHR. DER WINTERSCHLAF SCHEINT ENDGÜLTIG VORBEI, UND DER FRÜHLING SPORNT EUCH ZU HÖCHSTLEISTUNGEN AN. SELBST VOR GEDICHTEN SCHRECKT IHR NICHT ZURÜCK.

HER MIT EUREN ZEILEN!

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

E-MAIL

Der schnelle und direkte Draht zur Redaktion. Schreib 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!"

syhopsy
mobile networks

DIE LEIDIGE DISK

Hi Cube-Team, ich finde, dass ihr nicht unbedingt Demospiele auf eine Disk packen müsst. Nehmt doch einfach einen nicht kamerascheuen Kollegen aus eurem Team und schickt den zusammen mit einem Kameramann zur E3 oder zur Games Convention. Das Material, das dort entsteht, haut ihr einfach auf eine Disk (natürlich NGC-Format) und legt es dem CUBE-Magazin bei. Das wäre dann jedes halbe Jahr. Wenn auf der Disk noch Platz ist, könnt ihr ja noch ein paar zusätzliche Sachen draufpressen. Diese Ausgaben mit Disk macht ihr natürlich entsprechend teurer. Ich hoffe, mein Beitrag wird akzeptiert.

JENS BÖTTCHER

CUBE: Grundsätzlich eine gute Idee. Leider gehört der Videospiel-Redakteur einer eigen-sinnigen und äußerst ka-

merascheuen Spezies an. Noch dazu gilt er als grundsätzlich nachtaktiv. Würde man ihn also zu Versuchszwecken bei Tageslicht großen Menschenmassen aussetzen, würde das seinen Bio-Rhythmus erheblich beeinträchtigen und seinen Fortbestand gefährden. Kannst du das verantworten?

EINS AUF DEN DECKEL

Hallo Cube-Team, ich fand euren Deckelaufsatz super, und als ich ihn meiner Schwester zeigte, meinte sie: »Gibt es dazu Bilder zu kaufen?« Das brachte mich auf eine Idee: Wieso bringt ihr nicht mit eurem Magazin Motive für den Aufsatz heraus? Andere Magazine haben ja diese Karten zum Sammeln oder Poster. Ihr könntet Bilder aus aktuellen Spiele herausbringen und dann mit jeder Ausgabe ein oder zwei neue Motive für den Deckelaufsatz. Dann hat man immer einen Kracher in seinem Deckelaufsatz!

MFG ARAFAT MEDINI

CUBE: Wir würden dringend davon abraten, einen Kracher in den Deckelaufsatz zu stecken. Da machen sich un-

sere Motive besser. Dein Wunsch ist übrigens längst in Erfüllung gegangen. Wir haben bereits in jeder Ausgabe neue Motive für deine Stylingdisk. Also noch mal: Für alle Cube-Leser gibt's jetzt was auf den Deckel, und zwar in jeder Ausgabe.

LESER IM BLUTAUSSCH

Hallo, ich komme direkt zum Punkt: Euer Magazin gefällt mir sehr gut, ihr seid wirklich top. Mich stört nur eine Kleinigkeit. Und zwar habt ihr bei dem Artikel über »Resident Evil 4« als Minuspunkt bekrittelt, es sei »sehr blutig«. Dies soll negativ sein? Also wirklich, hier geht's um einen Horror-Thriller, da ist es wohl logisch, dass Blut fließt. Bei »Pokémon Colosseum« schreibt ihr »kindliches Design«, bei »Harvest Moon« böse Wartezeiten. Alles überflüssig. Lasst euch etwas Besseres einfallen.

YUSUF SARI

CUBE: Grad fällt uns was Besseres ein. Nämlich, dass manche Leser eben doch gern wissen, wie es bei einem Videospiel um den Blutgehalt, die

ICH WURDE GELINKT!

HALLO LEUTE, ich habe gerade satte 50 Euro für das langweiligste Spiel der Welt verschwendet: »Zelda: The Wind Waker«. Warum hat es nur in sämtlichen Zeitschriften Bestnoten bekommen? Mich hat das Game echt genervt. Bis auf die neue Grafik war es kein bisschen anders als die bisherigen Teile. Stattdessen nur alter Käse: Überall gab's langweilige Puzzles, die ständige Rumsegelei war total öde, und das Kampfsystem ist dem von anderen Spielen weit unterlegen. Ich hab das Spiel jedenfalls so schnell wie möglich wieder verscherbelt und freu mich jetzt auf »Metroid Prime 2« und »Tales of Symphonia«. Wenn Link erst auf der N5 eine neue Vorstellung geben würde, wäre ich bestimmt nicht traurig.

SEBASTIAN

CUBE: Tja, Sebi. Jedem das seine. Manche Leute halten auch die Luftgitarre für ein tolles Musikinstrument. Und Dieter Bohlen für einen Musiker.



HAST DU EIN RAD AB?

Dann hast du Glück gehabt und Wortwitz bewiesen! Wir haben in der vorletzten Ausgabe zum Logitech-Gedichte-Gewinnspiel aufgerufen. Die besten Verfasser konnten ein tolles Force-Feedback-Lenkrad von Logitech abgreifen. Die Resonanz war riesig. Hier stellvertretend zwei der vielen Dutzend Verse. Wir gratulieren den zehn Gewinnern!

Videospiele mag ich nicht,
denke, das ist keine Pflicht.
Doch als ich dann den Gamecube sah,
dachte ich, »Boah, wunderbar!!!
Kaufte ihn gleich in limitierter Art,
mit »Need for Speed« aus'm Ebay-Markt.
Packte ihn zu Hause aus,
dacht' wieder »Du kommst schon drauf!«
Zu meinem Glück fehlen mir jetzt nur noch Spiele,
und das Lenkrad, das ihn dann verziere.
(FREEEAK)

Die Kurve verfehlt, den Abgrund besucht?
Den Controller hab ich längst verflucht.
Der Wavebird flog schon in die Ecke,
Serial Gaps bringt mich zur Strecke.
Der Stick, der hat gleich null Kontrolle,
und ich bin völlig von der Rolle.
Hilfe, Richy, ich kann nicht mehr,
das Logitech-Rad, das muss her.
(NFAN)



Ladezeiten und das Design steht. Wenn wir nun nichts dazu schreiben, fehlen diese Informationen. Du magst das wissen, für andere gilt das aber nicht. Also, Vorschlag: Du überliest die überflüssigen Stellen einfach, andere lernen daraus. Dann sind alle zufrieden, glücklich und schlauer. Herrlich!

Aber im Ernst: Wie viele Tomaten habt ihr auf den Augen gehabt, als ihr die Vorschau von »Pokémon Leaf Green« mit Bildern aus »Metroid Zero Mission« zugekleistert habt? Zwei reichen nicht. Müssen mindestens drei gewesen sein.

MARKUS ZIEGLER

CUBE: Und was für matschige Tomaten das waren! Tschuldigung für den Bildersalat. Wird nicht wieder vorkommen, dafür garantiert der Verantwortliche. Wir glauben ihm das, denn die Keule über seinem Schädel sieht echt bedrohlich aus! Als kleines Trostpflaster hier links eines der Bilder aus »Pokémon Leaf Green«, welches dir in der letzten Ausgabe entgangen ist.



GRÜSS' EUCH!

Erst mal ein riesiges Lob! Eure neue Ausgabe ist total spannend. Und man lernt so viel. Zum Beispiel, dass Samus Aran ein Pokémon ist. Wer hätte das gedacht ...



GRÜSST EUCH!

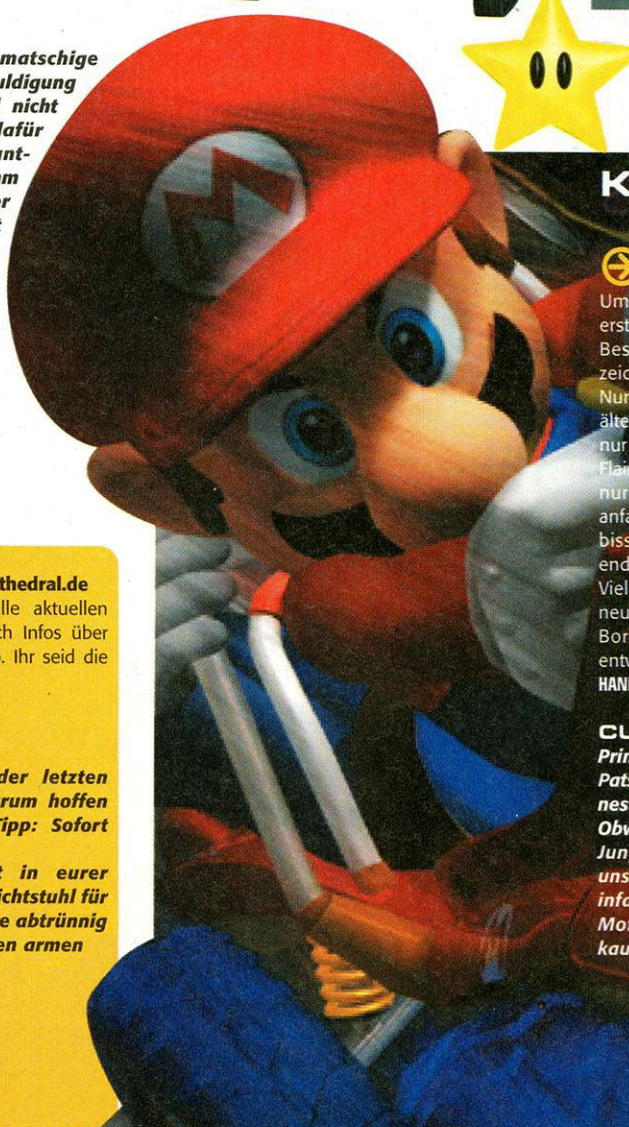
Hallo, liebes Cube-Team!
Euer Heft ist echt von der ersten bis zur letzten Seite spannend. Ich hab zwei Fragen:
1. Ich habe gehört, dass »Beyond Good & Evil« für nur 30 Euro erscheint. Stimmt das? Und wann erscheint es genau?
2. Könntet ihr mal unsere Page »GamesCathedral« vorstellen?

Hier der Link: www.gamescathedral.de
Auf der Seite geht es um alle aktuellen Konsolen. Natürlich gibt es auch Infos über GBA und GCN. Macht weiter so. Ihr seid die Besten!

SIMON EBEL

CUBE:

1. So steht's im Test in der letzten Ausgabe geschrieben, darum hoffen wir, es stimmt. Unser Tipp: Sofort zugreifen!
2. Klar. Aber ihr braucht in eurer Kathedrale noch einen Beichtstuhl für Sünder, die dem Gamecube abtrünnig werden. Möge der Herr den armen Seelen gnädig sein!



Wir wollen deine SMS!

- ICH HAB' DA ZWEI FRAGEN: GIBT ES FÜR DEN GAMECUBE EINEN ONLINE-AN-SCHLUSS?**
CUBE: Wo bleibt die zweite Frage?
- WIE VIELE »RESIDENT EVIL«-SPIELE GIBT ES FÜR DEN GAMECUBE? WIE HEISSEN DIESE TEILE UND WO KRIEGE ICH SIE HER?**
CUBE: Wenn du noch nicht Auto fahren darfst, bekommst du die meisten Teile nirgendwo. Nur für Erwachsene. Harharhar ...
- KÖNNT IHR NICHT SHADOW MEHR IN EURE BERICHTE ÜBER DIE SONIC-SPIELE EINBEZIEHEN?**
CUBE: Aber selbstverständlich. Und den fünften Baum im dritten Level gleich mit. Der ist genauso wichtig.
- WARUM IST DER GAMECUBE BESSER ALS DIE PLAYSTATION 2? BODO B**
CUBE: Weil Bodo B das sagt?
- ICH FINDE ES GUT, DASS ENDLICH ROLLENSPIELE FÜR DEN GAMECUBE ERSCHEINEN.**
CUBE: Wir auch.
- WANN KOMMT ENDLICH EIN NEUES »ZELDA« FÜR DEN GC RAUS?**
CUBE: Ende des Jahres.

KINDERKRAM

SEIT EINER WOCHE besitze ich neben einer Xbox auch einen Gamecube. Um ehrlich zu sein, ich bin ziemlich erstaunt über die Qualität der Spiele. Besonders die Nintendo-eigenen Titel zeichnen sich durch hohe Spieltiefe aus. Nur sollte Nintendo vielleicht mal an die ältere Zielgruppe denken und nicht immer nur Spiele mit dem Patsche-Händchen-Flair herausbringen. Damit können doch nur Leute unter 15 Jahren etwas anfangen. Hoffen wir, dass die Spiele ein bisschen erwachsener werden und endlich mal ernstere Themen anpacken. Vielleicht würde es auch helfen, ein paar neue Entwickler aus der PC-Branche an Bord zu holen, die für den Cube entwickeln. Denkt ihr auch so?
HANNES SCHAUER

CUBE: Also, wenn du »Metroid Prime« oder »Eternal Darkness« der Patsche-Händchen-Generation zurechnest, gehörst du auf Tallon 4 verbannt. Obwohl, es stimmt schon. Die anderen Jungs hier im Bürogebäude halten unsere Redaktion auch für ziemlich infantil. Wir warten darauf, endlich Mofa fahren und legal Zigaretten kaufen zu dürfen.

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS SNAKE-GEWINNSPIEL

1. PREIS EXKLUSIVE SOLID-SNAKE- STATUE PLUS MGS-EXTRAS



Der Spionage-Thriller »Metal Gear Solid: The Twin Snakes« entführt dich ins kalte Alaska, wo dich packende Action und die Angst im Nacken erwarten. Jetzt hast du die Chance, den tollkühnen Helden namens Solid Snake direkt zu dir nach Hause zu holen: Hersteller Konami schickt einem glücklichen Gewinner eine exklusive Solid-Snake-Großfigur! Die mannshohe Statue zieht garantiert alle Blicke auf sich. Sie besticht durch perfekte Handarbeit und Detailtreue. Du kannst diesen Preis im Wert von über tausend Euro nirgendwo kaufen. Obendrauf legt Konami ein komplettes »Metal Gear«-Paket, bestehend aus dem Soundtrack zu »Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty« und einer Making-of-DVD zur »Metal Gear Solid«-Serie. Zu bestaunen gibt es: Einen Blick hinter die Kulissen und das Interview mit dem Erfinder der Serie, Hideo Kojima. Last not least bekommst du als Gewinner ein exklusives »Metal Gear Solid«-T-Shirt. Viel Glück!

2. & 3. PREIS: DIE VOLLE SOLID-SNAKE-LADUNG

Zwei glücklichen Hauptgewinnern sendet Konami ein umfangreiches »Metal Gear Solid«-Paket nach Hause: Mit drin sind der Soundtrack zu »Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty«, eine Making-of-DVD zur »Metal Gear Solid«-Serie sowie ein brandheißes »Metal Gear Solid«-T-Shirt. Viel Glück!

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

CUBE

CUBE MAI'04

WETTBEWERB

1. FOLGENDE SYSTEME

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

2. ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

3. MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

Action	☐
Ego-Shooter	☐
Action-Abenteurer	☐
Rollenspiele	☐
Abenteurer	☐
Rennspiele	☐
Fightgames	☐
Sport	☐
Import-Spiele	☐

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

Vom Text her:

Von den Bildern her:

5. ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Alter

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/Snake-Gewinnspiel, Perchtinger Str. 8-10, 81379 München



SMS



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

Teilnahmeschluss ist der 6. Mai 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Konami, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahme-Zettels einsenden.

JETZT ABONNIEREN!

Das darfst du nicht verpassen: Wenn du jetzt einen neuen Abonnenten wirbst, erhältst du Bigbens geniale Cheat-Software »Action Replay« und eine 64-MB-Memory-Card. Und zwar gratis und kostenlos, ohne jede Zuzahlung! Jetzt aber hurtig: Das Angebot gilt nur bis zum **6. Mai 2004!**

» GÜNSTIG!

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

» BEQUEM!

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

» AKTUELL!

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

» KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

» OHNE RISIKO!

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

GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



Der schnelle und bequeme Weg: Als neuer Abonnent sendest du eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »cube«. Dann folgt ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo, oder »maxi1« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Starsky & Hutch«, oder »maxi2« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Snap Controller«, oder »maxi3« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Action Replay«. Beispiel: »cube maxi3«. Um alles weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich geworben hat, wem wir also die Prämie zusenden dürfen.



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 74



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!

synapsy
mobile networks

DEIN GESCHENK! SCHUMMEL-SOFTWARE! MIT 64-MB-MEMORY-CARD!

Da hat Bigben ein wirklich feines Zubehörpaket geschnürt: Die tolle Schummel-Software »Action Replay« mit rund 1000 Cheats zu alten und brandaktuellen Spielen (unter anderem: »Mario Kart« und »Soul Calibur 2«) kannst du zusammen mit einer 64-MB-Speicherkarte gratis abgreifen! Ein weiteres Hammer-Extra: Mit der Freeloader-CD startest du Importspiele aus den USA und Japan auf deinem deutschen Gamecube! Dieses tolle »Action Replay«-Paket bekommst du gratis. Du musst nur einen Freund oder eine Freundin für ein Jahresabo werben. Oder: Abo für dich, »Action Replay« für deinen Kumpel – so einfach ist das!

ODER LIEBER DAS?



Mit dem Actiongame »Starsky & Hutch« holt Empire die coolen Cops auf den Gamecube. Besonders irrwitzig: Gangster-Jagd zu zweit. Bei uns kriegst du das spektakuläre Racing-Game gratis, wenn du einen Freund für ein Jahresabo wirbst.



Der »Soft Touch Controller« von Snap begeistert durch Handlichkeit und Robustheit. Per Turbo- und Makro-Funktion kannst du den Controller sogar mit Dauerfeuer programmieren. Bei uns kriegst du den coolen »Soft Touch Controller« gratis, wenn du einen Freund für ein Jahresabo wirbst.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!

CUBE

DEINE ABO-KARTE

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

CUBE MAI'04

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 eine 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 ☐ Action Replay

☐ Ich will das ganze Jahr über topinformiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die zehn nächsten Ausgaben des (im fünfjährigen Turnus erscheinenden) Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 26,50 Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der neunten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres jederzeit kündigen. Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Angebot gilt, solange Vorrat reicht

071

CUBE

CLUBE

AUSGABE MAI '04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Die Welt kann manchmal seltsam sein: Draußen schmilzt der Schnee, aber drinnen, vor der Konsole, schlagen die Endgegner wie eine Lawine zu. Aber nicht mehr lange, denn unser Tipps- und Tricks-Teil heizt den Jungs kräftig ein.

DIE SIMS BRECHEN AUS

Wer mal wieder Schwierigkeiten hat, die Chaoten-Truppe unter Kontrolle zu halten, sollte folgende Betrügereien so schnell wie möglich in das Gamepad hacken. Damit mutiert selbst Otto-Normalverbraucher zum Super-Sims!

BELOHNUMG CODE

ENTHÜLLUNGSGNOME	Unten, [Z], [Z], [Z], Links, Rechts
ERST JETZT KANNST DU WEITERE CHEATS EINGEBEN:	
ALLE LOKATIONEN	Unten, [Z], [Z], [Z], [Z]
ALLE OBJEKTE	Unten, [Z], Links, Rechts, [Z]
ALLE SKINS	Links, [Z], [Z], [Z], Links



SPAWN: ARMAGEDDON

Wenn der Untote paradoxerweise mal wieder das Zeitliche segnet, ich das kein Grund, gleich ins Pad zu beißen. Gebt lieber diese Cheats ein, während ihr das Spiel pausiert, und der Hölletrip wird zum Osterspaziergang.

CODE	WIRKUNG
Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Links	alle Waffen
Oben, Unten, Links, Rechts, Unten, Links, Oben, Rechts Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Links, Rechts, Rechts Oben, Unten, Links, Rechts, Oben, Oben, Oben, Oben	unendliches Necroplasma
Oben, Unten, Links, Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts Oben, Unten, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Oben, Unten	Level-Auswahl Blut entfernen Endlos-Magazine alle Comics freischalten Lexikon freischalten

ROGUE OPS

Der Shooter bietet nicht nur Spannung pur, sondern auch ein ganzes Arsenal an außergewöhnlichen Waffen und Sonder-Equipment. Die Anwahl ist zwar etwas trickreich, aber der Aufwand lohnt sich.

FREISCHALTEN CODE

EXPLOSIVE ARMBRUST	Links, Rechts (x2), Links, [Z], [Z], [Z], Links, Rechts
EXPL. SCHARFSCHÜTZEN-GEWEHR	[Z], [Z], Rechts (x2), Links (x2), Rechts (x2), [Z], [Z], [Z]
HALBER SCHADEN	[Z] (x2), [Z] (x2), Links (x2), Rechts (x2), [Z] (x2), [Z] (x2)
NÄCHSTER LEVEL	[Z], [Z], [Z], [Z], Links, [Z], Rechts, [Z], [Z] (x2), [Z], [Z], [Z], Links, [Z], Rechts, [Z]
RAKETEN-ARMBRUST	Rechts (x2), Links (x2), [Z] (x2), [Z] (x2), [Z] (x2), [Z] (x2)
KUGELSICHERE WESTE	Links, Rechts (x2), Links, [Z] (x2), [Z]
SKELETT-MODUS	Links (x3), Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts (x3)
ENDLOS-MAGAZINE	[Z], [Z], [Z], [Z], [Z], [Z], [Z], [Z], [Z], [Z]
ENDLOS-LEBEN	Links, Rechts (x2), Links (x2), Rechts (x2), Links (x2), Rechts (x2), Links, [Z] (x2)
ENDLOS-SPION-KAMERA	Links (x2), Rechts (x2), [Z] (x2), [Z] (x2), [Z] (x2), [Z] (x2)
ENDLOS-TOC	[Z] (x2), [Z] (x2), Links, Rechts (x2), Links, [Z], [Z], [Z]
ÜBERDIMENSIONIERTE FÜSSE	Rechts (x3), Links, Rechts, Links, Rechts, Left (x3)

Max Payne lässt grüßen



1080° AVALANCHE

Auch im kalten Schnee gibt es heiße Geheimnisse zu entdecken. Dazu müssen diese Tricks lediglich im Bereich »Enter Code« eingegeben werden, schon darf man die Abkürzung zum Finale nehmen.



CODE	WIRKUNG
JAS3IKRR	springt zum Novice-Final-Challenge-Level
2AUNIKFS	springt zum Hard-Final-Challenge-Level
EATFIKRM	springt zum Expert-Final-Challenge-Level
9AWIKNY	eröffnet den Final-Challenge im Extrem-Modus

Dürfen es auch noch ein paar Extra-Charaktere sein? Kein Problem!

CHARAKTER	FREISCHALTEN DURCH ...
BONES	Extrem-Modus mit Rob abschließen
CRYSTAL	Extrem-Modus mit Akari abschließen
FROSTY	Extrem-Modus mit Ricky abschließen
MIMI	Extrem-Modus mit Tara abschließen
TITANIUM	Extrem-Modus mit Kernen abschließen

So, nun noch ein paar Extra-Boards ...

BOARD	FREISCHALTEN DURCH ...
MR. BREAKES	2 Trophäen sammeln
NES PAD	5 Trophäen sammeln
POWDER PAINTER	9 Trophäen sammeln
NST 1080° AVALANCHE	18 Trophäen sammeln

ZWEITES BRETT	2 Time-Trial-Münzen sammeln
DRITTES BRETT	5 Time-Trial-Münzen sammeln
VIERTES BRETT	9 Time-Trial-Münzen sammeln

SCHULBRETT	4 Time-Trial-Münzen sammeln
PINSEL	7 Time-Trial-Münzen sammeln
PINGUIN	1 Time-Trial-Münze sammeln



CRASH NITRO KART

Auch für diese rasanten Alternative zu »Mario Kart« gibt es einige nützliche Tricks, allerdings muss hier vorher schon etwas harte Arbeit geleistet werden. Erst dann kann man den Affen in den Tank packen.

BELOHNUMG	FREISCHALTEN DURCH ...
N Tropy	alle N.Tropy-Geister im Time-Trial-Mode besiegen
Pura	50 Boosts einsetzen, während man als Bandicoot-Fahrer unterwegs ist
Fake Crash	50 Boosts einsetzen, während man als Evil-Fahrer unterwegs ist
Real Velo	2 Zepher einsammeln
Dingodile	Red-Gem-Cup gewinnen
Polar	Blue-Gem-Cup gewinnen
Zam	Purple-Gem-Cup gewinnen
Zem	Green-Gem-Cup gewinnen
Terra Dome Track	alle lila Tokens im Adventure-Modus einsammeln
Hyper Spaceway Track	ersten Platz in allen 16 Rennen im Adventure-Modus abschließen

DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Kaum ein Tag vergeht, ohne dass wir hier von Lesern mit Fragen zu neuen und alten Konsolenspielen bombardiert werden. Da kommt man ja kaum dazu, mal ganz gemütlich eine Banane zu essen. Aber gut, wir wollten es ja nicht anders, wir haben ja darauf bestanden, oder? Oder etwas nicht? Okay, bevor es nun zu konfus wird, nehmen wir uns einfach schnell die dringendsten Fälle vor!



A-Knopf und schon bestehst du den Test. Wie du darüber hinaus das Problem mit der absoluten Null ändern kannst, wissen wir allerdings auch nicht ...

ABHÄNGEN IN DER MATRIX

Lieber Cheat-Affe, ich weiß, dass du »Enter the Matrix« nicht für alle Bananen dieser Welt spielen würdest. Aber ich brauche deine Hilfe, weil ich dieses Spiel nun mal habe und auch spiele! Also: Wie komme ich ins Flugzeug, ohne dass mich die Scharfschützen aufs Korn nehmen?

Des Rätsels Lösung: bedarf einen schnellen Finger und gutes Timing: Klettere zuerst die nächste Leiter hinunter und steig in den Lift. Schau dich um, wo das Flugzeug steht und aktiviere den Lift. Fahre aber nicht ganz hinunter, sonst erwischst dich der Heckenschütze. Stattdessen springst du auf den Flügel und rollst unter die Maschine. Von hier aus bewegt man Niobe zügig zum Baugerüst, klettert hinauf und schaltet dort den wartenden Scharfschützen aus. So, und jetzt frag ich dich: War das wirklich so schwer?

BRÜCKEN-TERROR

Hallo ihr Lösungs-Affen! Ich stecke in »Lost Kingdoms 2« fest. Da weiß ich nicht, wie ich im Level »Sarvan« über die Zugbrücke kommen soll. Bitte helft mir, denn ich stehe mir am anderen Ende der Brücke schon seit einer Woche die Beine in den Bauch!

ANDREA S. VIA MAIL
Des Rätsels Lösung: ist etwas trickreich, aber gemeinsam werden wir dich schon über die Brücke bugsieren. Gehe zuerst nach rechts, bis du auf eine rote Fee triffst. Hier schaltest du die beiden Giganten am Tor aus, indem du die Wasser-Attacke einsetzt, denn die beiden sind zu schnell für andere Angriffe. Nun geht's nach oben zu der Pferde-Statue. Dort wird der A-Knopf gedrückt, um das Tor zu öffnen. Dahinter wartet ein weiterer Kampf. Danach geht's die Stufen runter, wo einige Schatzkisten auf dich warten. Wieder nach oben und aus dem Tor hinaus. Dort aktiviert man die Statue erneut und öffnet so ein weiteres Tor. Auf dem Weg findest du ein Puzzle, bei dem man einen Gegenstand auf einer Lichtquelle ablegen muss. Anschließend muss man auf die Leuchtplatte treten, und schon klappt die Brücke nach unten. Aber Vorsicht: Auf der anderen Seite wartet bereits ein Boss auf neue Opfer!

BRING MICH ZU LICHT!

Hallo ihr Cheater, ich hänge bei »Starfox Adventures« fest und zwar in Lightfood-Village. Wie kann ich dort den Stärketest bestehen, ohne immer wie eine absolute Null dazustehen?
JOSEF M. AUS NÜRNBERG
Des Rätsels Lösung: findet man bei Digi-Sportspielen wie »Track & Field«, denn im Prinzip ist der Stärketest ganz simpel: Drücke einfach so schnell wie möglich den



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.

Sonic und seine Freunde sind zurück, aber natürlich nicht nur sie: Eine ganze Menge fieser Levelbosse stehen zwischen dem Spieler und dem Abspann. Doch mit diesen Tricks sehen die bösen Jungs schnell alt aus!

SONIC HEROES



**BOSS-
STRATEGIEN
INKLUSIVE**

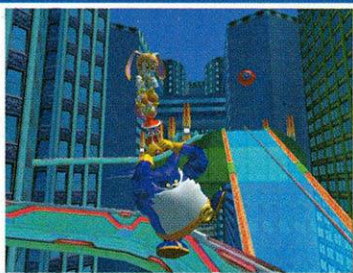
ALLGEMEINE TIPPS UND TRICKS



Es gibt eine paar tolle Techniken, die das Spiel bereits vom Start weg leichter machen. Also gut aufgepasst, dann klappt's auch mit der Steuerung.

GRINDS AUF DER SCHIENE

Wann immer es möglich ist, sollte man versuchen, das Team in Flug-Formation über die Schiene zu befördern. Denn nicht selten verliert man den Kontakt zur Bahn, was den Absturz zur Folge hat. Bei der Flug-Formation hat man wenigstens noch die Chance, nach oben zu ziehen und mit Glück wieder auf der Bahn zu landen.



RINGE SAMMELN

Wird man getroffen, verliert man stets ein paar lebenswichtige Ringe. Sind die erst mal verbraucht, droht das Gameover. Deshalb sollte man jede Gelegenheit nutzen, um seinen Ring-Vorrat aufzustocken. Das gilt natürlich besonders, wenn man auf schnelle Gegner trifft, die zwei oder mehr Attacken hintereinander ausführen können.



FORMATIONSFLUG

Es gibt drei verschiedene Formationen (Flug, Kraft und Geschwindigkeit). Die Wahl der Formation ist lebenswichtig! Jeder Gegner benötigt seine eigene Formation, die falsche Entscheidung ringt den Gegner erst später nieder. Deshalb sollte man sich nie auf eine Formation festlegen oder nur den Tipps auf den Schildern folgen, sondern etwas experimentieren.



TEAM BLAST

Mit dem Team-Blast kann man praktisch alles in näherer Reichweite wegpusten, was natürlich eine ideale Verteidigung ist, wenn man von Gegnern umzingelt wurde. Der Angriff ist auch nützlich, falls mal ein Team-Mitglied ausfällt, denn die Attacke bringt ihn (oder auch die Figur des Spielers) zurück in den Kampf.



SCHALT ALLES FREI!

Für Multiplayer bietet das Spiel einige weitere Spielwiesen an, die man allerdings erst im Solo-Modus freispielen muss. Dazu muss man die Levels mit einer A-Bewertung abschließen, schon gibt es ein Emblem. Was man für die Auszeichnungen ergattern kann, seht ihr hier:

20 EMBLEME	LEVEL 2
40 EMBLEME	LEVEL 3
60 EMBLEME	LEVEL 4
80 EMBLEME	LEVEL 5
100 EMBLEME	LEVEL 6
120 EMBLEME	LEVEL 7



BOSS-STRATEGIEN



Als wären die Levels noch nicht hart genug, haben die Entwickler auch noch ein paar ganz besonders hinterhältige Boss-Gegner eingebaut. Glücklicherweise haben wir bereits alle besiegt, was euch einen Triumph wesentlich erleichtern dürfte.



⬆ Während man das Vehikel verfolgt, sollte man so viele Ringe wie möglich einsacken



⬆ Wenn der Blech-Habicht landet, sollte man das Team kampfbereit haben

EGG HAWK

Ein netter, einfacher Kampf ohne besondere Vorkommnisse: In der Kraft-Formation rennt man herum, um sich erst mal ein paar Ringe einzuverleiben. Sobald der Egghead zur Landung ansetzt, geht man zum Nahkampf über und benutzt den B-Knopf für die Attacke. Das sollte den Gegner schnell vertreiben. Dabei ist es wichtig, dass man den Körper angreift und nicht wie empfohlen die Flügel. Sobald der Robot-Vogel von Egghead das Gebiet wechselt, nimmt man die Verfolgung auf, sammelt unterwegs ein paar Ringe und greift erneut mit einer Tornado-Attacke an.



⬆ Statt den Flügel, sollte man stets den Körper des Habichts im Visier haben



⬆ Noch gibt sich der böse Egghead siegessicher, doch das wird sich schnell ändern

ROBOT CARNIVAL

Bei diesem Gefecht tauchen insgesamt 12 Gegnervellen auf, die das Team in Bedrängnis bringen sollen. Doch im Prinzip kommt man hier mit einer einzigen Taktik unbeschadet durch: Für die schwebenden Gegner schaltet man in den Flug-Modus, für die Bodentruppen wählt man entweder den Kraft- oder den Geschwindigkeits-Modus. So oder so sollte man dabei so viel Abstand wie möglich halten, was am Anfang noch leicht sein dürfte, weil die Gegner nur von einer Seite aus angreifen. Später erscheinen sie aber mitten im Kampfgebiet, deshalb

zieht man sich am besten in eine Ecke zurück, um den Rücken freizuhaben. Es gibt auch eine Hand voll Ringe in diesem Abschnitt. Doch man sollte nicht alle auf einmal einsammeln, sondern warten, bis man während des Gefechtes ein paar Treffer einsteckt. Dann wird man froh sein, wenn man noch ein paar Ringe auf der hohen Kante hat! Zum Schluss sollte man stets versuchen, zuerst die fliegenden Gegner im Flug-Modus auszuschalten, danach sollte man die bodenständigen Angreifer mit Kraft und Geschwindigkeit aufs Korn nehmen.

TEAM-BATTLE

Hier handelt es sich um einen recht einfachen Kampf, bei dem man lediglich das andere Team von der Plattform stoßen muss. Man sollte auf alle Fälle die Formation Geschwindigkeit einstellen, um

kontinuierlich Tornado-Attacken auszuführen zu können. Der Kampf dauert so nur wenige Sekunden, allerdings sollte man auch hier die Zeit nutzen, um einige kräftigende Ringe einzusammeln.



⬆ Wer siegen will, muss das gegnerische Team von der Plattform fegen



⬆ Vorsicht vor dem Abgrund, sonst wachsen Sonic Engelsflügel



⬆ Mit der Tornado-Attacke und in der Geschwindigkeitsformation ist das Gefecht schnell entscheiden





⤴ Bei diesem Flug-Boss ist es wichtig, zuerst den linken Flügel anzugreifen

⤴ Das zweite Angriffsziel ist der Propeller am Heck der Maschine

EGG ALBATROSS

Geschwindigkeit ist das A und O bei diesem Boss! Schon von weitem sollte man versuchen, den linken Flügel mit der Homing-Attacke anzugreifen. So dürfte es möglich sein, die Kanone auf dem Flügel schnell einzuäschern. Danach kann man sich den Rest des Flügels vornehmen. Nach der

Zwischensequenz deckt man den Propeller am Heck des Gegners mit Homing-Attacken ein. Sobald auch der zerbröselt, kommt das Cockpit an die Reihe. Ist erst mal der Pilot erledigt, wird man automatisch zum nächsten Level befördert.

TEAM-BATTLE 2

⤴ In diesem Kampf ist eine Kombination aus Flug- und Kraft-Modus die beste Taktik



Dieser Boss-Kampf ähnelt der vorherigen Konfrontation und dem vorangegangenen Team. Folgende Taktik führt zum Sieg: Mit der Tornado-Attacke und dem Flug-Modus nimmt man die Gegner ins Visier, an-

schließend gibt man den Angreifern im Kraft-Modus den Gnadenstoß. Um eigene Treffer zu vermeiden, sollte man stets in Bewegung bleiben. Wird man trotzdem getroffen, sollte man schnellstens ein paar Ringe einsacken.



ROBOT STORM

Diesmal brausen ganze 13 Gegnerwellen auf das Team zu. Im Geschwindigkeits-Modus und mit der Homing-Attacke schalte man die erste Woge aus. Für die zweite Welle geht man in den Kraft-Modus. Dabei sollte man allerdings darauf achten, dass man sich vom Rand fern hält! Beim dritten Ansturm nimmt man den Anführer mit dem Kraft-Modus ins Visier. Sobald er explodiert, reißt er den Rest der Welle mit ins Jenseits. Danach beschießt man die Kugel und betritt die folgende Plattform.

Sobald der nächste Trupp Gegner landet, benutzt man Team-Blast, die anschließende Welle streckt man im Kraft- oder Geschwindigkeits-Modus nieder, das hängt vom verwendeten Charakter ab. Der sechsten Angriffswelle sollte man im Kraft-Modus gegenüber treten; danach springt man in die Kanone, um einige Ringe und einen Schutzschild einzusammeln. Nun wechselt man in den Flug-Modus, springt erneut in die Kanone und kommt so in den nächsten Abschnitt.

Welle Nummer sieben hat es in sich, deshalb ist hier die Dreier-Formation erste Wahl. Wer nun noch ständig in Bewegung bleibt und Team-Blast einsetzt, kommt auch hier unbeschadet durch. Die nächste Woge besteht aus einem großen und drei kleineren Geg-

nern, die auch noch mit einem Schild geschützt sind. Die kleineren Gegner nimmt man in der Kraft-Formation auseinander, danach wird der große Gegner im Flug-Modus betäubt. Im Kraft-Modus kann man nun ein paar Treffer ansetzen, bevor man wieder in den Flug-Modus schalten muss. Das ganze Spielchen wiederholt man, bis auch dieser Gegner Geschichte ist!

Die nächsten drei Gegner verlangen nach dem Team-Blast. Sollte der nicht verfügbar sein, betäubt man die Angreifer im Flug-Modus und haut sie anschließend im Kraft-Modus in die Pfanne. Nun noch die Leuchtkugel aktivieren und schon geht es zur nächsten Ebene.

Hier warten vor allem fliegende Gegner auf ihre Abreibung, deshalb ist der Flug-Modus angesagt. Auch wenn man die UFOs ausgeschaltet hat, sollte man in Bewegung bleiben, um den Rest auszuradiieren. Das Spiel mit der Kanone wiederholt sich noch einmal: Im Kraft-Modus kassiert man in der Kanone Ringe und einen Schild, im Geschwindigkeits-Modus wird man zur nächsten Ebene befördert.

Die letzte Gegnerwelle ist natürlich die schwerste. Trotzdem kann man auch hier als Sieger hervorgehen, wenn man den Team-Blast einsetzt und die Gegner nacheinander vom Bildschirm putzt.



⤴ Hier hat sich der Flug-Modus bewährt

EGG EMPEROR

Das ist ein wirklich harter Kampf, der auch mit der richtigen Taktik eine ganze Weile braucht, um siegreich abgeschlossen zu werden. Man sollte auf alle Fälle weiter auf das Ziel zulaufen und gleichzeitig den Geschossen des Eiermannes ausweichen. Wird man dabei getroffen, sollte man schleunigst ein paar Ringe einkassieren, ansonsten kann der Held die digitalen Radieschen bald von unten ansehen. Sobald man eine Plattform mit vier Rakettentürmen

erreicht, wählt man den Kraft-Modus, um die Türme und die kleinen Gegner auszuschalten. Danach nimmt man Egghead mit Team-Blast unter Feuer. Sollte er dabei die Flucht ergreifen, muss die ganze Prozedur wiederholt werden. Sobald es die Situation zulässt, sollte man in den Flug-Modus schalten und versuchen, bei dem Eierkopf ein paar Treffer zu landen. Ansonsten erzielt man mit dem Team-Blaster-Beschuss die besten Ergebnisse.



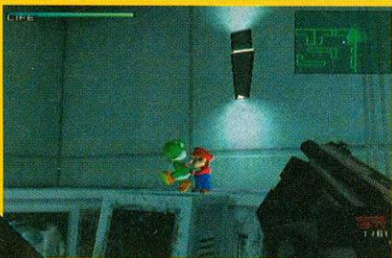
TACTICAL ESPIONAGE METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

**KOMPLETT
GELOST**
TEIL 1

Wir wollen dir die Spannung nicht verderben. Darum erfährst du im ersten Teil unserer Komplettlösung nichts von der Story. Unser Weg gibt dir nur Anhaltspunkte, wo es langgeht und an welchen Stellen wichtige Gegenstände liegen. Wir empfehlen auch, nicht stur nach unserer Lösung durch das Spiel zu rennen, sondern immer das gesamte Areal genau unter die Lupe zu nehmen. Sonst entgehen dir all die netten Kleinigkeiten, die das Spiel auszeichnen. Der zweite Teil unserer Komplettlösung folgt in der nächsten Ausgabe.

HIER NOCH EINIGE WITZIGE DETAILS, DIE DU IM SPIEL ENTDECKEN KANNST:

- Eines der Magazine, die Snake aufsammeln kann, zeigt Alexandra Roivas aus »Eternal Darkness«. Schau dir das Heft genau an, um sie im Bikini zu sehen.
- In Otacons Computerraum findest du viele nette Kleinigkeiten. Zum Beispiel ein Poster von »Zone of the Enders«, einem weiteren Konami-Spiel.
- Außerdem entdeckst du dort einen Gamecube mit Wavebird-Controller und einen Monitor mit dem Gamecube-Startbildschirm, sowie ...
- ... Mario und Yoshi als Puppen. Versuch mal auf die beiden zu schießen. Beobachte deine Lebensenergie, wenn du Mario triffst!



Es lohnt sich, die Umgebung abzusuchen. Man trifft alte Bekannte

SNAKE SAGT:

Generell gilt: Schüttele am Boden liegende Gegner mit dem A-Knopf. Oftmals lassen sie nützliche Items fallen.

DOCK

- Unter Wasser sind Items versteckt.
- Suche den Rest der Halle nach weiteren Items ab.
- Schlage dich zum Aufzug durch und fahr mit ihm nach oben.

HELIPORT

- Schau im westlichen Raum (der mit Kamera) vorbei, um Stun-Granaten einzusammeln.
- Im geparkten Lastwagen befindet sich eine SOCOM-Pistole.
- Auf dem Areal finden sich noch weitere Munition und Items.
- Schleiche unter der Kamera bei den Treppen im Nord-Osten hindurch, gehe die Treppen hinauf und krieche in den Lüftungsschacht.



Alaska, es schneit: Hier beginnt alles

PANZER HANGAR

- Gleich links von der Leiter, durch die du aus dem Lüftungsschacht kommst, befinden sich Granaten.
- Durchsuche den Raum im ersten Stockwerk, um nützliche Items zu finden. Vorsicht Kamera! Wenn du willst, zerschleße ein paar Melonen.
- Versuche die Treppen unentdeckt hinunterzugehen.
- Fahre mit dem Aufzug nach unten auf Stockwerk B1.

ZELLENTRAKT

- Geh nach Süden, dann nach Osten und klettere über die Leiter in den Lüftungsschacht.
- Krieche durch den Schacht, bis du eine Möglichkeit findest, nach unten zu kommen.
- Mähe vor der Zelle alle Gegner um, die auf dich zukommen. Am besten nah bei der Tür stehen bleiben und alle Items aufsammeln, die sie fallen lassen.
- Du solltest nun im Besitz der Level-1-Keycard sein. Gehe zum Aufzug und fahre ins Stockwerk B2.

WAFFENLAGER

- Suche im zentralen Raum nach C4-Sprengstoff. Vorsicht vor den Fallen in diesem Stockwerk.
- Suche alle restlichen offenen Räume nach Waffen und Munition ab.
- Spreng mit dem C4 die Wand im Süd-Westen des Waffenlagers in die Luft (an der richtigen Stelle hat die Wand eine andere Farbe).
- Geh in den Gang dahinter und spreng die Wand rechts an der richtigen Stelle in die Luft.
- Weiter in den Gang dahinter. Spreng dort die andersfarbige Wand im Norden, um zum ersten Endgegner zu kommen.
- Bezwinge den Endgegner, ohne die Drähte oder den Sprengstoff zu berühren, denn sonst fliegt alles in die Luft.
- Nimm die Level-2-Keycard.
- Gehe nach der Zwischensequenz zurück zum Aufzug, fahre wieder in den Panzer Hangar, öffne mit der Keycard die Tür rechts vom Aufzug. Töte die Wache und nimm den Schalldämpfer für die SOCOM mit.
- Verlasse den Hangar durch den großen Ausgang rechts vom Hangar und gehe in den Canyon.

CANYON

- Krieche mit eingeschaltetem Wärmesichtgerät am Boden entlang und nimm so viele Minen wie möglich mit.
- Begib dich zum Zentrum des Canyons, um den nächsten Endgegner fertig zu machen.
- Nachdem der Endgegner besiegt ist, erhältst du die Level-3-Keycard. Betritt damit das Nuklearwaffen-Lager auf der anderen Seite des Canyons. Wie's dort weitergeht, steht im nächsten Cube-Magazin: Am Kiosk ab dem 7. Mail!



⬆ Mit unseren Tipps macht Solid Snake Kleinholz aus Revolver Ocelot, ohne dass er sich selbst in die Luft sprengt



⬆ Tipp: Twin Snakes ist kein Baller-Spiel. Wer sich versteckt, lebt länger



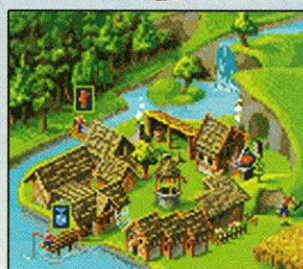
⬆ Hangeln kann an manchen Stellen vor Entdeckung schützen



⬆ Der Blick durch das Fernglas zeigt interessante Einzelheiten

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)



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

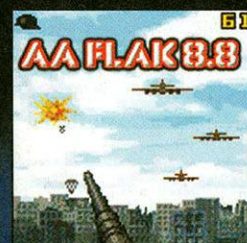
SMS an 86668*:
cube townsmen

HandyGames™
DIE ORIGINALE FÜR

€ 3,98*

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

mehr auf www.handy-games.com



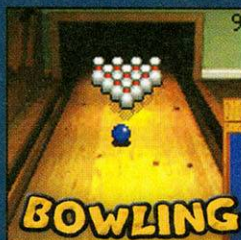
Fliegeralarm!
Feindliche Bomber wurden auf dem Radar gesichtet. Stoppe die Angriffswellen!

SMS an 86668*:
cube flak



Elfmeterschießen!
Fußballschuhe an und los geht's!

SMS an 86668*:
cube penalty



Versenke die Kegel und werde Bowling-König!

SMS an 86668*:
cube bowling



Steuere Dein U-Boot sicher auf die Landeplattform

SMS an 86668*:
cube atlantis

Hauen dich die Mitspieler im Battle-Modus mal wieder gnadenlos in die Pfanne? Dann ist es an der Zeit, unsere ultimativen Taktik-Tipps zu lesen und Gegnern zu zeigen, was eine Harke ist!

MARIO KART Double Dash!!

BALLOON BATTLE

Für all jene, die bereits mal ein früheres »Mario Kart«-Rennen absolviert haben, ist das Ganze natürlich ein alter Hut: Man benutzt die Waffen, die man aufammelt, um die gegnerischen Ballone abzuschießen, während man die eigenen Ballons vor dem Zerplatzen schützt. Das klingt in der Theorie simpel, erfordert in der Praxis aber viel Übung und einige Tricks.

DIE QUAL DER WAHL

Die erste Entscheidung, die man treffen muss, betrifft das Team, mit dem man auf die Piste gehen will. Grundsätzlich lässt sich dabei aber sagen, dass die verschiedenen Charaktere keinen Unterschied machen, denn alle Teams können die angebotenen Waffen auf sammeln und einsetzen. Hier entscheidet auch vielfach das Glück. Anders sieht es da natürlich bei den Fahrzeugen aus, denn hier gilt: Je kleiner das Gefährt, umso besser ist die Beschleunigung. Somit kann man sich schon sehr früh an die Spitze des Feldes setzen und die angebotenen Kisten mit den besten Waffen als Erster einsammeln. Ein Nachteil ist allerdings das geringe Gewicht dieser Fahrzeug-

ge, denn damit wird man von der Konkurrenz mühelos von der Piste geboxt. Schon ein kleiner Rempler genügt und man kann die Bananen-Stauden aus nächster Nähe untersuchen! Natürlich haben auch die schweren Gefährte ihre Vorteile, denn dank ihrer höheren End-Geschwindigkeit können sie vor Geschossen wie etwa dem roten Schildkröten-Panzer besser davonpreschen.

Ein paar Trainingsrunden sollte man also auf alle Fälle investieren, um herauszufinden, welches Vehikel dem eigenen Fahrstil am besten entspricht.



HALTE DEN DIEB!



Die Pilz-Items geben zu Beginn wenig her, doch wenn man gelernt hat sie richtig einzusetzen, sind sie eine praktische Waffe: Sobald man einen Gegner verfolgt, kann man die Pilz-Beschleunigung aktivieren, um den Kontrahenten von hinten zu rammen. Damit büßt der Angefahrene automatisch einen seiner Ballons ein.



Sollte man selbst schon einen Ballon verloren haben, bekommt man als Belohnung wieder eine neue Gummiblaste dazu. Somit kann man den Effekt dieser Waffe praktisch verdoppeln. Klug eingesetzt kann man den Ausgang des Rennens noch im letzten Moment zu den eigenen Gunsten verändern.



⬆ Mit den Pilzen und etwas Geschick kann man dem Gegner Ballons abjagen

ZU DEN WAFFEN!

Nachdem man ja nie weiß, welche Waffe man sich als Nächstes angeln wird, ist es ratsam, sich mit allen Extras vertraut zu machen. Natürlich ist eine Bananeschale immer gefährlich, doch



⬆ Bananeschalen sind auf langen Geraden nur halb so effektiv

wenn man sie auf einer langen Geraden platziert, verliert man den Überraschungseffekt.

Besser ist es also, die Schalen in engen Kurven oder vor einer unübersichtlichen Rampe zu platzieren.

Auch die Schwindelboxen müssen am richtigen Ort abgelegt werden, um ihre volle Wirkung zu entfalten. Am besten eignen sich Plätze mit echten Boxen, da der Unterschied dann kaum zu sehen ist.

Man sollte auch nie vergessen, dass sich die grünen und roten Schildkröten-Panzer sowohl nach hinten als auch nach vorne abfeuern lassen, was eine effektive Verteidigung abgibt.

Die Beherrschung all dieser Waffen und Extras ist hier ganz klar der Schlüssel zum Erfolg, ein ausgiebiges Training lohnt also!

VOLLE WENDE!

Sobald man von einem hartnäckigen Gegner über die Piste gejagt wird, sind Ballon-Verluste vorprogrammiert! Um solche Verfolger abzuschütteln, bedient man sich am besten folgender Taktik: In einer Kurve dreht man sich um 90-Grad, um den Gegner dann direkt unter Feuer zu nehmen. Das klappt natürlich am besten, wenn man eine Waffe einsetzt, die den Gegner mit einem Schuss außer Gefecht setzt. Doch selbst wenn man momentan keine Waffe an Bord hat, kann man diese Taktik dazu benutzen, um eventuelle Raketen abzuschütteln.

Sollte es der Platz und die Distanz zum Verfolger zulassen, darf man auch eine 360-Grad-Wende versuchen, um sich auf diese Art genau hinter den Verfolger zu setzen – und den Spieß damit umzudrehen!



⬆ Gegen Verfolger helfen eine gewagte Wende oder die rückwärtigen Waffen



⬆ Mit geschickten Manövern setzt man sich hinter den Verfolger

LAUF SO SCHNELL DU KANNST!

Der bei weitem leichteste Weg, um das Rennen als Erster abzuschließen, besteht aus der Renn-und-Sammel-Taktik: Vom Start weg sollte man das Feld anführen, um sich so die besten Boxen zu sichern. Ist eine gute Waffe wie der Stern oder ein grüner Schildpanzer gefunden, kann man zum Angriff übergehen. Erfolg oder Niederlage hängen dabei aber vom richtigen Timing ab: Gibt man den Kontrahenten

dabei zu viel Zeit, kann es passieren, dass die Gegner genau die gleiche Taktik verfolgen, nur etwas früher. Wer seine Gegner und die verwendeten Fahrzeuge kennt, ist hier klar im Vorteil. Doch wer die beste Waffe kassiert hat, ist dem Sieg etliche Meter näher.



SUCH MICH!

Die beste Position ist natürlich die Spitze des Feldes, doch das zählt sich nur auf der Zielgeraden aus. Besser ist es da schon, wenn man das Feld von hinten aufrollt und die Gegner mit einer guten Waffe für kurze Zeit aus dem Verkehr zieht. Dabei empfiehlt sich die folgende Taktik: Zuerst wird die Karte studiert, um festzustellen, wann die Gegner in das Gebiet einfahren. Dabei sollte man sicherstellen, dass es auf der Strecke nur eine Abzweigung gibt. Hier legt man sich auf die Lauer, bis die Kontrahenten in Sicht kommen. Solange man sich nicht bewegt, hat man gute Chancen von den Verfolgern einfach überholt zu werden. Mit einer guten Waffe wie etwa dem roten Schildkröten-Panzer kann man sich die Bande nun in aller Ruhe vornehmen.



EXTRA-ARENEN

Falls die vier regulären Strecken doch mal zu langweilig werden sollten, kann man sich zwei weitere Pisten im Grand-Prix-Modus freischalten.

Luigi's Mansion:

Ernte Gold beim 150cc Pilz-Cup.

Auf der Kippe:

Ernte Gold beim 150cc Blumen-Cup.



⬆ Ein Gefecht in Luigis Grusel-Anwesen kann amüsant sein

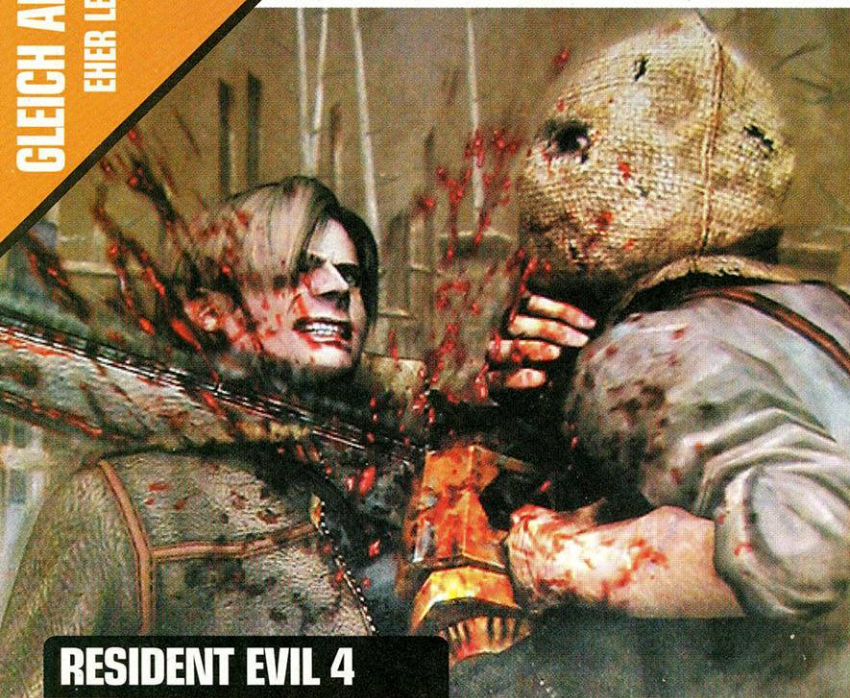


⬆ Die neue Strecke lässt sich schwer freischalten, doch die Mühe lohnt

7. Mai ... nächste Ausgabe ... 7. Mai

VORSCHAU

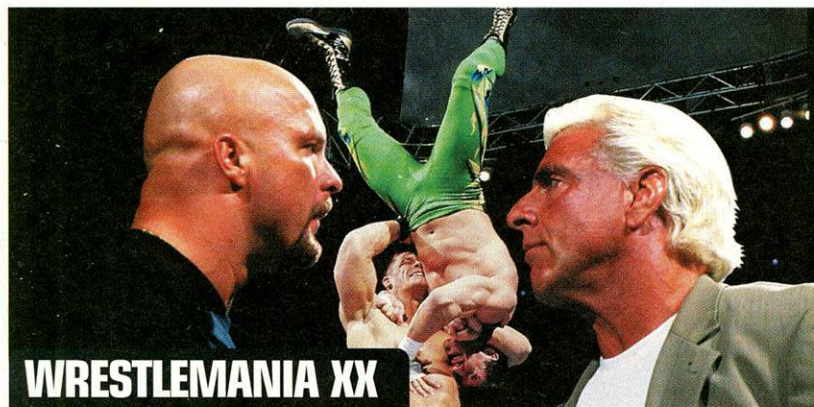
GLEICH ABONNIEREN -
EHER LESEN: SEITE 71



RESIDENT EVIL 4

➔ CAPCOMS HORRORSCHÖCKER

Leon S. Kennedy wirft die letzte Handgranate in Schar seiner irren Verfolger, sonst ist sein Leben verwirrt: Neue Bilder aus dieser Szene und dem Spiel - nur bei uns in der nächsten Ausgabe!



WRESTLEMANIA XX

➔ EXKLUSIVE VORSCHAU

Breites Kreuz und dicke Muckis: Wir wagen uns mit dem vielleicht besten Wrestling-Game aller Zeiten in den Ring.

POKÉMON COLOSSEUM

➔ MEGA-ROLLENSPIEL MIT KICK

Die Pokémon werden erwachsen: »Pokémon Colosseum« überrascht mit düsterem Look und ausgewachsenem Rollenspiel-Modus. Wir testen die deutsche Fassung und schenken euch ein geniales Mega-Poster.

E3 VORSCHAU

➔ BLICK IN DIE GLASKUGEL

Die weltgrößte Fachmesse für Videospiele wirft ihre Schatten voraus: Noch bevor die E3-Show Mitte Mai öffnet, liest du alles über den Nintendo DS und andere Neuheiten schon bei uns im Cube-Magazin.

TIPPS & TRICKS

➔ PROBLEM ERKANNT, GEFÄHR GEBAHNT!

Nächsten Monat: »Crystal Chronicles« komplett. Dazu Tipps und Cheats zu aktuellen Spielen, u.a. »Knights of the Temple«, »R: Racing«, »Goblin Commander« und viele mehr.



SERIOUS SAM

➔ PANIK-SHOOTER IM TEST

Wir erwarten den wahrscheinlich schnellsten Ego-Shooter der Welt zum Test. Freu dich auf rasende Action und Spezialeffekte pur.

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 Özdoğan, Sebastian Weidenbeck, Thomas R. Peter, Robert Häusler, Matthias Lausmann, Markus Rehmann, André Linken

Comic: Mathias Heins

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

Tassilostraße 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.

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

➤ »Starcraft: Ghost«

➤ »Pikmin 2«

➤ »Harry Potter und der Gefangene von Askaban«

➤ »Samurai Jack«

➤ »PSO 3: Card Revolution«

➤ »Spider-Man 2«

➤ »Asterix XXL«

➤ »Mario Golf«



© 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo. Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Developed by Genius Sonority Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.de

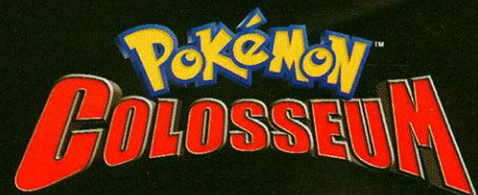


Am 14. Mai
startet das ultimative Pokémon Abenteuer!



Begib dich in ein packendes neues Pokémon Abenteuer - zum ersten Mal komplett in 3D! Spannende Kämpfe, fantastische neue Landschaften und natürlich jede Menge Pokémon Action. Am 14. Mai gehts los!

The Pokémon Company



KONAMI



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

INFILTRATES NINTENDO GAMECUBE SOON.

Solid Snake erwartet dich: Spiele den mehrfach prämierten Top-Hit jetzt auf NINTENDO GAMECUBE

Die atemberaubende Story um Metal Gear Solid wurde mit einer noch brillanteren Grafik und dem spektakulären Gameplay von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty getunt. Das Ergebnis: Eine einzigartige Erfahrung.

Also, rein in den Tarnanzug und erlebe das Abenteuer um Metal Gear Solid® in XXL. Stell' dich deinem Schicksal.



**ERHÄLTlich
AB 26. MÄRZ 2004**

LICENSED BY:



WWW.KONAMI-EUROPE.COM
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Metal Gear Solid® The Twin Snakes™ ©1987-2004 Konami Computer Entertainment Japan.

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDOS, NINTENDOS GAMECUBE ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

王明安 著 第 11 卷 第 1 期

SYST DOA : 0010001 1 001 1

16