

NUR **2.95!** MIT DOPPELPOSTER POKÉMON & SHREK 2! 2 NEUE STYLINGDISK-MOTIVE

JUNI 2004

€ 2.95 SCHWEIZ: SFR 5.90 | ÖSTERREICH: € 3.10

VIDEOS
AUF DER WEBSITE ZUGANGSBESCHÜTZT: IM NETZ
RESIDENT EVIL 4, POKÉMON COLOSSEUM, SHREK 2,
RANDOM SIX 3, MINNA TURTLES

MIT POSTER!

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE

SCHOCKIERENDE BILDER, HEISSE INFOS

RESIDENT EVIL 4

Pralle 6 Seiten: Alles über die Horror-Sensation!

TEST + POSTER + TIPPS

POKÉMON COLOSSEUM

4-Seiten-Testüberraschung: Kampfkarten-Hit & erwachsenes Rollenspiel!

GERÜCHT + WAHRHEIT

ZUHAUSE BEI MARIO

Exklusiv-Report: Microsoft kauft Nintendo? Nintendo nur noch Spielehersteller? Das steckt wirklich dahinter!

SHREK 2

Vorschau + Poster: Spritziges Action-Abenteuer zum neuen Kinospaß. Top Vier-Spieler-Gameplay!

PANDORA TOMORROW

Entwickler-Interview: Brandheiße Infos über Sam Fishers Gamecube-Kommando

MARIO GOLF

Test: Abschlag für Mario und Bowser. Was für ein spritziges Party-Vergnügen!

WWE DAY OF RECKONING

Vorschau: Das schönste Wrestling-Game aller Zeiten. Mit Bikini-Action!

GROSSER TIPPS-TEIL

POKÉMON COLOSSEUM
TWIN SNAKES
HARVEST MOON
METROID ZERO MISSION

SCHON GESPIELT

TERMINATOR 3



Hammer-Bilder: Endzeit-Action mit Arnie im Lasergewitter

BRANDAKTUELL

E3-SENSATIONEN



Im Blickpunkt: Die neuen Hits von der Mega-Spielemesse

primeverlag



Ausgabe 05/2004

www.cubemagazin.de

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

KNIGHTS OF THE TEMPLE

INFERNAL

CRUSADE



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



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!

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!
- ◆ Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- ◆ Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- ◆ Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- ◆ Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- ◆ 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! **
- ◆ Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!

*nur Sony PlayStation®2

**nur Microsoft Xbox Live



AB APRIL IM KANDEL



XBOX
LIVE



PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

PC
CD
ROM



TDK

»WAS NINTENDO-BOSS SATORU IWATA SAGT, KLINGT FÜR MICH NACH MEHR UND BESSEREN GAMES. VIELLEICHT SOGAR MAL WIEDER NACH EINER WIRKLICH NEUEN SPIELIDEE. FIND ICH GUT.«



SATORU SAGT ...



Als Journalist eines japanischen oder nordamerikanischen Mediums hat man ja so einige Vorteile. Man sitzt zum Beispiel näher an den bedeutenden Spieleherstellern dran. Denn die sind fast alle in Japan und der USA beheimatet. Und man kriegt Interviews, für die sich ein Journalist

hierzulande alle vier Arme und Beine ausreißen würde und trotzdem nur eine Absage bekäme. Zum Beispiel eines mit Nintendos Präsident Satoru Iwata. Ein Mann, von dem ich nicht sicher sagen kann, ob er überhaupt je deutschen Boden betreten hat und wie sehr er sich für den hiesigen Markt interessiert.

Aber was die globale Sicht der Dinge anbelangt, so hat der Nintendo-Boss ganz vernünftige Ansichten, finde ich. Jedenfalls hat er sich in einem Interview mit dem US-amerikanischen Internet-Konglomerat »Gamespy« so geäußert, als wüsste er, wie es mit Nintendo vorwärts gehen könne. Seiner Einschätzung nach war es zum Beispiel ein ganz großer Fehler, den Gamecube so spät nach der Playstation 2 auf den Markt zu bringen. Man hätte dadurch Sony kampflos das Feld überlassen, sagt Satoru, und diesen Fehler

wolle Nintendo bei der nächsten Konsole nicht mehr begehen.

Was diese nächste Hardware-Generation betrifft, die Satoru als »GC Next« oder »GCN« bezeichnet, so unterscheidet sich das Vorgehen von Nintendo sehr von dem, was Microsoft vorhat. Während Bill Gates und Co. Hightech um jeden Preis in ihre Xbox 2 integrieren, will man bei Nintendo eher auf eine einfache Programmierbarkeit achten. Das sei lukrativer für die Software-Industrie. Außerdem können sich Software-Designer auf die Umsetzung neuer Konzepte konzentrieren, anstatt sich mit technischen Schwierigkeiten befassen zu müssen.

Für mich klingt das nach mehr und besseren Games, vielleicht sogar mal wieder nach einer wirklich neuen Spielidee. Find ich gut. Aber wozu überhaupt warten. Gute Spiele gibt es schon jetzt. Wer die folgenden Seiten liest, weiß das.

Viel Spaß mit dem Heft!

Richard Löwenstein

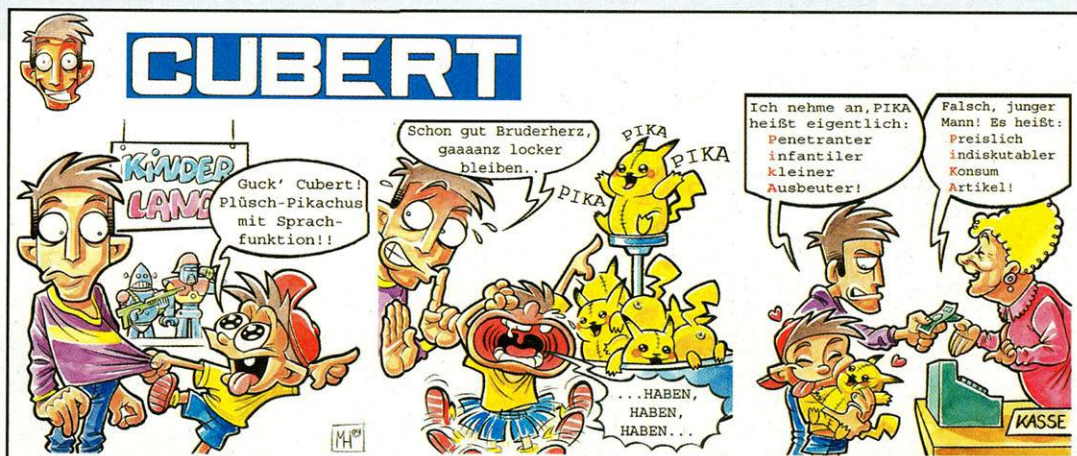
Richard Löwenstein
Chefredaktion Cube Magazin

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 »Shrek 2« und »Pokémon Colosseum« verpassen! Zwei weitere Highlights dieser Ausgabe: Du bekommst ein exklusives Riesen-Doppelposter mit genau diesen zwei tollen Motiven, also aus Activisions fetzigem Jump'n'Run-Spaß »Shrek 2« und Nintendos Duell-Abenteuer »Pokémon Colosseum«. Außerdem wünschen wir dir wieder 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

E3 2004: Vorschau	06
Far Cry Instincts	10
Ghost Recon 2	34
Harry Potter der Gefangene von Askaban	40
Mario Golf: Toadstool Tour	50
Pikmin 2	08
Pokémon Colosseum	46
PSO 3: C.A.R.D. Revolution	58
Rainbow Six 3	32
Resident Evil 4	26
Serious Sam: Next Encounter	52
Shrek 2	36
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	09
Starcraft: Ghost	22
Terminator 3: The Redemption	24
WWE: Day of Reckoning	42



CUBE

AUSGABE JUNI '04

INHALT

RESIDENT EVIL 4, POKÉMON
COLLOSSEUM, SHREK 2, RAINBOW
SIX 3, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe Juni 2004 des **CUBE**-Magazins: Das Heft voll blutiger Action («Resident Evil 4», «Ghost Recon 2»), interessanter Welten («Pokémon Colosseum», «Mario Golf») und spannender Filmumsetzungen («Terminator 3: The Redemption», «Shrek 2», «Harry Potter und der Gefangene von Askaban»). Nicht zu vergessen: Das exklusive Doppelposter zu «Pokémon Colosseum» und «Shrek 2» plus zwei neue Motive für deine Stylingdisk.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

24 Arnie als Held eines temporeichen Science-Fiction-Spektakels: Zu Fuß und an Bord abgefahrener Futuro-Gleiter mischt der stahlharte Cyborg die Gegenwart und die Zukunft auf. Wir haben die schönsten Bilder.

SHREK 2

36 Was für eine kunterbunte Überraschung: Zusammen mit dem Esel und Prinzessin Fiona mischt der grüne Oger namens «Shrek» das Genre der Action-Abenteuer auf. Wir haben schon mal Probe gespielt.

STARCRAFT: GHOST 22

RAINBOW SIX 3 32

GHOST RECON 2 34

WWE DAY OF RECKONING 42

NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

E3 2004: Vorschau	06
Comic-Gewinnspiel	08
Pikmin 2	08
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	09
Paper Mario 2	09
Second Sight	10
Far Cry Instincts	10
Def Jam Vendetta 2	10
Shrek 2	12
Stylingdisk	12
Spiele-Termine	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

VORSCHAU

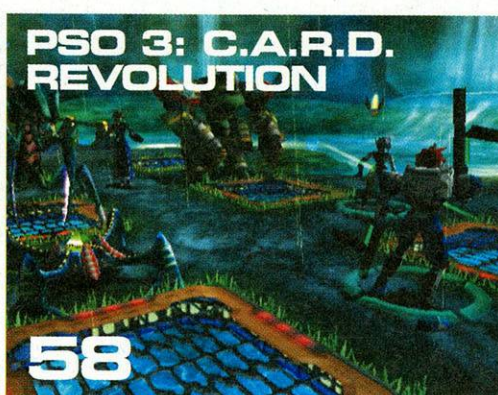
GAMES VON MORGEN

Starcraft: Ghost	22
Terminator 3: The Redemption	24
Resident Evil 4	26
Rainbow Six 3	32
Ghost Recon 2	34
Shrek 2	36
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	40
WWE: Day of Reckoning	42

TEST

KRITISCH BETRACHTET

Pokémon Colosseum	46
Mario Golf: Toadstool Tour	50
Serious Sam: Next Encounter	52
Teenage Mutant Ninja Turtles	54
Pool Paradise	56
Scooby Doo: Fluch der Folianten	57
PSO 3: C.A.R.D. Revolution	58
Naruto Gekitou Ninja Taisen 2	60



REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

Dichtung und Wahrheit: Hinter den Kulissen von Nintendo 16

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Aladdin	62
Dragonball Z: Taiketsu	62
Sonic Battle	63
Sabre Wulf	63
James Bond 007: Alles oder Nichts	63
Magical Quest 3	64
Shining Soul 2	65
Astro Boy	66

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

Editorial	03
Leserbriefe	68
Gewinnspiel	70
Abo-Service	71
Vorschau	82
Impressum	82
Inserentenverzeichnis	82

TIPPS & TRICKS

WENN MAN MAL HÄNGT ...

Harvest Moon	72
Conan	72
Tak and the Power of Juju	72
Metroid Zero Mission	72
Teenage Mutant Ninja Turtles	73
Zelda: The Wind Waker	73
Beyond Good & Evil	73
Pokémon Colosseum	74
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	76



RESIDENT EVIL 4

26

Die volle Vorschau-Packung: Auf sechs Seiten präsentieren wir die neuesten Infos und Bilder aus Capcoms heißem Horror-Thriller. Du wirst überrascht und schockiert sein, wie viel Angst und Schrecken dieser Hammerhit verbreitet!

16 DICHTUNG UND WAHRHEIT

In den letzten Jahren sind zahlreiche Gerüchte rund um »Mario«, »Donkey Kong« und Nintendo herangewachsen. Wir prüfen auf fünf Seiten, was hinter all dem steckt.



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

STYLING- GAMECUBE

Neue Motive für die Stylingdisk:
Bastle dir deinen eigenen
»Shrek 2«- oder »Pokémon
Colosseum«-Gamecube!

SEITE 12

ERNTZEIT

Die »Pikmin« sind zurück!
Wir verraten, wann du sie
endlich pflücken kannst.

SEITE 8

E3 2004

Kurz vor der E3 brodeln die
Gerüchteküche wieder
gewaltig. Wir verraten, was
gekocht wird.

SEITE 6

E3 TOP 5

Auf welche Spiele wirft die
Gamecube-Gemeinde mehr
als nur ein Auge?

SEITE 7

SAM SPRICHT

Lang lässt »Pandora Tomorrow«
nicht mehr auf sich warten. Wir
fragen die Macher, wie lang.

SEITE 9

NINTENDOS WELT

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

SEITE 14

E3 2004: V



WENN DIE Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) vom 12. bis 14. Mai ihre Pforten öffnet, ist Los Angeles wieder einmal der Nabel der Spieleindustrie. Zum zehnten Mal findet die weltgrößte Fachmesse für Video- und Computergames statt. Wieder trifft sich die Branche und zeigt die Hits der nächsten Monate und Jahre. Über die Messe-Highlights wird traditionell im Vorfeld viel gemunkelt, nur lassen sich Hersteller ungern in die Karten schauen. Das gilt auch für Nintendo. Bestätigt ist nur, dass Nintendo seine neue Hosentaschen-Konsole DS zeigen wird. Fast täglich ist nun von einzigartigen Features die Rede, die das Gerät leisten kann: Sogar Spielfilme soll man mit ihm unterwegs gucken können. Ob das stimmt? Auch das windige Zettelchen, das auf wundersame Weise an die Öffentlichkeit gelangt ist und über das wir bereits in der vergangenen Ausgabe berichtet haben, kann gut eine Fälschung sein. Etwas verlässlicher klingt das Statement eines Nintendo-Mitarbeiters, der nicht genannt werden will. Ihm zufolge hat Nintendo zu Demonstrationszwe-

cken eine Version des N64-Klassikers »Super Mario 64« für den DS umgesetzt; ergo kann das Konsölnchen also mindestens soviel wie ein Nintendo 64. Relativ sicher scheint, dass der DS das einzige Stück Nintendo-Hardware bleibt, das auf der E3 vorgestellt wird. Über das geplante Zubehör für den Gamecube hüllen sich die Japaner weiterhin in Schweigen. Auch die N5-Konsole wird, allen Gerüchten zum Trotz, voraussichtlich erst auf der E3 des kommenden Jahres zu sehen sein. Nintendo will den Gamecube noch mindestens zwei bis drei Jahre massiv nach vorne pushen.

Dafür sieht es so aus, als wäre die Durststrecke mit wenig neuen Games bald überwunden. Zahlreiche hochkarätige Spiele werden auf der E3 erstmals präsentiert. Neben potenziellen Hits wie »Metroid Prime 2« und »Geist« ist auch eine neue Version von »Star Fox 2« angekündigt. Hoffentlich hat sich die Zeit, die seit der letzten E3 vergangen ist, für das Spiel gelohnt. Ansonsten legt Fox McCloud dank hoffnungslos veralteter Technik eine Bruchlandung hin.

»EINE 1:1-UMSETZUNG VON SUPER MARIO 64 SOLL DIE MÖGLICHKEITEN DES NINTENDO DS DEMONSTRIEREN«



ORSCHAU

»Unity« wird auf der E3 zum ersten Mal spielbar sein

Die größte Spieleshow der Welt



Die interessanten Titel der E3 findest du in der Tabelle nebenan aufgelistet. Man darf aber bestimmt auf den einen oder anderen Überraschungstitel zählen, denn das ist der Stoff, der die E3 prägt. Die Gerüchteküche brodelt diesbezüglich heftig. Manch einer rechnet damit, bei Square-Enix ein funkelnagelneues »Final Fantasy« für den Gamecube zu sehen. Konami wird eine taufrisches »Castlevania« angedichtet. Dabei soll es sich nicht um eine Umsetzung des aktuellen Playstation-Titels »Castlevania: Lament of Innocence« handeln, sondern um ein völlig eigenständiges Spiel. Auch von einem neuen »R-Type« und einer Fortsetzung von »Viewtiful Joe« ist die Rede. Noch eine Frage, welche die E3 sicher klärt: Wie viel taktische Raffinesse verbirgt sich hinter der Gamecube-Umsetzung des Strategiespiels »Fire Emblem«? Klarheit gibt es nach der E3. Seid also bereit, wenn unser großer Bericht in der kommenden Ausgabe für Durchblick sorgt. Ab dem 9. Juni am Kiosk.

GAME	PUBLISHER	GENRE
ZOIDS: BATTLE LEGENDS	ATARI	ACTION
CALL OF DUTY	ACTIVISION	SHOOT-'EM-UP
SHARK TALE	ACTIVISION	KEINE ANGABEN
SHREK 2	ACTIVISION	JUMP'N'RUN
SPIDERMAN 2	ACTIVISION	ABENTEUER
TRUE CRIME 2	ACTIVISION	ACTION
KILLER 7	CAPCOM	ACTION
RESIDENT EVIL 4	CAPCOM	HORROR
CATWOMAN	EA	ACTION
GOLDENEYE 2	EA	ACTION
MADDEN NFL 2005	EA	SPORT
MVP BASEBALL	EA	SPORT
SSX 4	EA	SPORT
TIMESPLITTERS 3	EA	ACTION
SECOND SIGHT	FREE RADICAL	ACTION
THE MOVIES	LIONHEAD	SIMULATION
UNITY	LIONHEAD	ACTION
BATEN KAITOS	NAMCO	ROLLENSPIEL
RIDGE RACER 6	NAMCO	RACING
STAR FOX 2	NAMCO	ACTION
TALES OF SYMPHONIA	NAMCO	ROLLENSPIEL
TALES OF LEGENDIA	NAMCO	ROLLENSPIEL
CUSTOM ROBO	NINTENDO	ACTION
DONKEY KONGA	NINTENDO	MUSIK
GEIST	NINTENDO	HORROR
GIFTPIA	NINTENDO	ROLLENSPIEL
GOLDEN SUN	NINTENDO	ROLLENSPIEL
MARIO 128	NINTENDO	JUMP'N'RUN
MARIO TENNIS	NINTENDO	SPORT
METROID PRIME 2	NINTENDO	ACTION
PAPER MARIO	NINTENDO	ROLLENSPIEL
PIKMIN 2	NINTENDO	STRATEGIE
WIND WAKER 2	NINTENDO	ABENTEUER
ZELDA: FOUR SWORDS +	NINTENDO	ABENTEUER
SUPER MONKEY BALL 3	SEGA	SPORT
VIRTUA FIGHTER: CG	SEGA	ABENTEUER
WWE DAY OF RECKONING	THQ	SPORT
NIGHTMARE CREATURES 3	UBISOFT	HORROR
PRINCE OF PERSIA 2	UBISOFT	ABENTEUER
SPLINTER CELL: PT	UBISOFT	ACTION
STARCRRAFT: GHOST	VIVENDI	ACTION
PILLAGE	ZED TWO	TAKTIK

E3: TOP-FÜNF

DIE HEISSESTEN TITEL AUF DER E3 2004

Wir erwarten einige Neukündigungen auf der Show. Aber einige Titel werden garantiert gezeigt. Hier unsere persönlichen Top-Fünf:

RESIDENT EVIL 4

Je mehr über das neue Gameplay bekannt wird, desto mehr kommt man ins Grübeln, ob man sich freuen oder fürchten soll. Am besten beides. Wir schauern schon mal in freudiger Erwartung, wenn demnächst die ersten Spielszenen eintrudeln.

SECOND SIGHT

Free Radical arbeitet schon eine ganze Weile an dem Abenteuer um John Vattic. Dessen Amnesie macht nicht nur ihm, sondern auch den Spielern Probleme. Hoffentlich können wir uns hinterher an die ersten Game-Eindrücke erinnern.

MARIO 128

Erst angekündigt, dann verschoben, dann für den N5 versprochen und jetzt wieder in der Liste für den Gamecube. Wir haben keine Ahnung, was Nintendo vorhat, aber eins ist sicher: Zwei weitere Jahre ohne Mario stehen wir nicht durch!

WIND WAKER 2

Schneller, größer und besser soll die Fortsetzung werden. Kein leichtes Unterfangen, aber wir sind zuversichtlich: Enttäuscht wurden die hohen Erwartungen bei der »Zelda«-Serie bislang eigentlich noch nie.

RIDGE RACER 6

Wenn Namco den beinhalten Adrenalinrausch vergangener »Ridge Racer«-Teile (für die Playstation 2) wieder einfangen kann, dann freuen wir uns auf den Start. Wir hoffen auf: viel Tempo, Tuning, Karriere-Modus und LAN-Racing.



ERNTE-ZEIT!

Pikmin 2
gedeiht
prächtig!



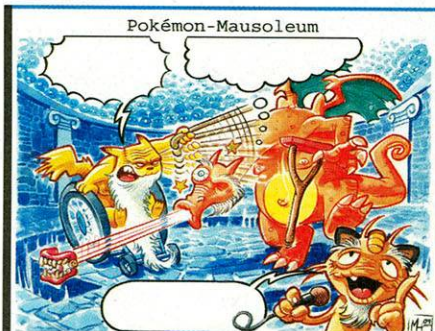
Na toll. Kannst du mir sagen, wie ich da rauf kommen soll?



Ein paar Szenarien sehen denen aus dem ersten »Pikmin« sehr ähnlich

NA ENDLICH: »Pikmin 2« blüht auf! In Japan ist das heiß erwartete Strategie-Game seit Ende April im Handel, und wir müssen uns nur noch wenige Wochen gedulden. Anhand einer Vorabversion konnten wir uns schon mal einen ganz kurzen Eindruck verschaffen. Und was wir da gesehen haben, sieht ganz schön knifflig aus: Von den »Pikmin« sind in manchen Missionen fast 100 Stück im Einsatz. Verständlich, müssen sie doch noch größere Aufgaben als beim letzten Mal bewältigen. Neben neuen Feinden plagen sie sich auch mit riesigen Objekten wie Dosen oder Kugeln ab. Auf einem Screenshot sieht man die fleißigen Heizermännchen sogar ein altes »Game & Watch«-Telespiel durch die Lande tragen, mit dem Nintendo Anfang der 80er große Erfolge feierte.

Ebenso ist eine Anzeige in der rechten unteren Ecke zu erkennen, über deren Funktion man zu diesem Zeitpunkt nur spekulieren kann. Vermutlich gibt sie Auskunft über die Anzahl von »Pikmin«, die man noch in Reserve hat. Mehr darüber und über den spektakulären Zwei-Spieler-Modus, der das Wichtel-Chaos auf dem Bildschirm komplett macht, dann in der nächsten Ausgabe.



DU LIEBST SPASS?

Dann gib uns deine Gags!

WENN DU stotterfrei einen Witz erzählen kannst, dann bist du reif für unser kleines Gewinnspiel. Anlässlich unseres Top-Tests »Pokémon Colosseum« - in dieser Ausgabe - dürft ihr euch als Gagschreiber betätigen und unserem Pokémon-Comic mit möglichst witzigen Worten Leben einhauchen. Wenn dir lockere Sprüche einfallen, dann geh ins Forum des Cube-Magazins (die Adresse: www.cubemagazin.de) und besuch die Rubrik »Kaufen & Tauschen«. Denn das ist der Thread, wo du deine Sprüche niederschreiben kannst. Acclaim stellt sich freundlicher Weise als Sponsor zur Verfügung und spendiert den Verfassern der besten Verse je dreimal die Hochgeschwindigkeits-Spritze »XGRA« und dreimal den Hinterhof-Kick »Urban Freestyle Soccer«.

Teilnahmeschluss ist der 8. Juni 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Acclaim, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von der Redaktion ausgesucht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gamecube ...

Das Branchenblatt Gamesmarkt meldet, dass in Deutschland **530.000 Gamecubes, 1,25 Millionen GBAs** und **600.000 GBA SPs** über den Ladentisch gegangen sind.

... zieht Menschen an.

Viewtiful Joe ...



Einigen japanischen Quellen zufolge, bastelt Capcom im Moment an einer Fortsetzung von »Viewtiful Joe«. Hauptneuerung ist ein Zwei-Spieler-Modus, in dem Joe mit seiner Freundin Silvia gegen Horden von Gegnern loszieht. In Japan erscheint das dynamische Duo vermutlich gegen Ende des Jahres.

... bekommt Gesellschaft.

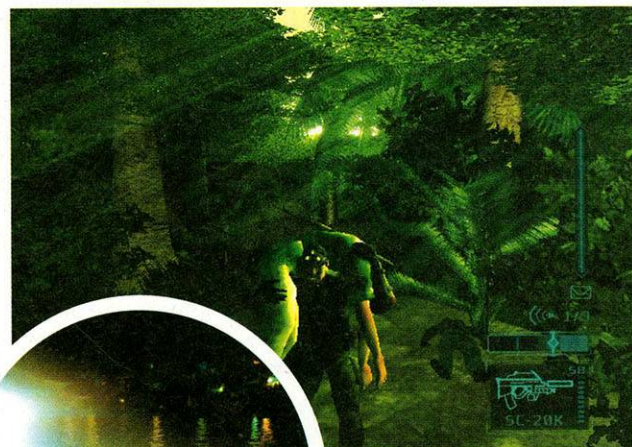
Die Crystal Chronicles haben es auf Platz ...

1

... in den amerikanischen Multi-Format-Charts geschafft.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

IM GESPRÄCH MIT ...

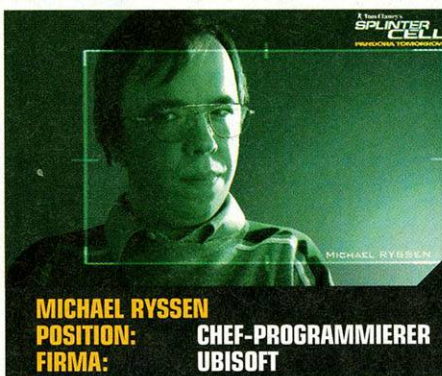


⬆ Sam nimmt seine ausgeschalteten Feinde einfach Huckepack

⬅ Der Hausherr mag keine Gäste. Aber Sam wird schon einen Weg finden



⬆ Die realistischen Wassereffekte werden von der Xbox-Version übernommen



MICHAEL RYSEN
POSITION: CHEF-PROGRAMMIERER
FIRMA: UBISOFT



OLIVIER DAUBA
POSITION: PRODUZENT
FIRMA: UBISOFT

CUBE: An welchen Spielen haben Sie vor »Pandora Tomorrow« gearbeitet?

Michael Ryssen: Ich war an »Tonic Trouble«, »Rayman Arena« und »XIII« beteiligt.

Oliver Dauba: Und ich war Co-Produzent für die PS2-Version von »Pandora Tomorrow« und hatte meine Finger auch bei der PC- und Gamecube-Fassung von »XIII« im Spiel.

CUBE: Wurde die Gamecube-Version von »Pandora Tomorrow« um neue Features erweitert?

OD: Auf eine Online- oder LAN-Funktion wird man auf dem Gamecube verzichten müssen. Auch ein Multiplayer-Modus erschien uns unsinnig. Es bringt ja nichts, wenn der eine Spieler sich verstecken will, und der Mitspieler dank des Split-Screens sofort den Standort des anderen kennt. Dafür ist der Singleplayer-Modus umso interessanter. Einmal sind sämtliche Erweiterungen der Playstation-2-Version implementiert. Und dank der höheren Leistung des Gamecubes konnten wir auch die meisten Spezialeffekte der Xbox-Version einbauen: Also beispielsweise das sich bewegende Gras oder die Wassereffekte.

MR: Die Erfahrung, die wir mit anderen Gamecube-Titeln wie »XIII« gemacht haben, hat uns dabei sehr geholfen.

CUBE: Es wurde im Vorfeld schon über eine GBA-Connectivity in »Pandora Tomorrow« geredet.

MR: Ja, wir haben ein dementsprechendes Feature eingebaut. Das war auch für uns sehr interessant, weil wir so etwas noch nie vorher gemacht haben.

OD: Der GBA übernimmt im Spiel eine Art Kompass. Er stellt das Terrain in 2D dar und verrät Standort und Blickrichtung von Sam und seinen Gegnern.

CUBE: Das klingt viel versprechend. Können Sie uns insgesamt etwas über die Spielbarkeit verraten?

OD: Das muss man schon selbst miterleben. Nur so viel: Bei der Steuerung haben wir auf ein Maximum an Realismus geachtet. Der Analog Stick beispielsweise lässt sich wie ein echter Waffenabzug benutzen. Drückt man ihn nur zur Hälfte, zieht Sam seine Waffe. Drückt man ihn bis zum Anschlag, gibt er einen Schuss ab. Das vermittelt ein völlig neues Spielgefühl.

PAPER MARIO 2

Der Origami-Klempner kehrt zurück

DIE AKTUELLE »Famitsu Weekly« veröffentlichte erste Details zum Nachfolger des N64-Hits »Paper Mario«. Die Entwickler von Intelligent Systems vertrauen weiterhin auf die sehr spezielle Optik der flachen 2D-Sprites in einer dreidimensionalen Umgebung. Sie wollen jedoch die dadurch entstehenden Möglichkeiten besser nutzen. So soll sich Mario unter anderem zu einem Papierflieger falten, um die Welt aus luftiger Höhe zu erkunden. Das rundenbasie-

rende Kampfsystem wird beibehalten. Neben Mario werden sich noch weitere Nintendo-Charaktere in der Luft zerreißen. In Japan soll »Paper Mario 2« noch dieses Jahr auf dem Gamecube landen. Wann der Falt-Mario nach Europa kommt, ist noch ungewiss. Den ursprünglichen Termin, den Nintendo Europe letztes Jahr noch auf das zweite Quartal 2004 geschätzt hat, wird man kaum einhalten können. Vielleicht bringt die E3 ein bisschen Licht ins Dunkel.



⬆ Die 2D-Sprites verleihen der 3D-Umgebung einen interessanten Comic-Touch



FAR CRY INSTINCTS

UBISOFT strickt an einem Ego-Shooter der Extraklasse: Der Videospiel-Ableger des PC-Games »Far Cry« soll mit überragender Grafik und noch nicht da gewesener KI neue Maßstäbe setzen. Held der Welt ist ein Kerl namens Jack Carver, der mit brachialer Waffengewalt eine von Mutanten überflutete Südsee-Insel aufmischt. Angekündigt ist das Action-Prachtstück für Ende 2004; ob für Gamecube, ist allerdings noch ungewiss: Momentan spricht Ubisoft noch vage von Versionen für »die aktuelle Konsolen-Generation«. Wir haben allerdings mit Crytek, dem deutschen Hersteller des PC-Games gesprochen, und die haben eine Gamecube-Umsetzung der Cry-Engine bereits in der Schublade. Dass sie dort ungenutzt liegen bleibt, dass wollen wir doch nicht hoffen!

**KURZ
ZITIERT!**

„ICH WILL SOFTWARE ERSCHAFFEN,
AN DIE IM MOMENT KEIN MENSCH
AUCH NUR DENKT.“

Präsident von Sony Computer Entertainment Japan über
die Connectivity von PSP, Playstation 2 und Pson. Wir
wünschen viel Glück!

SECOND SIGHT

IM GESPRÄCH
MIT ...

DAVID DOAK

POSITION: DIREKTOR
FIRMA: FREE RADICAL



CUBE: Um was geht es in »Second Sight«?

David Doak: Das Spiel handelt von einem Mann namens John Vattic, der eines Tages in einer medizinischen Forschungsanlage ohne Erinnerung an sein früheres Leben erwacht. Im Verlauf des Spiels kommt er jedoch seiner Vergangenheit immer weiter auf die Spur: Als Teil einer Militäroperation sollte er in Sibirien einen Nazi-Wissenschaftler aufspüren. Neue psychische Fähigkeiten, mit denen Vattic zu Forschungszwecken ausgestattet wurde, lassen sich bei seiner Flucht und im Kampf gegen Feinde einsetzen.

CUBE: Das Charakter-Design und die grafische Präsentation erinnert sehr an »Timesplitters 2«. Wurden der TS2-Engine ein paar Neuerungen verpasst?

DD: Obwohl sich Teile der »Timesplitters«-Engine in »Second Sight« wieder finden, sind beide Spiele grundverschieden. Das wird besonders deutlich bei den Kontrollmöglichkeiten, den Animationen oder dem Kamera-System – all das mussten wir

von Grund auf neu programmieren. Besonders die Darstellung einer physikalisch korrekten Umgebung lag uns am Herzen. Viele von Vattics ungewöhnlichen Fähigkeiten, wie beispielsweise die Telekinese, basieren auf physikalischen Variablen. Da ist eine korrekte Darstellung unverzichtbar.

CUBE: Noch haben Sie keinen Publisher angekündigt. Gibt es irgendwelche Gründe dafür oder haben Sie einfach noch nicht den richtigen gefunden?

DD: Wir haben noch keinen Publisher. Wir suchen im Moment aktiv nach einem Partner, der das Spiel wie wir zu schätzen weiß.

CUBE: Ist ein Multiplayer-Modus geplant?

DD: Nein, »Second Sight« bleibt ausschließlich für einen Spieler reserviert. Es wäre bei so einem Titel auch unangebracht, ihn in ein Multiplayer-Format zu zwingen.

DEF JAM VENDETTA 2

Fäuste
statt
Worte

AUF MTV UND VIVA riskieren Rapper gern die große Lippe. Jetzt können sie beweisen, dass hinter den Worten auch handfeste Taten stecken: in Electronic Arts' »Def Jam Vendetta 2« gehen mehr als 70 böse Buben und Mädchen aus der HipHop-Szene aufeinander los, um die Herrschaft über den Untergrund auszuknüppeln. Das ungewöhnliche Kampfspiel wird von Electronic Arts und dem HipHop-Label Def Jam produziert. Wer schon immer mit Oberpimp Snoop Dogg zubeißen wollte oder sich gefragt hat, wie schlecht gelaunt Method Man wirklich ist, der darf sich freuen. Die sind nämlich neben Stars wie Sean Paul, Busta Rhymes, Lil' Kim, Ludacris oder

Slick Rick im Spiel alle anzutreffen. Die ersten Screenshots vermitteln einen stimmigen Eindruck. Die Locations wirken wunderbar düster und dreckig, die einzelnen Schläger sind ihren rappenden Vorbildern lebensecht nachempfunden. Vielleicht hält Lil' Kim bei so viel Realismus sogar ihre Oberweite in die Kamera, so wie sie es jedes Jahr bei den MTV-Music-Awards tut. Da sich »Def Jam Vendetta 2« stark an der HipHop-Kultur orientiert, dürfte auch die Frage um die Musikauswahl geklärt sein. Also, Subwoofer anschließen und ab Herbst 2004 die Nachbarn mit derben Grooves vergaulen.



Der Herr mit
der seltsamen
Kopfbedeckung
kann ja nur
Rule sein

Nintendo macht ...

Nintendo bestätigt, dass Donkey Kong gegen Ende des Jahres den Dschungel mit seinem Getrommel erneut auf die Palme bringt. Warum? Weil sich der erste Teil von »Donkey Konga« in Japan besser verkauft hat, als vorher angenommen wurde. Damit sich auch in Europa möglichst viele Fans zum Affen machen, wird dieser erste Teil bei uns ab Herbst und dann eventuell sogar zum Niedrigpreis erhältlich sein.

... Affentheater.



So viele Donkey Kongas ...

400.000

... haben sich in Japan verkauft.

Das Verhältnis zwischen Gamecube und Xbox ...

7:1

... in Japan. Satz und Sieg.



**NICH' DUMM
GUCKEN!**



CUBE ABONNIEREN ...

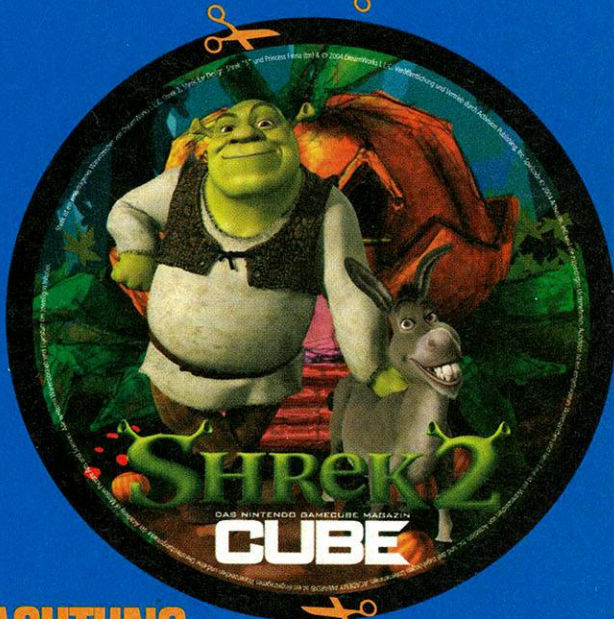
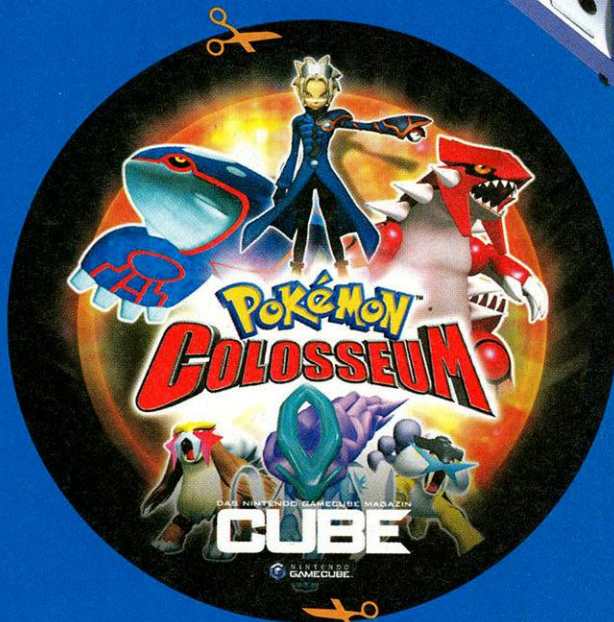
... UND GEILE PRÄMIEN ABRÄUMEN!!

ALLE INFOS FINDEST DU AUF SEITE

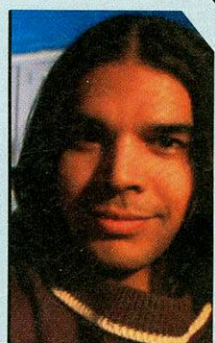
71

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 der Ausgabe 02/04. Im vergangenen Monat hatten wir »Final Fantasy: Crystal Chronicles« und »Knights of the Temple« als Motiv im Heft. Diesmal gibt's den grünen Oger »Shrek« und die putzige Bande aus »Pokémon Colosseum«. Schneide dafür 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.



SHREK 2



IM GESPRÄCH MIT ...
JOBY-ROME OTERO

POSITION:
FIRMA:

ART DIRECTOR & PROJEKTFÜHRER BEI »SHREK 2«
LUXOFLUX

CUBE: Können Sie uns ein bisschen was über »Shrek 2« erzählen?

JR Otero: Wir wollten nicht einfach ein 08/15-Hüpfspiel abliefern, das von einer Filmlizenz gepusht wird. Wir waren fest entschlossen, etwas zu schaffen, was genauso cool, aber anders als der Film ist. Der Spieler soll sich als Teil von Shreks schrägen Freunden fühlen, von denen jeder unterschiedliche Spezialfähigkeiten, Animationen und Persönlichkeit hat. Man kann jederzeit zwischen ihnen umschalten, was in Anbetracht des Gameplays auch nötig ist. Zahlreiche Rätsel, Kämpfe und Mini-Spiele müssen in »Shrek 2« bewältigt werden.

CUBE: Waren Sie nicht auch an »True Crime« beteiligt?

JO: Luxoflux besteht aus zwei getrennten Teams. Für »Shrek 2« wurden wir aber neu zusammengewürfelt. So kam es, dass wir tatsächlich auch ein paar Leute aus dem »True Crime«-Projekt mit an Bord haben.

CUBE: Wenn so viele Charaktere gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, wird das Spielgeschehen schnell unübersichtlich. Wie haben Sie dieses Problem bei »Shrek 2« gelöst?

JO: Wir haben unser Möglichstes getan, um Shrek und seine Freunde nicht immer hinter Objekten verschwinden zu lassen. Und ich glaube, wir haben das ganz gut gelöst. Ganz einfach war das nicht, da jedes neue Puzzle, jeder neue Kampf eine neue Herausforderung darstellte. Da musste jede Abteilung mit anpacken.

CUBE: Sie haben vorhin Rätsel im Gameplay erwähnt. Was erwartet uns genau?

JO: Viele der Rätsel lassen sich auf unterschiedliche Art und Weise lösen. Für die meisten Kopfnüsse gibt es eine offensichtliche und eine nicht ganz so offensichtliche Lösung. Deshalb kann man »Shrek 2« mehrmals durchspielen, ohne dass dabei Langeweile aufkommt.

KEINE STYLINGDISK?

Du hast die Ausgabe 02/04 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 zugesandt.

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 9. Juni 2004!

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

Puyo Puyo Fever	Sega	24.03.2004
Killer 7	Capcom	31.12.2004
Bonk's Adventure	Hudson Soft	31.12.2004

NEU IN USA

Future T: Uprising	Crave	16.04.2004
Zelda: Four Swords+	Nintendo	31.05.2004
Tales of Symphonia	Namco	13.07.2004

IMPORT-HILFE

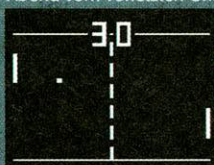
Viele Spiele erscheinen zuerst in Japan und den USA. Dein Geduldsfaden reißt zu schnell, du hast es satt, immer auf die Veröffentlichung bei uns zu warten? Dann blättere nach hinten in den Service-Teil und krall dir ein »Action Replay« samt Freeloader als Belohnung für ein Jahres-Abonnement. Mit dem Freeloader kannst du auf deinem deutschen Gamecube importierte Spiele starten. Und woher die Importtitel schnell, einfach und preiswert bekommen? Geh ins Internet und schau bei »Play Asia« vorbei. Die Kollegen sprechen deutsch, haben alle topaktuellen Titel vorrätig und liefern zuverlässig. Eine prima Adresse also: www.play-asia.com.

ES WAR EINMAL ...

1970 WURDE EIN MYTHOS GEBOREN

DAS WAREN noch Zeiten. Zwei weiße Balken und ein kleines Quadrat, das sich mit viel Fantasie als Ball identifizieren ließ. Fertig war ein Spielprinzip, das süchtig machte. Dazu noch ein Name, der sich kurz und prägnant in die Gehirngänge fraß: »Pong« war geboren.

Für den Jugendlichen von heute ist diese Epoche der Videospiel-Urzeit so interessant wie Muttis Dia-Abend vom vorletzten Urlaub. Dennoch verbeugen wir uns für einen Moment vor Ralph H. Baer, dem Urvater der Videospiele, der den Grundstein für all das gelegt hat, was wir heute genießen!



CUBE ONLINE

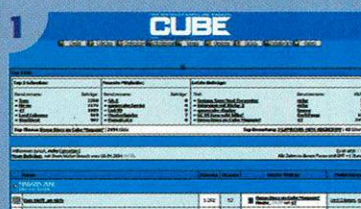
Besuch doch mal unsere Webseite auf www.cubemagazin.de. Dort kannst du zum Beispiel die neuesten Games als bewegte Videobilder sehen!



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	Juni 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: Der Gefangene von Askaban	Action-Abenteuer	EA	11. Juni 2004	****
Killer 7	Thriller	Capcom	Q3 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	***
Micro Mayhem	Mikro-Rennspiel	Jaleco	Juli 2004	***
Nintendo Puzzle Collection	Puzzle	Nintendo	Q3 2004	****
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo	Q3 2004	****
Phantasy Star Online 3	Rollenspiel	Sega	Ende Juni 2004	****
Pikmin 2	Puzzle	Nintendo	Q3 2004	****
Pokémon Colosseum	Action-Rollenspiel	Nintendo	19. Mai 2004	****
Pool Paradise	Billard Sports	Ignition	Q2 2004	***
R: Racing	Rennspiel	Namco	26. März 2004	****
Rainbow Six 3	Ego-Shooter	Ubisoft	Ende Juni	****
Resident Evil 4	Horror	Capcom	Q4 2004	****
Samurai Jack	Action	Sega	Q3 2004	****
Second Sight	Action	Unklar	Q4 2004	****
Shrek 2	Action	Activision	25. Juni 2004	****
Spiderman 2	Action	Activision	9. Juli 2004	****
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Agenten-Thriller	Ubisoft	Juli 2004	****
Spy vs Spy	Puzzle	TDK	Q3 2004	***
Star Fox 2	Ballerspiel	Namco	Q3 2004	****
Starcraft: Ghost	Action-Abenteuer	Vivendi	Q4 2004	****
Terminator 3: The Redemption	Action	Atari	Sept. 2004	****
The Movies	Simulation	Lionhead	Q3 2004	****
World Championship Pool	Billard	Jaleco	Juni 2004	***



CUBE FORUM

Im Forum des Cube-Magazins trifft sich die große Online-Community des Gamecube. Schau doch mal rein, zwecks Chat, News oder Teilnahme an exklusiven Online-Gewinnspielen.

Neues vom
Gamecube-
Globus

NINTENDO

CHARTS
DEUTSCHLAND

Square-Enix kann wirklich zufrieden sein. Die »Crystal Chronicles« schossen in Windeseile an die Spitze der Charts. Ob das der Neubeginn einer wunderbaren Freundschaft mit Nintendo ist?

GAMECUBE CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE APRIL 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
2	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo
3	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
4	Beyond Good & Evil	Ubisoft
5	James Bond 007: Alles oder Nichts	EA
6	Tak und die Macht des Juju	THQ
7	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
8	Super Smash Brothers Melee	Nintendo
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	Mario Party 5	Nintendo

GBA CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE APRIL 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Yu-Gi-Oh!: World Championship Tournament 2004	Konami
2	Sword of Mana	Nintendo
3	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft
4	Yu-Gi-Oh!: Die heiligen Karten	Konami
5	Disney's Bärenbrüder	THQ
6	Dragonball Z: Taiketsu	Atari
7	Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3	Nintendo
8	Findet Nemo	THQ
9	Legend of Zelda: A Link to the Past	Nintendo
10	Pokémon: Saphir Edition	Nintendo

amazon.de
and you're done.Nintendo trumpsft
in Kanada (CAN)

Wer schon immer wissen wollte, ob die Kanadier außer frieren noch etwas anderes tun, bekommt hier die Antwort: Sie spielen Videospiele, genau wie wir. Nintendo konnte in Kanada sage und schreibe 22,1 Prozent Marktanteil für sich verbuchen. Microsoft ist mit 20,9 Prozent dicht auf den Fersen.

Samus
im Kino

(USA)

Die US-Webseite »Hollywood Reporter« meldet, dass Hollywoods Topregisseur John Woo an einer dreiteiligen Verfilmung von Nintendos Science-Fiction-Spektakel »Metroid« arbeitet. Woo wird die Verfilmungen als Produzent leiten und eventuell auch Regie führen. Die Filmstory soll sich nicht allzu weit von den Spiele-Vorlagen entfernen. Wir sehen also in der Hauptrolle: Sexy Samus Aran, die mit dem Laser in der Hand gegen Mother Brain und die Bedrohung durch die Metroiden kämpft. Samus im Leinwandformat, das könnte richtig spannend werden!

Gamecube
ausverkauft! (USA)

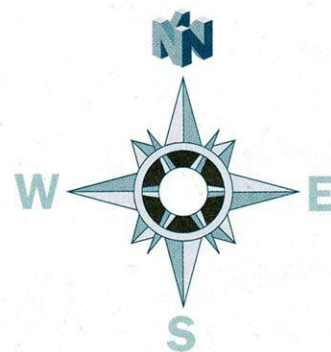
Anfang 2003 war der Gamecube in amerikanischen Kaufhäusern noch so beliebt wie eine Küblböck-Biografie. Nach dem radikalen Preissturz kurz vor Weihnachten brach jedoch ein Run auf die Nintendo-Konsole aus, auf den niemand gefasst war. Mittlerweile sind 50 Prozent der Lager völlig ausverkauft. Es sind sogar Bestände aus anderen Ländern aufgekauft worden, um dem Ansturm einigermaßen Herr zu werden. Dabei hatte man vor ein paar Monaten dem Gamecube noch den Untergang prophezeit. Totgesagte leben eben doch länger.

Wario macht
auf billig (USA)

Nach dem erstaunlichen Erfolg von »Wario Ware« in Japan, der weniger durch technische Meisterleistungen als durch einen Dumping-Preis zustande kam, ist eine ähnlich kostengünstige Version für den amerikanischen Markt angekündigt. Für knapp 30 Dollar kann man an dem bizarren Mix aus noch bizarrer Mini-Spielen teilnehmen. Ob das Spiel auch in Europa auf den Markt kommt, ist noch unklar. Womöglich macht ein ähnlicher Niedrig-Preis wie in den USA und Japan einen Vertrieb in Europa unrentabel.



OS WELT



Videospiele machen dick (SWE)



Einer schwedischen TV-Dokumentation zufolge machen Videospiele Kinder dick und aggressiv. Anne Folke, Mitbegründerin einer schwedischen Lobby, die den schädlichen Wirkungen von Videospielen entgegenwirken will, kann die Vorwürfe nachvollziehen: »Die körperliche Verfassung der Kinder ist schlecht, sie essen ungesund, werden dick und leiden an Schlaflosigkeit.« Vielleicht sollte man die gute Frau einmal vor »Resident Evil« setzen, damit sie merkt, wie viele Kilos man sich so von der Hüfte gruseln kann. Die Schlaflosigkeit dürfte sich aber drastisch verschärfen. Na ja, man kann nicht alles haben ...

And the Game-Oscar goes to ... (D)



Die Hamburger Boom Inc. will im August mit den »International Game Awards« erstmals eine TV-Award-Show produzieren, die global vermarktet wird. Für Deutschland, Österreich und die Schweiz haben sich MTV Central die TV-Rechte gesichert: »Wir freuen uns, dass der erste Game Award auf MTV zu sehen sein wird«, so Verena Adami, Sprecherin von MTV Central. »Bei uns trifft der Award auf seine Kernzielgruppe: Jeder dritte MTV-Zuschauer spielt mehrmals pro Woche Video- und Computerspiele.« In den unterschiedlichen Kategorien warten 15 Awards auf einen neuen Besitzer. Mal sehen, wie viele Oscars der Gamecube mit nach Hause nimmt.

Nintendo greift an (JAP)



Das japanische Blatt »Toyo Keizai« meldete Mitte April, dass Nintendos Chefetage zukünftig aggressiver einen Technikvorsprung herausarbeiten will. Demnach wolle Nintendo an Schlüsseltechnologien herankommen, indem man die entsprechenden Hersteller kauft; gemeint ist wohl vor allem Hardware. Firmenübernahmen gehörten bisher eher zur Geschäftspolitik von Microsoft.

NES macht mobil (JAP)



Für alle, die dem rauen 8-Bit-Zeitalter hinterher weinen, kommt jetzt die Offenbarung: Gametech Japan kündigt für April einen Famicom-Spiele-Adapter an, mit dem sich sämtliche Famicom-Kassetten auf dem GBA SP spielen lassen. Ein Famicom-NES-Adapter, der zeitgleich auf den Markt kommt, macht dieses Utensil auch für europäische Retro-Spieler interessant. Endlich wieder ein Grund, die klobigen Spielekassetten aus dem Speicher zu holen

CHARTS WELTWEIT

Auch Amerika ist fest in der Hand der Kristalle. Doch »Solid Snake« nähert sich auf leisen Sohlen in Japan und den USA der Spitze.

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE MÄRZ 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Custom Robo	Nintendo
2	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
3	Gotcha Force	Capcom
4	Animal Crossing	Nintendo
5	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
6	Pokémon Colosseum	Nintendo
7	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
8	007: Everything or Nothing	EA
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	Naruto: GNT 2	Tomy

CHARTS USA

STAND: ENDE MÄRZ 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo
2	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
3	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
4	Animal Crossing	Nintendo
6	Sonic Heroes	Sega
7	007: Everything or Nothing	EA
8	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
9	Mario Party 5	Nintendo
10	Super Mario Sunshine	Nintendo

DICHUNG UND

Nichts ist härter als die Wirklichkeit: In einer Reportage deckt Cube auf, wie viel Wahrheit hinter alten und neuen Gerüchten steckt.

ZUHAUSE BEI

Nintendo®

Um wie viel ärmer und langweiliger wäre unsere Welt ohne Gerüchte. Man stelle sich vor: Keine Bild-Zeitung, die in schreienden Schlagzeilen über Vaterschaften und Luder spekulieren würde. Keine Talkshow, in denen Schauspieler die vermeintlich beste Freundin schlecht machen. Kein Gezicke unter Popstars, wer mit wem und warum. Kein Zweifel: Ohne Getuschel wäre die Welt der Medien sehr viel langweiliger.

Je bedeutender die Betroffenen, desto unglaublicher die Geschichten. Steht dabei ein großer Konzern im Mittelpunkt, kennt der Einfallsreichtum einiger Menschen kaum noch Grenzen. Nehmen wir Nintendo.

Das japanische Unternehmen gibt seit 20 Jahren im Videospiegelgeschäft den Ton an. Im Laufe der Zeit hat sich einiges an Halbwahrheiten angesammelt. Grund genug, einmal die Gerüchteküche zu besuchen und prüfen, wo im Dickicht aus Dichtung sich das Körnchen Wahrheit versteckt.

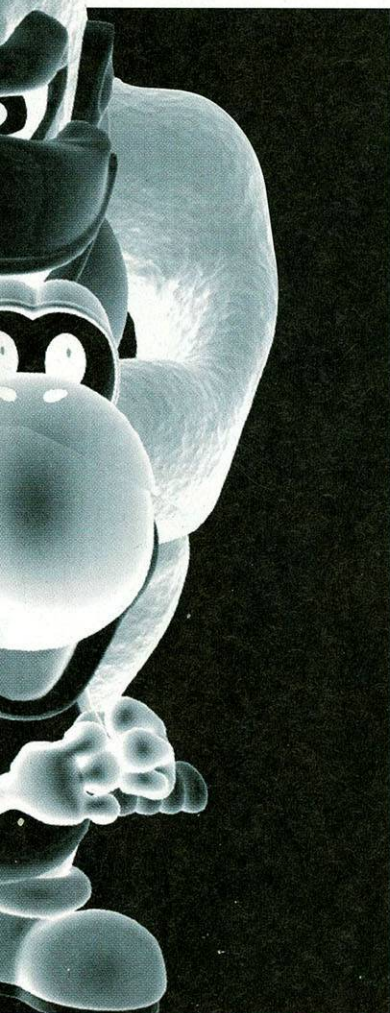
? WIE KAM DONKEY KONG ZU SEINEM NAMEN?

EINER DER wichtigsten Titel in Nintendos Firmengeschichte ist zweifellos »Donkey Kong«. Ein Meilenstein. Trotzdem, wenn man mal nachdenkt, kann das Spiel in der Hitliste der dämlichsten Titel der Welt eine wirklich hohe Platzierung für sich beanspruchen. Schließlich bedeutet Donkey aus dem Englischen übersetzt soviel wie »Esel«. Schon mal ein graues Reit- oder Lasttier gesehen in dem Spiel? Wir auch nicht. Also, was hat ein Affe mit einem Esel zu tun?



Gerüchten zufolge sollte das Spiel ursprünglich »Monkey Kong« heißen, zu Deutsch also etwa »Ein Affe namens Kong«. Schlechte Telefonleitungen, ein unaufmerksamer Zuhörer und mangelnde Vertrautheit mit dem japanischen Akzent führten dazu, dass der Schriftzug »Donkey Kong« schneller auf den Spielautomaten geschrieben stand als Nintendo »sorry, das habt ihr aber falsch verstanden!« sagen konnte.

WAHRHEIT



? WOLLTE MICROSOFT WIRKLICH NINTENDO KAUFEN?

MICROSOFT KRALLT sich Nintendo: Mehr als nur das Hirngespinnst eines übergeschnappten Xbox-Fans? Was geschah damals wirklich, im Jahr 1999?



Microsoft hatte den Beschluss gefasst, im Videospielmarkt dominieren zu wollen. Aber wie? Mit einer eigenen Konsole? Oder doch lieber einfach die Konkurrenz aufkaufen, was schon in den neunziger Jahren Microsofts bevorzugte Geschäftsstrategie war? Ganz oben auf der Liste stand Sega. Aber entweder sagten die Japaner »Nein!« oder ein Blick auf deren Konto ließ Microsoft Abstand nehmen; jedenfalls wurde aus dieser Ehe nichts. Nintendo stand als nächstes auf der Liste.



Überraschenderweise steckt in dieser Geschichte wirklich ein Körnchen Wahrheit. Wie im englischsprachigen Schmöcker »Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to unleash an Entertainment Revolution« detailliert dargelegt wird, hatte Microsoft tatsächlich einige Treffen mit Nintendo. Es ging um einen möglichen Kauf. Natürlich war Hiroshi Yamauchi kein Freund der Idee. Und das sagt der heutige Nintendo-Boss Minoru Arakawa dazu: »Wir brauchten das Geld nicht. Ich hielt das Ganze erst für einen Witz.« Und was lernen wir daraus? Dass Geld keine Liebe kaufen kann. Sega gab zwar Microsoft einen Korb, ließ sich anschließend aber von einem Hersteller von Pachinko-Automaten aufkaufen.



WAHRHEIT

Da ist natürlich nichts dran! Nintendo soll die Namensgebung eines seiner wichtigsten Spieletitel einem halbtanen

Gajin und einer knisternden Telefonleitung überlassen? Niemals! Die Wahrheit ist sehr viel simpler. Ein Japanisch-Englisch-Lexikon machte »Donkey Kong«-Erfinder Miyamoto und seiner Crew weiß, dass »Donkey« die Übersetzung von »irre« oder »abgedreht« sei. Warum es bei Nintendo niemanden gab, der das Englische ein kleines bisschen mächtiger war, ist ungeklärt. Aber der Name war geboren und lebt bis heute weiter. Jetzt kann sich Nintendo bestimmen ein besseres Lexikon leisten.

? GAB ES WIRKLICH EINE ZWEI-SPIELER-VERSION VON »SUPER MARIO 64«?

DAS N64 ist bis jetzt die einzige Nintendo-Konsole, auf der Nintendo's Jump'n'Run-Superstar Mario nur einmal eine Vorstellung als Plattform-Gott geben durfte. Über eine Fortsetzung wurde viel getuschelt, noch hartnäckiger hielt sich aber das Gerücht über eine Zwei-Spieler-Version von »Super Mario 64«. Gab es die je wirklich?



Der Legende nach wurde sofort nach »Super Mario 64« an einer Fortsetzung gewerkelt. Abgesehen von den üblichen Facelifts wurde dabei angeblich auch ein Feature implementiert, welches das Spiel um einen Splitscreen und einen Zwei-Spieler-Modus erweitert. Ebenso hielt sich das Gerücht, dass Nintendo eine Version des »Super Mario 64«-Originals mit einem Zwei-Spieler-Feature besitzt, wenn auch nur als Testversion. Als klar wurde, dass das Spiel nicht erscheinen würde, verwischte man diesbezügliche Fakten, um das halbgeplante Projekt zum Grundstein für das erste Mario-Spiel auf dem Gamecube zu machen.



Auszuschließen ist so etwas nicht. Fakt ist, dass Miyamoto nach Fertigstellung von »Super Mario 64« die Grafik-Engine aufbohren ließ, um Link bei der Suche nach der »Ocarina of Time« ins rechte Licht zu rücken. Möglich, dass im Zuge dieses Upgrades ein Split Screen als Test eingebaut wurde. Nach offiziellen Angaben war eine Fortsetzung aber nie geplant. Und eigentlich wissen wir es heute ganz genau. Denn »Mario Sunshine« ist längst erschienen, und nirgends zeigt sich nur der Ansatz eines Zwei-Spieler-Modus. Es gab nie einen Mario am Splitscreen.



⬆ Mario könnte mit Luigi gemeinsame Sache machen ... ⬆ Eine Zwei-Spieler-Version von »Super Mario 64«. Wow!



DONKEY KONG: GANZ SCHÖN AFFIG



Über die »Donkey Kong«-Serie kursieren so viele Gerüchte, die würden glatt ein ganzes Sonderheft füllen. Da gibt es zum Beispiel die Geschichte, wonach »Donkey Kong« ursprünglich ein »Popeye«-Game hätte werden sollen, was dann aber an Lizenzstreitigkeiten scheiterte. Man stelle sich vor, dann gäbe es jetzt weder »Donkey Kong« noch »Mario«! Dann war da noch das mit den Filmemachern von Universal. Die wollten Nintendo bis in alle Ewigkeit verklagen, weil der Name »Donkey Kong« doch ganz klar bei »King Kong« geklaut wäre. Nintendo drehte den Spieß um und konnte beweisen, dass Universal gar nicht die Rechte an »King Kong« hatte.

⬇ »Donkey Kong«: 20 Jahre alt und immer noch gut drauf

? SOLLTE ATARI DIE ERSTEN NES-KONSOLEN NACH AMERIKA IMPORTIEREN?

WIE BITTE? Atari und fehlgeleitete Geschäftsentscheidungen? Aber niemals!



Rund um das ursprüngliche Unternehmen Atari (also den legendären Konsolenhersteller aus USA, nicht den jetzigen Spielehersteller aus Frankreich) kursieren so einige Gerüchte. Viele davon betreffen die eine oder andere widersinnige Geschäftsentscheidung. Klar, jeder kennt die Geschichte, wonach Atari in den frühen 80er-Jahren mehr Module des »ET«-Games hergestellt hatte, als es überhaupt Atari VCS-Konsolen gab – und die meisten Spiele dann in der Wüste verscharren musste. Doch dem damaligen König der Videospieleindustrie haften noch unglaublichere Geschichten an. Eine davon: Gerüchten zufolge trat Nintendo mit der Frage an Atari heran, ob die Firma für sie die NES-Konsole außerhalb von Japan vertreiben wolle. Nach intensiven Geschäftsverhandlungen einigte man sich auf einen Deal, der aber in der letzten Sekunde gekippt wurde. Atari quengelte über das Kleingedruckte und entschied auf einmal, dass Nintendos Maschine Müll sei und sie mit dem Atari 7800 alleine gut auskommen würden.

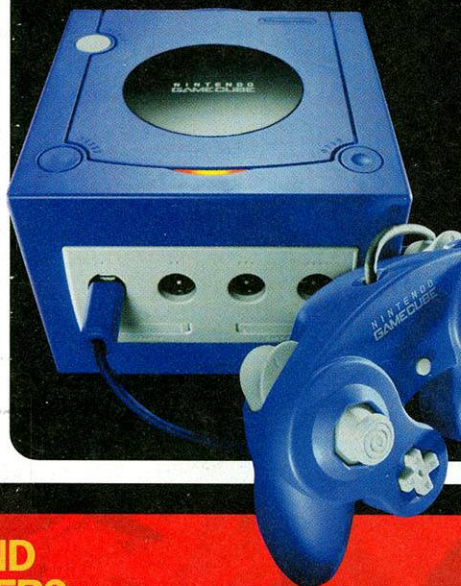


Ganz schön dämlich von Atari, oder? Mitnichten. Wenn hier überhaupt jemand eine Schraube locker hatte, dann war das Nintendo, die leichtsinnig genug waren, die Rechte am weltweiten Vertrieb des NES abtreten zu wollen. Sie boten im Grunde an, Zweitentwickler für ihre eigene Konsole zu werden! Natürlich verlangten sie dafür saftige Anteile am Verkauf, aber davon abgesehen servierten sie Atari damals den Schlüssel zur gesamten Videospieleindustrie auf einem schillernden Silbertablett. Der Knackpunkt dabei: Atari hatte kein Geld, der Deal wäre nie zustande gekommen. Deshalb versuchten die Amerikaner, Nintendo mit Verhandlungen hinzuhalten. Eine fiese Finte: Man wollte Nintendo einfach nur davon abhalten, mit irgendjemand sonst in Verhandlungen zu treten. In der Zwischenzeit sollte Ataris 7800-Konsole Geld einspielen. Als liquides Unternehmen hätte man die Japaner übernehmen können. Gerissen. Aber Nintendo wagte sich mit dem NES selbst in die USA und scheffelte Geld ohne Ende. Atari dagegen konnte seine »ET«-Module im Sand verscharren, und bald darauf das ganze Unternehmen gleich mit.

? HAT NINTENDO YAMAUCHI WIRLICH DEN GAMECUBE EIN ZUGELASSEN?

HIROSHI YAMAUCHI gehört zu der raren Spezies von Führungspersonen, die schon mal eigene Produkte eher runterputzen als die der Konkurrenz. Einer seiner berühmtesten Ausbrüche fand der Legende nach im Jahre 2001 auf der E3 statt und betraf das Schicksal des Gamecube.

⬇ Unser geliebter Gamecube: Von Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi anfangs eher geschmäht als geliebt



? KIPPT NINTENDO DEN GAMECUBE UND WIRD ZUM REINEN SPIELEHERSTELLER?

SCHON SEIT die Nintendo 64-Konsole die Marktführerschaft an Sonys Playstation abgeben musste, kursiert das Gerücht, Nintendo müsse sich aus dem Hardwaregeschäft zurückziehen. Der Gamecube würde eingestellt und Nintendo gehe den Weg, den Sega bereits gegangen ist. Werden wir »Super Mario 128« auf Xbox 2 und Playstation 3 spielen?



Im vergangenen Jahr hatte die Theorie Hochkonjunktur, Nintendo müsse sich gezwungenermaßen aus dem Konsolengeschäft zurückziehen; Grund dafür seien die nicht gerade überirdischen Verkäufe des Gamecubes. Xbox und vor allem die Playstation 2 schienen sich sehr viel besser etabliert zu haben, und hatten mit Microsoft und Sony außerdem sehr viel größere und schlagkräftigere Unternehmen im Rücken. Da sei es doch nur logisch, zählten Theoretiker zwei und zwei zusammen, dass Nintendo Spielesoftware für diese beiden Plattformen herstelle.



Kein Gerücht eiert so meilenweit an der Wahrheit vorbei wie dieses. Es gibt nur einen Grund, warum Nintendo aufhören sollte, Software für seine eigene Konsole herzustellen – nämlich dann, wenn sich mit dieser Geschäftsidee kein Geld mehr verdienen ließe. Aber das Gegenteil ist

der Fall. Nintendo scheffelt momentan vielleicht nicht ganz soviel Heu wie geplant, aber das Unternehmen verliert zumindest kein Geld mit der Konsole selbst und verdient sich dusselig mit der Software. Microsofts Xbox-Abteilung andererseits setzte 2002 etwa 750 Millionen Dollar in den Sand und dürfte im vergangenen Jahr noch ein paar Dollar mehr draufgelegt haben; Kenner schätzen den Verlust 2003 auf etwa eine Milliarde Dollar. Wegen der aufwändigen Bauweise verliert Microsoft mit jeder verkauften Xbox geschätzte 220 Dollar. Doch das Unternehmen geht daran nicht zugrunde. Und Nintendo müsste in etwa ähnliche Zahlen schreiben, um den Gamecube zu Grabe tragen zu müssen.

Tatsächlich schrieb Nintendo im vergangenen Halbjahr 26,5 Millionen Dollar Verlust, was laut einigen Gerüchtemachern zum sofortigen Zusammenbruch Nintendos hätte führen müssen. Doch ist dies das bisher einzige Mal in Nintendos Firmengeschichte gewesen, dass die Bücher einen Verlust ausweisen. In diesem Jahr erwartet Nintendo einen Gewinn von 588 Millionen Dollar. Überraschend viele Spielehersteller können über Jahre überhaupt keinen Gewinn vorweisen. Und demgegenüber steht Nintendo, die mit einem Jahresalltag die halbe Bundesliga aufkaufen könnten. Alles wird gut.

BOSS HIROSHI LICH GEDROHT, DEN TAMPFEN?

GERÜCHT



Dass der Gamecube sich anfangs kaum am Markt durchsetzen konnte, ist nicht verwunderlich, wenn man die offensichtliche Gleichgültigkeit des damaligen Nintendo-Bosses bedenkt, die er seinem neuen Baby entgegenbrachte. Besonders deutlich wurde das angeblich während eines Interviews auf der E3 2001, als er behauptete, er wolle den Gamecube einstampfen lassen, sollte das Gerät auf schlechte Resonanz stoßen. Damit drohte er im Grunde, das Heimkonsolen-Geschäft aufzugeben.

WAHRHEIT



Unglaublich, aber wahr! Auf der Pressekonferenz am 18. April 2001 sagte der Nintendo-Boss folgendes: »Wenn der Gamecube auf der E3 nicht gut ankommt, werden wir eine andere Strategie einschlagen. Das wird unsere Pläne ernsthaft ins Wanken bringen. Möglicherweise müssen wir es sogar in Erwägung ziehen, den Verkauf des Gamecube auf unbestimmte Zeit zu verschieben.« Schock, lass nach! Nach der E3 konnten Nintendo-Fans aber aufatmen: »Glücklicherweise ist der Gamecube gut angekommen. Deswegen werden wir mit den Verkäufen so weitermachen wie geplant.« Puh. Inzwischen ist Yamauchi in den Ruhestand getreten, und wir müssen nicht mehr mit solchen Hiobsbotschaften rechnen.



⬆️ »Super Smash Bros. Melee« verkauft sich seit zwei Jahren wie geschnitten Brot. Mit Erfolgen wie diesem scheffelt Nintendo richtig Geld

⬇️ Groß und gemein, so wie offenbar Microsoft



? WIE KONNTE NINTENDO ZU- LASSEN, DASS MICROSOFT RARE KAUFT?

MICROSOFT VERLEIBT sich Rare ein: Das Gerücht hielt sich bereits ein Jahr lang, bevor Microsoft im September 2002 endlich vollendete Tatsachen schuf. Ein Schock für Nintendo-Fans rund um die Welt. Wie konnte Nintendo zulassen, dass sich der Macher exklusiver Nintendo-Knaller wie »Donkey Kong Country« mit der Konkurrenz ins Bett legt?



GERÜCHT Vor knapp anderthalb Jahren kursierten ganz interessante Zahlen darüber, wie viele Dollar Microsoft für Rare bezahlt hatte; die Zahl 300 Millionen darf wohl als die meistgenannte gelten. Den genauen Betrag kennen nur ganze wenige Mitarbeiter bei Microsoft und Rare. Aber wie hoch der Betrag auch immer gewesen sein mag, es war sicherlich sehr viel Geld im Spiel. Beim Stichwort sehr viel fällt uns ein: Sehr viele Spiele von Rares erster Xbox-Produktion »Grabbed by the Ghoulies« blieben vor Weihnachten in den Regalen liegen.

Wie auch immer. Es heißt jedenfalls, Microsoft sei mit wehenden Fahnen bei Rare eingefallen, haben die Dollarnoten auf den Tisch gelegt und zugeschnappt. Damals war sogar die Rede davon, Microsoft habe sich bei dem Deal auch die Rechte an der Spieleserie »Donkey Kong« geschnappt – und Nintendo hätte nichts dagegen tun können.

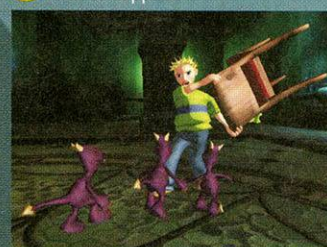


WAHRHEIT Obwohl nach wie vor einiges unklar ist, was diesen Deal betrifft, eines ist auf jeden Fall sicher: Kein noch so reiches Unternehmen der Welt kann herumlaufen und aufkaufen, was ihm gefällt, wenn der betroffene Besitzer das nicht zulassen möchte. Nintendo hatte zur damaligen Zeit mehrheitliche Besitzanteile an Rare. Hätte Nintendo nicht gewollt, dass Microsoft sich Rare schnappt, dann wäre das auch nicht passiert. Außer natürlich, Microsoft schnappt sich auch gleich noch Nintendo.

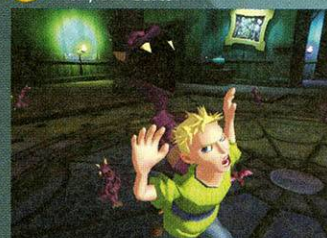
Die simple Wahrheit ist, dass Nintendo erst einen Blick auf Microsofts total wahnsinniges Angebot warf, dann einen Blick darauf, woran Rare zu dieser Zeit gerade arbeitete. Dann musste man natürlich noch ins Kalkül ziehen, dass Rare zwar einen großen Namen hat(te) – dass aber die meisten legendären Designer und Entwickler längst nicht mehr bei Rare beschäftigt waren. Also traf Nintendo dieselbe Entscheidung, die jeder Besitzer einer schäbigen Würstchenbude trifft, wenn McDonalds kommt und zwei Millionen Euro nur für den Standplatz bietet: Sie nahmen das Geld und machten sich aus dem Staub.



⬆️ Rares erster Xbox-Titel verkaufte sich schleppend



⬆️ War Rare wirklich all das Geld wert, Bill Gates?



HIROSHI YAMAUCHI
DER MANN, DIE LEGENDE



ÜBERRASCHEND viele Legenden drehen sich um die impulsive Person des Hiroshi Yamauchi. Er ist der Mann, der Nintendo den Weg in die Videospielebranche ebnete und die Firma bis zu seiner Rente durch dick und dünn prügelte. Verbale Dresche teilte er allerdings auch in regelmäßigen Abständen aus. Man sagt, Hiroshi Yamauchi sei auch im Abwatschen der Konkurrenz, befreundeter Spielehersteller und sogar eigener Mitarbeiter ganz groß gewesen. Man muss ihm allerdings zugute halten, dass er anderen seine Meinung auch von Angesicht zu Angesicht näher brachte. Ein Mann großer Worte.

? WARUM IST »SUPER MARIO BROS. 2« MISS-RATEN?

WER SICH an die Zeiten der NES-Konsole zurückerinnert, hat damals bestimmt auch mal »Super Mario Bros. 2« eingeworfen und die Mundwinkel nach unten gezogen: Wie, das soll das Nachfolgespiel zum mitreißenden »Super Mario Bros.« sein? Statt zu scrollen, schalten die Bilder seitenweise um. Marios Hüpfen auf den Kopf sind den Feinden schnuppe, und überhaupt ist der zweite Teil einfach ein Ausrutscher in der sonst so großartigen Ahnenreihe der Mario-Spiele. Wie kommt das?



GERÜCHT

Wie informierte Kreise (also Gerüchteküchen in Foren und Newsgroups) verlauten lassen, war »Super Mario Bros. 2« ursprünglich überhaupt kein Spiel von Nintendo. Da Miyamoto aber mit seinen anderen Konzepten immer mitten ins Schwarze getroffen hatte, nimmt man an, dass er an der Konzeption dieses Spieles gar nicht beteiligt war. Tatsächlich soll sich hinter dem Mario-Sequel ein völlig anderes Spiel verbergen. Klemptner und Konsorten sprangen im letzten Moment nur in die Bresche, um ein paar schnelle Yen zu machen.



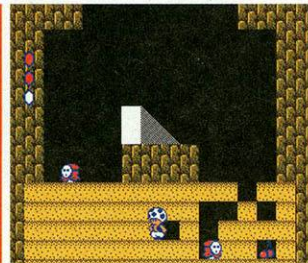
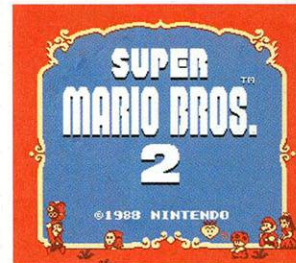
WAHRHEIT

Das stimmt wirklich! Was wir in der westlichen Welt unter dem Namen »Super Mario Bros. 2« kennen, ist eigentlich eine veränderte Version des nur in Japan erschienenen Spiels »Yume Kouban: Doki Doki Panic«. Das geschah aber nicht, um Spielern weltweit das Geld aus der Tasche zu ziehen. Vielmehr trauten die Japaner uns westlichen Spielern das originale Sequel schlicht nicht zu. Das wahre »Super Mario Bros. 2« ist dem Original nämlich sehr ähnlich, nur ist es wegen des beinhalten Schwierigkeitsgrads fast unspielbar und das wollte man dem Westen nicht zumuten. Einmal hat Nintendo die echte Fortsetzung aber doch auf uns losgelassen: Kennst du die »Lost Levels« in »Super Mario Allstars« für die Super-Nintendo-Konsole? Das ist sie, die »verlorene« Fortsetzung.



⬆ Das ist gar kein Mario-Game? Herje!

⬇ Die »Lost Levels« sind das wahre »Super Mario Bros. 2«!



? WOLLTE NINTENDO NIE WIEDER MIT SQUARE ARBEITEN?

WIR WISSEN bereits, dass Nintendos Ex-Boss Yamauchi seine Umwelt gerne lauthals daran teilhaben ließ, was ihm in den Kram passte und was nicht. Doch was muss mit den Bossen von Square abgegangen sein, dass sie sich mit »Final Fantasy VII« auf die Playstation verzogen haben?



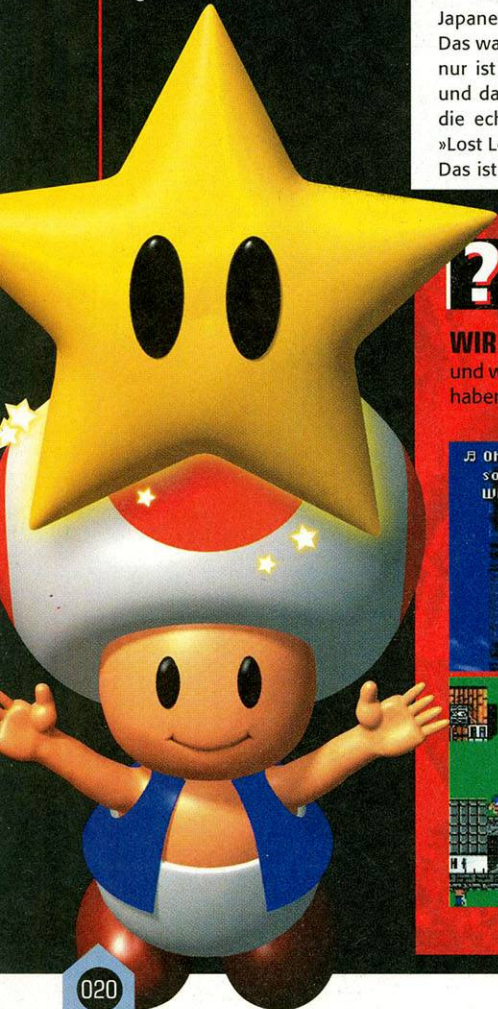
GERÜCHT

In früheren Jahren waren Square und Nintendo in trauter Zweisamkeit verbunden. Durch die Ehe scheffelte der eine Partner Geld für den anderen. Square hatte keinerlei Absichten, für irgendeine andere Konsole Software zu entwickeln. Als aber Sony begann, die Fühler nach Entwicklern für die Playstation auszustrecken, gab es riesigen Ärger: Square war bereit, sich für Sonys neue Konsole zu engagieren; verführt vermutlich durch die enormen Möglichkeiten der CD-ROM, eines damals völlig neuen Datenträgers. Nintendo sah rot, als man davon erfuhr. Die Fetzen flogen, vielleicht auch ein paar Stühle, vor allem aber Square selbst. Nämlich raus. Nintendo ließ verkünden, nie wieder mit Square arbeiten zu wollen.



WAHRHEIT

Leider legt sich der Mantel des Schweigens bei diesem Gerücht über beide Parteien. Weder Square noch Nintendo äußern sich dazu. Warum auch, jetzt wo sich beide Unternehmen wieder gern haben. Aus heutiger Sicht sieht es so aus, als wären Nintendos Ängste unbegründet gewesen. Square wollte keineswegs die Zusammenarbeit mit Nintendo aufkündigen, sondern vielmehr für Playstation und N64 entwickeln; natürlich mit technischen Anpassungen an die jeweilige Hardware. In den neunziger Jahren konnte sich Nintendo wegen seiner dominierenden Marktposition allerdings noch eine gewisse Arroganz erlauben. Und so stellte man Square vor die Entscheidung: Entweder ganz oder gar nicht. Square entschloss sich für Letzteres, und Nintendos Hiroshi Yamauchi gab ihnen noch ein paar nette Worte mit auf den Weg.



VON DEN MACHERN VON
WARCRAFT

Goblin Commander

UNLEASH THE HORDE

"Jaleco zeigt, wie klassische Echtzeitstrategie auf Konsole aussehen kann"
Playgames / Xbox Games 02/2004

"... die erste, wirklich gelungene PS2-Echtzeit-Strategie"
OPM2 01/2004

Das erste Echtzeitstrategiespiel, das speziell für Konsolen entwickelt wurde

Ab 19. Mai 2004 im Handel

www.goblincommander.com



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



bigben
interactive

CUBE

INFORMATION

STARCRRAFT: GHOST

PUBLISHER: BLIZZARD

HERSTELLER: BLIZZARD/NIHILISTIC

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q4 '04



UNKLAR



JUN '04

Was lange wird ...

Kämpfen macht hungrig – ein Gegner noch, und dann erst mal ein Snack

JOIN
TODAY!

WIR FINDEN
Die Taten stimmen ja soweit.
Nur wird's Zeit, dass das Ganze
auf den Tisch kommt!



... ist zumindest für neue Bilder gut

BLIZZARD LÄSST sich mit der Veröffentlichung des Action-Spektakels »Starcraft: Ghost« wahrhaftig Zeit. Soeben wurde der Termin auf Ende des Jahres verschoben. Was uns allerdings nicht daran hindert, mit ein paar neuen Screenshots und einigen detaillierteren Infos zum Spiel anzugeben. Für alle, die mittlerweile bereits vergessen haben, um was es in »Starcraft: Ghost« geht, folgt hier eine kurze Zusammenfassung. Man übernimmt die Rolle von Nova, die in einer geheimen, auf Attentate spezialisierten Abteilung des terrestrischen Militärs arbeitet. Die GHOST-Agentin ist in den verschiedensten Methoden des Kämpfens – und Tötens – ausgebildet. Sie

beherrscht sämtliche Waffen von der Pistole bis zum Panzer perfekt, ist trainiert wie ein Hochleistungsportler und auch sonst nicht auf den Kopf gefallen. Leider ist das auch schon alles, was bisher zur Story zu erfahren ist. In Anbetracht der Tatsache, dass das Ganze im mittlerweile sehr detaillierten Starcraft-Universum spielt, ist die Gefahr einer flachen Hintergrundgeschichte jedoch ziemlich gering.

Was dieses Spiel von anderen Genrekonkurrenten unterscheiden wird, ist sein Abwechslungsreichtum. Im Vergleich zu früheren Versionen hat sich hier vor allem im Nahkampf einiges getan. So ist es jetzt möglich, verschiedene Moves zu Combos zusammenzufassen.

Das ist aber lange nicht alles: Das Arsenal der Fernkampfaffen ist auch nicht zu verachten und wächst kontinuierlich. Und wem das noch nicht genügt, für den hat Blizzard noch ein paar Überraschungen in petto. So kann der Spieler fast jedes Fahrzeug, über das er stolpert, auch tatsächlich steuern. Und sollte es einmal passieren, dass Nova tatsächlich die Probleme über den Kopf zu wachsen drohen, so lässt sich Unterstützungsfuer durch Schlachtkreuzer anfordern. Umgekehrt kann es durchaus auch sein, dass Nova im Verlauf der knapp 30 Missionen einer Gruppe Verbündeter über den Weg läuft, die selbst Hilfe benötigen. Was man als anständige Soldatin natürlich nicht ausschlägt. Die

STARCRAFT:

»ZWAR BEGEBEN SICH DIE ENTWICKLER MIT »STAR-CRAFT: GHOST« AUF FÜR SIE UNBEKANNTES TERRAIN, DOCH SO WIE ES AUSSIEHT, HINDERT SIE DAS NICHT AN EINEM WEITEREN GROSSEN WURF.«



Vorsicht, Stufe! Je dicker die Rüstung, desto schwerer der Aufprall ...



Immer richtig angezogen: Diese Saison sind Kampfanzüge der letzte Schrei



Was ist besser als ein Panzer? Ganz klar: zwei Panzer ...

Taktiken, die der Spieler einsetzt, werden sehr unterschiedlich sein und sich den Gegebenheiten der jeweiligen Mission anpassen müssen. Stures Herumgeballer wird kaum ans Ziel führen, wobei sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht viel zur exakten Missionsstruktur sagen lässt. Inwiefern man – laut Blizzard – eine Rolle in einem »planetenweiten Krieg« übernimmt, steht auch noch völlig in den Sternen. Auf jeden Fall klingt es sehr viel versprechend.

Verpackt ist das Ganze wirklich exquisit. Nicht nur, dass das Spiel von der technischen Seite her schon jetzt einen sehr guten Eindruck macht, vor allem das Design von Umfeld und Charakteren fährt dicke Pluspunkte ein. Die Umgebung sieht nicht nur futuristisch aus, sie verströmt auch das typische Starcraft-Flair. Und sie ist ausgearbeitet bis ins kleinste Detail – von Werbespots für das Militär auf

Bildschirmen im Hintergrund bis hin zu Snackautomaten. Die Bewegungen sind flüssig und machen einen realistischen Eindruck. So stampfen gepanzerte Marines schwerfällig durch die Landschaft, während Nova elegant und lautlos durch das Spiel gleitet. Die Lichteffekte sind so ausgesprochen sehenswert, dass man ständig das Bedürfnis unterdrücken muss, sinnlos Löcher in die Luft zu schießen, nur um das Mündungsfeuer zu sehen. Zu Sound und Musik lässt sich noch nichts Definitives sagen. Aber was man bisher vernehmen konnte, macht entschieden Lust auf mehr.

Was das Gameplay angeht: Wer »Splinter Cell« oder »Prince of Persia« mag, sollte sich »Starcraft: Ghost« schon einmal vormerken. Auch wenn das Spiel deutlich actionorientierter ist als »Splinter Cell«, so kommt das gute alte Schleichen und sich im Schatten

verbergen nicht zu kurz. Denn auch als hoch ausgebildeter Killer legt man sich nur im Notfall mit schwer gepanzerten Marines an. Zwar begeben sich die Entwickler mit »Starcraft: Ghost« auf für sie unbekanntes Terrain – noch dazu Terrain, das von Solid Snake und Sam Fisher beherrscht wird –, doch so wie es aussieht, hindert sie das nicht an einem weiteren großen Wurf. Was wir bisher vom Spiel gesehen haben, macht uns jedenfalls höchst neugierig. Besonders gespannt sind wir auf das wahrscheinlich geniale Setting ... Denn,

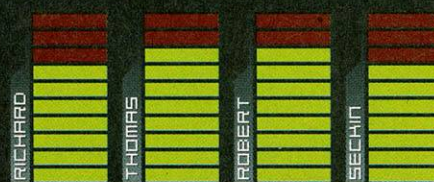
mal ehrlich: Welcher »Starcraft«-Spieler hat sich nicht schon einmal gefragt, wie das Spiel wohl »von da unten« aussehen würde, weg vom erhabenen Feldherrenhügel und mittendrin im dicksten Getümmel? »Starcraft: Ghost« bietet die Chance, genau das zu tun. Also, geben wir Blizzard Zeit bis Ende 2004 – gut Ding will schließlich Weile haben. Sollten wir in der Zwischenzeit wieder etwas Neues erfahren, reichen wir sämtliche Infos natürlich brühwarm an euch weiter.

THOMAS PETER

GHOST

CUBE UNSER EINDRUCK

FUTURISTISCHE BALLEREI



- ⊕ Abwechslungsreiche
- ⊕ Action
- ⊕ Schicke Grafik
- ⊕ Hübsche Heldin
- ⊖ Ewige Verspätung

MEINUNG

■ Der Schritt auf neues Baller-Terrain wird von Blizzard offenbar ganz besonders akribisch geplant. Anders lässt sich die erneute Verschiebung des Erscheinungstermins auf Ende 2004 nicht erklären.

SUPER!

15 Minuten Original-Filmausschnitte plus einige Rendervideos verknüpfen die Action-Etappen zum Kino-Erlebnis. Dazu gibt's Extra-Filmchen als Belohnung für gelungene Moves und aufgespürte Abkürzungen.



CUBE

INFORMATION

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: PARADIGM

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



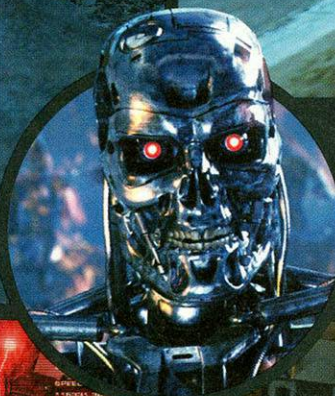
TERMINATOR 3:

Er kommt bald wieder

Nett, dass Atari uns Gamecube-Besitzern die erste T3-Umsetzung im letzten Jahr einpar hat. Wiederum steht sehr viel besser auf!



Action satt: Der Terminator räumt auf



Dazugedichtet: Man kämpft sich durch alternative Szenarien der Zukunft



Fette Action, schicke Grafik, dicke Explosionen und ein starker Arnie mittendrin

DIE DREI

»Terminator«-Kinofilme waren bereits Grundlage für ganze Generationen von Video- und Computerspielen. Aber: Bislang war alles Schrott, der mangels Unterhaltungswert terminiert gehört. Mit dem zweiten Spiel zum Kinokracher »Terminator 3: Rebellion der Maschinen« will Atari ab September vieles besser machen. Denn wie einige Besitzer einer Playstation 2 oder Xbox wissen, ging der erste Versuch gegen Ende vergangenen Jahres gründlich daneben: Arnie als verrostete Blechbüchse, die durch rucklige Kulissen stackt, so etwas will doch niemand sehen! Danke, Atari, dass ihr uns Gamecube-Besitzern diesen Endzeit-Schrott erspart habt.

Nur, wie soll das zweite Action-Feuerwerk zum dritten Terminator-Streifen der spektakulären Filmvorlage gerecht wer-

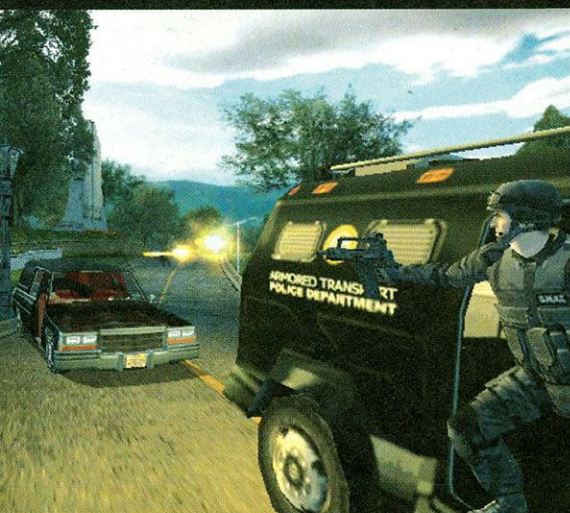
den? Zunächst schlüpft das steirische Action-Ungetüm Arnold Schwarzenegger wieder in die Rolle des Terminators T800, eines mit Haut und Fleisch ummantelten Cyborg. Er kommt aus der Zukunft, um die Menschheit vor der Vernichtung durch seine stählernen Brüder zu retten. Die sind Amok laufende Maschinen unter dem Kommando des Skynet-Computers. Zu Fuß, am Steuer eines Pickups oder auf einem Hovercraft balancierend, stemmt sich der Terminator der Vernichtung der Menschheit entgegen. Ihn erwarten ganze Legionen von Killercyborgs. Mittendrin ein Held, wie er lebt und lebt: Er fegt mit einer mächtigen Kanone alle Gegner weg und rettet die Wissenschaftlerin Kate Brewster vor den heranstürmenden Maschinen.

Um gegen die Armeen zu bestehen, braucht es Feuerkraft. Granatwerfer,

Sturmgewehr oder Miniraketen? Gut, aber nachdem der Terminator auch mal Luftangriffe abwehren und mit heiler Haut auf die Schnelle von Punkt A nach Punkt B gelangen muss, nicht allen Situationen gewachsen. Also strahlt Arnie mit den Laserwaffen seines Trucks um die Wette, legt mit der Maschinenkanone eines Helikopters ganze Stadtviertel in Schutt und Asche und kauft sich High-tech-Knallkörper aus dem qualmenden Resten besiegter Skynet-Roboter zusammen. Als Gegner stellen sich Roboter in allen Größen und Formen zur Verfügung. Uns erwartet ein 14 Etappen umfassender Amoklauf quer durch Areale und Zeiten. Los Angeles zum Beispiel besucht man in der Gegenwart und als postapokalyptische Ruinenstadt in düsterer Zukunft. Wüsten, Labore, Hangars, die

»ATARI VERSPRICHT KLASSISCHE TERMINATOR-ACTION: MAN KANN DAS ENDOSKELETT EINES T900 ALS SCHUTZSCHILD NUTZEN UND EINEM T-X DIE POWER-BATTERIEN AUS DEN EINGEWEIDEN REISSEN.«

THE REDEMPTION



Keile statt Keule: Einige Male kommt es zu handfesten Faustkämpfen

Direkt der Filmvorlage entnommen: Flucht vom Friedhof



kathedralengleichen Hightech-Innereien des Skynet-Computers und die mysteriösen Katakomben eines Terraformers gesellen sich als Schauplätze tempo-reicher Schlachten hinzu.

Besonders interessant: Laut Hersteller wird man alternative Szenarien der Zukunft erleben. Ob das davon abhängt, welche Dinge man wie erledigt? Wir wissen es noch nicht, denn die uns vorliegende Demo zeigt nur einen winzigen Ausschnitt aus dem Gameplay. Ein spielbares Muster von »The Redemption« wird uns diese Frage hoffentlich in Kürze beantworten. Mit einer kompletteren Version wird sich auch zeigen, ob die nahtlos mit dem Spiel verknüpften Filmeinblendungen und überraschenden Kamerafahrten dem spielbaren Action-Erlebnis wirklich den letzten Kick geben.

Außerdem, wie verhält es sich mit der »klassischen Terminator-Action«, die der Hersteller verspricht? Gemeint ist, dass man das Endoskelett eines T900 als Schutzschild vor sich hält oder dass man dem T-X seine Power-Batterien aus den Eingeweiden herausreißen und als Bombe benutzen kann. Aber auch, dass man Gegner im direkten Faust-Zweikampf Stück für Stück zerlegt und die Umgebung gleich dazu. Noch ein netter Einfall ist die Zwei-Spieler-Kooperation. Dabei mischt ein Spieler als Terminator die Gegner am Boden auf, während der Partner - sozusagen als Luftabwehr-Kanone - Angreifer vom Himmel holt. Könnte unterhaltsam werden!

RICHARD LÖWENSTEIN

ALTE UND NEUE BEKANNTHEIT

T800, T-X UND ANDERE

Für »Terminator: The Redemption« greift Hersteller Paradigm auf viele alte Bekannte aus den drei »Terminator«-Filmen zurück. Natürlich sind die Klassiker T800 und der T900 als nacktes Endoskelett mit von der Partie, dazu der hübsche T-X: Jene weibliche Mordmaschine, die aussieht wie ein Model und kämpft wie ein Berserker. Huch, dem Spieler stellen sich aber auch einige T1000-Bösewichte aus Flüssigmetall entgegen. Die aus »Terminator 2«. Wie kommt's, nachdem die doch in »Terminator 3« überhaupt keinen Auftritt haben? Die Handlung im Spiel geht über die Filmvorlage hinaus. Als Gegner tauchen einige kleine und große Roboter, Mutanten, Levelbosse und Vehikel auf, die überhaupt noch keinen Kinotrakt hatten. Darunter zum Beispiel ein mächtiges, am Himmel hängendes Skynet-Kommando-Zentrum und Dutzende Laufroboter, die den AT-ST-Walkern aus »Krieg der Sterne« gleichen. Auf der Seite der Menschheit agieren schäbige Helikopter und frisierte Karren, die an den V8-Abfänger aus »Mad Max 2« erinnern.



Skynets »FK Command« vom Himmel blasen, das wird ein Spaß!

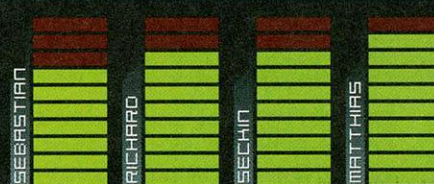
Der T-X, sicher die hübscheste Mordmaschine weit und breit



Von Arnie gibt's verschiedene Polygon-Modelle, je nach Zerstörungsgrad

CUBE UNSER EINDRUCK

EXPLOSIVE ENDZEIT-ACTION

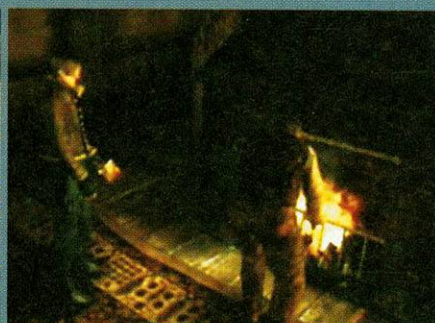


- Top Grafik
- Packendes Szenario
- Original-Filmausschnitte
- Coop-Multiplayer

MEINUNG

■ Arnie als Held eines viel versprechenden Action-Kicks: Sieht ganz so aus, als käme hier eine richtig packende Filmumsetzung auf uns zu!

SUPER!



CUBE

INFORMATION

RESIDENT EVIL 4

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: PRODUCTION STUDIO 4

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: HORROR-THRILLER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



01 '05



NOV '04



DEZ '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: sackgesicht

Horror in einer neuen Dimension



WIR FINDEN
Dieser Horror-Thriller wird
neue Maßstäbe setzen.



RESIDENT EVIL 4

Dieser Thriller verbreitet bald ungeahnte Angst und realen Schrecken

DIE GEIFERnde

Meute ist mit Sensen und Äxten bewaffnet. Gnadenlos hetzt sie uns durch die staubigen Straßen. Mit letzter Kraft flüchten wir in ein Haus und gehen in Stellung. Der Anführer will die Tür aufbrechen, brüllt etwas Unverständliches in die Menge. Fäuste donnern von außen gegen das Holz. Hektisch feuern wir ein paar Schüsse ab, um uns mehr Zeit zu verschaffen. Lange

werden die morschen Bretter nicht mehr standhalten. Plötzlich geht im oberen Stockwerk ein Fenster zu Bruch. Sie haben einen Weg nach innen gefunden ...

Szenen wie diese dürften für Fans der »Resident Evil«-Reihe lang ersehnte Musik in den Ohren sein. Leiden mussten sie in den letzten Monaten ja genug. Erst wurde bekannt, dass »Resident Evil 4« ohne Zombies oder die Umbrella Corpo-

ration auskommen wird, dann wurde die gesamte Story gekippt und von Grund auf neu konzipiert. Informationstechnisch gibt sich Capcom zugeknöpft. Vielleicht ist das auch besser so, denn das umgekrempelte Spielkonzept von »Resident Evil 4« könnte für manche den Schock ihres Lebens bedeuten.

Die Story knüpft an das Ende von »Resident Evil 2« an und schickt den

»WER SOLCH EIN HANDGEMENGE VERMEIDEN WILL, VERTEILT EINFACH MUNTER KOPFSCHÜSSE IN DIE MENGE DER FEINDE UND SORGT DAMIT FÜR RUHE IM WALD.«



CUBE
VORSCHAU



BAUERN-WEISHEIT

TEAMWORK AUF DEM LANDE

■ Im Gegensatz zu den hirnlosen Zombies, die frühere »Resident Evil«-Titel bevölkerten, beweisen die Dorfbewohner Bauernschläue. Sie greifen mit Vorliebe im Rudel an, rufen im Notfall sogar Verstärkung herbei oder lassen andere nach Munition suchen.

ECHT ECHTZEIT

VON WEGEN »KINDERKONSOL«

■ Das gesamte Dorf erstrahlt in noch nie gesehenem Detailreichtum. Alles in Echtzeit-3D! »Resident Evil 4« muss der wohl texturreichste Titel sein, den eine Konsole jemals zu schlucken bekam. Hier sieht man jetzt schon, was uns mit Titeln wie »Metroid Prime 2« und »Wind Waker 2« erwarten kann.

DU SACKGESICHT!

UNVERHOFFT KOMMT OFT

■ Dieser freundliche Geselle erinnert an eine Kreuzung aus Jason und Leather Face aus dem »Texas Chainsaw Massacre«. Er taucht oft völlig unerwartet aus dem Nichts auf und rückt Leon mit seiner Kettensäge zu Leibe. Werden wir jemals herausfinden, wer sich hinter der Maske verbirgt?



Polizisten Leon Kennedy wieder auf Streife. Der konnte zusammen mit Claire Redfield die Präsidententochter Sherry aus den Laboren der Umbrella Corporation befreien und dem Treiben des Konzerns einen Riegel vorschieben. Sechs Jahre sind seitdem vergangen, und nun bittet der Präsident Leon erneut um Hilfe. Sherry ist ein zweites Mal entführt worden: Vermutlich steckt die ehemalige

Konkurrenz von Umbrella dahinter. Denn als einzige Überlebende ist das Mädchen mit dem gefährlichen T-Virus infiziert und damit ein willkommenes Versuchsobjekt für die Wissenschaft. Leon zögert keine Sekunde und nimmt den Auftrag an. Auf seiner Suche gelangt er schließlich in ein Dorf in Südamerika, wo es schon seit einiger Zeit nicht mehr mit rechten Dingen zugeht: Menschen ver-

schwinden plötzlich spurlos, und die umliegenden Wälder laden nicht gerade zum Picknick ein. Auch bei den Dorfbewohnern ist mehr als nur eine Schraube locker: In ihrer eigensinnigen Gemeinschaft zählt alles, was von außen kommt, als böse. Folglich ist Leon bei ihnen genauso beliebt wie Fußpilz. Abgeschnitten von der Außenwelt, inmitten von einer Horde Geisteskranker, muss er

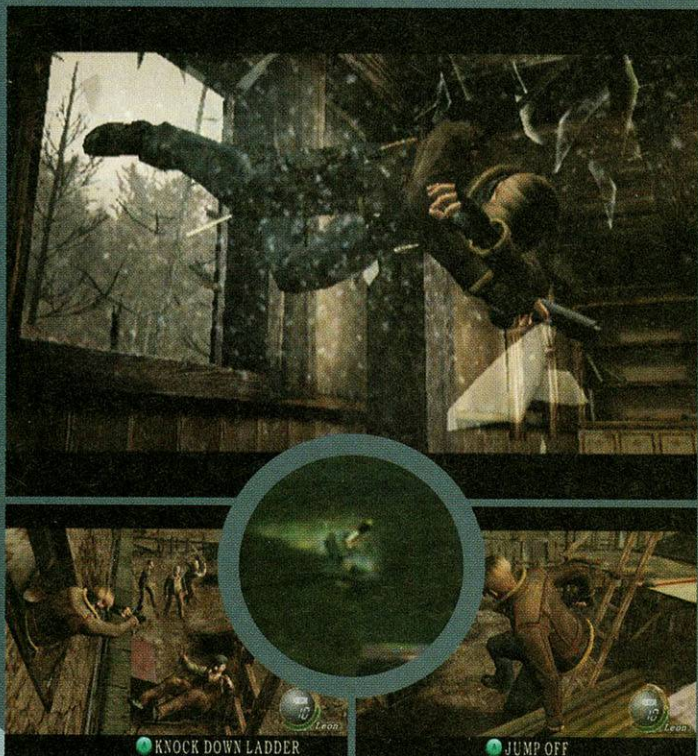
 Selbst mit dem Sensenmann muss sich Leon herumschlagen



ALLESKÖNNER

EIN KNOPF FÜR ALLE FÄLLE

Der A-Knopf kann verschiedene Funktionen übernehmen. Eine Beschreibung am unteren Bildrand informiert in der entsprechenden Situation über Leons neue Fähigkeiten. So lassen sich etwa aufdringliche Feinde wegschubsen oder Leitern umkippen. Steht Leon vor einer verschlossenen Tür, wird sie auf Knopfdruck einfach eingetreten. Bei einer späteren Verfolgungsjagd auf dem Fluss, kann er mit dem A-Knopf auch seine Fahrtgeschwindigkeit erhöhen oder drosseln.



um sein Überleben kämpfen. Und da ist es wieder, das beklemmende »Resident Evil«-Gefühl.

Um Leon in die Finger zu bekommen, gehen die Dorfbewohner von Anfang an viel überlegter vor als die fleischhungrigen Zombies aus den Vorgängern. Bei der Jagd steigen sie einfach über Dächer oder benutzen Leitern, arbeiten im Team oder legen gezielt Fallen aus. Werden sie anvisiert, so ducken sie sich oder gehen hinter einer Wand in Deckung. Sie begeben sich sogar selbstständig auf die Suche nach Äxten, Sensen oder anderen Gegenständen, mit denen sie dem Spieler das Leben schwer machen. Auf dem Land ist der Jagdtrieb einfach noch sehr ausgeprägt.

Bei soviel Hirnschmalz wäre Leon mit dem alten Kampfsystem der sichere Tod

beschert gewesen. Kein Wunder also, dass Capcom das Prinzip gehörig aufgebohrt hat. Das Spielgeschehen zeigt sich standardmäßig in der dritten Person, ändert jedoch die Perspektive, sobald der Spieler auf ein Objekt zielt. Dann bewegt sich die Kamera hinter Leon und gibt die Sicht auf sein Ziel frei. So lässt sich alles im Spiel frei anvisieren - selbst anfliegende Wurfgeschosse lassen sich in ihrer Flugbahn abschießen. Das neue Zielsystem erweist sich als äußerst präzise und kommt besonders im Kampf mit den Dorfbewohnern zu regem Einsatz. Abhängig davon, welches Körperteil Leon trifft, zeigt sich jedes Mal ein völlig anderes Feindverhalten: Trifft man ins Bein, hinkt der Gegner von dannen. Ein Schuss in den Arm, und er lässt die Waffe fallen, ergreift die Flucht

 Die Dorfbewohner bringen Licht ins Dunkel. Zu schade, dass Leon davon nicht profitiert



 Der Kerl hat nicht alle Tassen im Schrank. Was soll's, die Mimik sieht fantastisch aus

»DAS STARK VERÄNDERTE SPIELKONZEPT VON »RESIDENT EVIL 4« KÖNNTE FÜR MANCHE DEN SCHOCK IHRES LEBENS BEDEUTEN.«

**CUBE
VORSCHAU**

oder stürzt sich mutig in einen Zweikampf mit Leon – wohlwissend, dass im Hintergrund schon Verstärkung anrückt. Wer so ein Handgemenge vermeiden will, verteilt einfach munter Kopfschüsse in die Menge der Feinde und sorgt so für Ruhe im Wald.

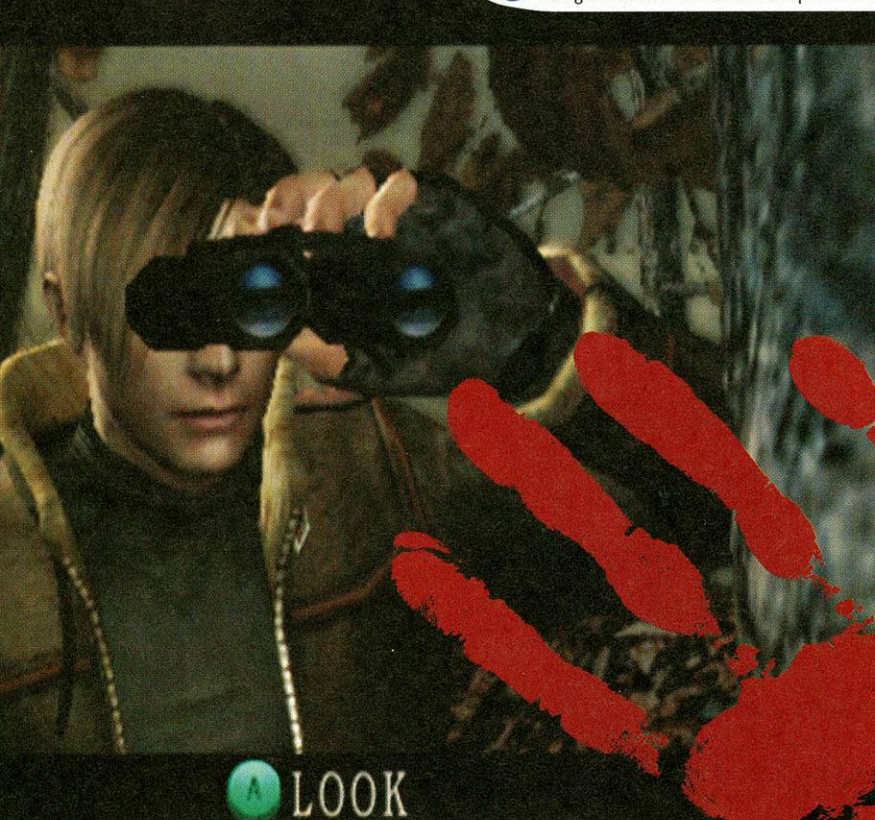
Derbe Schießereien wie diese, werden nach Aussage Capcoms stärker vertreten sein als in den vorigen Teilen. Puzzles und Interaktionen mit der Umwelt sind jedoch weiterhin fest in den Spieleablauf integriert. Die Steuerung ist dabei denkbar einfach: Der A-Knopf dient als Universalwerkzeug und kann je nach Situation zu verschiedenen Aktionen eingesetzt werden. So kann Leon über Hindernisse steigen, von Plattformen springen oder Gegenstände verschieben. Auch verschlossene Räume stellen kein Problem mehr

dar. Ein Knopfdruck, und Leon sorgt mit einem Tritt für einen Tag der offenen Tür. Auf dieselbe Weise lässt sich auch ein Fernglas aktivieren, mit dem man das Treiben der jagdhungrigen Dorfbewohner aus sicherer Entfernung beobachten kann.

Grafisch stellt »Resident Evil 4« bis jetzt alles auf dem Gamecube Dagewesene in den Schatten. Was die Programmierer aus unserem Lieblingswürfel an Leistung herausquetschen, ist unglaublich: Die Animationen der Feinde sind geschmeidig und lebensecht wie nie zuvor, den Dorfbewohnern steht der Hass buchstäblich ins Gesicht geschrieben. Die trostlose Umgebung des Dorfes hätte problemlos auch im »Blair Witch Project« Verwendung finden können: Morsche Äste wiegen sich im Wind, verfallene Häuser

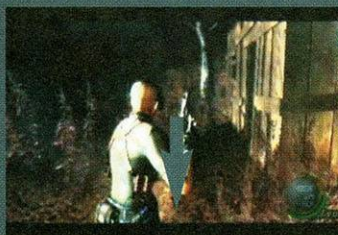
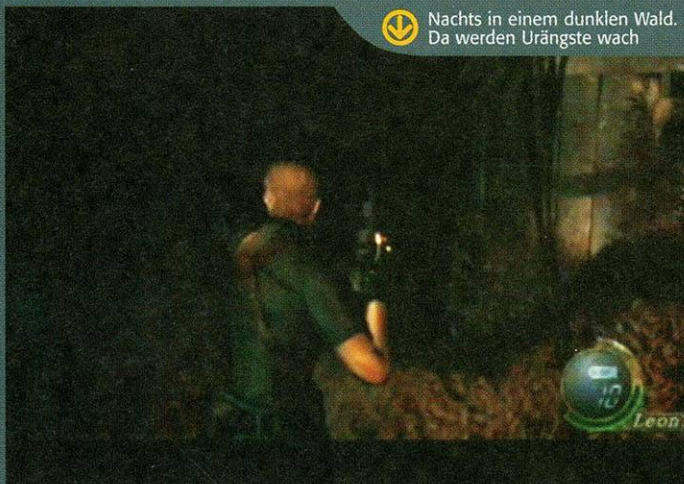


Ein Typ mit Weitsicht. Leon kann mit dem Fernglas die Dorfbewohner ausspionieren



ES WERDE LICHT! NEULICH IM WALD DER BLAIR-HEXE

Nachts in einem dunklen Wald. Da werden Urängste wach



Blitze erhellen für einen Sekundenbruchteil die Nacht



Die »Resident Evil«-Serie lebt schon seit dem ersten Teil vom geschickten Spiel mit Licht und Schatten. Doch so souverän wurden Lichtquellen noch nie eingesetzt: Leon beginnt seine Suche im Dorf bei Sonnenuntergang. Wenig später, als er seine Nachforschungen auf den Wald ausdehnt, ist es bereits stockfinstere Nacht. Herannahende Fackeln verraten die Dorfbewohner, welche das Gebiet durchkämmen. Blitze am Himmel erhellen für Sekundenbruchteile die Umgebung und geben den Blick auf das Terrain frei: Hinter einem der Bäume hält sich jemand versteckt. Gleich bricht die Hölle los ...

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

DER AUSDRUCK »BILD-SCHIRMFÜLLEND« NIMMT NEUE AUSMASSE AN

Capcom hat sich ja für die Level-Bosse schon immer etwas Besonderes einfallen lassen. Aber für »Resident Evil 4« haben sich die Entwickler wirklich ins Zeug gelegt. Bis jetzt sind zwei End- und ein Zwischengegner bekannt:



GOLIATH

Dieses Ungetüm taucht am Waldesrand auf und sorgt mit seinen überdimensionalen Pranken für Erdbeben. Oder für gehörige Kopfschmerzen, wenn Leon nicht aufpasst.



SALAMANDER

Eine Bootsfahrt, die ist lustig, eine Bootsfahrt, die ist schön ... Von wegen. Dieses Kerlchen weicht Leon keine Sekunde von der Seite und lässt sich nur mit einer Harpune auf Distanz halten. Aber Vorsicht: Wenn das Boot umkippt, ist es mit Leon vorbei.



BAGHEAD

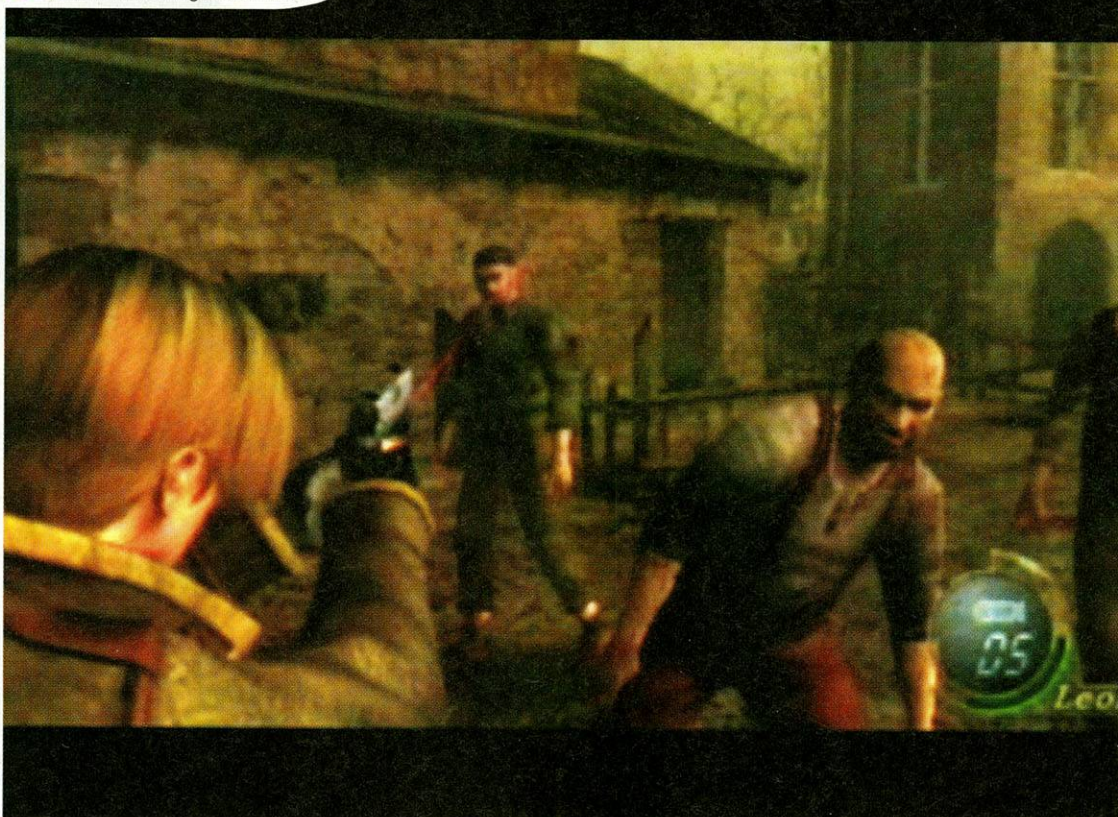
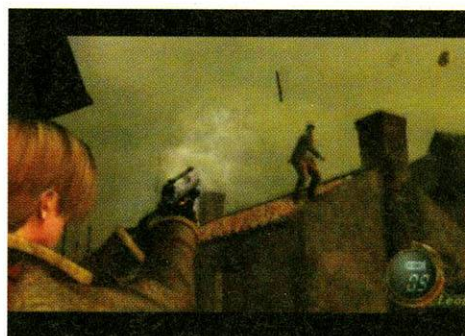
Dieser schüchterne Herr verfolgt Leon durch das ganze Spiel. Damit nicht genug, hat er auch noch eine monströse Kettensäge im Gepäck, mit der er einige Probleme bereiten kann. Seid darauf vorbereitet, ihm immer und überall über den Weg zu laufen.



⬅ Nur nicht aus dem Gleichgewicht bringen lassen

➡ Leon ist in dem Dorf nicht gerne gesehen

⬇ Gegner weichen aus der Schusslinie, wenn man zu lange auf sie zielt

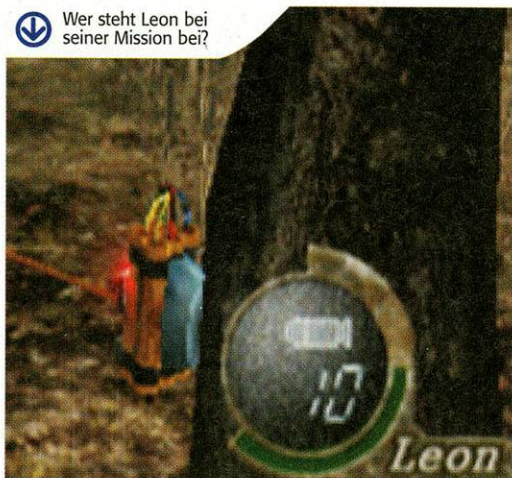


DOPPELTER EINSATZ?

IST LEON DOCH NICHT SO ALLEIN?

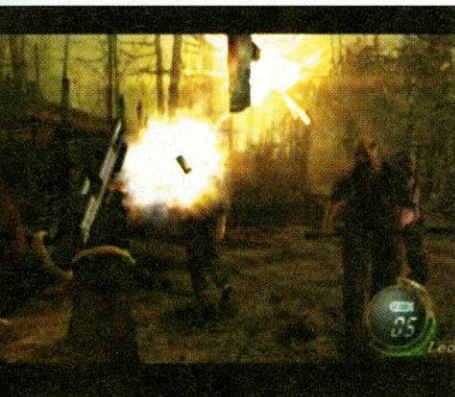
Wieso steht Leons Name in der Gesundheitsanzeige? Gibt es etwa noch eine andere Spielfigur, mit der man sich im Dorf herumtreiben kann? Auch Capcom machte bereits Andeutungen, dass Leon nicht der einzige Spielcharakter in »Resident Evil 4« sein wird. Vielleicht trifft er in der Abgeschiedenheit auf alte Bekannte? Oder auf einen neuen Verbündeten?

⬇ Wer steht Leon bei seiner Mission bei?



sorgen für eine gespenstische Atmosphäre und dicke Nebelschwaden ziehen über den Boden. All das lässt den Horror von »Resident Evil« so real werden wie nie zuvor. Der düstere Wald in Dorfnähe erinnert an den des ersten Teils, ist aber tatsächlich in Echtzeit berechnet. Fahles Mondlicht bricht durch die Wipfel. Nur mit ein paar Streichhölzern bewaffnet, kann Leon gegen die Dunkelheit ankämpfen. Die Fackeln der her-

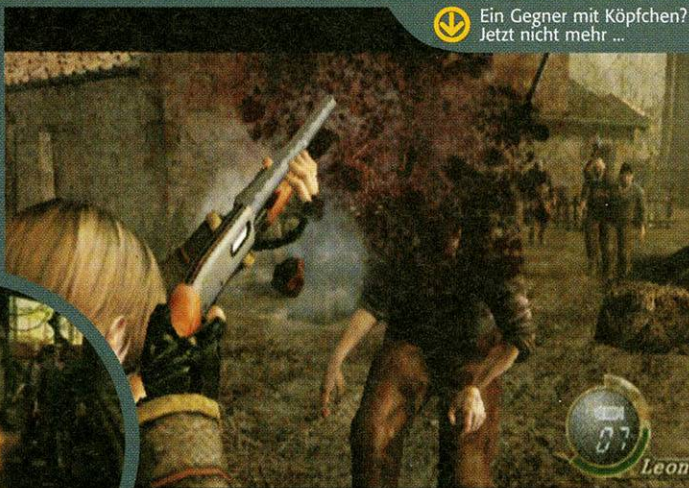
»CAPCOM IST AUF DEM BESTEN WEGE, DAS GENRE VON GRUND AUF UMZUKREMPELN.«



LEONS WAFFENARSENAL

VON DER MISTGABEL BIS ZUR SHOTGUN

Ganz hilflos ist Leon den Hinterwäldlern nicht ausgeliefert. Seine Standardwaffe ist mit einem Laserpointer ausgestattet, der für zielgenaue Schüsse sorgt. Fans tiefroter Sauereien werden sich freuen, dass die Shotgun auch wieder mit dabei ist. Für größere Feindmengen empfiehlt sich der Einsatz eines Maschinengewehrs, das ganze Reihen von Gegnern niedermäht. Gerüchte über ein Sniper-Gewehr machen ebenfalls die Runde – die Zoom-Funktion ist ja dank des Fernglases schon ins Spiel integriert. Zu diesem imposanten Waffenarsenal gesellen sich noch Handgranaten und eine Harpune. Vermutlich wird sich Leon aber auch die Waffen der Dorfbewohner ausleihen können und dann mit der Axt oder einer Mistgabel auf die Unholde losgehen.



Ein Gegner mit Köpfchen? Jetzt nicht mehr ...



Dank der Granate ist dieser Feind gleich Feuer und Flamme

annahenden Dorfbewohner erhellen von weitem die Nacht. Bei solchen Szenen wird mancher Spieler lieber hinter, als auf der Couch Platz nehmen wollen. Permanent muss man damit rechnen, dass jemand hinter der nächsten Ecke lauert, in den Baumwipfeln hockt oder hinter einer Mauer hervorschießt. Einige Gegner tauchen einfach aus dem Nichts auf und verschwinden wieder im Dunkel der Nacht. Und wenn in der Ferne ein Motor angeworfen wird, bricht beim Spieler der nackte Angstschweiß aus: Der Irre mit der Kettensäge ist wieder unterwegs.

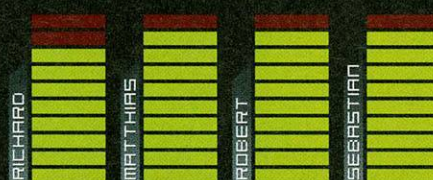
Es ist jetzt schon ziemlich offensichtlich, dass »Resident Evil 4« eine völlig neue Spielerfahrung bieten wird.

Nie war ein Horror-Thriller lebensechter, nie Furcht einflößender. Doch der geballte Realismus hat seinen Preis: Da man in »Resident Evil 4« zum ersten Mal nicht mehr Zombies, sondern lebendige Menschen mit Blei voll pumpt, läuft der Titel Gefahr, in Deutschland schneller auf dem Index zu landen als man die Shotgun nachladen kann. Aber wir wollen den Teufel nicht jetzt schon an die Wand malen. Capcom ist auf dem besten Wege, das Genre von Grund auf umzukrempeln. Also seid gespannt, wenn wir in ein paar Monaten von den ersten Gameplay-Eindrücken berichten.

MATTHIAS LAUSMANN

CUBE UNSER EINDRUCK

HORROR-REISSER, NICHTS FÜR ANGSTHASEN!



- + Hammer-Grafik
- + Beklemmende Atmosphäre
- + Überarbeitetes Kampfsystem

MEINUNG

■ Das ist nicht einfach eine Fortsetzung: »Resident Evil 4« ist eine Revolution. Capcom definiert das Genre von Grund auf neu. Nicht umsonst der wohl am meisten erwartete Titel dieses Jahres.

SUPER!

RAINBOW SIX 3

CUBE

INFORMATION

RAINBOW SIX 3

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: RED STORM

HERKUNFT: FRANKREICH/KANADA

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



JULI '04 JULI '04 JULI '04
Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: regenbogen



Klingt hart, ist aber wahr: Immer auf den Kopf zielen. Spart Zeit, Nerven und Munition

Du meinst, du hast schon jeden Ego-Shooter gesehen? Schwerer Fehler!

DER GAMECUBE

ist – zu Recht – nicht gerade als Eldorado der Ego-Shooter bekannt. Unter Umständen ist das auch der Grund, warum sich die Konsole – trotz garantiert nicht kinderzimmerauglicher Titel wie »Resident Evil« – bisher nicht vom knubbeligen Spielzeug-Image lösen konnte. Selbst »Time Splitters 2« und »Medal of Honour« konnten nicht viel an diesem Problem ändern. Und nun die gute Nachricht: Rettung ist unterwegs und wie so oft hat Tom Clancy seine Finger im Spiel. »Rainbow Six 3« bahnt sich seinen Weg Richtung Cube, dass gab Ubisoft kürzlich

bekannt. Und wie es aussieht, dürfen wir ein knallhartes, kompromisslos realistisches Action-spektakel erwarten. Auf der Xbox ist »Rainbow Six 3« das jedenfalls schon seit Ende 2003.

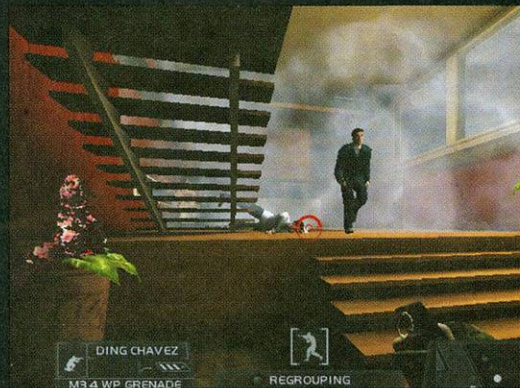
Angefangen beim uneinholbaren Realismus, der Konkurrenztiteln immer um eine Pistolenlänge voraus ist, bis hin zur hervorragend ausgearbeiteten Storyline – in jedem Bereich wird geklotzt. Um den Spielspaß nicht zu verderben, darf man eigentlich nur eines zum Plot von »Rainbow Six 3« sagen: Als Ding Chavez, Scharfschütze und Anführer einer kleinen Gruppe Soldaten, bekämpft

man den Terrorismus wo immer und wie auch immer er sich zeigt. Was sich natürlich geradliniger und einfacher anhört, als es sich im Spielverlauf dann gestaltet.

Welche Features der Xbox-Version umgesetzt werden und welche neu hinzukommen, ist bisher noch topsecret. Fangen wir mit einer besonders feinen Sache an, die den Spielablauf auf der Xbox sehr realistisch und gleichzeitig besser kontrollierbar macht: Ubisofts »Voice Command«-Software, die hier erstmals zum Einsatz kommt. Sie ermöglicht es dem Spieler, seinen Trupp über

»WAS IST COOLER: SEINE JUNGS PER KNOPFDRUCK IN EINEN RAUM STÜRMEN ZU LASSEN ODER »GO, GO, GO!!!!« IN SEIN HEADSET ZU BRÜLLEN?«

CUBE
VORSCHAU



Headset Befehle zu erteilen und gleichzeitig von seinen Männern Informationen über die Situation zu erhalten. Auf der Xbox geschieht das entweder per »Xbox Live«-Headset oder über ein, im Spielumfang enthaltenes, eigenes Modell. Ein neues Gamecube-Peripheriegerät liegt also in der Luft, das hoffen wir jedenfalls. Die Truppe lässt sich zwar auch über den Controller sehr gut befehlen, aber mal ehrlich, was verspricht mehr Spielspaß: Seine Jungs per Knopfdruck einen Raum stürmen zu lassen oder »GO, GO, GO!!!!« in sein Headset zu brüllen? Natürlich ist Letzteres sehr viel cooler. Was die Leute auf dieses Kommando hin dann exakt für Tänze aufführen, lässt sich übrigens sehr komfortabel einstellen. Ob sie nur die Tür eintreten oder eine Blendgranate reinwerfen und den Raum »säubern« – die Männer tun, was man ihnen sagt. Und stellen sich sogar ziemlich schlau dabei an.

Einer der Hauptfaktoren des Erfolgs von »Rainbow Six 3« ist das Onlinespiel, das natürlich ein reichlich problematisches Feature in Bezug auf die Umsetzbarkeit für den Gamecube ist. Vielleicht Splitscreen, vielleicht Link-Modus, wir werden sehen. Aber allein die 14 Levels des Einzelspieler-Modus sind den Kauf wert. Angefangen bei der Infiltration des Anwesens eines Drogendealers auf einer kleinen Insel bis hin zur Terroristenjagd auf einem intensiv genutzten Landeplatz wird alles an Umgebung und Missionsdesign aufgeboten, was des Spielers Herz begehrt. Und um die Sache

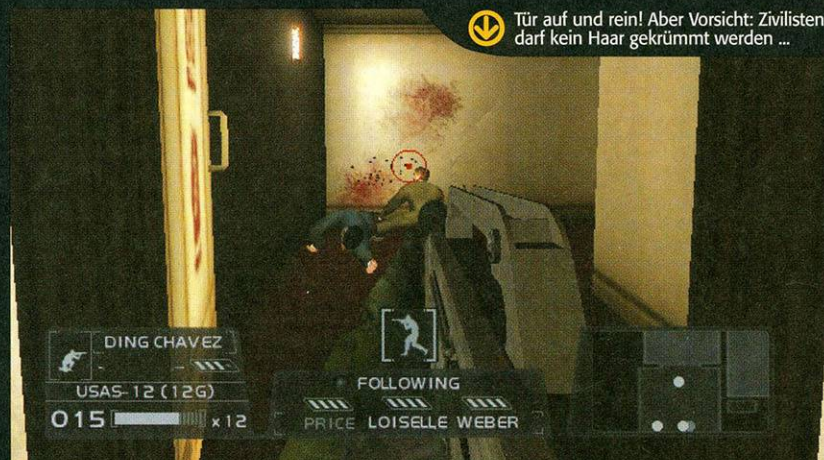
aufzupeppen, hat man die Qual der Wahl zwischen Waffen in allen Formen, Farben und Kalibern. Wobei jede dieser Wummen natürlich Vor- und Nachteile aufweist, die sie für eine Mission mehr oder weniger geeignet machen. Rechnet man mit Nahkämpfen in verwinkelten Gebäudekomplexen, bieten sich Schrotflinte, Pistole und Blendgranaten an. Auf freiem Feld sieht man damit allerdings ziemlich alt aus. Hier sind Sturm- oder Scharfschützengewehre die Waffen der Wahl. Kombiniert mit Nachtsichtgeräten und Infrarot könnte dann schon so gut wie nichts mehr passieren – wenn, ja wenn die Gegner nicht beim gleichen Waffenhändler kaufen würden.

Apropos Gegner: Die KI, die man ihnen spendiert hat, stellt alle bisherigen Gamecube-Spiele in den Schatten. Die Terroristen flüchten vor Granaten, sie werfen sich in Deckung und schreien sich sogar gegenseitig die Position des Spielers zu, der sehen muss, wie er damit zurande kommt. Die einzige Methode, die dabei erwiesenermaßen nicht funktioniert, ist die »Ich Rambo – du nichts«-Taktik. Ansonsten ist man in seiner Vorgehensweise bemerkenswert frei. Der Sound ist nicht nur Beiwerk, sondern unterstützt beim Bestehen der Missionen: Man kann seine Gegner lokalisieren, indem man auf ihre Schritte achtet. Mittels derselben Methode kann man allerdings auch lokalisiert werden – Realismus ist eben keine Einbahnstraße. Die Musik ist, wie nicht anders zu

erwarten, erstklassig und unterstützt das Spiel, ohne sich in den Vordergrund zu drängen.

Auch optisch lässt das Spiel keinerlei Wünsche offen. Blitzendes Mündungsfeuer, fetzige Explosionen, hervorragendes Umgebungsdesign, flüssige Bewegungsabläufe der Figuren: »Rainbow Six 3«, ein grafisches Highlight. Dank sehr guter Steuerung und vor allem der Möglichkeit, seine Befehle endlich auch zu brüllen, steht ein ausgesprochen realitätsnahes Spielerlebnis ins Haus. Die Zeit des Wartens wird hart werden, kein Zweifel. Aber sobald Neuigkeiten durchsickern, weiß der kundige Spieler ja mittlerweile, wo man sie am besten nachschlägt!

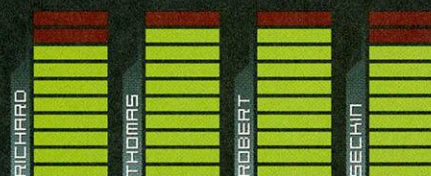
THOMAS PETER



Tür auf und rein! Aber Vorsicht: Zivilisten darf kein Haar gekrümmt werden ...

CUBE UNSER EINDRUCK

HEFTIGE ACTION, HARTER REALISMUS



- ⊕ Ultrarealistisch
- ⊕ Stimmenerkennung
- ⊕ Komplexe Story
- ⊖ Nur Splitscreen, kein LAN

MEINUNG

■ Neue Hoffnung für die darbdende Ego-Shooter-Gemeinde: Clancy goes Gamecube, und das Ergebnis wird sich sicherlich sehen lassen können!

SUPER!



GHOST RECON 2

CUBE

INFORMATION

GHOST RECON 2

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: RED STORM ENTERT.

HERKUNFT: USA

GENRE: TAKTIK-SHOOTER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



03 '04



UNKLAR

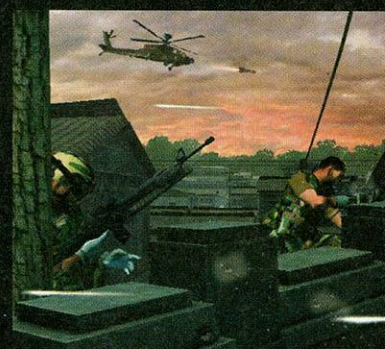


UNKLAR

Clancy und kein Ende



WIR FINDEN
Action, Chaos und Kugelhagel
in perfekter Verpackung.



Wenn einem Splitter und Querschläger um die Ohren fliegen, zeigt sich wer ein Held ist



Bald da: Teil zwei der heißen Taktik-Shooter-Serie

TOM CLANCY

ist ein Phänomen: Allein sein Name genügt, um ein Spiel zum Bestseller zu machen. Das war beim Blockbuster »Ghost Recon« so, und wird sicherlich auch auf den Nachfolger zutreffen. Denn: Der klassische Taktik-Shooter bekommt bald einen sehr viel versprechenden Nachfolger.

»Ghost Recon«, und seine Erweiterungen, entführte den Spieler zu so gut wie allen potenziellen Krisenherden der Welt: Russland, der Mittlere Osten, Südamerika. Jede dieser Regionen hatte ihr eigenes Flair und erforderte unterschiedliche taktische Ansätze. Klar, ein Häuserkampf in Russland spielt sich nun mal anders als eine Auseinandersetzung im Dschungel oder ein Einsatz in der Wüste. Wesentlich zum Spielspaß trugen im ersten Teil die detailliert gestalteten Umgebungen bei. Stellt sich also zuerst einmal die

Frage, wo es bei »Ghost Recon 2« hingehen soll. Welche Region ist potenziell krisengefährdet und sieht dabei noch gut genug aus, um sich auch optisch von den bisherigen Szenarien zu unterscheiden? Lange kann es nicht gedauert haben, bis die Entwickler bei der Diskussion dieser Frage auf Asien kamen. Zur Story selbst lässt sich noch nichts weiter sagen, auf jeden Fall kriselt es genug, um den Einsatz von Spezialeinheiten zu rechtfertigen. Und der Spieler kommandiert eine davon.

Zu Beginn einer jeden Mission wird man gezwungen, Entscheidungen zu treffen, die über Erfolg oder Misserfolg entscheiden können. Nachdem man Informationen zu Missionsziel und Umgebung erhalten hat, ist es Zeit, sein Team zusammenzustellen. Jeder einzelne Soldat, jede Soldatin unterscheidet sich in Fähigkeiten und Ausrüstung. Ob lautloser Scharfschütze, Sprengstoffspezialist oder talentierter Anführer: Eine ausgewogene, auf die Mission hin ausgerichtete Auswahl wird das A und O. Wer hier danebenliegt, macht sich alles folgende nur unnötig schwer. Während der ersten Missionen bleibt die Auswahl der Charaktere noch sehr eingeschränkt. Doch das Repertoire erweitert sich rapide und ab-

hängig vom Erfolg in vorangegangenen Missionen kommen diverse Spezialcharaktere hinzu. Hat man seine Entscheidung getroffen, geht's ab zum Einsatz.

Dabei kontrolliert man zwangsläufig nur einen Soldaten direkt; das Rest-Team folgt. Sowohl einzeln als auch gruppchenweise kann man Wegpunkte für seine Leute festlegen, das Verhalten bei Feindkontakt bestimmen oder den Trupp schlicht an einer Stelle parken und auf den Gegner warten lassen. Sollte dann doch etwas schief gehen, kann jederzeit das Kommando wieder direkt übernommen werden, um den Karren aus dem Dreck zu ziehen. Die Missionen werden wohl noch komplexer sein als beim Vorgänger, was für den Spieler heißt: Egal was er vorher geplant hat, die Chancen stehen gut, dass er mitten im Einsatz einen Funkspruch erhält, der alle bisherigen Missionsziele komplett über den Haufen wirft. In diesem Fall ist improvisieren angesagt und ein kühler Kopf gefragt. Denn, wenn alle Team-Mitglieder plötzlich gleichzeitig beschossen werden, wird die Geschichte ziemlich hektisch.

Dabei ist das Team des Spielers nicht mehr nur auf sich allein angewiesen. Eine der interessantesten Neuerungen von »Ghost Recon 2« wird die Mög-

»WIR HOFFEN AUF EIN SPIEL, DAS SICH NOCH ECHTER ANFÜHLT ALS DER VORGÄNGER. ENTSPRECHEND LEICHTER WÜRD E EINEN DAS SPIELGESCHEHEN IN BESCHLAG NEHMEN.«



FEURIO!

GRAFIK SPRENGT GRENZEN

■ Bunter, größer und lauter: Die Explosionseffekte werden markant aufgepeppt. Auch das Gelände wirkt sehr realistisch.

SCHAU GENAU! GEISTERFAHRER

GAGS IN DEN KULISSEN

■ Mehr Details: die Zahl der Polygone soll sich vervielfachen. Dadurch sehen insbesondere Figuren sehr viel realistischer aus als im ersten »Ghost Recon«.

TEAMWORK

GEMEINSAM ÜBERLEBEN

■ Nur ein Team kann ein Gelände wirklich erfolgreich sichern: Selbst wenn man die Steuerung dem Computer überlässt, sollten sich die Figuren clever verhalten.

lichkeit sein, im Notfall andere Infanterieeinheiten und sogar Luftunterstützung anzufordern. Das ist ein Vorteil, der allerdings auch mit sich bringt, dass man selbst zum Ziel von Luftangriffen werden kann. In diesem Fall hilft dann nur noch in Deckung gehen und Löcher in die Luft zu schießen, in der Hoffnung auf einen Glückstreffer – oder aber nach einer tragbaren Boden-Luft-Rakete greifen. Klingt nach wesentlich mehr Action als beim ersten Teil, und dieser Eindruck stimmt auch. Zwar stehen nach wie vor taktische Elemente im Vordergrund, insgesamt lautet die Devise aber eher »mehr schießen, weniger warten«. Gut für Einsteiger, die kein Interesse daran haben, mit ihrem Scharfschützen eine Viertelstunde lang auf ein freies Schussfeld zu warten. Analog zur neuen Action-Orientierung tut sich auch im Umfeld mehr: Brennende Gebäude stürzen ein, getroffene Helikopter fallen vom Himmel und eine gesteigerte KI wirft den

Schlachtplan des Spielers über den Haufen.

Um all das entsprechend realitätsnah rüberzukriegen, wurde gewaltig an der Grafikschaube gedreht. Allein die großartig gestaltete, ostasiatische Umgebung ist mehr als einen Blick wert. Filigran wirkende Tempel, malerische Hintergründe, Bambushaine; stünden nicht ab und an brennende Wracks herum, wäre die Szenerie fast idyllisch. Dazu kommen detailliertere Figuren, realitätsnahe Bewegungen und das, was Spieler am liebsten sehen: Explosionen in allen Formen, Farben und Größen.

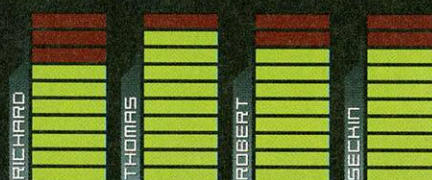
Wir konnten bislang noch nicht allzu viel von »Ghost Recon 2« sehen. Doch bereits das Wenige, das wir zu Gesicht bekamen, lässt die Erwartungen in ungeahnte Höhen schnellen. Hält das Spiel, was es bisher zu versprechen scheint, kann man mit einem neuen Toptitel im Genre der Taktik-Shooter rechnen.

THOMAS PETER



CUBE UNSER EINDRUCK

MEHR ACTION, WENIGER TAKTIK



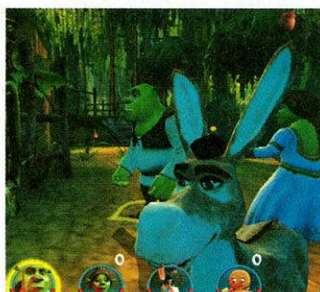
- Umfangreiche Missionen
- Top-Grafik
- Weniger Taktikelemente

MEINUNG

■ Würdiger Nachfolger für einen Genre-Primus. Leider noch in einer frühen Phase, aber bereits jetzt mit prima Aussichten auf eine Spitzenposition unter den Taktik-Shootern.

BOMBIG!

Die GBA-Fassung präsentiert sich als Jump'n'Run für Einzelspieler. 25 Level, fünf Minigames und dasselbe Held-wechsel-dich wie am Gamecube: könnte spaßig werden.



SHREK 2

⬇ Zünftige Keilerei: Jeder der vier Helden mischt die Amok-Bauern anders auf

CUBE

⊕ INFORMATION

SHREK 2

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUXOFLUX

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: oger



Shrek-lich witzige Filmumsetzung

WIR FINDEN
Überraschend spritzige
Filmumsetzung mit einem
ganzem Sack voll
guter Ideen.

Der Unterschied zwischen diesem und dem ersten »Shrek«-Game? Wer dieses hier verpasst, verpasst was!

ZUGEGEBEN,

wir hatten in der Redaktion erst mal keine Lust auf »Shrek 2«. Das heißt, den Filmstart am 2. Juli haben sich die Cineasten bei uns im Team natürlich rot

im Kalender markiert. Aber das Spiel? Shrek-liche Erinnerungen keimen. Da ist dieser erste »Shrek«-Film, voller großartiger Gags von der ersten bis zur letzten Minute. Dann die dazugehörige Umsetzung, gut aussehend, aber spaßfrei und damit ähnlich enttäuschend wie viele andere Filmumsetzungen. Noch so ein staubtrockenes Movie-Game, wer braucht das schon?

Doch diesmal scheint vieles anders zu laufen. Das fängt damit an, dass Hersteller Activision die wertvolle Filmlicenz dem erprobten Team von Luxoflux anvertraut hat. Filmische und spielerische Elemente in ein unterhaltsames Videogame mischen, das können die US-Jungs, da braucht man nur deren letztes Werk

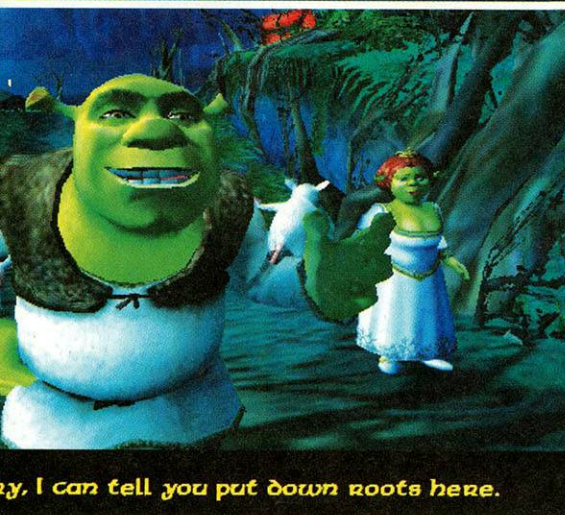
»True Crime« angucken. Als Film verlässt sich »Shrek 2« weitgehend auf die bekannten Helden. Der mutige Oger Shrek ehelicht die eigenwillige Prinzessin Fiona, der Esel quasselt dazu. Ohne jetzt zu viel zu verraten: Wegen der Machenschaften eines fieses Königs, eines hinterlistigen Katers und der bösen Fee geraten die Flitterwochen zum Fiasko.

Das läuft im Spiel ganz ähnlich, weil es die Filmhandlung zur Vorlage nimmt. Aber weil der Streifen nicht genug Stoff für mehrere Videospielabende hergibt, lässt sich Luxoflux zusätzliche Elemente einfallen. Beispielsweise wird Shrek als Held des Videospieles mit den Gefahren eines Moors und einer Zwergenmine konfrontiert, denen Filmstar Shrek nie

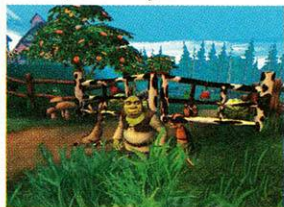
»DER MAGISCHE FUNKE SPRINGT ÜBER, STÄNDIG WECHSELNDE HERAUSFORDERUNGEN GEBEN LANGEWEILE KEINE CHANCE.«

CUBE
VORSCHAU

Beim Drachenreiten und anderen Herausforderungen sind die speziellen Fähigkeiten einzelner Helden gefordert



Die Dialoge werden für die hiesige Fassung inklusive Sprache eingedeutscht



Shrek-lich schöne Kulissen begeistern das Auge

begegnet. Eine ganze Reihe verschiedener Gameplay-Elemente geben sich dabei die Klinke in die Hand. Das Spiel gleicht auf den ersten Blick einem Jump'n'Run, doch da steckt mehr dahinter. Zum Beispiel temporeiche Rauereien mit Rittern und Bauern, die fit mit Schwert und Sense sind. Dazu kommen einige verflucht knifflige Geschicklichkeitstests und viele anspruchsvolle Puzzles.

Shrek ist immer in Begleitung von drei Co-Helden unterwegs und gibt die Heldenrolle auch häufig an sie ab. Wann und wo, hat der Spieler zu entscheiden. Denn einige Herausforderungen lassen sich eben nur mit der speziellen Fähigkeit einer bestimmten Figur meistern. Fiona zum Beispiel kann durch

einen magischen Trick die Zeit verlangsamen. Sie bewegt sich dann ähnlich spektakulär durch die Kulissen wie Neo durch die Matrix und läuft so etwaige Angreifer schwindlig. Weil die Kamera die Szene wie durch ein Fischauge beobachtet, sieht das ziemlich genial aus!

Die Etappen sind durch filmische Elemente verbunden, die Ladezeiten kaum der Rede wert. Ständig wechselnde Herausforderungen lassen Langeweile keine Chance. Man kann sich anfangs in Shreks Sumpf beim heiteren Augensuchen mit der Steuerung vertraut machen, und dann im Märchenwald reihenweise Bauernvolk vertrimmen. Später dann muss man unter Zeitdruck drei blinde Mäuse durch einen Friedhof

VIER SIND EIN TEAM

WENN SHREK MIT DER FIONA ...

Wie war das noch im ersten »Shrek«-Movie? Hatte sich der missmutige Titelheld anfangs nicht mit seinem Einzelgänger-Dasein in dem kleinen Tal der Oger abgefunden, zum Happy End hin aber mit dem Quassel-Esel Freundschaft geschlossen und mit Prinzessin Fiona sogar die Liebe seines Lebens gefunden? Wenn der zweite Film am 2. Juli in die Kinos kommt, bleibt das heitere Gespann zusammen und erforscht gemeinsam das fröhliche Land »Far Far Away«.

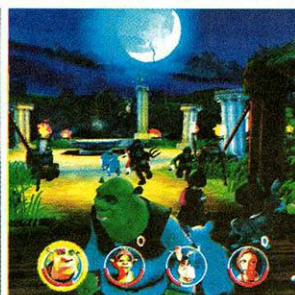
Im Spiel zum Film ist immer ein Quartett am Werk, mit wechselnder Zusammenstellung. Mal schließt sich Shrek mit Fiona, dem Esel und dem Gestiefelten Kater zusammen, dann mit Fiona, Rotkäppchen oder dem Lebkuchenmann. Der Spieler kontrolliert eine Figur nach Wahl. Die drei Verbleibenden folgen automatisch und greifen zum Beispiel bei Kämpfen aktiv ein. Jede Figur hat ihre Eigenheiten: Der Esel tritt Türen ein, Rotkäppchen wirft mit Äpfeln nach Schaltern und der Gestiefelte Kater zwängt sich durch noch so enge Pfade. Shrek-lich viel Spaß macht's, wenn sich bis zu vier Leuten vor einer Konsole versammeln. Dann greift sich jeder einen Controller und führt einen der Helden. Die Marketingabteilung von Activision hat sich das neckische Wort »Dynamic Joining« für etwas einfällen lassen, das früher bei Arcade-Titeln so weit verbreitet war wie heute 3D-Grafik; nämlich, dass Mitspieler jederzeit in ein laufendes Game einsteigen können.



Der bärenstarke Shrek schleppt die Kiste, seine drei Mitstreiter folgen



Die Viererbande auf der Flucht. Keiner darf umkommen



SCHAU GENAU!

GEFAHR IM VERZUG

■ Das Spiel strotzt nur so vor versteckten Gags und Anspielungen. Man achte auf das Schild: Es verrät, welch hinterlistiges Bienenvolk hinter dem momentan noch versperrten Tor lauert.

ZIEL- KICK

VERSTECKTE EXTRAS

■ Die Zielscheibe erfüllt scheinbar keinen Zweck. Aber wie bei vielen Dingen in den Kulissen, kann der Esel mit den Hinterläufen dagegentreten und ernten: Entweder eine zerstörte Zielscheibe oder darin versteckte Extras.



lotsen, ihnen Brücken bauen und Hindernisse aus dem Weg räumen. Zwischen den Etappen folgen immer wieder Schnitte und blenden eine neue Folge aus der Serie »Zeit für Helden« ein. Dabei handelt es sich um sieben temporeiche Minigames, in denen der Spieler sein ganzes Geschick in die Waagschale werfen muss. Zum Beispiel für einen actionreichen Hindernisflug: Dabei sitzt der Esel im Sattel der Drachendame, die schon im ersten »Shrek«-Movie buchstäblich Feuer und Flamme für ihn war. Wirklich ein heißes Paar!

Als Action-Abenteuer macht »Shrek 2« insgesamt einen sehr runden Eindruck. In der Welt um einen herum passiert immer etwas. Die wunderschöne Grafik und die herrlichen Animationen sind nah dran an der Kinovorlage. Nur die Kameraführung hat uns im Vorabmuster noch manchmal genervt. Gerade bei den haarigen Jump'n'Run-Passagen möchte man manchmal selbst gerne den Blickwinkel beeinflussen, nur fehlt dazu die Möglichkeit. Das sollte Luxoflux noch ändern.

Man kommt sich trotzdem vor wie in einem frischen, frechen, abgedrehten Märchen. Dass nicht nur Kinder gerne in das fantastische Abenteuer abtauchen, dafür sorgen die gepfefferten Dialoge. Wenn der mutige Shrek, der vorlaute Esel und die eigenwillige Prinzessin Fiona sich Worte an den Kopf werfen, dann macht es einfach nur noch Spaß! Das gilt vielleicht sogar noch mehr für die deutsche Fassung, denn Activision rekrutiert Topstars als Synchronsprecher. Wie schon im ersten Kinofilm leihen Sascha Hehn, Esther Schweins und Randolph Kronenberg den Helden Shrek, Fiona und dem Esel ihre Stimmen. Sogar in den Nebenrollen sind die Stimmen prominent besetzt. Außerdem machen die Texte mit den Gagschreibern der Kinofassung gemeinsame Sache. Die Chancen stehen also gut, dass uns bei »Shrek 2« wieder das Zwerchfell platzt. Übrigens zunächst im Videospiel und erst dann im Kino. Denn die Leinwandfassung startet gut eine Woche später.

RICHARD LÖWENSTEIN

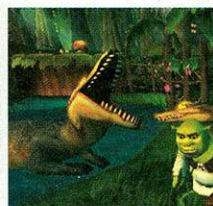
ESELEI

MAN HILFT SICH

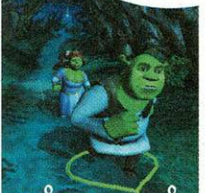
■ Shrek und der Esel hupsen auf der Wippe und katapultieren sich gegenseitig immer höher. Kein Problem für Solo-Abenteurer. Aber im Zweispieler-Modus muss bei beiden Teilnehmern das Timing stimmen. Knifflig!



Neckische Aufgaben lockern das Jump'n'Run-Gameplay auf; zum Beispiel Hühner-Tauziehen

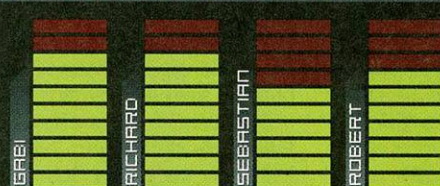


Überraschender Perspektivenwechsel: In einer hektischen Action-Etappe vertrimmt Rotkäppchen scharenweise herantrapsende Ritter



CUBE UNSER EINDRUCK

PIFFIGES ACTION-ABENTEUER



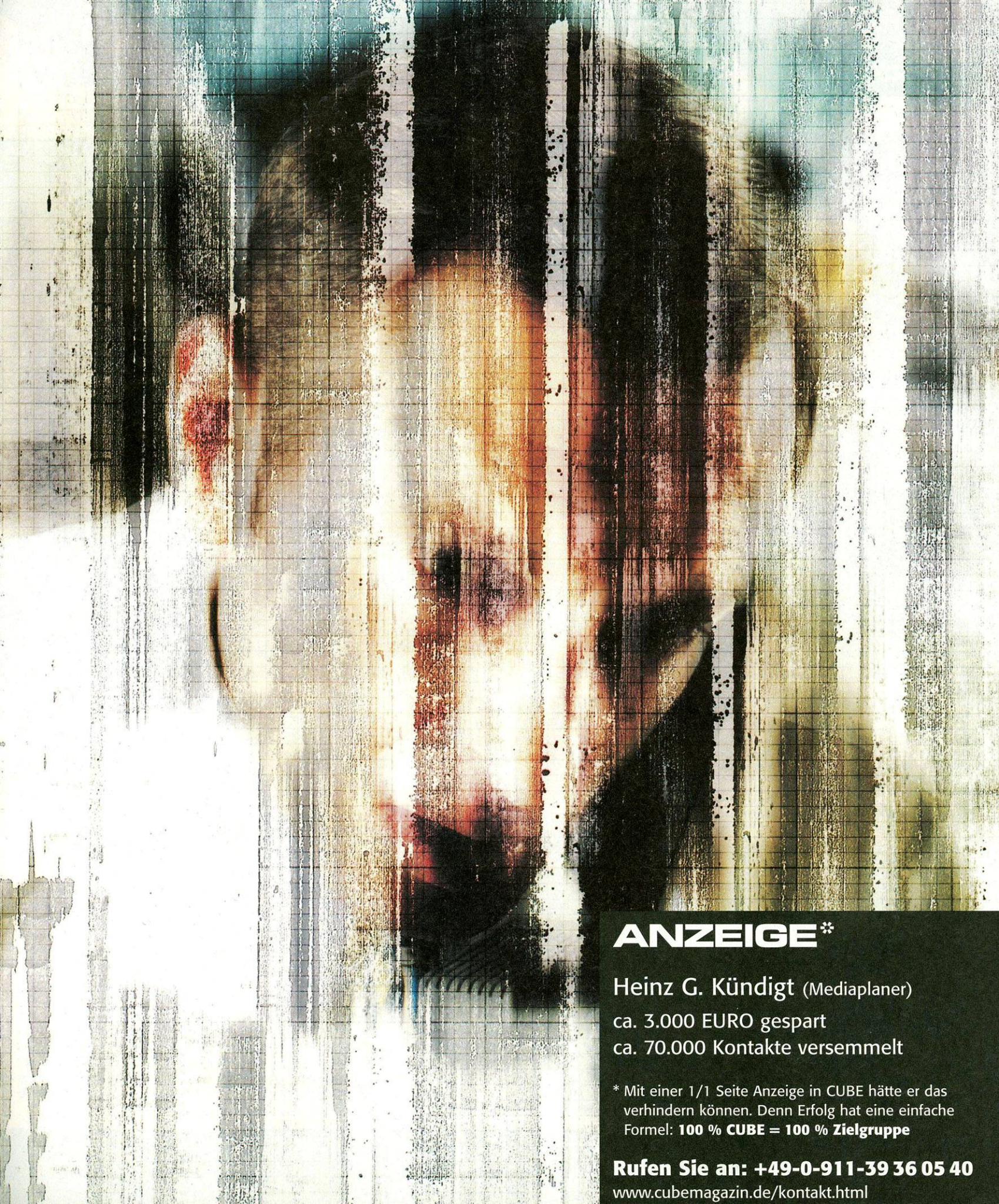
- Top Grafik
- Witzige Ideen
- 4-Spieler-Action
- Neckische Dialoge
- 1A-Synchronisierung

Kameraführung

MEINUNG

■ Wir hatten nach dem ersten »Shrek«-Game nur noch eine lustlose Filmumsetzung erwartet. Aber, Überraschung: Die »True Crime«-Macher von Luxoflux kommen mit einem unterhaltsamen Cartoon-Feuerwerk daher. Nicht verpassen!

WITZIG!



ANZEIGE*

Heinz G. Kündigt (Mediaplaner)

ca. 3.000 EURO gespart

ca. 70.000 Kontakte versemmt

* Mit einer 1/1 Seite Anzeige in CUBE hätte er das verhindern können. Denn Erfolg hat eine einfache Formel: **100 % CUBE = 100 % Zielgruppe**

Rufen Sie an: +49-0-911-39 36 05 40

www.cubemagazin.de/kontakt.html



HARRY AM GBA

Hier die ersten Bilder aus der GBA-Version:
Ein sehr hübsches und vielschichtiges
Action-Rollenspiel, mit einem interessanten
Sammelkarten- und Rundenkampf-System.



CUBE

INFORMATION

DER GEFANGENE VON ASKABAN

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



11. JUNI '04



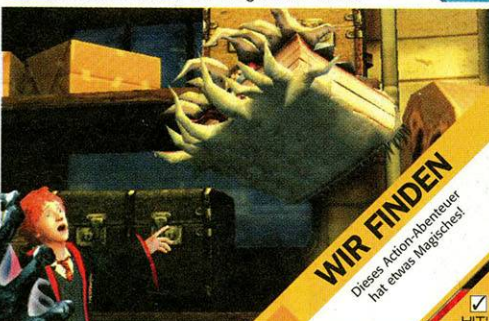
UNKLAR



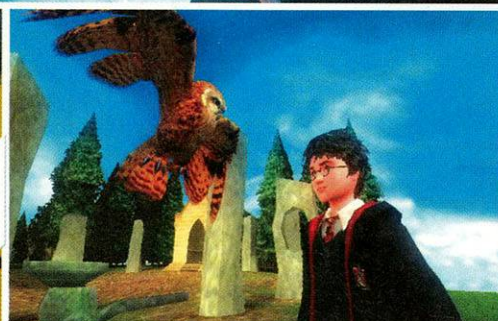
MAI '04



Nicht den Kopf hängen lassen: Auch ein Dementor ist nur ein magisches Wesen



WIR FINDEN
Diese Action-Abenteuer
hat etwas Magisches!



Groß ist er geworden, der Harry. Und diesmal hat er Freunde dabei!

HARRY POTTER DER GEFANGENE VON ASKABAN

SCHON WIEDER

ein neues Spiel mit Harry Potter? Das Letzte ist doch gerade mal ein halbes Jahr alt! In dieser kurzen Zeit hat sich aber jede Menge getan, auch wenn das in den ersten Minuten nicht so überkommt. Da scheint das dritte Harry-Potter-Game den Vorgängertiteln »Stein der Weisen« und »Kammer des Schreckens« noch sehr zu gleichen. Wieder ein Harry, der zu Fuß durch die weiten Flure der Hogwarts-Schule rennt, hier ein paar Schalter drückt, dort Bonus-Bonbons sammelt und sich im Treppenhaus mit schwebenden Stufen plagt? Wieder eine

konventionell gestrickte Mischung aus Geschicklichkeits-Tests und Kämpfen, ein bisschen schleichen und ein wenig knobeln? Das täuscht. Harry wirkt reifer als bisher, und mit ihm das ganze Spiel. Die enorme Handlungsfreiheit stellt auch erwachsene Spieler auf die Probe. Dass Harry die Heldenrolle mit seinem Kumpel Ron und seiner Freundin Hermine teilt, hat entscheidenden Einfluss auf das Gameplay; nur als Team können die Drei die nahtlos zwischen Story und Action eingebetteten Rätselnüsse knacken.

Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Bestseller von Joanne Kathleen Rowling.

Dieser dritte Band aus der Serie gibt sich düsterer als die anderen Romane, ist eigentlich gar kein Buch für Kinder. Trotzdem dürfen sich Kenner der Vorlage auf ein paar faustdicke Überraschungen freuen. Electronic Arts hat sich ein paar zusätzliche Szenen für das Spiel einfallen lassen und übernimmt Elemente aus dem Film, der ab dem 4. Juni in die Kinos kommt. Dazu zählt zum Beispiel die temporeiche Einstiegs-Sequenz: Harry Potter und sein Kumpel Ron Weasley im Zug, auf dem Weg zur Hogwarts-Schule für Zauberei. Draußen ist es Nacht. Laternen huschen an den Fenstern des Waggons

vorbei. Das Licht fällt durch das Glas und taucht das Abteil in ein flackerndes Inferno. Plötzlich bricht irgendetwas durch die Tür zum nächsten Waggon: eine gespenstische Gestalt, schwebend, in wehende Fetzen gehüllt. Jetzt bricht das Filmchen ab und der Spieler schlüpft in die Haut von Harry Potter. Es folgt der Kampf gegen einen der Grauen erregenden Wächter des Zaubereergefängnisses von Askaban, einen so genannten Dementor. Allein wildes Rütteln am Control-Stick rettet Harry vor dem sicheren Heldentod; im Fall des Scheiterns saugt der Dementor die Seele aus dem Leib.



⬇ Kürbiskopf: Harry hat beim Wettzaubern verloren



⬅ Kein Quiddich mehr: Stattdessen reitet Harry den mächtigen Hippogreif Seidenschnabel



⬇ Bossgegner-Fights mit Rasse und Klasse

Diese gottlosen Höllenkreaturen sind der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte um den mysteriösen Sirius Black, den Flüchtling aus Askaban. Harrys Aufgabe: Black entlarven und dessen Beziehung zu Voldemort aufdecken, dem Mörder von Harrys Eltern. Die Detektiv-Story ist geprägt durch Schockszenen, die man von diesem Spiel nicht unbedingt erwartet. Dazu kommt eine bunte Mischung aus Action, Jump'n'Run und sehr viel mehr Abenteuer, als in den beiden vorangegangenen Potter-Games. Harry bekommt es mit abwechslungsreichen Aufgaben zu tun. Er schleicht auf Zehenspitzen an Professor Snape vorbei, stellt im Zauberer-Duell sein magisches Können unter Beweis, reitet im Sattel des Hippogreifs Seidenschnabel über die verschneiten Wälder rund um Hogwarts. Eine ganze Reihe versteckter Extras spornt dazu an, die Gärten, Katakomben, Dachböden und den See vor der Schule genau abzugrasen. Wer sucht, der findet zum Beispiel fünf Bonusgames: Den Wettflug auf dem Hippogreif, ein Eulenrennen, eine Herausforderung auf dem Flugbesen, das Seepferdchen-Fischen und einen Magier-Wett-

streit. Einige dieser Bonusgames stehen dann auch zwei Spielern offen.

Gnome, Trolle und Feuer spuckende Salamander sind Harrys Herausforderer, dazu einige richtig große Bossgegner. Wenn diese Fülle an merkwürdigen Geschöpfen zum Kampf bläst, kommt eine gesalzene Prise Taktik ins Spiel. Wiederum müssen Harry, Ron und Hermine als Team funktionieren, um zum Beispiel einem Feuer speienden Riesen-Kochtopf die Niete zu ziehen. Die Grafik hinterlässt einen hervorragenden Eindruck. Die Figuren wirken sehr lebendig. Harry Potter ist ein Held mit Persönlichkeit, in einer Umwelt, in der Blätter rascheln und Vögel zwitschern. Er stolpert, rennt, springt und spricht mit anderen und manchmal mit sich selbst, wenn der Spieler mal Tipps zum Weiterkommen braucht. Harry erkundet die Hogwarts Schule, trifft Bekannte, Freunde und Feinde: Hagrid, Dumbledore und Malfoy zum Beispiel. Also, auf Wiedersehen ab dem 11. Juni, übrigens in deutscher Sprache. Nur schade, dass die Figuren wohl nicht mit den vertrauten Kino-Synchronstimmen sprechen.

RICHARD LÖWENSTEIN

EIN HELDEN-TRIO! SONST WAS NEUES?

IM ÜBERBLICK: DIE SPANNENDSTEN IDEEN

Das dritte Action-Abenteuer rund um Harry Potter unterscheidet sich in einigen Punkten von den Vorgängern »Stein der Weisen« und »Kammer des Schreckens«. Vor allem teilt sich Harry die Heldenrolle diesmal mit seinem Kumpel Ron Weasley und seiner Freundin Hermine Granger. Jede Figur kann bei Bedarf in die Action eingreifen. Das macht beispielsweise Sinn, wenn eine Figur einen Schalter blockieren, eine zweite Plattform verschieben und die dritte eine Schlucht überwinden muss. Anfangs haben alle drei Figuren ungefähr dieselben Dinge drauf, können zum Beispiel mit dem Flipendo-Spruch kleine Angreifer vertreiben. Aber im Spielverlauf entwickeln sich die Eigenheiten jeder Figur immer stärker heraus. Das führt zu interessanten Puzzle-Konstellationen. Harry ist eher auf weite Sprünge gepolt, Hermine wiederum kann mit dem Glacius-Vereisungsspruch große Biester zeitweise kaltstellen. Rons Stunde schlägt in unbeleuchteten Katakomben, die er mit dem Lumos-Spruch in helles Licht taucht. So erschließen sich unserem Heldentrio in den sechs Tagen und Nächten, die das Spiel umfasst, immer neue Gebiete. Vor allem dann, wenn man die mysteriöse »Karte des Herumtreibers« entdeckt und auf ihr die Geheimnisse des Geländes lesen kann.



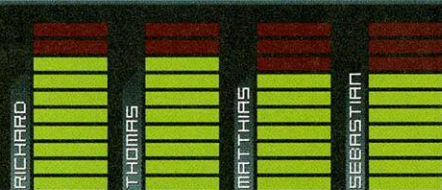
⬆ Raffiniertes Teamwork: Harry, Ron und Hermine müssen zusammenarbeiten

⬆ Die verbesserte Kameraführung erleichtert die Orientierung

»DIE DETEKTIV-STORY IST GEPRÄGT DURCH SCHOCKSZENEN, DIE MAN VON DIESEM SPIEL VIELLEICHT NICHT UNBEDINGT ERWARTET.«

CUBE UNSER EINDRUCK

BEZAUBERNDEN ACTION-ABENTEUER



- ⬆ Drei Helden
- ⬆ Wunderschöne Grafik
- ⬆ Prima Ideen
- ⬆ Minigames
- ⬆ Zwei Finale

⬆ Story-Modus nur Einzelspieler

MEINUNG

■ Wieder eine konventionell gestrickte Mischung aus Geschicklichkeits-Tests und Kämpfen, ein bisschen schleichen und ein wenig knabbeln? Das täuscht. Harry wirkt reifer als bisher, und mit ihm das ganze Spiel.

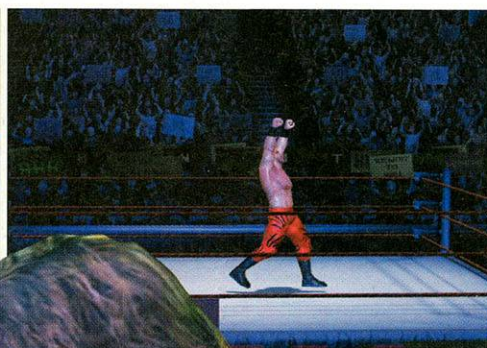
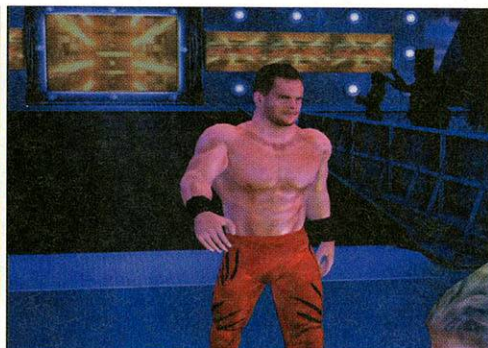
SUPER!

GROSSER SPORT

Über 40 Muskelpakete sollen sich hier balgen. Auf jeden Fall mit dabei: Trish, Stacey, Chris Benoit, Triple H, Kurt Angle, John Cena und Randy Orten.



Muskelpakete und schimmernder Schweiß, das ist echt sehenswert



CUBE

INFORMATION

WWE: DAY OF RECKONING

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: YUKE'S

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: WRESTLING

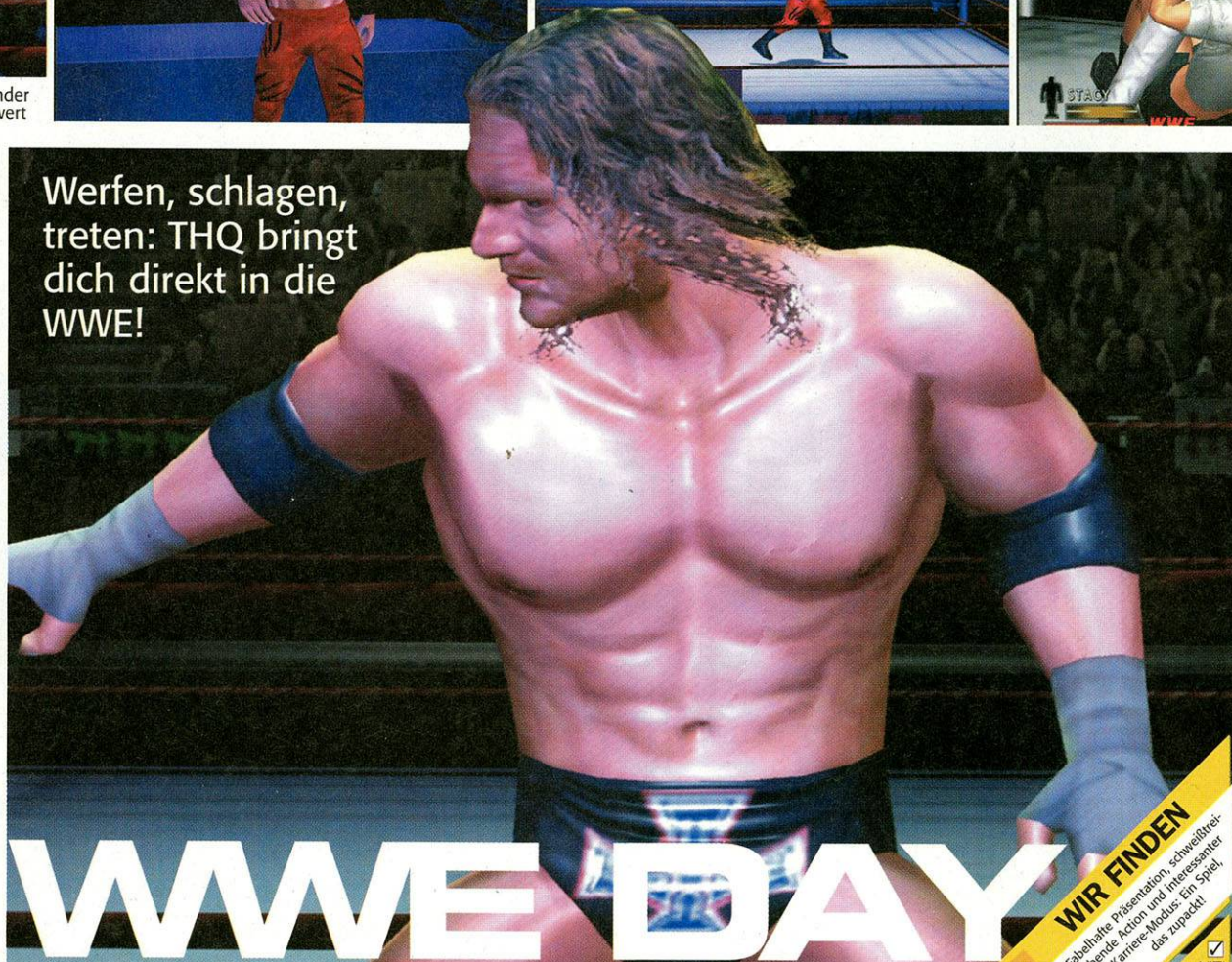
SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



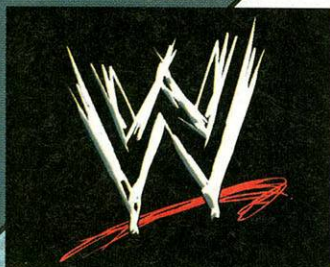
SEPT. '04 Q3 '04 AUG. '04

Werfen, schlagen, treten: THQ bringt dich direkt in die WWE!



WIR FINDEN
Fabelhafte Präsentation, schweißtreibende Action und interessanter Karriere-Modus. Ein Spiel, das zupackt!

HIT!



Du erkennst dich? Es heißt jetzt WWE



Erst die Bluse, dann vielleicht den BH?

WRESTLING IST

für viele Leute der größte Unsinn, den es gibt. Aber gleichzeitig hat dieser »Sport«, oder besser gesagt diese Art von Entertainment, die wahrscheinlich euphorischste Hardcore-Fangemeinde überhaupt. Andere wundern sich nur: Was bitte ist so interessant an muskelbepackten Fleischbergen, die sich in durchchoreografierten Kämpfen auf die Matte schicken? Männer und Frauen in engen Latex-Kostümen, eine große Portion Show und miese Schauspieleinlagen, wie kann das jemand toll finden? Noch vor einigen Tagen war

das Cube-Team ahnungslos was Wrestling angeht. Jetzt sind fast alle zu fanatischen WWE-Fans geworden.

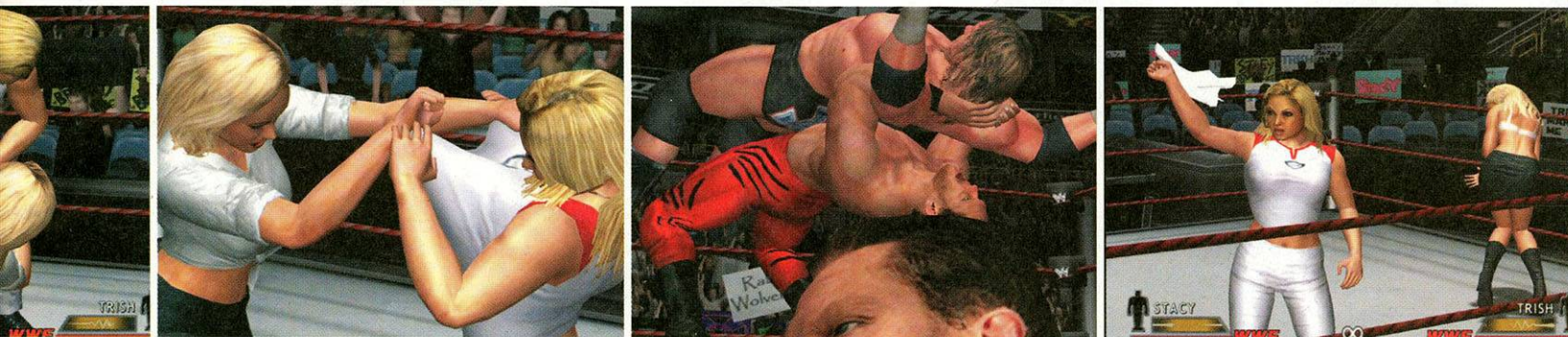
Nach dem eher enttäuschenden »Wrestlemania XIX« gibt es einiges gutzumachen. Diesmal geht man einen anderen Weg. Anstatt das gesamte Spiel um die Wrestlemania aufzubauen, gibt es einen kompletten Rundumschlag. Es handelt sich um ein völlig neues Spiel, das den Vorgänger komplett in den Schatten stellt. Das sieht man schon an der Grafik. Eine rundum erneuerte Engine und neu modellierte Charaktere sorgen mit feineren Texturen

und flüssigeren Animationen für ein realistischeres Aussehen. Man erkennt seinen Liebling sofort und die Gesichter sind herrlich animiert. Besonders erstaunlich sind die schimmernden Schweißeffekte auf der muskulösen Haut. So etwas hast du noch nicht gesehen! Das Ganze wird auch fernsehreif präsentiert, mit rasanten Kameraschwenks und Showelementen. So kommt richtige Event-Stimmung auf.

Aber, was hat sich geändert? Ganz neu ist auf jeden Fall die »School of Hard Knocks«. Hier erstellt man seinen eigenen Superstar, kämpft sich vom Greenhorn

»NOCH VOR EIN PAAR WOCHEN HATTE NIEMAND IM CUBE-TEAM BOCK AUF WRESTLING. JETZT SIND FAST ALLE FANATISCHE WWE-FANS!«

CUBE
VORSCHAU



WÜTENDER KNABE

FÜHL DEN SCHMERZ!

■ Yuke's hat viel an den Charaktermodellen und der Mimik gearbeitet. Man fühlt richtig den Schmerz, die Wut und die Frustration in den Gesichtern. Die Details reichen sogar bis zu Stirnfalten.

DAUER-FEUER!

TASTEN-STAKKATO

■ Das Entkommen aus dem Grapple wird per Submissions-Balken entschieden. Du kannst wie wild auf die A-Taste hämmern. Aber manchmal ist der Wrestler zu erschöpft, dass das bittere Ende unausweichlich ist.

GAME OVER

AUFFÜLLEN, BITTE!

■ Wie bei Fightgames üblich, kann man mit der Zeit diese Spezial-Anzeige füllen und schließlich eine Trademark-Attacke ausführen. Sehr effektiv. Ein guter Spieler kann aber auch sie kontern.

Press **A** button
ESCAPE

SPECIAL

zum Champion der WWE. Nach hartem Training und konstant guten Leistungen steigen Neulinge in die WWE auf und treten gegen die Superstars an. Dazu kommen die aus »Smackdown« bekannten »Bra & Panties«-Matches. Hier hat man das Vergnügen, mit einer WWE-Diva wie Trish und Stacey der Gegnerin Rock und Shirt vom Leib zu reißen und das Opfer als peinliches Häufchen Elend am Boden liegen zu lassen. Macht Spaß und sieht verdammt heiß aus!

Die Entwickler von Yuke's haben sich aber auch ums Gameplay gekümmert. Die sechs Fähigkeiten Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Blocken, Aufgabe und Charisma kann und sollte man aufwerten: nämlich durch Siege, die Ausführung

bestimmter Moves und effektives Training. Ein interessanter Aspekt ist auch, dass man alle Körperteile des Gegners gezielt angreifen kann, um den erwünschten Schaden zu erzielen; dadurch schwindet die Kraft des Kontrahenten noch schneller. Natürlich kann man nicht nur schlagen und treten. Am spektakulärsten und effektivsten sind Würfe und Griffe. Wird der Spieler selbst angegriffen, kontert man oder versucht zu entkommen. Ist man erst einmal im Würgegriff, zeigt ein Balken die Restwiderstandskraft an. Na denn, das Cube-Team quetscht sich schon mal in die Latexkostüme und wartet gespannt auf den Release.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

SCHWEISSNASSE WRESTLING-ACTION



- + Tolle Präsentation
- + Großartiger Story-Modus
- + Riesiges Kämpferfeld
- + Bra & Panties-Kämpfe
- Kaum neue Ideen

MEINUNG

■ Nach dem enttäuschenden »Wrestlemania XIX« sorgen eine neue Engine, gesteigerter Umfang und Story-Modus für Dauermotivation. Sieht nach einer vollen Packung Wrestling aus.

SUPER!

CUBE

AUSGABE JUNI '04

Spieletests

ZU FRÜH ERWISCHT

KANN ES SEIN, dass uns das Sommerloch in diesem Jahr zu früh erwischt? So wenige Testmuster wie in den letzten Wochen bei uns in der Redaktion aufschlugen, das ist doch sonst eher ein Zeichen für nahe Sommerferien! Immerhin sind ein paar hübsche Überraschungen dabei, wie das richtig gut gelungene Partygame »Mario Golf«. Und der fetzige Ego-Shooter »Serious Sam«, dem wir so viel Spielspaß gar nicht zugetraut hätten. Auch der Rollenspiel-Modus von »Pokémon Colosseum« gefällt, wenngleich der letzte Funke an Begeisterung dann doch nicht überschlagen mochte.

Erstaunlich ist allerdings eines: Je näher der Sommer heranrückt und je heißer die Sonne vom Himmel brennt, desto mehr Titel sind am Horizont klar und deutlich auszumachen. Der Testteil der nächsten Ausgabe sollte jedenfalls wieder gut gefüllt sein. Sam Fisher aus »Pandora Tomorrow« kündigt sich zum Test an. Außerdem erwarten wir die packende Antiterror-Simulation »Rainbow Six 3«, den pfiifigen Jump'n'Run-Spaß »Shrek 2« und vieles mehr. Darum solltest du dir den 9. Juni im Kalender am besten gleich rot markieren. Da erscheint die Juli-Ausgabe des Cube-Magazins.

EUER TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN



50

Erstaunlich, was Nintendo aus dem eigentlich eher behäbigen Golf-Sport alles machen kann. Zusammen mit Mario und Donkey Kong wird der Senioren-Zeitvertreib zum fröhlichen Partygame mit herrlichem Mehrspieler-Part.

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:
»Knights of the Temple«,
»Serious Sam«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

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

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Pokémon Colosseum«,
»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:
»R: Racing«,
»Euro 2004« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Pandora Tomorrow«,
»WWE: Day of Reckoning«

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:
»Knights of the Temple«,
»Pokémon Colosseum«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: The Four Swords +«,
»Donkey Konga«



POKÉMON COLOSSEUM

46 Die Pokémons werden endlich erwachsen: In Nintendos hübschem 3D-Rollenspiel zeigen Nintendos Pocket-Monster, dass sie auch als Helden eines ausgewachsenen Rollenspiel-Abenteuers was hermachen. 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!

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.

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.

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

52 Dauerfeuer ist Pflicht in diesem herrlich sinnlosen Ego-Shooter. Action um der Action willen - wir haben eine Story jedenfalls nicht vermisst.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

54 Vor einigen Jahren haben uns die mutigen Kampfkröten noch richtig Spaß gemacht. Aber diese dumpfe Keller-Keilerei, braucht die jemand wirklich?

PSO 3: C.A.R.D. REVOLUTION

58 Segas populäres Online-Rollenspiel wagt sich an ein neues Konzept heran: Runden- statt Echtzeitkämpfe. Kann so was Spaß machen?

POOL PARADISE

56 Unter Kennern gilt Archer Mclean als größter Designer von Billard-Simulationen. Sein neuestes Werk begeistert uns wieder. Aber leider gibt's da ein Problem ...

NARUTO: GEKITOU NINJA TAISEN 2

60 Fans schräger Fightgames werden diesen Japanimport mögen. Die abgedrehten Attacken der Cel-Shading-Figuren sind wirklich sehenswert.

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.



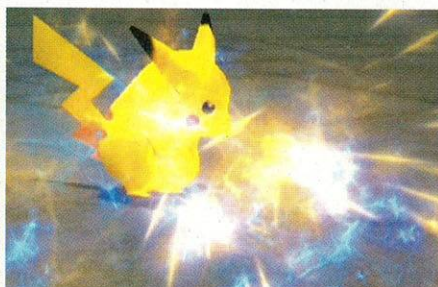
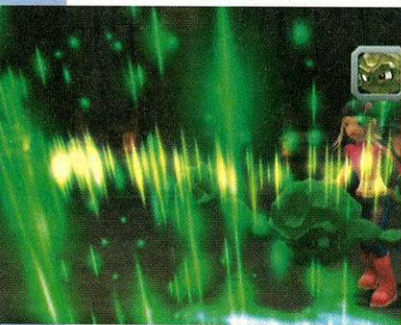
DEN GOLDENEN »Cube Top Game Award« verleihen wir nur einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



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. Kauf Tipps 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!



⬆ Hitzkopf Pikachu: Lässt eine Donnerblitz-Attacke auf den Wasser-Pokémon los



CUBE

INFORMATION

POKÉMON COLOSSEUM

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: GENIUS SONORITY

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 48 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

+ SIMPLE STEUERUNG

+ HÜBSCHE 3D-GRAFIK

+ PARTYTAUGLICH

+ NUR 53 ZU FANGENDE POKÉMONS

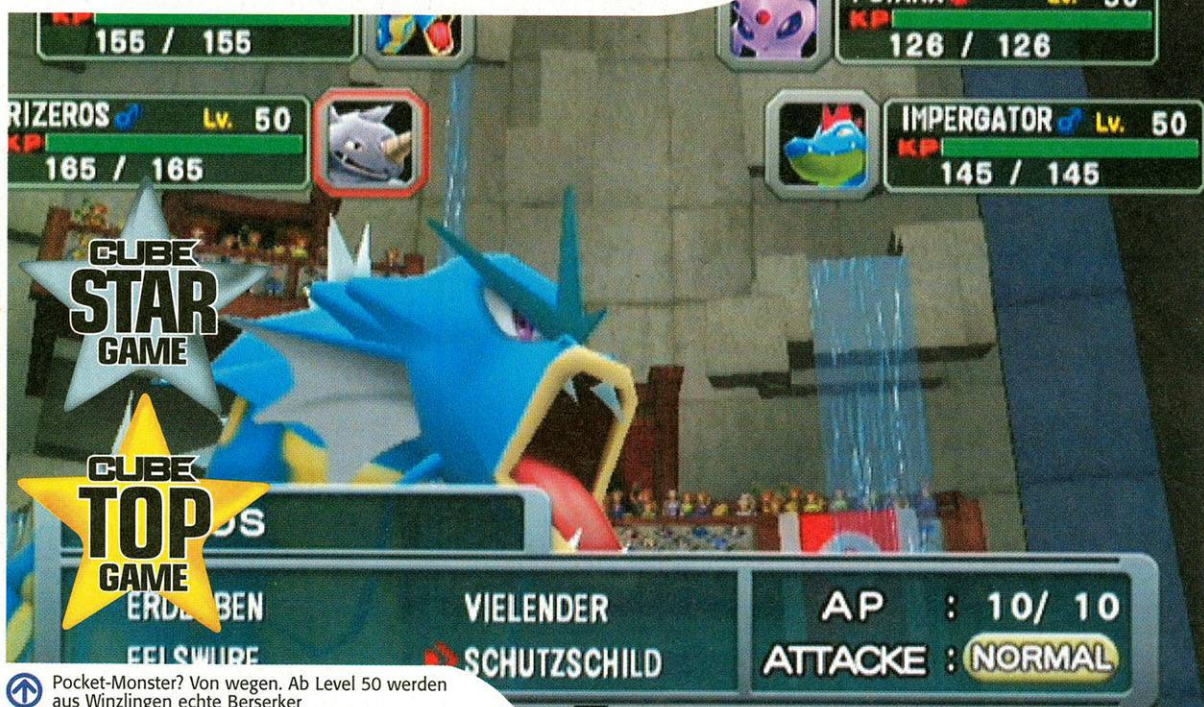
+ KEINE SPRACHE

14. MAI '04 ERHÄLTICH ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: billard



Jetzt krall' sie dir halt!



⬆ Pocket-Monster? Von wegen. Ab Level 50 werden aus Winzlingen echte Berserker

POKÉMON

Nintendos bunte Pokémon, mal ganz anders: Nämlich als düstere Duell-Berserker in einem vielschichtigen Rollenspiel

MIESE POKÉMON

Diebe haben sich in einer Bergfestung tief in der Wüste verschanzt. Die Bande plant, mit einem neu entwickelten Handschuh die Pokémon anderer Trainer zu »krallen«. Plötzlich schrillt die Alarmglocke: Ein junger Pokémon-Jäger ist in die Anlage eingedrungen und mit dem Handschuh getürmt. Zeit für den Spieler, in das Geschehen einzu-

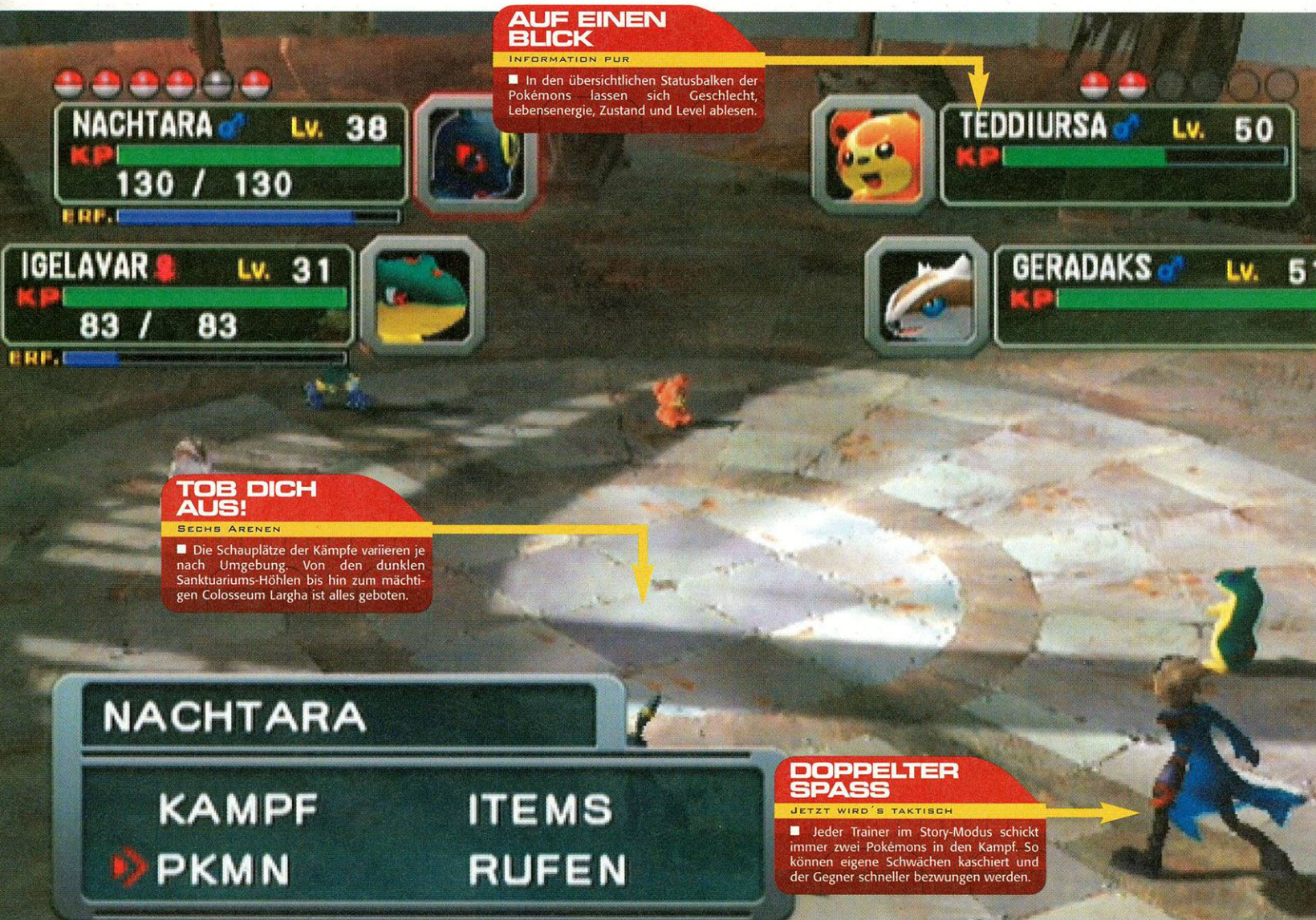
greifen. Er muss herausfinden, wieso einst gutmütige Wesen sich gegen Menschen auflehnen, als Crypto-Pokémon Unheil heraufbeschwören. Es ist der Beginn einer langen Reise, die auf einem Hightech-Gleiter durch unwirkliche Wüstenlandschaften, finstere Höhlen, bedrohliche Dschungel-Ebenen oder seltsame Städte führt.

Ein Rollenspiel beginnt, das mit den alten, knuffigen Pokémon-Titeln nichts

gemein hat. Zur Seite steht eine Co-Heldin, die stark an Misty erinnert: jung, frech und manchmal ganz schön lästig. Also, genau die richtige Gefährtin für die Jagd nach der Lösung. In Phenac, Pyritus und einer Reihe weiterer Städte forscht der Spieler, sammelt Informationen oder tritt zum Kampf gegen vorlaute Trainer an.

Schon ein Blick in die erste Kolonie zeigt, dass es sich hier um den optisch

»DIE POKÉMONS SIND EINE ECHTE AUGENWEIDE. NOCH NIE WURDEN DIE KAMPFTAUGLICHEN MINI-MONSTER SO SCHÖN IN SZENE GESETZT.«



COLOSSEUM

schönsten Pokémon-Titel seit Erfindung der kleinen Tierchen handelt. Wunderschöne Transparenzeffekte und Wasseranimationen verzaubern das Auge. Nur die belanglose Musik strapaziert mit der Zeit die Nerven. Immerhin unterstreichen die Melodien das häufig wechselnde Tempo - rockig in den Fights gegen andere Trainer, schaurig in dunklen Bergwerkstollen. Absolutes Highlight sind aber die Pokémon an sich. Lupenrein animiert und in hübscher 3D-Optik, so präsentieren sich die wehrhaften Viecher in den zahllosen Kämpfen. Wenn das knuddelige Hunde-Pokémon Zigzachs seine Strahlenangriffe einsetzt, wirkt das sogar spektakulärer als in der TV-Serie. Sowohl im

gesonderten Kampfbildschirm als auch auf Erkundungssteifzügen durch die Städte, das Spiel lässt sich kinderleicht steuern. Die meisten Aktionen erklären sich im Spielverlauf von selbst, die Steuerung geht locker von der Hand. Nur in den seltensten Fällen wird ein anderer Knopf als der A-Button benötigt. Aber wenn man Kilometer um Kilometer marschiert, wünscht man sich manchmal, das Schrittempo des Helden ließe sich per Knopfdruck beschleunigen.

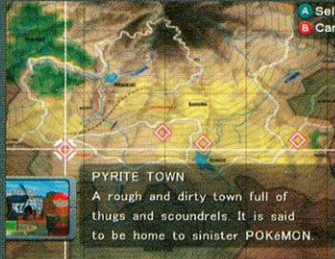
Selbst im Kampf kommt keine Hektik auf. Aber hier passt das, denn wer will schon dauernd in Zufallskämpfe verwickelt werden? In aller Regel trifft man im 3D-Gelände auf andere Trainer und nimmt deren Einladung zum Kampf an. Den runden-gebundenen Auseinandersetzungen, bei denen jeder

Trainer immer zwei Pokémon auf einmal in den Kampf schickt, fehlt es auch nicht an taktischer Tiefe. So sammeln Psiana und Nachtara, die dem Spieler von Anfang an zur Verfügung stehen, Erfahrungspunkte und lernen immer neue Moves dazu. Werte wie Stärke, Abwehr oder Lebensenergie steigen, es gibt ein Preisgeld. So sucht und findet man im Spielverlauf viele Pokémon und stellt sich aus sechs Exemplaren ein Team zusammen, das jeder Herausforderung gewachsen ist; egal ob man von einem Feuer-, Pflanzen-, Strom- und Eis-Pokémon angegriffen wird.

Die neuen Crypto-Pokémon bringen Pfeffer ins Spiel. Sie sind die einzigen Pokémon, die gefangen oder gekrallt werden können. »Krallen«,

24 STUNDEN IM LEBEN DES SEBI

AUS MEINEM TAGEBUCH



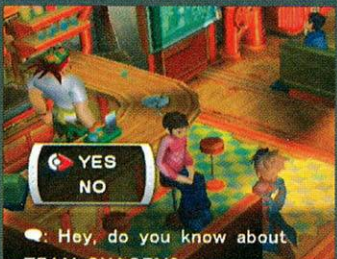
Heute war wieder ein ereignisreicher Tag. Schon früh am Morgen bin ich mit dem süßen Mädchen unterwegs, das ich gestern vor Entführern gerettet habe. Sie heißt Kosma, Sibylle oder Helena. Ich kann mir einen Namen aussuchen. Aber ich tauf sie lieber um: Rotschopf.

Noch ein kurzer Blick auf die Karte der Orre-Region. Nach einigen Meinungsverschiedenheiten über die Route, steht das erste Ziel unserer Reise fest: Der Item-Shop am Rande der Wüste.



Mit Highspeed preschen wir über die wunderschönen Dünen auf meinem geliebten Sandgleiter, mit dem wir große Entfernungen im Nu zurücklegen. Ich hatte gehofft, ein paar Pokémons zu erspähen, doch außer Sand und Steinen ist nichts zu entdecken.

Aus Frust über den ausgebliebenen Jagderfolg schnappe ich mir mein Pokédex und schaue meine Pokémon-Sammlung durch. Hier, das ist Enton. Wahrscheinlich das dümmste aller Pocket Monster. Aber Kleinvieh macht auch Mist.



Im Shop angekommen, checke ich das Angebot des Tages. Außer den üblichen Pokébällen und Heiltränken für meine Lieblingpokémons Psiana und Nachtara ist nichts dabei. Dann unterhalte ich mich eben: Gibt's was Neues vom Team Snagem und ihren Crypto-Pokémons?

An der Tür redet mich Leba an, eine Pokémon-Trainerin. Sie will sich duellieren. Aber was zaubert sie aus dem Hut? Ha, ein windiges Pikachu! Süß sind die ja schon, aber über die Vorzüge eines Elektro-Pokémons lässt sich bekanntlich streiten.



Ich werfe meine zwei Pokébälle. Als meine zwei besten Pferde im Stall plötzlich vor ihr standen, rennt Leba jammernd davon. Wie soll ich das Rätsel um die Crypto-Pokémons lösen, wenn mich ständig solche Anfänger bremsen? Na, morgen ist auch noch ein Tag.



Connectivity macht's möglich: Garados wurde von einem GBA importiert



Am Duell-Berg tritt der Spieler gegen 100 Pokémon-Trainer hintereinander an



MIES DRAUF

GUCK, EIN CRYPTO!

Neu in »Pokémon Colosseum«: Die Crypto-Pokémons, sozusagen düstere Spiegelbilder der normalen Pokémons. Mehr als 50 dieser Kreaturen müssen im neuen Pokémon-Titel gefangen, gebändigt und geläutert werden.



Als ich jünger war, hat SOPHOS mir ein paar Tricks im Kampf beigebracht...

Idyllisch ist's in der grünen Wasserwelt von Emeritae

so heißt das jetzt, »Schnapp Sie dir alle« war gestern. Wer die 51 Standard-Cryptos und zum Finale noch zwei extraseltene Crypto-Pokémons entdecken will, ist eine ganze Weile beschäftigt. Wir haben im Story-Modus gut 36 Stunden zugebracht. Doch schon nach dem ersten Exemplar ist das Jagdfieber geweckt. Schließlich haben die Crypto-Biester ganz interessante Eigenschaften drauf, können mit dem mächtigen Crypto-Schlag sogar sich selbst verletzen und im Furore-Modus so sehr Amok laufen, dass die Kontrolle über die Biester wirklich

schwer fällt. All diese unglücklichen Seelen einzufangen und zu kurieren, das ist eine echte Aufgabe.

Nach dem Finale im Story-Modus verliert das Spiel noch lange nicht seinen Reiz, dafür sorgt der Duell-Modus. Hier tritt der Spieler gegen computergesteuerte Pokémon-Trainer an. Beide lassen ihre Pokémons von der Leine und messen ihre Fertigkeiten im Duell. Das erinnert alles sehr an »Pokémon Stadium« auf dem Nintendo 64: Man kämpft im Blitzduell nur einen Gegner nieder, misst sich mit acht Trainern oder geht aufs Ganze und erklimmt den Duell-

»FRÜHER VERPÖNT, JETZT BESTANDTEIL DES SPIELS. ENDLICH KÖNNEN ANDEREN TRAINERN DIE POKÉMONS GEMOPST WERDEN.«

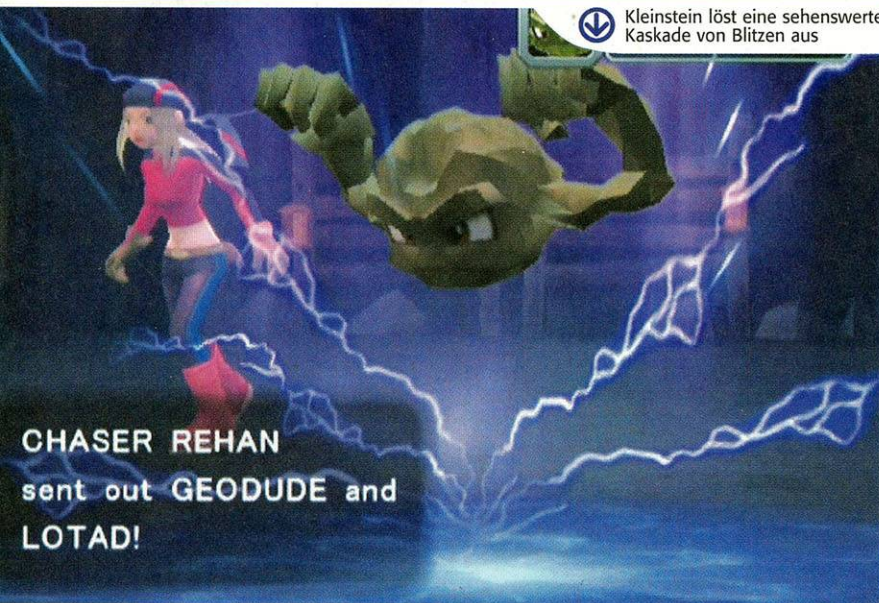
KRALL DIR ALLES!

NINTENDOS KRASSE BUNDLES

48 Speicherblöcke, das findet auch Nintendo viel und legt dem Spiel eine Memory Card 59 gratis bei. Außerdem schnürt Nintendo ein Paket aus Gamecube, Spiel, GBA-Link-Kabel, Memory Card 251 und der Katalog-CD »Pokémon Box«. Die CD kannst du auch per Sternenkatalog bestellen. Es gibt einen guten Grund, das zu tun: Mit ihr kannst du die GBA-Titel »Pokémon Rubin« und »Pokémon Saphir« am Gamecube spielen, ohne Game Boy Player. Allerdings musst du dazu deinen GBA (komplett mit eingelegetem Spielmodul) per Linkkabel an den Gamecube angeschlossen haben.



⬇ Kleinsteinst löst eine sehenswerte Kaskade von Blitzen aus



CHASER REHAN
sent out GEODUDE and
LOTAD!



Berg. Hier müssen sage und schreibe 100 Trainer hintereinander besiegt werden. Wer sich nicht allein auf seine im Story-Modus gefangenen Pokémon verlassen mag, kann per Connectivity sein Team aufpeppen: Ist der Spieler im Besitz eines GBAs und der Titel »Pokémon Rubin« oder »Saphir«, kann er die dort gefangenen Kampfzwerge auf den Gamecube laden. Dort erscheinen diese dann in 3D und lassen es richtig krachen.

So haben wir hier also einen spannenden Story-Modus und einen langfristig motivierenden Duell-Modus.

Beide so gestaltet, dass nicht nur jüngere Daddler daran Spaß haben können. Schade nur, dass Look und Atmosphäre nicht ganz so erwachsen wirken, wie mancher sich das erhofft hat. Die Dialoge bemühen sich um einen Spagat zwischen kindischer und jugendlicher Sprache, nicht immer mit Erfolg. Das im Großen und Ganzen immer noch kunterbunte Design der Helden geht ein bisschen in die erwachsene Richtung, nur nicht weit genug. Sagen wir so: Wer mit dem Look eines typisch japanischen Rollenspiels wie »Skies of Arcadia« leben kann, wird auch hier glücklich.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUS ALT MACH NEU

KRALL DIR DEINEN KUMPEL

Einzelspieler mögen am Story-Modus ihren Spaß haben, aber zum Partygame wird »Pokémon Colosseum« erst im Duell-Modus. Man trifft sich zu viert vor der Konsole und lässt im Colosseum seine Pokémon gegeneinander kämpfen. Wer jetzt allerdings wie beim ähnlich gelagerten »Pokémon Stadium« (für die Nintendo-64-Konsole) jedem Mitspieler einen Controller in die Hand drücken und mal eben einen Blitzkampf vom Zaun brechen will, wird enttäuscht: Denn nur ein Spieler kann mit dem Controller die Auswahl seiner Pokémon steuern. Und selbst das klappt nur, wenn er bereits den Story-Modus zumindest zum Teil hinter sich und dort einige Pokémon gefangen hat. Die drei anderen Mitspieler müssen auf jeden Fall je einen Game Boy Advance mit den Titeln »Pokémon Rubin« oder »Pokémon Saphir« besitzen. Diese schließt man per Link-Kabel an den Gamecube an, lädt die Pokémon vom GBA auf den Gamecube und steuert die Pokémon-Duelle dann per GBA. Die Duelle finden in sechs Arenen mit so imposanten Namen wie »Stadion Phenac«, »Colosseum Orkus« oder »Colosseum Larcha« statt. Allerdings ist nicht jede Arena von Beginn an geöffnet. Einige der eindrucksvollen Kulissen darf nur betreten, wer seine Pokémon auf einen gewissen Leistungsstand gepusht hat. Das spornt zu tage- und wochenlangem Kampftraining mit immer stärker werdenden Pokémon an. Optisch hauen einen die Kämpfe in der Arena zwar nicht um, aber sehen lassen können sie sich allemal. Wenn Psiana eine Psycho-Attacke startet und den kleinen Pikachu damit in Grund und Boden rammt, dann ist das Feuerwerk aus Blitzen und einem orkanartig verschwimmenden Bild mehr als einen Blick wert. Einzelspieler dürfen sich übrigens auch duellieren, ohne Story drumrum: »Duell-Berg« nennt sich die Herausforderung, bei der man 100 Pokémon-Trainer nacheinander plättet. Die ersten 30 sind problemlos, aber danach zieht der Schwierigkeitsgrad an. Gut, dass der Spielstand gespeichert werden kann!



⬆ Connectivity: Im Duell-Modus lädt man Groudon vom GBA auf den Gamecube

⬆ Im Duell-Modus steuert ein Spieler per Controller, die drei anderen brauchen einen GBA

AUF EINEN BLICK

POKÉMON COLOSSEUM

➔ HÜBSCH UMFANGREICHES SAMMEL-ROLLENSPIEL



GRAFIK
Fein und detailliert, flüssige Animationen, 50/60 Hz-Video.



SOUND
Flotte, actionreiche Musik, Mono/Stereo.



GAMEPLAY
Simple Steuerung, clevere Gegner, übersichtliche Bedienung.



SPIELSPANN
36 Stunden Spieldauer im Story-Modus, dazu Duell-Modus.



BESONDERHEIT
Neue Crypto-Pokémon und packende Vier-Spieler-Fights.

ALTERNATIVE

Das einzige andere Pokémon-Game für den Cube. Aber eher etwas für Kids.



»POKÉMON CHANNEL«

STANDPUNKT

Ich hätte nie gedacht, dass ich mich mal für Pokémon interessieren könnte. Ist jetzt aber so. Interessante Charaktere und den spannenden Rollenspiel-Modus find ich gut, die Arena weniger.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.7

INTERESSANTER MIX AUS POKÉMON-SAMMELEI UND ROLLENSPIEL-ABENTEUER.



CUBE

INFORMATION

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 13 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHE

MERKMALE

+ SIMPLE STEUERUNG

+ MASSIG SPIEL-MODI

+ MULTIPLAYER-HIT

+ 16 FIGUREN, 6 KULISSEN

+ NERVIGE MUSIK

+ WENIG NEUERUNGEN



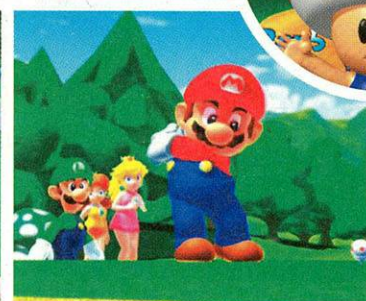
Unser »Tiger« Mario



Mario schlägt ab: Allein ist das Spaßig, zu zweit eine Wucht



Timing am Powerbalken: Mit dem A-Knopf abschlagen, der B-Knopf steuert den Slice



Mario schafft das Hole-in-one

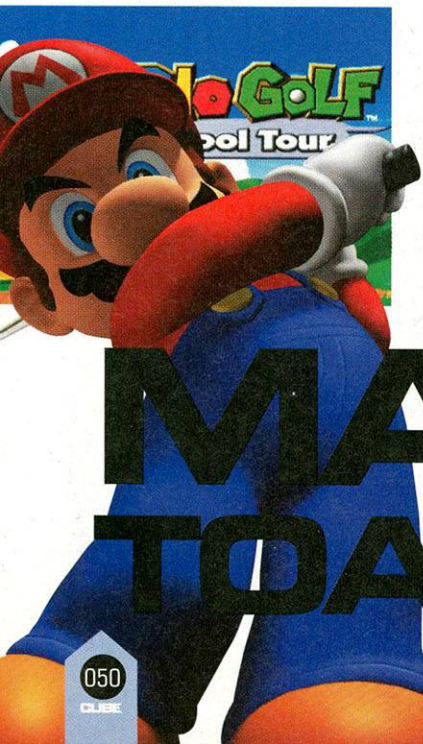
ER IST EIN wahres Multitalent, und das ist fast noch untertrieben. Der Held unzähliger Jump'n'-Runs spielt Tennis wie Pete Sampras und schlägt sich mit seinen Kumpels in »Smash Brothers« durch wilde Prügel-spiele. Jüngst führte er in »Double Dash!!« Freunde gepflegter Multiplayer-Rasereien in höhere Spielspaß-Sphären. Jetzt dürfte wohl jedem klar sein, von wem die Rede ist: Nintendos Super-Klempner Mario ist wieder unterwegs. Diesmal hat das Allround-Sportass Lust auf eine Runde Golf. Willkommen auf dem satten Grün des Pilzkönigreichs.

Natürlich geht es hier nicht so bierernst zu wie beim Kollegen Tiger Woods. Aber trotz Knuddelgrafik, Spe-

cial-Moves und simpler Steuerung kann man »Mario Golf« einen gewissen Simulationsanspruch nicht absprechen. Wind und Wetter, Höhe und Unebenheiten des Rasens beeinflussen die Flugbahn des Golfballs. Steht mal ein Baum im Weg, landet der Ball im Wasser oder einem der Sandbunker. Dann unter Par bleiben, das klappt kaum. Dass die Macher etwas von ihrem Handwerk verstehen, zeigten sie schon bei »Everybody's Golf«, das vom Spielprinzip her etliche Parallelen aufweist.

Ähnlich simpel aber Spaßig geht es auch hier zu: Die poppig bunten Golfkurse sind in sechs Landschaften angesiedelt, etwa in Ägypten, dem Dschungel, einer Wüste oder zwischen Baumkronen. Die Hindernisse haben einfach Pfiff. Einen Kettenhund um-

spielen und Warpröhren treffen, das hat was von Minigolf. Die Figuren sind wie immer herrlich knuffig animiert, und die Kulissen sehen genauso lebendig aus. Wo sich die Gräser im Wind wiegen und Spezialeffekte das Auge begeistern, geht einem das Herz auf. Jeder wird mit der Zeit einen der zwölf spielbaren Charaktere zu seinem Liebling erküren, denn alle haben ihren eigenen Stil: Donkey und Diddy Kong etwa scheinen ihre Eisen für eine Banane zu halten, jedenfalls halten sie diese genauso wie ihr Lieblings-obst. Bei der Prinzessin wirkt alles ein wenig graziler und Bowser erinnert mit seinen wild durch die Luft schlingernden Bällen kaum an einen eleganten Golfer. Piranha Pete, Bowser Jr. und zwei weitere Helden halten sich im Spiel versteckt.



MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

GOLF VERBINDET

Das Benutzerhandbuch verspricht eine Connectivity-Funktion zwischen »Toadstool Tour« und der für September angekündigten »Advance Tour« für den GBA. Man soll Figuren zwischen GBA und Gamecube tauschen können.



Erst nach gewonnenen Turnieren darf Koopa auf diesem Extrakurs putten



Praktisch: per Y-Taste aus der Vogelperspektive den Kurs sichten

Prinzessin Peach beim heiteren Wetschlagen durch die Goldringe

Bevor man sich mit seiner Lieblingsfigur so richtig austobt, kann man sich im Tutorial in einzelnen Kapiteln die grundlegende Steuerung und Taktik erklären lassen. Neben den obligatorischen Turnieren gibt es einfache Charakter-Duelle, Ziel-Golfen auf enge Plattformen und eingegrenzte Areale. Dazu gesellen sich witzige Minigames, bei denen man den Ball durch Ringe schießen oder massig Goldmünzen einfangen muss. Manchmal steht auch nur eine dezimierte Auswahl an Schlageisen zur Verfügung, die man obendrein erst an einem einarmigen Banditen erspielen muss.

Die Grundpfeiler eines gelungenen Fun-Sportgames sind ein leichter Einstieg und eine simple Steuerung. Während viele Golfgames der jüngsten Zeit den Analogstick zum Schwungholen benutzen, bricht »Mario Golf« mit diesem Trend und greift auf das altbewährte Powerballen-System zurück. Per A-Taste füllt sich der Balken und nun hat man die Wahl: Entweder man drückt nach Erreichen der gewünschten Schlagstärke nochmals A und überlässt den Rest der Automatik, oder man wählt die raffiniertere, manuelle Variante. Hierzu drückt man beim zweiten Mal einfach B beziehungsweise

die entsprechende Taste, um Top- oder Backspin nach Belieben anzuwenden. Je nach Situation und Modus muss der Spieler die für seinen Stil passende Variante aussuchen. So behält man die volle Kontrolle und kann abwechslungsreich variieren. Einsteiger können so schon nach kurzer Zeit Erfolge feiern, aber auch fortgeschrittene Golfer haben ihren Spaß am Herumexperimentieren.

Auch wenn einige Aspekte den Anschein einer Simulation erwecken: Nicht täuschen lassen, hier läuft vieles anders als in der realen Welt. Da fangen Golfbälle schon mal Feuer oder legen merkwürdige Drehungen hin – aber das ist eben Marios Welt.

Und die wird nur durch die Tatsache getrübt, dass man oft genug mit der Kamera zu kämpfen hat, besonders wenn man vor einem Abschlag die Flugbahn entlangzoomt. Auch das Abschätzen von Entfernungen ist meist unpräzise und eher eine Gefühlssache, an die man sich im Verlauf aber gewöhnen kann. Trotzdem bleibt »Mario Golf« ein tolles Spiel, das besonders im Mehrspieler-Modus tierisch Spaß macht; egal ob man sich im Doppel dem Computergegner stellt, oder sich zu viert miteinander misst.

SECKIN ÖZDÜNDAR

GOLF ALS PARTYGAME

SPASS IM QUADRAT

Bei den meisten Sportgames - und besonders bei Fun-Sportgames - stellt sich nach einiger Zeit im Einzelspieler-Modus Langeweile ein. Aber dafür gibt es umso mehr Action und Fun, wenn man ein paar Freunde zu einer geselligen Runde einlädt. Sogar Golf, im realen Leben eher ein gediegener Exklusivsport, artet hier zur Spielspaß-Rakete aus. Obwohl ein Turnier allein schon lange genug unterhält, bietet »Mario Golf« noch viel mehr: Jeder der Solo-Modi macht mit menschlichen Gegnern doppelt soviel Spaß. Ein großes Manko dürfte für viele sein, dass man natürlich abwechselnd spielt. Während einer abschlägt, müssen sich die anderen in Geduld üben. Nur zur Ablenkung des Kontrahenten kann man eingreifen und per Knopfdruck Schimpftiraden auf ihn loslassen. Aber nicht übertreiben: Irgendwann kommt man schließlich selbst an die Reihe.



Mitspieler können per Tastendruck angefeuert oder beleidigt werden

»MIT UNVERWECHSELBAREM STIL SPIELT SICH JEDE FIGUR DEM DADDLER DIREKT INS HERZ.«

AUF EINEN BLICK

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

WITZIGES ARCADE-GOLF MIT DEM NINTENDO-KLEMPNER



GRAFIK

Poppig, bunt und flüssig. Hübsche Effekte!



SOUND

Monotone Samples und Musik, auch in Dolby Surround.



GAMEPLAY

Witziges Golf mit dem typischen Nintendo-Zuckerguss.



SPIELSPASS

Unzählige Spiel-Modi, Minigames und Multiplayer-Spaß.



BESONDERHEIT

Witzige Ideen, aber letztlich wenig Neues.

ALTERNATIVE

Ähnliches Gameplay, beinahe so unterhaltend wie »Mario Golf«. Eine gute Alternative.



»ACE GOLF«



STANDPUNKT

»Mario Golf« ist ebenso sehr eine Simulation wie die »Tiger Woods PGA Tour«, nur mit dem gewissen spritzigen Etwas. Wirklich ein Spiel für jedermann.

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

8.5

ACTION-GOLF MIT HOHEM SPASSFAKTOR UND VIEL WITZ. IN GESELLIGER RUNDE EIN HIT!



SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

CUBE

INFORMATION

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

PUBLISHER: TAKE 2/GLOBAL STAR

HERSTELLER: CLIMAX/CROTEAM

PREIS: 29 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT

DT., SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

+ ANGENEHM SCHNÖRKELOS

+ SCHNITTIGE GRAFIK

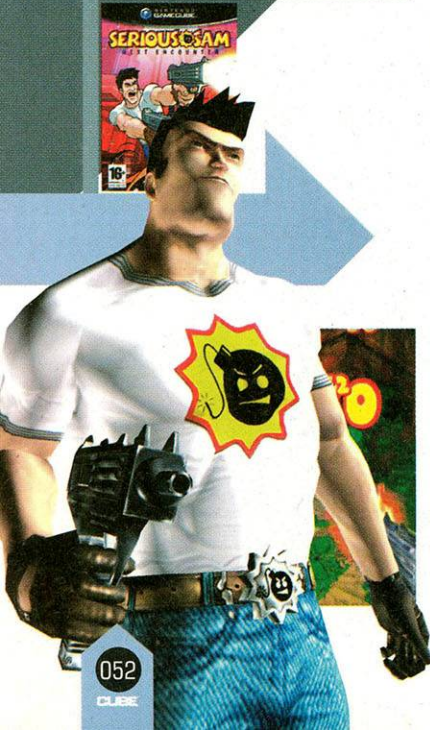
+ FLÜSSIGES GAMEPLAY

+ KAUM LADEPAUSEN

+ ABGEDREHTE GEGNER

■ WENIG STORY

■ KEIN LAN-MODUS



Irrsinniger Action-Amoklauf



Große Außenwelten, enge Katakomben: Sam kämpft sich von außen nach innen und umgekehrt



Die Knarre in der Hand, hundert Biester vor sich: Dauerfeuer ist Pflicht!

DIESER SAM »Serious« Stone ist ein wahrer Kerl: Breites Kreuz, dicke Muckis und cool drauf, selbst wenn um ihn herum Mauern und Biester explodieren. Sogar Zeitreisen kann er jetzt unternehmen und in der Antike grelle Mutanten aufmischen. Dann sitzt Sam beispielsweise im alten Rom fest, in den Katakomben tief unter dem Kaiserpalast. Alles ist leer, nur ein gelber Pfeil über einem Hebel zieht den Blick auf sich. Was wohl passiert, wenn man den Schalter umlegt? Das Chaos: Während sich das Tor über einem der Ausgänge nach oben trottelt, materialisieren Dutzende Fantasy-Geschöpfe mitten im Raum und rennen auf den Helden zu. Angriffslustige Mäuler auf Beinen beißen sich heran, mit Dynamitstangen beladene Zombies rennen wild kreischend auf ihn zu, eine Albtraum-Fee schiebt ihre Dornenzähne auseinander. Im diesem Moment zündet

Sam seine Schnellfeuerkanone. Die rotierenden Läufe brauchen eine halbe Sekunde, dann sind sie warm und speien hunderte Explosiv-Projektile heraus. Körper platzen, Biester explodieren, Fleisch fliegt durch die Luft.

So geht's ab im wüstesten Ego-Shooter für den Gamecube. Mit Flinten aller Rassen und Klassen kämpft sich Sam von Arena zu Arena, hält sich die Monstermassen mit Schrotflinte, Kettensäge und Raketenwerfer vom Leib. Unsere Favoriten: Mit der Schnellfeuerkanone in der rechten Pranke, oder einer Minigun in linker und rechter Hand macht Sam alles platt. Solch schnellen Schussfolgen haben die Gegner wenig entgegenzusetzen, außer ihrer puren Menge. Laut Hersteller stürmen zeitweise bis zu 50 Gegner auf den Spieler ein. Die Aliensöldner, Lava-Golems, Riesenroboter und Kamikaze-Sprengkommandos trampeln

einzelnen, in Gruppen, am Boden und aus der Luft heran. Einige werfen Granaten, andere schnallen sich Dynamitstangen auf den Rücken. Ständig tut sich etwas Neues. Action ohne Ende, die trotz der durchschaubaren Angriffsmuster auch nach zwei bis drei Abenden keinen Moment lang fade wird. Sam verschlägt es alle halbe Stunde an interessante Orte, das erstickt Langeweile im Keim. Die wechselnden und gar nicht mal dummen Herausforderungen sind der Kick. Man sichert sich im grünen Tal nach allen Seiten gegen die Attacken der Gegner, schwimmt im Brackwasser mutierten Piranhas aus dem Weg und nimmt im Kolosseum zunächst Galle spuckende Golems ins Visier und sprengt dann am Boden keuchende Goblins in Fetzen.

Die Steuerung macht das fetzige Zielschießen locker mit. Der linke Stick dirigiert Sam in die gewünschte

»EIN HERRLICH SINNLOSES UND AUF SEINE DERBE ART SOGAR KOMISCHES ACTION-FEUERWERK. FÜR 30 EURO EIN GRANDIOSER ACTION-RAUSCH!«



⬇ Action wie ein Rausch: In der Super-Kombo: Tötungs-Orgie verdoppelt sich für einige Augenblicke das Tempo



⬅ Die zwei Dutzend Gegner sehen mehr als skurril aus. Diesem Amokläufer hat Hersteller Croteam eine Dynamitstange auf den Rücken geschnallt

⬇ Nettes Extra: Selten, aber doch darf Sam seine Gegner einfach platt fahren



⬆ Du spuckst Feuer? Friss Blei!



Richtung, der rechte übernimmt das Zielen. Durch die faire Zielauswahl sind Treffer ein Leichtes. Der rechte Zeigefinger drückt die rechte Schultertaste durch, Dauerfeuer ist sowieso erste Heldenpflicht. Die vier Schwierigkeitsgrade sind eine prima Sache. Wer mag, kämpft sich relativ locker durch und guckt alles an. Rücksetzpunkte vermeiden Frust nach einem Heldenod, ebenso wie die Möglichkeit, im Tausch gegen 5000 Punkte an Ort und Stelle weitermachen zu können. Wer lieber den Highscore toppen will, stellt sich doppelt so vielen Gegnern und erhöht so die Chance auf Punkte-Combos.

So stürzt sich Sam mit lautem »Yeeeharr!«-Gebrüll auf die Gegner, Gitarren steigern das Tempo der Musik, das anschwellende Kreischen heranstürmender Gegner pumpt Adrenalin ins Blut. Bloß schade, dass Sams derbe Kommentare nur englisch kommen. Außerdem würden

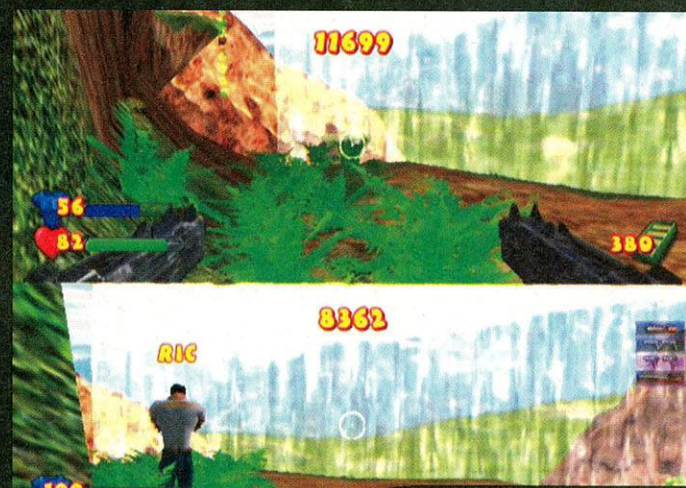
die Soundeffekte in Surround deutlich mehr mitreißen als in Stereo. Klingt trotzdem gut, und die Grafik gefällt auch. Allzu viele Details sind zwischen römischen Bädern, chinesischen Pagoden und den Tempeln von Atlantis zwar nicht versteckt, dafür ist das Tempo konstant hoch. Außerdem setzen ein paar Effekte sehenswerte Grafik-Höhepunkte. Gewässer sehen zum reinhüpfen nass aus, Explosionen sind so grell wie nirgendwo, vor dem Maul Feuer spuckender Dämonen wird's einem richtig warm ums Herz. Dazu ein paar interessante Kamerafahrten und gelegentliche Renderfilm-Einspielungen, das passt. Witzige Kommentare, grimmige Texte, der Cartoon-Stil der Grafik, das ergibt ein aufregendes, herrlich sinnloses und auf derbe Art sogar komisches Action-Feuerwerk. Für 30 Euro ein grandioser Action-Rausch!

RICHARD LÖWENSTEIN

FEUER DEINEN KUMPEL!

ZWEI BIS VIER, WIE VIELE SIND WIR?

Wenn sich mehrere Leute vor der Konsole zusammuntun, geht »Serious Sam« richtig ab. Besonders prickelnd: Zwei Helden, können die Einzelspieler-Kampagne gemeinsam bewältigen. Da sich die Zahl der Extras im Vergleich zum Solo-Modus verdoppelt, die Anzahl der Gegner jedoch nicht, sinkt der Schwierigkeitsgrad. Andererseits legt die Action bei einem Wechsel der Waffen keine Pause mehr ein. In diesem Moment tief luftholen wie im Solo-Modus, das ist also nicht drin. Wer die Herausforderung steigern will, kann das »Friendly Fire« aktivieren. Dann treffen schlecht gezielte Schüsse den Mitspieler. Angenehmer: Man kann Spielstände aus dem Einzelspieler-Modus laden und muss China, Rom und Atlantis also nicht vom Start weg aufmischen. Drei bis vier Spieler können in einem guten Dutzend Arenen Punkte beim Deathmatch sammeln, oder sich Bomben gegenseitig auf den Rücken hängen. Schade: Bots machen da nicht mit. Die flüssige Grafik begeistert, nur geht's am Splitscreen eng zu. Per Link-Kabel und LAN-Netzwerk/Internet mehrere Gamecubes vernetzen, das wär's noch gewesen.



⬆ Zwei Spieler, ein Ziel: Gemeinsam durch die Kampagne

AUF EINEN BLICK

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

⬆ KOMPROMISSLOSE EGO-SHOOTER-ACTION



GRAFIK

Hübsche Kulissen, enormes Tempo. 4:3/16:9-Bildformat.



SOUND

Wechselnde Musik, brachiale Effekte, coole Sprüche.



GAMEPLAY

Handliche Steuerung, Action pur.



SPIELSPASS

Unterhaltung für zwei bis drei Abende.



BESONDERHEIT

Die Grundidee: Action, schnell, hart, sinnlos.

ALTERNATIVE

Ego-Shooter mit weniger Tempo, dafür mehr Hirn.



»NIGHTFIRE«

STANDPUNKT

Für ein paar Minuten find ich das Gemetzel ja Spaßig. Aber mir fehlt dann doch die Story. Ballern um des Ballerns willen, das ist nicht mein Ding.

THOMAS PETER

TESTNOTE

7.7

SCHNÖRKELOSER KANN EIN EGO-SHOOTER NICHT SEIN: ACTION OHNE ATEMPAUSE!



CUBE

INFORMATION

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: KONAMI

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

+ REIZVOLLES COMIC-FLAIR

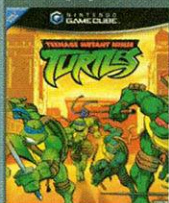
+ KULTIGE KRÖTEN

▣ KAUM ABWECHSLUNG

▣ STELLENWEISE UNFAIR



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: frosch



Bunte Comic-Action



Das Nunchaku in der Fresse, haut's den Ninja in die Kresse

Riesige Kampf-Schildkröten, eine Ratte und ein sprechendes Gehirn: Das sind doch mal Helden für ein Fightgame!

IN DEN NEUNZIGER

Jahren waren die Turtles so bekannt wie heute Pikachu und Küblböck. Vier heldenhafte Kung-Fu-Kröten gegen den Rest der Welt, so debütierte das Quartett 1984. Dann folgte eine steile Karriere. Die vier Kröten wurden zu Stars in Comics, Zeichentrickserien und drei (miesen) Kinofilmen. Auch als Videospiel-Helden haben sich Leonardo, Michelangelo, Raphael und Donatello seit 1989 in fünf schnörkellosen Fightgames für NES- und Super-Nintendo-Konsolen bewährt. Jetzt feiern die Kampfkröten ein Comeback. Grund: Der fiese Shredder hat die Schergen seines Foot-Clans reaktiviert und den Mentor der vier Turtles kidnappen lassen, eine clevere Ratte namens Splinter.

Zumindest präsentiert sich die altbackene Story zeitgemäß. Das Spielgeschehen kommt in moderner 3D-Grafik daher und der hübsche Cel-Shading-Look steht den Schildkröten ganz ausgezeichnet. Da passt es ins Bild, dass schicke Sprechblasen (»Crash!«, »Bang!«) wie Stroboskop-Blitze die Action unterstreichen. So wirken die ersten Minuten wie ein interaktiver Comic, einfach mitreißend! Auf dem Gamecube wirken die Farben außerdem noch einen Hauch frischer als auf der Playstation 2 und der Xbox. Aber dann folgt das Spiel dem Pfad, der schon vor 15 Jahren ausgetrampelt war: Eine der vier Kampfkröten läuft die Kulissen ab und zettelt haufenweise Schlägereien an. Bildschirm für Bildschirm wird der Abschaum ins Nirwana geprügelt, das Schema bleibt dabei im Grunde immer gleich.

Bald stellt sich Langeweile ein, weil sich zwischen Gullydeckeln, Kanalisation und Hinterhöfen kaum je etwas Neues tut. Die Ninjas und Straßenschläger folgen stur ihren Angriffsmustern, rennen hirnlos auf den Helden zu und kassieren Prügel - immer und immer wieder. Gäh!

Grundsätzlich könnten die unterschiedlichen Kampfstile der vier Turtles ja für Pfiff sorgen: Donatello mischt mit seinem Bo-Stöckchen problemlos auch die dunkelsten Ecken der Hinterhöfe auf, hat aber mit der Trägheit seiner Waffe zu kämpfen. Michelangelo haut seinen Gegner die Nunchakus um die Ohren bis es qualmt, hat dafür aber Nachteile auf mittlere Entfernungen. Leider ist nur immer einer der vier Helden in Aktion, die drei anderen verdünnisieren sich. Schade drum. Hätte das nicht

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

»COWABUNGA? VON WEGEN! IHREN KAMPFSCHREI KÖNNEN SICH DIE NINJA TURTLES SPAREN. WIR HABEN MEHR ALS NUR VORHERSEHBARE ANGRIFFSMUSTER UND PLATTE IDEEN VON IHNEN ERWARTET.«



TODESSTERNE

ZACKIG STERBEN

Mit Shurikens jagen die Turtles explosive Tonnen und damit ganze Ninja-Rudel in die Luft. Leider sind die Wurfsterne recht rar.

Einige Teile der Kulisse reagieren auf Attacken, andere nicht. Schade ...

eine reizvolle taktische Note gegeben, wenn man zwischen den vier Kröten wechseln und so die Stärken jedes Helden nutzen könnte? Hätte, wäre, wenn ... es ist aber nicht so. Ein Held wird einmal vor der Etappe gewählt und ist von da ab in den Spielablauf eingraviert.

Oberflächlich betrachtet hat jeder Turtle einiges drauf. Er kann zuschlagen, Kinnhaken landen, mit dem Fußfeiger den Boden säubern und im Hochsprung die Gegner überraschen. Aber warum fehlt eine Blockfunktion? Es ist schlicht unmöglich, gegnerische Attacken zu parieren! Das hat dramatische Folgen. Denn wenn Gegner zu fünft auf den Helden einstürmen, kann man sich nur mit einem lebensrettenden Sprung aus der Gefahr befreien. Andernfalls muss man hilflos zusehen, wie die Spielfigur einen Tod nach dem anderen stirbt. Konami scheint sich dieser unfairen Momente bewusst zu sein und spendiert eine Speicherfunktion plus sechs Continues pro Etappe. Das hilft eine Weile, aber nicht lange. Denn wer die Continues vorzeitig verbrät, hat gegen die unfairen Angriffsmuster der Bossgegner keine Chance: Einmal in den Klauen beispielsweise des robotischen Mega-Mousers, wird der Held binnen Sekunden zu Schildkrötensuppe verarbeitet.

Auf den ersten Blick kann sich die Action sehen lassen. Aber vom Hocker reißt sie wirklich niemanden. Garagen, Keller, U-Bahnhöfe und all die anderen Kulissen scheinen in einer Endlosschleife zu hängen, so oft wiederholen sie sich. Wer seine Zerstörungswut ausleben will, wird auch nicht lange glücklich. Man kann zwar Autos und Kisten zertrümmern, aber kaum mehr. Laternen bleiben stehen, Mauern halten selbst den härtesten Ramm-Attacken stand, darum wirken die Kulissen letztlich steril.

Die markigen Sprüche der vier Helden kommen kaum zur Geltung. Die fehlende deutsche Sprache unterstützt den Eindruck, hier wäre ein Spiel auf die Schnelle zusammengeschustert worden. Gleiches gilt für die schlampig und rucklig auf das hiesige PAL-Videoformat umgesetzten Videoszenen. Sicher freut man sich über altbekannte Gesichter und Shredder sieht nach seinem Facelifting böser aus als je zuvor. Aber was hilft das, bei dem altbackenen Spielprinzip? Von wegen Cowabunga! Ihren Kampfschrei können sich die Ninja Turtles sparen, wir haben mehr als nur vorhersehbare Angriffsmuster und platte Ideen erwartet.

MATTHIAS LAUSMANN

DOPPEL-COWABUNGA!

ZWEI SPIELER FÜR VIER KRÖTEN

Es ist einem Einzelspieler kaum zu verübeln, wenn ihm bei dem Gekloppe irgendwann die Finger einschlafen. Da liegt der Gedanken nahe, in Mehrspieler-Fights den Kick zu suchen. Vier Turtles, vier Controller-Anschlüsse am Gamecube, da kann die Party doch steigen, oder? Nicht ganz: Das Spiel bietet nur Action für maximal zwei Kröten, denn leider hat Konami den Titel in keinsten Weise an die Möglichkeiten des Gamecube angepasst. Immerhin, sich zu zweit durch den Story-Modus prügeln, das macht schon mehr Laune, zumal einige witzige Partner-Moves den Unterhaltungswert steigern. Man muss allerdings fast gleichzeitig auf den A-Knopf hämmern, was gelungene Aktionen schon sehr erschwert. Außerdem sind Energierationen und ähnliche Extras so selten wie im Einzelspieler-Modus. Ganz klar Zündstoff für hitzige Debatten, wer das Extra am nötigsten braucht! Seltsamerweise kann der zweite Spieler nach jedem Gebrauch eines Continues eine andere Schildkröte zu seinem Favoriten machen, Spieler Nummer eins aber nicht. Der Versus-Mode bietet auch ein bisschen zusätzliche Abwechslung. Hier gehen wechselnde Figuren aufeinander los, ähnlich wie in einem Fightgame nach dem klassischen Duell-Muster.



Bash, das sitzt: Zu zweit sind Shredders Schergen kein Problem

AUF EINEN BLICK

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

KLARE SCHLAPPE FÜR DIE GRÜNEN



GRAFIK

Cooler Cel Shading, nette Animationen. 50/60-Hz-Video-Modus.



SOUND

Nettes Gitarrenschrammel ohne großartige Höhepunkte.



GAMEPLAY

Schlagen und nicht geschlagen werden, so lautet das Motto.



SPIELSPANN

Mit der Zeit werden die Levels einfach fad und frustig.



BESONDERHEIT

Prügeln ohne Ideen, mit nur wenigen Freispiel-Extras.

ALTERNATIVE

Temporeicher Schlagabtausch, nur hübscher und schlauer und mit cooler Lizenz



»X-MEN 2«

STANDPUNKT

Das Spielprinzip ist in dieser simplen Form genauso out wie es die Turtles sind. Die Comic-Versorgung hätte eine ganze Portion mehr Witz und Abwechslung vertragen können.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

6-1

KEINE SPUR VON »TURTLE POWER«. DER FADEN KLOPPEREI FEHLEN DIE HÖHEPUNKTE.



CUBE

INFORMATION

POOL PARADISE

PUBLISHER: IGNITION ENT.

HERSTELLER: AWESOME STUDIOS

PREIS: AB 40 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 33 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/

SPRACHE ENGLISCH



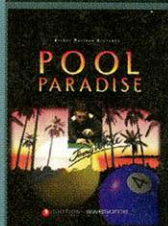
ERHÄLTICH



UNKLAR



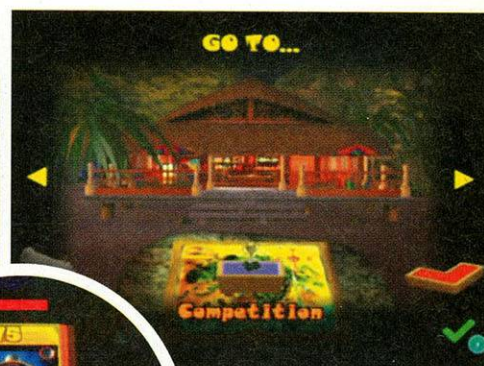
UNKLAR



An die Tische, fertig, los!

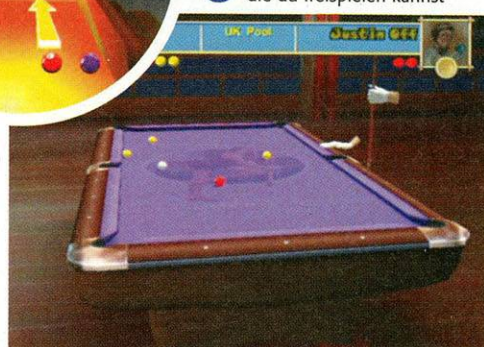


Mit Können versenkt man jeden Ball, sogar auf eisigem Terrain



Man kann die Billardtische mit eigenen Designs schmücken

Dart ist eines der Minigames, die du freispielen kannst



POOL PARADISE

Archer Maclean bleibt seinen Kugeln treu

WAS GIBT

es schöneres als ein tropisches Paradies, mit schneeweißen Stränden, azurblauem Wasser und einer sanften Brise im Haar? Für Archer Maclean, den Billard-Guru, wird die Idylle erst dann perfekt, wenn dort auch noch ein Billardtisch steht. Zugegeben, die Verbindung Tropen und Pool ist nicht auf Anhieb eingängig. Aber wenn man es genau nimmt: Abgestandener Rauch, zwielichtige Gestalten und die Aussicht auf eine Schlägerei in irgendeiner abgewrackten Kellerkneipe, nur um ein paar Kugeln zu versenken? Dann doch lieber virtuell in den Tropen. Der Gamecube ist nun wirklich nicht mit Billard-Simulationen gesegnet – da ist es also sehr zu begrüßen, dass sich Archer Maclean um diese Sache kümmert. Da sein Name allein für eine perfekte Ballphysik steht, sei darauf nicht weiter eingegangen.

Was bietet das Spiel also noch? Natürlich den üblichen Turnier-Modus, gegen mehr oder weniger talentierte Computergegner. Eine Auswahl an Tischen, die so ziemlich alle denkbaren geometrischen Formen haben, und zahlreiche

Minigames – darunter Macleans erstes Spiel »Dropzone«. Die zusätzlichen Tische und Minigames müssen allerdings erst im Turnier-Modus freigespielt werden, was einige Zeit dauert. Schuld daran ist nicht die Stärke der Computergegner, sondern deren Marotte, ewige Zeiten um den Tisch herumzuwandern, irgendwann einzulocken – oder auch nicht – und dann wieder herumzuwandern. Und all das ist nicht zu beschleunigen, was auf Dauer ein wenig auf die Nerven geht, im Endeffekt den Spielspaß aber nicht wirklich dämpft. Etwas problematischer ist hier schon die Tatsache, dass man zwischen zahllosen Spielvariationen wählen kann – deren Regeln aber dummerweise nicht erklärt werden. Man bleibt also bei den Varianten, die man kennt, oder beginnt eine umfangreiche Literaturrecherche. Wie dem auch sei: Trotz dieser zwei Wermutstropfen ist und bleibt »Pool Paradise« ein hervorragender Titel. Wer also kein Billardzimmer sein Eigen nennt und trotzdem gerne spielt: Zuschlagen, denn vor allem zu zweit ist der Spaßfaktor immens.

Sollte die Ballerei auf einem rechteckigen Tisch mit sechs Löchern doch irgendwann langweilig werden, die Alternative zu »Pool Paradise« heißt »Crazy Tables«. Dort finden sich Billardtische, die geformt sind wie ein L, ein Kreuz oder aussehen wie ein Eishockey-Feld. Englische Gamecube-

und deutsche Playstation-2-Besitzer haben mit diesem Titel schon sehr viel Spaß. Dumm nur, dass sich bis Redaktionsschluss noch kein Vertrieb bereit erklärt hat, die Gamecube-Fassung nach Deutschland zu bringen. Wir drücken die Daumen, dass sich das bald ändert.

THOMAS PETER

AUF EINEN BLICK

POOL PARADISE

BILLARD XXL



GRAFIK
Sehr realistisch, Framerate noch im grünen Bereich.



SOUND
Entspannende Musik, Kneipen-Sounds.



GAMEPLAY
Aussicht genießen, Steuerung meistern. Fein!



SPIELSPASS
So lange, wie man einen Mitspieler findet.



BESONDERHEIT
Pool – erfunden Anfang des 19. Jahrhunderts. Das mit dem Strand ist neu.

TESTNOTE

8-0

IDYLISCHE BILLARD-SIMULATION, FAST BESSER ALS IM WAHREN LEBEN

Mit der richtigen Verkleidung wird Scooby zur eleganten Dame. Nur die riesige Nase stört, aber wer ist schon vollkommen?



CUBE

INFORMATION

SCOOBY DOO: FLUCH DER FOLIANTEN

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: ASM

PREIS: 40 EURO

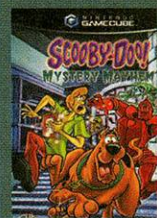
HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

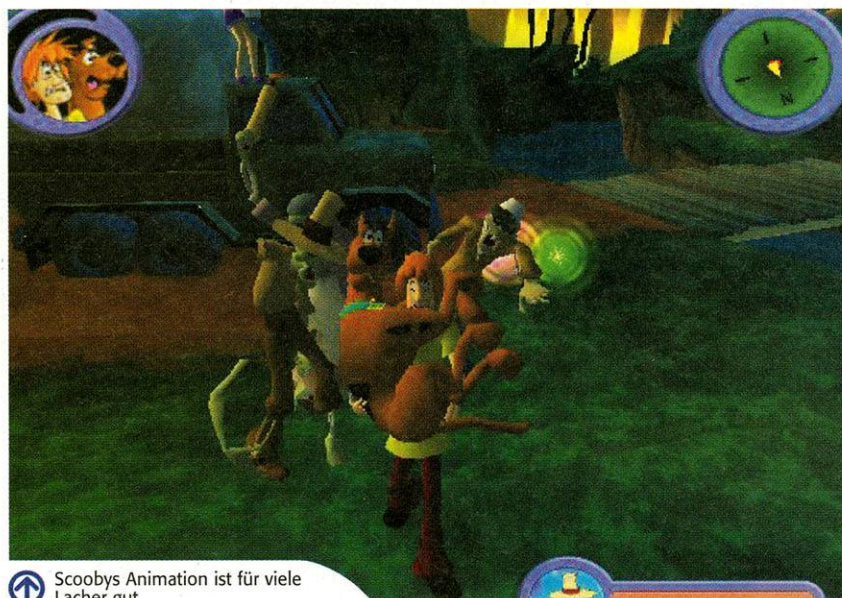
SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE DEUTSCH



SCOOBY DOO: FLUCH DER FOLIANTEN

Auf den Hund gekommen



↑ Scoobys Animation ist für viele Lacher gut



↑ Wenn der Panikanzeiger (oben links im Bild) zur Neige geht, ist Rückzug angesagt



↑ Shaggy schlurft dem nächsten Rätsel entgegen

Scooby und Shaggy im quirligen Spiel zur kindischen TV-Serie

DAS DREAM-

Team ist zurück! Die Kombination Monster und verfressener Hund ist immer noch für einen knuffigen Titel gut. Diesmal wurden Shaggys und Scoobys kollektive Panikattacken nicht in ein Jump'n'Run, sondern in ein Adventure gegossen. Dabei passiert nichts wesentlich Neues, die Helden müssen genretypisch durch die Gegend laufen, Items sammeln und diese am richtigen Ort benutzen. Das kennt man aus zahllosen anderen Titeln, trotzdem hat das Spiel durch die gut eingefangene Cartoon-Atmosphäre seinen eigenen Charme und bringt die Stimmung der alten »Scooby Doo«-Serie gut herüber.

Die Story ist schnell erzählt: Die Mystery AG untersucht eine Geisterplage in der Universität von Hambridge, und wie üblich sind es Scooby und Shaggy, die mittels ihres überlegenen Intellekts und dank stahlharter Nerven den Hauptteil der Arbeit leisten. Kontrollieren kann man beide Figuren, wobei es einige Bereiche im Spiel gibt, die nur Scooby erreichen kann. Es gilt zahlreiche Puzzles zu lösen, Fieslingen aus

dem Weg zu gehen, sich getarnt von A nach B zu schleichen und zwischen- durch noch ein paar Snacks einzuwerfen. In regelmäßigen Abständen gibt es Speicherpunkte, an die man zurückversetzt wird, wenn der »Coolness-Anzeiger« oben links im Bildschirm die Null erreicht und sich die beiden Abenteuerer wie kopflose Hühner vom Acker machen. So oft wird das jedoch nicht vorkommen, denn der Schwierigkeitsgrad ist auf jüngere Spieler zugeschnitten. Wobei das Script, dies muss man zugeben, auch für ältere Fans den einen oder anderen Lacher bereithält. Die Puzzles sind recht einfach zu lösen, die wirkliche Herausforderung ist das Layout der Level. Will sagen: Manchmal verläuft man sich ganz gehörig, und die eingeschränkte Beweglichkeit der Kamera ist keine allzu große Hilfe. Gegen Mitte des Spiels drängt sich der Eindruck auf, dass man immer wieder dasselbe tut, auch wenn es einige Episoden - wie etwa eine Motorradjagd - gibt, die den Spielfluss auflockern. Insgesamt ist das Spiel durchaus Spaßig, aber eindeutig für eine junge Zielgruppe kon-

zipiert und keine wirkliche Herausforderung für erfahrenere, sprich ältere Scooby-Fans.

Ein Kompliment hat sich THQ wieder einmal für die Eindeutschung verdient: Shaggys piepsige Stimme und Scoobys Gebell kennt man so und nicht anders aus der zugrunde liegenden Zeichen-

trick-Serie, die immer samstags bei Sat1 läuft. Womit auch das im Internet kursierende Gerücht aus der Welt geschaffen wäre, dass dieses Spiel auf dem aktuellen Kinofilm basieren würde. Nö, vielmehr dient die klassische TV-Cartoonserie als Vorbild.

THOMAS PETER

AUF EINEN BLICK

SCOOBY DOO: FLUCH DER FOLIANTEN

→ HUNDIGES STANDARD-ABENTEUER



GRAFIK

Teilweise hübsch anzusehen, aber immer detailarm.



SOUND

Amüsant, geht aber stellenweise etwas auf die Nerven.



GAMEPLAY

Einige tolle Abschnitte, dazwischen viel Gerenne.



SPIELSPASS

Für jüngere Spieler eine angemessene Herausforderung.



BESONDERHEIT

Standard, aber lustig - Scooby eben.

TESTNOTE

6.6

FÄNGT DIE CARTOON-ATMOSPHÄRE GUT EIN. SPASSIG FÜR EIN JÜNGERES PUBLIKUM.



Würfel um die Welt



Eigenschaftskarten sind die Basis des Kampfsystems



CUBE

INFORMATION

PSO 3: CARD REVOLUTION

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 23 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
JAPANESE, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

+ ONLINE-MODUS

+ ZWEI OFFLINE-KAMPAGNEN

+ RIESIGE WELT

+ INTERESSANTES KAMPFSYSTEM

+ VORHANDENE H-LICENCE GÜLTIG

WENIG NEUERUNGEN



25. JUNI '04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Bezugsquelle:
www.play-asia.com



Die japanische Fassung ist wegen vieler Kanji-Zeichen nicht zu empfehlen

PSO 3:

CARD REVOLUTION

Überraschung: Das dritte »Phantasy Star Online« macht auch offline Spaß!

AM GAMECUBE spielt jeder allein vor sich hin. Maximal lädt man mal ein paar gute Freunde zu sich nach Hause ein. Für die große Ausnahme sorgt Sega: Deren Entwickler sind die bislang einzigen, welche die Möglichkeit nutzen, dass man mit dem Gamecube auch online gehen und sich im Internet mit Freunden zum gemeinsamen Abenteuer zusammenschließen kann. Treffpunkt Im dritten Teil aus der »Phantasy Star Online«-Serie ist ein weiteres Mal die weit verzweigte Lobby des Raumschiffs Pioneer 2. Über 20 Jahre nach den bisherigen Ereignissen kreist das Schiff noch immer im Orbit des Planeten Ragol, denn die Besiedlung ist gründlich misslungen.

Also werden Abenteurer zu den Waffen gerufen. Erste Aufgabe: Im Rahmen

der Charaktererstellung einen Helden erschaffen, ihm ein Deck aus sechs Eigenschaftskarten zusammenstellen und so Werte wie Kampfkraft und mentale Stärke bestimmen. Und dann? Runter auf die Oberfläche des Planeten beamen und sich wechselnden Quests stellen. Der dritte Serien-Teil verlässt sich auf alte Reize: Harte Kämpfe, viele Gespräche und eine weit gefasste Bewegungs- und Handlungsfreiheit. Man kann sich allein durchschlagen oder Verbündete suchen und mit ihnen seltene Items und begehrte Informationen tauschen.

Das Spiel entfaltet seinen unwiderstehlichen Reiz vorwiegend dann, wenn sich Abenteurer-Gruppen im Web zusammenschließen. Aber, welch Überraschung: Teil Drei bietet auch gute Un-

terhaltung, wenn man allein den Planeten Ragol erforscht. Im Rahmen je einer Heroside- und Darkside-Kampagne hat Sega die Solo-Quests durch eine leidlich spannende Story verknüpft. Durch charakterspezifische Aufgaben lohnt sich auch der mehrfache Start eines neuen Abenteuers. Dialoge und sehenswerte Manga-Bildchen erzählen von den Ereignissen auf Ragol. Das Online-Gameplay kommt dagegen praktisch ohne Story aus und konzentriert sich mehr auf das Aufpowern des Helden in handfesten Duellen. Wer keinen Internet-Anschluss hat, kann sich mit drei Leuten am Splitscreen zum Team zusammenschließen; eine recht elegante Notlösung, die wir bereits aus dem Vorgängerspiel kennen.

HUNTER'S LICENCE

So nennt sich die Zugangsberechtigung zum Online-Part, quasi ein Ausweis. Man kann ihn aus dem letzten »PSO«-Teil übernehmen. Dazu braucht's noch Modem und Breitband-Adapter am Gamecube, dann kann's losgehen.

Story Select



Auf dem Schlachtfeld entscheiden Würfelglück und Taktik über Sieg und Niederlage



Ein paar extra Lichteffekte, sonst präsentiert sich die Grafik im gewohnten Look

Kommunikation wie gehabt: Onlinespieler schicken Textmeldungen, Smileys und vordefinierte Laute bzw. Sätze hin und her



Trifft man im Gelände auf streitlustige Mitspieler oder Monster, schaltet das Spiel auf einen separaten Kampfbildschirm um. Alte Tempel, Bergpanoramen und idyllische Strände bilden dann die Kulisse für taktisch geprägte Zwistigkeiten. Nix mehr mit Action und Haudrauf, Rundenkampf ist angesagt. Anstelle von Mut und Reaktion entscheiden Eigenschaftskarten über Sieg und Niederlage. Die Zusammenstellung eines guten Decks ist das A und O. Man muss zügig vorausdenken, die Aktionen des Gegners erraten. Das System wird Fans schneller Action-Fights abschrecken. Aber sich richtig in das Kampfsystem vertiefen, das lohnt. Denn wer im Ranking-System aufsteigt, ergattert bessere Karten und kann diese in der Lobby online tauschen. Prima Sache!

Ein bisschen Glück ist auch im Spiel, denn zwei Würfel legen Offensiv- und Defensivpotenzial fest. Sind die Würfel gefallen, stattet man seinen Helden mit Waffen aus, sogar mehreren gleichzeitig. Wie praktisch, denn so lässt sich die erhebliche Wirkung von Nahkampfwaffen mit der beachtlichen Reichweite von Fernkampfwaffen kombinieren. An-

schließend geht der Schlagabtausch hin und her, manchmal mehrere Minuten lang. Allerdings dauern einige Kämpfe 20 bis 30 Minuten. Doch selbst diese langatmigen Auseinandersetzungen spornen ganz schön an. Es ist ungemein befriedigend, einen stärkeren Gegner allein durch die geschickte Wahl der Waffen und durchdachte Positionierung auf dem schachbrettgleichen Kampfraster zu besiegen.

Das japanische Importmuster von »C.A.R.D. Revolution« ist übrigens nur Spielern zu empfehlen, die Kanji-Schriftzeichen lesen können. Im Unterschied zum Vorgängerspiel lässt sich der reichliche Text nämlich nicht auf Englisch umstellen. Da sind die fünf hübschen Sammelkarten in der Packung nur ein schwacher Trost. Viel Geduld wird uns deutschen Abenteurern aber sowieso nicht mehr abverlangt. Die PAL-Umsetzung soll bereits Mitte Juni erscheinen. Hoffen wir, dass Sega dann die Abo-Gebühr senkt. Knapp 9 Euro pro Monat zusätzlich zum normalen Kaufpreis für das Spiel, das ist zuviel.

RICHARD LÖWENSTEIN

DÜSTERE ABSICHTEN

VERFÜHRT VON DER DUNKLEN SEITE?

Am Anfang muss sich jeder Abenteurer der Charakter-Erstellung widmen. Dabei stehen zwei Wege offen: Man kann sich dem Heldenrum (der so genannten »Heroside«) verschreiben, oder von der dunklen Seite der Macht (der »Darkside«) verführen lassen. Ersteres entspricht dem Werdegang, wie man ihn aus den vorangegangenen »Phantasy Star Online«-Episoden kennt. Als menschlicher Hunter kann man wie gewohnt Normalangriffe und Unterstützungszauber handhaben, als Cyborg mit dicken Muckis schwere Waffen in den Griff kriegen oder als Magier starke Sprüche vom Stapel lassen. Wer dagegen die Darkside wählt, entscheidet sich gegen Recht und Gesetz. Als so genannter Ark muss man dann Einbußen im Handling von Waffen und Magie in Kauf nehmen, kann aber eine Reihe bössartiger Kreaturen beschwören. Insgesamt gebührt Sega ein Kompliment: Das Balancing zwischen den Charakterklassen ist prima gelungen.



Im Kampf muss der Held mit bis zu sechs Kreaturen fertig werden

»DER DRITTE TEIL DER SERIE VERLÄSST SICH AUF ALTE REIZE: VIELE KÄMPFE, EINIGE GESPRÄCHE UND EINE WEIT GEFASSTE BEWEGUNGS- UND HANDLUNGSFREIHEIT.«

AUF EINEN BLICK

PSO 3: CARD REVOLUTION

PRIMA ROLLENSPIEL MIT RUNDENKAMPFSYSTEM



GRAFIIH

Bunte Mischung aus Fantasy- und Science-Fiction-Aura.



SOUND

Orchestermusik, ein paar Sega-Tracks, Dolby Surround.



GAMEPLAY

Überraschung: Auch offline kommt Spaß auf.



SPIELSPASS

Das Online-Abenteuer fesselt für Wochen und Monate.



BESONDERHEIT

Vom Rundenkampf abgesehen keine Überraschungen.

ALTERNATIVE

Ähnliches Gameplay, aber mit Echtzeitkämpfen.

»PSO EPISODE 1&2«

CUBE
STAR
GAME

STANDPUNKT

Also, ich prügte mich gern mit Monstern und Mitspielern. Aber ich mag schnelle und direkte Action. Siege auswürfeln, das ist mir zu behäbig.

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

8.5

PACKENDE ONLINE- UND OFFLINE-ABENTEUER IN EINER WELT VOLLER GEHEIMNISSE.



CUBE

INFORMATION

NARUTO: GEKITOU NINJA TAISEN 2

PUBLISHER: TOMY DREAM ENERGY

HERSTELLER: EIGHTING

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE JAPANISCH

MERKMALE

+ ANIME-VORLAGE

+ VERSTECKTE CHARAKTERE

+ TOLLE PRÄSENTATION

- UNSICHTBARE BARRIEREN

- WENIG LANGZEITMOTIVATION

- FEHLENDER TIEFGANG



UNKLAR



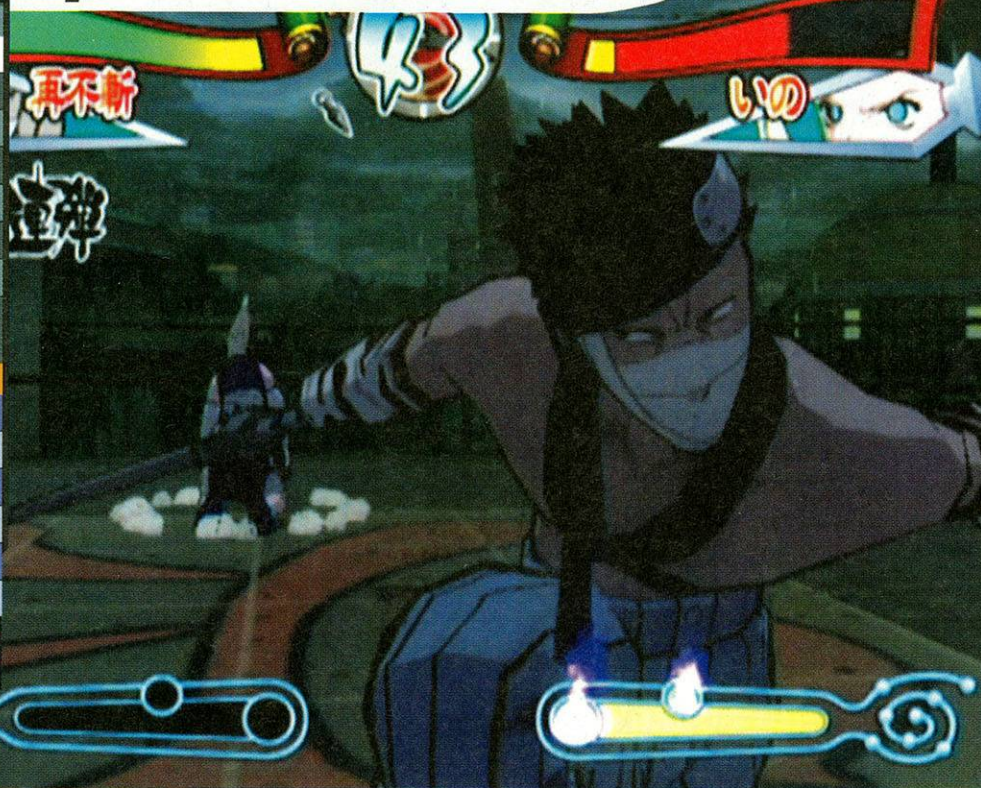
ERHÄLTICH



UNKLAR



Sprich das mal aus!



Der beliebte Anime-Comic als Fightgame

FANS

japanischer Zeichentrickfilme werden sie kennen, die Abenteuer einer Gruppe von Ninjas in der Ausbildung. Einer davon ist der junge Naruto. Er ist der Held dieses Videospiele, mit dem für Mitteleuropäer nahezu unaussprechlichen Namen. Das Fightgame ist ziemlich einfach zu spielen. Krampfhaftes Fingerverrenken und schwer zu verstehende Moves, die binnen einer Sechzehntelsekunde ausgeführt werden müssen, gibt es hier nicht. Von Beginn an hat man den Dreh raus und zaubert ein Stakkato cooler Moves auf den Schirm. Dank simpler, intuitiver Steuerung, mit der man sehr effektive Blocks und Gegenattacken starten kann, entstehen Prügel-Combos in einer Art Kettenreaktion. Wer eine Combo des Gegners im letzten Moment blockt, lässt den Kontrahenten verletzlich straucheln und zwingt ihn, nun deine Attacke zu blocken – das wirbelt einen richtig durch die Gegend und es folgt Combo auf Combo, Konter auf Konter. Das Tempo ist wahnsinnig hoch. Anders als bei den meisten Fightgames wird hier ein guter Spieler einen schlechten Kämpfer immer besiegen. Wildes Tastengehämmer hilft nicht viel, hier zählt gutes Timing und die Wahl des richtigen Moves. Dazu gibt es noch den Chakra-Balken, der sich je nach Aktion füllt und so verheerende Special-Moves ermöglicht.

Trotz des einfachen Grundprinzips hat man alles andere als ein leichtes Spiel. Speziell gegen Ende des Story-Modus gibt es



Er mag grimmig aussehen, aber er trägt einen orangefarbenen Overall. Huch ...



NARUTO GEKITOU NINJA TAISEN 2

SCHLAG SIE!

Als Naruto kann man sich in dieses hübsche Mädel verwandeln und Gegner locker kontern. Vergiss nur nicht, dich wieder in einen Mann zurückzuverwandeln!



Das war doch gar nichts. Konter erst mal den hier!

CHAKRA, CHAKRA!

LEXIKON DER KONTERATTACKEN

Der Chakra-Balken füllt sich, wenn du kräftig austeilst oder tapfer einsteckst. Hat sich der Balken erstmal ein wenig gefüllt, hat man Zugang zu Gegenattacken. Die aktiviert man mittels der Schultertasten, wenn der Gegner gerade eine Combo ausführt. So ein Move wirbelt dich in die Luft und lässt dich wieder hinter dem Feind auftauchen – bereit zum Gegenschlag. Wer dies zu oft macht, wird den Balken nie ganz füllen. Wenn man das Maximum erreicht hat, muss man nur noch drücken: Dann färbt sich das Bild schwarz und ein wahres Effektspektakel-Feuerwerk entbrennt auf dem Bildschirm. Der Effekt variiert je nach Charakter. Erfahrene Spieler wird man damit kaum überraschen können, aber für eine Konterattacke ist es immer wieder gut.



Special-Moves rufen irrwitzige Spezialeffekte hervor, manchmal aber auch nur Seifenblasen

genügend knifflige Situationen, die ein gewisses Maß an Taktik erfordern. Manchmal macht einem auch die Kamera das Leben schwer. Besonders in größeren Arenen zoomt sie zu weit weg vom Geschehen oder sie bewegt sich bei Fights gegen mehrere Gegner so plötzlich in eine Richtung, dass man kurzzeitig verwirrt ist. Leider fehlt es auch an Raffinesse, nach einiger Zeit haben auch Anfänger dem Spiel alle Geheimnisse entlockt. Wahre Fightgame-Fans werden enttäuscht sein aufgrund der fehlenden Spieltiefe. Dieses Spiel ist vor allem etwas für Liebhaber der Anime-Vorlagen. Und die dürfen sich auch mit ihren Kumpels messen. Bis zu vier Spieler können in jeder erdenklichen Konstellation gegeneinander antreten. Glücklicherweise sind dabei nur dezente Ruckler zu spüren, wenn es im Quartett so richtig zur Sache geht. Doch in der Grafikorgie der Effekte fallen sie kaum auf.

Beeindruckend ist die Präsentation der Fights in Cel-Shading-Technik. Die flüssigen Animationen, etwas leblose, aber hübsche Hintergründe und ein Feuerwerk an Special-Effects lässt den Spieler nach Luft schnappen. Zumindest am Anfang. Hat man alle Moves ein paar Mal gesehen hat, nutzt sich der Effekt doch recht rasch ab. Störend, ja sogar

nervig ist die Tatsache, dass der Spieler auf unsichtbare Barrieren trifft. Etwa wenn man dem Gegner gerade eine volle Packung verabreicht hat und er im hohen Bogen durch die Luft wirbelt. Nicht selten passiert es dann, dass am Scheitelpunkt der Flugkurve die Grafik urplötzlich stoppt und der Gegner wie ein nasser Sack zu Boden plumpst. Dies irritiert nicht nur, es gibt auch keine schlüssige Erklärung dafür. Echt ätzend.

Auch beim Gameplay schlägt anfängliche Euphorie und Begeisterung bald in Monotonie um, da neue Höhepunkte fehlen. Das Pulver ist im wahrsten Sinn des Wortes schon nach kurzer Zeit verschossen. Anime-Fans aus Leidenschaft mögen dies anders sehen. Schließlich gibt es im Story-Modus Punkte für neue Moves, Biografien der Figuren oder auch neue Charaktere. Bei der Preisspanne von 1.000 bis 400.000 Credits ist aber vor jedem Handel Vorsicht geboten, denn das Preis-Leistungsverhältnis stimmt nicht immer. Wer zum Beispiel den knuddeligen Ninja-Hund Akamaru süß findet, wird bitter enttäuscht: Er hat mühsam erspielte Credits für ein Tierchen ausgegeben, das nicht einmal einen Special-Move beherrscht.

SECKIN ÖZDÜNDAR

»ANDERS ALS BEI VIELEN FIGHTGAMES: HIER WIRD EIN GUTER KÄMPFER EINEN SCHLECHTEN KÄMPFER IMMER BESIEGEN.«

AUF EINEN BLICK

NARUTO: GEKITOU NINJA TAISEN 2

SIMPLES, ABER UNTERHALTSAMES FIGHTGAME



GRAFIK
Hübsch, flüssig und coole Spezial-Effekte.



SOUND
Passender Up-tempo-Beat mit japanischem Flair.



GAMEPLAY
Einfach zu lernen und schwer zu meistern.



SPIELSPASS
Fordernder Story-Modus und viele Extraboni.



BESONDERHEIT
Konterattacken und Chakra-Balken bringen Taktik ins Spiel.

ALTERNATIVE

Nettes Fightgame für Fans der erfolgreichen Anime-Filme.



»DRAGON BALL Z: BUDOKAI«

STANDPUNKT

Hat man erst ein paar der Moves gesehen, will man alle Figuren freispielen, nur um ihre abgedrehten Attacken zu bestaunen.

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

7.0

UNTERHALTSAMER, STYLISCHER ANIME-PRÜGLER MIT WENIG TIEFGANG. FÜR WAHRE FIGHT-FANS.

CUBE

ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

Sega macht schon komische Sachen: Bringt mit »Shining Force« und »Shining Soul 2« zwei zumindest dem Titel nach nah verwandte Musst-du-haben-Games zur gleichen Zeit raus. Und was beschäftigt uns sonst auf den folgenden Seiten? Na, zum Beispiel Ataris Fightgame-Langweiler »Dragonball Z: Taiketsu«, das Dschungel-Abenteuer »Sabre Wulf« und Capcoms Jump'n'Run-Spaß »Magical Quest 3«.

CUBE

INFO

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: CAPCOM

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

ALADDIN

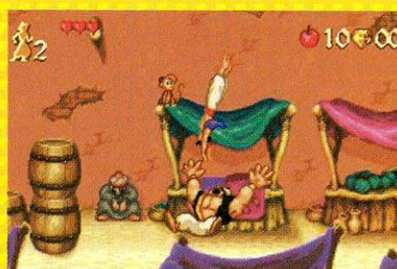
NOCH EIN Remake eines Super-Nintendo-Oldies: In diesem Jump'n'Run schlüpft der Spieler in die Rolle des sprunglebendigen Orient-Helden Aladdin. Das Schicksal spielt ihm eine magische Lampe in die Hände. Zu dumm, dass der Bösewicht Jaffar ein Auge auf den darin gefangenen Flaschengeist wirft. So muss sich Aladdin in temporeich aneinander gereihten Geschicklichkeitstests bewähren, um am Ende die Welt zu retten und die Prinzessin in die Arme zu schließen. Seile erklimmen, Äpfel werfen und fliegende Teppiche navigieren sind nur einige der Aufgaben, die gemeistert

werden müssen. Die schöne Grafik und der mitreißende Sound entführen in die Welt von Tausendundeine Nacht, und die leicht von der Hand gehende Steuerung macht das Abenteuer zu einer echten Freude. Dem Original für die Super-Nintendo-Konsole hat das Remake eines voraus: Nach jedem Level lockern erfrischende Bonus-Stages den Ablauf auf. So werden auch Liebhaber des Originals prima unterhalten. Neulinge sowieso, denn die witzige Aufmachung der Figuren und die stimmungsvolle Atmosphäre überzeugen.

CUBE
URTEIL
7.7



⬆ Diese Schlittertour gibt's auch im gleichnamigen Oldie für den Super Nintendo



⬆ Den Palastwachen tanzt Aladdin ganz schön auf dem Kopf herum

CUBE

INFO

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: FUNIMATION

GENRE: FIGHTGAME

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DRAGONBALL Z: TAIKETSU

LUST AUF eine Runde Fightgame mit Goku, dem großen Helden aus der »Dragonball«-Serie? Wer nicht mit Goku Ohrfeigen verteilen mag, kann alternativ Gohan, Krillin und vier weitere Prügelknaben auswählen. Noch mehr Kämpfer und Kämpferinnen lassen sich durch Erfolge im Turnier freispielen. Gleiches gilt für eine Handvoll Extras; Bildchen und Musikstücke zum Beispiel. Trotzdem schlafen selbst Liebhabern der Serie bald die Finger ein. Die Fights laufen unfassbar dumm und stupide ab, da alle Kämpfer auf nahezu identische Schläge und Tritte zurückgreifen. Die Special Moves unterscheiden sich in der Wirkung kaum, und

den serientypischen Kämpfen hoch oben in der Luft fehlt jede Raffinesse. So entscheidet eher Geduld beim Feuerknöpfe-Behämmern über Sieg oder Niederlage, denn gekonntes Timing. Außerdem nervt das lieblose Drumherum. Die effektarme und schwach animierte Grafik geht noch so durch, aber warum sind die Auseinandersetzungen nicht durch einen Handlungsrahmen verknüpft, wie etwa beim Gamecube-Titel »Budokai«? Einzig wenn zwei Spieler ihre GBAs per Link-Kabel verknoten und sich gegenseitig auf die Nase hauen, kommt ein paar Minuten lang Spaß auf.

CUBE
URTEIL
3.9



⬆ Der kopflose Goku grüßt die Sonne



⬆ Anachronistisch: Wenn zwei Spieler den gleichen Fighter wählen, hat der dieselbe Farbe!

SONIC BATTLE

CUBE
INFO
PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: SONIC TEAM
GENRE: ACTION
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



SEGA Überschall-Igel in einem Fightgame, das ist doch mal eine erfrischende Idee! Im Story- oder Challenge-Modus kämpft der stachelige Held gegen den finsternen Shadow, die süße Amy, seinen Kumpel Tails und viele weitere Bekannte. Sonic greift dabei nicht nur auf die bewährten Sprunggriffe zurück, sondern lässt auch Fäuste und Füße sprechen. Die Action in den herrlich flott animierten 3D-Arenen kommt prima zur Geltung. Je öfter der Spieler den Charakter zum Sieg führt, desto stärker wird er. Neue Moves, bessere Fähigkeiten, das spornt richtig an! Schade nur, dass wegen der wenigen Feuerknöpfe am GBA kaum effektive Combos zum Einsatz kommen. Am besten wirkt dieser Titel, wenn vier Leute ihre GBAs vernetzen. Dann werden gute Freunde zu den ärgsten Feinden, und die Herausforderung macht richtig Laune. Die einfache Steuerung erleichtert den Einstieg, so dass das Gekloppe von der ersten Minute an Spaß macht. Der rockige Soundtrack unterstreicht das Tempo.

CUBE
URTEIL
7.5



Die flotte 3D-Grafik reizt den GBA ordentlich aus



Prima für die Party: Bis zu vier Spieler brechen sich gegenseitig die Knochen

CUBE
INFO
PUBLISHER: THQ
HERSTELLER: RARE
GENRE: ACTION-AB.
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



SABRE WULF

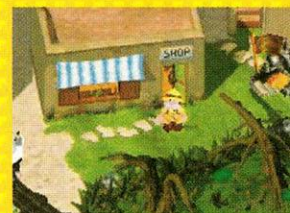
WER VOR zwanzig Jahren schon am guten alten Sinclair-Spectrum-Heimcomputer Spaß an Action-Abenteuern gehabt hat, kennt vielleicht den Helden dieses raffinierten Adventures: Mit Tropenhut und Mut erobert »Sabre Wulf« den Dschungel. Hersteller damals war eine Firma namens Ultimate, die wir heute unter dem Namen Rare Software kennen; so betrachtet legt Rare also das Remake eines eigenen Oldies vor. Wie anno 1984 gilt es, im tiefen Dschungel acht Bruchstücke eines magischen Amulettes zu finden. Die Suche gestaltet sich überraschend interessant durch einen besonderen Dreh: Freundlich gesonnene Tiere schließen sich unserem Helden an und lassen

sich während des Spiels herbeirufen, um recht kniffligen Puzzles den Zahn zu ziehen. Manchmal dienen sie nur als Sprungbrett, können aber auch gegen Feinde in den Kampf geschickt werden, um das eigene Leben nicht zu gefährden. Einige der Tiere halten sich in den Tiefen der Urwälder versteckt, andere tauscht der Zoohändler gegen Geld ein. Diese taktischen Kniffe werden kombiniert mit temporeichen Kämpfen und einer Reihe spannender Geschicklichkeitstests. Das Ergebnis ist eine sehr stimmungsvolle Action-Mischung. Die schöne Optik der Umwelt, Tiere und Gegner lässt die etwas unmelodische Begleitmusik vergessen.

CUBE
URTEIL
8.5

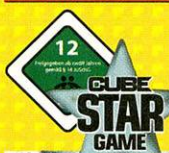


Die effektreiche Grafik begeistert das Auge



In der Stadt-Oberwelt erledigt der Held Extra-Einkäufe

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



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

EA GAMES stellt den Game Boy Advance mit dem neuen James-Bond-Titel »Alles oder nichts« in den Dienst ihrer Majestät. Der Agent und Weiberheld kämpft sich durch wunderschöne 3D-Level, um die Welt erneut vor Unterdrückung zu bewahren. Dabei kann er auf ein riesiges Arsenal an Feuerwaffen zurückgreifen, um fiese Söldner und gegnerische Soldaten auszuschalten. Zudem bietet das Spiel Sneak-Aktionen à la »Splinter Cell«, wodurch Wachen lautlos erwürgt oder k.o. geschlagen werden können. Für lautloses Töten gibt's Style-Punkte, mit denen in Q's Labor nach jeder Mission schmuckes

Agentenzubehör gekauft werden kann. Zum Beispiel hydraulische Leitern oder Nano-Maschinen, die das Geheimdienstleben erleichtern. Mit den originalen Bond-Melodien und einer überraschend einfachen Steuerung macht das Ganze gleich noch mal so viel Spaß. Als besonderes Schmankerl können die Missionen im Link-Modus auch zu Zweit gelöst werden. Absoluter Highlight ist allerdings der atemberaubende 4-Spieler-Link-Modus, in dem sich die verfeindeten Agenten gegenseitig jagen und zur Strecke bringen können.

CUBE
URTEIL
8.6



Q gibt Tipps, Bond macht



Interessante Action mit Tempo und Verstand

CUBE
INFO
PUBLISHER: THQ
HERSTELLER: SEGA
GENRE: STRATEGIE
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



SHINING FORCE: AUFERSTEHUNG DES SCHWARZEN DRACHEN

DAS LAND ist von Goblins und Dämonen besetzt. Zu allem Übel nähert sich der Auferstehungstermin des gefürchteten schwarzen Drachen. Also scharf der Held des rundgebundenen Strategiespiels eine Heldentruppe namens »Shining Force« um sich und zieht in den Kampf. In altertümlichen Burgen und weitläufigen Ebenen stellt man sich zum Kampf. Die verschiedenen Gegner und der Trupp, bestehend aus Recken wie Bogenschützen, Magiern, Kämpfern und Mönchen, sind schön dargestellt und erinnern an Top-Titel wie »Final Fantasy Tactics Advance«. Kommt es zum Schlagabtausch zwischen Gut und Böse, wechselt die Ansicht, und

das Kampfgeschehen wird per Animation in den Vordergrund gerückt. Im Lauf der feinen Story gewinnen die verschiedenen Charaktere an Kampferfahrung, wodurch sie stärker werden und neue Fähigkeiten erlernen können. Die Musik des Titels reißt nicht gerade von Hocker, aber die fantasievollen Melodien gehen dem Spieler zumindest nicht auf den Geist. Komplett ins Deutsche übersetzt, hat dieser Titel nur ein Manko: Viel zu selten bekommt der Hobby-General die Chance, sein Spiel abzuspeichern, wodurch die langwierigen Schlachten oft mehrmals gespielt werden müssen. Und das frustet.

CUBE
URTEIL
7.5



Die schön animierten Kämpfe sind ein echter Hingucker



Anri: Who are you?

Auf den übersichtlichen Arealen kann nach Herzenslust taktiert werden



⬆️ Prügel die Blöcke zu Brei: Als Belohnung winken nützliche Items



⬆️ Tolle Action-Paarung: Mit Micky und Donald zu zweit spielen, fetzt richtig!

CUBE
INFO
PUBLISHER: CAPCOM
HERSTELLER: CAPCOM
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



**CUBE
STAR
GAME**

MAGICAL QUEST 3

Donald und Micky auf Mission im Märchenland

PANIK IM Hause Duck: Donalds Neffen sind durch ein magisches Buch ins Land der Märchen gesogen worden. Dort werden Tick, Trick und Track vom bösen König Karlo gefangen gehalten. Also macht sich der Erpel mit seinem Kumpel Micky auf den Weg, um die drei Runtreiber zu befreien. So beginnt Capcoms neues Jump'n'Run-Highlight im Disney-Outfit, bei dem der Spieler jede Menge Abenteuer, Action und Spaß erlebt. Auf Anhieb fühlt man sich heimisch, allein schon dank der wohlklingenden Disney-Melodien, die je nach Umgebung variieren. Für Atmosphäre sorgen auch die wunderschönen 2D-Umgebungen. Egal ob düstere Wälder, beschauliche Lagunenstädte oder verschneite Gebirgskzüge: Man sieht dem Spiel nicht an, dass es zehn Jahre auf dem Buckel hat. Für dieses GBA-Remake griff Capcom nämlich tief in die Mottenkiste der neunziger Jahre, als die Micky- und Donald-Titel aus den »Magical Quest«- und »World of Illusion«-Serien auf Super Nintendo und Mega Drive abräumten.

Wie ehemals hüpfte der Spieler entweder mit Micky oder Donald durch dieses schöne Umfeld. Ein Pluspunkt sind schon mal die sehr liebevollen

Animationen beider Helden; wenn Micky quietscht und Donald ausrastet, dann greift der Comic-Charme sehr schnell auf den Spieler über. Die Gegner der beiden überzeugen durch Vielfalt. Ob laufende Maiskolben, degenfechtende Mini-Karlos, gemüsewerfende Raben oder bissige Fische: Alle sind ansprechend animiert und wirken weder plump noch langweilig.

Um gegen die Flut von Widersachern anzukommen, stehen den Helden jede Menge Verteidigungsmöglichkeiten offen. Nach guter Jump'n'Run-Tradition lassen sich die Feinde durch präzise Kopfsprünge besiegen. Auch mit Blöcken, die überall in den Welten zu finden sind, können die Übeltäter abgeschossen werden. Einfach einen der Würfel greifen und bei Gelegenheit dem nächsten Bösewicht vor den Latz knallen.

Je weiter das Spiel voranschreitet, desto cooler werden die Waffen. Die Helden schlüpfen dann in fesche Kostüme und eignen sich interessante Eigenschaften an. Dann geht's als bewaffneter Ritter, kletterfreudiger Holzfäller oder zaubernder Magier gegen das Übel im Märchenland. Jedes Outfit bringt besondere Fähigkeiten mit. So kann der Spieler

zum Beispiel im Holzfäller-Dress Bäume erklimmen oder als Ritter mit einem Schwert fechten.

Diese Idee aus der Klamottenkiste garantiert für ein pfiffiges und abwechslungsreiches Gameplay. Speziell die Bossgegner-Fights haben es mächtig in sich; wer die dicken Dinger bezwingen will, steigert seine Chancen mit der richtigen Ausrüstung und entsprechender Taktik ungemein! Allein gegen fiese Monster – wie ein Riesenschwein im Fesselballon oder die Pollen werfenden Schmetterlinge – zu bestehen, ist für einsame Streiter allerdings ein hartes Brot. Der bemerkenswerte Schwierigkeitsgrad macht Einsteigern zu schaffen, selbst auf der niedrigsten der drei Stufen. Einfacher und noch eine ganze Ecke witziger wird es, wenn zwei Spieler ihre GBAs verbinden und zusammen die Herausforderungen annehmen. Es macht einfach riesigen Spaß, mit einem so ungleichen Paar wie dem netten Micky und dem cholerischen Donald eine bunte und temporeiche Jump'n'Run-Welt aufzumischen. Da sind Micky und Minni, das fade Heldenpaar der beiden Vorgängerspiele, schnell vergessen.

**CUBE
URTEIL
8.7**

SEBASTIAN WEIDENBECK



⬆️ Mit einem Gummihammer holt Donald diesen Bossgegner aus dem Luftschloss



Parallel zum Rollenspiel veröffentlicht Sega das erstklassige Fantasy-Strategiespiel »Shining Force«. Leider haben rundengebundene Kämpfe und fesselnde Story keinen Platz mehr in diesem Heft gefunden. Wir liefern den Test in der kommenden Ausgabe nach.



Qual der Wahl: Acht Helden wollen ihr Können unter Beweis stellen



Dieser Endgegner und seine Axt bereiten jede Menge Kopfzerbrechen

CUBE
INFO
PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: THQ
GENRE: RPG
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

SHINING SOUL 2

Die Entscheidungsschlacht um das Land Klantol beginnt

NEUE HELDEN braucht das Land. Um die zu finden, ruft König Marcel, Herrscher über Klantol, zu einem Turnier. Doch noch bevor sich die tapferen Krieger beweisen können, wird Prinzessin Camille entführt. Hier tritt der Spieler auf den Plan. Mit der Mission die holde Maid zu retten, startet man in ein Rollenspiel-Abenteuer, wie es auf dem GBA kaum besser umzusetzen ist. In einer Umwelt, die an Super-Nintendo-Hits wie »Secret of Mana« oder »The Legend of Zelda: A Link to the Past« erinnert, durchquert der Spieler märchenhafte 2D-Screens und kämpft im Hack'n'Slay-Stil gegen Horden von Monstern und Ungeheuern. Die abwechslungsreich gestalteten Örtlichkeiten, wie Festungen, verwunschene Feenwälder oder unterirdische Gewölbe, sind eine wahre Augenweide. Und ein stimmungsvoller Soundtrack sorgt mit eingängigen Melodien für die passende Atmosphäre. Acht Charaktere stehen bereit, um auf die Fantasy-Welt losgelassen zu werden. Je nachdem ob der Spieler als Bogenschütze, Zauberin, Drache, Fuchs,

Priesterin, Ninja oder Schwarzer Magier auf Abenteuerjagd geht, besitzt sein Held spezielle Fähigkeiten, die ihm helfen seinen Auftrag zu erfüllen. So kann ein Bogenschütze Feinde mit Pfeilen gut auf Distanz halten, ist aber im Nahkampf nicht halb so gut wie das Drachwesen Dragonute. Mit im Kampf gewonnenen Erfahrungspunkten lassen sich Eigenschaften wie Stärke, Schnelligkeit, Intelligenz und Angriffskraft des Helden und dessen Waffen ganz nach Bedarf aufwerten. Praktische Items wie Rüstungen, Handschuhe und Amulette helfen, um die letzten Schwächen des Charakters auszugleichen. In puncto Bedienung sind die Hau-drauf-Kämpfe recht simpel gehalten. Nur der A-Knopf wird benötigt, um tödliche Waffen oder mächtige Zaubersprüche einzusetzen. Für Spezial-Angriffe muss man den Button einfach nur länger gedrückt halten, und dann bei Feindkontakt loslassen. Trotz der simplen Steuerung ist das Spiel nicht gerade einfach. Da ein Charakter nie alle Fähigkeiten erlernen kann, fehlt es ihm oft an Kraft oder an

Heilmagie, was bei diesen Endgegnern wie Riesentrollen oder Wassergeistern schnell tödlich enden kann. Damit Genre-Neulinge nicht zu schnell an diesem Titel verzweifeln, können sie im Link-Modus mit drei Freunden die Monsterhorden zu viert vertrimmen. Erfahrene Daddler greifen dann schwächeren Spielern unter die Arme, während diese mit Hilfszaubern die Gruppe stärken. Wenn endlich der Bossgegner fällt, den die Abenteurer alleine nicht besiegen konnten, ist der Jubel groß in der Kampfgemeinde. Zusätzlich bietet der Mehrspieler-Modus eine Kampf-Arena, in der die verschiedenen Abenteurer gegeneinander antreten können. Dort zeigt sich, wer der mächtigste Krieger ist. Durch den Spaß steigern den Link-Modus wird »Shining Soul 2« auch dann nicht öde, wenn das Spiel an sich schon einmal beendet wurde. Es bleibt ein rundum gelungenes, abwechslungsreiches und vielschichtiges Rollenspiel – vielleicht sogar das momentan beste für den GBA.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE
URTEIL
8.9



⬇ Kleiner Knabe, aber dicke Knarre



CUBE
INFO
PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: TREASURE
GENRE: JUMP'N'GUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: UNKLAR

ASTRO BOY

Drolliger Knabe vs. Amok laufende Roboter

MANCHMAL TROPFT selbst hartgesottenen Videospielern der Schweiß von der Stirn, weil zigtausend Gegner gleichzeitig den Bildschirm stürmen. In solchen Momenten ist die Chance groß, dass der Spielehersteller Treasure die Ursache allen Übels ist. Denn wenn es um Action und Panik geht, dann brechen die Macher fetziger Action-Reißer wie »Radiant Silvergun« und »Gunstar Heroes« immer wieder ihren eigenen Rekord. Bald brennt der GBA ein neues Feuerwerk an heißen Effekten, wilden Zooms und grellen Explosionen ab.

Ein kurzes Intro erzählt, warum ein knuffiger Typ namens Astro Boy das Universum retten soll. Aber Schwamm drüber, denn was zählt, ist die Action. Der Spieler lenkt einen Knaben mit Glupschaugen durch eine blitzschnell herumwirbelnde Plattform-Landschaft. Durch diese rennt, hüpf und jettet der Protagonist mit Düsenstiefeln, die ihn extrem wendig machen. Nach dem Start herrscht ein paar Sekunden Ruhe, dann bricht das Inferno aus. Von allen Seiten fallen Horden feindlicher Roboter in jeder erdenklicher Form und Größe über den hilflos wirkenden Astro Boy her. Doch der beweist mit einem eindrucksvollen Waffenarsenal, dass mit ihm nicht zu spaßen ist. Mit Tritten, Schlägen und einem metallschmelzenden Laserstrahl geht es dem scheinbar nie enden wollenden Gegnerstrom an den Kragen.

Zudem können Superangriffe, wie ein bildschirmfüllender Mega-Blaster oder ein in alle Richtungen feuerndes Maschinengewehr eingesetzt werden. Diese räumen dann nach alter Videospiele-Tradition den gesamten Bildschirm frei. Die Power für solch brachiale Angriffe verdient sich der Spieler, indem er durch den Einsatz seiner Standardwaffen eine Powerleiste auffüllt. Diese zeigt dem Daddler auch an, wie viele Angriffe ihm noch zur Verfügung stehen. Doch selbst nach solchen Befreiungsschlägen bleibt kaum eine Sekunde Zeit, bevor die nächste Angriffswelle den Bildschirm stürmt. Keine Panik: Nach jedem bestandenen Level können die Attacken verbessert werden, was dem Spieler im nächsten Level eine höhere Überlebenswahrscheinlichkeit sichert. Der Einsatz aller Waffen und Aktionen ist mit simpelsten Tastenkombinationen möglich.

So kommt der Spieler auch im wüstesten Kampfgeschehen nicht durcheinander, und behält stets die Kontrolle. All dies wird am Anfang des Spiels in einem Tutorial erklärt, welches so gut ist, dass wir selbst in der japanischen Version kein Problem hatten, uns zurecht zu finden. Atemberaubend sind die Endgegner. Nach mehreren windigen Zwischengegnern warten Bosse, die man nur mit den Worten groß und eindrucksvoll beschreiben kann.

Das Repertoire reicht von riesigen Kampfspinnen bis hin zum monströsen Tentakel-Monster, das 70 Prozent des Bildschirms füllt. Hier überlebt der Spieler nur mit der richtigen Taktik und einem gut durchdachten Einsatz seiner Superwaffen.

Auch wenn das Spiel, der Held und seine Gegner teils bonbonhaft süß wirken, so überzeugt der erste Eindruck auf der ganzen Linie. Mit netten Ideen wie dem Waffen-Upgrade und Szenen, in denen Astro Boy durch die Lüfte wirbelt und dabei wie wild um sich ballert, kommt nie Langeweile auf. Dazu erobert ein schneller und mitreißender Japan-Techno-Soundtrack die Gehörgänge in Sturm.

Der gehobene, aber nie unfaire Schwierigkeitsgrad schafft einen gelungenen Kompromiss: Einsteiger können sich mit Entschlossenheit durchbeißen, Profidaddler haben einfach nur jede Menge Spaß. Alle Liebhaber von knallharter Action und schnellen Shootern mit Jump'n'Run-Elementen können sich also freuen. Hoffentlich! Denn während japanische GBA-Besitzer schon längst den Laser sprechen lassen, hat sich für Deutschland bisher noch kein Vertrieb gefunden. THQ oder Atari, fasst euch ein Herz.

**CUBE
SAGT
SUPER**

SEBASTIAN WEIDENBECK



⬆ Action, Farben und Tempo satt



⬆ Wer braucht da noch »R-Type«?



EINE URALTE PROPHEZEIUNG SAGT:

SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!

The logo for N-Zone Hit is a shield-shaped emblem. At the top, the words "N-ZONE" are written in a bold, blue, sans-serif font. Below this, the word "HIT" is rendered in large, stylized, 3D block letters. The letters are primarily orange with blue highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The entire logo is set against a dark blue background within the shield, which is outlined in yellow.



UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

THQ
WWW.THQ.DE

[illegible]

CUBE

FEEDBACK

AUSGABE JUNI 2004

NA, OSTERN GUT ÜBERSTANDEN? WIR KÖNNEN UNS JEDENFALLS NICHT BEKLAGEN: DER OSTERHASE HAT UNS EINIGE NETTE EIER INS NEST GELEGT. DIE BESTEN DAVON FINDEST DU HIER AUF DIESER DOPPELSEITE. WENN DU AUCH INTERESSANTE VORSCHLÄGE MACHEN WILLST, LASS ES UNS WISSEN ...

HER MIT EUREN ZEILEN!

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

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

SMS

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

synapsy
mobile networks

ZUCKERBROT

Wow, ist das eine Ausgabe: Viele große Bilder in einem grandiosen und übersichtlichen Layout, viele Top-Tests, die sehr ausführlich beschrieben sind, sowie eine sensationelle Seiteneinteilung. Das fast quadratische Format des Magazins verleiht dem Heft einen besonderen Touch. Bei den Berichten haben sich die Redakteure so richtig ins Zeug gelegt, das merkt man von Anfang an. So viel Aspektvielfalt über Stärken und Schwächen eines GC-Spieles habe ich selten erfahren. Bei all dem Lob gibt es aber auch kleine Verbesserungsvorschläge. Der eine betrifft die Seitenzahl, die um vier bis sechs Seiten erhöht werden sollte. Und lasst

bitte solche Fehler, wie die falsche Bildzuordnung im Test von »Metroid Zero« in der vorletzten Ausgabe. Das trübt die Freude an diesem Heft aber keinesfalls. Es ist das beste, dass ich je gelesen habe. Ein Meilenstein in der Geschichte der Spielmagazine.

TOM AUS DEM FORUM

CUBE: Nein, Tom wird nicht von uns bezahlt. Tom ist auch bestimmt nicht der Spitzname des Papas vom Herrn Chefredakteur. In Wahrheit ist es so, dass Tom das Cube-Magazin mag. So sehr, dass wir die Hälfte seiner Bauchpinseleien aus Platzgründen kürzen mussten. Wer die ganze Wahrheit wissen will, kann sie im Internet-Forum nachlesen. Die

Adresse: www.cubemagazin.de. Vielen Dank, Tom!

BILLIGE GIRLS

Ihr schreibt in eurem Amazonen-Special, dass man »Photoshop« (1500 Euro) und »3D Studio Max« (8000 Euro) benötigt, um einen professionellen Polygon-Avatar zu erstellen. Ich würde sagen, mit »Photoshop Elements« (80 Euro) und »MAYA complete« (2100 Euro) kommt man genauso weit. Dazu empfehle ich gute Literatur (Geheimtipp: »Human Modeling and Animation« von Peter Ratner, ca. 50 Euro). Ohne die geht nämlich nix. Dazu muss man eine Einarbeitungszeit von mindestens zwei bis drei Jahren für den Normal-Sterblichen rechnen, bis der erste

USK OK?



HI CUBE, euer Heft ist echt super. Und die Reviews haben mich schon vor etlichen Fehlkäufen bewahrt. Dank euch habe ich mir gleich »Beyond Good & Evil« gekauft und habe viel Spaß damit. Eine Frage hätte ich aber noch: Wie funktioniert das mit der FSK-Freigabe? Bei »Beyond Good & Evil« steht auf der Packung, dass das Spiel ab zwölf und ab sieben Jahren freigegeben sei. Was denn nu?

STEPHAN KREHL

CUBE: Die kryptischen Kürzel auf jeder Spielverpackung stehen für zwei verschiedene Systeme der Alterseinstufung: In Deutschland ist das Urteil der Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle (USK) gesetzlich verankert. Das restliche Europa vertraut auf die Einschätzung der Pan European Game Information (PEGI). Nun werden deutschsprachige Spielverpackungen auch für Österreich und die Schweiz produziert, deshalb stehen dort beide Alterseinstufungen gedruckt. Verwirrend, aber wahr. Ist dank Nintendo übrigens nur für den Gamecube so: Von Verpackungen für den PC, Playstation 2 und Xbox blinzeln dem Käufer nur USK-Logos an.

Einiges Europa? Nix da. Deutschland vertraut auf die Alterseinstufungen der USK, der Rest Europas auf die der PEGI



VERSE, DIE SICH LOHNEN

Wer ab und zu bei uns im Internet-Forum vorbeischauf und sich als Benutzer registriert, kann mächtig absahnen! In der Rubrik »Kaufen & Tauschen« stehen häufiger Spiele zur Verlosung; zuletzt anlässlich des Relaunchs unseres Forums. Gewinnen konnte, wer den schönsten Reim abliefern. Hier zwei Beispiele für die herrliche Dichtkunst, die uns erreichte! Wenn du mitmachen willst, hier ist die Adresse: www.cubemagazin.de.

Tony Hawk ich werd verrückt,
das Spiel ist krass und nicht missglückt.
Fette Moves sind hier zu machen,
und haut es dich hin, ist's nicht zum Lachen.
Bin jetzt weg, 'nen 360-er machen.
SHADOW

Nintendo find ich einfach hui,
Microsoft dagegen eher pfui,
Nintendo hat die besseren Spiele,
Auf den anderen gibt's nur viele.
Dum ist klar,
der Gamecube ist Konsolen-Star!
TUPAC



brauchbare Charakter zustande kommt. Denkt doch nur, wie viele Kids jetzt von einer Ausrüstung im Wert von über 9000 Euro träumen!
GRÜßE, SEBASTIAN LESSIG

CUBE: Nun ja, ob Kids von Equipment im Wert von 9000 oder 2200 Euro träumen, scheint uns ziemlich einerlei. Tatsache ist: Man kann mit preiswerter Software schon sehr viel anstellen, aber im Profibereich sind die von uns genannten Werkzeuge üblich. Trotzdem, danke für die Tipps: Hier spricht ein wahrer Kenner!

ICH GEB' EUCH DIE PEITSCHEN!

Um es gleich von Anfang an klarzustellen: Ich besitze keinen Gamecube und habe auch nicht vor, mir jemals einen zu kaufen. Ich habe seit einem Jahr die

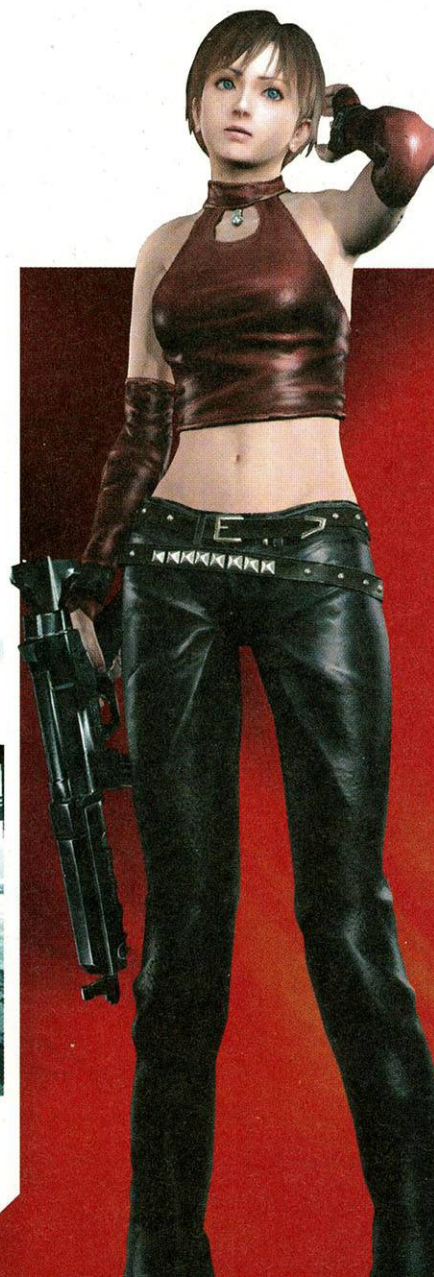
Xbox und ich bin sehr zufrieden damit. Ab und zu blättere ich dann aber doch in Nintendo-Zeitschriften herum. Vor kurzem fiel mir euer Magazin in die Hände, und ich dachte ich spinn: Da wurde ein Text einfach mit einem Bild überdruckt, so dass man ihn nicht mehr lesen konnte. Im »Pokémon«-Test habt ihr einfach Bilder von »Metroid« abgedruckt. Dann schreibt ihr, der Gamecube sei europaweit Nummer zwei. Mitnichten, das ist nämlich die Xbox, wie aus seriöseren Zeitschriften hervorgeht. Ich sehe jedenfalls keinen Grund, mir diese jämmerliche, leistungsschwache würfelförmige Konsole zuzulegen, weil kein »Mario« der Welt mir ein »Halo 2«, »Doom 3« oder »Half Life 2« ersetzen kann. Ich bin gespannt, ob ihr den Mut habt, diesen kritischen Leserbrief abzudrucken.

MICHAEL

CUBE: Danke für die 2 Euro 95.



Valves »Half-Life 2«: Für Xbox-Fan Michael ein ebenbürtiger Ersatz für jeden »Mario«-Titel. Der Mann hat Geduld und Optimismus, denn der Ego-Shooter ist bisher nur für den PC angekündigt.



SM-SMS

Wir wollen deine SMS!

WIE KANN ICH DIE STYLINGDISK BEKOMMEN?

CUBE: Guck mal vorne im Aktuell-Teil, da steht alles dazu geschrieben.

HALLO LIEBES CUBE-TEAM, KÖNNT IHR NICHT MAL VERSUCHEN, EIN HEFT MIT EINER DEMOSCHIBE RAUSZUBRINGEN? ICH WEIß JA, DASS DAS MIT EIN BISSCHEN KOSTEN VERBUNDEN IST.

CUBE: Das weißt nicht nur du, sondern auch wir.

HI, HIER LUKE SKYWALKER. NEIN, ICH BIN NICHT GEGEN EINEN BAUM GEBRETTERT! UPS, ICH HAB NUR MEINE GOLD-MEDAILLE VERSCHLUCKT.

CUBE: Dann husch aufs Töpfchen, damit du sie wieder kriegst.

WARUM GIBT ES KEIN RINGEN FÜR DEN GAMECUBE?

CUBE: Es gibt Wrestling. Zählt das?

WARUM HATTET IHR KEINE POSTER IN Eurer VORLETZTEN AUSGABE?

CUBE: Weil wir in der letzten Ausgabe eins hatten.

KANN MAN »FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES« WIRKLICH NUR MIT DEM GBA SPIELEN?

CUBE: Nein, auch mit drei Freunden.

SATZ MIT XXX

SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN, ich halte hier die Cube-Ausgabe meines Sohnes in den Händen und war ehrlich gesagt etwas schockiert, über die hohe Anzahl von leichtbekleideten Frauen in Ihrem Magazin. Besonders die »Action-Amazonen« veranlassten mich, Sie darauf hinzuweisen. Sie sind sich hoffentlich bewusst, dass der Großteil Ihrer Leserschaft noch recht jung ist? Ich bitte Sie herzlich darum, auf solche Darstellungen in Zukunft zu verzichten.
HOCHACHTUNGSVOLL
MARIA ZEISLER

CUBE: Prima Sache, dass Sie sich mit dem Hobby Ihres Sohnes auseinandersetzen! Aber Tatsache ist, dass jeder TV-Werbeflock auf RTL oder Sat1 mehr nackte Haut zeigt als alle Ausgaben des Cube-Magazins zusammen. So ist nun mal die Welt, und davor dürfen weder Sie noch wir die Augen verschließen. Außerdem sind wir immerhin so anständig und lassen den Damen ihre Bikinis an. Dabei könnten wir die Fetzen ganz leicht wegreutschieren. Fragen Sie nur mal den Herrn Lessig vom Brief links oben. Der weiß, wie flott das geht!

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS POKÉMON-GEWINNSPIEL

1. PREIS

GAME BOY ADVANCE SP
MIT »POKÉMON RUBIN«
UND EXKLUSIVEM
»POKÉMON COLOSSEUM«
FANPAKET



Mit dem Rollenspiel »Pokémon Colosseum« entführst dich Nintendo in ein zauberhaftes Universum voller Abenteuer und Action. Jetzt hast du die Chance, selbst zum größten Pokémon-Trainer der Welt aufzusteigen. Nintendo spendiert einem glücklichen Gewinner einen Game Boy Advance SP komplett mit dem Spiel »Pokémon Rubin«. Ein starker Preis, vor allem dann, wenn du den Game Boy Advance SP mit der Gamecube-Konsole und »Pokémon Colosseum« koppelst. Denn dann kannst du dich mit einem Freund und eigens herangezuchteten Pokémons im Duell messen. Obendrauf legt Nintendo ein komplettes »Pokémon Colosseum«-Fanpaket, bestehend aus einem lebensgroßen Aufsteller, Tasche, T-Shirt und Baseball-Cap. Viel Glück!

2. & 5. PREIS:

Zwei glücklichen Gewinnern sendet Nintendo ein umfangreiches »Pokémon Colosseum«-Fanpaket zu, bestehend aus einem lebensgroßen Aufsteller, Tasche, T-Shirt und Baseball-Cap. Auch hier wünschen wir unseren Lesern viel Glück!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

CUBE

CUBE JUNI '04

WETTBEWERB

FOLGENDE SYSTEME

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

ICH NUTZE DAS INTERNET

2. regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her:

Von den Bildern her:

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

WENN ICH GEWINNE, SENDET DEN PREIS BITTE AN:

6. Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Alter

SO NIMMST DU TEIL!

POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin/Pokémon-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 8. Juni 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Nintendo, 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-Kupons 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 **8. Juni 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



cube maxi3



cube mini

Der schnelle und bequeme Weg: Als neuer Abonnent sendest du eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistariff 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 gewonnen hat, wem wir also die Prämie zusenden dürfen.



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 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 JUNI '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 schick ich dir 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

CUBE

AUSGABE JUNI '04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Die Winterklamotten sind im Schrank verstaut, doch auf dem Gamecube sind noch lange nicht alle fiesen Gegner eingemottet. Aber wie eh und je habe wir wieder eine ganze Legion an nützlichen Tipps und Trick ausgegraben, um den Frühling auch auf der Konsole einzuläuten.

HARVEST MOON

Wer folgende Bauernregeln beherzigt, dem werden alsbald die Girls nachlaufen:

Lässt man seine Tiere zu lange draußen im Regen stehen, können sich die Viecher schnell eine Krankheit einfangen. Eine kurze Zeit im Regen schadet ihnen aber nicht.

Der Wetterfrosch hat nicht immer Recht mit seiner Vorhersage, manchmal regnet es den ganzen Tag und nicht nur einen Vormittag. Deshalb sollte man stets den Himmel nach dunklen Wolken absuchen. Sollte man aber nur ein blaues Firmament oder wenige weiße Wolken entdecken, kann man getrost auf gutes Wetter hoffen.

Wenn man einen Laden eröffnet, sollte man den Kunden einen kleinen Nachlass einräumen. Das sorgt für gute Stimmung und lässt den Freundeskreis schnell anwachsen. Und gute Freunde braucht man hier ja tonnenweise!

Im Herbst findet man jede Menge Beeren am Boden. Wenn man den ganzen Herbst über sammelt, kann man die Früchte an Van für 20 Geld pro Stück verkaufen. Wer fleißig ist, kann bis zu 40 Früchte einkassieren, was insgesamt 800 Geld in die Kasse bringt.

Zu Beginn des Spieles ist Milch die einzige Geldquelle. Deshalb sollte man verhindern, dass Kühe Nachwuchs bekommen. Lieber bis zum Ende des Jahres warten, sonst verliert man viel Geld.

Wenn auf dem Konto mal wieder Ebbe herrscht, kann man auch etwas Futter an Van verkaufen, das bringt immerhin 10 Geld pro Ladung.

Die Früchte von den Bäumen kann man zwar auch verkaufen, doch besser ist es, die Früchte in den Entkerner zu legen. Die Samen können für die Hälfte des normalen Marktpreises verschербelt werden. Bei Bananen sind das immerhin 750 Geld pro Frucht.

Wer Probleme beim Aufwachen hat, sollte sich mal einen neuen Wecker zulegen. Der Japaner Grant hat den besten im Angebot, man trifft ihn um 5 Uhr Morgens in seinem Haus an. Dieser Wecker haut den Farmer zur angegebenen Stunde aus dem Bett, gleichgültig, wann er sich hingelegt hat!

CONAN

Auch ein muskelbepackter Held hat es schwer, gegen Biester aus der Unterwelt zu bestehen. Aber unsere Einstiegstipps sichern ein langes Leben.

1. Die ersten gesammelten Erfahrungspunkte sollten direkt verwendet werden, um im Fähigkeiten-Menü die Fertigkeiten »Blitzschnelle Reflexe«, »Kampfkonzentration«, »Ausdauerfähigkeit«, »Heilungsfähigkeit« und »Barbarenkräfte« aufzuwerten.
2. Sind diese Fähigkeiten aufgewertet, zunächst die Standard-Moves verbessern. Standard-Moves sind alle Combos, die mit A und B bedient werden.
3. Den »Wirbelwindangriff« kaufen. Dieser Befreiungsschlag rettet Conan zuverlässig aus Situationen, in denen er von einer Gruppe Gegner eingekreist ist, oder in eine Ecke gedrängt wird.

Sodann gilt es herauszufinden, welche Waffen sich am effektivsten gegen welche Gegner einsetzen lassen.

Unsere Empfehlungen:

- Die Eiskrieger sind auf Keulen schlecht zu sprechen.
- Für Höhlenmenschen greift Conan zur Axt.
- Bei Schlangen empfiehlt sich ein Riesenschwert.

TAK AND THE POWER OF JUJU

Diese Codes muss man eingeben, während das Spiel in den Pause-Modus geschaltet ist.

BELohnUNG	CODE
100 Federn	B, Y, X, B, Y, X, B, Y
Alle Filme	Links, Rechts, B, B, X, X, Links, Rechts
Alle Juju Power-ups	Oben, Rechts, Links, Unten, Y, X, B, Unten
Alle Moodsteine	Y, Y, B, B, X, X, Links, Rechts
Alle Pflanzen	B, Y, X, Links, Oben, Rechts, Unten, Unten
Alle Yorbels	Up, Y, Links, B, Rechst, X, Unten, Oben
Cheat Menü	B, X, Y, Y, B, X, Y, Y



METROID: ZERO MISSION

Dieses Spiel bietet eine ganze Palette an coolen End-Filmchen. Doch die gibt's nur zu sehen, wenn man beim Spielen nicht allzu viel Zeit vertrödelt.

FINALE AUFGABE

Samus in einer Bar	Das Spiel in weniger als 2 Stunden mit 100% auf Stufe Normal beenden.
Samus wandert durch eine Stadt	Das Spiel in mehr als 2 Stunden mit 100% auf Stufe Normal oder Hart vollenden.
Samus in Rüstung auf einem Felsen	Das Spiel in mehr als 4 Stunden mit 15% auf Stufe Normal oder Hart oder im Easy-Modus abschließen.
Samus im blauen Sprung-Anzug	Das Spiel in weniger als 2 Stunden mit 15% auf Stufe Normal oder Hart beenden.
Samus sieht auf eine Stadt hinab	Das Spiel in weniger als 2 Stunden mit 100% auf Stufe Hart durchzocken.
Samus sitzt am Fenster	Das Spiel mit weniger als 15% auf Stufe Normal abschließen.
Samus in Rüstung zeigt ihr Gesicht	Das Spiel in weniger als 15% auf Stufe Hart abschließen.
Samus betrachtet einen Sonnenaufgang	In drei Stunden über 15% in Normal oder Hard abschließen.

Combo 25



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Mit der Waffe in der Hand und dem Schildkröten-Panzer auf dem Rücken, so kennt man das tierische Mutanten-Team! Doch selbst mit den besten Kampftechniken sind die Gegner schwer zu knacken. Aber mit diesen Cheats wird nicht nur der Weg zum Sieg geebnet, sondern auch die Kleiderfrage für die anschließende Feier gelöst!

PASSWORT	AUSWIRKUNG
DRDLS	Donatello Attack-Power aufladen
MLSDS	Donatello: Längere Bandana / 2x Power-up-Effekt
MLMLS	Donatello: Kürzere Bandana / 2x Verteidigung
LMLSD	Verbesserte Waffe für Leonardo
MSRMM	Verbesserte Waffe für Michelangelo
RDSRL	Verbesserte Waffe für Raphael
SSLDM	Leonardo: Unendliche viele Wurfsterne
RSDMM	Leonardo: Längere Bandana / 2x Power-up-Effekt
LDSMS	Leonardo: Kürzere Bandana / 2x Verteidigung
RLMSM	Michelangelo: Längere Bandana / 2x Power-up-Effekt
MSSLD	Michelangelo: Unendliche viele Wurfsterne
RLDDR	Michelangelo Kürzere Bandana / 2x Verteidigung
LSDRM	Playmates-Toy-Liste
RSSSR	Raphael: Längere Bandana / 2x Power-up-Effekt
SDRML	Raphael: Kürzere Bandana / 2x Verteidigung
RRSLR	Alternatives Donatello-Kostüm
RSLMD	Alternatives Leonardo-Kostüm
RLSLS	Alternatives Michelangelo-Kostüm
SLSMM	Alternatives Raphael-Kostüm
DDDML	Alternative Soundeffekte
SRLMD	Casey-Jones-Modus
LSLML	Splinter-Modus
LSMMS	Bonus-Kurs 1
SSLDM	Bonus-Kurs 2
MSSLD	Bonus-Kurs 3
SRLMD	Bonus-Kurs 4
LSDRM	Bonus-Kurs 5

MODUS	FREISCHALTEN DURCH ...
Challenge-Modus	Oroku Saki im Story-Modus besiegen
Gembo Turtle Power	Story-Modus mit allen vier Turtles abschließen
Oroku-Saki-Kampf	Spiel abschließen mit allen vier Turtles
Charakter: Oroku Saki	Oroku Saki mit einem beliebigen Turtle besiegen
Charakter: Shredder	Shredder mit einem beliebigen Turtle besiegen
Charakter: Splinter	Dojo Stage als Leonardo abschließen
Charakter: Yoshi Hamato	Challenge-Modus mit beliebigem Turtle abschließen
Charakter: Casey Jones	Stage 1 als Raphael abschließen
Charakter: Evil Turtlebot	Stage 3 als beliebiger Turtle abschließen
Charakter: Hun	Stage 6 als Michelangelo abschließen

Außerdem kann man mit folgendem Code (einzugeben im Titelscreen) noch alternative Soundeffekte beim Story-Modus freischalten: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A.



DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Der Affe kam, sah und spielte! Unter diesem Motto haben wir wieder einmal jede Menge Leserfragen rund um aktuelle und weniger aktuelle Spiele erhalten. Und wie immer, wollen wir die Fragen so kompetent wie möglich beantworten. Also, nix wie ran an die Bananen ... äh ... Buletten!



VIEL WIND UM ZELDA

Hallo Leute, Ich hänge bei »Zelda Wind Waker« im Wind-Tempel fest! Ich habe zwar den Boss-Schlüssel, doch meine Suche nach der passenden Tür verlief ohne Ergebnis. Selbst das allwissende Internet konnte mir bei meiner verzweifelten Suche nicht weiterhelfen. Ist das nun ein Fehler im Programm oder bin ich einfach nur zur doof dazu?

MATHIAS E. AUS BOCHUM

Des Rätsels Lösung ...

... ist nicht ganz einfach, hat aber nichts mit einem Programm-Fehler zu tun. Was musst du tun? Nimm den Schlüssel und gehe in das Zimmer zurück, aus dem du gekommen bist. Von dort geht es nach Westen in den Propeller-Raum. Hier geht's nach oben und dann nach Süden. Dort werden die Amos-Statuen zerlegt und die Schatzkisten aufgehebelt, die einen kleinen Schlüssel enthalten. Im Propeller-Raum geht es wieder einen Stock tiefer, wo man die Kommando-Melodie anstimmt, um Makar zu rufen. Nun nach Osten durch die geöffnete Tür. Dahinter musst du alle Feinde ausschalten, ebenso die beiden Stein-Gesichter, erst dann kann man in Ruhe die Schatzkisten plündern. Im nächsten Raum werden ebenfalls die Gegner ausgenußt, um anschließend einen Baum zu pflanzen. Mit dem Wurfhaken geht es über den Abgrund. Hier zieht man seine Eisenschuhe über und kickt die Kisten durch den Raum, bis die beiden Klingen blockiert sind. Eine verbleibende Kiste wird nun in den Graben befördert und dient als Brücke. Eine weitere Kiste wird darüber hinweg zum nächsten Messer gekickt. Das gleiche wiederholt man noch

einmal. Im nächsten Raum wird »Wind God's Aria« ausgelöst, um den Pfad zu öffnen. Die Töpfe werden aus dem Weg geräumt und siehe da: Du stehst vor einer großen Tür! Noch Fragen?

SEI AUF DRAHT!

Hallo Cubianer, Das Spiel »Beyond Good and Evil« ist wirklich jenseits von Gut und Böse, regelrecht absolute Klasse! Weniger gut finde ich allerdings, dass ich hier feststecke und zwar gleich nachdem ich den Reaper-Boss festgenagelt habe. Dann komme ich in einen Raum mit vielen Drähten und weiß leider nicht weiter.

KATRIN M., BAD WÖRISHOFEN

Des Rätsels Lösung ...

ist ja fast schon lachhaft einfach! Gehe durch den Raum und vermeide eine Berührung mit den Drähten. Dann nimmt man den Ventilator mit der Gyrodisk unter Feuer, um den Türkontakt zu schließen. Nun kann man den Raum mit den Sicherungen betreten, wo man Pey'j dazu anstiften sollte, die Wachen auszuknipsen. Nun kann man den dreieckigen Schlüssel abgreifen. Und wegen so was hältst du uns vom Spielen ab??



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.



POKÉMON COLOSSEUM

Krall dir unsere Tipps!
Vom Szeneinsteiger zum Poké-Champion

Ganz alleine in der sandigen Orre-Region haben es Neulinge nicht immer einfach. Diese hilfreichen Tipps sollten den Einstieg in das erste Pokémon-Rollenspiel für den Gamecube erleichtern. Greif dir deine Pokébälle, Ohren gespitzt, hier kommt die Rettung.

KEIN KAMPFGETIER IM REPERTOIRE

Pokémon krallen leicht gemacht

Zahllose geworfenen Pokébälle bringen nicht den gewünschten Erfolg. Das begehrte Crypto-Pokémon will einfach nicht im Ball bleiben und befreit sich immer wieder. Dem kann abgeholfen werden. Erst einmal den Feind mit verschiedenen Attacken schwächen, bis dessen Lebensenergie den roten Bereich erreicht. Jetzt ist es an der Zeit, den

Pokéball zu werfen. Zu Beginn des Spiels sollte das genügen, um die bössartigen Cryptos einzufangen.

WIDERSPENSTIGE CRYPTO-POKÉMONS

Harte Bandagen für harte Gegner

Ihr habt alles so gemacht, wie eben beschrieben und immer noch keinen Jagderfolg? Dann handelt es sich entweder um ein besonders starkes Exemplar oder ihr benutzt das falsche

Equipment. Stärkere Viecher fängt man am besten mit stärkeren Pokébällen. Die gibt es beim Item-Shop am Rande der Wüste. Langt das immer noch nicht, bleibt nur noch eine Möglichkeit: Setzt Angriffe ein, die den Gegner einschläfern, paralisieren oder konfus machen. Dann wehrt sich selbst das fieseste Kampfgetier nicht mehr.

DU WILLST MEHR?

53 Pokémon sind nur der Anfang

Im Duell-Modus bieten die 53 Crypto-Pokémon aus dem Story-Modus erfahrenen Kämpfern oft nicht genug Abwechslung für spannende Fights. Da hilft nur eines. Ist der letzte Gegner im letzten Colosseum erst einmal besiegt, steht eine neue Option zur Wahl. Ab jetzt ist es möglich, gefangene Pokémon von den GBA Modulen »Saphir« oder »Rubin« per Game-Boy-Advance-Kabel auf den Cube zu transferieren. Das sorgt für neues Schlachtenfutter und jede Menge Abwechslung.

HÄRTERE FIGHTS, GRÖßERE MONSTER

Kämpfe mit der Creme de la Creme

Im Duell-Modus stehen verschiedene Arenen zur Wahl, in denen spannende Kämpfe ausgefochten werden können. Allerdings gibt's da ein kleines Manko. Anfangs können dort nur Pokémon bis Level 30 aufgerufen werden. Wir sagen euch, wie's härter geht. Siegt ihr sowohl im Colosseum von Phenac, Pyritus und Orkus, und zwar sowohl mit einem als auch mit zwei Pokémon, dann hat der Kinderkram ein Ende. Ab jetzt könnt ihr nämlich Pocket Monster bis Level 50 in den Kampf schicken. Zusätzlich gibt's das Orre-Colosseum als Bonus oben drauf.

GIB'S DIR KNALLHART!

Level 100 für die Meistertrainer

Als besonderes Schmankehl bietet das Orre-Colosseum einen Kampf-Modus, in dem sogar Pokémon bis Level 100 eingesetzt werden können. Allerdings muss





dafür das Colosseum-Largha mit einem und zwei Pokémon im Schlepptau gemeistert werden. Das ist knüppelhart, und sogar für alteingesessene Profitrainer eine echte Herausforderung. Doch wer seine Pokémon bis auf Level 100 gebracht hat, sollte auch zäh genug sein, diese Aufgabe zu meistern.

ZAUBERHAFTER PC Rettung in haarigen Situationen

Ein kleiner Bug im Spiel erleichtert schwere Passagen. Das Pokémon-Lagerungssystem kann viel mehr als nur abgelegte Pokémon verwalten. Hier können die Kampfmonster sogar geheilt und wieder belebt werden. Einfach die verletzten oder gefallenen Pokémon einlagern und dann wieder herausnehmen. Wie von Zauberhand sind alle genesen, und selbst nervige Statusveränderungen wie Gift oder Schlaf gehören der Vergangenheit an. Sehr nützlich, wenn kein Poké-Center in der Nähe ist.

DIE ZEHN GEBOTE Allgemeine Tipps, die es zu beherzigen gilt

- 1. Du sollst den Spielstand speichern**
Speichere so oft wie möglich. Besiegest du aus Versehen ein Crypto-Pokémon ohne es zu fangen, ist der Ärger groß und die Chance vertan.
- 2. Du sollst jeden Trainer fordern**
Kämpfen, kämpfen, kämpfen! Jeder Kampf, der nicht bestritten wird, kostet wertvolle Erfahrungspunkte. So hinken Pokémon im Level hinterher und die Kämpfe werden unnötig schwer.
- 3. Du sollst teilen**
Setze schwache Pokémon immer zu Beginn eines Kampfes ein und tausche sie dann gegen die starken aus. So werden die gewonnenen Erfahrungspunkte halbiert und keiner der Kampfzweige bleibt schwach.
- 4. Achte auf deine Bälle**
Immer genügend Pokébälle mitnehmen. Denn nichts ist ärgerlicher, als vor einem Crypto zu stehen und es nicht fangen zu können.
- 5. Schweigen ist nutzlos, reden ist Gold**
Mit jeder Person in jeder Stadt reden. Es ist zwar nervig, aber oft der einzige Weg, damit es in der Story weitergeht. Oft kämpfen Besitzer von Crypto-Pokémonen auch erst mit dem Spieler, wenn sie ein zweites Mal angesprochen werden.
- 6. Du sollst neugierig sein**
Wenn mehrere Wege zur Wahl stehen, immer alle Möglichkeiten auschecken. Oft finden sich

nützliche Gegenstände oder kostbare Raritäten in verborgenen Ecken, die nicht direkt auf dem Weg liegen.

7. Du sollst nicht geizen

Wenn Geld vorhanden ist, kann auch eingekauft werden. Im Gegensatz zu anderen Pokémon-Titeln ist Geld keine Mangelware. Kaufe Heil-Items und Pokébälle. Im Kampf nützt Geld herzlich wenig.

8. Du sollst die Crypto-Pokémonen heilen

Solange die unglücklichen Wesen nicht von ihrer bösen Aura befreit sind, können sie nicht im Level aufsteigen und sind praktisch nur hübsch anzuschauen. Also, heilen und hochleveln.

9. Du sollst nicht an alten Attacken hängen

Wenn ein Pokémon eine neue Attacke lernt, muss eine alte vergessen werden. Aber keine Sorge, der neue Angriff ist immer besser als der alte. Tauscht immer gegen den Move, der am seltensten benutzt wird.

10. Du sollst alle Modi durchspielen

Viele Geheimnisse, Extras und Arenen werden erst freigeschaltet, wenn alle Herausforderungen im Story- und Duell-Modus gemeistert sind. Also, Augen zu und durch.



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
V-F-D2 0,12 €/SMS, D1
Routing Anteil 0,12 €/SMS,
zgl. Kosten für die WAP-
oder GPRS-Verbindung (je
nach Tarif und Handy)



Fliegeralarm!
Feindliche Bomber
wurden auf dem
Radar gesichtet.
Stoppe die Angriffs-
wellen!

SMS an 86668*:
cube flak



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*

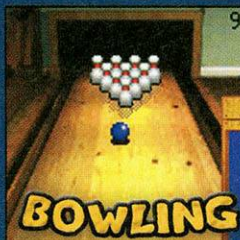
HandyGame	Handy Typ						
		GX10	3510i	3650	7650	N-Gage	3300 5100 6100 6610 6810 7210 7250 M,S,SL55
Townsmen		■	■	■	■	■	■
AA Flak 8.8		■	■	■	■	■	■
Atlantis 2097		■	■	■	■	■	■
Bowling		■	■	■	■	■	■
Penalty		■	■	■	■	■	■

mehr auf www.handy-games.com



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

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID®

T H E T W I N S N A K E S

**KOMPLETT
GELOST**
TEIL 2

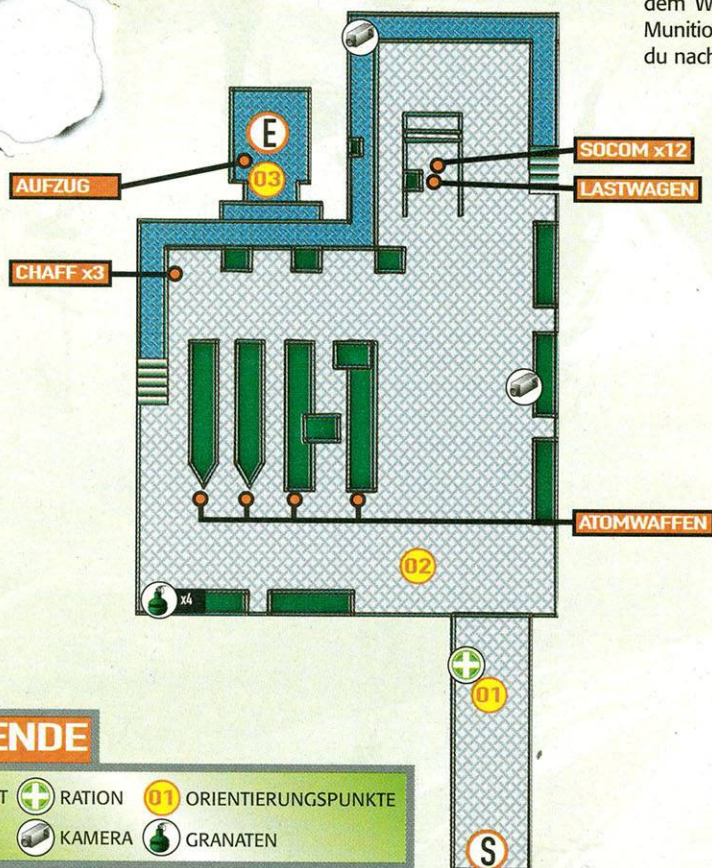
Und heiter weiter durch den tiefen Winter von Alaska. Im letzten Heft hatten wir den Canyon samt Vulcan Raven ausgeräuchert. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung geht es jetzt im Nuke Building weiter. Und los!

NUKE BUILDING

LEVEL 1, B1

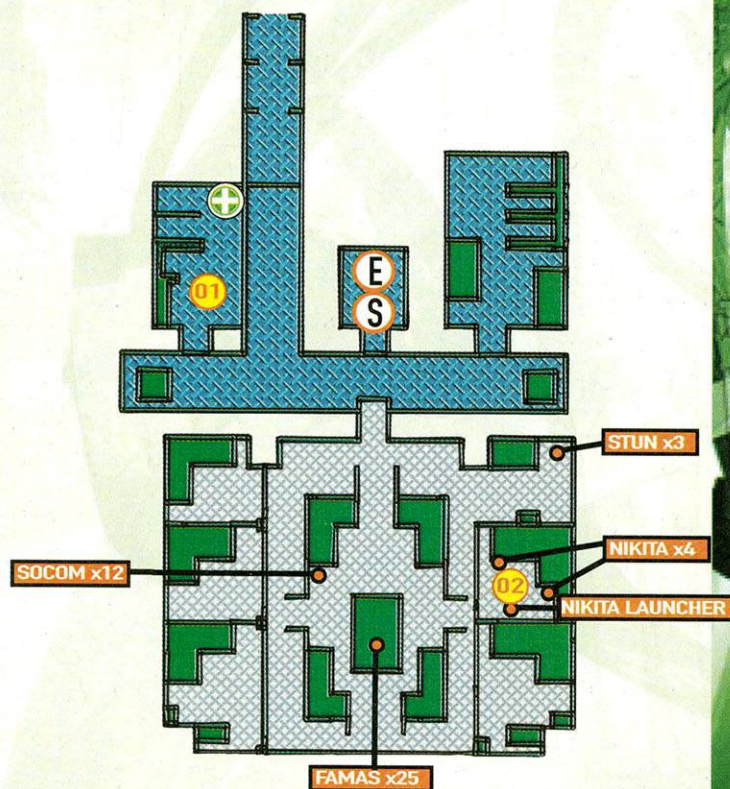
In der linken Ecke des Raumes befindet sich eine Ration. Schnapp sie dir, indem du über den schmalen Vorsprung schleichst. Danach kriechst du durch die Tür am Ende in den nächsten Raum [01]. Dieser ist voller Nuklearwaffen, daher dürfen keine schweren Waffen benutzt werden. Einzig die M9 bleibt dir zur Verteidigung [02]. Dank der vielen Möglichkeiten sich zu verstecken, sollte es nicht sonderlich schwer fallen, den Wachen auszuweichen. Du musst über die Treppen zum Aufzug auf der linken Seite des Raums gelangen. Risikofreudige können auf dem Weg noch Granaten und SOCOM-Munition einsammeln. Mit dem Lift fährst du nach unten ins Stockwerk B1 [03].

Hier gibt es momentan noch nicht viel zu tun, du musst aber eine Waffe einsammeln, die für das Weiterkommen unverzichtbar ist. Geh als erstes durch die Tür links und dann auf die Herren-Toilette [01]. Schleich dich an die Wache heran, die dort gerade ihr Geschäft verrichtet und schalte sie aus. Dadurch kommst du an die Ration in der Ecke. Pass aber auf, dass du keinen Lärm machst! Geh jetzt in den Computerraum gegenüber vom Lift. Neben Granaten und Munition findest du dort ganz rechts auch den Nikita-Rocket-Launcher und passende Munition [02]. Nachdem du alles eingesammelt hast, geht es zurück zum Lift und ab ins Stockwerk B2.



LEGENDE

S START RATION 01 ORIENTIERUNGSPUNKTE
E EXIT KAMERA GRANATEN

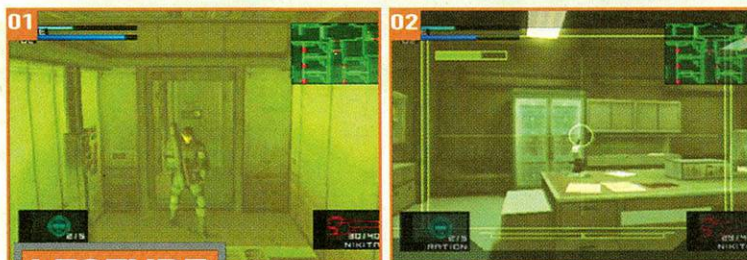


NUKE BUILDING

B 2

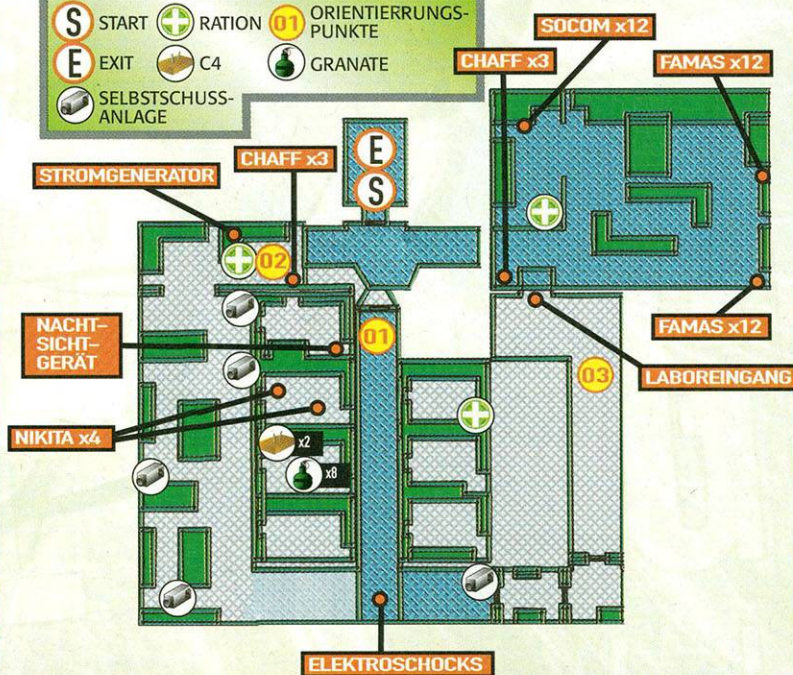
Gehe durch die Tür gegenüber des Lifts und betrete den mit Gas verseuchten Bereich. Während des Aufenthalts sinkt deine Luft-Anzeige ununterbrochen, Du musst also schnell handeln [01]. Der Boden vor dir steht unter Strom. Um voranzukommen, musst du erst den Stromgenerator ausschalten. Dieser befindet sich in einem Raum rechts hinter dir; benutze eine Nikita-Rakete, um ihn zu erreichen. Sobald die Rakete abgefeuert wurde, kannst du sie steuern. Lenke sie den Korridor hinunter und dann nach rechts [02]. Am Ende dieses Raums musst du sie durch eine Tür steuern und dann nochmals nach

rechts. Der Generator befindet sich in der linken Ecke des Raums. Lenke die Rakete einfach direkt hinein. Jetzt kannst du zwar den Boden im Korridor betreten, allerdings geht dir immer noch die Luft aus. Laufe daher noch mal kurz raus in Richtung Lift, um wieder durchatmen zu können. Wenn die Anzeige wieder voll ist, betrittst du wieder den gasgefluteten Raum. Renne bis ganz nach unten, dann nach rechts und durch die nächsten paar Türen. Nach einer ziemlich blutigen Zwischensequenz stehst du dem (NINJA) gegenüber [03].



LEGENDE

- S START
- E EXIT
- SELBSTSCHUSSANLAGE
- RATION
- C4
- ORIENTIERRUNGSPUNKTE
- GRANATE



Ninja

Echter Name: unbekannt
Geschlecht: männlich
Alter: unbekannt
Nationalität: unbekannt
Größe: 181 cm

Über diesen Cyborg-Ninja ist wenig bekannt. Er benutzt einen Tarnanzug und ein japanisches Katana-Schwert, das durch Eisen wie durch Butter schneidet und sogar Kugeln ablenken kann. Es wird vermutet, dass er ein Ex-Mitglied der Organisation um Big Boss ist. Sein Codename war Grey Fox. Er hat ein zwiespältiges Verhältnis zu Solid Snake.



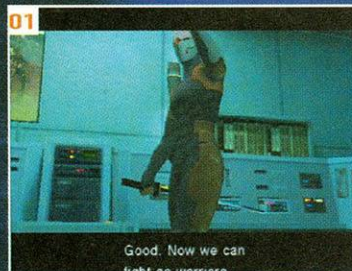
1. SCHRITT

Deaktiviere als erstes deine Waffen. Wenn du versuchst eine Waffe zu zücken, greift der Ninja zum Schwert und dann wird es ungemütlich. Verwendest du keine Waffe, legt der Ninja das Schwert beiseite und tritt zum fairen Faustkampf an.

Zunächst springt er wild herum und versucht dich mit Tritten und Schlägen zu erwischen. Die beste Chance selbst einen Treffer zu landen hast du, wenn er gerade nach einem Sprung aufkommt und sich auf seinen nächsten Angriff vorbereitet. Um möglichst viele Möglichkeiten zu bekommen, solltest du in der Mitte des Raumes stehen. Da hier viele Hindernisse im Weg stehen, muss der Ninja mehr herumspringen, wenn er dich erwischen will.

3. SCHRITT

Jetzt hat der Ninja die Schnauze voll und geht zum Frontalangriff über. Weiche ihm einfach aus und attackiere ihn von der Seite. Wiederhole das, bis er genug hat und verschwindet.



2. SCHRITT

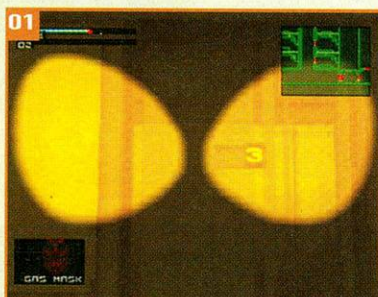
Nachdem er gecheckt hat, dass die Sprungangriffe nicht fruchten, aktiviert er seinen Tarnanzug. Jetzt hast du etwa 30 Sekunden, um ihn auszumachen und anzugreifen. Das sollte nicht sonderlich schwer sein, da er trotz Tarnung relativ gut zu sehen ist. Hast du dennoch Probleme, dann aktiviere das Wärmesichtgerät. Nachdem du ihm genug eingeschenkt hast, gibt er seine Tarnung auf und ändert erneut seine Taktik.

NUKE BUILDING

B 2

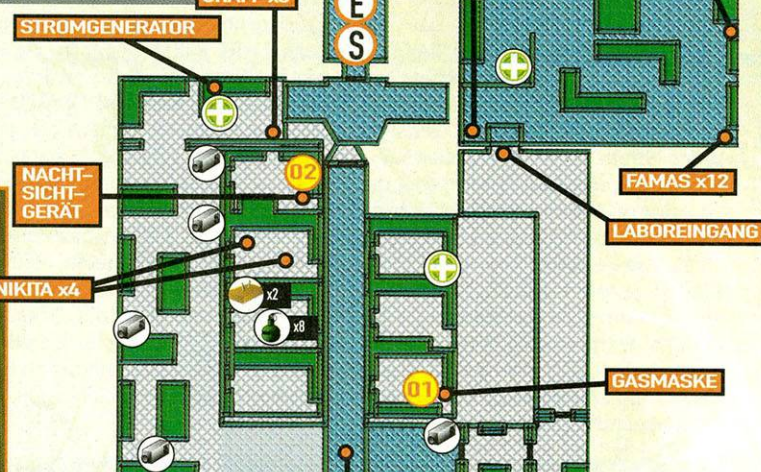
Nach dem Gespräch mit Otacon bekommst du die Level-5-Keycard. Damit kannst du alle bisher verschlossenen Räume betreten, die in dem mit Gas verseuchten Abschnitt liegen. Allerdings hast du immer noch das Luftproblem. Um das zu ändern, durchsuchst du die drei Räume auf der rechten Seite des langen Korridors nach einer **GASMASKE** [01]. Zwar geht dir damit immer noch die

Luft aus, allerdings viel langsamer als ohne. So hast du genug Zeit, alle Gegenstände in den Räumen aufzusammeln. Übersehe auf keinen Fall das **NACHTSICHTGERÄT** das brauchst du später noch [02]. Wenn du alles eingesammelt hast, geht es mit dem Lift zurück ins Stockwerk B1.



LEGENDE

- S START
- E EXIT
- SELBSTSCHUSSANLAGE
- RATION
- C4
- ORIENTIERUNGSPUNKTE
- GRANATE



NUKE BUILDING

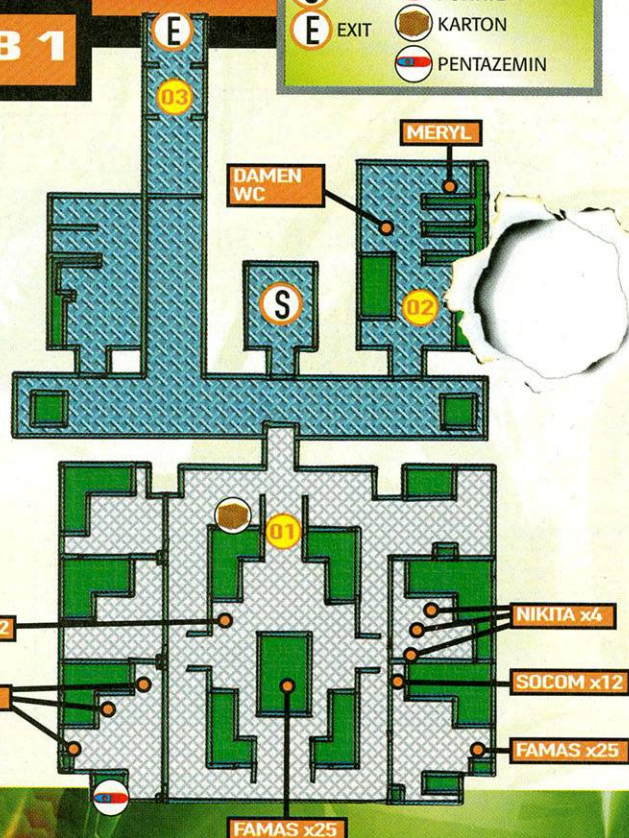
B 1

LEGENDE

- S START
- E EXIT
- ORIENTIERUNGSPUNKTE
- KARTON
- PENTAZEMIN

Gehe wieder durch die Tür gegenüber vom Lift und duck dich. Jetzt patrouillieren hier zwei Wachen. Wenn du sie dir genauer ansiehst, wirst du feststellen, dass sich eine davon etwas anders bewegt, als die bisherigen Wachen [01] – es ist die verkleidete Meryl! Nähere dich also der Wache, die am meisten mit ihrem Hintern wackelt. Hast du die richtige erwischt, schreit sie kurz auf und läuft aus dem Raum, um sich auf der Damen-Toilette zu verstecken. Keine falsche Scheu: Folge ihr und unterhaltet euch über die Karten, die in ihrem Besitz sein sollen [02].

Nach dem klärenden Gespräch weicht dir Meryl nicht mehr von der Seite. Geht durch die Level-5-Tür oben zwischen den beiden Toiletten und schaut euch die nächste Zwischensequenz an. Folge danach Meryl in das Büro des Commanders, wo **PSYCHO MANTIS** auf euch wartet [03].



BOSS

PSYCHO MANTIS

TOP SECRET

Echter Name: unbekannt
Geschlecht: männlich
Alter: ca. 30
Nationalität: Russe
Größe: 190 cm



War ein Agent mit übersinnlichen Kräften beim KGB. Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion wechselte er für kurze Zeit zum FBI. Dort war er für einige Fälle zuständig, in denen er in die Psyche von Massenmördern eintauchte. Das führte allerdings dazu, dass seine Gedanken mit denen eines Serienkillers verschmolzen, was ihn selbst zu einem machte. Nach seiner Entlassung beim FBI stieß irgendwann Fox-Hound auf ihn.

Gasmaske, um seine schweren Verbrennungen zu verbergen, die er sich bei der Auslöschung seiner Heimatstadt zugezogen hat. Die Maske ist außerdem nötig, um ihn vor spirituellen Kräften und Gedankenmanipulation von außen zu schützen.

Er hat mächtige Psychokinesekräfte und die Fähigkeit, Gedanken zu lesen. Trägt eine

1. SCHRITT

Nach einer ziemlich langen Filmsequenz und einer Kostprobe seiner Psychokräfte startet Mantis seine Attacke. Allerdings lässt er zunächst Meryl die Dreckarbeit machen. Da du sie nicht verletzen willst, solltest du nur mit Schlägen attackieren oder eine Stun-Granate einsetzen. Ist Meryl betäubt, kannst du dich Mantis zuwenden.

2. SCHRITT

Da er deine Gedanken lesen kann, musst du zunächst deinen Controller in Port 4 einstecken. Vorher kannst du Mantis nichts anhaben. So lange du am Boden liegst, entgeht du den meisten seiner Attacken. Wirf dich also auf den Boden, sobald er mit Gemälden, Vasen oder ähnlichem um sich schmeißt. Zwischen seinen Attacken ist es an dir, ein paar Treffer zu landen. Stehe auf und verpasse ihm einige Schläge. Du kannst auch versuchen, auf ihn zu schießen. Dazu musst du aber fix sein. Wenn du zu lange in der First-Person-Perspektive bleibst, spielt Mantis mit deinen Gedanken und du siehst auf einmal das Geschehen durch seine Augen.

3. SCHRITT

Nachdem du ihm die Hälfte seiner Energie abgezogen hast, benutzt er wieder Meryl, die dich angreift. Er versucht sogar, sie zum Selbstmord zu zwingen. Alles was du tun musst, ist sie wieder zu betäuben. Jetzt geht es mit derselben Taktik wie vorher weiter.

Wenn deine Angriffe wieder ins Leere gehen, wechsele nochmals den Controller-Port. Nach kurzer Zeit hast du den Psychopath besiegt und es geht weiter.



WOLF CAVES

Folge Meryl. Wenn sie dich abhängt, dann gehe weiter nach Osten. Bevor du dann den Weg nach Norden verfolgst, solltest du noch ein Stück weiter östlich die **RATION** und **SOCOM-MUNITION** aufsammeln. Nimm jetzt den nördlichen Kurs und krieche durch das kleine Loch, um in die Höhlen zu gelangen. Stehe auf der anderen Seite gleich wieder auf und aktiviere deine FAMAS. Hier streunen einige Wölfe herum, die sofort attackieren. Darauf solltest du vorbereitet sein.

Folge dem Weg Richtung Nord-Osten, bis du zu zwei weiteren Schlupflöchern kommst. Jetzt solltest du ein Nachtsichtgerät aufsetzen, da es in diesem Abschnitt recht dunkel wird. Krieche zuerst durch das linke Loch, um eine **RATION**, **PENTAZEMIN** und **FAMAS-MUNITION** aufzusammeln.

Klettere wieder raus und durch das andere Loch. Gehe weiter, bis du auf Meryl und ein ganzes Rudel Wölfe triffst. Um keine Munition zu verschwenden, gehe wie folgt vor: Knalle Meryl eine und verstecke dich danach schnell unter einem Karton. Meryls Geschrei veranlasst einen Wolfs-Welpen dazu, an den Karton zu pinkeln.

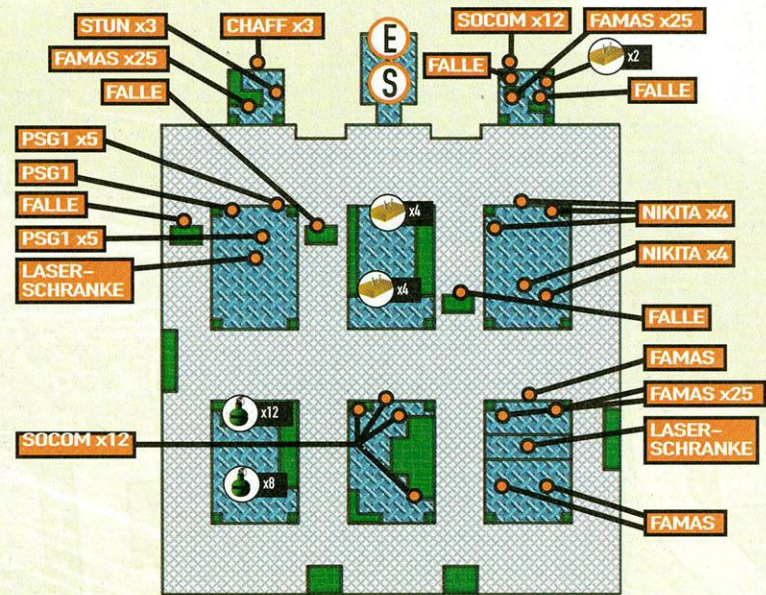
Solange du jetzt darunter versteckt bleibst, wird kein Wolf mehr angreifen.

Nimm die **RATION** neben Meryl und gehe durch die Tür im Norden. Der Weg ist mit Minen verseucht. Folge also Meryls Fußspuren, um unbeschadet durch das Minenfeld zu kommen.

Als nächstes musst du zusehen, wie Meryl einige Kugel abbekommt. So will dich Sniper Wolf aufs offene Feld locken. Aber jetzt bist du gewarnt und weißt, dass du ohne Scharfschützen-Gewehr keine Chance hast. Dafür musst du leider bis in die Armoury zurücklaufen. Wenigstens hält dir die bepinkelte Box die Wölfe vom Leib. Die **SNIPER RIFLE PSG1** findest du im Raum oben links. Aber Vorsicht: Benutze das Wärmesichtgerät, um die Laserschranken zu umgehen! Sammle noch auf, was du an sonstiger Munition benötigst und laufe dann zurück zu Meryl, um es mit **(SNIPER WOLF)** aufzunehmen.

LEGENDE

- S** START KARTON
- E** EXIT GRANATEN



boss

TOP SECRET

SNIPER WOLF

Echter Name: unbekannt
Geschlecht: weiblich
Alter: ca. 20
Nationalität: Kurdin
Größe: 176 cm

Perfekte Scharfschützin. Sie hat so eine unglaubliche Geduld, dass sie ihr Ziel sogar wochenlang im Auge behalten kann, ohne zu essen oder zu trinken. Hat ihre Technik von einem Gurkha-Scharfschützen in Nepal gelernt, der zu den Weltbesten gehört. Wurde von Fox-Hound nur aus diesem Grund angeheuert. Ihr Fanatismus geht sogar so weit, dass sie sich in ihre Opfer verliebt, bevor sie abdrückt. Benutzt spezielle Quecksilber-Patronen.



1. SCHRITT

Jetzt, auch mit einem Scharfschützen-Gewehr ausgestattet, gestaltet sich der Kampf wesentlich fairer. Nimm Pentazemin, um eine ruhigere Hand zu bekommen. Dann benutzt du das PSG1. Dieser Endgegner ist einfach, solange du schnell bist. Du hast nur einen kurzen Moment, um zu zielen und abzu-drücken. Danach schießt Sniper Wolf zurück. Und sie trifft immer!

2. SCHRITT

Nachdem du Sniper Wolf einmal getroffen hast, rennt sie hinter die Säule in Deckung. Warte einfach bis sie wieder hervorkommt, um ihr den nächsten Schuss zu verpassen. Du solltest nicht zu oft danebenschießen, da ihre Treffer einiges an Energie kosten.

3. SCHRITT

Wiederhole dies, bis Wolf zu Boden geht. Wenn das Pentazemin an Wirkung verliert, solltest du schnell mehr davon schlucken, denn eine ruhige Hand erhöht deine Chancen in diesem Kampf erheblich. Munition für die PSG1 findet sich übrigens in den Ecken des Areals. Sobald Wolf ausgeschaltet ist, laufe zu ihr und sammle sämtliche Items ein, die herumliegen. Dann folge den Treppen nach unten und gehe in Rich-

tung der Level-6-Tür in der Ecke. Bevor du dort ankommst, wirst du von drei Wachen und der gar nicht so toten Sniper Wolf gefasst und in den Folter-raum gebracht.



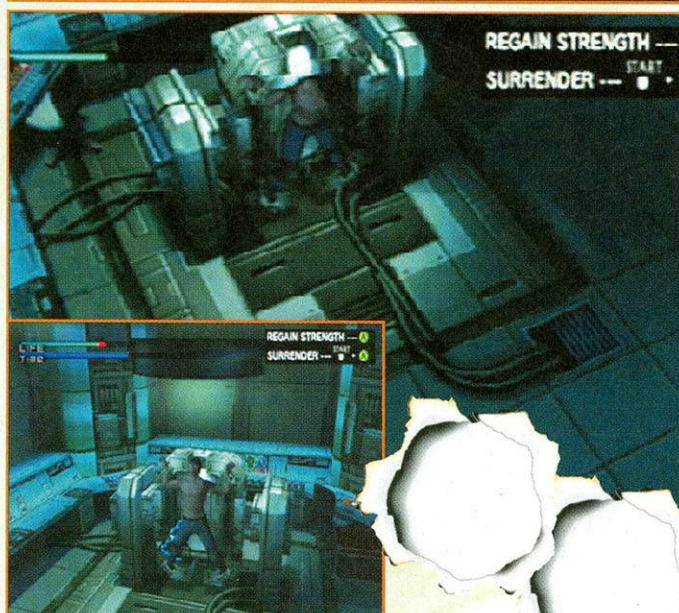
TORTURE ROOM

Dieses Intermezzo ist relativ einfach, weil du dabei nicht sterben wirst. Du musst drei Run_den Elektroschlag-Folter über dich ergehen lassen. Alles was du tun musst, ist durch schnelle Bearbeitung des A-Knopfes verhindern, dass deine Energie während der Folter zur

Neige geht. Ob du es schaffst oder nicht, beeinflusst welche der zwei End-Sequenzen du später zu Gesicht bekommst. Aber was auch immer passiert, nach der Folter landest du auf jeden Fall in einer Zelle zusammen mit dem verwesenden DARPA-Chief.



And we'll find out what kind of man you really are.



MEDI ROOM

Nachdem du die Leiche des DARPA-Chiefs untersucht und ein paar interessante Dinge über Naomi herausgefunden hast, musst du einen Weg aus der Zelle finden. Die Situation scheint ausweglos, da dir das gesamte Equipment abgenommen wurde. Aber wenn du die Wache in der First-Person-Perspektive beobachtest, fängt sie an sich komisch zu fühlen und rennt auf die Toilette [01]. Diese Chance nutzt Otacon, um dir einige Items zu geben, unter anderem eine LEVEL-6-KEYCARD und eine FLASCHE KETCHUP.

Jetzt hast du zwei Möglichkeiten zu entkommen: Entweder du versteckst dich unterm Bett und machst die Wache fertig, sobald sie kommt und nach dir sucht; oder du legst dich auf den Boden und benutzt das Ketschup, um dich tot zu stellen [02]. Wenn dann der Wachposten die Zelle betritt, springst du hoch und brichst ihm das Genick. Versaust du es und die Wache entkommt, musst du eine weitere Runde Folter über dich ergehen lassen. Ist die überstanden,

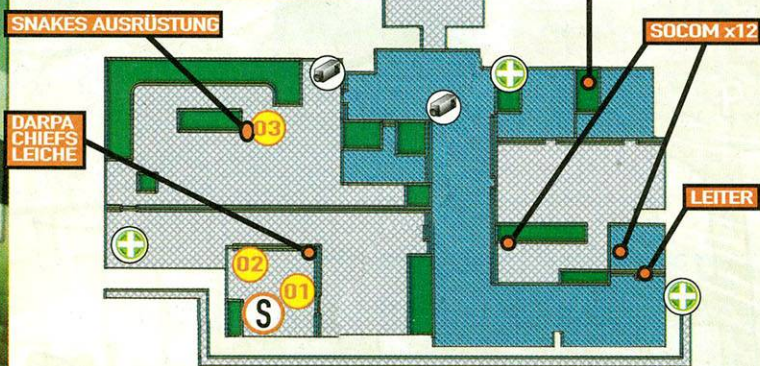
erscheint der Ninja plötzlich wieder und bricht die Zellentür auf. Ist der Weg frei, kannst du den Folterraum betreten und deine Ausrüstung aufsammeln. Check dein Inventar und werde die Bombe los, die zwischen den Sachen versteckt war [03]. Puh, das war knapp!

Nach einem weiteren Funkspruch des Colonels gehst du durch die Tür in der Ecke. Du findest dich in dem Raum wieder, in dem du dem DARPA-Chief zum ersten Mal begegnet bist. Mittlerweile wurden aber einige Selbstschussanlagen installiert. Benutze also Chaff-Granaten, um sie auszuschalten und mach dich auf zum Lift. Fahre damit runter in die Armoury.



LEGENDE

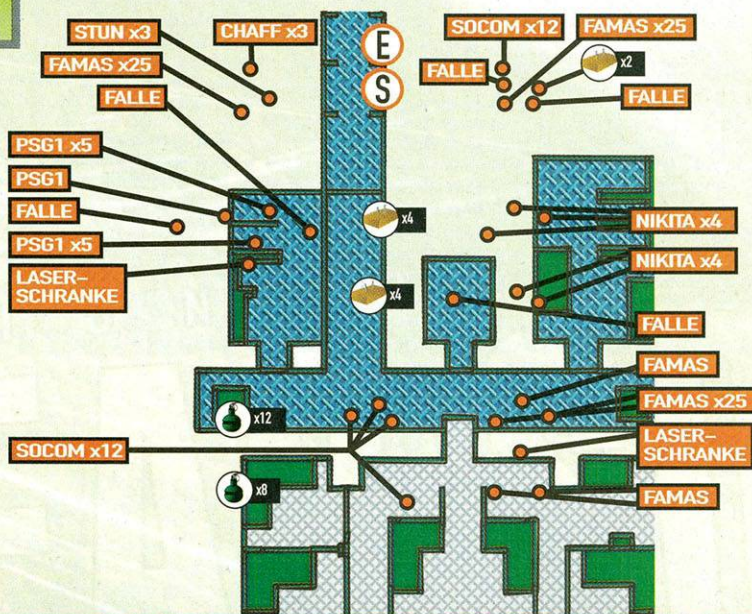
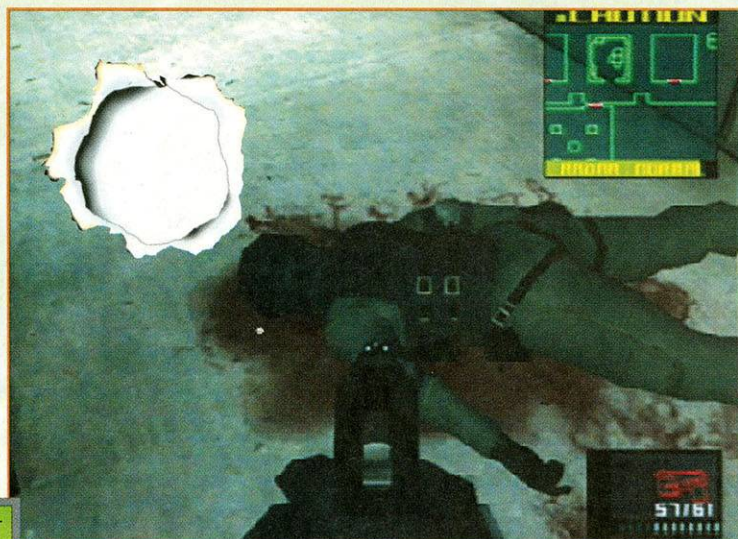
- S START
- ⊕ RATION
- 01 ORIENTIERUNGSPUNKTE
- E EXIT
- C4
- GRANATE
- SELBSTSCHUSS-ANLAGE



ARMOURY

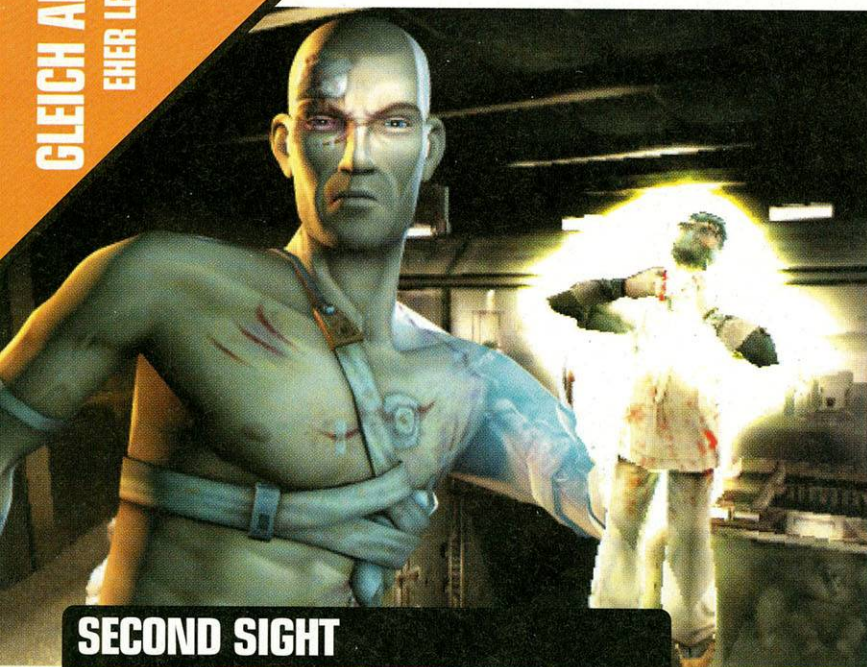
Mittlerweile kennst du dieses Stockwerk ja nur zu gut. Drehe also die übliche Runde und sammle alles auf, was du gebrauchen kannst. Aber Vorsicht: Jetzt sind einige Wachen mehr unterwegs. Umgehe sie oder überwältige sie leise, um keinen Alarm auszulösen. Gehe dann durch das Loch am unteren Ende des Raumes. Folge dem Gang wie schon zuvor und sprengne dann ein Loch in die Wand, gleich neben dem Raum, in dem du Ocelot zum ersten Mal begegnet bist.

In den dahinter liegenden Räumen sind einige Selbstschussanlagen installiert. Benutze also Chaff-Granaten, um ungeschoren alles untersuchen zu können. Wenn du alles eingesammelt hast, mach dich auf den Weg zurück zum Tank Hangar. Gehe durch den Canyon zum Nuke Building. Dort kannst du noch mal Stockwerk B2 nach Items absuchen. Jetzt geht es wieder durch die Caves zur Level-6-Tür, vor der dich Sniper Wolf letztes Mal abgefangen hat.



9. Juni ... nächste Ausgabe ... 9. Juni

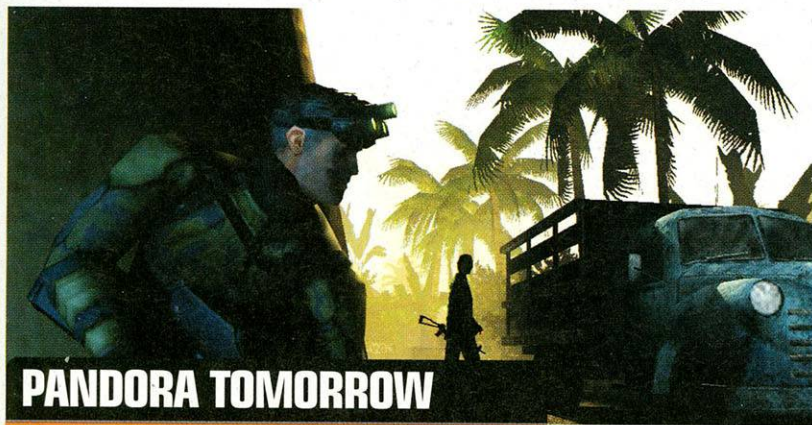
VORSCHAU



SECOND SIGHT

➤ NEUES VON DEN »TIME SPLITTERS«-MACHERN

Wegen der originellen Settings genießt die »Time Splitters«-Serie Kultstatus unter Freunden rassiger Ego-Shooter. Für »Second Sight« drehen die »Time Splitters«-Erfinder von Free Radical aber erst richtig auf. Wir haben ausführlich gespielt.



PANDORA TOMORROW

➤ SAM FISHER MELDET SICH ZUM EINSATZ

Wenn alles klappt, sollte der beste Schattenkämpfer aller Zeiten rechtzeitig vor Redaktionsschluss zum Dienst antreten. Wir checken Restlichtverstärker und Schalldämpfer für den Test.



PIKMIN 2

➤ BÄNDIGE DIE MINI-BIESTER!

Früher als erwartet strömen die Pikmins auf den Gamecube. In der nächsten Ausgabe verraten wir: Wie viel Spaß machen die Blumenkinder mit ihren neuen Taktik-Elementen?

RAINBOW SIX 3

➤ KRIEG AM GAMECUBE

Ein knallharter, kompromisslos realistischer Kampf gegen den Terrorismus: Das ist Thema in Ubisofts brachialem Ego-Shooter. Wir gehen mit einem Testmuster auf die Pirsch.

SPIDER-MAN 2

➤ JA, SPINN ICH DENN?

Wie stark ist das neue Comicgame zum kommenden Leinwand-Kracher? Wir spielen ein erstes Muster und zeigen Bilder zum die Wand hochgehen.

E3 TOTAL

➤ ALLE NEUHEITEN VON DER SPIELSHOW

Was kann Nintendos DS-Konsole? Wann setzt »Wind Waker 2« die Segel? Wie sexy sieht Samus Aran ins »Metroid Prime 2« aus? Die Antwort auf diese und weitere brennende Fragen in der nächsten Ausgabe im Rahmen einer ausführlichen E3-Nachlese.

Impressum

Verlag: Primeverlag
Herausgeber: Rolf Mai
Projektleitung: Redaktionsbüro Richard Löwenstein
Produktion: Primeverlag, Perchtinger Str. 8-10, 81379 München
Chefredaktion, verantwortlich für den Inhalt: Richard Löwenstein
Redaktionelle Mitarbeit: Reinhard Fischer, Seckin Özdündar, Sebastian Weidenbeck, Thomas R. Peter, Matthias Lausmann, Markus Rehmann
Comic: Mathias Heins
Layout/Grafik: Tanja Gabler
Lektorat, Textkorrektur: Manfred Schmidt, Mina Piske, Erika Schiele
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@cubemagazin.de
Anzeigenverkauf: Twin Marketing GmbH, Kurgartenstraße 37, 90762 Fürth
Michael Wamser Tel: 0175/2247220, Alexander Kreis Tel: 0175/9323473, marketing@cubemagazin.de
Zuschriften an den Verlag: Primeverlag, Perchtinger Str. 8-10 81379 München, verlag@cubemagazin.de
Zuschriften an die Redaktion: Redaktionsbüro Richard Löwenstein / Cube Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude 81541 München
E-Mail: redaktion@cubemagazin.de
Web-Adresse: www.cubemagazin.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. In Kooperation mit

ZOON.COM
LIFE.TRENDS.MOTION
VOLKSWAGEN YOUTHLOUNGE

Inserentenverzeichnis

Bigben	21
Bigben	U3
CUBE	11
CUBE	39
Konami	U4
Synapsy	75
TDK	U2
THQ	67

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

➤ »Starcraft: Ghost«
➤ »Spider-Man 2«

➤ »PSO 3: Card Revolution«
➤ »Mobile Suit Gundam«

➤ »Harry Potter und der Gefangene von Askaban«
➤ »Shrek 2«

➤ »Asterix XXL«
➤ »Samurai Jack«
➤ »Mario Tennis«

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Mit dem **Starter Pack** bekommt der Spieler alles, was nach dem Kauf der Konsole nötig ist, aus einer Hand. Und das zu einem starken Preis.

- 7 Aktionstasten
- Turbo-Funktion
- Inklusive 4 MB Memory Card (59 Speicherblöcke)

PS One® | PlayStation 2® | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

www.bigben-interactive.de

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**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

T H E T W I N S N A K E S

LICENSED BY:



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

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Metal Gear Solid® The Twin Snakes™ ©1997-2004 Konami Computer Entertainment - Japan

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

LEG 00.2 ||||| I |||||

INFO 00 3 11 11 11 11

SYST DOA MALLUMI D MLL

www.pegi.info