

NUR **2.95 €!** TOPAKTUELL! MIT E3-SONDERBERICHT! 2 NEUE STYLINGDISK-MOTIVE

JULI 2004

€ 2.95 SCHWEIZ: SFR 5.90 | ÖSTERREICH: € 3.10

VIDEOS
AUF DER WEBSITE ZUGANGSSCHNELL IM NETZ!
LEGEND OF ZELDA, METROID PRIME 2, PANDORA TOMORROW, NINTENDO DS, PIKMIN 2

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE



ABENTEUER-SENSATION!

LEGEND OF ZELDA

Link im neuen Look:
atemberaubende Bilder, alle Infos

KLEINE KONSOLE, GROSSER SPASS

NINTENDO DS

Alles über den GBA-Nachfolger: Die Spiele,
die Technik, die Konkurrenz

EXKLUSIVE BILDER

METROID PRIME 2

Ego-Shooter-Überraschung: Samus Aran
diesmal als Doppelheldin. Plus: neuer
Mehrspieler-Modus!

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

6-Seiten-Test: Alles über Exklusiv-Extras,
Hammer-Grafik, Top-Gameplay

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Erste Probefahrt: Bilder
und Infos vom neuen
Racing-Hit



SHREK 2

XXL-Test: Temporeicher
Mehrspieler-Klamauk
mit Kino-Grafik



DER CHEF SPRICHT

Das Interview: Der neue
Nintendo-Boss Bernd
Fakesch über Nintendo,
Online und sich selbst



BRANDAKTUELL



E3 TOTAL

Fast 30 Seiten neue Games: Fire
Emblem, Viewtiful Joe 2, Second
Sight, Prince of Persia 2, HdR:
Das Dritte Zeitalter und mehr

GROSSER TIPPSTEIL

MARIO GOLF
HARVEST MOON
007 ALLES ODER NICHTS
PSO 3

IMPORT-TEST



PIKMIN 2

Nintendos Strategiespiel-
Knaller: Herrliche Grafik,
erfrischende Ideen, cooler
Zwei-Spieler-Modus

primeverlag



Ausgabe 06/2004



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL[®]

PANDORA TOMORROW



Verbünde dich mit der Dunkelheit
JETZT FÜR NINTENDO GAMECUBE™

PlayStation.2

XBOX LIVE



PC CD-ROM



Handspiel unter:

www.gameloft.com

www.splintercell.com



UBISOFT™

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

»AUF DER E3 HAT NINTENDO ZIEMLICH ABGERÄUMT. VERMISST HABE ICH NUR ZWEIERLEI: EIN ONLINE-KONZEPT UND MARIO.«



GUTE SHOW!



Puuh, wieder eine E3-Show vorbei! Selten hab ich mich nach drei Tagen Hetzjagd zwischen fünf Hallen so wohl gefühlt wie diesmal. Es war eine interessante Fachmesse, speziell für einen Nintendo-Daddler wie mich. Im Vergleich der großen drei Konsolenhersteller hat Nintendo ordentlich abgeräumt: Die Begeisterung im Publikum war bei Sony und Microsoft längst nicht so groß, trotz PSP beim Playstation-2-Macher und einer beeindruckenden Spiele-Sammlung beim Xbox-Hersteller.

Dazu muss man wissen: Wenn sich die Branche Mitte Mai in Los Angeles zur E3 trifft, dann ist das wie die Casting-Show »Star Search«. Jeder will großartiger sein als der Nachbar. Wer nix Sensationelles zeigt, wird von den Medien schnell abgeschrieben. So erging es Nintendo im vergangenen Jahr. Da wollten die Japaner das langweilige Thema »Connectivity« zwischen Gamecube und Game Boy Advance hochjubeln. Das Scheitern war vorprogrammiert. Das hat das Nintendo-Team diesmal geschickter angestellt: Kündigt ein neues »Zelda«-Spiel mit atemberaubender Grafik an und liefert damit die einzige große Überraschung der Messe. Über so was wird natürlich geredet. Und sogar die (bisher eher skeptisch beäugte) DS-Konsole trifft auf Wohlwollen. In der Industrie setzt sich die Meinung durch, ein DS hätte bei einem Preis von 150 Euro wohl

beste Chancen gegen die portable PSP, die angeblich um die 300 Euro kosten soll.

Für mich als deutscher Gamecube-Besitzer ist aber noch etwas anderes entscheidend: Nämlich die Spiele-Terminliste, die seit Mitte Mai vorliegt. Sie zeigt, dass ein Umdenken einsetzt. Nintendo begreift, dass es nicht mehr ausreicht, nur alle zwei bis drei Monate ein Topgame auf den Markt zu bringen. Der Takt wird erhöht. Ab September folgt ein Kracher dem anderen. Darunter sind einige Titel, auf deren Europa-start ich vor einigen Wochen keinen Cent gewettet hätte: »Animal Crossing« kommt im September, »Donkey Konga« im Oktober, danach »Tales of Symphonia« und »Metroid Prime 2«. Das klingt nach jeder Menge Spaß. Vermisst habe ich auf der E3 nur zweierlei: Ein Online-Konzept und Mario. Keine Spur von »Mario 128« oder wie immer der nächste Jump'n'Run-Spaß mit dem Nintendo-Klempner heißen mag. Das Spiel werden wir dann wohl im nächsten Jahr präsentiert bekommen, dann vielleicht für GCNext. Was mich als bekennenden Vollgas-Piloten im Herzen freut: »Burnout 3« kommt laut Hersteller Electronic Arts wohl doch für den Gamecube.

Start frei und 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 zehn findest du zwei neue Motive für deine Stylingdisk. Jetzt kannst du deinem Gamecube den Look von »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« und »Rainbow Six 3« verpassen! Ein weiteres Highlight dieser Ausgabe: Detaillierte Informationen und Fotos zum kommenden DS-Handheld. Wie findest du ihn? Sag uns deine Meinung im Forum des Cube-Magazins. Die Adresse: www.cubemagazin.de.

TOP-THEMEN

Advance Wars: Under Fire	40
Boktai: The Sun is in your Hand	66
E3-Messe	16
Fire Emblem	28
Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	26
Mario vs. Donkey Kong	08
Metroid Prime 2: Echoes	24
Need for Speed: Underground 2	38
Nintendo DS	20
Pikmin 2	60
Prince of Persia 2	27
Rainbow Six 3	50
Second Sight	30
Shrek 2	56
Sonic Advance 3	67
Spider-Man 2	34
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	44
The Legend of Zelda	22
Viewtiful Joe 2	36



CUBERT



Man Waldorf, is' doch nur 'n Spiel...



CUBE

AUSGABE JULI '04

INHALT

THE LEGEND OF ZELDA,
METROID PRIME 2: ECHOES,
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW,
NINTENDO DS, PIKMIN 2
**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe Juli 2004 des **CUBE**-Magazins: Das Heft voll fetziger Action (»Metroid Prime 2: Echoes«, »Splinter Cell: Pandora Tomorrow«, »NFS: Underground 2«, »Shrek 2«), fantasievoller Welten (»The Legend of Zelda«, »Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter«) und fesselnder Schlachten (»Pikmin 2«, »Advance Wars: Under Fire«, »Fire Emblem«). Nicht zu vergessen zwei neue Motive für deine Stylingdisk.

METROID PRIME 2: ECHOES

24 Endlich, die ersten Bilder und Infos von Nintendos packendem Ego-Shooter-Abenteuer! Darin steht die kampferprobte Samus Aran ihrer größten Herausforderung gegenüber, nämlich sich selbst.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

44 XXL-Test: Sam Fisher stellt sich den packendsten Dschungelkämpfen der Saison. Optik und Gameplay begeistern; trotzdem müssen Gamecube-Besitzer einige Mängel in Kauf nehmen.

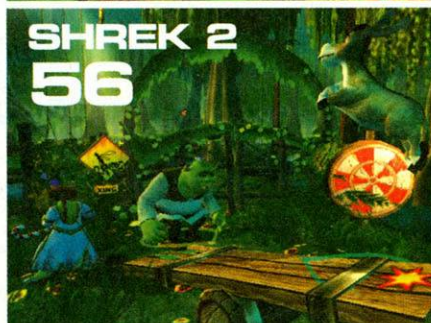
RAINBOW SIX 3 50



HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN 53



SHREK 2 56



PIKMIN 2 60



NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

GCNext	06
Interview mit Nintendo-Boss	
Bernd Fakesch	07
Mario vs. Donkey Kong	08
GBA im Tribal-Look	08
Beyond-Good-&-Evil-Gewinnspiel	08
Homeland	10
Stylingdisk	10
Spiele-Termine	11
Charts	12
Nintendos Welt	12

VORSCHAU

GAMES VON MORGEN

The Legend of Zelda	22
Metroid Prime 2: Echoes	24
Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	26
Prince of Persia 2	27
Fire Emblem	28
Second Sight	30
Spider-Man 2	34
Viewtiful Joe 2	36
Need for Speed: Underground 2	38
Advance Wars: Under Fire	40

TEST

KRITISCH BETRACHTET

Splinter Cell: Pandora Tomorrow	44
Rainbow Six 3	50
PSO 3: C.A.R.D. Revolution	52
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	53
Asterix & Obelix XXL	54
Shrek 2	56
Pikmin 2	60
Mobile Suit Gundam: Pilots' Locus	62

HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

26

VIEWTIFUL JOE 2

36

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

38

REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

Sensationen in LA: E3-Messe total!
Neue Games: Viewtiful Joe 2, Prince of Persia 2, HDR: Das Dritte Zeitalter etc. 16
Alles über Nintendo DS 20

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Van Helsing	64
Serious Sam Advance	64
Scooby-Doo 2: Die Monster sind los	65
F-Zero: GP Legend	65
Disneys Bärenbrüder	65
Boktai: The Sun is in your Hand	66
Sonic Advance 3	67

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

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

TIPPS & TRICKS

WENN MAN MAL HÄNGT ...

Serious Sam	72
Sonic Heroes	72
PSO 3: C.A.R.D. Revolution	72
James Bond 007: Alles oder Nichts	73
Zelda: The Wind Waker	73
Mario Golf	74
Harvest Moon: A wonderful Life	76
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	78

THE LEGEND OF ZELDA

22

Überraschung: Nintendo kündigt ein viel versprechendes »Zelda«-Abenteuer im komplett neuen Look an! Wir haben sensationelle Bilder und verraten alle Details.

20 NINTENDO DS

Die Geheimniskrämerei hat ein Ende: Nintendo zeigt die neue DS-Konsole. Bei uns erfährst du alles über das System, die Spiele und nicht zuletzt Sonys Konkurrenz-Handheld PSP.



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

STYLING- GAMECUBE

Neue Motive für die Stylingdisk:
Bastle dir deinen eigenen
»Pandora Tomorrow«- oder
»Rainbow Six 3«-Gamecube!

SEITE 10

ZUKUNFTSMUSIK

Nintendo-Chef Satoru Iwata
spricht über GCNNext. Alles
über die Zukunftspläne von
Nintendo ...

SEITE 6

ONLINE-GAMING

Bis zu 30 Spieler vertrimmen
sich im neuen Online-
Rollenspiel »Homeland«. Nur,
ob das Game den Weg nach
Deutschland findet?

SEITE 10

AFFENTHEATER

»Mario vs. Donkey Kong« lässt
Nostalgiker-Hezen höher
schlagen: Mario mit dem
Hammer gegen Donkey Kongs
Fässer: spaßige Retro-Action!

SEITE 8

CHEFSACHE

Nintendos neuer General
Manager stellt sich vor: Bernd
Fakesch über sich, Nintendo
und den Rest der Welt.

SEITE 7

NINTENDOS WELT

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

SEITE 12

NEUE INFOS ZUM GCNNEXT

So rüstet
Nintendo für
die nächste
Runde



NINTENDO GCNNEXT

DIE LETZTEN WOCHEN waren für Nintendo-Fans kein Spaziergang: Erst meldet Factor 5, dass sie keine Spiele mehr für den Gamecube entwickeln wollen, weil sie sich schon auf die nächste Konsolengeneration konzentrieren. Dann löst Silicon Knights seinen Exklusiv-Vertrag mit Nintendo, da man zukünftig auch für Playstation 2 und Xbox entwickeln will. Dann schockte noch Microsoft auf der »Games Developers Conference« mit ersten Optik-Demos vom Xbox-Nachfolger. Doch die Wogen haben sich geglättet: Silicon Knights entwickelt weiterhin für Nintendo, wenn auch nicht mehr exklusiv, und die gefürchteten Demos von Microsoft blieben hinter den Erwartungen zurück. Grafisch beeindruckend waren sie schon, aber nicht so sehr, dass es jemand aus den Schuhen hauen würde.

Nintendos Boss Satoru Iwata könnte Recht behalten: Optische Brillanz beeindruckt heutzutage nicht mehr. Der Sieg im Wettrennen der nächsten Konsolen-Generation läuft über Innovationen beim Gameplay und Ideen bei den Spielabläufen. Überhaupt gab sich Satoru Iwata im Vorfeld der E3-Messe ziemlich redselig. Er plaudert über Gott und die Welt und sogar die Konsole, die nach dem Gamecube kommt:

GCNNext, so der vorläufige Name. Satoru gab zu, dass der Wettbewerb härter sei als je zuvor. Aber Nintendo habe einiges vor, um den Spiele-Entwicklern die Arbeit an und für GCNNext so angenehm wie möglich zu machen. Die Chip-Architektur wolle man so unkompliziert wie möglich halten, damit sich aus der Hardware umso schneller optimale Ergebnisse kitzeln lassen. Das technische Innenleben könnte übrigens um einiges leistungsstärker werden als allgemein angenommen. Denn anstatt kostspielige Lizenzverträge mit Hardwarefirmen abzuschließen, will Nintendo erstmals in der Geschichte des Konzerns Hersteller von Schlüsselindustrien für ihre Zwecke aufkaufen. Wollen wir hoffen, dass sich die Japaner keine faulen Rosinen rauspicken.

Allerdings braucht es nach Aussage Iwatas mehr als nur starke Chipsätze, um dem GCNNext zum Erfolg zu verhelfen. Neue Ideen sind mindestens genauso gefragt, dessen ist sich Nintendo bewusst und sucht aktiv nach talentierten Entwicklungsstudios. Neuestes Pferd im Stall ist Kuju, das im Moment eifrig an einem noch unbekannten Titel werkelt. Wieso die Wahl ausgerechnet auf dieses Team gefallen ist,

»MAN WILL DIE CHIP-ARCHITEKTUR SO UNKOMPLIZIERT WIE MÖGLICH HALTEN, DAMIT DIE SPIELE-STUDIOS SCHNELLER OPTIMALE ERGEBNISSE ERZIELEN KÖNNEN.«



wissen nur die Nintendo-Bosse. Nichts gegen Kujū, aber einen weltbewegenden Titel haben die Engländer bisher nicht zustande gebracht. Allerdings galt Ähnliches früher auch für eine Mannschaft namens N-Space: Ein No-Name bis zur E3 im vergangenen Jahr, danach bekannt als Team hinter dem heiß erwarteten Ego-Thriller »Geist«.

Nintendo bleibt also keineswegs untätig und investiert einiges an Elan und Geld, um den GCNext bestens ausgerüstet in die nächste Konsolen-

generation zu entlassen. Das Gerät soll technisch hundertprozentig überzeugen und mit Hilfe unverbraucher Entwicklungsteams frischen Wind in die Spielewelt pusten. Auf der E3 2005 werden wir das neue Maschinchen endlich zu Gesicht bekommen. Bis dahin und noch ein bis zwei Jahre darüber hinaus wird uns der Gamecube viel Spaß machen, so viel steht nach der gerade abgeschlossenen E3-Messe fest.

NINTENDOS NEUER BOSS

IM GESPRÄCH MIT
BERND FAKESCH

POSITION: GENERAL MANAGER
FIRMA: NINTENDO DEUTSCHLAND



CUBE: Sie sind seit Mitte März der neue Mann am Ruder bei Nintendo Deutschland. Hatten Sie schon Gelegenheit, einen Blick in das Cube-Magazin zu werfen?

BERND FAKESCH: Selbstverständlich kenne ich das Cube-Magazin. Und es wundert Sie sicher nicht, dass ich es toll finde, weil es sich voll auf Spiele für den Nintendo Gamecube und den Game Boy Advance konzentriert. Für Nintendo ist die Fachpresse sehr wichtig, vor allem als Bindeglied zwischen den Spielern und uns als Hersteller. Die Spieler erhalten Orientierung in einem Markt, der ohne Magazine wie Cube ziemlich unübersichtlich wäre. Und für uns ist es natürlich immer interessant, zu erfahren, wie unsere Spiele bei den Nintendo-Fans ankommen, was geht und was nicht geht und was wir vielleicht besser machen können.

CUBE: Ein paar Fakten zu Ihnen: Wie alt sind Sie, verheiratet/ledig/Kinder, in welcher Stadt wohnen Sie?

BF: Ich bin 40, verheiratet und lebe derzeit noch in Hamburg. Wegen meines Wechsels zu Nintendo werden meine Frau und ich demnächst aber in den Raum Frankfurt umziehen.

CUBE: Was sind Ihre Lieblingsspiele?

BF: Meine Lieblingsspiele sind eigentlich immer die, die bei den Nintendo-Fans am besten ankommen oder von denen wir uns am meisten versprechen. Das sind derzeit »Pokémon Colosseum« und »Metroid Zero Mission«, die ich wirklich klasse finde. Ein echter Fan bin ich aber von Mario. Spiele wie »Mario Kart: Double Dash!!« sind ein Riesenspaß, und ich freue mich schon jetzt darauf, bei »Mario Golf« endlich mein Handikap verbessern zu können.

CUBE: Mehr und mehr Drittanbieter streichen die Unterstützung für den Gamecube. Wie will Nintendo gegen diesen Trend angehen?

BF: Das kann man so nicht sagen. Sicher gibt es immer wieder exklusive Titel, die nur für eine Konsole entwickelt werden. Das machen wir ja beim Gamecube auch. Mit mangelnder Unterstützung hat das nichts zu tun. Die echten Highlights laufen ja sowieso alle auf dem Gamecube.

Publisher möchten ihre Spiele ja auch möglichst häufig verkaufen. Und da können sie auf den Nintendo Gamecube als Plattform nicht verzichten, zumal die Verkaufszahlen nach der letzten Preissenkung in die Höhe geschnellt sind. Wer die Chancen, die sich daraus ergeben, nicht nutzt, würde sich nur ins eigene Fleisch schneiden.

CUBE: Wie stehen Sie zur Connectivity? Haben Sie den Eindruck, das Konzept wird von den Spielern akzeptiert? Nimmt Nintendo vielleicht davon Abstand und bekennt sich endlich zum Online-Gaming?

BF: Zunächst einmal sind Connectivity und Online-Gaming zwei verschiedene Paar Stiefel und schließen sich nicht gegenseitig aus. Der Nintendo Gamecube ist ja für Spiele übers Internet ausgelegt, und wenn die Nachfrage da ist, werden wir auch vermehrt entsprechende Spiele anbieten. Was die Connectivity angeht, teile ich Ihre Auffassung überhaupt nicht. Die Möglichkeit, Gamecube und Game Boy Advance miteinander zu verbinden, kommt bei den Spielern sehr gut an. Das hat schon der Riesenerfolg von »Legend of Zelda: The Four Swords +« und »Pacman« auf der »Games Convention 2003« gezeigt. Und dass wir bei Nintendo an dieses Konzept glauben, beweisen wir jetzt wieder mit »Pokémon Colosseum«. Übrigens: Wer, wenn nicht wir, sollte so ein Konzept überhaupt realisieren? Nintendo ist der einzige Anbieter, der sowohl TV-gebundene Konsolen als auch Handhelds herstellt. Die Connectivity ist also unser ureigenes Ding, und deshalb tun wir alles für ihren Erfolg.

GAME BOY ADVANCE IM TRIBAL-LOOK

MAN SIEHT sie auf schnellen Autos: Tribals, sprich schmückende Ornamente auf Blech. Ab 18. Juni dürfen sich auch GBA-Besitzer zu den Stammesbrüdern zählen, denn dann bringt Nintendo den Game Boy Advance SP als »Tribal Edition« auf den Markt. Eigentlich eine nette Idee, nur unserer Meinung nach nicht konsequent durchgestylt – eine exklusivere Farbe als den gewohnten Silber-Look hätten wir zum Beispiel reizvoll gefunden. Als Alternative drängt sich der GBA als »Classic NES Edition« auf; sie wechselt ab dem 9. Juli

für happige 130 Euro den Besitzer. Zeitgleich legt Nintendo acht NES-Klassiker für den GBA neu auf: »Super Mario Bros.«, »Donkey Kong«, »The Legend of Zelda«, »Excitebike«, »Ice Climber«, »Pac-Man«, »Xevious« und »Bomberman«.



HAST DU WORTE?



Dann her damit!

DIE HÜBSCHE Jade aus »Beyond Good & Evil« ist bestimmt nicht auf den Mund gefallen. Aber vielleicht kannst du es mit ihr aufnehmen? Zeig, was du drauf hast – guck dir das Bild an und fülle die leere Sprechblase mit einem witzigen Spruch! Unter den besten Texten verlosen Ubisoft, E-Plus und das Cube-Magazin zwei Poster von »Beyond Good & Evil« sowie das Foto-Handy »Free & Easy Siemens MC 60« mit 15 Euro Startguthaben. Das Handy ist MMS- und I-mode-fähig und verfügt außerdem über eine eingebaute Kamera. Damit kannst du jederzeit Schnappschüsse machen, genau wie Jade in »Beyond Good & Evil«. Zur Teilnahme klinkst du dich in unser Internetforum unter www.cubemagazin.de ein und hinterlässt in der Rubrik »Kaufen & Tauschen/Jades Handy« deinen Spruch für Jade. Den zwei besten Schenkelkopfern winken Ruhm, Ehre und natürlich das Mobiltelefon. Also, ran an die Tastatur! Und nicht vergessen: Frechheit siegt!

Teilnahmeschluss ist der 15. Juli 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Ubisoft und E-Plus, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von der Redaktion ausgewählt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die zwei besten Sprüchekopfer gewinnen dieses tolle Kamera-Handy von Siemens!



MARIO VS DONKEY KONG

Nintendos Ur-Kontrahenten treffen aufeinander

MEHR ALS 20 Jahre ist es her, dass Donkey Kong im gleichnamigen Kult-Spiel eine Pixel-Prinzessin entführte und ein dickbäuchiger Klemptner sich über Leitern und Fässer quälte, um sie wieder zu befreien. Auf dem Game Boy Advance treffen die beiden Streithähne bald in »Donkey Kong vs. Mario« wieder aufeinander. Die Story ist schnell erzählt: Nach Jahren harter Heldenarbeit betreibt Mario eine Spielzeugfabrik, wo er für Freunde und sein übersteigertes Ego Fanartikel von sich selbst herstellt. Leider vergisst er, Donkey Kong am Umsatz zu beteiligen – immerhin ist der ja nicht ganz unschuldig an Marios Erfolg. Der Gorilla lässt sich auch nicht länger zum Affen machen und stibitzt kurzerhand sämtliche Spielzeuge, die Mario im Laufe des Spiels wieder

einsammeln darf. So hüpf er durch verwirrende Plattformrätsel, hangelt an Seilen entlang, kämpft gegen heimtückische Förderbänder an oder ärgert sich mit vertrackten Schaltermechanismen herum. Hat er nach all den Strapazen eines der verlorenen Spielzeuge gefunden, geht es weiter in den nächsten Abschnitt. Die Level erstrecken sich dabei im Gegensatz zum Original über mehrere Bildschirme und sorgen mit ihrem Mix aus Geschicklichkeitstest und abgedrehten Kopfnüssen für mächtig Abwechslung. Am 24. Mai kommt die kleine Perle in Amerika auf den Markt und sorgt mit Sicherheit für die eine oder andere Nostalgieträne.



Das Spielprinzip macht auch nach mehr als 20 Jahren süchtig

Fallen und Feinde gibt es bei »Mario vs. Donkey Kong« im Überfluss

So viele Einheiten ...

7,6 MILLIONEN

... wurden von »Ocarina of Time« verkauft.

Von »The Wind Waker« wurden bereits ...

3 100 000

... Exemplare verkauft.



So viele Famicom-Mini-Titles ...

10

... wurden in Japan im Mai verkauft.



NICHTS FÜR SONNTAGSFAHRER

Schnall dich an und erlebe bei über 1000 km/h den Geschwindigkeitsrausch pur!

In diesem futuristischen Rennspiel verweist du mit Vollgas und allen Fahrtricks die Konkurrenz auf die Plätze. Bist du startklar?

F-ZERO: GP LEGEND
Exklusiv für Game Boy Advance.

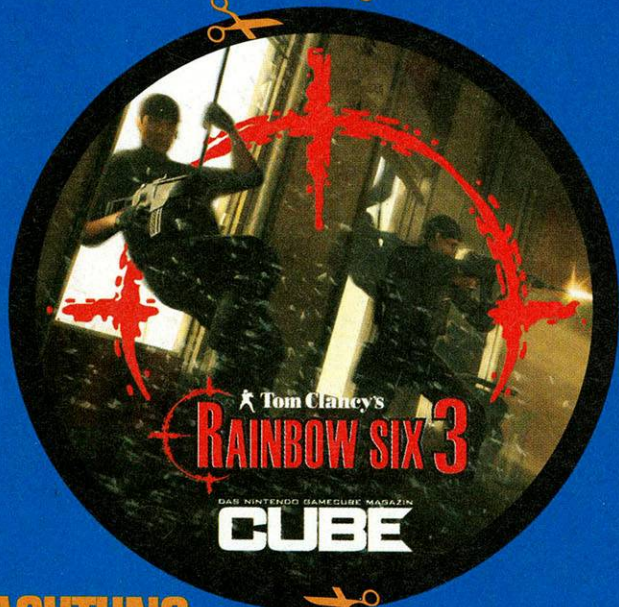


GAME BOY ADVANCE SP.

www.nintendo.de

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 »Shrek 2« und »Pokémon Colosseum« als Motiv im Heft. Diesmal gibt's »Pandora Tomorrow« und »Rainbow Six 3«. Schneide dafür das Bild rund und fein säuberlich aus. Dann nimm die Stylingdisk vom Cover der Ausgabe 02/04, halte sie zwischen beide Hände 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.



ACHTUNG:

In den nächsten Ausgaben folgen mehr geniale Motive für deine Cube-Stylingdisk! Freu dich unter anderem auf »Spider-Man 2«. Darum darfst du auf keinen Fall die nächste Ausgabe verpassen: Am Kiosk ab dem 16. Juli 2004!

HOMELAND

Wenn sich 30 Spieler vertrimmen ...

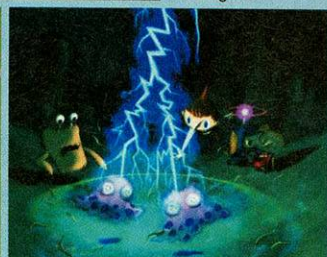
MAL HAND AUFS Herz: Wenn du gerne online spielst, ist der Gamecube vermutlich nicht die Konsole deiner Träume. Das wird sich so bald nicht ändern, auch wenn im Land der aufgehenden Sonne gerade ein kleiner Hoffnungsschimmer entflammt. Der Name des Online-Titels: »Homeland«. Das Rollenspiel verfügt neben einem Einzelspieler- auch über einen Online-Modus, in dem bis zu 30

Spieler im Netz unterwegs sind. Einer der Spieler übernimmt dabei die Funktion des Dungeon-Masters. Er bestimmt das Design der Unterwelten, durch die sich die Mitspieler schlachten. Ob Chunsofts »Homeland« jemals den Weg nach Europa schafft, ist offen. Aber manchmal geschehen noch Zeichen und Wunder, und bei »Tales of Symphonia« hat das Beten ja geholfen.



»Homeland« bietet als eines der wenigen Gamecube-Spiele einen Online-Modus

Ob wir uns in Europa auch eines Tages mit solch kniffligen Feinden herumschlagen?



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 zugeschickt.

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



Neues vom Gamecube- Globus

CHARTS DEUTSCHLAND

Kühmelken bleibt auch in diesem Monat die absolute Lieblingsbeschäftigung unter deutschen Spielern, trotz »Pokémon Colosseum«. Kein Wunder, dass Nintendo bei solchen Absatzzahlen schon fleißig an einer Fortsetzung werkelt.

GAMECUBE CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: MITTE MAI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
2	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo
3	Final Fantasy: CC inkl. GBA-Kabel	Nintendo
4	Beyond Good & Evil	Ubisoft
5	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
6	Super Mario Sunshine (Player's Choice)	Nintendo
7	Pokémon Channel	Nintendo
8	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
9	Super Smash Brothers Melee	Nintendo
10	Mario Party 5	Nintendo

GBA CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: MITTE MAI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004	Konami
2	Disney's Bärenbrüder	THQ
3	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft
4	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami
5	Sword of Mana	Nintendo
6	Metroid Zero Mission	Nintendo
7	Pokémon: Rubin Edition	Nintendo
8	Super Mario Advance 4 - Super Mario Bros. 3	Nintendo
9	Findet Nemo	THQ
10	Golden Sun 2	Nintendo

Ende der Emulation? (US)



Ende April reichte Nintendo ein Patent ein. Nicht irgendeines, sondern das für Software-Simulationen mobiler Videospiel-Plattformen; allgemeiner bekannt als Emulation des Game Boy Advance. Was hat das für Folgen? Für dich und mich vermutlich erst mal keine. Aber wir sehen einen Rechtsstreit am Horizont, nämlich zwischen Nintendo und den Herstellern von PC-Software. Kann gut sein, dass so manche Software verschwindet, wie zum Beispiel der abgebildete Emulator »Visual Boy Advance«, mit dem man GBA-Titel auf dem PC daddeln kann. Denn eine solche Software fiel unter das Patent und dürfte nur mit dem Einverständnis von Nintendo verbreitet werden. Dass Nintendo sein okay gibt, scheint uns unwahrscheinlich.



Avril, Avril! (F)



Das französische Magazin »Gaming« verutzte in einer der letzten Ausgaben die Nintendo-Jünger mit der Nachricht, dass für den Gamecube endlich richtig viel Online-Software geplant sei. Seltsam, wo sich doch Nintendo erst kürzlich klipp und klar von Online-Spielen distanziert hat. Der Artikel stellte sich bald auch als sehr gut gemachter Aprilscherz heraus. Das Magazin stand zum damaligen Zeitpunkt kurz vor dem Aus und wollte sich mit einem großen Knall verabschieden. Das hat die Redaktion auch geschafft: Die Leitungen liefen nach dem Artikel heiß.



Markt in Zahlen (D)



Anfang Mai legte die Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) aktuelle Zahlen über den Markt für Videospiel-Software vor. Die wichtigsten Eckdaten: Im Jahr 2003 wurde Konsolensoftware für 564 Millionen Euro verkauft, das entspricht einer Steigerung um 20 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Videospiele überflügeln damit erstmals PC-Spiele deutlich. Der Umsatz mit PC-Titeln liegt nämlich bei nur 412 Millionen Euro. Umsatzmäßig betrachtet liegt übrigens die Playstation 2 vor dem GBA, dann folgt der Gamecube. Die Xbox bildet das Schlusslicht. Interessant noch: Knapp zwölf Prozent aller Ausgaben für Medienkonsum aller Art gehen für Videospiele drauf.

OS WELT

Games Convention (D)



Innerhalb von zwei Jahren hat sich die Leipziger »Games Convention« zur wichtigsten Spielemesse Europas entwickelt. Für das diesjährige Event, das vom 19. bis 23. August einen bunten Mix aus Spielemesse und Unterhaltung bietet, wurden schon im Vorfeld 23 Prozent mehr Aussteller als im letzten Jahr bestätigt. Den Auftakt bildet wieder das Eröffnungskonzert des »FILMharmonic Orchestras«, das unter der Leitung von Andy Brick zahlreiche Melodien aus bekannten Videospielen zum Besten gibt. Am Klavier wird er von Seiji Honda begleitet, der erst vor wenigen Wochen sein neuestes Pianoalbum zu »Final Fantasy 7« veröffentlicht hat. Na, das ist doch Musik in unseren Ohren!

Alles unter Kontrolle (D)



Sollte dein Gamecube-Controller aufgrund von unkontrollierten Wutausbrüchen oder spielbedingtem Verschleiß einmal den Geist aufgeben, ist das kein Grund zur Verzweiflung. Speedlink bringt für schlappe 13 Euro das Gamepad »SL-3214-SPE« auf den Markt. Mit Rumble-Force-Vibration, Acht-Wege-Steuerkreuz, zwei Triggern und den analogen Ministicks bietet das hübsche Teil alles, was das Spieler-Herz begehrt.



Rez 2 kommt! (JAP)



Du magst noch nichts vom Sega-Titel »Rez« gehört haben, weil es ihn nur für Dreamcast und Playstation 2 gibt. Das Game ist aber einer der besten Arcade-Shooter, den es je gab: Ein bisschen wie »Panzer Dragoon«, nur mit Grafik im »Tron«-Stil. Sehr cool, sehr schnell und sehr mitreißend. Das Spiel war eines der Lieblingsprojekte des japanischen Gamedesigners Tetsuya Mizuguchi. Der hat jetzt Sega verlassen und sein eigenes Spielstudio gegründet. Sein erstes Vorhaben: ein Spiel wie »Rez« für den Nintendo DS.



Konami sieht rot/grün! (JAP)



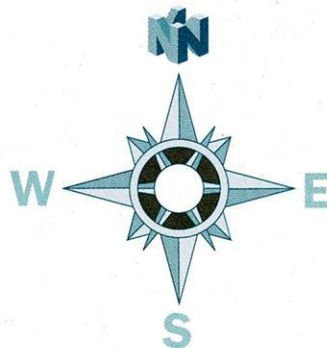
Na, wer kennt sie noch, die 3D-Comics aus den 80ern, die nur mit den dazugehörigen rot-grünen Pappbrillen zu entziffern waren?

Konami verwendet dieses Prinzip jetzt in einem neuen Titel für den GBA. Auch wenn sich der Europäer unter »Puuu to Fuku! Logger Byuu to Deru! Megane-Kun« rein gar nichts vorstellen kann, suggerieren doch die zahlreichen Ausrufezeichen im Titel, dass sich etwas richtig Tolles dahinter verbergen muss. Natürlich nur, solange man die mitgelieferte 3D-Pappbrille trägt. Ziemlich mutig von Konami, machte sich doch auch Nintendos »Virtual Boy« ein ähnliches Verfahren zunutze. Mit schlimmen Folgen: Viele Spieler klagten damals über Übelkeit und Schwindel. Das kann aber auch an den schlechten Spielen gelegen haben.

Die Legende lebt (JAP)



Auf der Dreamcast-Konsole gilt »Skies of Arcadia« als eines der besten Rollenspiele überhaupt. Davon konnten sich auch Gamecube-Spieler überzeugen, als sie letztes Jahr mit »Skies of Arcadia Legends« verwöhnt wurden. Der große Erfolg des Titels macht es auch sehr wahrscheinlich, dass die vor kurzem angekündigte Fortsetzung ihren Weg auf den Würfel finden wird. Über Details zur Story schweigt sich Hersteller Sega allerdings noch aus. Schade.



CHARTS WELTWEIT

Ost und West sind in fester Nintendo-Hand. In Japan erobern die vier Links gerade den Verkaufs-Olymp, während sich die Amerikaner wieder im Pokémon-Wahn befinden. Dann kann es ja nicht mehr lange dauern, bis das Fieber auch auf uns überschwappt.

CHARTS JAPAN

STAND: MITTE MAI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Legend of Zelda: FS +	Nintendo
2	Mobile Suit Gundam	Bandai
3	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
4	Custom Robo	Nintendo
5	Zelda: Wind Waker	Nintendo
6	Puyo Pop Fever	Sega
7	Gotcha Force	Capcom
8	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
9	Animal Crossing	Nintendo
10	Naruto: GNT! 2	Tomy

CHARTS USA

STAND: MITTE MAI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pokémon Colosseum	Nintendo
2	Harvest Moon	Natsume
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
4	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
5	Animal Crossing	Nintendo
6	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
7	Luigi's Mansion	Nintendo
8	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	Sonic Heroes	Sega



**PC
CD
ROM**

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN
MERCHANDISING

**COLUMBIA
PICTURES**

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere TM & 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. © 2001 Nintendo. Das PC-CD-ROM-Logo TM und © IEMA 2003. Alle Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

N-GAGE
NOKIA

TECHNICS

ACTIVISION
activision.com

SPIDER-MAN 2TM

THE GAME

DIESES MAL GIBT ES KEINE GRENZEN –

GANZ MANHATTEN IST DEIN NETZ

Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 09.07.2004

www.activision.com/spider-man



Tu alles, was Spider-ManTM kann
mit atemberaubenden neuen
Moves und erstaunlichen Kombos



Begib dich, wohin du willst, und
interagiere mit was und wem du
willst.



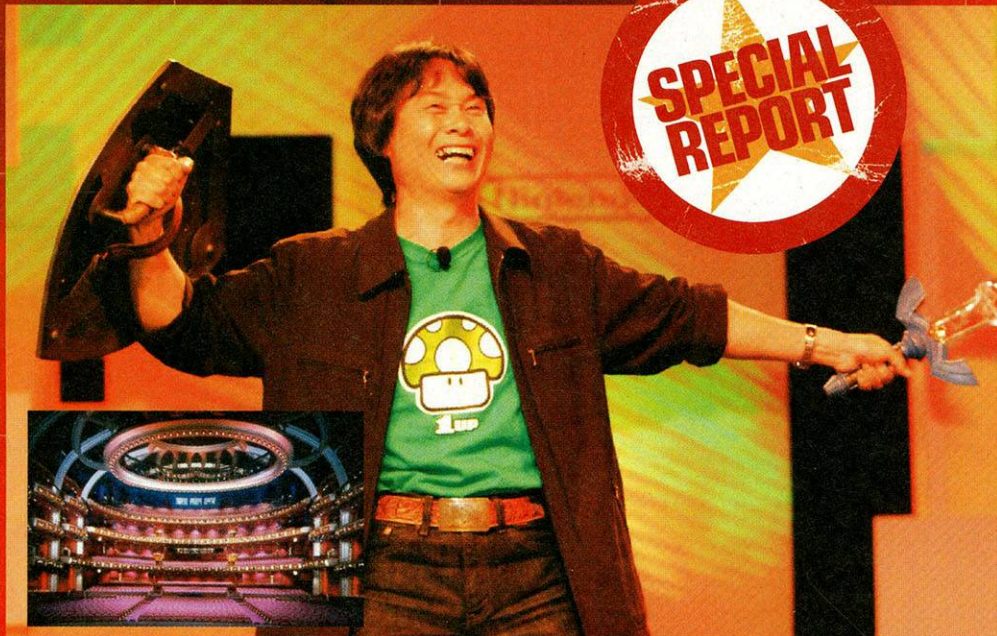
Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen
Doc Ock, verhindere Straßenver-
brechen und triff auf bekannte
Gegner!



Schwing dich durch ein lebendiges,
höchst detailliertes Manhattan.



Netzschnellen ohne Ende – von
der Straße bis über die Dächer
quer durch die ganze Stadt – New
York ist dein Netz!



⬇ Der Spieler als Bondgegner: »GoldenEye Rogue Agent«

⬇ Putzig: »Mario«-Erfinder Shigeru Miyamoto stürmt als kleiner »Link« die Bühne



VIVA LOS ANGELES!

Top-Gamecube-Titel, gelungene DS-Premiere und eine totale Überraschung: Nintendo dominiert die E3-Messe!

SPASS MACHT MOBIL

DIE SCHÖNSTEN GBA-GAMES

TITEL	HERSTELLER	TERMINE	ERWARTUNG
Boktai 2: Solar Boy Django	Konami	unklar	****
Donkey Kong Country 2	Nintendo	25. Juni 2004	****
Donkey Kong: King of Swing	Nintendo	2005	****
Final Fantasy 1&2	Konami	unklar	****
Fire Emblem	Nintendo	16. Juli 2004	****
Kingdom Hearts	Squaresoft	Dezember 2004	****
Kirby and the amazing Mirror	Nintendo	2. Juli 2004	***
Mario Golf: Advance Tour	Nintendo	17. September 2004	****
Mario Party GBA	Nintendo	Q4 2004	****
Mario vs. Donkey Kong	Nintendo	Q4 2004	****
Metal Slug Advance	SNK	unklar	****
NES Classics	Nintendo	9. Juli 2004	***
Pokémon: Fire Red	Nintendo	1. Oktober 2004	****
Pokémon: Leaf Green	Nintendo	1. Oktober 2004	****
Super Mario Pinball	Nintendo	Q4 2004	****
The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo		****
Tron 2.0	Buena Vista	unklar	****
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Konami	Q3 2004	***

GBA-ZUBEHÖR

Den GBA-Titeln »Pokémon: Fire Red«, »Pokémon: Green Leaf« und »Mario Golf: Advance Tour« liegen so genannte Wireless-LAN-Adapter bei. Mit dem praktischen Funk-Zubehör lassen sich mehrere GBAs koppeln. Nur eben ohne Kabel und vorerst leider nur in den USA.

⬇ Verbindet bis zu 40 Spieler, ohne dass man eine Strippe ziehen muss: Der Wireless Adapter für GBA



“SIE SOLLEN WISSEN, DASS NINTENDO BEREITS AM NÄCHSTEN KONSOLEN-SYSTEM ARBEITET. DIESES SYSTEM WIRD EINE REVOLUTION AUSLÖSEN. SIE WERDEN EINE SPIELE-REVOLUTION ERLEBEN!“



Kommt wahrscheinlich doch für den Cube: »Burnout 3«



Ego-Shooter-Action in Stalingrad: »Call of Duty Finest Hour«



Musikalisches Jump'n'Run mit Bongotrommel-Steuerung: »Donkey Kong Jungle Beat«

Action bis der Fuchschweif haart: »Star Fox«



Immer gut für coole Sprüche: Nintendo-Mann Reggie Fils-Aime



LOS ANGELES im Mai ist für Videospiel-Freaks immer eine Reise wert. Nicht weil die Stadt so aufregend wäre. Im Gegenteil: In Wirklichkeit ist sie sogar sehr viel langweiliger, als einem das im schönen Hollywood gedrehte und dann im hiesigen Fernsehen gezeigte Reiseberichte gern weismachen. Aber jedes Jahr im Mai findet im LA Convention Center die »Electronic Entertainment Expo« statt, die bei weitem wichtigste Videospielemesse der Welt. Zur E3 kommen Spielehersteller aus aller Welt zusammen und zeigen, was sie draufhaben. Hier werden Trends gemacht und Titel gezeigt, die uns in den kommenden Monaten und Jahren Spaß machen. Ein bisschen wie auf der »Games Convention«, nur größer, viel größer. Aber bevor du für nächstes Jahr das Flugticket buchst: Zutritt hat leider nur das Fachpublikum.

Nintendos Messestand war gar nicht so aufregend, die Pressekonferenz einen Tag vor Eröffnung der E3 dafür umso mehr. Da wurden Schlag auf Schlag tolle Spiele gezeigt, das Nintendo DS feierte eine großartige Premiere, viele wichtige Nintendo-Leute stellten sich auf die Bühne und demonstrierten eine kämpferische Einstellung. Zum Beispiel Nintendo-Präsident Satoru Iwata. Der Boss der Bosse sprach ein wesentlich besseres Englisch als in vergangenen Jahren. Wir nehmen das als hörbares Signal dafür, dass Nintendo die westliche Videospiel-Welt endlich ernst nimmt und nicht mehr nur auf Japan schielt. Satoru sprach zum Beispiel über die kommende Konsolengeneration: »Die modernen Konsolen liefern bereits fotorealistische Eindrücke. Aber Sie sollen wissen, dass Nintendo bereits am nächsten System arbeitet. Und dieses System wird eine Revolution der Videospiele auslösen. Wenn

die nächste Konsolengeneration kommt, werden wir schon da sein, und zwar mit einer Revolution. Die Arbeiten sind bereits weit fortgeschritten. Sie werden begeistert sein, Sie werden eine Spiele-Revolution erleben.«

Nanu, Nintendo macht auf kämpferisch? Jawohl, man nimmt die Herausforderung durch Sony und Microsoft ernst. Nintendo wirkte heiß, aggressiv und greift die Konkurrenz auf deren Gebiet an: Denn auf der E3 waren überraschend viele Titel für ältere Gamecube-Daddler zu sehen. Die Mischung aus Spielen für Kinder, Familien, Party und Erwachsene überzeugt. Die Aufbruchstimmung überträgt sich auf Partner aus der Spieleindustrie: Mit so vielen Ankündigungen neuer Gamecube-Titel dürften selbst Optimisten noch vor drei bis vier Monaten kaum gerechnet haben. Symbolisch dafür ist das Vollgas-Spektakel »Burnout 3«: Das Spiel wurde auf der E3 zwar noch nicht offiziell für den Gamecube angekündigt. Aber hinter vorgehaltener Hand sagt Hersteller Electronic Arts bereits, dass man es jetzt wohl doch für den Gamecube von der Leine lassen werde. Leider zeigt sich die neu erwachte Begeisterung für den Gamecube bisher nur in Titeln, die es auch für PS2 und Xbox gibt. Es fehlt nach wie vor an exklusiven Produktionen von Drittherstellern. Nintendo darf sich nicht auf die hauseigenen Exklusivtitel verlassen. Denn jetzt, wo der Preis der Gamecube-Konsole kaum noch weiter sinken kann, wird die weitere Verbreitung der Konsole nur über Spiele klappen, die man nur auf dem Gamecube daddeln kann. Davon kann es also gar nicht genug geben.

RICHARD LOWENSTEIN



STARKER AUFTRITT

FÜNF GRÜNDE, WARUM UNS NINTENDO AUF DER E3 BEGEISTERT HAT

DIE PRESSEKONFERENZ

Im Vorfeld der E3 lud Nintendo Journalisten ins beeindruckende Kodak Theatre zur Pressekonferenz. Auf der mächtigen Leinwand wurden alle kommenden Titel für Gamecube und GBA gezeigt, Hit an Hit. Wow!

REGGIE FILS-AIME

Nintendos charismatischer Marketing-Leiter Reggie Fils-Aime moderierte die Pressekonferenz. Seine Begeisterung wirkte ansteckend: Er vermittelte den Eindruck, Nintendo sei heiß und angriffs-lustig.

DIE DS-PREMIERE

Die Präsentation der neuen Hosentaschen-Konsole DS begeisterte: Vertreter von einem guten Dutzend Spielehersteller schwärmten davon, Spiele wie »Super Mario 64 x 4« machen Lust auf das System.

NINTENDO REVOLUTION

Keine Details, keine Demos, keine Bilder zur nächsten Konsolen-Generation. Aber die klare Ansage: Ja, der Gamecube-Nachfolger ist in Arbeit, und ja, da kommt eine Revolution auf uns zu.

THE LEGEND OF ZELDA

Gerade als die Pressekonferenz zu Ende schien, kam ein Spruch: »Oh, nur noch eine Sache«. Es folgte die Überraschung der E3: Das Demo-Video eines neuen »Zelda«-Spiels, mit dem so wohl kaum jemand gerechnet hatte. Bildgewaltig, überragend. Guck dir das Video auf unserer Homepage an, das haut dich um!

DIE E3 IN ZAHLEN

JUBILÄUM: DIE ZEHNTE E3-MESSE
DATUM: VOM 12. BIS 14. MAI 2004
400 AUSSTELLER AUS 70 LÄNDERN
AUSSTELLUNGSFLÄCHE: CA. 50.000 QM
CA. 5000 PRODUKTE, DAVON CA. 1000 NEUHEITEN
65.000 BESUCHER AUS 87 LÄNDERN
RUND 5000 MONITORE IM EINSATZ
NÄCHSTER TERMIN: 18. BIS 20. MAI 2005

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMINE	ERWARTUNG
Advance Wars: Under Fire	Strategie	Nintendo	2005	****
Animal Crossing	Aufbau-Simulation	Nintendo	24. September 2004	*****
Baten Kaitos	Abenteuer	Namco	Q4 2004	*****
Call of Duty: Finest Hour	Action	Activision	Q4 2004	****
Catwoman	Action	Electronic Arts	30. Juli 2004	***
Custom Robo	Action	Nintendo	2005	****
Def Jam Fight for New York	Wrestling	Electronic Arts	Q3 2004	****
Donkey Kong: Jungle Beat	Musik-Action	Nintendo	2005	*****
Donkey Konga	Musik-Trommelei	Nintendo	15. Oktober 2004	****
Fire Emblem	Strategie	Nintendo	2005	****
Future Tactics: The Uprising	Strategie	Jowood	Q4 2004	****
Geist	Ego-Shooter	Nintendo	Q4 2004	*****
Goldeneye: Rogue Agent	Action	Electronic Arts	Q4 2004	****
Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	Rollenspiel	Electronic Arts	Q4 2004	*****
Duke Nukem Forever	Action	Take 2	2005	***
FIFA Soccer 2005	Fußball	Electronic Arts	Q4 2004	*****
Ghost Recon 2	Taktik-Action	Ubisoft	Q4 2004	*****
Große Haie, kleine Fische	Action	Activision	Q3 2004	***
Incredibles: Die Unglaublichen	Action	Activision	Q4 2004	***
Killer 7	Action	Capcom	2005	*****
King Arthur	Abenteuer	Konami	2005	****
Madden NFL 2005	Football	Electronic Arts	Q3 2004	*****
Mario Party 6	Brettspiel-Action	Nintendo	Q4 2004	***
Mario Tennis	Sport	Nintendo	2005	****
Mega Man X Command Mission	Rollenspiel	Capcom	Q3 2004	***
Metroid Prime 2: Echoes	Ego-Shooter	Nintendo	Q4 2004	*****
Micro Mayhem	Racing	Jaleco	Juli 2004	***
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Rennspiel	Electronic Arts	Q3 2004	****
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	Q4 2004	*****
Need for Speed: Underground 2	Racing	Electronic Arts	Q4 2004	*****
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	Q4 2004	*****
Odama	Flipper	Nintendo	2005	****
Paper Mario 2	Action	Nintendo	Q4 2004	****
Pikmin 2	Aufbau-Strategie	Nintendo	9. Oktober 2004	*****
Prince of Persia 2	Action	Ubisoft	Q4 2004	*****
Resident Evil 4	Action	Capcom	2005	*****
Second Sight	Action	Codemasters	Q3 2004	*****
Spider-Man 2	Action	Activision	7. Juli 2004	****
Splinter Cell 3	Action	Ubisoft	unklar	*****
Spy vs. Spy	Strategie	TDK	Q3 2004	***
Spyro the Dragon: A Hero's Tail	Action	Vivendi	Q3 2004	***
Star Fox	Action	Nintendo	2005	****
Starcraft: Ghost	Action	Vivendi	Q4 2004	*****
Starsky & Hutch 2	Action	Empire	Q3 2004	***
Street Racing Syndicate	Racing	Namco	Q4 2004	****
Tak 2: The Staff of Dreams	Jump'n'Run	THQ	Q3 2004	****
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Namco	Q4 2004	*****
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action	Konami	Q4 2004	****
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Q3 2004	****
The Legend of Zelda: Four Swords	Adventure	Nintendo	2005	****
The Urbz: Sims in the City	Sozial-Simulation	Electronic Arts	Q4 2004	****
Tiger Woods: PGA Tour 2005	Sport	Electronic Arts	Q3 2004	*****
Timesplitters Future Perfect	Ego-Shooter	Electronic Arts	Q4 2004	*****
Tony Hawk's Underground 2	Skating	Activision	Q4 2004	****
Ty the Tasmanian Tiger 2	Action	Electronic Arts	Q3 2004	***
Unity	Action	Lionhead	Q4 2004	***
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	Q4 2004	*****
Virtua Fighter Cyber Generation	Action	Sega	Q3 2004	*****
Wario Ware Inc.	Spielesammlung	Nintendo	3. September 2004	***
World Championship Pool 2004	Sport	Jaleco	Juli 2004	***
WWE: Day of Reckoning	Sport	THQ	Q3 2004	*****
X-Men: Legends	Rollenspiel	Activision	Q3 2004	****
Zoids: Battle Legends	Action	Atari	September 2004	***

UND NOCH MEHR TITEL: DIE B-AUSWAHL

Amazing Island, Backyard Football, Digimon Rumble Arena 2, Digimon World 4, Frogger, FX Racing, GT Cube, Git on da Floor, Git on da Mike, Legend of Golfer, Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies, Mega Man Anniversary Collection, NCAA Football 2005, Nicktoons, OC Racing, Medabots: Infinity, The Power Rangers: Dino Thunder, Ribbit King, SpongeBob SquarePants: Der Film, War Chess



Tempo-
reiche
Action-
Zeitreise:
»Timesplitters
Future Perfect«



Vielschichtig
es Taktik-
Abenteuer:
»X-Men
Legends«

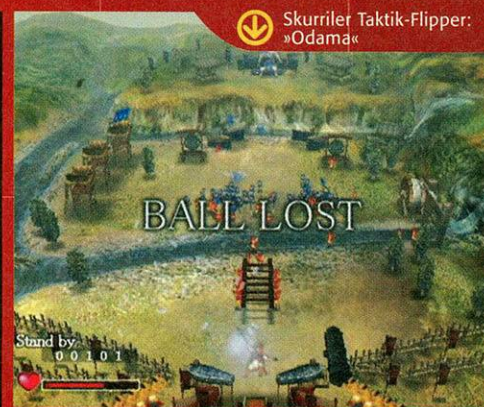
Stylischer
Ableger der
Sims-Serie:
»The Urbz«



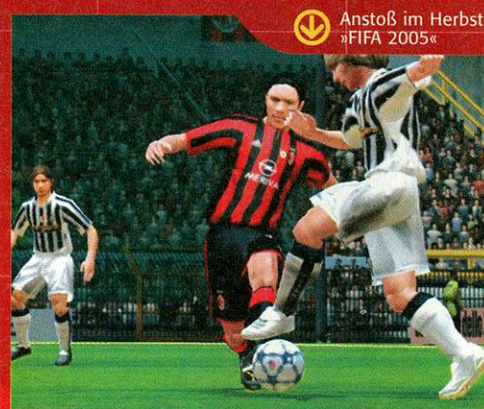
Liebevoll
gemach-
tes Aufba-
game:
»Animal
Crossing«



Scurriler Taktik-Flipper:
»Odama«



Anstoß im Herbst:
»FIFA 2005«



Nähert sich der Vervollendung:
»Resident Evil 4«



Der Rollenspiel-Hit kommt Ende
des Jahres: »Tales of Symphonia«





SONIC 3 ADVANCE



Bilde ein Team!



Erforsche riesige Welten!



Treffe Sonics Freunde!



Fühle die Geschwindigkeit!

Published by SEGA,
distributed by THQ

SEGA

SONIC TEAM

THQ

GAME BOY ADVANCE

www.sega-europe.com

SEGA and Sonic Advance are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONIC TEAM/SEGA, 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega Europe. Exclusively distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.

SPECIAL REPORT

WAS KANN DAS DS?

MALEN UND BALLERN MIT DEM FINGER

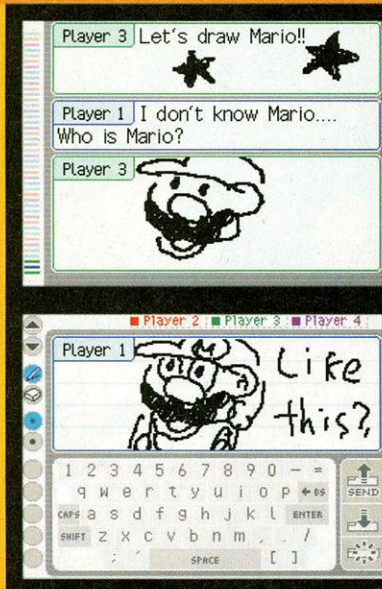
METROID PRIME: HUNTERS

In dieser Demo ballern vier Spieler gemeinsam über Wireless-LAN. Die Minikonsolen sind per Funk miteinander verbunden, und die Spieler nutzen einen Eingabestift, um auf dem Actionscreen die Kamera zu drehen und zu zielen. Das Spiel sieht »Metroid Prime« auf dem Gamecube unglaublich ähnlich!

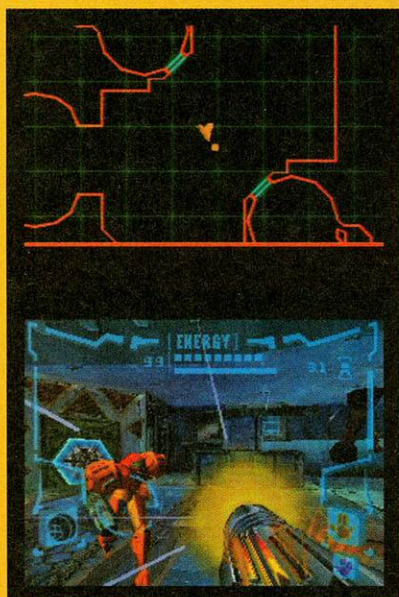
PICTO-CHAT

Diese Demo zeigt die Möglichkeiten von Wireless-LAN. Bis zu 16 Spieler verbinden ihre DS-Geräte, tauschen selbst gemalte Bilder und chatten. Die eingeblendete Tastatur erleichtert das Tippen.

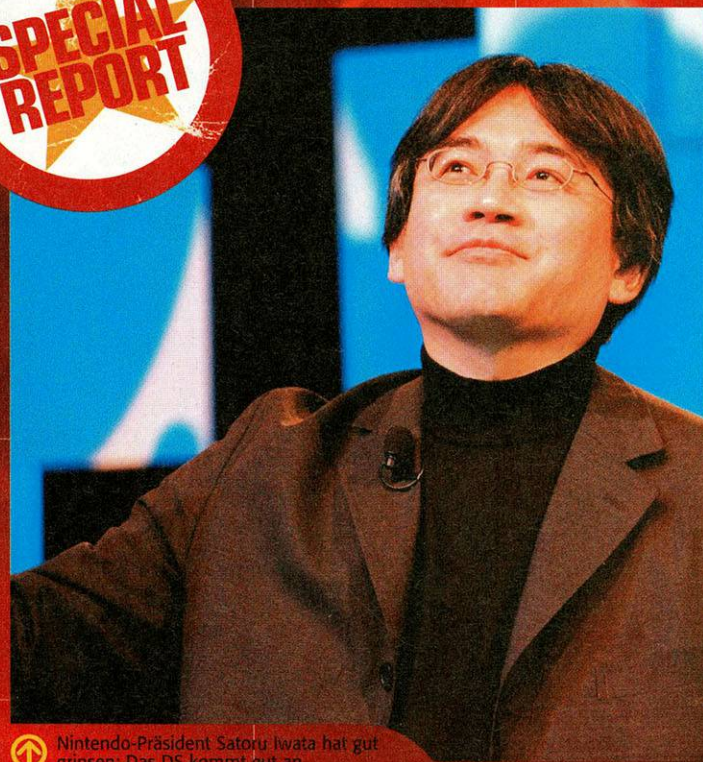
Video auf www.cubemagazin.de Zugangscode: doppelguck



Ein Mario-Malwettbewerb per Picto-Chat



»Hunters« sieht aus wie »Metroid Prime« am Gamecube. Der Hammer!



Nintendo-Präsident Satoru Iwata hat gut grinsen: Das DS kommt gut an



NINTENDO

Nintendo macht mobil: Alles über den GBA-Nachfolger!

SEIT MONATEN wird spekuliert, was genau Nintendos neues DS-System denn eigentlich sei. Eine mobile Videospiel-Konsole mit zwei Bildschirmen, okay, das war bekannt. Aber viel mehr nicht. Auf der E3-Messe setzte Nintendo am Dienstag, dem 11. Mai 2004, den Spekulationen ein Ende: Im Kodak Theatre, mitten in Los Angeles, wurde das DS dem geladenen Fachpublikum präsentiert. Typisch Nintendo: Schon hinter dem Namenskürzel steckt eine Philosophie. Während wir DS als Abkürzung für den englischen Begriff »Dual Screen« (Doppel-Bildschirm) betrachteten, sieht Nintendo dahinter die Bedeutung »Developer System« stehen. Eine Konsole also, die für Spielehersteller wie geschaffen ist. Warum? Weil besonders einfach dafür zu entwickeln sei, und weil einige Features der Spieleindustrie neue Wege öffnen. Allerdings, fix ist nix. Das Design der Prototypen entspricht nicht in allen Details dem Look der endgültigen Geräte. Auch der Name wird sich ändern, so viel steht bereits fest. So wie es momentan aussieht, können wir uns auf Folgendes einstellen:

GRÖSSE

Das DS ist etwa so groß wie der erste Game Boy Advance. Das Gerät lässt sich per Klappmechanismus öffnen, ähnlich wie eine Muschel, und liegt leicht in der Hand. Im Gehäuse sind zwei Bildschirme, Start- und Select-Knopf, ein Licht aus/an-Knopf sowie vier Aktionsknöpfe untergebracht. Dazu kommen zwei Schultertaster außen links und rechts.

BILDSCHIRME

Wie im Cube-Magazin bereits gemeldet, werden die zwei Bildschirme von je einem ARM7- und ARM9-Prozessor angesteuert. Wie beim GBA SP sind beide Displays hintergrundbeleuchtet, das untere ist außerdem berührungsempfindlich; man kann mit einem Kommandostift darauf schreiben und malen. Das eröffnet neuen Spielideen Tür und Tor! So lässt sich bei »Metroid Prime: Hunters« mit einem Handgriff die Karte zoomen und rotieren. Oder der Spieler wird beim Geschicklichkeitstest »Wario Ware DS« aufgefordert, eine möglichst gerade Linie zu zeichnen. Das »Kritz-Feature« wird sicher oft genutzt: Gut, dass ein Schutzfilm den Bildschirm vor Verschleiß schützt!

NETZWERK

Ähnlich wie beim GBA mit dem (bisher nur in den USA erhältlichen) Wireless-Zubehör können bis zu 16 Spieler ihre DS-Minikonsolen drahtlos per Wireless-LAN verbinden. Nintendo garantiert eine problemlose Verbindung zwischen den DS-Konsolen im Umkreis von zehn Metern. Mittels Wireless-LAN soll das DS sogar den Weg ins Internet finden: Auf diesem Umweg kann man dann mit Spielern aus aller Welt daddeln.

AUSSTATTUNG

Das DS hat einen Kopfhörerausgang integriert, so dass man den hervorragenden 16-Bit-Sound voll auskosten kann. Ein Mikrofoneingang ist ebenfalls an Bord, für den Fall, dass ein



“ »DER UNTERE BILDSCHIRM IST BERÜHRUNGSEMPFINDLICH. DAS ERÖFFNET NEUEN SPIELIDEEN TÜR UND TOR!« ”



Das Design des DS steht noch nicht endgültig fest. Aber so ähnlich wird er wohl aussehen



DS

Spiel Spracheingabe beziehungsweise Spracherkennung unterstützt. Das DS hat einen Akku eingebaut, lässt sich also per Netzteilladen. Batterien sind nicht notwendig. Vorne am Gerät sind zwei Modulschächte untergebracht: Einer für DS-Module, ein zweiter für GBA-Module – jawohl, das DS ist kompatibel zum GBA, man hat also vom Start weg Zugriff auf über 500 Spiele. Wie beim GBA verzichtet Nintendo auf eine Ländercodesperre, man kann also Games aus den USA und Japan auch auf deutschen DS-Geräten starten.

GRAFIK

Beide Bildschirme stellen schnelle 3D-Grafik in hervorragender Detailtreue und mit kontrastreichen Farben dar, einfach cool! Das DS-Spiel »Metroid Prime: Hunters« sieht verblüffend gut aus, fast genauso wie das Gegenstück für den Gamecube. Dem ersten Eindruck nach scheint die 3D-Qualität weit über dem Niveau eines N64 und nur knapp unterhalb des Gamecube zu liegen.

PREISE

Dass Nintendo mit der Minikonsole DS einen Knüller landen könnte, davon sind mittlerweile auch die Spielehersteller überzeugt. Nach anfänglicher Skepsis kündigen alle Großen der Branche zumindest ein bis zwei Spiele für das DS an. Die (rechts abgebildete) Liste der Titel, die bereits zum Start oder kurz danach erhältlich sein sollen, liest sich eindrucksvoll. Die Industrie glaubt an einen Verkaufserfolg, aus gutem Grund: Denn so viel Topqualität zum Taschengeldpreis, das rockt! Noch gibt es kein offizielles Statement von Nintendo, aber man munkelt, das DS

solle etwa 150 Euro kosten. Dies hätte auch einen Preissturz beim GBA zur Folge, denn der wird durch das DS überflüssig. All das werden wir hier in Europa aber leider erst Anfang 2005 erleben; denn momentan sieht es so aus, als dürften nur Daddler in Japan und Amerika schon Ende 2004 Hand an das DS legen.

KONKURRENZ

Ein Kampfpreis ist sicher der am meisten Erfolg versprechende Weg zum Verkaufsschlager. Denn die Konkurrenz ist gerüstet. Nokia will mit einem überarbeiteten N-Gage ein Stück vom Kuchen der mobilen Videospiele abknabbern. Gleiches gilt für Quereinsteiger wie Motherboard-Hersteller VIA, der das Eve-System vorstellte. Aber Sonys PSP macht am meisten her: Kommt auch Ende 2004 in Japan respektive Anfang 2005, und dann mit 1A-Display, schickem Design und Top-Spielen wie zum Beispiel »Gran Turismo 4«. Nur der Preis macht sich verdammt gut als Spaßbremse: Man munkelt, das PSP könnte um die 300 Euro kosten. Viel Holz für ein System, das technisch gar nicht so viel mehr drauf hat als das DS. Ob zum Beispiel die PSP-eigenen Disc-Datenträger sich unbestreitbare Vorteile (hohe Speicherkapazität, Movies) nicht auch mit Nachteilen (Erschütterungen, Verschleiß?) erkaufen, bleibt abzuwarten.

RICHARD LÖWENSTEIN

DIE GANZE WAHRHEIT

SIEHT GUT AUS: FÜR DS SIND JEDE MENGE SPIELE ANGEKÜNDIGT

TITEL	PUBLISHER
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION
MOBILE SUIT GUNDAM SEED	BANDAI
ONE PIECE	BANDAI
DRAGON BALL Z	BANDAI
VIEWtiful JOE DS	CAPCOM
GYAKUTEN SAIBAN	CAPCOM
MEGA MAN NETWORK	CAPCOM
NEED FOR SPEED	EA
BOMBERMAN DS	HUDSON
DYNASTY WARRIORS	KOEI
FROGGER 2005	KONAMI
METROID PRIME: HUNTERS	NINTENDO
PAC 'N' ROLL	NAMCO
PAC PIX	NAMCO
MR DRILLER	NAMCO
NAMCO RPG	NAMCO
PICTO-CHAT	NINTENDO
PIKACHU GAME	NINTENDO
SUPER MARIO 64X4	NINTENDO
TABLE HOCKEY	NINTENDO
WARIO WARE DS	NINTENDO
ANIMAL CROSSING DS	NINTENDO
NEW SUPER MARIO BROS	NINTENDO
MARIO KART DS	NINTENDO
NINTENDOGS	NINTENDO
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	NINTENDO
PROJECT RUB	SEGA
SONIC DS	SEGA
DRAGON QUEST MONSTERS	SQUARE-ENIX
EGG MONSTER HEROES	SQUARE-ENIX
MONSTER RANCHER	TECMO
TEAM NINJA GAME	TECMO
SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ
RAYMAN	UBISOFT



Sonys Playstation Portable (kurz PSP): Harte Konkurrenz, aber deutlich teurer als das DS

Link entwickelt sich im Lauf der Zeit zu einem großen Krieger, der reihenweise Waffen nutzen und seine Gegner mit akrobatischen Moves austricksen kann.



Link besser denn je: Die temporeichen Gefechte setzen Maßstäbe

CUBE

INFORMATION

THE LEGEND OF ZELDA

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



2005



Q1 '05



2005

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: links

Sensationelles Hammer- Abenteuer!

Überraschung: Links neues Abenteuer zeigt, was der Gamecube grafisch wirklich drauf hat!

SEIT EINIGER

Zeit kursieren schon die Gerüchte, Nintendo habe Pläne für ein realistisch aussehendes »Zelda«-Game in der Schublade. Das wir eines Tage ein solches Action-Abenteuer sehen würden, war also vorauszusehen. Nur wer hätte gedacht, dass Nintendo schon jetzt eine solche Überraschung aus dem Hut zaubert? Wir erinnern uns: Vor der E3-Messe war noch nicht einmal hundertprozentig sicher, dass Nintendo überhaupt ein neues Spiel zur »Zelda«-Reihe zeigen wird. Und falls doch, dann würde es sich wohl um eine Fortsetzung von »Wind Waker« mit dem umstrittenen Cel-Shading-Look handeln. Jetzt kommt alles anders.

Nach einem Blick auf die ersten Bilder mag man kaum glauben, dass »The Legend of Zelda« auf der Technologie der

»Wind Waker«-Engine aufbaut. Eine stark modifizierte Version allerdings, die altbekannte Vorteile nutzt. Dazu zählt zum Beispiel das bewährte Eye-Tracking-System, wegen dem die Figuren so lebendig wirken. Denn wenn Figuren miteinander sprechen, verfolgen sie sich mit ihren Augen, blinzeln, staunen und lachen. Die hervorragende Mimik aus »Wind Waker«, wir werden sie also wieder sehen. Auch die mitreißenden Zooms und Fahrten der Kamera hin zu Gegnern und um Fallen herum sind wieder mit von der Partie. Allerdings wird das Kamerasystem auch überarbeitet, so dass es bei Puzzles mehr als bei »Wind Waker« aus den Kulissen herauszoomt und dadurch einen Teil der Lösung verrät.

»Legend of Zelda«, das wird ein ganz großes Abenteuer, mit einem Helden, der auf seinem wilden Pferd Epona über weite

Ebenen reitet, der zu Fuß klamme Höhlen erobert, der wilde Kulissen erklettert und sich mit wechselnden Waffen gegen kleine und große Gegner durchsetzt. Wie wunderschön das in Bewegung aussieht, das zeigt ein brandheißes Demo-Video; wenn du einen Blick darauf werfen willst, besuch einfach unsere Homepage unter der Adresse www.cubemagazin.de. Im Vergleich mit »Wind Waker« wirkt das neue »Legend of Zelda« sichtbar düsterer und schwermütiger. Die gedeckten Farben und der realistische Look von Freund und Feind unterstreichen diesen Eindruck. Und die Gegner ähneln verblüffend den Orks aus den »Herr der Ringe«-Movies. In einer Filmszene sieht man Link gegen ein Feuerbiest kämpfen, das dem Balrog aus den Zwergenminen wie aus dem Gesicht geschnitten ist.

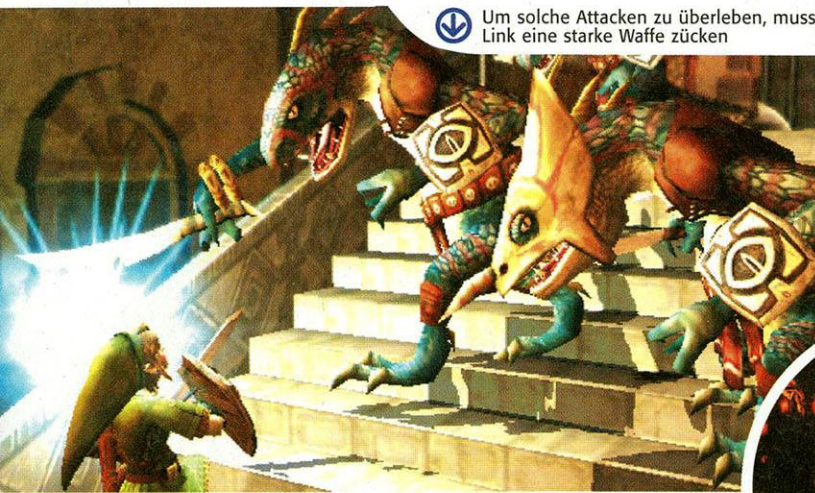
Alles in allem kommt Link deutlich reifer und erwachsener daher als in all sei-

WIR FINDEN
Atemberaubend wie können es kaum erwarten uns mit einem spielerischen Muster die Tage und Nächte um die Ohren zu schlagen!



THE LEGEND OF

»FÜR LINKS NEUES ABENTEUER GREIFT NINTENDO AUF EINEN AUFGEPEPPTEN »OCARINA OF TIME«-LOOK ZURÜCK. LINK KOMMT DEUTLICH ERWACHSENER DAHER.«



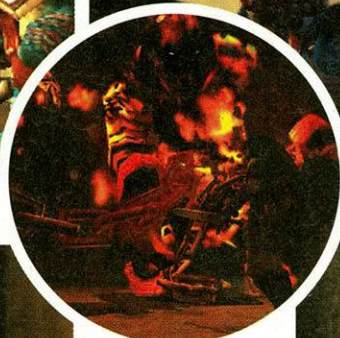
Um solche Attacken zu überleben, muss Link eine starke Waffe zücken



Ihr fieses Grinsen wird die Brut auch nicht retten

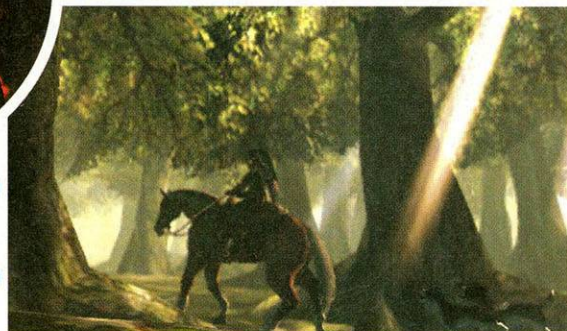


Links Lieblingsbeschäftigung: Steine schieben



Dieser Bossgegner ist Feuer und Flamme für Link

Potzblitz: Das ist kein Rendervideo, sondern echte Spielgrafik!



nen vorangegangenen Action-Abenteuern. Wie sagte noch Nintendos Shigeru Miyamoto, als er auf Nintendos E3-Presskonferenz mit Schwert und Schild die Bühne stürmte? »Auch nach 18 Jahren verändert sich die Zelda-Serie von Mal zu Mal, und das ist auch diesmal so. Wir zeigen euch eine Welt, in der Link zu einem erwachsenen Krieger geworden ist, eine Welt, die ihm keine Ruhepause gönnt.« Diese Welt verblüfft mit Grafikeffekten, die man mit dem Gamecube bisher noch nicht gesehen hat. Die Kulissen wirken total natürlich, voller Leben und Details zwischen Bäumen, Wiesen und Felsen. Wenn Link sein Schild zur Hand nimmt und zu den Schwertern ruft, dann wirken die Kämpfe so realistisch choreografiert wie in den schönsten Kinofilmen. Um die Hardware nicht zu überfordern, greift das Spiel auf einen Rechenzeit sparenden Trick aus »Super Mario Sunshine« zurück: In der Distanz

werden die Kulissen nicht mehr Bildpunkt für Bildpunkt abgebildet, sondern verschwimmen mit der Entfernung ein wenig.

Nintendo selbst hält sich übrigens bedeckt, was Informationen betrifft. Nur eines wurde bereits bestätigt: Nämlich die Tatsache, dass es sich um kein Remake eines vorangegangenen »Zelda«-Titels handelt, sondern vielmehr um eine komplett neue Produktion. Über die Handlung ist bisher noch kein Wort nach draußen gelangt. Werden wir es wieder mit Gannondorf und seinen Schergen zu tun bekommen? Die Bilder deuten das an. Es sieht auch ganz so aus, als bekämen wir es wieder mit einer fesselnden Mischung aus viel Story, spannenden Puzzles und temporeichen Kämpfen zu tun, die wir alle an der »Zelda«-Serie so lieben. Die Bilder weisen darauf hin, dass Spielabläufe denen aus »Wind Waker« oder »Ocarina of Time« ähneln;

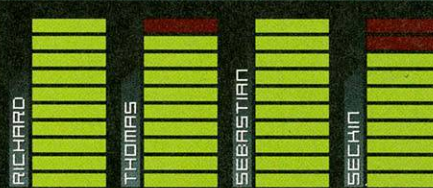
Link liefert sich Gefechte mit haufenweise Schurken, stellt sich Furcht einflößenden Bossgegnern in den Weg und ebnet sich über anspruchsvolle Puzzles den Weg ins große Finale. Davon abgesehen bleiben viele Details vorerst im Dunklen. Auch zum Beispiel, welche Bedeutung das Pferd einnimmt, auf dem Link durch die Pampa reitet. Dient es als Transportmittel zwischen wechselnden Umgebungen, vergleichbar dem Segelschiff in »Wind Waker«? Oder steigt Link nur eher mal nebenbei für eine

Hand voll Reitetappen in den Sattel? Bis all diese Fragen geklärt sind, wird noch einige Zeit vergehen. Denn bisher hat Nintendo nicht einmal festgelegt, wann genau das Spiel erscheint. Es sieht so aus, als könnten japanische Gamecube-Besitzer noch Ende 2004 mit Link zu neuen Abenteuern aufbrechen. Hierzulande werden wir aber auf jeden Fall schon das Jahr 2005 schreiben, bevor uns der komplett modernisierte »Zelda«-Look den Atem raubt.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

GRANDIOSES ACTION-ABENTEUER



- + Hammer-Grafik
- + Spektakuläre Effekte
- + Natürlicher Look
- + Bombast-Sound
- Kommt erst 2005

MEINUNG

■ Wer hätte das gedacht: Für Links neues Abenteuer greift Nintendo auf den »Ocarina of Time«-Look zurück und peppt ihn hundertfach auf. Guck dir das Video auf der Homepage an, es lohnt sich!

SUPER!

F ZELDA

METROID PRIME

Samus Aran zwischen Gut und Böse: Im neuen Ego-Shooter wird die Amazone auf eine Zerreißprobe gestellt

Aktion und Reaktion

CUBE

INFORMATION

METROID PRIME 2: ECHOES

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: RETRO STUDIOS

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: aran

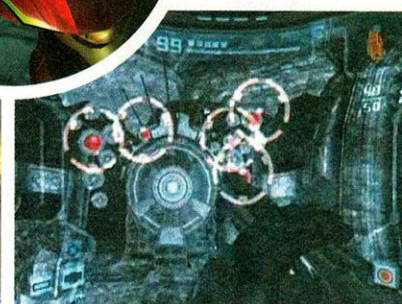


Auf dem Planeten Aether trifft Samus auf völlig neue Gefahren



Interface und Waffen-Grundausstattung gleichen dem Vorgängerspiel

Mit einem neuen Visier kann Samus mehrere Ziele parallel attackieren



AUF DER E3

war Nintendo für so manche Überraschung gut. Eine davon: Der neueste Ego-Shooter mit Weltraumamazone Samus Aran ist fast schon reif für den Start. Bereits im November können US-Besitzer eines Gamecube mit Samus zu neuen Lasergefechten auf unheimlichen Welten aufbrechen, wir müssen hierzulande nur zwei bis vier Wochen länger warten.

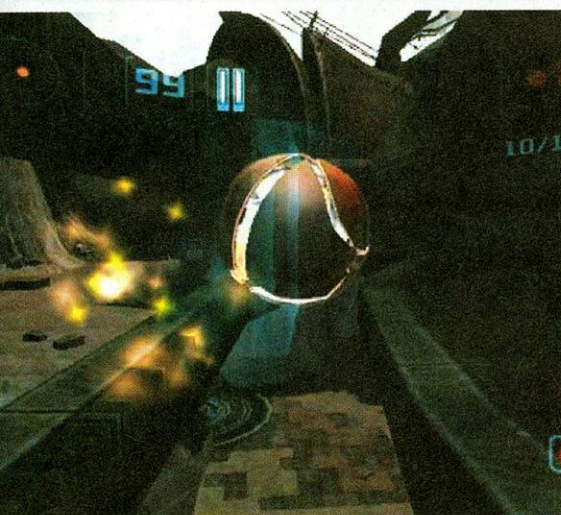
»Metroid Prime 2: Echoes« wirkt auf den ersten Blick wie eine 1:1-Fortsetzung, die ohne großartige neue Ideen direkt an das Vorgängerspiel anknüpft. Tatsächlich ist aber vieles anders, als es auf Anhieb scheint: Samus reist zum

Planeten Aether, um die Bruchlandung eines Raumschiffs der Förderung zu untersuchen. Sie findet sich mitten in einem Massaker wieder, ihr Raumgleiter wird von einem unerklärlichen Unwetter getroffen, Samus versinkt in tiefe Bewusstlosigkeit. Als sie erwacht, ist ein Großteil ihrer Ausrüstung verschwunden. Warum und wieso, das wird im Spielverlauf deutlich: Samus kommt einer Horde von Ings auf die Spur, einer aggressiven Bande von Aliensoldaten, die den Planeten unterjochen will. Noch weit gefährlicher ist allerdings eine dämonengleiche Kreatur, die ihre Macht Zug um Zug ausbaut. Aber im Kampf ums Überleben ist Samus nicht auf sich allein gestellt. Sie kann auf Unterstützung durch die Rasse der Luminoth zählen.

Bald wird deutlich, dass der Planet in zwei Dimensionen existiert, einer hellen und einer dunklen. Für jedes Objekt und jedes Lebewesen in der Dunkelwelt gibt es ein Pendant in der Lichtwelt. Das gilt sogar für Samus selbst. Vergleichbar mit dem Ballerspiel »Ikuruga« muss die Heldin beim Gebrauch ihrer Waffen auf die »Polung« von Projektilen, Lasern und Granaten achten. Einige Biester aus der Dunkelwelt reagieren allergisch auf »helle« Waffen, können dagegen Angriffe mit gleich gerichteter Energie absorbieren. So hetzt Samus Aran über eine Furcht erregende Welt voller Merkwürdigkeiten und Gefahren. Sieht ganz so aus, als würde »Metroid Prime 2: Echoes« den Spieler wieder mit einem spannungsgeladenen Mix aus temporeichen Actionfigts und

»DAS SPIEL WIRKT WIE EINE 1:1-FORTSETZUNG DES VORGÄNGERSPIEL. TATSÄCHLICH IST VIELES ANDERS, ALS ES SCHEINT: SAMUS KÄMPFT IN ZWEI PARALLEL-DIMENSIONEN.«

2: ECHOES



- ⬆ Samus legt sich mit ihrer bösen Schwester an ...
- ⬅ Als Morphball kreiselt Samus ganz locker an Engstellen vorbei
- ⬇ Feurio, der Bildschirm brennt!



nervenerfetzenden Bossgegner-Kämpfen konfrontieren. Mächtigen Würmern und Mutantenbiestern trotzt Samus mit der brachialen Gewalt futuristischer Waffen. Präzises Angriffstiming und durchdachter Einsatz aller vorhandenen Waffen sind der Schlüssel zum Sieg. Die abwechslungsreichen Herausforderungen lassen den Spieler nicht zur Ruhe kommen. Dauerfeuer allein führt nicht zum Erfolg, Kampf mit Köpfchen ist angesagt. Man muss Gegner ablenken und lernen, die Umgebung in den Kampf mit einzubeziehen.

Ein Großteil der Spannung baut wieder darauf auf, dass der Spieler sich mit der Zeit neue Extras aneignet und so immer neue Gebiete auf dem Planeten erschließt. Aufladbarer Beamstrahl, Morphball, Raketen, Wärmevisier, das alles kennen wir bereits

aus dem ersten »Metroid Prime«. Aber das Spielestudio Retro verspricht eine ganze Reihe neuer Mittel, darunter zum Beispiel mehrfach zielsuchende Strahlengeschosse und komplett neue Visiere. Außerdem darf man gespannt sein auf die raffinierten Kniffe, die sich aus dem Wechsel der Waffen zwischen heller und dunkler Dimension ergeben. Die großartigen Entfaltungsmöglichkeiten des Kampfsystems haben uns schon im Vorgängerspiel begeistert, und es sieht ganz so aus, als könne das Sequel noch einen draufsetzen. Die Grafik haut jedenfalls voll rein: Wie das Video auf unserer Homepage zeigt, nutzt »Metroid Prime 2: Echoes« sehr geschickt die Wechsel zwischen Licht und Schatten, um die düstere Atmosphäre zu unterstreichen.

RICHARD LÖWENSTEIN

SAMUS MAL VIER

MULTIPLAYER-SPASS!

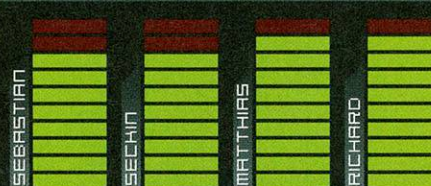
Man kennt Samus Aran als mutige Kriegerin, die mit Hightechwaffen die größten Bossgegner in Schutt und Asche zerlegt. Aber Samus Aran gegen sich selbst, wo gibt's denn so was? In »Metroid Prime 2: Echoes« auf jeden Fall! Denn man wird sich verabreden und am Splitscreen temporeiche Gefechte Spieler gegen Spieler austragen können. Ob Deathmatch, Capture-the-Flag oder Kooperations-Kampagne, das ist noch unklar: Bisher verrät Nintendo keine genauen Einzelheiten über die Spiel-Modi. Wir wüssten zum Beispiel auch gern, ob man nur am Splitscreen gegeneinander kämpfen kann oder ob Nintendo eine LAN- oder sogar Online-Option in Planung hat. Eines hat Nintendo aber immerhin schon verraten, nämlich dass bis zu vier Spieler in die Rolle von Samus schlüpfen und sich miteinander messen können. Laserwaffen, Beamstrahl, Morphball, Kletterhaken, all diese Fähigkeiten kommen dabei zum Einsatz. Ob andere Rassen (Space Pirates, Ing-Horden, Luminoth, Föderations-Soldaten) in den Mehrspieler-Kampf eingreifen, wird sich zeigen.



⬆ Bis zu vier Spieler können sich mit Beamwaffe und Morphball messen

CUBE UNSER EINDRUCK

FEURIGES EGO-SHOOTER-ERLEBNIS



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

MEINUNG

■ Samus Aran als Heldin eines packenden Action-Kicks, der dem Vorgänger nur ähnlich scheint: Wer näher hinguckt, merkt schnell, dass dieses Spiel sehr viel Eigenständiges an sich hat.

SUPER!



CUBE

INFORMATION

HDR: DAS DRITTE ZEITALTER

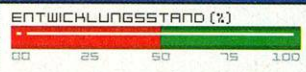
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1



HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

Der eine Ring, das eine Rollenspiel!



Wie David gegen Goliath: Elfin gegen Höhlentroll



Das Heldenquartett brennt darauf, den Balrog niederzumetzeln



Schwert und Beil sind sein Fall

WIR FINDEN
Rollenspiel-Erlebnis mit
Cinemascope-Flair und
Mega-Spieltiefe.
Vielversprechend!

MIT DEN bisherigen Spielen zum »Herr der Ringe«-Zyklus hat Electronic Arts einen prima Job gemacht. Und sehr viel spektakulärer als beim letzten Teil »Die Rückkehr des Königs« lässt sich ein brachiales Schlachtfest wohl kaum noch inszenieren. Um den Millionen Anhängern von Tolkiens Romanen und Jacksons Verfilmungen trotzdem eine neue Herausforderung bieten zu können, wählt Electronic Arts ein neues Genre: Das nächste »Herr der Ringe«-Game wächst zu einem Rollenspiel-Erlebnis heran, einem ausgewachsenen Abenteuer, komplett mit Charaktergenerierung, Rundenkampfsystem und Heldenaufbau. Da das Spiel ausschließlich für Konsolen, also nicht für den PC erscheint, kann Electronic Arts die Steuerung speziell für den Gamecube-Controller anpassen. Der Spieler stellt sich zu Beginn eine eigene Party aus vier Helden zusammen und beeinflusst damit bereits das Schicksal von Mittelerde. Denn man bestimmt völlig frei, ob man auf Seite der Menschheit Saurons Ork-Brut

niedermetzelt oder an Saurons Seite Mittelerde erstürmt.

Die Handlung basiert auf dem Dritten Zeitalter im »Herr der Ringe«-Zyklus, ist also in der Epoche angesiedelt, in der auch die Filme spielen. Aber die Story läuft parallel zur Leinwandfassung, mit ein paar Kreuzungspunkten und vielen bisher noch nicht gesehenen Ereignissen. Wer der Handlung nicht stur folgen mag, bitte sehr: Die Bewegungsfreiheit soll enorm sein, der Spieler lenkt seinen Helden-trupp frei Schnauze durch die Kulissen. Man kann also beliebig viele Nebenquests bewältigen, Bonuswaffen entdecken oder NPCs in die Party aufnehmen. Apropos Party: Aragorn, Legolas, Gandalf und Eowyn gesellen sich gelegentlich zur Gruppe, aber nur kurzzeitig als freie Begleiter.

Ein vielschichtiges Skill-System macht schwächliche Helden zu mächtigen Kriegerern, Magiern und Elfen. Eine breite Auswahl an Kleidungsstücken, Rüstungen, Zaubersprüchen, Schwertern, Äxten und weiteren Nah- wie Fernkampfwaffen hilft

dabei. An Freunden und Feinden wirft das Spiel alles in die Schlacht, was das Szenario hergibt: Menschen, Elfen, Orks, Trolle, Ents, Drachen. Das Spiel umfasst Schauplätze aus allen drei »Herr der Ringe«-Filme und konfrontiert den Spieler mit wechselnden Aufgaben, je nach Seitenwahl: Hier soll man Helms Klamm erobern, dort Minas Tirith zerstören, dann den

Gegner auf den Feldern von Pelennor besiegen und die gefallene Stadt Osgiliath verteidigen. Wahrhaft monströse Gefahren warten: Wenn sich etwa in den Minen von Moria ein lichterloh fackelnder Balrog in den Weg stellt, dann ist das ein Bosskampf vom Feinsten!

RICHARD LÖWENSTEIN

Aragorn, Legolas und Gefährten als Helden eines Fantasy-Rollenspiels: Juhu!

CUBE UNSER EINDRUCK

VIELSCHICHTIGES FANTASY-ERLEBNIS



- Top-Szenario
- 1A-Grafik
- Peppiges Kampfsystem
- Kino-Atmosphäre

MEINUNG

Ein Rollenspiel in der Welt von Mittelerde? Darauf haben wir lange gewartet! Die Überraschung: Rundenkampfsystem, Heldenaufbau, das ist alles ganz schön hardcore!

SUPER!

MEHR KAMPF

Free-Form, so nennt Ubisoft das total überarbeitete Kampfsystem. Vorteile laut Hersteller: Präzise kontrollierbare Attacken, obwohl mehr Gegner auf den Helden einstürmen.



CUBE
VORSCHAU

CUBE

INFORMATION

PRINCE OF PERSIA

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

HERKUNFT: KANADA

GENRE: ACTION-ABENTEUER

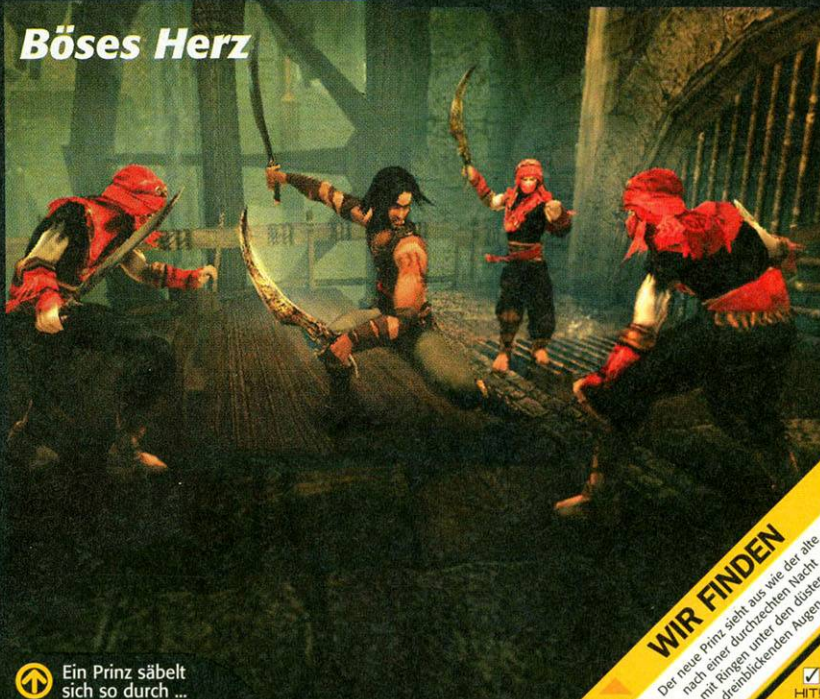
SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



Böses Herz



Ein Prinz säbelt sich so durch ...



Laut Hersteller ist das Spielgrafik, kein Render-Intro!

Der düstere Look hat was



PRINCE OF PERSIA 2

Der persische Prinz blickt in den Rachen der Hölle

DAS LEBEN

Ist manchmal ungerrecht, sogar zu Spielherstellern. Wie konnte es sonst passieren, dass ein so großartiges Action-Abenteuer wie »Prince of Persia« floppt, statt die Charts zu stürmen? Zumindest in den USA hat der Prinz eine satte Bauchlandung hingelegt; und so haben wir schon befürchtet, Ubisoft könnte die »Prince of Persia«-Serie mangels Erfolg kippen. Puh, das Gegenteil ist der Fall: Der zweite Teil wird noch um einiges größer und atemberaubender als das Vorgängerspiel! Die Heldenrolle übernimmt derselbe namenlose Prinz aus dem Orient, den wir schon kennen. Aber er wirkt verändert: Mit Lederklammern, dickem Bizeps und finsterem Blick im Gesicht stürzt er sich in ein düsteres Abenteuer. Er widersetzt sich dem Tod, den das Schicksal für ihn vorherbestimmt. Gejagt von Dahaka, der unsterblichen Inkarnation eines vergeltungssüchtigen Gottes, begibt sich der Held auf eine verfluchte Insel. Diese Brutstätte der Biester scheint uns eher der Vorhof zur Hölle, so abgedreht sehen einige der Kreaturen aus. »Nur durch

erbitterte Entschlossenheit, schmerzliche Entbehrung und meisterhafte Beherrschung neuer, todbringender Waffenkünste« kann der Prinz aus Persien die ultimative Mutprobe meistern, so beschreibt's die offizielle Pressemeldung.

Was heißt das in der Praxis? Wir bekommen es grundsätzlich mit dem vertrauten Gameplay zu tun: Rennen, hüpfen, Säbel rasseln und dazwischen immer wieder filmische Momente, die das Spiel zum cineastischen Erlebnis verdichten. Aber »Prince of Persia 2« setzt den Schwerpunkt auf Kampf-Action: Mehr Gegner, mehr Moves, mehr Attacken, mehr Konter. Man wird die Kulissen in die Gefechte einbeziehen und zerstören können, um etwa angreifende Dämonen unter tonnen schweren Steinquadern zu begraben. Kämpfe auf weite Entfernungen, bisher eher nicht Sache des Prinzen, werden eine gewichtige Rolle spielen. Dafür baut Ubisoft ein komplett neues Fernkampfsystem ein, inklusive Projektilwaffen und Zoomfunktionen. Das dürfte den Spielfluss doch sehr verändern, wir erwarten ein Plus an Abwechslung.

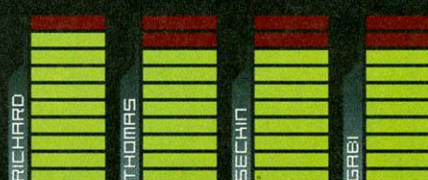
Natürlich greift der Prinz auch wieder in die temporale Trickkiste: Mit Hilfe des Sands der Zeit beeinflusst er den Gang von Sekunden und Minuten, beschleunigt und bremst das Geschehen. Kann man die Uhr nach einem Fehler wieder um ein paar Sekunden zurückdrehen? Welche Zeittricks hat der Prinz sonst noch drauf? Das verraten die Entwickler noch nicht. Sicher ist: Wer das

erste »Prince of Persia« zu kurz fand, wird von dem deutlich umfangreicheren Nachfolger sehr viel länger gefesselt. Bleibt nur zu hoffen, dass die Gamecube-Fassung nicht wegen eines Marketingdeals zwischen Ubisoft und Sony wieder einige Monate nach der Version für die Playstation 2 erscheint.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

KAMPFBETONTES ORIENT-MÄRCHEN



- Mehr Kampf
- Düsterer Look
- Interessante Steuerung
- Kino-Atmosphäre

MEINUNG

■ Fantasy, Untote, Horror-Atmosphäre und jede Menge Kämpfe: Wir können die Fortsetzung eines der besten Action-Abenteuer für den Gamecube kaum erwarten!

SUPER!

CUBE

INFORMATION

FIRE EMBLEM: SOUEN NO KISEKI

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: INTELLIGENT SYSTEMS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: STRATEGIE/ROLLENSP.

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



UNKLAR

Q3 '04

Q4 '04

FIRE EMBLEM: SOUEN NO KISEKI

Lustig
ist das

Söldnerleben

Trotz einiger Spezialeffekte: die Grafik ist nicht die Stärke des Spiels

Mit Feuer, Schwert und Wörterbuch

ZUGEGEBEN,

es hat etwas gedauert, aber besser spät denn nie: »Fire Emblem: Souen no Kiseki« ist der erste Titel der »Fire Emblem«-Serie, der es auf den Gamecube geschafft hat. Noch weiß man nichts Genaueres, aber in Anbetracht der Tatsache, dass sich seine Vorgänger in Japan nicht stück-, sondern zentnerweise verkauft haben, steht dem Cubebesitzer sicher ein toller Titel ins Haus. Was die Serie zum Verkaufsschlager macht, ist in erster Linie die sehr gelungene und ausgewogene Kombination aus Rollenspiel- und Strategieelementen. Dazu kommt eine gewisse Gnadenlosigkeit, welche die Entwickler mit den Spielhelden pflegen: Stirbt eine Figur im Kampf, so ist sie weg vom Fenster. Ende, aus, keine Wiederbelebungszereemonien, kein Aufwachen mit einem Trefferpunkt, kein Tränke schlucken. Weg ist weg. Mit diesem Wissen im Hinterkopf geht man natürlich ganz anders in einen Kampf: »Fire Emblem« spielt man ohne Netz und doppelten Boden.

Was ist an »Fire Emblem: Souen no Kiseki« – grob übersetzt könnte man den Titel mit »Pfad der blauen Flamme« – nun neu? Am augenfälligsten ist der Sprung in die dritte Dimension. Die schon lange überfällige Konvertierung auf 3D ist, soweit man dies jetzt schon sagen kann, ganz gut geglückt. Die Grafik haut einen zwar nicht vom Hocker, erfüllt aber ihren Zweck und wird vielleicht noch ein bisschen aufgepeppt. Im Augenblick wirkt das Ganze noch etwas schmucklos. Die isometrische Draufsicht, in der man die Kämpfe bestreitet, ist hingegen gelungen und übersichtlich.

Zum Gameplay und zur Story lässt sich in diesem Stadium noch sehr wenig sagen. Ohne wirklich fundierte Japanischkenntnisse ließ sich nur Folgendes in Erfahrung bringen: Der Hauptcharakter hört auf den Namen Ike und ist Mitglied einer Söldnertruppe, die sein Vater Grail anführt. Auf einem Kontinent namens Telius verdient der bunte Haufen sein Brot damit, sich für andere die Hände schmutzig zu machen. Ein gefährliches Geschäft, bei dem Verluste nicht

ausbleiben. Entstandene Lücken können zwar im Verlauf des Spiels aufgefüllt werden, und die Söldnertruppe kann mit der Zeit auf eine ganz beachtliche Größe anwachsen. Neumitglieder beginnen allerdings, was Fähigkeiten, Attribute und Kenntnisse anbelangt, ganz weit unten auf der Nützlichkeitsskala. Wie schon in den Vorgängertiteln so blutet beim Verlust eines alten Charakters gleich zweimal das Herz – Veteranen

sind nur schwer durch Anfänger zu ersetzen.

Alles in allem ist es noch reichlich früh für eine fundierte Bewertung. Wenn man allerdings von der Güte der Vorgänger auf die Qualität des aktuellen Titels schließen darf, kann man sich beruhigt zurücklehnen und die Zeit bis zur Veröffentlichung gelassen absitzen.

THOMAS PETER



Fängt die Stimmung der Vorgänger gut ein, grafisch aber etwas schwach.



Ein Fest für Taktikfans

Die fetten Moves kriegst du als stylische Cutszene auf die Augen



CUBE UNSER EINDRUCK

TAKTIK IN DER DRITTEN DIMENSION

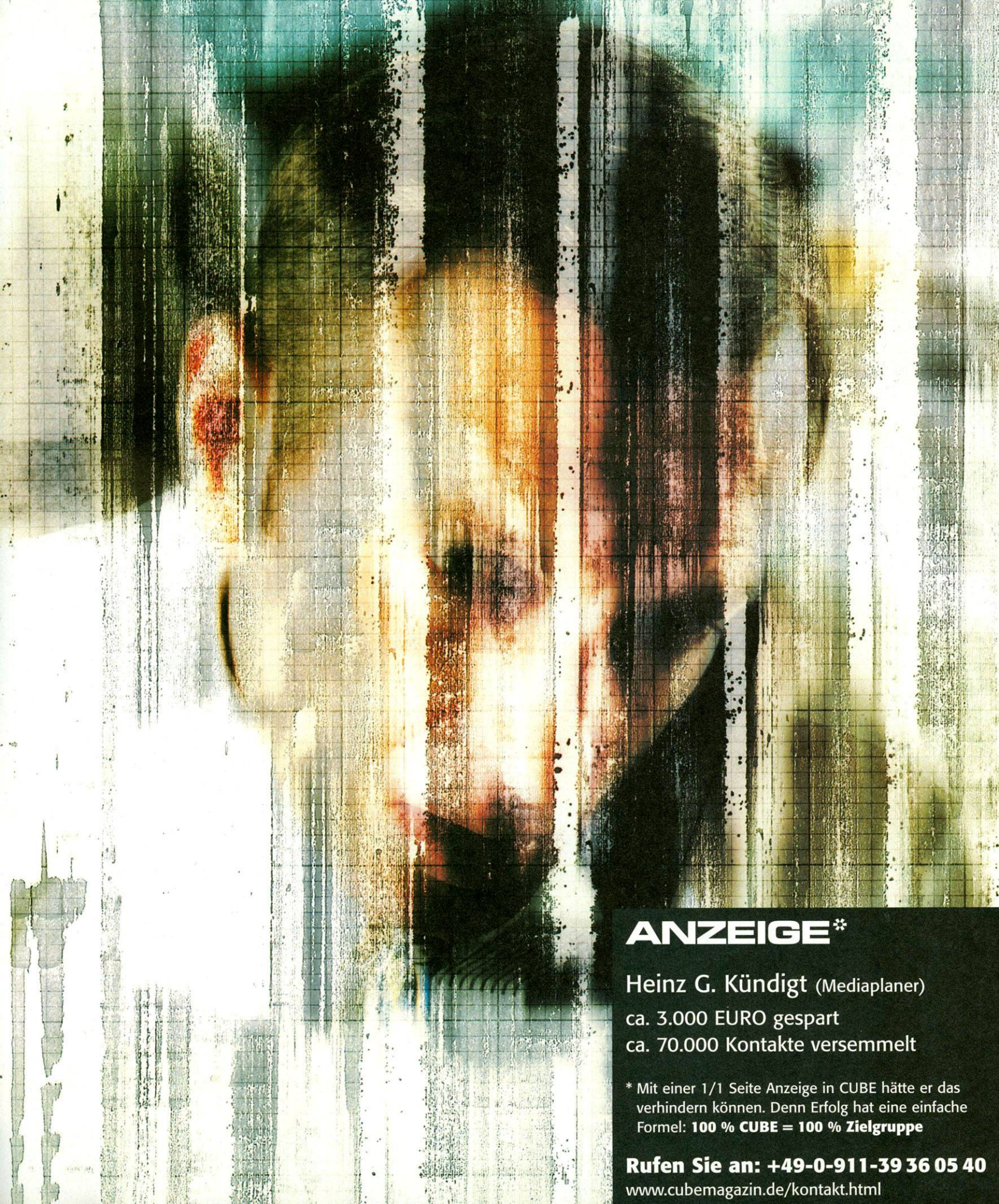


Klassische Rollenspiel-Serie
Grafik etwas schwach

MEINUNG

Fans von strategischen Rollenspielen aufgepasst: Hier kommt ein Spiel auf den Gamecube zu, welches das Zeug hat, genau so süchtig zu machen wie seine Vorgänger. Vorausgesetzt natürlich, dass die Übersetzung stimmt, denn Japanisch lernt sich nicht so schnell ...

SUPER!



ANZEIGE*

Heinz G. Kündigt (Mediaplaner)

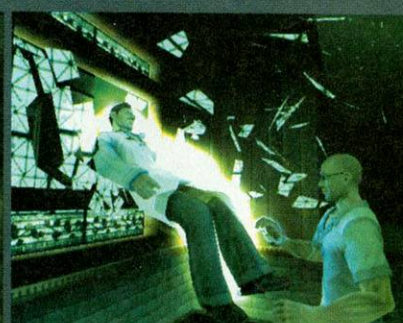
ca. 3.000 EURO gespart

ca. 70.000 Kontakte versammelt

* 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



CUBE

INFORMATION

SECOND SIGHT

PUBLISHER: FREE RADICAL DESIGN

HERSTELLER: FREE RADICAL DESIGN

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



SEPT. '04



UNKLAR



SEPT. '04

*Mehr als ein
Action-Shooter,
viel mehr ...*



SECOND SIGHT

Wir waren bei Free Radical zu Besuch, den Machern von »Time Splitters 2«. Warum? Um einen der ungewöhnlichsten und aufregendsten Action-Shooter aller Zeiten Probe zu spielen!

STELL DIR VOR,

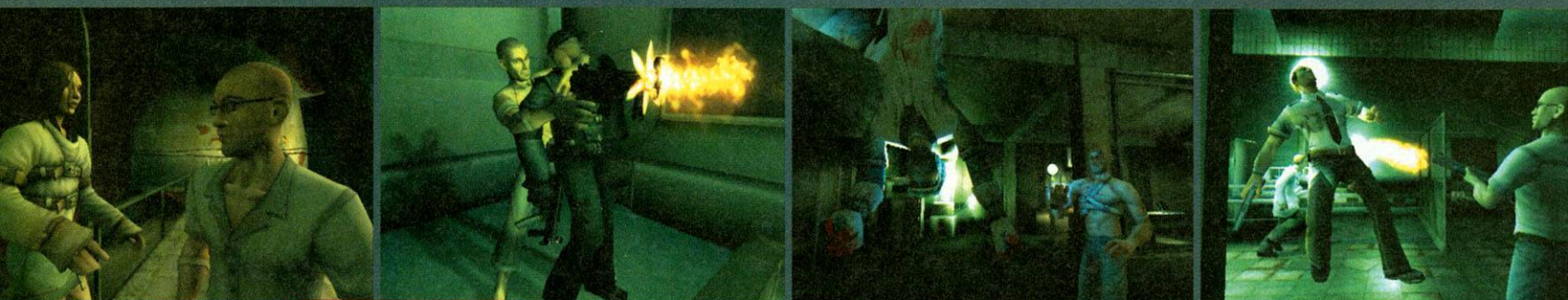
du wachst eines Tages auf und hast das Gedächtnis verloren. Jede Erinnerung an deine Identität und dein bisheriges Leben ist wie weggewischt. Alle Gesichter scheinen dir plötzlich völlig fremd, niemandem kannst du trauen. Du bist völlig auf dich gestellt. Genau diesen Horror-Trip muss die Hauptfigur im neuen Action-Spiel

von Free Radical Design durchstehen. Mit »Second Sight« – so der Titel – haben sich die Macher von »Time Splitters 2« viel Zeit gelassen. Doch das Warten hat sich gelohnt. Denn »Second Sight« ist nicht einfach ein weiterer dumpfer Action-Shooter, sondern mehr. Viel mehr.

Das Spiel erzählt die Geschichte von John Vattic, der eines Tages in einem lee-

ren Operationssaal aus der Narkose erwacht. Das gesamte Personal ist verschwunden, ebenso wie Johns Erinnerungsvermögen, das sich infolge des medizinischen Eingriffes verabschiedet hat. Völlig auf sich allein gestellt irrt er durch die leeren Hallen, um einen Weg aus der Anlage zu finden und seiner Vergangenheit wieder auf die Spur zu kommen.

»DIE MEDIZINER HABEN JOHN IM ZUGE DER OPERATION EINE UNFREIWILLIGE GENERALÜBERHOLUNG VERPASST UND IHN MIT ÜBERSINNlichen KRÄFTEN AUSGESTATTET.«



VÖLLIG LOSGELOST

DIE GEISTER, DIE ER RIEF

■ Durch Johns Telekinese-Strahl wird jeder Feind so handzahn wie ein Kätzchen, wenn auch nur widerwillig. Sollten Vattics mentale Kräfte mit der Zeit nachlassen und sollte sich der Gegner befreien können, heißt es allerdings Beine in die Hand nehmen: Soldaten sind nun mal sehr nachtragend.

WAS FÜR EIN PSI-CHO!

KEIN NORMALER HELD

■ John Vattic kann mit Händen und Füßen kräftig austeilen, aber seine eigentliche Kraft bezieht er aus dem Geist. Mit psychischen Fähigkeiten lassen sich Feinde durch die Gegend werfen, Energieblitze schleudern und Selbstprojektionen erschaffen.

ICH GLAUB ICH SPINNE

GEISEL IN ZWANGSJACKE

■ Beim Charakter-Design hat sich Free Radical Design ordentlich ins Zeug gelegt. Die Geisel, die Vattic hier befreien muss, schaut sichtlich verdutzt aus der Wäsche. Kein Wunder, über Johns Fähigkeiten kann man nur staunen.

Doch so einsam, wie John glaubt, ist er gar nicht: Schon nach den ersten Schritten tauchen finster dreinschauende Wachen aus dem Dunkeln auf, die Vattic nur allzu gerne gewaltsam Bettruhe verordnen wollen. Wie sich aber schnell herausstellt, ist John seinen Gegnern nicht schutzlos ausgeliefert. Denn die Mediziner haben ihm im Zuge der Operation eine unfreiwillige Generalüberholung verpasst und mit übersinnlichen Kräften ausgestattet, die sich neben

üblichen Standardattacken im Kampf gegen die Feinde als äußerst wirksam erweisen. Dank Telekinese, eine der ersten Fähigkeiten, über die John verfügt, schweben Monitore durch die Luft, Stühle rutschen wie von Geisterhand über den Boden, und der Tisch im Konferenzsaal wird zu einem ernst zu nehmenden Wurfgeschoss. Jedes nur erdenkliche Objekt lässt sich in »Second Sight« zur Waffe zweckentfremden. Selbst Feinde kann John in die

Luft heben und oben auf Schränken oder hinter Kisten verstauen, wo sie keine Bedrohung mehr darstellen. Wer von solch friedlichen Methoden nichts hält, kann die Widersacher einfach nach persönlichem Gusto durch die Räume schleudern, aus Fenstern werfen oder gegen andere Feinde kegeln. Mit der Zeit wird Johns Geist zu weiteren Kunststücken fähig und kann beispielsweise Projektionen von Vattics Körper erschaffen oder im wahrsten Sinne



TAUSENDSASSA

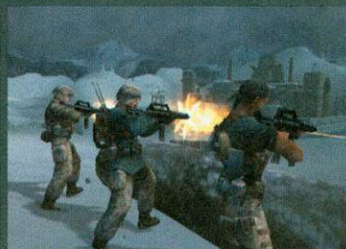
ABWECHSLUNG WIRD GROSS GESCHRIEBEN



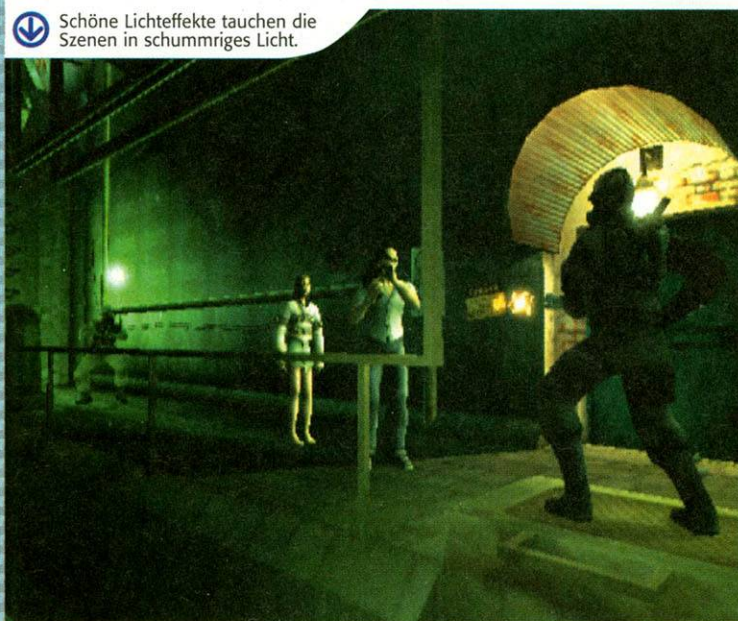
Wir machen den Weg frei: Ohne Johns Hilfe wäre die Geisel hoffnungslos verloren



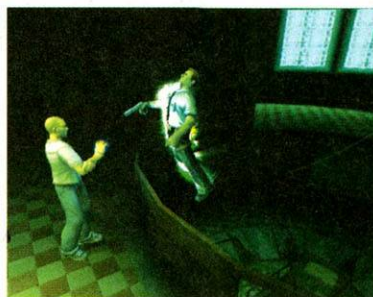
Im Laufe des Spiels hat John immer neue Aufgaben zu bewältigen. Mal sieht man ihn durch die dunklen Gänge der Forschungsanlage schleichen oder Gegner wild durch die Gegend wirbeln. Die zahlreichen Flashback-Missionen hingegen, die Teil von Vattics Vergangenheit sind, setzen ganz andere Akzente. Oft gilt es hier mit Waffengewalt und Taktik ein Ziel zu erreichen. So muss eine Militärbasis infiltriert werden, ein andermal spielt John Schutzengel und eskortiert Gefangene aus einem Lager.



Schöne Lichteffekte tauchen die Szenen in schummriges Licht.



Johns Psi-Fähigkeiten verleiten zu so manch fieser Aktion



Im Körper des Feindes: Gleich geht John auf seinen ahnungslosen Gegner los



des Wortes vor Geistesblitzen sprühen. Selbst fremder Körper darf man sich im Laufe des Spiels bemächtigen – ein Feature, auf das die Gamecube-Spieler schon seit der Ankündigung von »Geist« sehnsüchtig warten.

Das übersinnliche Spektakel wird dabei von einer rundum erneuerten Grafik-Engine ins rechte Licht gesetzt. Kalte Neonröhren oder flackernde Scheinwerfer sind spärlich gesät und sorgen für eine düstere Grundatmosphäre. Oft verraten nur die langen Schattenwürfe der Gegner, dass Ärger im Anmarsch ist. Besondere Aufmerksamkeit hat man den Spielfiguren gewidmet, deren Polygon-Zahl im Vergleich zu »Time Splitters 2« deutlich nach oben geschraubt wurde. Das Resultat ist verblüffend lebensecht: Hat Vattic beispielsweise einen Gegner einmal in seinem bösen Blick, zappelt der Feind hilflos in der Luft und versucht sich zu befreien. Nackte Angst ist ihm dabei regelrecht ins Gesicht geschrieben. Doch auch leblose Objekte wirken erstaunlich realistisch: Kisten, Stühle und Monitore prallen physikalisch korrekt voneinander ab, schlagen auf dem Boden auf, explodieren beim Aufprall und schleudern in einer Druckwelle alles Umliegende meterweit durch die Luft. Selbst die Gliedmaßen der toten Gegner machen bei jeder Explosion so realistische Verrenkungen, dass man seinen sadistischen Gelüsten gerne nachgibt und die Leichen noch ein paar Male durch die Gegend bombt.

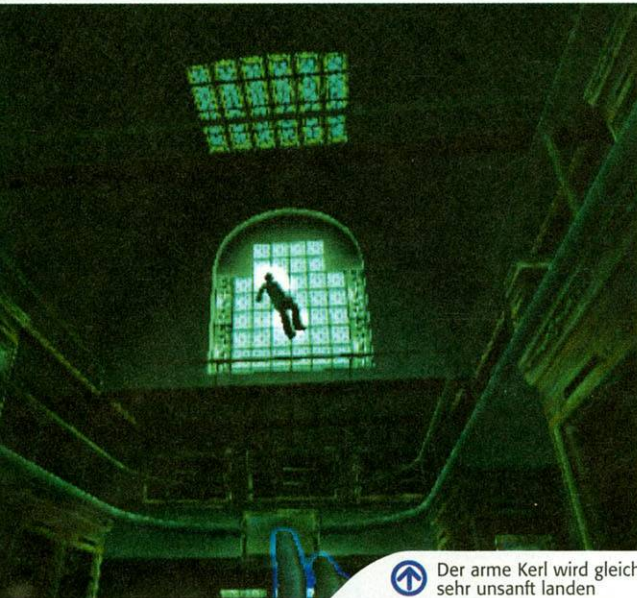
Um bei solchen Sprengorgien nicht den Überblick zu verlieren, hält eine flexible Kameraführung über das Geschehen Wache, die mit dem Y-Knopf zusätzlich in eine Schulter- oder Ego-Perspektive umschwenkt. Sollte es John einmal mit seinen Fähigkeiten übertreiben und gleich reihenweise Stühle, Telefone und Tische vor der Linse schweben

lassen, kann man die Kamera mit dem C-Stick bequem nachjustieren.

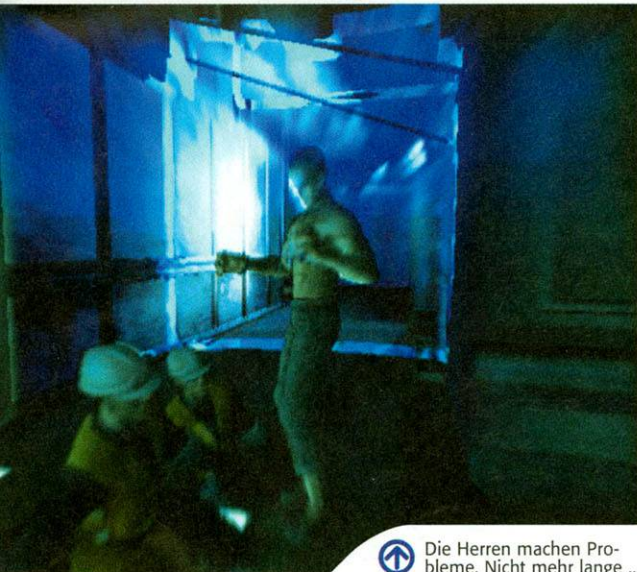
Spielerisch glänzt »Second Sight« durch frische Ideen und Individualität. Zahlreiche Flashbacks, die Vattic auf seiner Reise durchlebt, führen in die Zeit vor der fatalen Operation und geben wichtige Hinweise auf seine Identität. Diese Rückblenden sind nicht einfach statische Zwischensequenzen, sondern allesamt genauso spielbar wie das Geschehen in der Gegenwart. Durch die unterschiedlichen Zeitebenen erreicht das Gameplay nicht nur ungeheure Tiefe, sondern strotzt auch nur so vor Abwechslung: Mal kämpft Vattic in der Gegenwart um sein Überleben, nutzt seine übersinnlichen Fähigkeiten oder muss sich an Wachen vorbeischieben, ein anderes Mal befreit John in der Vergangenheit Geiseln oder lässt einfach die Waffen sprechen. Der Einsatz der Psi-Fähigkeiten wird bald überlebenswichtig: Bei zahlreichen Kopfnüssen muss man aus der Entfernung Objekte durch die Gegend schieben oder übereinander stapeln, um den ersehnten Ausgang zu erreichen. Auch unpassierbare Lichtschranken und Abwehrmechanismen würden John ohne die Fähigkeit der Projektion schnell vor Probleme stellen. Bei den unterschiedlichen Aufgaben ist also Einfallsreichtum gefragt, und über den verfügt John trotz Amnesie reichlich.

Auch angesichts der Story ist durchaus Köpfchen angebracht, denn hier entfaltet das Spiel eine Komplexität, die man von einem Shooter nicht erwarten würde: »Second Sight« zieht den Spieler unmittelbar in ein Netz aus Intrigen und Halbwahrheiten. Zu Beginn ist man kein bisschen schlauer als John selbst. Doch ergibt sich bald ein bruchstückhaftes Bild aus den Flashbacks, in denen Vattic seine Vergangenheit noch einmal durchlebt.

»DURCH DIE UNTERSCHIEDLICHEN ZEITEBENEN ERREICHT DAS GAMEPLAY NICHT NUR UNGEHEURE TIEFE, SONDERN STROTZT AUCH NUR SO VOR ABWECHSLUNG.«



Der arme Kerl wird gleich sehr unsanft landen



Die Herren machen Probleme. Nicht mehr lange ...

Allerdings stiften diese Rückblenden zunächst eher Verwirrung, als dass sie Licht ins Dunkel bringen: Denn viele Charaktere, mit denen John in der Vergangenheit Seite an Seite gekämpft hat, entpuppen sich in der Gegenwart plötzlich als Überläufer und gehen mit allen Mitteln gegen ihn vor. Irrungen und Wirrungen dieser Art sind in »Second Sight« die Regel. Bis John seiner Vergangenheit auf die Spur kommt, wird er mehr als nur einmal im Dunkeln tappen. Zahlreiche Echtzeit-Zwischensequenzen treiben bei seiner Suche die Handlung voran und bieten dem Spieler dank schöner Lichteffekte und Animationen ein waschechtes Kino-Erlebnis, das mit einigen Überraschungen und Wendungen aufwartet. Die endgültige Wahrheit liegt

letztlich irgendwo in Johns Gedächtnis begraben. Auf seine Wahrnehmung alleine darf er sich nicht verlassen. Denn in »Second Sight« ist nichts, wie es auf den ersten Blick scheint.

Bis der Thriller mit starkem Hang zum Tischerücken jedoch in den Handel kommt, vergehen noch ein paar Monate. Free Radical Design will auf Nummer sicher gehen und das Spiel so gut wie nur irgend möglich auf den Markt bringen, was angesichts der Story und den neuen Ideen kein allzu großes Problem darstellen dürfte. »Second Sight« verspricht eines der Highlights für den Gamecube zu werden. Da nimmt man eine Wartezeit bis September gerne in Kauf.

MATTHIAS LAUSMANN

BENUTZ DEIN HIRN!

BALLERN FÜR DENKER

Zu Beginn sind die Wachen für John noch recht harmlos: Sobald sie herausfinden, wozu er fähig ist, nehmen sie hurtig die Beine in die Hand und suchen das Weite. Im Verlauf der Spielsprechen sich aber seine Fähigkeiten schnell herum. In späteren Missionen treten sie ihm bedeutend entschiedener entgegen und eröffnen gnadenlos das Feuer. Auch wenn die Wachen einmal im Bann von Johns Telekinese sind, hält sie das nicht davon ab, wild in der Gegend herumzuschießen. Wenn dann auch noch Geiseln in der Nähe sind, die Vattic in Sicherheit bringen muss, ist äußerste Vorsicht geboten.

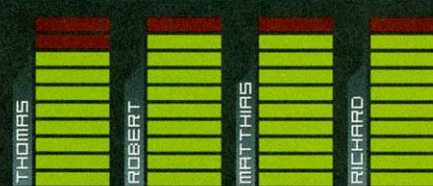
Trotz Amnesie hat John einige Manöver immer noch nicht verlernt



Verunsichert zielt der Agent auf seinen Kollegen. Ist er von John schon besessen?

CUBE UNSER EINDRUCK

ÜBERSINNLICHES ACTION-SPEKTAKEL



- + Dichte Story
- + Realistische Engine
- + Interessante Idee
- + Flexible Kameraführung

MEINUNG

■ »Second Sight« wird ein herausragender Action-Shooter. Mit toller Story und frischen Ideen könnte Free Radical Design einen ähnlichen Meilenstein setzen, wie Valve das Ende der Neunziger mit »Half-Life« vollbracht hat.

SUPER!

Wie das Spiel, so steckt auch der Film voller Action und Spezialeffekte. Wer Spider-Man in seinem Element sehen will, der sollte sich den 8. Juli vormerken: Dann beginnt sein Kampf gegen Dr. Octopus, den Tentakel-Mann.



Ich glaub, der spinnt!



Die schabigen Schergen des Jokers treiben's offenbar nicht nur in Gotham City bunt ...



Prügeln bis der Arzt kommt ...

Die Fortsetzung hat es in sich: Verbessertes Gameplay und flirrendes Seilschwingen sorgen für jede Menge Action und Spielspaß.
WIR FINDEN

CUBE
INFORMATION

SPIDER-MAN 2

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: TREYARCH

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



09. JUL 04



UNKLAR



28. JUNI 04

SPIDER-MAN 2

PETER PARKER

kehrt zurück: Im Kino und auf dem Gamecube muss er demnächst in »Spider-Man 2« New York City retten. Der Student und Gelegenheitsreporter, der seit einem Spinnenbiss übernatürliche Fähigkeiten besitzt, tritt diesmal gegen seinen Erzrivalen Dr. Octopus an. Der war einst ein brillanter Wissenschaftler, ist nun aber ein gefährlicher Krimineller mit Welteroberungsgelüsten. Ein richtig übel gelaunter Zeitgenosse mit riesigen mechanischen Tentakeln auf dem Rücken, die er als unbezwingbare Waffen einzusetzen weiß.

Wer simple Haudrauf-Action wie im Spiel zum Vorgängerkino erwartet, ist schief gewickelt. Denn die Entwickler von Treyarch lassen sich für die Fortsetzung etwas Besonderes einfallen: Der Held

der Geschichte ist nicht nur an die Storyline des Films gefesselt, sondern kann die Stadt New York auf eigene Faust erkunden. Mehr als 30 real existierende Schauplätze, darunter der Central Park, die Kathedrale St. Patrick oder die Freiheitsstatue, dienen nicht nur als Orientierungshilfe, sondern dürfen auch besucht werden. Mit viel Liebe zum Detail haben die Designer diese Sehenswürdigkeiten ins Spiel integriert. Und natürlich warten dort zahlreiche Bonusaufgaben, mit denen man die Fähigkeiten von Spider-Man steigern kann. Wer genügend Taschendiebe und Straßenrowdys vertrimmt, flüchtende Ganoven einfängt oder brave Bürger rettet, erlernt im Lauf der Zeit bis zu 50 Combos, mit denen man auch großkalibrigen Bösewichtern das

Fürchten lehrt. Und nebenbei bemerkt: Es macht auch noch jede Menge Spaß, diese fast »normalen« Verbrecher zu verkloppen und so für Recht und Ordnung zu sorgen.

Im Zuge dessen darf man freilich nicht die eigentliche Herausforderung vergessen: Es gilt Dr. Octopus und seinen ruchlosen Schergen das Handwerk zu legen. In die Quere kommen Spider-Man dabei noch ein paar andere Schurken aus der Welt der Marvel-Comics: Mysterio oder Black Cat, die Gastauftritte in »Spider-Man 2« feiern. Über einen Mangel an Action wird man sich also nicht beklagen können. Hauptangriffswaffe bleiben die Spinnenfäden, die Spider-Man aus dem Handgelenk abfeuert. Mit diesen klebrigen Fäden kann er Gegner entwaffnen, ihnen die Augen

Bald schwingt sich Marvels Vorzeigeheld auf zu neuen Abenteuern



**CUBE
VORSCHAU**

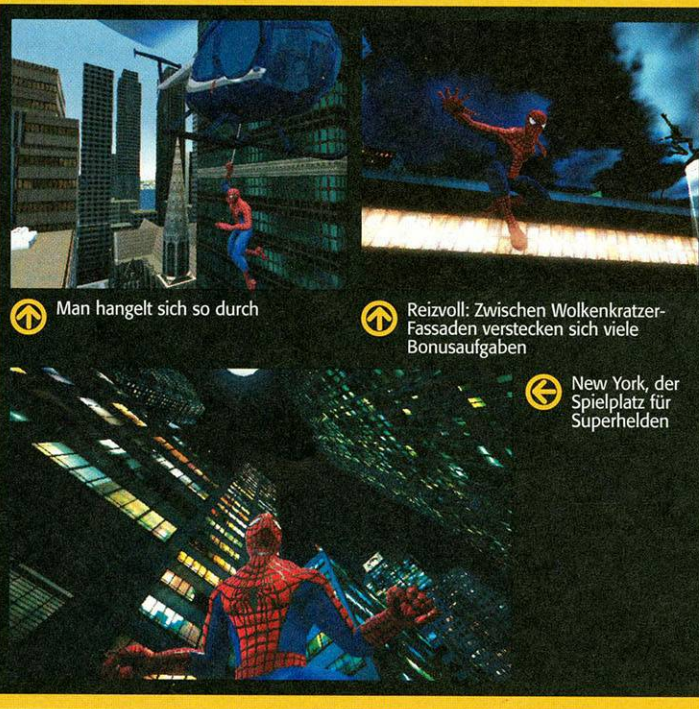


Nicht nur die riesige Spielwelt, sondern auch Spider-Man selbst und seine fast zahllosen Bewegungsmöglichkeiten sind blendend animiert. Dank eines komplett überarbeiteten Animations-Systems bewegt sich der Spinnenmann

SEBASTIAN WEIDENBECK

KLETTERN, HANGELN, SCHWINGEN

Neu sind die so genannten »Power-Jumps«. Damit katalapultiert sich der Spinnenmann in die Luft, entgeht so drohenden Gefahren oder nimmt einfach eine kurze Auszeit auf einer Straßenlaterne. Mit Fäusten und Füßen um sich prügeln kann der Protagonist natürlich auch. Außerdem erlernt Spider-Man stolze 50 Combos im Verlauf des Spiels. Genug, um auch gegen ganze Gangsterscharen und Bossgegner ab der Spielmitte gewappnet zu sein. Als besonderes Extra gibt's dann noch den Spinnensinn. Mit ihm kann der Spieler beispielsweise eine Slow-Motion auslösen und in Zeitlupe unter den Gegnern wüten.



VIEL ACTION, PACKENDE STORY

■ **Action wie im Film.** geschmeidige Moves, kombiniert mit Bewegungsfreiraum und Miniaufträgen: Fans von Spider-Man werden begeistert sein.



- + Bewegungsfreiheit
- + Cooles Seilschwingen
- + Story wie im Film
- Kaum neue Ideen

SUPER!

»Viewtiful Joe 2« ist das erste Werk des neuen Capcom-Studios Clover. Die Führung der 64 Kopf starken Crew übernimmt Atsushi Inaba, Produzent des ersten »Viewtiful Joe«.



MUTANTEN-ACTION

JOE, DIE KANONE

■ Mit Hilfe seiner »Six Machine« kann Joe verschiedene Gestalten annehmen: Er wird zur Kanone, zum U-Boot, einem Rennwagen oder einem Erdborner.



CUBE

INFORMATION

VIEWTIFUL JOE 2

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: CLOVER STUDIOS

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: FIGHTING-ACTION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Joe räumt wieder auf

FESTE AUSTEILEN

KICKEN, TRETEN, SCHLAGEN

■ Spielprinzip und Tempo bleiben erhalten: 40 neue Angriffertypen flitzen im Stakkato-Takt heran und lassen sich von Joe per Handkante und Fußtritt eins überbraten.

WIR FINDEN
Eine Fortsetzung, die hoffentlich richtig viel Tempo macht.

Der schnellste Jump'n'Run-Held aller Zeiten, diesmal mit sexy Unterstützung

HÄNDE HOCH:

Wer hat den Jump'n'Run-Hit »Viewtiful Joe« von Anfang bis Ende durchgespielt und trotz des bockschweren Schwierigkeitsgrads den Abspann erlebt? Du? Dann hast du bestimmt schon mit einem Nachfolgespiel gerechnet. Jetzt macht Hersteller Capcom Nägel mit Köpfen: Ja, die Fortsetzung kommt, und ja, man behält die beliebte Spielidee bei. Wir dürfen also wieder mit einem überlichtschnellen Geschicklichkeitstest rechnen, der alle Geschwindigkeitsrekorde bricht.

Der neue Held ist ganz der alte, nämlich ein Kerl namens Joe. Im schicken Trainingsanzug hüpfert Joe durch kunterbunte Kulissen und vertrimmt

Angrifer rudelweise. Das alte Japan, dichter Dschungel, verschneite Berge, der dunkle Weltraum und düstere Höhlen halten als Kulissen her. Jede Sekunde rammt Joe skurrilen Typen Faust und Ferse in den Magen, hüpfert über schaukelnde Plattformen und stellt sich neckischen Schalter-Puzzles. Immer geht's zack, zack, zack voran, da bleibt fast keine Zeit zum Luftholen. Von den Bossgegnern erhoffen wir uns, dass sie ein wenig Widerstandsfähigkeit ablegen und dadurch der Schwierigkeitsgrad sinkt. Der sehr eigene Cartoonstil der Grafik darf dagegen ruhig bleiben, und das tut er auch. Was zur Folge hat, dass der zweite Teil auf den ersten Blick kaum vom Original zu unter-

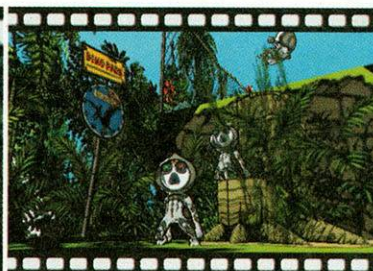
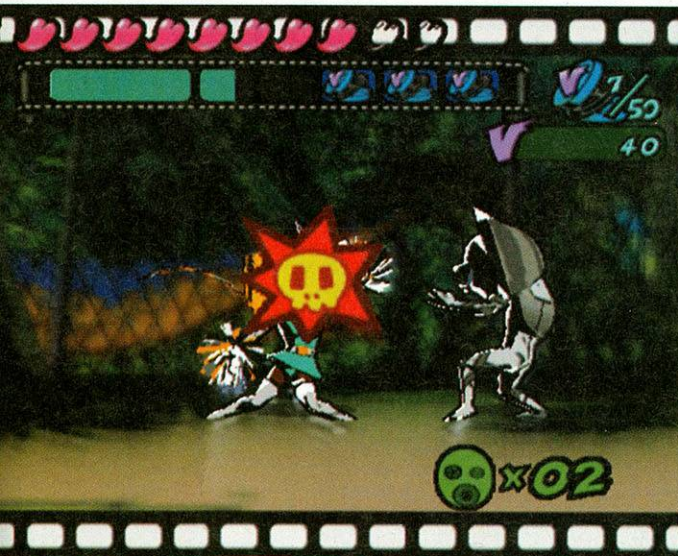
scheiden ist. Capcom setzt erneut auf eine interessante Mischung aus stylischen Papp-Kulissen und Figuren im Cel-Shading-Look. Dazu Spezialeffekte satt, fertig ist ein richtig mitreißend anzusehender Actionkracher.

Im Spiel reißt es Joe erneut aus dem wahren Leben heraus und hinüber in eine Kinowelt à la Hollywood. Warum? Weil der mies gelaunte Gedow und seine Schergen mit einem Angriff auf die Welt der Filme drohen. Es ist aber nicht unbedingt an Joe, Schlimmeres zu verhindern. Seine Freundin Silvia stellt sich ebenfalls als Heldin zur Wahl; wir kennen sie noch als Statistin aus Teil eins. Mit ihrem tänzelnden Laufstil und zwei Cheerleader-Puscheln in den Händen unterscheidet

VIEWTIFUL

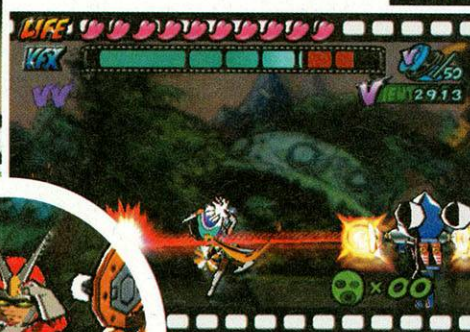
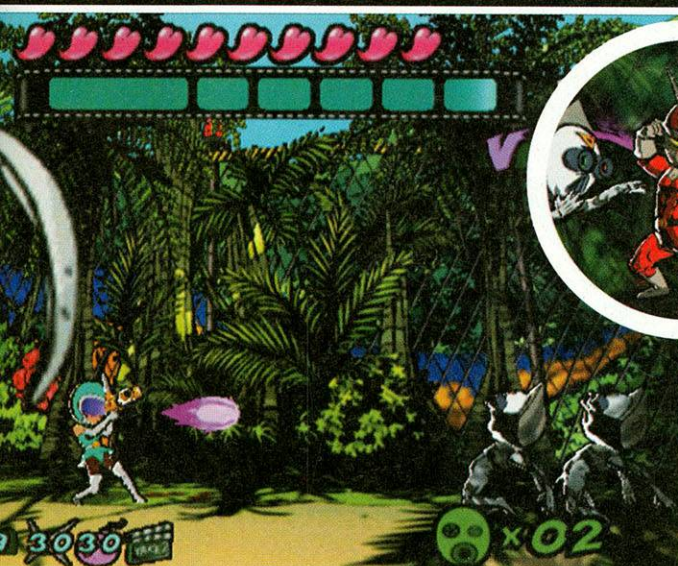
»JEDE SEKUNDE RAMMT JOE SKURRILEN TYPEN
FAUST UND FERSE IN DEN MAGEN. DA GEHT'S
ZACK, ZACK, ZACK VORAN.«

Eine neue Combo im Einsatz

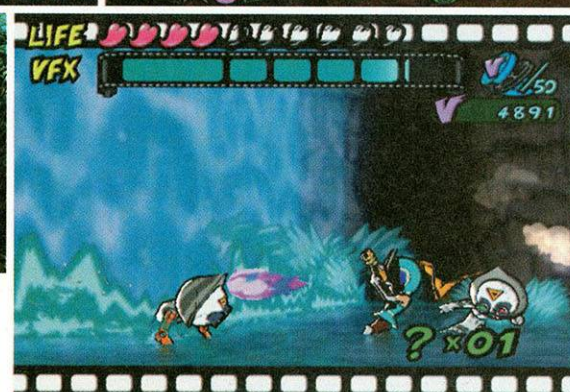


⬅ Mit eigenem Outfit und Joes Strahlenkanone röstet Silvia Gegner wie nix

⬆ Der Dino Park: Immer einen Besuch wert



⬅ Hadoken: Mit ihren Streetfighter-Kicks kann Silvia anstelle von Joe die Welt retten



sich Silvia optisch deutlich von Joe. Sie hat auch einiges an speziellen Fähigkeiten drauf und brennt Angreifer beispielsweise mit ihrer Strahlenkanone Löcher in den Pelz.

Mit Hilfe ihrer Superhelden-Klamotten entwickeln Joe und Silvia wieder jene außergewöhnlichen Fähigkeiten, die wir bereits als so genannte »VFX-Power« im ersten Teil kennen und schätzen gelernt haben. Beide können kurzzeitig die Zeit dehnen oder rafften und dann beispielsweise in Zeitlupe an den Gegnern vorbeisprinten. Das sieht cool aus und gibt

»Viewtiful Joe 2« einen ganz eigenen Dreh. Ein neues VFX-Feature ist bereits bestätigt: Durch eine Zurückspul-Funktion darf der Spieler kurze Actionsequenzen speichern und bis zu dreimal wiederholen; man kann so beispielsweise eine gelungene Schlag- und Tritt-Combo wiederholen und wiederholen und wiederholen. Wiederholt wird alles, was in diesem gespeicherten Abschnitt passiert, egal ob Joe lebenserhaltende Herzen sammelt oder sich vom Bossgegner eine Salve einfängt. Einmal rückspulen bitte, das kann also auch gewaltig nach hinten

losgehen. Man darf deshalb gespannt sein auf das erste Werk des neuen Spielestudios namens Clover, in das

Mutterfirma Capcom 90 Millionen Yen, also rund 700.000 Euro, investiert.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

TURBOSCHNELLER FIGHTING-RAUSCH



- ⊕ Zwei-Spieler-Modus
- ⊕ Top-Grafik
- ⊕ Neue Helden-Power

MEINUNG

■ Das Vorgängerspiel war für jede Menge Spaß gut. Mit Zwei-Spieler-Modus, neuen Ideen und gesenktem Schwierigkeitsgrad sollte auch der Nachfolger auftrumpfen können.

SUPER!

JOE 2

Die spröde Kellerwerkstatt aus Teil Eins hat ausgedient: Diesmal kümmert man sich im neondurchfluteten Ambiente um Soundanlage, Chiptuning und Lackglanz. Die mehrfarbigen Tribals (Aufkleber) sehen schonmal richtig lecker aus!



NEED FOR SPEED:

Tiefer, härter, schneller

CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: RACING-ACTION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q3 '04



UNKLAR



Q3 '04



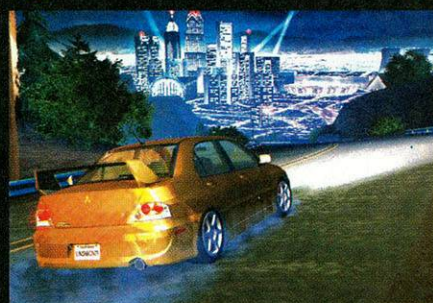
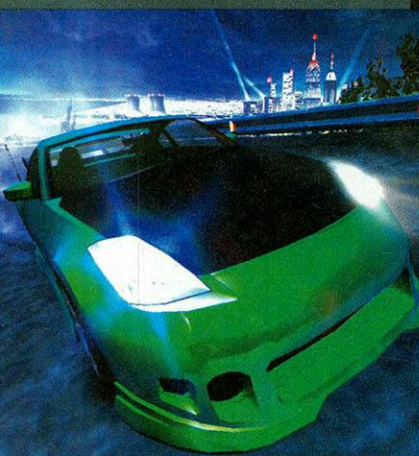
⬆ Mit Mazdas Wankelwunder RX-8 auf dem Weg zu illegalen Straßenrennen

HIT!
Die Idee der freibefahrten Stadt hat was für sich. Aber fahren bei Tag wären auch schön.
WIR FINDEN



⬆ Cool: Man kann seine Route frei wählen!

⬆ Eine Stadt, fünf Stadtteile und eine Stadtautobahn, die alles verbindet



Mit Vollgas zurück in den Untergrund: Mehr Spiel-Modi, mehr aufgemotzte Blondinenschleudern, mehr Spaß am Gas!

MANCHMAL

hat Electronic Arts' Fortsetzungsmaschinerie ihr Gutes. Denn wer hatte nach dem ersten Teil des Untergrundrennens nicht noch die eine oder andere Rechnung mit den Konkurrenten der nächtlichen Straße offen? Der Nachfolger des meistverkauften Rennspiels 2003 entwickelt die Tugenden der Tuningrennen konsequent weiter und wendet sich damit gleichermaßen an Driftmeister und Führerschein-Neulinge. Damit bleibt das Spiel seiner Linie treu: Mit vernobten Altherren-Racing hat »Need For Speed: Underground 2« so viel gemeinsam wie Lauda mit Montoya. Stattdessen tauchen Hobbyraser in die Welt der heißen Girls und brüllenden Motoren ein, so wie man sie aus »The Fast and the Furious« kennt. Da zählen ein getunter Flitzer und

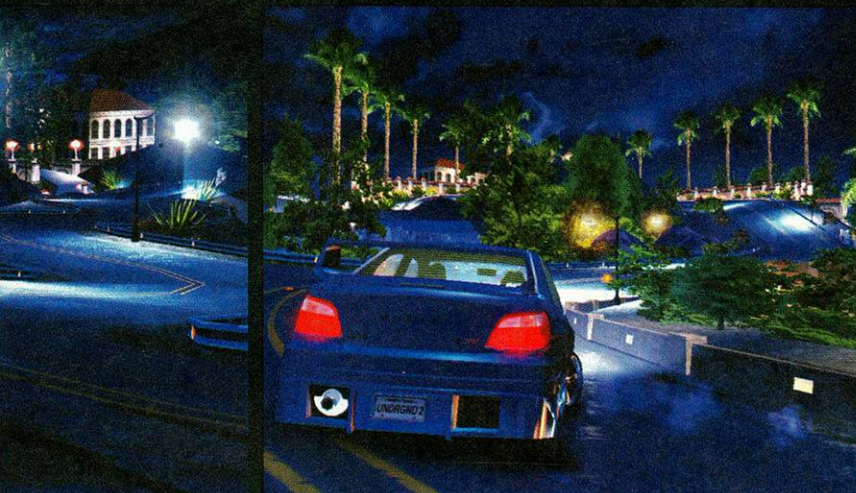
Können am Lenkrad. Schicke Flammen-Tribals am Lack, Power im Motor und Ruhe im Kopf sind der Schlüssel zum Sieg. Denn wenn man mit 250 Sachen um die Kurve driftet, muss man gut aussehen und kann sich keine Fahrfehler leisten.

Wie im Vorgängerspiel flitzen Vollgas-Anarchisten durch nur eine Stadt. Aber keine Sorge wegen Platzangst: Die Metropole ist in fünf Stadtteile gegliedert, so dass man im Spielverlauf immer neue Gebiete kennen lernt. Besonderer Kick: Man kann innerhalb eines gewissen Rahmens Teile der Gegend frei befahren und sich seine Herausforderungen selbst aussuchen, ist also nicht so streng an vorgegebene Routen gebunden wie im Vorgängerspiel. Der eigentliche Rennbetrieb verlässt sich auf die bereits be-

kannte Mixtur aus Rundrennen, Drag-duellen und Drift-Herausforderungen. Dazu kommen drei weitere Spiel-Modi, über die Hersteller Electronic Arts vorerst noch nichts verraten will. Sicher ist eines: Wir Gamecube-Besitzer müssen auf die Online-Duelle verzichten, denn zu denen dürfen leider nur Playstation-2-Besitzer starten. Gut, behelfen wir uns eben mit bewährtem Splitscreen-Racing. Unterschiedliche Fahr- und Streckenbedingungen, Straßenoberflächen, Echtzeit-Wettereffekte und Hindernisse erfreuen das Auge. Das Umfeld ändert sich laufend: Man bekommt es mal mit winkligen Gasen zu tun, mal mit weitläufigen Stadtautobahnen. Die Action findet wieder ausschließlich bei Nacht statt. Das mag realistisch sein und sieht auch gut aus, denn strahlende Neonlichter auf blank

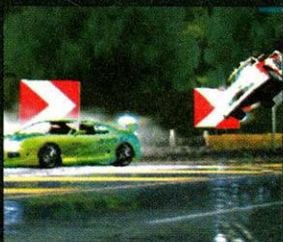
»HIER ZÄHLT NICHT EIN DICKES BANKKONTO, SONDERN LIEBEVOLLE DETAILARBEIT AM FLITZER. MIT FLAMMEN-TRIBALS AUF DEM LACK UND 20-ZÖLLERN AUF DEN ACHSEN DURCH DIE GASSEN FETZEN, DAS KICKT WIEDER RICHTIG REIN!«

UNDERGROUND 2



⬆️ Heiße Girls und heißer Neonstyle prägen wieder das ganze Spiel

⬅️ Nissans wunderschöner Flitzer 350 Z steht auch am Start



poliertem Lack, das hat schon was. Trotzdem, Rennen bei Tag wären ein willkommen Bonus gewesen.

Beim Cruisen durch die Innenstadt gilt es zunächst, sich einen Namen in der Tunerszene zu machen. Konkurrenten warten an jeder Ecke, und gegen ein zünftiges Rennen hat kaum jemand was einzuwenden. Wer seinen Ruf und sein Konto an Stylepoints durch einige Siege steigert, kann ein Auto von der Stange zum beneideten Rennmonster aufmotzen. Hersteller Electronic Arts spricht von einem doppelt so großen Arsenal an Tuningkits: Audio-Upgrades, Scherentüren, Spoiler, Scheinwerfer, Seitenschürzen, Wagendächer, Motorhauben, Felgen und Kotflügelverbreiterung sind da nur die Spitze des Eisbergs. Über hundert Zubehörteile bieten alle Möglichkeiten, das Gefühl seiner Träume zusammenzustellen.

Das Schöne daran: Alle Marken sind original und wie aus dem Leben gegriffen. Mehr als 30 Autos von Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford, Volkswagen und einigen anderen Herstellern brennen Spuren in den Asphalt.

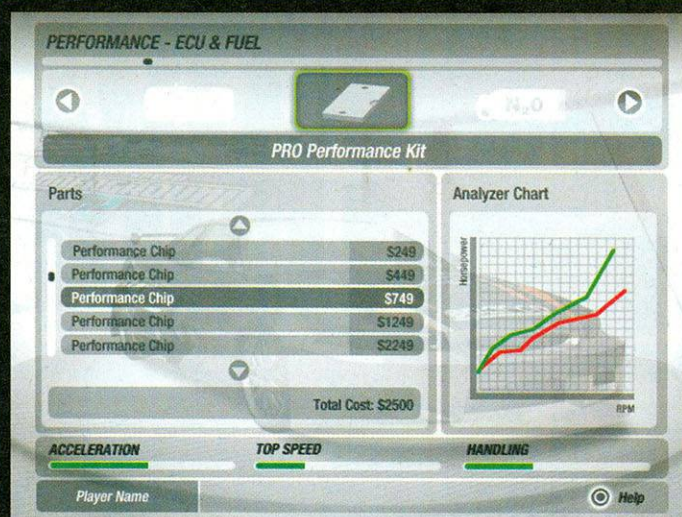
Ganz neu ist das eigenhändige Tuning der Eingeweide. Die Leistung des Fahrzeugs kann in allen Bereichen auch im Detail aufgewertet werden. Mit Hilfe von Stellreglern kannst du aus Motor, Getriebe, Fahrwerk und Reifen das letzte Quäntchen Leistung herauskitzeln. Alles in allem scheint uns »Need for Speed: Underground 2« als würdige Fortsetzung des Top Sellers aus dem vergangenen Jahr daherzukommen. Nun wird sich zeigen müssen, wie gut die Idee mit der neuen Bewegungsfreiheit innerhalb der Metropole funktioniert. Der Start wird im Herbst freigegeben.

ROBERT HÄUSLER

MEIN KLEINER FERRARI

ENDLOSE TUNINGWELTEN

Der besondere Reiz von »Need For Speed: Underground 2« liegt im Aufmotzen des eigenen Wagens. Stehen anfangs noch recht gewöhnliche Alltagskisten zur Verfügung, verwandeln sie sich mit etwas Geschick und schnödem Mammon bald in brutale Geschosse, die schon mal einen gestandenen Ferrari oder Porsche von der Piste blasen können. Im Vergleich zum Vorgänger werden die Tuningmöglichkeiten erweitert: Hunderte originale Zubehörteile warten auf den Einbau. In den Performance-Charts kann man dann begutachten, wie sich das neue Stück auf die Fahrleistung auswirkt. Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und das Handling sind die drei wichtigsten Faktoren, die es zu verbessern gilt. Doch mit dem Einbau der neuen Lachgaseinspritzung allein ist es noch nicht getan. Gelernte Kfz-Mechaniker sind hier klar im Vorteil: Es muss an Stoßdämpfern geschraubt, Gang-Ratios müssen penibel abgestimmt und Spoilerhöher millimetergenau eingestellt werden, um auch das letzte Promille Leistung aus der anfänglichen Familienkutsche herauszuholen.



⬆️ Die Elektronik des Performance-Chips optimiert die Leistungsübertragung des Motors auf die Straße – der Preis bestimmt die tatsächliche Leistungssteigerung

CUBE UNSER EINDRUCK

REVANCHE IM ROWDY-RENNEN



- ⬆️ Freies Fahren
- ⬆️ Drei neue Gameplay-Modi
- ⬆️ Verbesserte Tuning-Möglichkeiten
- ⬆️ 30 lizenzierte Boliden
- ⬆️ Highspeed-Racing

MEINUNG

■ Never change a winning Team: Konsequente Fortsetzung des illegalen Straßenrennens und damit automatisch ein absoluter Garant. Innovationen bleiben aus, aber: Gab's hier noch viel zu verbessern?

SUPER!

In der Schusslinie

CUBE

INFORMATION

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: KUJU

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



EINES IST

klar, bei Nintendo sitzen begabte Strategen. Zwei »Advance Wars« auf dem GBA haben den Boden bereitet und uns sturmreif geschossen für die geplante Offensive: Die Eroberung des Gamecube. »Advance Wars: Under Fire« ist das, was Cubisten viel zu selten in die Finger bekommen: Ein rasantes und abwechslungsreiches Echtzeitstrategiespiel.

Man kommandiert – natürlich – eine aus verschiedenen Waffengattungen bestehende Streitmacht. Neben normaler Infanterie, armen Schweinen, die Raketenwerfer schleppen, und, besonders spektakulär, Flammenwerfertrupps befinden sich noch zahlreiche andere Truppen in der Entwicklung. Diese Einheiten kontrolliert man individuell, genauer gesagt jeweils eine dieser Truppen, wobei man jederzeit zwischen den Mannschaften wechseln kann. Jeder kennt die Situation: Das Gefecht hat einen kritischen Punkt erreicht, eine einzige falsche Entscheidung kann die letzte sein. Und jetzt, genau jetzt entscheidet eine der Truppen, die man natürlich gerade nicht kontrolliert, dass es

Zeit für einen heldenhaften Vorstoß ist. Und prompt rennen alle anderen wie die Lemminge hinterher, direkt in das gegnerische Kreuzfeuer. Ein Frustszenario, aber gar nicht selten. Wird bei »Advance Wars« aber vermutlich nicht passieren, denn die KI ist bereits jetzt weit genug fortgeschritten, um dafür zu sorgen, dass man nicht ständig auf seine Schäflein achten muss wie auf eine Schulkasse beim Wandertag.

Die Missionen lassen sich in den seltensten Fällen durch stures Anstürmen lösen. Die genaue Kenntnis der Fähigkeiten der einzelnen Einheiten ist nötig, und das strategische Geschick, sie entsprechend einzusetzen. Entlastet wird der moderne Freizeitgeneral dabei durch eine Auswahl an Panzern und Hubschraubern – für den Fall, dass man doch mit dem Kopf durch die Wand muss und als Entlastung für die geplagten Fußtruppen. Nach erfolgreich überstandener Mission erhalten die überlebenden Mitglieder einer Einheit Erfahrungspunkte, sie werden befördert und gewinnen

neue Fertigkeiten dazu. Je mehr Veteranen in einer Truppe sind, desto schlagkräftiger wird der Haufen natürlich – Verluste tun weh, gerade wenn es wirklich erfahrene Einheiten trifft. Spätere Missionen sind durch Grünschnäbel so gut wie gar nicht mehr zu bestehen, also passt man besser von Beginn an auf seine Jungs auf.

Vorwärts! Für Heimat, Vaterland und Mamis Apfelkuchen!

So wie es aussieht, wird das Spiel ein Volltreffer. Jeder Fan von Strategiespielen sollte »Advance Wars: Under Fire« im Auge behalten. Und als Einstimmung mal wieder die GBA-Fassungen einwerfen, damit die Wartezeit nicht zu lang wird.

THOMAS PETER



Wir machen den Weg frei, während um uns herum alles explodiert



Immer einen kühlen Kopf bewahren, auch wenn's drunter und drüber geht



Ein Optimist am Werk: Flammenwerfer gegen Panzer ist nicht die ideale Kombination

CUBE UNSER EINDRUCK

ABWECHSLUNGSREICHES STRATEGIE-SPEKTAKEL



- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Gute KI
- + Tolle Einheiten
- + Ansprechende Optik

MEINUNG

■ Echtzeitstrategie vom Feinsten – abwechslungsreiche Missionen, viele verschiedene Einheiten und eine bereits jetzt ganz ansehnliche KI sorgen für Schweißperlen auf der Stirn.

SUPER!

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment

Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

PS One® | PlayStation 2® | Xbox™



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)

www.bigben-interactive.de

CUBE

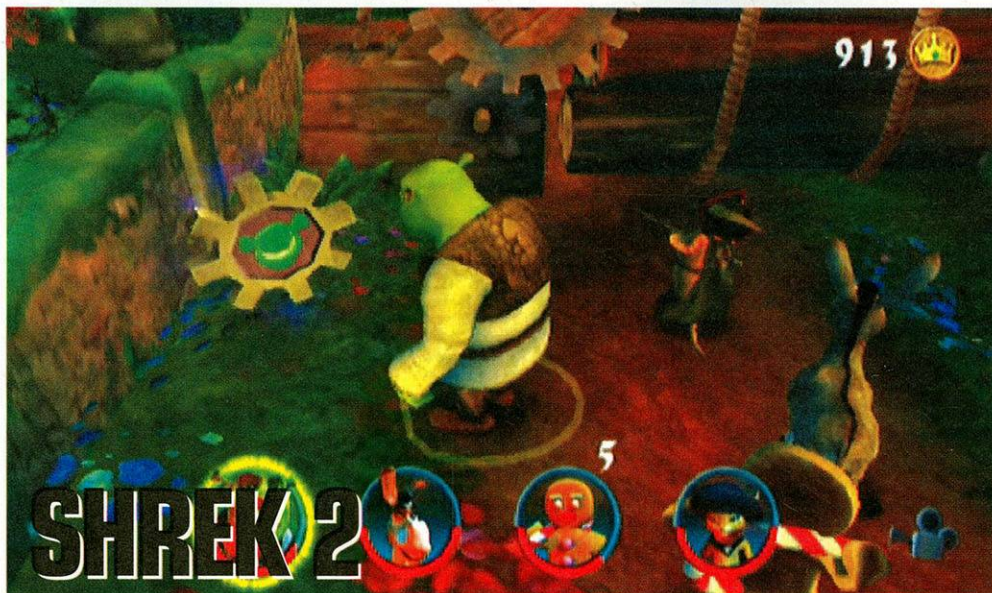
AUSGABE JULI '04

Spieletests

SPASSIGES SOMMERLOCH

IN DEN MONATEN zwischen Mai und August erscheinen traditionell wenig Spiele. Aber bei einem Sommerloch wie in diesem Jahr gibt's eigentlich kaum was zu meckern: Die wenigen Neuveröffentlichungen begeistern fast alle mit Rasse und Klasse. »Pandora Tomorrow« tröstet uns am Gamecube mit starken Extras über das fehlende Online-Gameplay der Xbox-Version hinweg. »Harry Potter und der Gefangene von Askaban« entpuppt sich als eines dieser angenehm mühelosen und motivierenden Action-Abenteuer, die man kaum weglegen mag. Und bei »Shrek 2« macht uns das peppige Vier-Spieler-Gameplay am meisten Spaß. Weniger überraschend, dass Segas Online-Abenteuer »PSO 3: C.A.R.D. Revolution« auch als deutsche PAL-Version mächtig viel Einzelspieler-Flair verbreitet. Viel Spaß!

**EUER TEAM
VOM CUBE-
MAGAZIN**



56

Das Spiel zum neuen Kinoklamauk kommt als fröhlicher Partyspaß daher: Erfrischende Action mit einem Quartett von Helden, die Einzelspielern genauso viel Spaß machen wie vier Freunden, die gemeinsam daddeln.

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:
»Shrek 2«,
»Harry Potter: Askaban«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«,
»NFSU 2«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Pokémon Colosseum«,
»Shrek 2«
FREUT SICH AUF:
»The Legend of Zelda«,
»Spider-Man 2«

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Pandora Tomorrow«,
»Knights of the Temple« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Baten Kaitos«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Pandora Tomorrow«
FREUT SICH AUF:
»The Legend of Zelda«,
»Resident Evil 4«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»Pandora Tomorrow«,
»Euro 2005« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«,
»Metroid Prime 2«

MATTHIAS LAUSMANN



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Shrek 2«,
»Crystal Chronicles«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«,
»HDR: Das Dritte Zeitalter«

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:
»PSO 3«,
»Pokémon Colosseum«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: The Four Swords +«,
»Donkey Konga«



PANDORA TOMORROW

44 Endlich stülpt Sam Fisher wieder das Nachtsichtgerät über den Kopf und macht sich bereit für neue Einsätze bei Nacht und Nebel: Trotz fehlendem Online-Modus unser »Top Game« in dieser Ausgabe.

RAINBOW SIX 3

50 Einsatz mit Risiko: Ubisofts taktisch geprägter Actionreißer begeistert teamorientierte Söldner.

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

52 Endlich da: Die deutsche Version von Segas Online-Rollenspiel mit überraschend starkem Einzelspieler-Modus.

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

53 Das neue Action-Abenteuer mit Harry Potter, dem Zauberer-Azubi, begeistert mit toller Grafik und starkem Team-Gameplay.

ASTERIX & OBELIX XXL

54 Zwei gallische Krieger als schlagkräftiges Duo: Nicht so kultig wie die Comicvorlage, aber trotzdem unterhaltsam.

PIKMIN 2

60 In Japan sind die Blumenkinder bereits mächtig am Blühen: Das Importmuster von Nintendos interessantem Strategiegame begeistert!

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 eingeben, der unter dem Kamerasymbol abgedruckt steht. Wir freuen uns auf deinen Besuch bei www.cubemagazin.de!

AUF EINEN BLICK

Was hat das Spiel, was andere nicht haben? Dieser Frage gehen wir in eigenen Informationsboxen nach. Darin werden beispielsweise Besonderheiten der Geschichte erläutert. Oder auch Schwierigkeiten, die während des Tests auftraten. Oder wie es um die Verbindungsmöglichkeiten zwischen Gamecube und Game Boy Advance steht.

STANDPUNKT

Hier findest du die ungeschnittene und unverblühte Meinung des Testredakteurs. Features und Gimmicks hin oder her - hier steht auf den Punkt, was nervt und was begeistert. Um dir die Orientierung zu erleichtern, sind auf der linken Seite die persönlichen Vorlieben jedes Autors umrissen.



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 8,5 Punkten oder mehr abräumen können. Kauftipps also!



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

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.



SPLINTER CELL:

CUBE

INFORMATION

PANDORA TOMORROW

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1

SPEICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

PACK. STORY, KNIFF. MISSIONEN

SEHR PRÄZISE STEUERUNG

REALISTISCHE GRAFIK

ZUSATZMISSION FÜR DEN CUBE

KEIN MULTIPLAYER



22. JULI 2004



25. JUNI 2004



25. JUNI 2004

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: schatten



PANDORA TOMORROW

Auf zur Terroristenhatz!

Dank überzeugender Argumente wird Sam gleich einen Unterstützer finden

Spiel's noch mal, Sam: Mit Tarnklamotten, Hightechwaffen und ein paar Wochen Verspätung macht sich der gerissene Sam Fisher auf, den Gamecube zu infiltrieren

UND ES BEGAB

sich, dass in den kreativen Softwareschmieden von Ubisoft ein Held namens Sam Fisher erschaffen wurde. Der bestand ein gigantisches Abenteuer, in dem er die freie Welt beschützte. Und die Spieler sahen, dass es gut war – ausgesprochen gut sogar. Weshalb die Gemeinde

der Spielefreaks auch inständig auf eine Fortsetzung hoffte. Nun, die Hoffnung hat sich erfüllt. Für Besitzer einer Xbox früher, für uns Gamecubisten ein wenig später. »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« kommt endlich bei uns angeschlichen.

Sam tut auch diesmal, was er tun muss: Er rettet die Welt im Auftrag der Third Echelon, einer hochqualifizierten und ab-

solut geheimen Unterabteilung der NSA. Wobei die ganze Geschichte natürlich als 08/15-Standardinsatz beginnt. Der Spieler kann sich erst nach und nach und aus den im Verlauf zusammengesammelten Informationen ein Bild von den Ausmaßen der terroristischen Bedrohung machen. Und da dem so ist, sei auch nichts weiter dazu gesagt. Gut, eines vielleicht noch:

MISSION 011-T-6B, TITMOR

MITTSCHNITT FUNKKOMMUNIKATION: AGENT FISHER, SAM

20:40

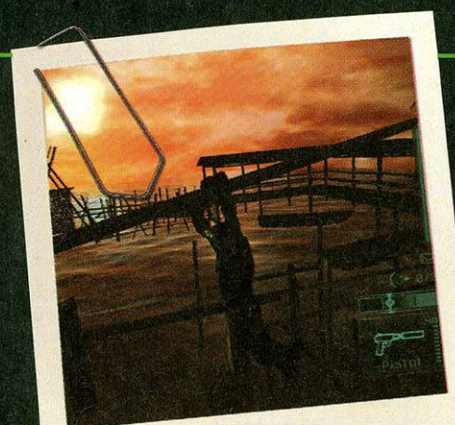
EINSATZORT ERREICHT, OPERATION BEGINNT. ZIEHE MICH AN STEG NACH OBEN, ERREICHE ÜBER BALKEN DAS GEBÄUDE AUF DEM FESTLAND.

20:41

TÜR DES GEBÄUDES UNVERSCHLOSSEN, BETRETE RAUM.

20:48

VERSCHLOSSENE TÜR AN DER RÜCKWAND DES RAUMS. BILLIGES SCHLOSS, IST GLEICH GEKRACKT.



»IM LAUF DER ZEIT BERUHIKEN SICH DIE GEGNER, NEHMEN DIE ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG AB UND WERDEN SO WIEDER ZU WESENTLICH LEICHTEREN OPFERN FÜR SAM FISCHER.«



GESETZ DES DSCHUNGELS

NUR DER STÄRKSTE ÜBERLEBT!

■ Wie jedes anständige Raubtier, so schafft auch Sam seine Opfer in ein ruhiges, unzugängliches Versteck, wo sie im Idealfall niemals gefunden werden.

UNVERWUNDBAR?

ABER NICHT DOCH, SAM!

■ In Abständen stößt Sam auf Verbandskästen, mit denen er seine Lebensenergie auffrischen kann. Allerdings sind diese recht selten, ein weiterer Grund, offene Feuergefechte um jeden Preis zu vermeiden.

DAS BRAUCHT'S ...

... UM DIE WELT ZU RETTEN.

■ Wie im ersten Teil erfolgt die Wahl der Ausrüstung über das Steuerkreuz, um einen schnellen Zugriff zu gewährleisten. Für die SC-20K hat Sam allerdings in diesem Teil eher selten Verwendung.



Von Timor über Paris nach Jerusalem und wieder zurück nach Asien führt die Reise. Agent Fisher verfügt vermutlich – wie sein britischer Kollege Bond – über ein unbegrenztes Spesenkonto.

Mehr noch als beim ersten Einsatz, wird der Spieler in »Pandora Tomorrow« alles an Ausrüstung und Fähigkeiten Sam Fishers mobilisieren müssen, wenn er das Spiel

gewinnen will. Konnte man sich im ersten Teil noch – mit etwas Glück – aus manchen Situationen einfach freischießen, ist diese Methode diesmal keine wirkliche Option mehr. Die Gegner, auf die Sam stößt, sind nämlich wesentlich schlauer geworden. Und auch ihre Ausrüstung hat sich verbessert. Eine der wesentlichsten Neuerungen ist ein dreistufiges Alarmsystem.

Zu Beginn einer Mission gehen Wachen, Soldaten oder Polizisten noch relativ entspannt ihrem Job nach, sie befinden sich auf der untersten Alarmstufe. Sobald Sam jedoch damit beginnt, Lärm zu machen, Alarmanlagen auszulösen oder eine Spur von Leichen und Verwüstung hinter sich herzuführen, schnappen sich die Gegner ihre kugelsicheren Westen, setzen ➔

20:49

VERDAMMTE ***** , GLEICH TRETE ICH DIESES MISTDING EIN!!!

20:50

NA RUSSO - KLETTERE AM ROHR IM FOLGERAUM NACH OBEN. ZIEMLICHER VERHAU HIER, KLEINES BITTER AM ANDEREN ENDE. STEIGE DURCH.

20:52

FOLGE EINEM KLEINEN PFAD. ENDET AN HOLZRAUN, KANN ABER UNTER BRETTERN DURCHKRIECHEN.

20:53

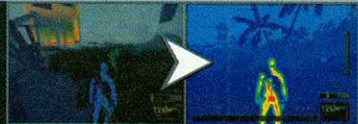
IRGENDJEN IDIOT HAT HIER MUNITION LIEGEN LASSEN. WIE STRENG WAR DENN DAS VERBOT TÖDLICHER ANGRIFFE GEMEINT? WENN HIER SCHON SINNLOS KUGELN RUMJEGEN ...

20:55

FOLGE DEM WEG WÄRTER BIS ZU EINER WÜCKE IM HOLZRAUN.

20:56

(KLIRREN, GEDÄMPFTE GERÄUSCHE)



⬆ Eine Zugfahrt in Frankreich auf amerikanische Art

MIST, ENTDECKT!

DAS GEHEIMNIS DER DREI AUGEN

Wir mögen uns ja täuschen: Aber ist es nicht so, dass Sam Fishers allgegenwärtiges Nachtsichtgerät seine Position verrät? Das grelle Leuchten der drei Augen auf dem Kopf und das sachte Ping, mit dem das Gerät nach dem Einschalten seine Betriebsbereitschaft meldet, sind doch alles andere als unauffällig! Blöderweise bleibt das Nachtsichtgerät sogar dann in Aktion, wenn Sam es gar nicht benutzt: Da könnte Sam genauso gut ein paar Songs schmettern und eine Discokugel mit sich herumtragen, während er sich in Ecken verkriecht und vor sich hin spioniert. Davon abgesehen stellt sich die Frage, welche Wirkung die drei glimmenden Augen wohl auf diverses Ungeziefer haben mögen, während Sam durch den Dschungel pirscht. Mücken stürzen sich auf ihn, Motten kreisen um seinen Kopf herum: Da wäre Sam vielleicht ganz froh, wenn ihn wirklich ein Gegner entlarvt und von seinem Leid erlöst.



⬆ Man sollte meinen, drei glühende Lampen würden verräterisch wirken



⬆ Im Dschungel trägt Sam einen Tarnanzug

Helme auf und machen sich auf die Suche nach dem Störenfried. Wie gehabt, handelt es sich also wieder um einen eher tempoarmen Thriller, der vom Nervenkitzel lebt, ja nicht entdeckt zu werden. Daraus ergibt sich zwangsläufig, dass Sams Pistole nur selten das Einsatzmittel der ersten Wahl ist; schon gar nicht gegen weitgehend kugelsichere Gegner mit Kevlarhelmen. In so einem Fall hilft nur eines: Sich in eine dunkle Ecke zurückziehen und warten, denn im Lauf der Zeit beruhigen sich die Gegner, nehmen die zusätzliche Ausrüstung ab und werden so wieder zu wesentlich leichteren Opfern für den amerikanischen Topagenten.

Einige prägende Elemente aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie: Man darf zum Beispiel erneut per Dietrich

Schlösser entriegeln, indem man den linken Analogstick gefühlvoll hin- und herbewegt. Und man bekommt auch diesmal vom Licht/ Schatten-Meter (rechts unten im Bild) angezeigt, ob Sam dunkle Ecken wirklich als Deckung nutzen kann. Aber der Agent hat in der Zeit zwischen den beiden Teilen auch einiges dazugelernt. Zum Beispiel den so genannten »SWAT-Turn«. Mit ihm kann Sam Türrahmen, Maueröffnungen und ähnliches durch einen flinken Spezialschritt elegant passieren. Dazu kommen Variationen des altbekannten Spagat-sprunges und die Möglichkeit, kopfüber an einem Rohr hängend die Waffe zu ziehen und auf Gegner zu schießen. Der Move sieht spektakulär aus, erfüllt aber nur selten seinen Zweck – mit weniger

MISSION 011-T-6B, TITIOR

MITTSCHNITT FUNKKOMMUNIKATION: AGENT FISHER, SAMI

20:59

MUSSTE EINEN WACHPOSTEN NEUTRALISIEREN – DER SASS GELANGWEILT AUF EINER KISTE HINTER DER ZAUNLÜCKE UND WAR GERADE DABEI SICH ZU WUNDERN, WARUM DIE LAMPE NEBEN IHM GRUNDLOS ZERSPRANG. OHNEHIN ZIEMLICH FINSTER HIER, WERFE BESSER MEINE WÄRMEBILDBRILLE AN.

21:00

SCHWEINEHUNDE! DIREKT VOR MIR LIEGEN MINEN – SIND NUR GANZ SCHWACH IM WÄRMEBILD ZU ERKENNEN. SCHLEICHE MICH RECHTS VORBEI.

21:02

WIEDER MINEN: KLETTERE ÜBER EINE KISTE ZUR MITTE DER LINKEN HAUSFASSEN, UM MICH DRÜBERZUHANGELN.



»BEREITS IN DER ERSTEN MISSION ERWARTET DEN SPIELER DER WOHL SCHÖNSTE SONNENUNTERGANG, DER BISHER AUF KONSOLEN ZU BEWUNDERN WAR.«



»Pandora Tomorrow« setzt auf Interaktion zwischen den Figuren



Frankreich von unten: Der stillgelegte Metroschacht ist wie geschaffen für Sam



Sam und die Frauen: Ingrid und zwei weitere Mädels helfen ihm im Rahmen seiner Missionen, treiben manchmal aber auch ein falsches Spiel

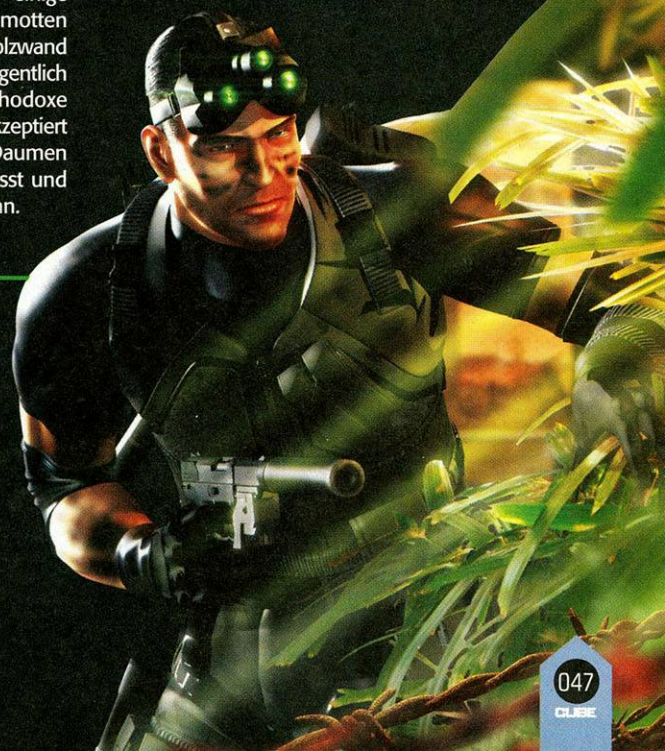


akrobatischen Mitteln kommt man meistens auch ans Ziel. Apropos Ziel: Stolz Besitzer eines Game Boy Advance sollten diesen unbedingt an ihren Gamecube stöpseln. Auf ihm bekommt man – auch ohne ein entsprechendes GBA-Modul – eine 2D-Draufsicht des augenblicklichen Levels, komplett mit Position und Orientierung der Gegner. Dies ist nicht nur für blitzschnelle Versteck-Manöver nützlich, sondern bringt auch die Möglichkeit mit sich, gezielt Minen an Wänden anzubringen und explodieren zu lassen, sobald ein Gegner im Schadensradius herumhantiert. Sehr praktisch!

Ein paar Worte zur Steuerung: Sie ist genauso präzise, wie man auf Grund des ersten Teils erwarten durfte. Trotz der Vielzahl an komplexen Bewegungsabläufen steuert sich Sam – zumindest nach dem (erstaunlich spannenden) Training auf Borneo – mit ein wenig Übung fast intuitiv. Mit der Y-Taste hat man praktisch die komplette Akrobatik im Griff. Per B-Knopf nimmt Sam die Waffe zur Hand, der R-Kopf löst einen

Schuss aus. Klappt alles bestens, halt wie beim Vorgänger. Das erste »Splinter Cell« hat ja schon mit großartigem Gameplay und blendender Grafik Furore gemacht. Aber »Pandora Tomorrow« schneidet noch einmal wesentlich besser ab. Man merkt deutlich, wie viel Mühe sich Ubisoft mit der Gamecube-Umsetzung gegeben hat. Anders als das erste »Splinter Cell« für Gamecube, fällt Teil Zwei im Vergleich zum überragenden Xbox-Original praktisch gar nicht ab. Gerade die herrlichen Kontraste zwischen Licht und Schatten beeindrucken ohne Ende; wie zum Beispiel einige versprengte Sonnenstrahlen Sams Tarnklamotten sprenkeln, während er hinter einer löchrigen Holzwand steht, dass hat schon was! Da fallen die gelegentlich ruckende Grafik und die etwas unorthodoxe Kameraführung nicht weiter ins Gewicht; man akzeptiert recht bald, dass man parallel zur Action den Daumen auf dem rechten Stick für die Kamera ruhen lässt und so den Blickwinkel immer optimal justieren kann.

Die Kulissen wirken deutlich interessanter als im ersten Teil. Sams Operationsgebiet hat sich von geschlossenen Gebäudekomplexen nach draußen verlagert. Von den Gassen Jerusalems bis hin in den indonesischen Dschungel sieht die Umgebung bis ins kleinste Detail natürlich aus. Wobei vor allem Sams Einsätze in der freien Natur ein echter Hingucker sind – hüfthohes Gras, das sich realistisch unter seiner Berührung biegt. Regen, der in dicken Tropfen vom Himmel fällt und es fast



21:05

SACKASSE. REIN, HALT; RECHTS VON MIR STEHEN ZWEI HÄUSER SEHR NAHE BEISAMMEN. NAH GENUG FÜR EINEN SPAGAT - MAL SEHEN, OB ICH SO IN EINES DER GEBÄUDE KOMME.

21:06

BIN IM ERSTEN STOCK EINES DER GEBÄUDE, RUTSCHE ÜBER EINE STANGE INS ERDGESCHOSS.

21:08

KLEINER BACH, ZIEMLICH VIEL SCHILF. EINE BRÜCKE FÜHRT DARÜBER. IRGENDWAS IST HIER IN DIE LUFT GEFLOGEN, SCHALTE AUF RESTLUCHTVERSTÄRKER.

Praktischer Bonus: Wer seinen Game Boy Advance mit dem Gamecube koppelt, kann auf dem GBA-Display eine 2D-Karte der Umgebung abrufen und Position plus Orientierung der Gegner erkennen.



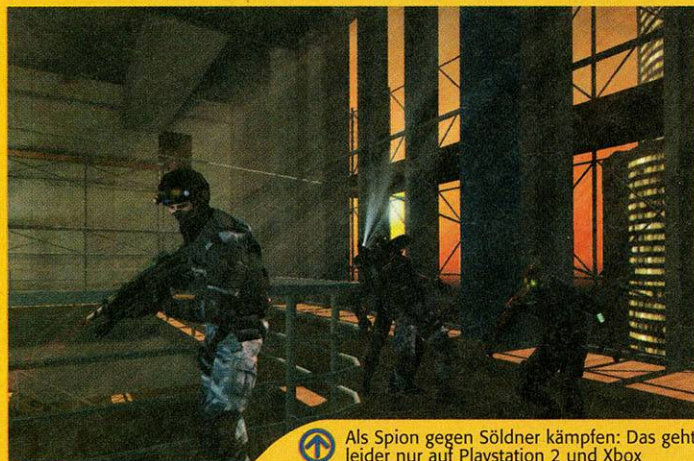
Alternative Routen: Sam kann über die Straße schleichen oder das Dach benutzen

Töten unerwünscht: Wenn Sam jetzt abdrückt, ist die Mission verloren

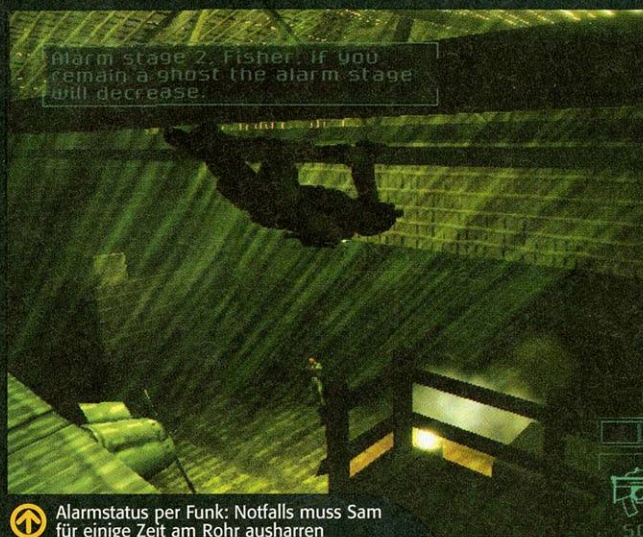
DER EINSAME SPION

ONLINE SPIONIEREN? NIX DA!

Wenn man »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« auf Xbox und Playstation 2 betrachtet, dann fällt ein Unterschied im Vergleich zur Gamecube-Fassung sofort auf: Ein starker Online-Modus ist vorhanden. Im Multiplayer-Spiel übernimmt man die Rolle von Spionen oder Söldnern. Da treffen Zweierteams mit stark unterschiedlichen Fähigkeiten aufeinander, die Luft knistert vor Spannung. Sogar die Kameraführung unterscheidet sich: Als Spion erledigt man seine Arbeit aus Sicht der dritten Person, Söldner sehen ihre Umgebung aus der Ego-Perspektive. Söldner sind blendend bewaffnet und lösen zum Beispiel mit ihrem Sturmgewehr alle Probleme. Spione wiederum nutzen eher den Schatten. Sie kriechen durch Lüftungsklappen oder hangeln sich unter der Decke dem Feind entgegen. Das hat dann schon was, wenn beide Gruppen daran gehen, etwa im Wettlauf Massenvernichtungswaffen zu neutralisieren. Tja, aber eben leider nicht mit dem Gamecube: Nintendo sollte sich dringend mehr um die Online-Fähigkeit des Gamecube bemühen! Kleines Trostpflaster: Es gibt eine Extramission exklusiv für uns Gamecube-Zocker, eine ganz witzige Connectivity und an der Steuerung wurde gefeilt.



Als Spion gegen Söldner kämpfen: Das geht leider nur auf Playstation 2 und Xbox



Alarmstatus per Funk: Notfalls muss Sam für einige Zeit am Rohr ausharren

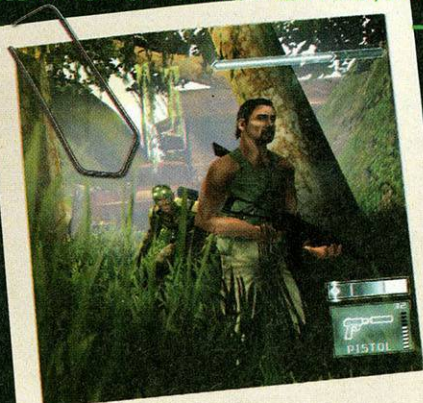
unmöglich macht, weiter als ein paar Meter zu sehen. Und bereits in der ersten Mission erwartet den Spieler der wohl schönste Sonnenuntergang, der bisher auf Konsolen zu bewundern war. Allein die Wahl der Settings für Sams Einsätze ist bemerkenswert. Besonders die Mission, die Sam in einem fahrenden Zug zu bestreiten hat, liefert einige fantastische Effekte, die wirklich den Eindruck rasender Geschwindigkeit vermitteln. Doch auch in – oder unter – Städten gehen einem die Augen über: Im nächtlichen Jerusalem von Schatten zu Schatten zu huschen ist eine spannende und sehr interessante Erfahrung.

Dazu kommt eine wesentliche Erhöhung der Charakterdetails: Man er-

kennt jede Gürtelschnalle, jedes Band, mit dem Sams Ausrüstung an seinen verschiedenen Uniformen fixiert wird. Die anderen Figuren sind ähnlich detailliert gestaltet – egal ob es sich dabei um verschleierte Frauen in Jerusalem oder um Söldner in Indonesien handelt: Die Entwickler waren mit vollem Herz bei der Sache. Was aus dem Ganzen dann endgültig einen der Topitel des Jahres macht, ist der herausragende Sound: Wer hier nicht aufdreht, verpasst ein ganz wesentliches Element des Spielspaßes. Es ist nicht länger nötig, einen Blick auf die grafische Anzeige zu werfen, um herauszufinden ob Sam gerade mehr Lärm macht als seiner Tarnung gut tut. Man hört jetzt einfach, ob er nach einem Sprung

MISSION 011-T-GB, TITOR

MITSCHNITT: FUNKKOMMUNIKATION: AGENT FISHER, SAMI



21:09

KUNDSCHAFT. GELANGWEILT HERUMTWARDERNDER WACHPOSTEN. MELDE MICH SIECH WIEDER.

21:11

DER WACHT FRÜHESTENS IN EINER STUNDE AUF. IM SCHIFF WIRD IHN SO LANGE AUCH KEINER FINDEN.

21:13

SO LANGSAM WIRD'S ZIEMLICH VOLL. HIER. SCHON WIEDER SO EIN HOCHMOTIVIERTER PSEUDOPOSTEN, SITZT VOR EINEM GEBÄUDE UND STARRT LÖCHER IN DIE LUFT. DEN WERDE ICH WOHL MAL NACH DEM WEG FRAGEN, ER MACHT EINEN GANZ HÖFLICHEN EINDRUCK. MELDE MICH SIECH WIEDER.

»MAN HÖRT JETZT EINFACH, OB ER NACH EINEM SPRUNG LANDET WIE EIN MEHLSACK ODER HERUMSTAMPFT WIE EIN FUSSLAHMER ELEFANT.«



landet wie ein Mehlsack, herumstampft wie ein fußlahmer Elefant oder gerade durch einen Haufen trockener Äste trampelt. Und schließlich wurde auch mehr aus den Funksprüchen gemacht, die Sam mit seinen Kollegen austauscht: Sam und sein Chef Lambert werfen sich nun auch während der Missionen gegenseitig coole Sprüche an den Kopf und kommentieren die Situation mit einem extrem trockenen Humor. Außerdem werden auch wichtige Informationen via Sprache übermittelt. Wer hier hinhört, spart sich das ständige Nachlesen in Sams PDA.

Was gibt's zu diesem Titel abschließend zu sagen? Er ist ein Muss für jeden Fan des Genres. Alle anderen sollten sich sehr intensiv mit der Anschaffung von »Pandora Tomorrow« auseinandersetzen. Alle

hohen Erwartungen werden erfüllt, auch wenn der Aha-Effekt nicht mehr ganz so groß ist wie beim ersten Teil. Alles in allem jedoch: Gigantischer Spielspaß, realistische Handlung, beeindruckende Grafik, toller Sound, und sogar eine Dschungel-Mission exklusiv für uns Gamecube-Besitzer als Trostpflaster für entgangene Online-Freuden. Ein Hammerspiel. Kaufen. Aber besser die deutsche Version: Denn die soll sich laut Hersteller vom (hier getesteten) US-Muster durch die exzellente Eindeutlichkeit aller Dialoge und Bildtexte unterscheiden. Ob dem wirklich so ist, gehen wir in der nächsten Ausgabe auf den Grund.

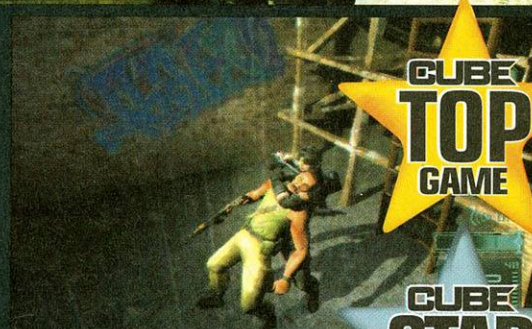
THOMAS PETER



⬆ Auf Knopfdruck hält Sam kurz den Atem an, um die Waffe ruhiger zu halten

➡ Immer dieser Regen: Prasselnder Tropfen unterstreichen die prickelnde Spannung

⬅ Typische Patt-Situation: Jetzt ist Köpfchen gefragt



CUBE
TOP
GAME

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

➡ WEGWEISENDER SCHLEICH-THRILLER



GRAFIK
Referenzklasse: flüssig, realistisch und detailliert.



SOUND
Glasklarer Sound, gute Dialoge: aufdrehen und freuen.



GAMEPLAY
Noch mehr Gewicht auf Taktik als beim Vorgänger.



SPIELSPASS
Rund 20 Stunden dauert die Kampagne.



BESONDERHEIT
In vielen Details verbesserter Nachfolger des ersten Teils.

ALTERNATIVE

Beeindruckende Agenten-Aktion. Temporeicher, dafür weniger hübsch.



»TWIN SNAKES«

STANDPUNKT

Ich werd' mit Sam Fisher nicht richtig warm: Ich mag mich bei schneller Action entspannen, statt jeden Schritt und jeden Tritt einzeln überlegen zu müssen

SECKIN ÖZDUNDAR

TESTNOTE

9.1

SPANNUNGSGELADENER
SCHLEICH-THRILLER MIT
ÜBERZEUGENDER STORY.

21:18

DER KERL WAR NICHT ALLEIN - KONNTE DEN BURSCHEN GERADE NOCH IN EINE DUNKLE ECKE ZERREN. DANN GING DIE TÜR AUF UND NOCH SO EINE GESTALT KAM HERAUS. DER KERL WAR ALLERDINGS NICHT SONDERLICH HELLE UND IST WIEDER IM GEBÄUDE VERSCHWUNDEN. WO NEHMEN DIE NUR DIESE HAUBLINDEN IDIOTEN HER? ICH MUSS IRGENDWIE NACH RECHTS AUF DAS HAUSDACH.

21:19

HIER IST 'NE STANGE FESTGEMACHT, DIE MEIN GEWICHT AUSHÄLT. KLETTERE NACH OBEN.

21:20

HEY, LAMBERT, IST DAS TÖTUNGSVERBOT JETZT ENDLICH AUFGEHOBEN? DIE LEUTE WERDEN ALLE IRGENDWANN MAL WIEDER WACH, UND ICH WEISS NICHT, WIE LANGE DIE SACHE NOCH DAUERT! WER DENKT SICH DIESEN KRAMP EIGENTLICH IMMER AUS? WIR SIND DOCH NICHT BEI DER HEILSARMEE!



SCHLECHTE SICHT

Wie Sam Fisher, so hat Ding Chavez Zugriff auf Infrarot- und Nachtsichtbrillen. Die braucht er auch dringend, denn ohne Hightech wären Freund und Feind in den oft sehr dunklen Kùlissen kaum auseinander zu halten.



CUBE

INFORMATION

RAINBOW SIX 3

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 25 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

✚ HANDLICHE STEUERUNG

✚ KOMPLEXE MISSIONEN

✚ SEHR GUTE STORY

✚ KEIN ONLINE-PART



ERHÄLTICH ERHÄLTICH ERHÄLTICH



Schlag den Terror mit seinen eigenen Waffen!

WIE HABEN WIR

nicht alle gewartet auf die Gamecube-Version von »Rainbow Six 3«. Und wie haben wir gezittert, als die PS2-Umsetzung vorlag und man feststellen musste, dass sie der Ende 2003 veröffentlichten Xbox-Fassung in vielen Bereichen nicht das Wasser reichen konnte. Was sollte nur werden? Wie würde es weitergehen? Ungewissheit und Zähneklappern machten sich breit.

Nun, die Zeit des Wartens ist vorbei, »Rainbow Six 3« ist angekommen, und was soll man sagen: Der taktisch geprägte Ego-Shooter ist doch tatsächlich ziemlich unterhaltsam geworden. Wie in den Vorgängertiteln so schlüpft der Spieler auch hier in die Haut von Ding Chavez, der eine kleine Eliteeinheit Antiterroristen spezialisten befehligt. Okay,

niemand will wirklich Ding heißen, aber man kann die Voreinstellung zum Glück in die Tonne treten und sich einen anderen Namen einfallen lassen. Als Wer-auch-immer widmet man sich – töten ist so ein hartes Wort – Terroristen, befreit Geiseln, entschärft Bomben und macht auch sonst alles, was Antiterroristen eben so tun.

Die Steuerung ist komplex, aber einfach zu erlernen. Mit dem Analogstick bewegt man sich und sieht sich um. Waffen wechseln und feuern wird mit L und R bewerkstelligt, auf dem Steuerkreuz liegen so brauchbare Sachen wie sich um Ecken lehnen oder Zoom. Von größter Bedeutung ist allerdings A – mit ihm werden dem Team Befehle erteilt, die von »Deckung geben« über »Raum stürmen« bis zu »Geiseln sichern« reichen. Das Stürmen von Räumen,

ob in Verbindung mit Rauch- oder CS-Granaten oder ohne, kann sowohl sofort als auch auf einen weiteren Befehl hin erfolgen.

Die Story führt das Team in verschneite Bergdörfer, in Flughäfen, Fabriken oder in nicht länger benutzte Gefängnisse. In all diesen Arealen treiben sich gefährliche Terroristen herum. Und die reagieren – meistens jedenfalls – ausgesprochen intelligent auf die Anwesenheit eines schwer bewaffneten Antiterror-kommandos. Sie suchen Deckung, ziehen sich zurück, holen Unterstützung und versuchen generell alles, um dem Spieler das Leben zu verkürzen. Das ist in »Rainbow Six 3« auch sehr einfach zu bewerkstelligen, denn die Kugeln, die durch die Lüfte schwirren, richten heftigen Schaden an. Man stirbt sehr leicht in diesem Spiel, weswegen man selbst schon ziemlich bald zu

Und wieder ist die Welt bedroht



Ziellos ballern führt meistens zum schnellen Heldentod



BESSER ARM DRAN ...

... ALS BÄIN AB

Nur mit Geduld und Zoomvisier lassen sich schwierige Scharfschützen-Aufgaben wie diese meistern. Bei einem Treffer unterscheidet das Körpertreffersystem dann zwischen Kopf, Körper, Armen und Beinen.



Schluss mit dem Versteckspiel: Sprach's und jagte die Karre in die Luft

RAINBOW SIX 3

»MAN STIRBT SEHR LEICHT IN DIESEM SPIEL, WESWEGEN MAN SCHON ZIEMLICH BALD ZU DEN GLEICHEN TAKTIKEN WIE DER GEGNER GREIFT: VERSTECKEN, LAUERN, WARTEN.«



Erst Kommando wählen, dann Knopfdruck, schon stürmen die Männer los



Eine Wendeltreppe: Kaum ein Hindernis ist schwerer zu überwinden

Sich gegenseitig Deckung geben, das ist das A und O



den gleichen Taktiken wie der Gegner greift: Verstecken, lauern, warten und im Notfall laufen auf Teufel komm raus.

Die Umgebung ist einfallsreich gestaltet, auch wenn man den Eindruck hat, dass sie etwas linearer ist als die Xbox-Version. Die Maps wirken teilweise kleiner und an einigen Stellen, die man auf der Xbox nur über zwei Türen erreichen konnte, findet sich hier nur eine. Das schränkt natürlich die taktischen Optionen des Spielers ein, fällt aber nur dem auf, der die Ursprungsversion in den Fingern hatte. Die Areale sind abwechslungsreich und mit einem Auge fürs Detail in Szene gesetzt, auch wenn man sich an einigen Stellen noch etwas mehr erhofft hatte. Die Figuren bewegen sich flüssig und realistisch. Der Sound ist sehr solide, und wer eine entsprechende Anlage zu Hause hat, kann ihn sich in Surround um die Ohren hauen. Die Musik ist, wie

schon bei den Vorgängern, passend und geht einem auch nach längerem Spiel nicht auf die Nerven. Leider, leider spielt man dieses Spiel maximal zu zweit. Auch der Splitscreen-Modus macht Spaß, und wer nur die Nintendo-Fassung kennt, der wird nicht allzu viel vermissen. Leute, die das Game auf Xbox oder PC gespielt haben, werden sich jedoch vorkommen, als fehlte ihnen der rechte Arm. Und was das Headset betrifft ... siehe Kasten.

Unter dem Strich bekommt man allerdings einen guten, soliden Taktik-Shooter geliefert, bei dem die Aufmachung auf der Höhe der Zeit ist. Hinzu kommt, dass die Missionen ausgeglichen und herausfordernd sind. Und hat man einmal angefangen, sich auf die spannende Terroristenjagd einzulassen, so wird man sie auch bis zum Ende spielen.

THOMAS PETER

DER EINSAME SÖLDNER

ICH FÜHL MICH SO ALLEIN!

Wo ist denn bitte das Headset, welches Besitzer einer Xbox beim Kauf von »Rainbow Six 3« in einer Spezial-Edition dazu kaufen können? Gute Frage eigentlich, denn so teuer kann ja Ubisoft eine solche Beilage nicht kommen: Schließlich gehört Ubisoft zum Guillemot-Konzern, und der wiederum ist auch Eigner vom Zubehörhersteller Thrustmaster ...

Wirklich schade um Headset und die Spracherkennung. Denn wer einmal »Rainbow Six 3« auf Playstation 2 und Xbox gezockt und seine Kameraden per »Go, go, go!« zu immer neuen Großtaten angespornt hat, möchte dieses Gefühl nicht mehr missen. Weit mehr ins Gewicht aber fällt - wieder einmal - die fehlende Online-Option. Zwar hat Ubisoft stattdessen einen kooperativen Splitscreen-Modus eingebaut, der sich auch tatsächlich sehr gut spielt, aber er ist im Endeffekt eben doch nur ein schwacher Ersatz. Dazu kommt, dass es nicht möglich ist, die Kampagne kooperativ zu spielen: Man sucht sich vielmehr einzelne Maps aus und spielt diese durch. Damit hier kein falscher Eindruck entsteht: Das Spiel macht wirklich Spaß. Aber der totale Kick, also das ganz spezielle Etwas, fehlt. Wer das wahre Erlebnis finden will, kommt um die Versionen für Xbox, Playstation 2 oder PC nicht herum.



Keine Online- oder LAN-Option. Kooperation gibt's nur am Splitscreen

AUF EINEN BLICK

RAINBOW SIX 3

TAKTISCH GEPRÄGTES TEAMGEBALLER



GRAFIK
Detailliert, stellenweise aber etwas steril.



SOUND
Solide Effekte, und das in Dolby Pro Logic 2 für den Surround-Kick.



GAMEPLAY
Terroristenjagd in einem typischen Clancy-Setting.



SPIELSPANNE
Knifflige Einzelspieler-Missionen und ein Splitscreen-Modus.



BESONDERHEIT
Solide und gut gemacht, einige Änderungen, aber nichts fundamental Neues.

ALTERNATIVE

Auch Clancy, auch taktisch, allerdings actionlastiger.



»GHOST RECON«

STANDPUNKT

Schade um den Onlinemodus: Wer das Spiel einmal auf der Xbox gezockt hat, inklusive Spracherkennung, für den ist die Gamecube-Fassung leider nur noch zweite Wahl.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8-3

TAKTIK-SHOOTER MIT ANSPRUCHSVOLLEN MISSIONEN UND PACKENDER GESCHICHTE.



Wie Poker auf einem anderen Stern

CUBE

INFORMATION

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

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 17 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.



Der Planet Ragol ist Austragungsort taktischer Rundenkämpfe



Hübsche Effekte, flotte Kamerafahrten: Die Kämpfe können sich sehen lassen

Eine Hübsche namens Ingo: Sammelt an Deck der Pioneer 2 Infos und Karten



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

Segas Online-Abenteuer: Mit Rundenkämpfen und Einzelspieler-Modus diesmal ganz anders

»Phantasy Star Online«-Serie hat schon mit den ersten Teilen bewiesen, dass Online-Rollenspiele nicht nur auf dem PC Spaß machen. Doch was ist das? Anstatt weitläufiger Level mit Monsterhorden und finalen Bossgegnern, die in Hack'n'Slay-Manier durchkämpft werden müssen, wartet die Fortsetzung mit einigen Überraschungen auf. Die riesigen Areale sind übersichtlichen 3D-Taktikkarten gewichen. Die actionreichen Fights weichen rundenbasierenden Schlachten gegen zwei Gegner. Hauptbestandteil der Schlachten sind die so genannten C.A.R.D.s: Mit diesen hübsch illustrierten Sammelkarten kann der zu Anfang des Spiels geschaffene Hauptcharakter Waffen, Zauber und Monster beschwören und diese gegen seinen Feind einsetzen. Das komplexe Kampfsystem wird in einem verständlichen Tutorial so gut erklärt, dass Spieler mit Erfahrung im Strategie-Genre sofort losdaddeln können. Einsteiger brauchen etwas Übung.

Aber dann geht's mit dicken Laserstrahlern, leuchtenden Lichtschwertern und grimmigen Monstern gegen den Feind, bis die Energie eines Spielers erschöpft ist. Der Gewinner wird mit einer Auswahl der seltenen Karten belohnt.

500 dieser Sammelbildchen gibt's insgesamt. Bis alle zusammengetragen sind, das kann Monate dauern. Dabei fehlt dann zwar das aus dem Vorgängerspiel bekannte Gefühl, nach Belieben über einen fremden Planeten zu wandern und ihm seine Geheimnisse entreißen zu können. Doch nach ein bis zwei Stunden der Eingewöhnung verbreitet die Aneinanderreihung taktischer Kartenkämpfe trotzdem Topunterhaltung. Die Grafik der Umgebung und der verschiedenen Figuren überzeugt auf den ersten Blick; Fans erkennen sofort den unverwechselbaren Stil der »PSO«-Serie wieder. Das macht auch die lahme Story im ausgeleierten »Gut-gegen-Böse-Stil« erträglicher.

Wem es alleine zu langweilig wird, der mietet sich für happige neun Euro pro Monat eine »Hunter's License« und misst sich online mit Spielern aus aller Welt. Man trifft sich in der Lobby des Raumschiffs Pioneer 2 und fordert die Mitspieler zu Kämpfen auf. Einer gegen einen, zwei gegen zwei, hier wird gefightet bis zum Umfallen. Echte Cracks können sich in Turnieren mit bis zu 32 Spielern beweisen und zeigen, was ihr Deck hergibt. Chatten ist dabei das Salz in der Suppe. Das funktioniert mit dem Controller zwar auch,

macht aber nur mit Tastatur richtig Spaß; beispielsweise mit dem Modell »Powerboard« für 30 Euro. Wer sich die Kohle für den Online-Zugang sparen will, kann auch gegen drei weitere Freunde offline daddeln. Allerdings sieht der Gegner dann die eigenen Karten, was dem Spielspaß etwas abträglich ist, da das taktische

Element fehlt. Wenn sich die Spieler mit ihren Sammelkarten gegenseitig in Grund und Boden stapfen, kommt echter Spielspaß auf – trotz der (typisch Sega) lausigen Eindeutigkeit.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

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

STRATEGIE-ABENTEUER MIT SAMMELKARTEN-FLAIR



GRAFIK

Feine Animationen und schöne Effekte, 50/60Hz-Modus.



SOUND

Eingängige Japan-Trancemusik, optional in Dolby Surround Pro Logic 2.



GAMEPLAY

Strategie für Fortgeschrittene.



SPIELSPASS

500 Sammelkarten und Online-Schlachten erfreuen für Monate.



BESONDERHEIT

Erinnert ein wenig an die »Yu-Gi-Oh«-Kartentitel.



TESTNOTE

8.5

STRATEGEN WERDEN DAS TAKTISCHE KAMPFSYSTEM LIEBEN. KENNERN WIRD EIN WENIG DIE ACTION FEHLEN.

CUBE

INFORMATION

DER GEFANGENE VON ASKABAN

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

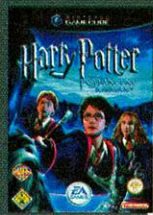
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

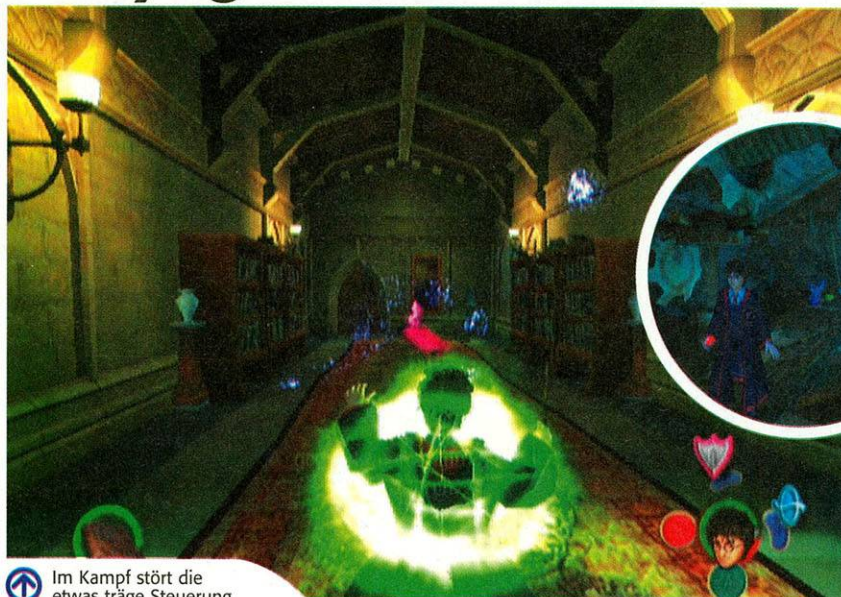
SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH

HARRY POTTER

UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

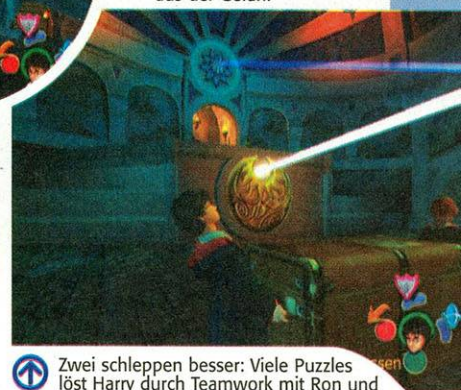
Harrys große Stunde



Im Kampf stört die etwas träge Steuerung



Ein Dementor trachtet nach Harrys Leben, Ron zerrt ihn aus der Gefahr



Zwei schleppen besser: Viele Puzzles löst Harry durch Teamwork mit Ron und Hermine

Harrys neues Action-Abenteuer: Mit Teamwork-Feature noch besser!

IN DEN

ersten Minuten scheint das dritte »Harry Potter«-Game den Vorgängertiteln »Stein der Weisen« und »Kammer des Schreckens« sehr ähnlich: Wieder ein Harry, der durch die Keller, Dachgeschosse und Flure der Hogwarts-Schule rennt, hier ein paar Schalter drückt, dort Bonus-Bonbons sammelt? Schon, aber die Mischung aus Jump'n'Run, kämpfen, schleichen und knobeln spielt sich angenehm leichtfüßig und mühelos sicher auch, weil einem nicht allzu viel Bewegungsfreiheit bleibt und die einzelnen Herausforderungen linear aneinander hängen. Das Spiel wirkt reifer als die Vorgänger und stellenweise sogar ganz schön gruselig. Beim Kampf gegen den fiesen Sirius Black steht Harrys Leben einige Male extrem auf der Kippe. Der erste Schockmoment erwartet den Spieler direkt nach dem Intro bei der Fahrt im Hogwarts-Express: Eine geisterhafte, dunkle Erscheinung durchbricht die Tür ins nächste Abteil. Es folgt Harrys erste Begegnung mit einem todbringenden Dementor, dem Wächter des Magier-Gefängnisses von Askaban.

Mit Zeitlupe und Unschärfe-Effekte macht die Szene mächtig was her, wie später noch so einige Sequenzen.

Das Rätsel um Sirius Black basiert auf Buch und Film, aber drumherum sorgen viele extra Puzzles und Handlungselemente für Pep. »Der Gefangene von Askaban« entpuppt sich als ausgewogenes Action-Abenteuer mit vielen Höhepunkten: In den sechs Tagen und sechs Nächten trifft man in den Katakomben und Gärten von Hogwarts auf anspruchsvolle Bossgegner-Fights, knifflige Schalter-Puzzles und motivierende Extras. Wenn man zum Beispiel die Karte der Herumtreiber gefunden hat und darauf die Position von Geheimräumen, Freunden und Feinden ausmachen kann, hüpfet das Herz!

Dass Harry seine Heldenrolle an vorbestimmten Stellen an Kumpel Ron und Freundin Hermine abgibt, gibt dem Spiel einen interessanten Dreh. Denn jede Figur bringt spezielle Stärken mit: Harry kann weit springen, Hermine bekämpft Dämonen mit hübsch anzusehenden Zaubersprüchen, Ron leuchtet dunkle Korridore mit dem

Lumos-Zauberspruch aus. Die überarbeitete Steuerung macht sich prima: Ähnlich wie bei der »Zelda«-Serie springt der Held automatisch, dadurch sind nervtötende Heldenode wegen zu kurzer Hüpfpassé. Alles in allem haben wir es mit einem stimmungsvollen und überraschend erwachsenen

Action-Abenteuer zu tun, das auch im Detail liebevoll gemacht ist. Lade-pausen? Sehr kurz. Eine Hand voll Mini-games und Connectivity-Extras verlängern die Spieldauer von etwa drei bis vier Abenden zusätzlich.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

DER GEFANGENE VON ASKABAN

REIZVOLLES ACTION-ABENTEUER

**GRAFIK**

Viele Farben, überzeugende Animationen, tolle Effekte.

**SOUND**

Starke Soundeffekte, passende Hintergrundmusik.

**GAMEPLAY**

Für Neulinge und Profis prima geeignet.

**SPIELSPASS**

Die Idee mit den drei Helden bringt Pep in die Sache.

**BESONDERHEIT**

Viel Freiraum für eigene Entdeckungen.

TESTNOTE

8.3

ABWECHSLUNGSREICHES UND
SPANNENDES ACTION-
ABENTEUER, DAS AUCH
ERWACHSENE BEGEISTERT.



CUBE

➔ INFORMATION

ASTERIX & OBELIX XXL

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: ETRANGES LIBELLULES

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: FRANKREICH

SPIELER: 1

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/
SPRACHE DEUTSCH

➔ MERKMALE

➔ SIMPLE STEUERUNG

➔ WITZIGE EINFÄLLE

➔ ABWECHSLUNGS. GAMEPLAY

➔ MÄSSIGE SYNCHRONISATION

➔ KEIN MULTIPLAYER



Gallier-Paarlauf



➔ Wenn Obelix zuhaut, fühlen sich die Römer wie vom Panzer überrollt

Aufgepasst ihr Römer: Das dynamische Power-Duo haut gut rein!

KAUM KEHREN

Asterix und Obelix ihrem Heimatdorf kurz den Rücken zu, schon nutzen Cäsar und seine Truppen den Moment für einen Überraschungsangriff. Nur ein ehemaliger Spion Roms kann nach der Rückkehr von Asterix vom Angriff berichten. Fortan steht dieser dem Duo als Berater zur Seite, gibt also Tipps und erklärt ein paar grundlegende Dinge zu Steuerung und Spielmechanik. Mit tatkräftiger Unterstützung des vollschlanken Obelix macht sich Asterix nun auf die Suche nach den verschleppten Dorfbewohnern, die im gesamten römischen Reich – vom bitterkalten Skandinavien bis zum Wüstensand von Ägypten – verstreut sind. So kommt man auf sechs umfangreiche Levels mit 49 Einzelabschnitten. Ganz zufällig hat Cäsar den Verbleib der Gallier auf einer steinernen Karte verzeichnet, dann aber auseinander gebrochen. Jeder Gefangene konnte ungesehen einen Teil davon mitnehmen und gibt mit diesem bei

seiner Befreiung den Ort des nächsten Dorfbewohners preis.

Klar, dass sich dem Duo bei der Suche durch den europäischen Kontinent allerlei Römer und andere Feinde in den Weg stellen. Zwar agieren diese wie gewohnt recht dummlich, sind also an sich kaum ernst zu nehmende Gegner, aber bei einer Masse von bis zu 70 Römern gleichzeitig ist das womöglich auch besser so. Sie treten manchmal in einer Phalanx auf oder rennen wild durch die Gegend und greifen mehr zufällig als gezielt an. Zwei, drei gezielte Schläge reichen, und schon fliegt wieder ein Römer im hohen Bogen durch die Luft. Bei einer Phalanx muss man aber schon etwa ein Dutzend Schläge austeilen, um auch diese letztendlich auseinander zu brechen.

Das geht bei Obelix natürlich etwas schneller als bei Asterix, aber wehe wenn mal ein Fläschchen Zaubersant in einer der vielen Holzkisten zu finden ist, dann fliehen die Legionen manchmal schon in weiser Voraussicht auf das wartende Übel. Dann

wirbelt Asterix wie ein tasmanischer Teufel durch die gegnerischen Reihen und kann sogar Metallkisten zerschlagen, was sonst nur Obelix kann. Der ständige Begleiter unseres Power-Duos ist natürlich auch eifrig mit dabei. Idefix beißt auf Knopfdruck Römern in den Allerwertesten, diese lassen dann ihre Waffen fallen und sind leichte Beute für die Gallier.

Was Atari mit dem schönen Begriff »Duo-Steuerung« umschreibt, ist mit Vorsicht zu genießen, denn man kann nicht wirklich beide gleichzeitig steuern. In Wirklichkeit steuert man immer nur einen Helden (meistens Asterix), und der andere (Obelix, eigentlich klar, oder?) folgt auf Schritt und Tritt. Nur in besonderen Situationen erscheint ein blau leuchtender »Relais-Punkt«, in den man die gerade gesteuerte Figur bewegt. Im gleichen Augenblick übernimmt man die Kontrolle über den anderen Helden. Im Team überwindet man auch die widrigsten Umstände. Auch wenn einzelne Schalterrät sel das Gameplay auflockern,

ASTERIX & OBELIX

»ZWEI HELDEN AUF DEM BILDSCHIRM, DIE ZUSAMMEN RÖMER VERTRIMMEN: WAS DRÄNGT SICH DA MEHR AUF ALS SPASSIGE ACTION VON KUMPEL ZU KUMPEL! GEHT ABER NICHT.«



⬆ Crash, Boom, Bang: Die Soundeffekte entsprechen dem Comicstil

⬆ Mit der Repetierkanone macht Asterix Sperren und Legionen dem Boden gleich

⬇ Gegen die doppelte Ladung flinker Fäuste besteht nicht einmal eine ganze Legion

sind die Lösungen doch vorausschaubar. Den Kopf zerbrechen muss sich hier niemand. Eine Rutschpartie im Eiskanal mit Asterix auf dem Bauch von Obelix und vergleichbare Geschicklichkeitstests sind zwar ganz pfiffig in den Spielablauf integriert, trotzdem hat man Eindruck, alles schon mal gesehen zu haben. Genre-Standard halt: Spaßig, aber mangels Ideen nicht wirklich richtig fetzig.

Insgesamt ist die Steuerung einfach und durchdacht. Der linke Analogstick steuert präzise, wobei die Kamera einem brav folgt. Wenn man aber doch einmal den Überblick verliert, dreht man die Kamera mit dem rechten Stick in eine bessere Position. Die Aktionstasten bringen das dynamische Duo dazu, die Faust zu schwingen, über Schluchten zu springen oder diverse Schalter zu bedienen. So kann Asterix zum Beispiel Fackeln greifen und für kurze Zeit Pulverfässer zum Explodieren bringen. So was öffnet Türen, wer hätte das gedacht.

Grafik und Animationen sind gelungen, ebenso wie die zahlreichen Cutscenes, die der Comicvorlage durchaus gerecht werden. Der vollschlanke Obelix trottel gewohnt behäbig und Asterix flitzt mit flinken Füßen voran. Ein paar mehr Animationsphasen hätten sicherlich nicht geschadet, zusätzliche Details in den Kulissen ebenso wenig. Gelegentlich mangelt es auch an der Vielfalt, innerhalb eines Levels ähneln sich viele Landschaften, nur ab und zu entdeckt man Neues. Bei den Gagnetypen verhält es sich ähnlich. Außer Unmengen von Römern gibt es nur selten anderes Feindvolk zu sehen. Ein wirklich nerviges Detail ist die etwas lieblose Synchronisation. Asterix ist mit einer Piepsstimme gestraft. Zumindest Obelix klingt, wie er aussieht. Immerhin sprechen die Figuren deutsch. Das ist ja schon was in Zeiten, wo viele Hersteller eine Eindeutscher für überflüssigen Luxus halten.

SECKIN ÖZDÜNDAR

GALLISCHES TEAMWORK

VIER FÄUSTE GEGEN CAESAR

Was wäre wohl Asterix ohne seinen Obelix. Jeder für sich ist schon ne Wucht, aber erst im Doppelpack sind sie unbezwingbar. Was liegt da näher, als die speziellen Fähigkeiten beider Helden in geschickten Teamaufgaben zu verknüpfen. Mal muss Asterix sich durch kleine Öffnungen den Weg bahnen, um für den beleibten Obelix Türen zu öffnen. Oder Obelix zieht, hebt oder katapultiert seinen kleinen Freund auf schwer erreichbare Ebenen. An so genannten »Relais-Punkten« wechselt man zwischen den Figuren, hat also immer nur einen Helden unter Kontrolle. Durch den Einsatz der individuellen Fähigkeiten von Asterix und Obelix und die geglückte Einbindung des Teamworks in das Gameplay ergeben sich hier und da ein paar interessante Glücksmomente, die man in anderen Action-Abenteuer vergeblich sucht. Andererseits verdient sich Atari einen Satz heiße Ohren für den fehlenden Zwei-Spieler-Modus. Zwei Helden auf dem Bildschirm, die zusammen Römer vertrimmen: Was drängt sich da mehr auf als spaßige Action von Kumpel zu Kumpel! Schade um die verpasste Chance.



⬆ Atari-Arithmetik: Zwei Helden = ein Spieler, nicht zwei Spieler

AUF EINEN BLICK

ASTERIX & OBELIX XXL

⬆ GALLISCH GUTE HAUDRAUF-ACTION



GRAFIK
Quietschbunt, flüssig und ziemlich nah am Comic.



SOUND
Gelungener Soundtrack, gute Effekte, Dolby Surround.



GAMEPLAY
Viel Abwechslung, kaum Leerlauf.



SPIELSPASS
Um alle Dorfbewohner zu befreien, gehen schon mehrere Abende drauf.



BESONDERHEIT
Nette, abwechslungsreiche Teamaufgaben im bunten Stilmix.

ALTERNATIVE

Ähnlich geartete Haudrauf-Action, aber mit Zwei-Spieler-Modus.



»TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES«

STANDPUNKT

Es gibt sicherlich bessere Jump'n'Run-Abenteuer. Aber dieser Hüpfen ist das bis dato beste Spiel des Comic-Duos und daher für Fans sicherlich einen Blick wert.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

7.5

SPRITZIGE ACTION MIT VIELEN GAGS UND EINEM SCHLAGKRÄFTIGEN DUO.



SHREK 2

Shre(c)klich schlagfertiges Action-Abenteuer

CUBE

INFORMATION

SHREK 2

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUXOFLUX

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

KEINE ATEMPAUSE

SIMPLE STEUERUNG

VERSTECKTE EXTRAS

MULTIPLAYER-HIT

ETWAS KURZ

STELLENWEISE KONFUS



18. JUNI 04



UNKLAR



ERHÄLTICH



Ab und zu müssen zwei Helden zusammenarbeiten

Pünktlich zum Kinostart des zweiten »Shrek«-Movies haut das dazu passende Game voll rein: Die US-Version im Test

AUCH SELTEN so gelacht wie beim Kinoklamauk »Shrek«? Dann ist das Zwerchfell hoffentlich noch gut trainiert, denn sonst hält es dem zweiten Teil vielleicht nicht stand. Ich habe mir jedenfalls den Bauch gehalten, als ich zwei Monate vor dem Filmstart am 1. Juli einen Blick auf die neuen Leinwand-Abenteuer des grünen Ogers werfen durfte. Das Spiel zum Film hält sich verblüffend eng an die Vorlage und bringt alle Helden mit, die wir

schon im ersten Streifen ins Herz geschlossen haben: Den bärenstarken Oger Shrek, die hübsche Prinzessin Fiona und, im Schlepptau, den ewig quasselnden Esel. Uns erwartet also wieder eine Funken sprühende Märchen-Parodie. Nach der Hochzeit von Shrek und Prinzessin Fiona steht ein Besuch bei den Schwiegereltern an. Die Reise gerät zu einem Schlagabtausch voller Tempo und Gags, in dem ein übelgelaunter König, der Gestiefelte Kater und eine böse Fee dem frisch

vermählten Paar viele Steine in den Weg legen.

All diese Figuren tauchen auch im Spiel auf, mal als Gegner, mal als Teil von Shreks Team. Denn der Oger kämpft sich in Begleitung von drei computergesteuerten Figuren durch Wälder und Schlösser. Die Besetzung wechselt: Mal weiß Shrek Fiona, den Esel und den Lebkuchenmann hinter sich, später den Gestiefelten Kater oder Rotkäppchen. Der Spieler hat immer nur eine Figur unter Kontrolle, die verbleibenden drei Helden laufen, prügeln und



»ACTION UND FUN STEIGERN SICH IM TEAMPLAY: DER EINFALLSREICHE MEHRSPIELER-MODUS HAT EINFACH DAS GEWISSE ETWAS.«



Das Schloss der »guten« Fee



Der Esel und seine Drachenbraut: Eine von mehreren Extra-Herausforderungen



GRAFIK-POWER!

GÖNN DEINEN AUGEN WAS

Die Helden sind filmreif animiert, und man kann große Teile der Kulissen kaputtmachen. Natürlich nicht die wunderschönen Sonnenstrahlen, Gräser oder Gewässer.

GAMEPLAY-POWER!

ALLES SEHR LINEAR ...

Die temporeichen Fights und simplen Puzzles sind wie an einer Perlenkette aneinander gereiht. Nur an wenigen Stellen bleibt Freiraum für kleinere Wanderungen frei nach Schnauze.

TEAM-POWER!

NETT IM QUARTETT

Es sind immer vier Helden gemeinsam unterwegs. In den acht Etappen wechselt die Besetzung ab und zu; mit den Schultertasten schaltest du zwischen den Helden hin und her.

hüpfen selbstständig durch die Gegend. Ganz selten stehen sich die Figuren im Weg herum, aber dies fällt nicht weiter störend auf.

Mühe los entfaltet sich ein motivierender Genre-Mix, in dem Hüpf- und Geschicklichkeitstests, Rätselen und Prügeleien in schneller Folge wie an einer Perlenkette aneinander gereiht sind. Man muss zum Beispiel in einer Mission blinden Mäusen Geleitschutz geben, ihnen Brücken bauen, in schneller Folge Hindernisse aus dem Weg räumen und

aufmüpfige Bauern vertrimmen. Mehr als fleißiges Hämmern auf den A-Knopf sollte man von den schlichten Fights aber nicht erwarten. Außerdem fehlt der spezielle Adrenalinschub, den raffiniert taktierende Bossgegner auslösen. Wenn sich einem doch mal ein zu groß geratenes Kürbis samt Nachwuchs in den Weg stellt, ist das Hindernis meist binnen ein bis zwei Minuten beseitigt. Überhaupt hält sich der Schwierigkeitsgrad bis etwa zur Spielmitte sehr im Rahmen und zieht dann etwas zu stark an. Diese unhar-

monische Steigerung fällt so sehr auf, dass sich die Frage nach dem »Warum?« stellt. Vielleicht, um die Spieldauer künstlich zu verlängern? Nach etwa zwei bis drei langen Abenden ist alles vorbei.

Also ein kurzer, aber heftiger Spaß. Langeweile hat jedenfalls keine Chance, dafür haben sich zu viele Ideen unter das Gameplay gemischt. Der Besuch in der Stadt Far Far Away etwa hat für die Story kaum Bedeutung, aber es macht einen Heidenspaß, die sieben hier versammelten Minigames möglichst



WER KANN, DER KANN

HELDEN MIT STÄRKEN UND SCHWÄCHEN



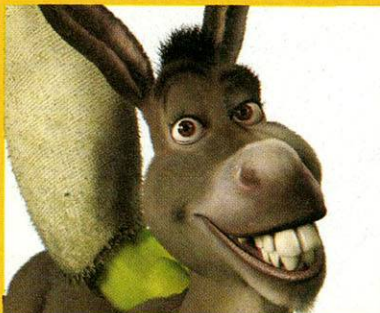
Shrek

Stapelt Kisten wie nix, schnappt außerdem bewusste Angreifer und wirft sie quer durch das Gelände. Bei gedrücktem Feuerknopf markiert ein Kreuz das Ziel.



Fiona

Kann nach Aufnahme einer Sanduhr-Kapsel die Zeit bremsen, haut mit ihren Fäusten Angreifer zu Brei und hält Attacken etwas länger stand als andere Figuren.



Esel

Tritt mit den Hinterläufen schwere Gatter auf, ist sonst aber fast nur für doofe Sprüche gut. Sorry, aber das Maultier hat wirklich ziemlich wenig drauf!



Rotkäppchen

Springt ebenfalls recht hoch, wirft außerdem Äpfel und trifft hoffentlich weit entfernte Objekte: Bei gedrücktem Feuerknopf markiert ein Kreuz das Ziel.



Gestiefelter Kater

Flinker Degenfechter mit herrlich spanischem Akzent. Macht sich dünn, quetscht sich durch Engstellen und balanciert über Seile.

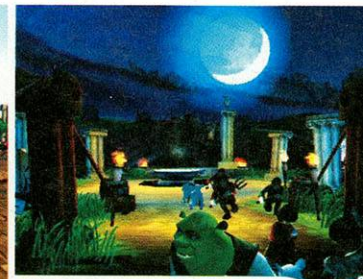


Lebkuchenmann

Springt am höchsten und schleudert seinen Zuckerstab auf entfernte Schalter. Aber zielen fällt schwer, weil die Wurfrichtung von der Kameraposition abhängt.



In der Stadt Far Far Away werden Ratten verprügelt und vier weitere Minigames geぞckt



Der Gruselwald zählt zu den Etappen ohne Filmvorlage



Ein typisches Puzzle: Mit dem Zahnrad repariert Shrek einen defekten Türöffner

perfekt zu bewältigen. Eine tolle Idee steckt auch hinter dem Duell mit dem Gestiefelten Kater, der Shrek und seinem Gefolge im Wald auflauert: Um ihn zu besiegen, muss man im Takt zu spanischen Rhythmen die A-, B-, X- und Y-Tasten in schneller Reihenfolge drücken. Dabei zieht das Tempo laufend an, der Lebkuchenmann jubelt nach jedem Treffer mit seiner Zuckerstange, das Rotkäppchen dreht Pirouetten, Shrek pumpt seinen Bizeps auf: Solche Szenen verbreiten einfach gute Laune!

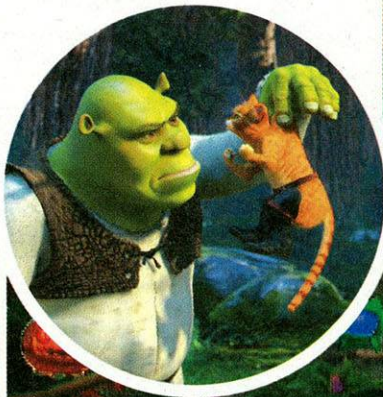
Die Kontrolle der Figuren geht problemlos von der Hand. Dass einem im Rahmen eines zauberhaft gemachten Trainingslaufs durch Shreks Sumpf alle wesentlichen Funktionen erklärt werden, ist fast schon überflüssiger Luxus. Nur die Kameraführung könnte besser gelöst sein. Manchmal schieben sich Hindernisse in die Blickrichtung. Da nervt es besonders, dass man die Kamera an einigen Stellen selt-

samerweise manuell nicht nachjustieren kann. Aber die störrische Kamera verdirbt einem nicht den Spaß an so putzigen Ideen wie beispielsweise der »Hero Time«. Dabei handelt es sich um kompakte Minigames, die wie aus Jux und Dollerei mit den Action-Etappen verflochten sind und die speziellen Fähigkeiten einzelner Helden auf die Probe stellen. Da soll man etwa mit Fiona die Feuerknöpfe traktieren und ein paar Singvögel zum Platzen bringen, oder man reitet mit dem Esel auf dem Rücken seiner geliebten Drachendame durch einen engen Canyon. Rechts und links zischt der Wald vorbei, man weicht gefallenen Bäumen aus und taucht unter Brücken durch – fast wie in der Speedbike-Szene aus »Rebel Strike«, aber viel besser kontrollierbar.

Mit den kunterbunten Computer-Tricks von der Leinwand kann die Optik im Videospiel nicht ganz mithalten, aber sehen lassen kann sie sich allemal. Speziell die Mimik der

»MÜHELOS ENTFALTET SICH EIN MOTIVIERENDER GENRE-MIX, IN DEM HÜPF- UND GESCHICKLICHKEITSTESTS, RÄTSEL UND PRÜGELEIEN ANEINANDER GEREIHT SIND.«

Nicht heulen, Kinofreunde: Das Spiel verzichtet auf bunte Bilder wie dieses hier, also welche aus der Leinwandfassung.



Im Rhythmus zur Musik kämpft das Rotkäppchen den Gestiefelten Kater nieder



Ein Kampf, ein Tritt, die Faust dazu: Der Oger wirft den Kürbiskopf in einen Topf

Figuren kommt nah an die Kinofassung heran. Von den hübsch gezeichneten Kulissen und Zwischensequenzen bis hin zu einigen sehr feinen Effekten ist die Grafik top gelungen. Wenn im Märchenwald das Licht durch die Baumkronen bricht oder der Esel durch gezielte Tritte an Zäune, Büsche und viele weitere Teile der Kulisse Extras hervorzaubert, dann hat das was. Eine Hand voll Spezialeffekte bilden das Tüpfelchen auf dem i: Wenn beispielsweise Fionas Zeiträffer für einige Sekunden die Action bis fast zum Stillstand ausbremst, dann sieht die Grafik wie durch ein Fischauge verzerrt aus. Cool!

Der herrliche Surroundsound begeistert die Ohren, allerdings stolpern die Sprachsamples manchmal etwas kratzig aus den Lautsprechern. Schade außerdem, dass die Action-Etappen nicht durch Original-Filmausschnitte verknüpft sind. Stattdessen erzählen Szenen aus der Game-Engine von Shreks Abenteuer. Einige Schnitte und Kameraschwenks sind etwas ruppig ausgefallen, da gehen schon

mal Gags und Pointen daneben. In der US-Importversion fällt außerdem auf, dass die Stimmen der Figuren nicht mit denen aus dem Film übereinstimmen. Verständlich, wenn man weiß, dass Dreamworks für den Kino-Spaß Cameron Diaz, Eddie Murphy und viele weitere, teure Hollywoodstars in die Sprecherkabinen gebeten hat. Vorteil Deutschland: Der hiesigen Fassung leihen laut Hersteller unter anderem Sascha Hehn, Esther Schweins und Ralf Kronenberg ihre Stimmen; also exakt jene Leute, die auch den Film synchronisieren. Ob die PAL-Fassung dem US-Importmuster wirklich überlegen ist, das steht im Test in der nächsten Ausgabe.

So oder so kommt uns mit »Shrek 2« eine der besten Filmumsetzungen des Jahres ins Haus. Man merkt an etlichen Stellen, wie viel Liebe zum Detail hier drin steckt: Ein Märchenerzähler strafft die sowieso verschwindend kurzen Nachlade-Pausen, ein Schatten unter den Figuren hilft beim Sprung-Timing. Es sind diese kleinen Unterschiede, die Spaß machen!

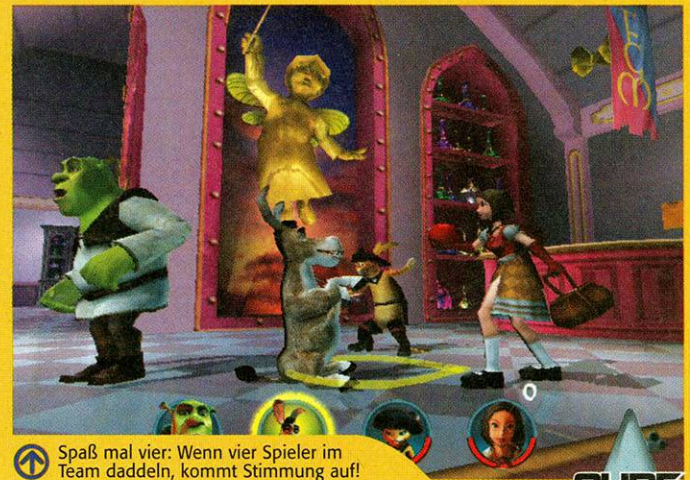
RICHARD LÖWENSTEIN

NETT IM QUARTETT

VIER HELDEN, EIN TEAM

Der Einzelspieler-Part hat seine großartigen Momente, im Großen und Ganzen fehlt es aber doch etwas an Tiefe. Ab der Hälfte des Spiels wiederholen sich die Szenen, eine gewisse Langeweile stellt sich ein. Aber dafür gibt es umso mehr Action und Fun, wenn sich ein paar Freunde zu einer geselligen Runde treffen. Denn der einfallsreiche Mehrspieler-Modus hat einfach das gewisse Etwas. Da sowieso immer vier Helden gemeinsam durch die Pampa rennen, können jederzeit bis zu drei Mitspieler in die laufende Action ein- oder auch wieder aussteigen: Jeder neue Teilnehmer stößt lediglich einen Controller an, schon geht das Teamwork los. Der Schwierigkeitsgrad sinkt etwas, da sich einige Aufgaben durch die Zusammenarbeit der vier Helden leichter lösen lassen.

Nur eines nervt: Sobald eine Figur stirbt, wird sie erst nach Ende der laufenden Kampfszene wieder belebt. Bis dahin bleibt sie mit Sternchen über dem Kopf am Boden liegen. Jetzt versucht aber die Kamera krampfhaft, den liegenden Kameraden im Blick zu behalten; sobald er aus dem Schwenk- und Zoombereich zu geraten droht, dürfen auch quicklebendige Helden nicht weitermarschieren. Will man also während eines laufenden Kampfes weiter entfernte Ecken im Gelände erreichen, dann geht das nur zu viert oder gar nicht. Die Einschränkung der Bewegungsfreiheit steht zwar nur selten einem erfolgreichen Abschluss einer Etappe im Weg, aber irgendwie stört's doch.



Spaß mal vier: Wenn vier Spieler im Team daddeln, kommt Stimmung auf!

AUF EINEN BLICK

SHREK 2

WITZIGE HAUDRAUF-ACTION ZUM KINOKLAMAUK



GRAFIK

Poppig, bunt, flüssig, herrlich animiert.



SOUND

Temporeiche Musik, kratzige Sprachsamples, Dolby Surround.



GAMEPLAY

Prima Steuerung, linearer Spielablauf.



SPIELSPASS

Etwas kurz. Top: eingestreute Minigames.



BESONDERHEIT

Vier Spieler beim Teamwork, wo gibt's das schon?

ALTERNATIVE

Fightgame mit ebenso coolem Vier-Spieler-Modus.



»SUPER SMASH BROS. MELEE«

CUBE
STAR
GAME

STANDPUNKT

Als Partygame ist »Shrek 2« unübertroffen! Ich find allein schon das rhythmische Degenduell mit dem Gestiefelten Kater top.

GABI HERBST

TESTNOTE

8.5

LINEARER ACTION-CARTOON MIT EIN PAAR SCHWÄCHEN, ABER VIEL WITZ UND TEMPO.

Die Multiplayer-Modi verbreiten richtig gute Laune: Man kann zu zweit Aufträge um die Wette lösen, oder den Mitspieler mit Horden von Kampf-Pikmin überrennen.



CUBE

INFORMATION

PIKMIN 2

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 27 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
JAPANESE, PIKMIN-GEABBEL

MERKMALE

+ VIELSEITIGE MISSIONEN

+ WITZIGER ZWEI-SPIELER-MODUS

+ NEUE PIKMIN-RASSEN

+ KEIN ONLINE-GAMING

+ FÜR STRATEGIE-FREAKS ZU EINFACH



9. OKT. '04



ERHÄLTICH



2. AUG. '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: pitzkopfBezugsquelle:
www.play-asia.com

PIKMIN 2

Olimar und seine Blumenkinder



Um diesen Bossgegner zu plätten, müssen ein paar Pikmin in Gras beißen

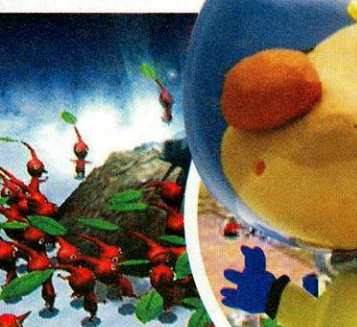
Nintendos kunterbuntes Strategie-Spektakel startet in die zweite Runde

TJA, DAS

Leben ist nicht immer fair. Dies muss auch der Raumfahrer Olimar feststellen, als er von seinem ersten Abenteuer mit den kleinen Pikmin nachhause zurückkehrt. Seine Firma steht kurz vor der Pleite, und seine Zukunft als Astronaut sieht auf einmal verdammt düster aus. Was tun? Es muss Geld her und zwar schnell. Können ihm die fleißigen Pikmin helfen? Einen Versuch ist es wert. Also, zurück ins Raumschiff, und ab auf den Planeten der Pikmin. Dort warten jede Menge Schätze darauf, geborgen und zu barer Münze gemacht zu werden. Und mit Hilfe der niedlichen Pikmin, die sich wunderbar als kostenlose Arbeitskräfte benutzen lassen, sollte das Problem bald gelöst sein. So landet Olimar erneut in einem farnefrohen Strategie-Spektakel der etwas andern Art. Ein Unterschied zu Teil Eins: Olimar hat seinen Partner Louie dabei. In aller Regel befinden sich die zwei Figuren an unterschiedlichen Orten des Areal, und man kann jederzeit zwischen ihnen umschalten. Aus dem Zusammenspiel zwischen den Helden ergeben sich bald noch hochinteressante Rätsel-Konstellationen.

Hauptbestandteil des Spiels sind knuffige Pflanzenwesen, eben die Pikmin. Die muss der Spieler züchten, Rasse für Rasse. Der Reifeprozess der Wichte sieht genauso witzig aus wie im Vorgängerspiel: Erst wächst ein Blatt aus dem Boden, dann schiebt sich der Halm nach, schließlich krabbelt ein gut gelaunter Pikmin aus dem Erdreich. Die kleinen Kerle sehen aus wie Möhren mit Beinen und haben unterschiedliche Farben. Aus gutem Grund: Nur blaue Spezies können beispielsweise schwimmen und wenn ein elektrischer Zaun den Weg versperrt, dann haben lediglich gelbe Pikmin eine Chance, den Stromstoß zu überleben. Nach dem Verzehr magischer Beeren können einige Pikmin spezielle Angriffsattacken ausführen. Sind genug der kleinen Kobolde gezüchtet, geht der Spieler abwechslungsreichen Aufgaben nach. Die kleinen Kerle per B-Knopf gruppieren, das klappt top. Man navigiert die Truppen über die Oberfläche des Planeten und lässt sie nach ersehnten Schätzen Ausschau halten.

Ein Spaziergang? Nix da! Zahllose Fallen und gefräßige Pflanzen wollen die Wichte als Zwischenmahlzeit einschieben. Viel haben die Pikmin den Gegnern nicht entgegenzusetzen: Lediglich ihre Überzahl (bis zu 100 Pikmin auf dem Bildschirm!) und das Köpfchen des Spielers verhindern, dass Olimars Firma Pleite geht. Da muss gut geplant und eifrig taktiert werden. Nur durch den geschickten Einsatz der kleinen Gesellen lassen sich die Rätsel lösen, Gegner besiegen und Schätze einheimsen. Zu den aus Teil Eins bekannten Pflanzenwesen kommen zwei neue Gesellen. Sie bringen andere Aktionsmöglichkeiten mit sich, die das Spiel ein wenig komplexer machen. So kann das lilafarbene Pikmin zum Beispiel Schalter drücken und schwere Gegenstände tragen. Das funktioniert nur, weil diese Rasse viermal so groß und schwer ist wie alle anderen Wichte. Der zweite Neuling ist ein Albino. Er kann auf Gegner gehetzt werden. Steht er vor ihnen, lässt er ein ätzendes Gas ausströmen. Mit einem Furz siegen? Das ist doch wirklich mal was Neues!



↓ Mit der einfachen Steuerung dirigiert man die Pikmins durch solche Schluchten

PLEITEGEIER

PECHVOGEL OLIMAR

Wir erinnern uns: Im ersten Teil musste das Raumschiff des Astronauten Olimar nach einer Bruchlandung zusammengeklappt werden. Wieder daheim, geht der Stress weiter: Olimar ist pleite. Also gehen die kleinen Pikmins mit ihm auf Schatzsuche.

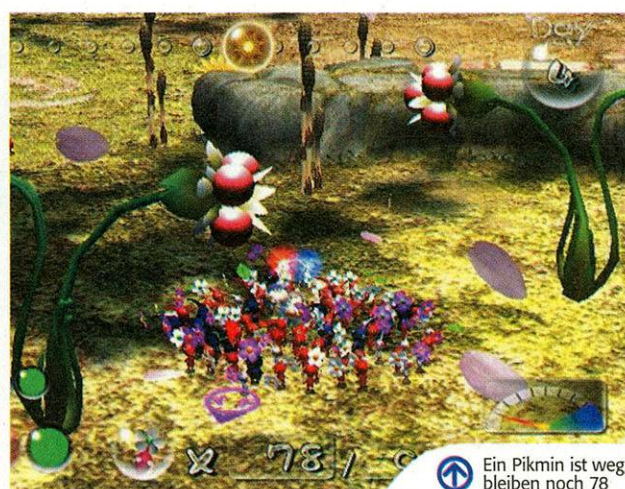
»DU HETZT DEN NEUEN ALBINO-PIKMIN AUF DEN GEGNER UND LÄSST EIN ÄTZENDES GAS ENTWEICHEN. SIEG DURCH FURZEN? DAS IST DOCH WIRKLICH MAL WAS NEUES!«

Wenn die kleinen Wesen fröhlich singend durch die Gegend laufen, bei Feind-Kontakt schreien und zetern, klingt herrlich herzergreifend. Hinzu kommt, dass die verlustreichen Schlachten, unter anderem gegen riesige Gänseblümchen, von einem schönen Soundtrack mit Ohrwurmcharakter untermalt werden. Aber nicht nur akustisch, sondern auch in Sachen Optik legt sich der zweite Teil mächtig ins Zeug. Wunderschöne Pflanzen, grüne Wiesen und düstere Höhlen warten darauf, von Olimar und seinen Truppen überrannt zu werden.

Leider dauern Gefechte ab der Mitte des Spiels ewig lange, wodurch der ansonsten wunderbare Spielspaß etwas geschmälert wird. Echte Taktik-Freaks werden den Titel auch für zu einfach halten, da wirkliche Tiefe fehlt und Kämpfe oft durch eine Überzahl an Kampf-Pikmins statt mit Köpfchen gewonnen werden. Dafür ist »Pikmin 2« für Einsteiger in das Genre wie geschaffen. Viel Freude kommt auch beim neuen Multiplayer-Modus auf: Hier geht nämlich richtig die Post ab! Zwei Modi stehen zur Auswahl: Entweder schicken sich zwei

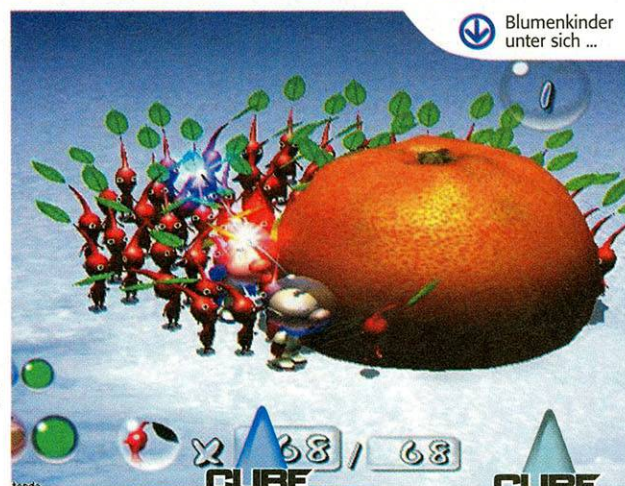
Spieler an, ein Areal im Team möglichst schnell zu erobern. Oder sie lassen ihre Pikmin-Armeen gegeneinander aufmarschieren und sich die zarten Pflanzenschädel einschlagen. Wenn sich 200 Pikmins auf dem Schlachtfeld treffen und übereinander herfallen, dann ist der Spielspaß kaum zu beschreiben. Das Freudengeheul der Daddler ist dann mindestens so laut wie die Schmerzensschreie der kleinen Schergen. Herrlich, wie sich da Chaos und Anarchie auf dem ganzen Bildschirm breit machen. Und weil Alternativen auf dem Gamecube allzu spärlich gesät sind, können wir »Pikmin 2« vorbehaltlos empfehlen. Wer die paar Wochen bis zur Veröffentlichung der deutschen Version im Oktober nicht mehr erwarten kann, dem sei ein kleiner Tipp ans Herz gelegt: Mit Hilfe des Programms »Action Replay« kann man das japanische Importmuster zumindest mit englischen Texten spielen. Wer weder über »Action Replay« verfügt, noch japanische Schriftzeichen lesen kann, dem wird sich der großartige Charme von »Pikmin 2« nicht erschließen.

SEBASTIAN WEIDENBECK



↑ Ein Pikmin ist weg, bleiben noch 78

↓ Blumenkinder unter sich ...



CUBE
GEHEIM
TIPP

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

PIKMIN 2

→ KNUFFIGE ACTION-STRATEGIE FÜR FANS UND EINSTEIGER



GRAFIK
Kunterbunt und flüssig. Da hat das Auge Spaß.



SOUND
Eingängige und unaufdringliche Ohrwurm-Jingles.



GAMEPLAY
Simple Steuerung, lösbare Aufgaben.



SPIELSPASS
Der Multiplayer-Modus sorgt für anhaltende Daddelfreude.



BESONDERHEIT
Witzige Fortsetzung mit stimmigen Neuheiten.

ALTERNATIVE

Das Vorgängerspiel:
Jetzt für 30 Euro als Schnäppchen!



»PIKMIN«

STANDPUNKT

Was für eine putzige Fortsetzung: Die zwei neuen Pikmin-Rassen und der spaßige Multiplayer-Modus peppen die Geschichte ganz schön auf! Und die simple Steuerung macht Strategie zum Kinderspiel.

GABI BAUER

TESTNOTE

8-7

PEPPIGE ACTION-STRATEGIE MIT SPARSAMEN, ABER DOCH BEDEUTSAMEN NEUERUNGEN.



Da fliegt uns doch das Blech weg!

CUBE

INFORMATION

MOBILE SUIT GUNDAM: PILOTS' LOCUS

PUBLISHER: BANDAI

HERSTELLER: BANDAI

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE JAPANISCH

MERKMALE

FEINER JAPAN-LOOK

VIELE VERSTECKTE EXTRAS

ROCKIGER SOUND

KEIN MEHRSPIELER-MODUS

NUR JAPANISCHER TEXT



VASCHUUUHM!

**FEUERN
MIT LIMIT**

Wer in den Fights dauernd
den Feuerknopf gedrückt hält,
der geht schnell unter, denn
Munition kann nur in
rationierten Mengen
mitgeführt werden.



MOBILE SUIT PILOTS' LOCUS

Riesige Roboter kloppen, bis die Panzerung
bröckelt: Das sind Mech-Fights für Liebhaber!

RIESIGE

Kampfroboter haben in na-
her Zukunft herkömmlichen
Armee-Schnickschnack wie Soldaten, Panzer
und Flugzeuge überflüssig gemacht. Als univer-
selle Kampfkolosse besitzen sie genügend Feuer-
kraft, um Kleinstädte auszulöschen. Und die
bombastischen Raketentriebwerke erlauben es,
ins Weltall vorzustoßen. Kurz: Sie sind das Non-
plusultra der zukünftigen Verteidigungstechnik.
In »Mobile Suit Gundam: Pilots' Locus« setzt
sich der Spieler an das Steuer solch eines met-
talen Ungetüms, um für die gerechte Sache
zu kämpfen und zu ballern, was die überdimen-
sionierten Kanonen hergeben.

Gut oder schlecht ist allerdings relativ, da bei-
de Seiten zur Wahl stehen. Egal für welche Par-
tei sich der Nachwuchspilot entscheidet, es ste-
hen ihm immer besondere Modelle an Kampf-
robotern zur Verfügung, von denen die gegneri-
sche Seite nur träumen kann. Bewaffnet sind

die Stahlkolosse mit je einer Haupt-, Zweit- und
einer Nahkampfwaffe. Wer glaubt, dass man da-
mit unbegrenzt ballern kann, täuscht sich aller-
dings gewaltig. Munition ist nämlich Mangelwa-
re. Ist alles Pulver verschossen, so bleibt nur
noch die Nahkampfwaffe. Und die kann nur
dann eingesetzt werden, wenn der Pilot ge-
schickt genug ist, um nahe an den Feind heran-
zukommen, ohne vorher in Stücke zerschossen
zu werden. Mit Spezialattacken, die mit Erfah-
rungspunkten erworben werden können, ge-
lingt dies aber auch Neueinsteigern des Genres
mit einiger Übung.

Wem das normale Mech-Geballere zu
stumpfsinnig ist, der bekommt hier endlich das,
wonach er sich gesehnt hat. Bei diesem Spiel ist
es nämlich nicht nur von Bedeutung, dass die
verschiedenen Missionen beendet werden, es
zählt auch die Tatsache, wie schnell und effektiv
der Pilot war. Je nach Leistung winkt ein Ran-



Na, dann mischen wir heute doch
mal einen Raumkreuzer auf





⬆ Schlachten im Welt-
raum erfor-
dern eine
gute Auf-
fassungs-
gabe



LAND, WASSER, LUFT

FIGHTS, WO IMMER DU WILLST

Vorbei sind die Zeiten, in denen Kriege nur auf dem Boden oder in der Luft ausgetragen werden. Die bewaffneten Kampfroboter haben genug Power in ihren Jetpacks, um auch im All eingesetzt zu werden. Während die Schlachten am Boden noch überschaubar sind, ufern Kämpfe im Weltraum schnell aus: Feinde können von allen Richtungen her angreifen und tun dies auch. Wenn der automatische Zielerfassungsmechanismus so oft aufflackert, dass die Gefahr eines epileptischen Anfalls besteht, können nur noch Profis dagegen halten. Anfängern wird spätestens hier schwindlig, und der Schwierigkeitsgrad treibt Gelegenheitsdaddler zur Verzweiflung. Profizocker und Simulations-Freaks kommen hier allerdings voll auf ihre Kosten und laufen zur Hochform auf, wenn der Radarschirm vor lauter Feinden aussieht wie eine Ameisenfarm.

GUNDAM:

SIEHT AUS WIE EIN SHOOTER, ABER SPIELT SICH WIE EINE SIMULATION.

king bis hin zur Bestnote A. Nach diesen Noten werden dann Erfahrungspunkte verteilt, mit denen der Charakter aufgebessert werden kann. Das Repertoire der zu erlernenden Spezialaktionen reicht von popligen Hilfsmanövern wie Geschwindigkeitsschüben bis hin zu genialen Angriffscambos. So kann der eigene Roboter für einige Sekunden unsichtbar gemacht werden, um dann im richtigen Moment vor dem Feind aufzutauchen und ihn mit Blastersalven einzudecken. Sehr lustig und spielspaßfördernd.

Die dafür benötigten Punkte erhält der Spieler nach einer gewonnenen Schlacht. Je besser der Auftrag gemeistert wurde, desto mehr Punkte winken. So werden die Kämpfe im Verlauf des Spiels etwas leichter, wenn man ein bestimmtes Repertoire an Moves beherrscht. Dann helfen Tarneinrichtungen, um sich dem Gegner unerkannt zu nähern, während bestimmte Ausweichmanöver oft vor sicheren Treffern bewahren. Gekämpft wird dabei nicht nur auf der Erde, sondern auch im Weltraum, wo die Schlachten aufgrund der unübersichtlichen Umgebung und der komplizierten Steuerung etwas schwerer werden. Vor allem muss ein Mech immer mit den passenden

Waffen ausgerüstet sein, um einen Auftrag erfolgreich auszuführen.

Da solche Details allerdings im Missionsbriefing besprochen werden, sind gute Kenntnisse der japanischen Sprache erforderlich, um in diesem Titel zu bestehen. Grafisch macht das Spiel nicht so viel her, wie das fantastische Intro und die schicken Zwischensequenzen versprechen. Dafür ist der Soundtrack großartig gelungen. Rockige Gitarren sind die perfekte musikalische Begleitung für diesen Titel. Das größte Manko an diesem Spiel ist allerdings der Umstand, dass der Titel weder ein Shooter noch eine Simulation ist. Denn für ein Actionspiel ist das Geschehen etwas zu langsam, und für eine Simulation stehen nicht genügend Auswahlmöglichkeiten an Waffen und Ausrüstung zur Verfügung. Zudem nerven die stets wiederkehrenden »Mach alle Feinde platt«-Missionen schnell.

Auch einen Mehrspieler-Modus sucht man vergeblich. Trotz all der Macken und Schönheitsfehler, die dieses Spiel mit sich bringt, werden Fans der »Gundam«-Serie auf ihre Kosten kommen. Alle anderen, die nicht wenigstens riesige Roboter toll finden, sollten die Finger davon lassen.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

MOBILE SUIT GUNDAM: PILOTS' LOCUS

⊕ ROBO-SCHLACHTENGETÜMMEL FÜR FORTGESCHRITTENE



GRAFIK

Feine Animationen, an denen man sich leider schnell satt sieht.



SOUND

Rockige Gitarren begleiten das Kampfgeschehen.



GAMEPLAY

Zu langsam für einen Shooter, zu wenig Details für eine Simulation.



SPIELSPASS

Massig versteckte Charaktere warten darauf entdeckt zu werden.



BESONDERHEIT

Für den Gamecube gibt es wenig Alternativen.

ALTERNATIVE

Fetzigste Robo-Kämpfe im feinen Anime-Stil.



»ROBOTECH BATTLECRY«

STANDPUNKT

Der Titel bietet grafisch zwar jede Menge, kann aber auf Dauer wegen des sich ständig wiederholenden Spielflusses nicht überzeugen. Für Fans der wehrhaften Roboter aber trotzdem ein echtes Muss.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

6.1

ROBOTER-FIGHTS, SEHR JAPANISCH UND STORYLASTIG. NUR FÜR ECHTE NIPPON-FANS.

CUBE ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

Besitzer von Nintendos kleinster Konsole können sich diesen Monat über einen Mangel an interessanten Neuerscheinungen nicht beklagen: »F-Zero: GP Legend«, »Sonic Advance 3«, »Van Helsing« – das sind doch Namen mit Klang, oder? Und Spaß machen die Games außerdem!

CUBE
INFO
 PUBLISHER: SIERRA
 HERSTELLER: SAFFIRE
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

VAN HELSING

ANLÄSSLICH des Kinostarts von »Van Helsing« lässt Vivendi den gleichnamigen Helden von der Leine: Der Vampirjäger bläst zur Jagd auf Vladislav Dracula, Franksteins Monster, Dr. Hyde und viele weitere Biester. Film und Spiel basieren auf den Büchern von Bram Stoker. Der Held ist ein richtiger Draufgängertyp mit langen Haaren, coolem Mantel und dicken Waffen in der Hand. Langweilige Holzpflöcke? Nix da! Mit Krummsäbel, Tojo-Klingen, Armbrust und einer Gatling-Gun meuchelt sich Van Helsing durch die Dämonenbrut. Okay, Schusswaffen im 19. Jahrhundert, das mag unlogisch sein, trotzdem macht die Metzelei eine Weile Spaß. Mitverantwortlich dafür sind

die präzise Steuerung und die effektvolle Grafik. Ansonsten kann der Vampirjäger das, was Helden eines Action-Abenteuers gewöhnlich drauf haben: Er erreicht mit beherztem Doppelsprung höhere Ebenen im Gelände und lässt dynamische Combos vom Stapel. Letztere entspringen allerdings zumeist hektischem Tastengehämmer. Ein paar Puzzles und Dialogszenen vertiefen und verdichten das Gameplay. Alles in allem macht das Spiel nichts wirklich falsch, aber auch nichts besser als viele andere Actiongames. Einige Stunden temporeiche Dämonenjagd ist auf jeden Fall drin.

CUBE URTEIL 7.1

➔ Der Held tankt Kraft für kommende Duelle mit Dracula und Co.

➔ Van Helsing killt sich so durch ...



CUBE
INFO
 PUBLISHER: TAKE 2 INT.
 HERSTELLER: CLIMAX STUD.
 GENRE: EGO-SHOOTER
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

SERIOUS SAM ADVANCE

DER MEISTER der Metzelei, Serious Sam, schickt sich nun auch auf dem Game Boy Advance an, die bösen Monster zu verhackstücken. Mit dicken Waffen wie Raketenwerfer Schrotflinten und durchschlagskräftigen Faustfeuerwaffen geht die Hatz durch 3D-Arenen und Labyrinth. Diese erinnern an Shooter von anno dazumal auf dem PC. Dazu passt auch die ausgeleierte Musik. Die zweidimensionalen Monster sind zwar langsam, aber dank der noch lahmeren Steuerung eine echte Bedrohung. Zielen ist auf weite Entfernungen ein bisschen zu viel Glückssache.

So stirbt der Spieler recht häufig und verliert schnell die Lust an der Ballerei. Richtig Spaß kommt nur auf, wenn bis zu vier Spieler per Link die Jagd auf die Monster bleiben lassen und sich stattdessen gegenseitig umnieten. Schade, dass dieser Titel nicht halb so viel Spaß bietet wie der fetzige Bruder auf dem Cube. Wer allerdings schon immer einen Shooter für die Hosentasche haben wollte und damit verbundene Qualitätsverluste in Kauf nimmt, kann zugreifen. Muss man aber nicht haben.

CUBE URTEIL 5.3



➔ Gut zielen will mit einem Steuerkreuz erst gelernt sein



➔ Mit der doppeläufigen Schrotflinte auf Monster-Jagd

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

SCOOBY-DOO 2: DIE MONSTER SIND LOS

SCOOBY UND seine Freunde von der Mystery AG jagen jetzt auch auf dem GBA böse Ungeheuer und Furcht einflößende Monster. Allerdings mit weit weniger Erfolg als im Kino. Denn was in diesem 2D-Jump'n'Run geboten wird, ist alles andere als unterhaltsam oder lustig. Die verschiedenen Bewegungen – wie springen, ducken oder klettern – kommen abgehackt und schlecht animiert daher. Zudem wirken die plumpen Animationen und lieblos hingeklatschten Kulissen wie in einem billigen Java-Game fürs Handy. Dasselbe gilt für den nervigen Soundtrack, der nach spätestens fünf Minuten den

Spieler mit seiner dülligen Monotonie in den Wahnsinn treibt. Gegner wie Riesenfledermäuse und Frankenstein-Imitate sind dank der ungenauen Steuerung kaum zu bezwingen, wodurch das Spiel auch noch ausgesprochen unfair wird und sehr schnell frustriert. Schade: Rund um das lustige Quartett hätte mit etwas mehr Zeit und Geduld sicher ein schönes Spiel entstehen können. Selbst Liebhaber des verfressenen Hundes und seiner Detektivfreunde sollten sich hier zweimal überlegen, ob sie für diesen Schrott wirklich 40 Euro ausgeben wollen.

CUBE URTEIL 4.1



⬆ Scooby auf Entdeckungsreise durch das Horrormuseum

⬆ Gott sei Dank: Das triste und öde Level ist endlich beendet

CUBE
INFO
 PUBLISHER: NINTENDO
 HERSTELLER: NINTENDO
 GENRE: RENNPIEL
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: MAI '04

F-ZERO: GP LEGEND

START FREI für Nintendos schnellstes GBA-Rennspiel. Wie in der Vorschau der letzten Ausgabe ausführlich beschrieben, unterscheidet sich »F-Zero 2« auf den ersten Blick kaum vom Vorgänger. Uns erwartet also wieder ein bonbonbunter Turbo-Racer, der geprägt ist durch bombastisch hübsche 3D-Grafik und ein mitreißendes Tempo. Zu fetzigem Sound über Pisten jagen, das macht mächtig Spaß. Auf unzähligen Strecken geht es in drei Schwierigkeitsstufen um die Weltmeisterschaft der Schwebekarossen. Dabei winken für jeden gewonnenen Grand Prix neue Schlitten mit noch mehr Leistung. Eine Reihe von Führerschein- und Fahrstil-Prüfungen stellen das Können des Spielers auf eine harte Probe. Profis haben ihren Spaß, aber Genre-Einsteiger könnten an dem mörderisch hohen Schwierigkeitsgrad schnell verzweifeln. Wer alle Aufgaben bestehen und Fahrzeuge freispielen will, ist mehrere Monate beschäftigt. Wem das noch nicht reicht, der kann sich einen Kumpel schnappen und mit ihm die wildesten Link-Rennen austragen, welche Taschenkonsolen je zu bieten hatten.

CUBE URTEIL 8.8



⬆ Eine würdige Fortsetzung der »F-Zero«-Serie

⬆ Nahe an der Schallgeschwindigkeit ...

CUBE
INFO
 PUBLISHER: DISNEY INT.
 HERSTELLER: THQ
 GENRE: JUMP'N'RUN
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DISNEYS BÄRENBRÜDER

DIE PUTZIGEN Disney-Figuren gefallen nicht nur auf der Kinoleinwand, sondern auch auf dem GBA-Bildschirm. Die zwei süßen Bären kämpfen sich in einem zauberhaften 2D-Jump'n'Run durch malerische Wälder, Eishöhlen oder zerklüftete Gebirge und stehen in jedem Level vor neuen Herausforderungen. Egal, ob sie Bäume erklimmen, aus Schluchten kraxeln oder mit den Pranken die Fauna des Waldes aufmischen: Die Bewegungen sind schön animiert und ein echter Augenschmaus. Auch ihre Feinde, Elche, Stachelschweine und Konsorten sehen reichlich putzig aus, können aber zur echten Bedrohung werden. Je nach Level

steuert der Spieler entweder den kleinen Bären, seinen großen Bruder oder beide zusammen. Da jeder der pelzigen Genossen spezielle Aufgaben beherrscht, ist besonders in den Zwei-Bären-Levels etwas Köpfele gefragt, um das Ziel zu erreichen. Schöne Team-Aktionen wie das Balancieren über Schluchten lockern das Spielgeschehen auf und machen das Ganze zu einem sehr unterhaltsamen Zeitvertreib. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten und wird in den ersten Arealen zusätzlich mit in der Landschaft aufgestellten Schildern erklärt. Gut gemacht!

CUBE URTEIL 7.6

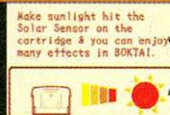


⬆ Malerische Natur und knuffige Tieren: Grafisch ein echter Augenschmaus



⬆ Nettes Team-Play lockert das Spiel auf

Vor dem Spielstart musst du deinen Wohnort eingeben. So passt du das Spiel den regionalen Bedingungen an, und es ist auch in Schlechtwetterregionen spielbar. Allerdings stehen Schummeleien Tür und Tor offen.



CAUTION
NOT PLAY UNDER STRONG
SUNLIGHT FOR TOO LONG.

⬇ Ein Vampir ist besiegt und wird auf dem Opferplatz unter freier Sonne gebrutzelt



⬆ Der Solarsensor unten rechts zeigt: genug Power für diesen Bossfight

CUBE
INFO
PUBLISHER: KONAMI
HERSTELLER: KONAMI
GENRE: ROLLENSPIEL
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Vampirjagd mit Sonnenkraft

DER JAPANISCHE Spieldesigner Hideo Kojima (Erfinder der »Metal Gear Solid«-Serie) ist immer wieder für originelle Ideen gut. Eines Tages mag er sich überlegt haben, wie es wohl wäre, wenn Sonne und Regen den Spielablauf beeinflussen würden. Gesagt, getan: In das Modul von »Boktai« ist ein Solarsensor integriert. Dieser misst das einfallende Sonnenlicht und verleiht dadurch dem Helden des Spiels neue Kräfte. Der besagte Held heißt Django und ist ein Vampirjäger. Je mehr Sonnenlicht auf den Sensor fällt, desto stärker lädt sich seine Speicherleiste unten im Bild auf. Diese gestunkerte Energie kann Django an markierten Rastplätzen zum Beispiel gegen Munition für seine Pistole namens »Gun del Sol« tauschen. Viel Sonnenschein hat noch mehr Folgen: Knallen UV-Strahlen auf den Sensor, verdünnisieren sich die Nebelschwaden im so genannten Schloss des Nebels, dem Ausgangspunkt von Djangos Vampirjagd.

Grundsätzlich haben wir es mit einem konventionellen Action-Abenteuer zu tun. Django marschiert durch düstere Schlösser, verwunschene

Wälder oder gefährliche Gebirgspässe und ballert rudelweise Werwölfe, Monster und anderes Ungetier ab. Das Spektrum reicht von schlurfenden Mumien über Blut saugende Vampire bis hin zu Untoten und Lehm-Golems jeglicher Form und Größe. Der Graf der Vampire und ein Dutzend weiterer Bossgegner sind für Django aber erst die wahre Herausforderung: Bei diesen knackigen Fights zieht das Tempo an. Davor und danach sorgen kleinere Schiebe- und Schalter-Rätsel für willkommene Verschnaufpausen. Schnelle Rockmusik und verträumte Melodien unterstreichen die aktuellen Situationen unauffällig und wirkungsvoll. Die Steuerung geht selbst Einsteigern schnell in Fleisch und Blut über und rundet den flüssigen Spielablauf ab.

Die Idee mit dem Solarsensor ist allerdings eine zweischneidige Angelegenheit. Scheint die Sonne, stimmen Schwierigkeitsgrad und Unterhaltungswert. Aber wehe, man spielt in der U-Bahn oder unter der Bettdecke: Ohne warme Strahlen von außen gewinnen die Monster an Kraft, die Munition macht sich rar, den Bossgegnern ist kaum noch

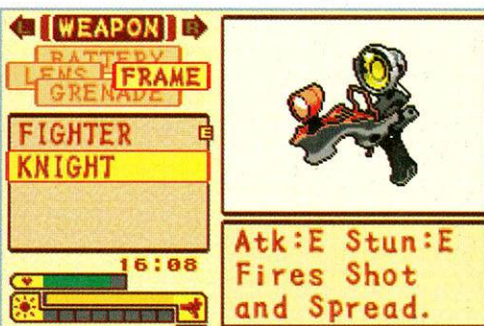
beizukommen. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade geht ohne Sonnenschein nichts voran. Einziger Ausweg, wenn Regenwolken den Himmel verdunkeln: Via Linkkabel können bis zu vier Spieler ihre GBAs vernetzen und beweisen, wer am besten mit der Solarwaffe umgeht. Um die Wette Vampire plätten macht einfach richtig Laune. Sitzt man nah genug beieinander, kann man auch den Sensor eines Kumpels zuhalten und sich dadurch Vorteile verschaffen. Wer lieber fair spielt, kann Waffen-Upgrades und andere, seltene Gegenstände tauschen; das motiviert ungemein. Alles in allem ein durchaus rundes Erlebnis mit einer interessanten Idee, die prima umgesetzt wurde. Grafik und Sound können sich sehen und hören lassen. Trotz seiner Tücken darf »Boktai« eigentlich in keiner Spielesammlung fehlen, denn schon wegen des Solarsensors wird das Spiel garantiert zum Sammlerstück. Und zumindest im Urlaub auf Mallorca ist ungetrübter Spielspaß garantiert.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE URTEIL
8.3



⬆ Clever kämpfen: Django sucht Deckung hinter Eis



⬆ Mit diesem Solarstrahler lassen sich Untote jeder Art wunderbar in Asche verwandeln

Teamwork steht bei diesem Spiel ganz oben auf der Liste. Manche Passagen lassen sich nur mit Hilfe des Begleiters erreichen. Dank ihrer verschiedenen Fähigkeiten ergänzen sich die Charaktere gegenseitig.



Knuckles, der alte Hitzkopf: immer mit dem Kopf durch die Wand ...



Amy's Hammer und Knuckles' Powerattacke, dem sind die Gegner nicht gewachsen

CUBE
INFO
PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: TEAM SONIC
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: 25. JUN '04

SONIC ADVANCE 3

Eiderdaus: Segas Turbo-Igel läuft buchstäblich zur Hochform auf!

DER SCHNELLSTE Igel der Videospieleschichte gibt sich zum dritten Mal die Ehre. Und wieder hat Segas blauer Überschall-Held die Aufgabe, die Welt vor dem Bösewicht Dr. Egg Man, dessen Weltherrschaftsplänen und seiner Roboterarmee zu retten. Aber diesmal ist der Stachelkopf nicht alleine! Schon zu Anfang kann im Team mit Tails, seinem alten Kumpel gehüpft und gerast werden, was das Zeug hält. Im Spielverlauf können dann noch Knuckles, der üble Schläger, Amy Rose, mit Ihrem Vorschlaghammer und Cream, die wohlproportionierte Hasendame, freigespielt werden. Durch drücken der R-Taste lassen sich dann – je nach Zusammenstellung des Teams – besondere Moves ausführen. So nutzt Sonic beispielsweise Tails als Katapult, um versteckte Passagen in luftiger Höhe zu erreichen. Jump'n'Run-Action in einem Affentempo, Unterhaltung nonstop – so muss das sein. In Loopings, Schrauben und Beschleunigungskatapulten zieht das Tempo mächtig an, zu rockiger Musik geht's flott voran. Was Kenner der »Sonic«-Serie ahnen: Die fetzigen Geschicklichkeitstests gewinnen an Tiefe durch die fiesen Roboterhandlanger von Dr. Egg Man. Sie hängen

zwischen Wiesen, Höhlen und Techno-Tunneln ab und warten darauf, dass Sonic sie berührt. Ihnen kann man mit powergeladenen Doppelsprüngen und Slide-Angriffen beikommen. Ob Käfer, Bienen oder Krebse, keine Panzerung widersteht dem Angriff des Igels oder einer kraftvollen Teamattacke.

Auch wenn diese Schergen keine wirkliche Bedrohung darstellen, flitzen sie wegen der hohen Spielgeschwindigkeit oft so schnell ins Bild, dass ein Ausweichen nahezu unmöglich ist. Das nervt eine Weile lang, aber nur, bis man die Angriffsmuster verinnerlicht hat; nach etwas Training ahnt man, wo Gefahren lauern. Auch sonst bietet »Sonic Advance 3« ein altbewährtes Spielprinzip in klassisch guter Qualität. Beispielsweise bewacht nach jeweils drei Etappen der Oberbösewicht den Ausgang zum nächsten Gelände – das typische Strickmuster der »Sonic«-Serie also. Egg Mans teuflischen Riesenmaschinen den Garaus machen, das hat schon was. Allerdings kann es frusten, beispielsweise im Clinch mit einem mächtigen Robothammer wieder und wieder einen Helden-tod erdulden zu müssen. Der Schwierigkeitsgrad

hat es diesmal ganz schön in sich. Zum Ausgleich geht die Steuerung schon nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut über. Und man wird ja auch belohnt: Wer Areale schnell abschließt und viele Bonusringe ins Ziel rettet, schaltet zum Beispiel reizvolle Zeitangriffs-Herausforderungen frei.

Besonders viel Spaß macht »Sonic Advance 3«, wenn zwei Kumpels ihre GBAs mit einem Link-Kabel verkuppeln und den Story-Modus zu zweit bestreiten. Hand in Hand gegen Dr. Egg Man antreten, da macht das ganze Spiel gleich doppelt so viel Spaß. Wenn euch das Teamplay zu langweilig wird, geht das Ganze im Battle-Mode auch gegeneinander. Hier kann jeder beweisen, wer die Level besser beherrscht und dem anderen Spieler mit fiesen Angriffen die Tour vermasseln kann. Ein feines Jump'n'Run der alten Schule, aber voller Witz und Tempo. Genre-Neueinsteiger sollten allerdings aufpassen, denn sie werden an dem gepfefferten Schwierigkeitsgrad nicht viel Freude haben. Für Kenner und »Sonic«-Fans ist das Spiel aber ein Musskauf.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE
URTEIL
8.5



Tails macht einen auf Hubschrauber, Sonic sagt danke



Was ist besser als ein Videospielheld? Zwei Videospielhelden!



CUBE

FEEDBACK

AUSGABE JULI '04

DIE E3 LIEGT HINTER UNS, UND ES GAB VIELE RICHTIG TOLLE SPIELE ZU SEHEN. DA SOLLTE MAN MEINEN, DIE VORSCHAU-ARTIKEL AUF ALL DIE GROSSARTIGEN TITEL HÄTTEN ALLEN PLATZ IM HEFT AUFGEFRESSEN. ABER NEIN: ZWEI SEITEN FÜR DIE ZUSCHRIFTEN UNSERER LESER SIND ALLEMAL NOCH DRIN!

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!"



NACHWUCHSTEXTER?

Hallo zusammen!

Ich möchte gerne von euch wissen, wie man Gametester werden kann und was man dazu braucht. Ich frage, weil mir bis jetzt noch kein Beruf eingefallen ist, der mich wirklich interessiert. Macht weiter so mit eurem Magazin!

ADRIAN SCHÖN

CUBE: *Öh, meinst du jetzt Gametester im Sinne eines Videospiel-Redakteurs, zum Beispiel für das Cube-Magazin? Oder willst du für Spielehersteller die neuesten Machwerke auf Herz und Nieren prüfen, bis sie frei von Fehlern sind? Tatsache ist, dass du in beiden Fällen nur mit Eigeninitiative weiterkommst. Also, Verlage und Spielehersteller anschreiben, ob man nicht mal für ein Praktikum ein paar Wochen reinschnuppern kann. Wir empfehlen, im Anschluss eine Lehre, ein*

Volontariat oder ein Studium, je nach deinen Möglichkeiten. Im Prinzip kannst du in beide Jobs mit Abitur oder Realschul-Abschluss einsteigen. Musst dich so oder so reinknien, denn beide Tätigkeiten sind rar gesät und hart umkämpft. Mehr dazu kann dir der Verband der Spielehersteller (VUD) erzählen. Wenn du dessen Telefonnummer ohne unsere Hilfe nicht rauskriegst, würden wir dir vom Journalismus schon mal abraten.

WITZFIGUR

Sagt mal, wer von euch ist denn der Spaßvogel, der auf die Leserbriefe antwortet?

Ist zwar im Prinzip der PC Games nachgemacht, aber einfach nur geil. Säuft sich der nette Herr oder die nette Dame vorher zu? Auf solche Antworten muss man erst mal kommen. Aber ich kann euch versichern, ihr seid besser als PC Games. Denn die haben es

einfacher, weil die Schreiber denen keine andere Wahl lassen. Also, in diesem Sinne, Prost!

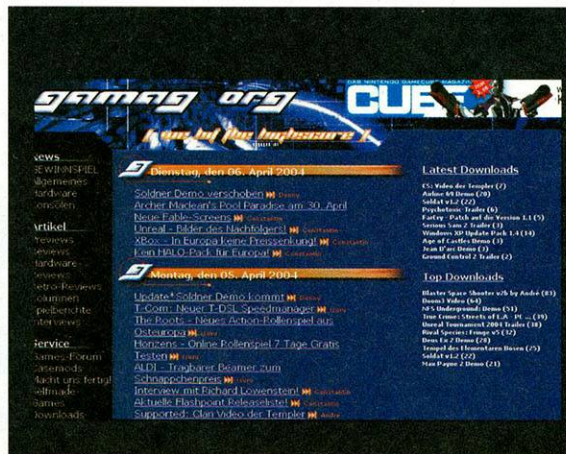
STOCKBROT

CUBE: *Die Frage nach dem Alkohol können wir guten Gewissens verneinen. Mahlzeit.*

HIT-CYCLING

Moin!

Ich spiele schon Videospiele, seit ich denken kann. Angefangen beim C64 und dem Master System bis hin zu zwei Mega Drives (der erste wurde buchstäblich zu Tode gespielt), einem Saturn und einer PS2 hab ich alles gehabt. Nur beim Gamecube hatte ich lange Zeit meine Bedenken. Ich hab' ihn immer für eine Kinderkonsole gehalten. Doch »Eternal Darkness« oder »Metroid Prime« haben meine Meinung geändert. Jetzt habe ich allerdings schon von vielen Seiten gehört, dass es mit dem Cube langsam zu Ende geht.



PRESSETERMIN

Hi ihr!

Ich bin Projektleiter und Chefredakteur von www.gamag.org, einem noch nicht sonderlich großen, aber dennoch recht gut besuchten Online-Spielemagazin. Im Zuge unserer Vergrößerung ist der Bereich »Interviews« ein wenig zu kurz gekommen. Um diesen etwas zu füllen, wollte ich fragen, ob ihr Interesse an einem Interview über euren Beruf, eure Tätigkeiten und einiges mehr hättet! Vielleicht könnt ihr auch unsere Homepage kurz vorstellen.

CONSTANTIN THONI

CUBE: *Ist gebongt. Denn zum Glück haben wir ja auch einen Chefredakteur, der vermutlich genau wie du den lieben langen Tag nichts tut – außer nach der Kaffeepause auf das Mittagessen zu warten. Also haben wir ihn zur Beantwortung eurer Fragen verdonnert.*

Es gibt keinen Grund, auf das Leben eines Cube-Chefredakteurs neidisch zu sein. Wer trotzdem mehr über den Job wissen will: In der Rubrik Artikel/Interviews auf www.gamag.org hat Richy ein paar Fragen der Kollegen beantwortet

Wir wollen deine SMS!

➔ ICH WOLLT NUR MAL SAGEN, DASS IN »007: ALLES ODER NICHTS« DIE MULIE-PLAYER AHRENEN VOLL DEMILICH SIND.

CUBE: Komisch. Uns geht's mit deinen Rechtsschreibfehlern so ähnlich.

➔ HAB MIR GESTERN »RESIDENT EVIL ZERO« GEHOLT. KANN ES SEIN, DASS DIE STEUERUNG DAS ALLERLEITZTE IST?

CUBE: Kann sein.

➔ DIE SPIEGELRÄTSEL IN »PRINCE OF PERSIA« MACHEN MICH ECHT FERTIG.

CUBE: Jup, das Spiel hat seine schweren Momente!

➔ WOFÜR STEHT DAS »DS« BEIM NINTENDO DS?

CUBE: Für »dolle Sache«, hoffen wir.

➔ ICH SITZE HIER AUF DEM ÖRTCHEN UND ZIEH MIR DAS NEUE CUBE-MAGAZIN REIN.

CUBE: Wie sagte schon Uma Thurman in »Pulp Fiction«: Das ist ein bisschen mehr Information, als wir uns gewünscht hätten. Trotzdem: weiter so.

➔ WANN KOMMT »SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW«?

CUBE: Schnür schon mal die Senkel, Agent, und blätter auf Seite 44.

MARIO TENNIS!

➔ HALLO, Ich wollt nur ein paar Fragen an euch loswerden, die mir auf der Seele brennen: Ich habe vor kurzem von »Metal Gear Solid 2: Substance« gelesen. Wird das Spiel auch für den Gamecube erscheinen? »Twin Snakes« hab ich mir gleich am ersten Tag gekauft und wäre echt dankbar, wenn ich noch mal so einen Hammer auf dem Cube spielen dürfte. Ich wollte auch fragen, ob man von »Mario Tennis« noch Neues hört oder ob man bis zur E3 warten muss, bis Nintendo wieder ein paar Infos nach draußen lässt. Und da aller guten Dinge drei sind: Ich kann mich zwischen »Prince of Persia« und »Beyond Good & Evil« nicht entscheiden. Was ratet ihr mir?

PETER RIEGER

CUBE: Wenn du zwischen Jade und dem Prinz wählen musst, gibt es auf jeden Fall einen Verlierer – nämlich dich. Nimm also beide. Für die »Metal Gear«-Serie ist vorerst keine weitere Gamecube-Fortsetzung geplant. Sollte sich »Twin Snakes« aber gut verkaufen, dann setzt Konami vielleicht den kommenden Playstation-2-Reißer »Metal Gear Solid 3: Snake Eater« um. Am besten holst du dir also auch noch »Solid Snake« ins Haus.

HI IHR!

➔ Im Anhang ist meine Videospielsammlung! Bitte veröffentliche die Fotos!

IVAN LOVRINOVIC

CUBE: Hm, im Anhang war nur ein Foto mit viel Gerümpel drauf, kein einziges Videospiel. Aber egal: Wer seine Zockerbude auch auf diesen Seiten abgedruckt sehen möchte, der schreibe eine Mail mit Foto im Anhang. Da lässt sich sicher was machen!



Nintendo konzentriert sich viel zu sehr auf den DS, während sie für den Cube nur eine Fortsetzung nach der anderen rausbringen, ohne Akzente zu setzen. Ich sehe es nicht ein, mir »Mario Party 531« zu kaufen oder mich noch einmal durch die Grusel-Villa aus »Resident Evil« zu kämpfen. Wer braucht so was? Damit verbaut sich Nintendo die Chance, die sie sich mit den erhöhten Cube-Verkäufen erkämpft hat.

WALTER ROSENDORF

CUBE: An der Fortsetzungs-krankheit leidet Nintendo bestimmt nicht alleine. Auf der PS2 geht »Silent Hill« ja auch in die vierte Runde, und die »Final Fantasy«-Reihe darf sich bald mit römischen Ziffern schmücken, die bis jetzt nur den Filmchen vom »Schulmädchenreport« vorbehalten waren. Fakt ist, dass Fortsetzungen einfach Geld in die Kassen spülen. Das ist wie in der Filmindustrie. Nur werden dort Sequels in der Regel lahmer, während Spieletitel dank ständig steigender Technik in immer besserem Licht erstrahlen.

HALLO CUBE-TEAM,

➔ ich lese jedes Cube-Magazin mit Begeisterung. Ihr seid einfach spitze. Dennoch habe ich eine Frage. Da ich ein großer Mario- und Link-Fan bin, frage ich mich schon immer, wer eigentlich von den beiden erfolgreicher ist?

FLORIAN HELBIG

CUBE: Wir haben Nintendo gefragt. Antwort: »Mario ist erfolgreicher als Link«. Die Moral von der Geschichte: Von Nintendo genaue Verkaufszahlen zu bekommen, das ist ähnlich leicht wie Bond am Sieg über den Bond-Bösewicht zu hindern. Verkaufszahlen sind offenbar geheimer als ein Staatsgeheimnis.

RE TOTAL VON DER ROLLE

➔ ERST EINMAL herzlichen Dank für das Spitzen-Preview von »Resident Evil 4« in der letzten Ausgabe. Mir hat es beim Lesen wirklich sämtliche Haare aufgestellt. Natürlich im positiven Sinne. Ich bin schon seit der Playstation-Ära ein Riesenfan der Serie und warte jedes Mal mit Spannung auf eine Fortsetzung. Was den vierten Teil angeht, bin ich echt von den Socken. Ich finde es sehr mutig von Capcom, dass sie einen so großen Schritt wagen und das Spiel völlig anders gestalten als die Vorgänger. Das haucht der Serie neues Leben ein. Einziger Makel ist und bleibt nur der »Resident Evil«-Film. Es ist echt schade, dass Capcom an der Verfilmung kein Mitspracherecht hatte, sonst wäre daraus ein richtiger Knaller geworden. Der Film hatte sicher seine guten Szenen, doch alles in allem hat er nicht das Gefühl der Serie eingefangen. Solange es aber nur bei diesem Ausrutscher bleibt, ist alles bestens.

THORSTEN

CUBE: Nach demokratischer Abstimmung finden wir hier in der Redaktion den Film ziemlich gelungen. Besonders für eine Spiel-Umsetzung. Sorry, Thorsten, du bist allein.



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS MAGISCHE GEWINNSPIEL

1. PREIS

Eine **GAMECUBE-KONSOLE** mit exklusivem **MATTEL-FIGURENSET**, das neue **Action-Abenteuer »HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN«** und eine **AUTOGRAMMKARTE** der **Movie-Stars**.

Mit dem Action-Abenteuer »Harry Potter und der Gefangene von Askaban« entführt Electronic Arts in ein bezauberndes Universum voller Magie und Action. Jetzt hast du die Chance, selbst zum größten Zauberlehrling der Welt aufzusteigen. Electronic Arts spendiert einem glücklichen Gewinner eine Gamecube-Konsole sowie ein exklusives »Harry Potter«-Figurenset von Mattel mit drei wunderbar gearbeiteten Nachbildungen der Stars aus dem gleichnamigen Film. Dazu gibt's natürlich das brandneue Spiel und eine Autogrammkarte der Stars aus der aktuellen Verfilmung. Viel Glück!



2. PREIS:

Ein attraktives »Harry Potter«-Fanpaket, bestehend aus einem exklusiven »Harry Potter«-Figurenset von Mattel und einer Autogrammkarte der Stars aus der aktuellen Verfilmung.

3. PREIS:



Ein »Harry Potter«-T-Shirt und eine Autogrammkarte. Viel Glück!

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

CUBE

CUBE JULI '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 KAUFTE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

WENN ICH GEWINNE, SENDET DEN PREIS BITTE AN:

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

SO NIMMST DU TEIL!



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin/Potter-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 15. Juli 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Electronic Arts, 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!

Wenn du jetzt einen neuen Abonnenten wirbst, erhältst du den fetzigen Ego-Shooter »Serious Sam« oder Bigbens geniale Cheat-Software »Action Replay« und eine 64 MB-Memory-Card. Und zwar gratis, ohne jede Zuzahlung! Jetzt aber hurtig: Das Angebot gilt nur bis zum **15. Juli 2004!**

» GÜNSTIG!

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

» BEQUEM!

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

» AKTUELL!

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

» KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

» OHNE RISIKO!

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

GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



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



ONLINE

Einfach eine E-Mail schreiben: abo@cube magazin.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

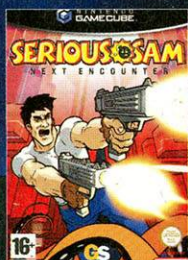
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an: Primeverlag, CUBE Magazin / Abo, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahme-Zettels einsenden!

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? ACTION MIT SERIOUS SAM!



Mit dem fetzigen »Serious Sam« von Take 2 holst du dir aufregende Nonstop-Action nach Hause! Nicht umsonst hat der extrem temporeiche und schnittige Ego-Shooter in der Cube-Ausgabe vom Juni 7.7 Wertungspunkte und einen Geheimtipp-Award abgeräumt! Bei uns kriegst du den coolen Ego-Shooter gratis, wenn du einen Freund oder eine Freundin 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 JULI '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 bitte an folgende Adresse. Ich habe eine Wunschprämie markiert. Diese erhalte ich auch dann, wenn ich selbst kein Cube-Abo-Abonnent bin.

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

Ich hätte gerne ☐ Serious Sam ☐ 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

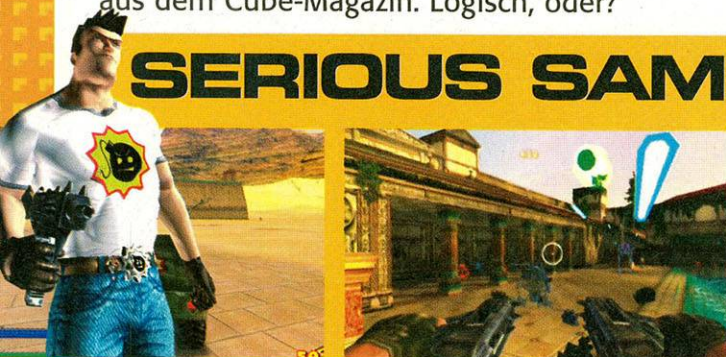
CUBE

AUSGABE JULI '04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Dem eingefleischten Zocker stellt sich in diesen Wochen wieder diese eine Frage: Warum scheint draußen die Sonne? Die Antwort: Ohne Sonne keine Bananen, ohne Bananen keine Affen, und ohne Affen keine affenstarken Tipps & Tricks aus dem Cube-Magazin. Logisch, oder?

SERIOUS SAM



Herumlaufen und sinnlos Dinge zerstören, das kann richtig Spaß machen; dieser Ego-Shooter beweist es! Du kannst sogar extra Level freispielen, einfach indem du im Level-Select-Bildschirm die X-Taste drückst. Damit ein Cheatmenü aufpoppt, musst du aber vorher Folgendes sammeln:

LEVEL	DU BRAUCHST
Ancient Rome: Addressing the Senate	9 Gold
Ancient Rome: Caesar's Sanctum	12 Gold
Ancient Rome: Praetorian Camp	3 Gold
Ancient Rome: The Forum of Trajan	7 Gold
Ancient Rome: The Forum Romanum	5 Gold
Feudal China: The Gate of Supreme Harmony	18 Gold
Feudal China: The Silk Road	15 Gold
Legendary Atlantis: The Corridors of Power	26 Gold
Legendary Atlantis: The Geothermal Tunnels	24 Gold
Legendary Atlantis: The Steam Tower	22 Gold
The Gallery	31 Gold

SONIC HEROES

Das rasante Igel-Abenteuer bietet nicht nur viel Unterhaltung, sondern auch jede Menge geheimer Extras.

FREISCHALTEN ... INDEM MAN ...

Team Chaotix Cinema & Titelsong	»Team Chaotix«-Story-Modus abschl.
Team Dark Cinema	»Team Dark«-Story-Modus abschl.
Team Rose Cinema	»Team Rose«-Story-Modus abschl.
Team Sonic Cinema	»Team Sonic«-Story-Modus abschl.
Final Cinema	letzte Story abschl.
»Follow Me«-Song	»Team Rose«-Story-Modus abschl.
»This Machine«-Song	»Team Dark«-Story-Modus abschl.
»We Can«-Song	»Team Sonic«-Story-Modus abschl.
»What I'm made Of ...«-Song	letzte Story abschl.
2 Spieler Team-Battle	sammle 20 Embleme
2 Spieler Special-Stage	sammle 40 Embleme
2 Spieler Ring-Rennen	sammle 60 Embleme
2 Spieler Bobsled-Rennen	sammle 80 Embleme
2 Spieler Quick-Rennen	sammle 100 Embleme
2 Spieler Expert-Rennen	sammle 120 Embleme
Super-Hart-Modus	beende das Spiel mit allen Emblemen und einer A-Wertung

Metall-Effekte: Während man ein Level im 2-Spieler-Modus anwählt, kann man die  und  Tasten festhalten, um die Grafik zu ändern.



PHANTASY STAR ONLINE 3: C.A.R.D. REVOLUTION

Wie beim Vorgänger so gibt es auch hier wieder viel zu entdecken ... vorausgesetzt, man hat die passenden Items zur Hand!

SPEICHERKARTEN

Man geht zur Handelsmaschine und wählt »Seach Even Files« an. Abhängig von den Dingen, die man besitzt, bekommt man Folgendes ausgehändigt:

FÜR DIE KARTE BENÖTIGT MAN

Beat	»Sonic Heroes«-Speicherfile
Sonic Knuckle	»Sonic Heroes«-Speicherfile
Halloween Rappy	»Sonic Heroes«-Speicherfile
Clippen	»Billy Hatcher«-Speicherfile
Madams Regenschirm	»Sonic Mega Collection«-Speicherfile
Nano Dragon	»PSO Episode 1 & 2«-Speicherfile
Sange	»Sonic Adventure DX«-Speicherfile
Rage	»Sonic Adventure 2: Battle«-Speicherfile

STÜHLE IN DER LOBBY

Während man in der Lobby ist, kann man  +  oder  +  drücken, um einen Stuhl aus Photonen zu erzeugen. Die Farbe wird durch die Sektions-ID bestimmt, mit  nimmt man Platz, mit  steht man wieder auf.

BILLY HATCHERS INTRO

Wer ein Keyboard angeschlossen hat, sollte während des Titelscreens mal G und B gleichzeitig drücken. Dann gibt es statt dem üblichen Intro das »Billy Hatcher«-Preview.





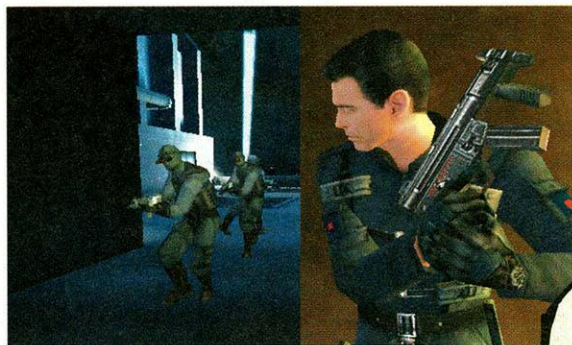
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Wenn sogar 007 tricksen muss, um ans Ziel zu kommen, dann darfst du das auch. Darum gib folgende Codes im Pausenbildschirm ein:

EXTRA	CODE
alle Waffen	    
Tarnmantel	    
doppelte Munition	    
doppelter Schaden	    
volle Munition	    
volle Batterie	    
goldener Colt	    

Außerdem kannst du im Kooperativ-Modus Multiplayer-Punkte abgreifen und so einiges freispielen:

ARENA	NOTWENDIGE PUNKTE
Agent 003	290
Baron Samedi	50
Egypt Commander	90
Egypt Guard	180
Hezmet Guard	110
Katya Jumpsuit	320
Le Rogue	260
Miss Nagai	450
Moscow Guard	230
Mya	130
Diyato Moscow	400
Odd Job	70
Serena	430
South Commander	210
Burn Chamber	370
Cistern und Arena-Mode	30
Test Lab	160



DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Die Welt ist doch wirklich ungerecht: Kaum hat man alle Leseranfragen bearbeitet, schon kippt der gelbe Tieflader der Post den nächsten Stapel auf unsere Schreibtische. Aber zum Glück hat ein schlauer Kopf den Reißwolf erfunden, damit geht die Arbeit ganz leicht von der Hand. Die folgenden Anfragen wurden allerdings in Granitplatten gemeißelt ...



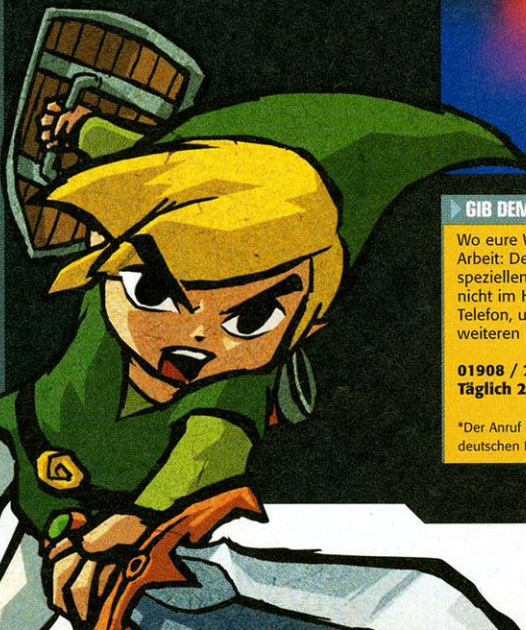
WINDIGES ABENTEUER

Hallo Leute,
ich hänge bei »Wind Waker« fest. Mit dem Boot und dem Segel bin ich nach Osten gereist, um dort den Wind-Tempel zu besuchen. Dort habe ich den Wind-Song »Jobby« gelernt, nebenbei noch dem Mädchen geholfen und die Post an den Prinzen ausgeliefert. Nun bin ich wieder beim Boot und dort bekomme ich gesagt, dass ich die Perle vom Prinzen brauche. Nur will der Prinz den Klunker nicht rausrücken. Die Frage ist also: Was nun??

TIM. VIA E-MAIL

Des Rätsels Lösung ...

Nachdem wir lange nachgedacht haben (und uns nicht weniger lange über die Tatsache gewundert haben, dass du schon so früh im Spiel nicht weiterkommst), sind wir auf die Lösung gekommen: Nimm die Flasche, die du gerade erhalten hast, fülle sie mit Wasser und gieße damit die rote Pflanze. Dadurch bekommst du eine nützliche Bombe, mit der du den großen Felsen beseitigen kannst. Nun sollte der Rest kein Problem sein.



EINE FRAGE DER WAHL

Hey Freaks,
ich habe »Sonic Heroes« mit allen vier Teams abgeschlossen und alle sieben Chaos-Steine eingesackt. Nun frage ich mich, wie man den finalen Boss zum Kampf fordert. Wenn ich den Imperator mit meinem letzten Team (Rose) besiege, bekomme ich nur eine Nachricht, dass ich das letzte Böse bekämpfen soll. In meiner Verzweiflung habe ich schon versucht, das letzte Level mit dem »Team Sonic« zu bestehen, aber da kommt immer dieselbe Nachricht. Was soll ich tun??

TOMI, VIA EMAIL

Des Rätsels Lösung ...

Ist ebenso einfach wie schnell erklärt: Wähle »Last Story«, zieh dir die Zwischensequenz rein und schon darfst du den Boss versohlen.



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.



MARIO GOLF

Toadstool Tour

Nanu? Der emsige Klempner tauscht Rohrzanze gegen Schlageisen? Damit er sich keine lästigen Strafpunkte einfängt, kommen hier die ultimativen Golf-Tipps für Mario-Fans!

Allgemeines

Prüfe den Wind. Bläst er Mario ins Gesicht, sollte man einen Punkt hinter der Fahne anvisieren. Das Gegenteil gilt natürlich, wenn der Wind von hinten kommt. Auch Seitenwind bringt den Ball vom Kurs ab, daher sollte man immer gegensteuern.

Benutze den Spin

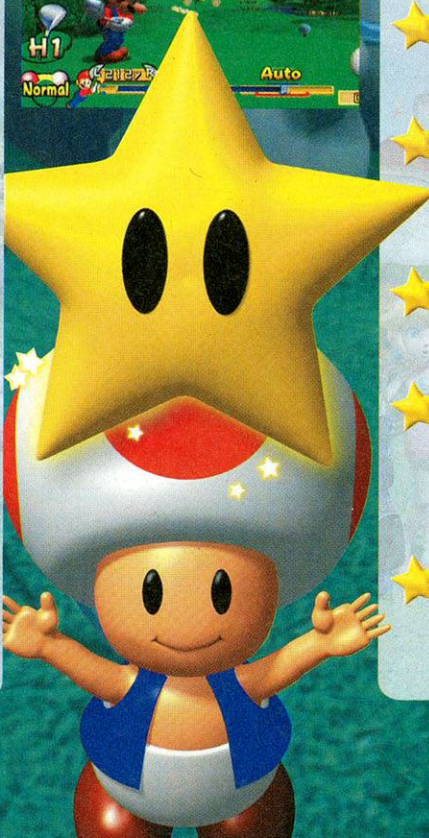
Will man etwas über das Loch hinausschlagen, sollte man einen Backspin benutzen, andernfalls ist ein Topspin angebracht. Superspins befördern den Ball zwar am weitesten in die Pampa, doch ist es sehr schwer, die anvisierte Richtung zu treffen.

Auto-Swing vermeiden

Man sollte sehr viel üben, bevor man sich an ein Turnier wagt, denn erst, wenn man den Schwung richtig beherrscht, kann man satt Punkte macht. Dabei kann man die automatische Schlagfunktion gleich in die Tonne kicken, denn damit kann man keinen Blumentopf gewinnen. Es gilt: Ein von Hand geschlagener Ball ist niemals so schlecht wie die Auto-Funktion!

Ein Loch wiederholen

Eine praktische Sache, wenn auch nicht ganz ehrlich: Sobald man feststellt, dass man das Loch mit Par oder sogar noch schlechter abschließt, sollte man umgehend speichern und das Spiel beenden. Nach dem Laden des Spielstandes steht man wieder am Abschlag und kann das Loch wiederholen.



Der Abschlag

- ★ **Benutze** einen Star-Charakter, denn die können weite Schläge ausführen, und die sind hier wichtig.
- ★ **Nicht** zu weit schlagen! Hier sind zwei oder drei Yards schon zu viel und der Ball rollt aus dem Kreis heraus.
- ★ **Versuche** einen Punkt kurz vor dem Kreis anzuvisiere! Wenn der Ball dort landet, rollt er meistens noch den Rest des Weges direkt in den Kreis.
- ★ **Auch** hier gilt: Prüfe den Wind und schlage entsprechend! Kurz bei Rückenwind, lang bei Gegenwind etc.
- ★ **Benutze** niemals einen Super-Topspin! Der Ball ist sehr schwer zu kontrollieren und schießt meistens über das Ziel hinaus. Der reguläre Topspin ist in den meisten Fällen völlig ausreichend!
- ★ **Das** Gleiche gilt für den Backspin, denn die Auswirkung ist schwer abzuschätzen. Dann schon lieber etwas kürzer schlagen, sonst rollt der weiße Ball auch hier wieder aus dem Kreis.



Annäherung

- ★ **Wenn** möglich, dann spiele mit NON STAR Koopa! Seine Annäherungsschläge sind kurz und daher genau richtig.
- ★ **Aus** einem unwegsamen Gelände oder Bunker heraus sollte man darauf verzichten, ein paar Meter weiter zu schlagen. Normalerweise kommt man mit Standardschlägen gut ans Ziel.
- ★ **Für** den Fall, dass man bereits im Ansatz zu viel Power in den Schlag gelegt hat,

kann man immer noch schnell das Steuerkreuz nach unten drücken. So fliegt der Ball nicht so weit und landet doch noch im Ziel.

- ★ **Weder** Topspins noch Backspins verwenden. Die sind bei dieser Spielart völlig überflüssig.
- ★ **Nie** direkt auf die Stange zielen! Meistens prallt der Ball davon ab und rollt davon.

Putten

- ★ **Der** gewählte Charakter spielt hierbei keine Rolle, denn alle Figuren benutzen beim Putten das gleiche Eisen.
- ★ **Prüfe** das Vorfeld beim Grün, denn sonst kann es passieren, dass der Ball einfach davonrollt.
- ★ **Im** Gegensatz zu langen Schlägen sollte man hier auf alle Fälle direkt in die Mitte des Kreises zielen, am besten sogar direkt aufs Loch. Mit viel Glück geht der Schlag direkt hinein, ansonsten bleibt der Ball nur kurz davor liegen.

- ★ **Schätze** die Steigung! Muss man von einem Hügel aus schlagen, kann man locker zwei bis vier Fuß länger schlagen. Das Gegenteil gilt dann natürlich für ein Gefälle, hier schlägt man zwei bis drei Fuß kürzer.
- ★ **Schlage** immer direkt auf den Kreis und nicht links oder rechts davon. Die Drift sorgt meistens dafür, dass der Ball vom Kurs abkommt.



Birdie Challenge

- ★ **Niemals** einen Ball schlagen, wenn er direkt vor der Fahne liegt. Meistens prallt er ab und spingt einige Meter zurück, was einen Birdie schwierig macht.
- ★ **Wenn** man in eine ausweglose Situation gerät, weil man den Ball zu weit oder in die Botanik gedonnert hat, sollte man gleich aufgeben und neu beginnen.
- ★ **Immer** den Wind im Auge behalten! Selbst wenn der Wind ganz sanft über die Gräser streicht, kann das bereits genügen, um den Ball vom Kurs abzubringen.

- ★ **Die** Bahn überprüfen! Oftmals ist es besser, eine kürzere Strecke zu schlagen, statt einen entfernten Ort erreichen zu wollen ... nur um zu sehen, dass der Ball einen Hang hinunter rollt!
- ★ **Nicht** überziehen! Der Ball landet normalerweise nur ein paar Meter vom Loch entfernt, doch je weiter man davon weg ist, umso rauer wird das Gras. Und umso schwerer auch der nächste Schlag! Nicht zu kurz schlagen! Die Bunker sind meistens bodenlos, wenn der Ball erst mal dort versenkt ist, kann man die Runde glatt vergessen.

Geheimnisse

Auch bei einem Golfspiel kann man eine ganze Menge Secrets entdecken, einige davon wollen wir hier lüften.

Figur

Freischalten mit...

Boo

Baby Bowser

Sammle 50 Best-Abzeichen. Absolviere das Birdie-Challenge Mini-game. Zuerst die ersten neun Löcher, dann die hinteren neun, anschließend alle 18 Löcher.

Shadow Mario

Absolviere die kompletten Ring-challenge.

Pety Pirhana

Absolviere alle Nebenspiele in allen drei Schwierigkeitsgraden, die Birdie-Challenge kann man dabei auslassen. Pety ist Meisterin bei den weiten Schlägen, ihre restlichen Werte sind allerdings eher mager.

Star-Charakter

Um einen Star-Charakter freizuschalten, fordert man ihn einfach zu einem Match heraus, allerdings nur dann, wenn er einen Umschlag dabei hat. Ist er besiegt, steht der Charakter zur Auswahl. Diese Charaktere haben unterschiedliche Werte und können in der Regel weiter schlagen.

Extra-Turniere

Um ein Turnier freizuschalten, muss man zum Bildschirm mit den Spezial-Wettbewerben wechseln. Dort hält man den Z-Button und drückt Start, schon kommt ein Geheim-Menü.

Turnier

Freischalten mit...

Target Tour:

Im Passwort-Screen CEUPXJ1 eingeben und anschließend das Shifting-Sands-Turnier wählen.

Hollywood Tour:

Im Passwort-Screen BJQBULZ eingeben und anschließend das Cheep-Cheep-Turnier wählen.

Camp Hyrule:

Im Passwort-Screen OEKW5670 eingeben und anschließend Peaches Einladungsturnier wählen.

Mario Open-Turnier

Im Passwort-Screen GGAA241H eingeben.

Star-Turnier:

Absolviere alle sechs Turniere im Turnier-Modus.

HARVEST MOON

A Wonderful Life

So schön und gesund das einfache Farmerleben ist: Ganz ohne den schnöden Mammon kommt man selbst auf dem Land nicht über die Runden. Also muss man ab und zu auch mal den Spaten schwingen, um mal richtig Knete zu scheffeln. Wie das am besten geht, könnt ihr hier erfahren.

Leichtverdientes Geld

Um sich später einige der teuren Gegenstände leisten zu können, sollte man früh damit anfangen, sich etwas Geld auf die hohe Kante zu legen. Doch wie kommt man am besten an das Moos?

Wo verkaufen?

Milch, Eier und Gemüse der dritten Generation können ganz einfach im Lager direkt an die Stadt verkauft werden, beim Rest ist die Sache etwas schwieriger. Eine Möglichkeit ist der Händler Van, der praktisch alles kauft, allerdings ist er nicht immer in der Gegend. Am besten erwischt man ihn am dritten und achten Tag jeder Saison. Falls er nicht in der Stadt ist, kann man ein kleines Geschäft zwischen dem Gasthof und der Bar eröffnen und so schnell etwas Geld machen. Dabei muss man allerdings geduldig warten, bis ein Käufer vorbeikommt und ihn überzeugen, Waren zu kaufen. Das klappt bestens, wenn man alle Werkzeuge und Samen ablegt, denn dann wollen die Käufer die Ware vor dem Kauf nicht probieren.

Die Ruinen

Falls man die Energie erübrigen kann, lohnt es sich, die Ruinen zu besuchen. Hier sollte man die Ausgrabungsstätte untersuchen und mit Carter reden, danach kann man selbst zum Spaten greifen. Auf diese Art und Weise kann man verschiedene Gegenstände freilegen, die man dann an Van verkaufen kann. Alternativ dazu kann man die gefundenen Sachen auch an einem Verkaufsstand verschern, wenn man das möchte. Es erscheinen übrigens immer neue Gegenstände in der Ausgrabungsstätte, daher sind die Ruinen stets eine gute Einnahmequelle.

Blumen

Farbige Blumen und wilde Pflanze wachsen das ganze Jahr hindurch und sind zu Beginn des Spieles eine gute

Geldquelle. Sie wachsen immer am selben Platz, weshalb man diesen Ort regelmäßig nach verwertbarem Gewächs abklappern sollte.

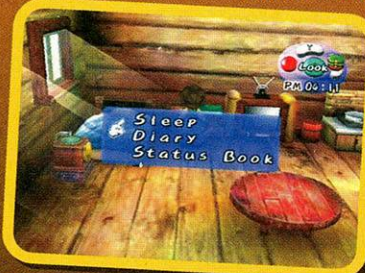
Fische

Mit dem Verkauf von Fischen macht man nicht wirklich viel Geld, aber es ist in Ordnung, wenn man sonst nichts zu tun hat oder darauf wartet, dass ein anderes Ereignis eintrifft. Außerdem benötigt der Fischfang nur sehr wenig Energie, weshalb er ein netter Zeitvertreib ist.



Wer rastet, der rostet!

Ein netter Trick, um Zeit und Energie zu sparen, soll hier beschrieben werden. Zuerst geht man ins Haus und zu Bett. Dort stimmt man zu, das Spiel zu speichern. Nun wird der Spielstand umgehend wieder geladen und schon ist der kleine Farmer wieder topfit. Man verliert also keine sechs Stunden durch Schlaf. Damit kann man bis zum Umfallen schuften und gewinnt wertvolle Spielzeit.



• Das Spiel speichern und gleich wieder laden, das ist der ganze Trick



• Beim Dorf gibt es verschiedene gute Angelplätze



• Viele der Blumen blühen zu unterschiedlichen Jahreszeiten



Die Farm

Hier verbringst du die meiste Zeit, weil es auch der Ort ist, an dem man das meiste Geld macht. Da hilft unsere Übersicht über alle wichtigen Gebäude.

1 Das Haus

Das Haupthaus wird während des Spiels stufenweise ausgebaut und enthält eine Reihe nützlicher Dinge. So verhilft einem das Buch beim Bett zu einer geruhsamen Nacht und dient als Speicherstelle. Mit dem Recorder kann man die Musikstücke ändern, und der Fernseher versorgt einen mit vielen wichtigen Informationen. Es gibt auch eine Küche, wo man sich als Koch versuchen kann. Das Bücherregal enthält schließlich noch alle Notizen, die Takakura gemacht hat, außerdem enthält es zahlreiche Tipps und Anweisungen, falls man mal feststeckt.

2 Unfruchtbarer Acker

Hier wachsen nur Pflanzen der Kategorie B, alles andere geht ein.

3 Hühner-Gehege

Hier leben die Hühner und Enten, vorausgesetzt man hat welche. Bis zu acht Vögel können in dem Käfig aufgezogen werden.

4 Wasserpumpe

Ein nützliches Gerät, um die Gießkanne wieder aufzufüllen.

5 Fruchtbarer Acker

Hier gedeihen Pflanze der Sorte A und B, doch Pflanzen der Kategorie S verwelken umgehend.

6 Sehr fruchtbarer Acker

Hier wachsen alle Sorten von Pflanzen. Allerdings ist es ratsam, die niederen Pflanzen auf einem anderen Acker anzusäen, um Platz zu sparen.

7 Lager

Im Lagerbereich hinter dem Haus sollte man alles einlagern, was im Moment nicht gebraucht wird. Das Item in der Mitte des Raumes kann dazu benutzt werden, um Gegenstände in der Stadt zu kaufen und zu verkaufen. Das gilt allerdings nur für Milch, Eier und Gemüse der dritten Generation.

8 Werkzeug-Lager

Alle nötigen Werkzeuge hängen an der linken Wand, während man Gegenstände wie Samen oder Aufzeichnungen an der rechten Wand ablegen kann. An der hinteren Wand finden sich schließlich noch einige nützliche Gegenstände, die allerdings nur gebraucht werden, wenn eine Kuh trächtig ist.

9 Stall

Hier sind alle größeren Tiere wie Kühe, Schafe oder Pferde untergebracht. Bis zu acht Tiere kann man im Stall zur gleichen Zeit halten. Die Klappe auf der linken Seite führt zum Silo mit eingelagertem Futter, während eine weitere Klappe auf dem Boden dazu dient, überflüssige Gegenstände wegzuworfen. Mit dem Knopf an der Türe kann man die Tiere am Abend zurück in den Stall rufen.

10 Das Feld

Hierher kann man die Tiere zum Grasens führen, allerdings nur bei gutem Wetter. Dazu muss man lediglich den Knopf außen am Stall drücken. Wichtiger ist es aber, dass man das Gras regelmäßig mit der Sense schneidet. Denn so erhält man genug Futter, um die Tiere auch zu füttern, falls sie mal wegen der schlechten Witterung nicht grasen können.

11 Takakuras Haus

Hier wohnt Takakura, der Freund eures Vaters. Besucht man das Haus bei Nacht während des zweiten Jahres, findet man im Inneren eine sprechende Pflanze namens Tartan.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION® METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

**KOMPLETT
GELÖST**
TEIL 3

Schuss und Schluss: Im dritten Teil unserer Komplettlösung stellt sich Solid Snake seiner größten Herausforderung. Davor ist aber noch einiges zu tun ...

UNDERGROUND BASE

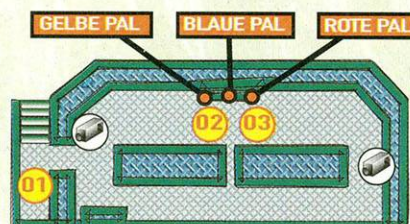
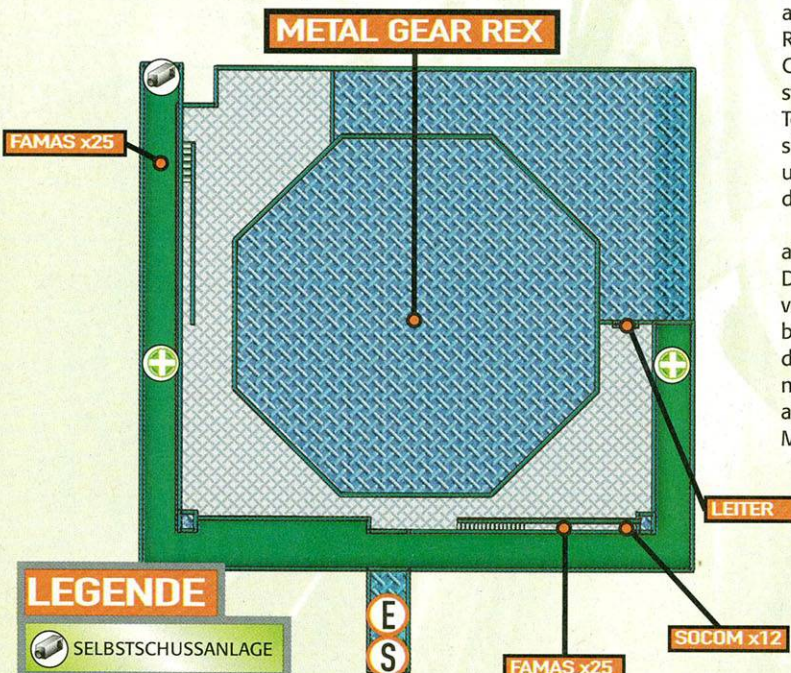
Hast du endlich die Underground Base erreicht, musst du dich bis zum Kontrollraum ganz oben durchschlagen. Achte auf die Wachen! Oben angekommen belauschst du ein Gespräch zwischen Ocelot und Liquid [01]. Dadurch erfährst du unter anderem auch, wie du Metal Gear stoppen kannst. Es stellt sich heraus, dass

tatsächlich nur die eine Keycard nötig ist, die sich bereits in deinem Besitz befindet. Leider fällt diese am Ende der Zwischensequenz auf den Boden der Basis. Laufe daher so schnell wie möglich den Weg zurück, und suche im Wassergraben nach der Karte. Sobald du die Karte wieder hast, geht es zurück zum Kontrollraum. Wirf aber

unbedingt eine Chaff-Granate hinein, bevor du den Raum betrittst, sonst wartet der sichere Tod auf dich. Um den Raum unbeschadet verlassen zu können, benötigst du noch eine weitere Chaff-Granate. Wenn du also nicht ausreichend bestückt bist, solltest du dir vorher noch einige organisieren. Sobald die Kameras mit den Granaten ausgeschaltet sind, kannst du den Raum betreten und schnell zu den Computern in der Mitte laufen. Dort stehen drei Rechner, einer für jeden Temperaturzustand der PAL-Karte. Da sie momentan auf Raumtemperatur und damit gelb ist, benutzt du sie mit dem gelben Monitor.

Um den nächsten Computer zu aktivieren, musst du die Karte kühlen. Das geht nur im Kühlhaus, wo du vorher zum zweiten Mal Vulcan Raven besiegt hast. Dort angekommen musst du dich vor den Wachen in Acht nehmen und die PAL-Karte im Menü auswählen. Es dauert ungefähr zwei Minuten, bis die Karte die richtige

Temperatur erreicht hat und blau wird. Sobald dies eingetreten ist, rennst du zurück zum Kontrollraum – nicht vergessen: vor dem Betreten eine Chaff-Granate zünden – und benutzt die Karte mit dem blauen Monitor [02]. Danach muss die Karte erhitzt werden. Verlasse also den Kontrollraum und gehe zurück bis zum Hochofen (Blast Furnace). Suche dort den Raum mit den dampfenden Rohren auf und warte, bis die Karte wieder ihre Farbe ändert. Erst von Blau auf Gelb, dann von Gelb auf Rot. Lauf so schnell wie möglich mit der roten Karte zurück zum Kontrollraum und aktiviere das letzte Terminal [03]. Ist das geschafft, hat Liquid Snake noch eine Überraschung für dich parat ... Nach dieser findest du dich im Kontrollraum eingesperrt wieder, der gerade mit Gas geflutet wird. Funke Otacon an, um dich aus dieser Lage zu befreien, denn es wird Zeit für den finalen Kampf mit **LIQUID SNAKE**.



LEGENDE

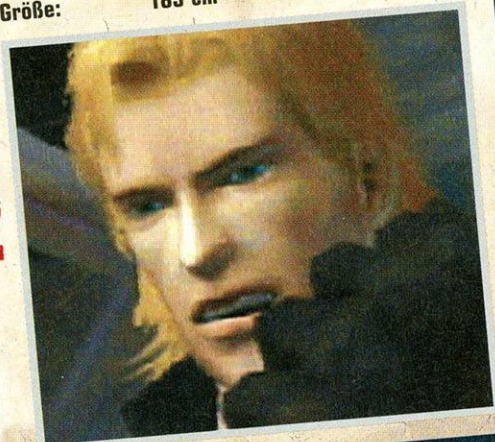
- S** START **+** RATION
- E** AUS-GANG **K** KAMERA
- 01** ORIENTIERUNGSPKT.

SECRET

TOP SECRET

LIQUID SNAKE

Echter Name: unbekannt
Geschlecht: männlich
Alter: ca. 30
Nationalität: Engländer
Größe: 183 cm



KAMPF 1

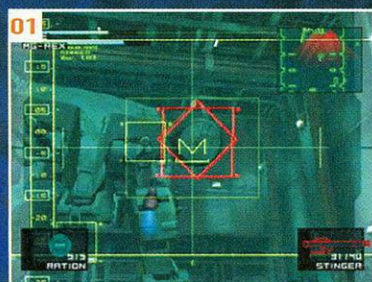
Der erste Kampf gegen Liquid ist ziemlich unfair, da er den riesigen Metal-Gear-Rex unter Kontrolle hat!

1. SCHRITT

Metal-Gear-Rex ist bis an die Zähne bewaffnet. Nimm dich also in Acht, sonst zerreit er dich in der Luft. Verhindere um jeden Preis, dass er dich ins Visier nimmt. Wirf eine Chaff-Granate, whrend er warm luft, um seine Sensoren zu blockieren. Dies ist die einzige Chance zu berleben, achte also darauf, gengend Chaff-Granaten im Gepck zu haben. Sollten sie dir ausgehen, sammle einfach neue in den Ecken des Areals.

2. SCHRITT

Sobald eine Chaff-Granate explodiert, ist deine Chance gekommen, etwas Schaden anzurichten. Feure eine Stinger-Rakete auf die runde Scheibe auf Metal Gears Schulter – und renne weg! Whrend du rennst, wirf die nchste Chaff-Granate. Bis sie



explodiert, bewegst du dich am besten in den Ecken des Raumes. Mit dem richtigen Timing wird Metal-Gear-Rex keine Chance haben, dich anzuvisieren. Sobald die Granate explodiert ist,feuerst du die nchste Stinger-Rakete auf seine Schulter.

3. SCHRITT

Wiederhole diese Vorgehensweise so lange, bis du das Monster langsam kleinkriegst. Sobald seine Energie zur Neige geht, startet die nchste Zwischensequenz und Metal-Gear-Rex gibt Ruhe – allerdings nicht lange!

KAMPF 2

Leider ist der Moment des Triumphs eher kurz: Liquid kriegt Rex wieder flott und der Kampf geht weiter.

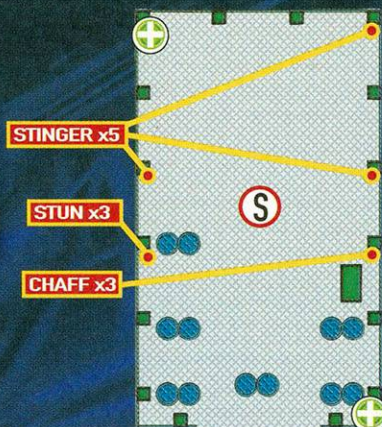
1. SCHRITT

Nachdem Gray Fox dein Leben gerettet hat, musst du selbst wieder ran. Metal-Gear-Rex muss erneut besiegt werden. Der Kampf ist ein wenig hektischer als zuvor, aber die

grundlegende Taktik bleibt gleich: Wirf weiterhin Chaff-Granaten, aber ziele diesmal mit den Stinger-Raketen auf Liquid selbst.

2. SCHRITT

Bleib bei dieser Technik, bis das Metal-Monster endgltig den Geist aufgibt. Aber freue dich nicht zu frh: Liquid tritt nicht so schnell ab!



KAMPF 3

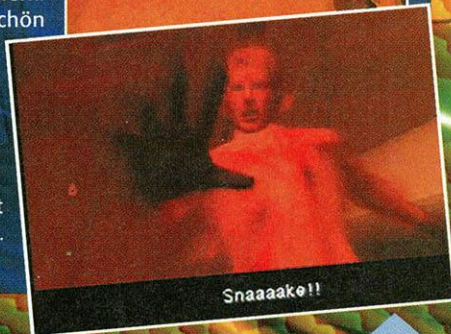
Diesmal gibt es zumindest keine Kanonen oder riesige Kampfroboter. Es gilt Liquid im Kampf Mann gegen Mann fertig zu machen.

1. SCHRITT

Die Schlgerei findet hoch oben auf dem Kopf von Metal-Gear-Rex statt, und du hast nur zweieinhalb Minuten Zeit, sie zu beenden. Da keine Waffen zur Verfgung stehen, musst du dich auf deine Faustkampf-Knste verlassen. Laufe Liquid Snake hinterher, bis er stehen bleibt, und decke ihn dann mit einer Schlag-Combo ein.

2. SCHRITT

Von Zeit zu Zeit beugt sich Liquid nach vorne. Obwohl er in diesen Momenten verwundbar aussieht, bereitet er meistens einen Angriff vor. Du hast zwei Mglichkeiten: Versetze ihm einen schnellen Treffer und gehe sofort wieder auf Distanz, oder halte dich gleich von ihm fern. Seine Attacken setzen dir ganz schn zu und du solltest auf keinen Fall in einen seiner Rund-Kicks laufen. Bleibe ansonsten dabei, ihm mit Schlgen seine Energie abzuziehen, bis du ihn vom Kopf des Metal-Gear-Rex stoen kannst. Diesen Sturz kann nicht einmal Liquid berleben ... glaubst du!



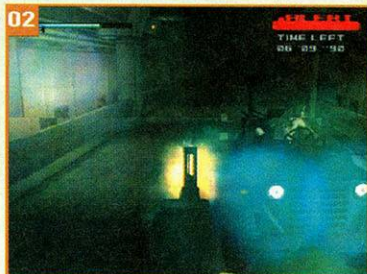
Snaaaake!!

FLUCHT NACH DRAUSSEN

Was nun passiert, hängt davon ab, ob du Ocelots Folter überstanden hast oder nicht. Falls ja, wird Meryl dir zur Seite stehen und den Jeep fahren. Falls nicht, ist Meryl tot und Otacon wird dich begleiten. Während du darauf wartest, dass dein Partner den Jeep zum Laufen kriegt, musst du dich gegen die ankommenden Wachen zur Wehr setzen. Da du immer noch keine Waffen hast, lässt du wieder deine Fäuste sprechen. Ist der Jeep endlich startklar, springst du hinein und wechselst in die Ego-Perspektive. Benutze das Maschinengewehr und zerstöre damit die Fässer neben dem Tor. Bleib in der Ego-Perspektive und jage die zwei Fässer am ersten

Checkpoint in die Luft, um die Wachen auszuschalten [01]. Der nächste Checkpoint ist nicht ganz so einfach, da hier die Fässer nicht so günstig platziert sind. Du musst die Wachen und Fässer alle einzeln beseitigen, bevor es weitergeht.

Sobald du diese Stelle passiert hast, taucht Liquid wieder auf [02]. Kann dieser Kerl nicht endlich mal sterben? Dieses Mal solltest du aber keine großen Probleme mit ihm haben. Halte einfach mit dem MG auf ihn, so dass er erst gar nicht dazu kommt, zurückzuschießen. Irgendwann kollidieren die beiden Jeeps und du kannst eine der beiden Endsequenzen genießen [03]. Glückwunsch!



FREISPIEL- BARES

Um diverse Gimmicks freizuschalten, musst du das Spiel mehrmals durchspielen oder unterschiedlich vorgehen. Damit dir nichts entgeht, hier eine Liste mit allem, was es zu tun gibt.

ANDERE MUSIK AM ENDE

Dreimal durchspielen.

BOSS-SURVIVAL-MODE

Einmal durchspielen, egal in welchem Schwierigkeitsgrad.

CRIMSON-NINJA

Zweimal durchspielen, egal in welchem Schwierigkeitsgrad.

SNAKE IM ANZUG

Zweimal durchspielen, egal in welchem Schwierigkeitsgrad.

MERYL I. A. KLAMOTTEN

Zweimal durchspielen, egal in welchem Schwierigkeitsgrad.

MERYL-DEMO

Durchspielen, ohne bei Ocelots Folter aufzugeben.

ALTERNATIVE MERYL-DEMO

Mit Snake im Anzug durchspielen, ohne bei Ocelots Folter aufzugeben.

OTACON-DEMO

Durchspielen, nachdem du bei Ocelots Folter aufgegeben hast.

ALTERN. OTACON-DEMO

Mit Snake im Anzug durchspielen, nachdem du bei Ocelots Folter aufgegeben hast.

SPIEL M. KAMERA STARTEN

Durchspielen, nachdem du die Kamera aufgesammelt hast.

BANDANA

Durchspielen, ohne bei Ocelots Folter aufzugeben.

TARNANZUG

Durchspielen, nachdem du bei Ocelots Folter aufgegeben hast.

BLICK AUFS DETAIL

BEKANNTES PLAYMATE

Während des Spiels kannst du »Bücher« auf sammeln, mit denen sich die Wachen hervorragend ablenken lassen. Kein Wunder, sind sie doch gefüllt mit Bildern leicht bekleideter Damen. Wechsel mal in die Ego-Perspektive, nachdem du ein Buch abgelegt hast, und wirf selbst einen Blick darauf. So kannst du einige Schnappschüsse von Alex aus »Eternal Darkness« betrachten. Wir wussten schon immer, dass sie als Unterwäsche-Model bestens geeignet ist.



SCHRANK- VERZIERUNG

In der Armoury gibt es einen Raum voller Nikita-Munition. Öffne den Schrank darin, um ein »Eternal Darkness«-Poster auf der Innenseite zu entdecken.



ZOCKER OTACON

Schau dich in der Mitte von Otacons Labor um. Dort findest du auf dem Schreibtisch einen Gamecube. Scheinbar ist Otacon leidenschaftlicher Zocker, denn er ist sogar mit einem Wavebird-Controller ausgerüstet.



IM SPIEL VEREWIGT

In der Zwischensequenz mit Psycho-Mantis tauchen hinter ihm drei etwas seltsame Portraits auf. Bei den abgebildeten Personen handelt es sich nicht um irgendwen: Auf den Bildern befinden sich von links nach rechts: Shiguro Miyamoto (Erfinder von »Super Mario«), Hideo Kojima (Schöpfer von »Metal Gear«) und Denis Dyack (Chef von Silicon Knights und Koproduzent von »Twin Snakes«).



HOSEN RUNTER

Nachdem du den Ninja besiegt hast, solltest du Meryl finden, die sich als Wache verkleidet hat. Sobald du sie aufgespürt hast, rennt sie auf die Damen-Toilette. Verfolge sie schnellstmöglich und betritt sofort nach ihr die Toilette. So hat sie keine Zeit, sich vernünftig umzuziehen. Das Ergebnis? Na, du kannst ihr Höschen sehen!



MARIO GEAR SOLID

Otacon ist offenbar absoluter Nintendo-Fan. Neben dem Gamecube auf seinem Schreibtisch sind dir sicher die Mario- und Yoshi-Puppen in der rechten Ecke seines Labors aufgefallen. Wenn du auf sie schießst, geben sie altbekannte Soundeffekte zum Besten. Ballerst du auf Mario, füllt sich sogar deine Energieleiste ein wenig.



»Metal Gear Solid«
ist gespickt mit
netten
Kleinigkeiten. Hier
sind einige davon ...

16. Juli ... nächste Ausgabe ... 16. Juli

VORSCHAU



RESIDENT EVIL 4

➔ AUSFÜHRLICH GESPIELT!

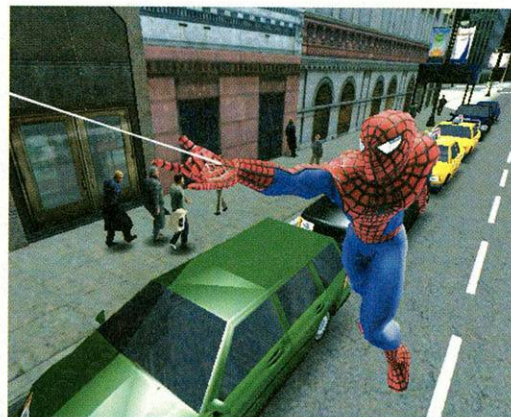
Wenn alles klappt, halten wir bis Redaktionsschluss der kommenden Ausgabe ein Muster des heiß erwarteten Horror-Thrillers in den Händen. Im ausführlichen Probe-spiel unterziehen wir Steuerung, Grafik und Gameplay der Generalprobe.



METROID PRIME 2

➔ SAMUS ARANS NEUE HERAUSFORDERUNG

Wir verbringen momentan Stunden mit Samus Aran, finden alles über sie und ihr kommendes Abenteuer heraus. Den ausführlichen Bericht gibt's in der nächsten Ausgabe. Da kribbelt's, gel!



SPIDER-MAN 2

➔ WIR SPINNEN DOCH NICHT!

Die neue Comic-Verfilmung kommt am 8. Juli in die Kinos, das dazu passende Game folgt einige Wochen später: Wir checken im Test, ob Action, Grafik und Neuerungen richtig Spaß machen.

STAR FOX

➔

Nintendos neuer 3D-Shooter ist so gut wie vollendet, und wir haben bereits ein Muster auf dem Tisch. Alle Levels, alle Gegner, alle Waffen im nächsten Heft!

GAMES CONVENTION

➔ DIE MUSS-MESSE

Ab dem 19. August lädt die Leipziger Messe zur »Games Convention«, der größten Videospielemesse Europas. Warum der Besuch Pflicht ist, und welche Spiele du dort ausprobieren kannst: Alles darüber im nächsten Heft.

WOHIN DES WEGES?

➔ DIE ZUKUNFT VON NINTENDO

Nintendo scheint verstrickt zwischen Kiddie-Image, Connectivity und Online-Blockade. Was hat Nintendo vor, wie sieht die Zukunft des Gamecube aus? Alles darüber in unserer Exklusiv-Analyse.

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
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 YOUTH.COUNCIL

Inserentenverzeichnis

Activision	14/15
BigBen	41
CUBE	29
Nintendo	9
Nintendo.....	U4
Take2	U3
THQ	19
Ubisoft	U2

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- » Tales Of Symphonia«
- » Game Zero«
- » Golden Sun«
- » Paper Mario 2«
- » Virtua Fighter: Cyber Generation«
- » Geist«
- » Legend of Zelda«
- » Mario Tennis «

SERIOUS SAM

N E X T E N C O U N T E R

Der Abräumer am PC jetzt auch für
PlayStation®2 und GameCube™!



Zum aller ersten Mal darf Sam sich hinter das Steuer dreier cooler Fahrzeuge klemmen: den **SERIOUS JEEP**, das **SERIOUS SUB** und den **SERIOUS MÄHNDRESCHER**!



MASSEN an neuen Gegnern - angepasst an die jeweilige Zeitperiode.



Bis zu 8 Spieler können sich online (nur für PlayStation®2) bekriegen bis die Rohre glühen.

„Schnörkellose Action, massig Feinde, coole Waffen.“

GamePro, 05/04

„... genau das richtige für Fans unkomplizierter Balleraction.“

Das Offizielle PlayStation 2 Magazin, 05/04



Game Boy Gets Serious!



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2





TOTAL BANANE!

Der Dschungel ruft! Donkey Kong ist vom gemeinen Kaptain K. Rool entführt worden und nur du kannst ihn befreien! Führe die wilde Affenbande an, und besiege die bösen Kremlings! Sammle Bananen, wirf mit Fässern und reite auf Nashörnern durch 38 affenstarke Levels! Ein tierisch abgefahrenes Abenteuer!

DONKEY KONG COUNTRY 2
Exklusiv für Game Boy Advance.



Ab 25. Juni im Handel

GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de