

NUR **2.95€!** TOPAKTUELL! GAMES-CONVENTION-SPEZIAL! 2 NEUE STYLINGDISK-MOTIVE

AUGUST/SEPTEMBER 2004

€ 2.95 SCHWEIZ: SFR 5.90
ÖSTERREICH: € 3.10

VIDEOS
AUF DER WEBSITE: TUDORSCHESS IM NETT!
METROID PRIME 2, SPIDER-MAN 2, STAR FOX,
ANIMAL CROSSING, TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

CUBE

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE



MIT SAMUS GESPIELT

METROID PRIME 2

Gameplay von A bis Z: So funktioniert die Ego-Shooter-Sensation!

ERLEBNISBERICHT

RESIDENT EVIL 4

Neue Bilder, Gameplay-Details, Exklusiv-Interview: 7 Seiten über den Gruselschocker des Jahres

DREI NEUE GAMES!

MARIO TOTAL

Auf 4 Seiten: Mario vs. Donkey Kong, Paper Mario 2, Mario Tennis

SPIDER-MAN 2
THE GAME

6-Seiten-Test: starkes Movie-Game mit offener Welt, beinhaltenen Fights, Extras ohne Ende

STAR FOX

Probespiel mit Nintendo's Actionhammer: 1A-Grafik, Multiplayer-Kult!



STREET RACING SYNDICATE

Freie Fahrt und Copjagd: Need for Speed Underground abgehängt?



PRINCE OF PERSIA 2

Erstes Interview: Produzent Yannis Mallet über Grafik, Story, Film



NINTENDO DS

Neue Infos: die Games, der Deutschland-Termin



BRANDAKTUELL

GAMES CONVENTION

DS und Metroid 2 selbst ausprobieren? Dann komm auf die größte Spielemesse Europas. Infos im Heft! Plus: Konzerttickets gewinnen!



GROSSER TIPPS TEIL

FUSSBALL-SENSATION

FIFA 2005

Enthüllt: Was verbirgt sich hinter dem brandneuen DNA-Feature? Außerdem: Mehr Stimmung, bessere Grafik, neue Steuerung



PSO 3
MARIO GOLF
POKÉMON COLOSSEUM
DER GEFANGENE VON ASKABAN

primeverlag



Ausgabe 17/2004

EDUTAINMENT



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß

PLUG PLAY

INTERNET

ERLEBE HEUTE DIE GAMES VON MORGEN

GAMES

INFOTAINMENT

HARDWARE

19.08.-22.08.04

DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES,
LERNSOFTWARE UND HARDWARE



GAMES CONVENTION

WWW.GC-GERMANY.COM

Offizielle Medienpartner:





GUTE SHOW!



Auch wenn ich den Sommer zwischen den vielen Regenwolken kaum entdecken kann, er muss da sein. Ich merk das in diesem Jahr nicht am Sonnenbrand auf meinem Rücken, sondern am Unterhaltungsmangel auf meinem Gamecube. So ein Sommerloch wie im Juli und August hab ich noch

nicht erlebt. Dafür erscheinen Ende September gleich dutzendweise Toptitel für den Gamecube. Welche, das zeigt der randvolle Vorschau-Teil in dieser Ausgabe.

Dagegen herrscht im Testteil Flaute. Aber, was sollen wir machen, wenn sich alle Neuerscheinungen von Anfang Juli bis Ende September an einer Hand abzählen lassen? Da ist es besonders schade, dass uns von einem heiß erwarteten Titel bis Redaktionsschluss kein testfähiges Muster erreichte: Ich meine die deutsche Fassung von »Splinter Cell: Pandora Tomorrow«. Nach unserem topaktuellen Exklusivtest der US-Version (in der vergangenen Cube-Ausgabe) hätten wir in diesem Heft gerne die Qualität der Eindeutschung geprüft. Um die Leser nicht bis zum nächsten Heft auf die Folter zu spannen, hier unser Service: Du kannst den Test des deutschen »Pandora Tomorrow« demnächst auf unserer Internet-Homepage nachlesen. Mehr dazu auf Seite 46.

Alles in allem bin ich froh um diese Doppelnummer des Cube-Magazins. Erstens, weil die Redaktion und

ich eine kleine Sommerpause einlegen und neue Kraft tanken können. Zweitens, weil du am 24. September dem freundlichen Kioskbesitzer eine neue Cube-Ausgabe aus den Händen reißen kannst, die so prallvoll mit aktuellen Tests sein wird, wie kaum eine Ausgabe zuvor. Unter anderem klopfen »FIFA 2005«, »Animal Crossing«, »Terminator 3: Redemption«, »Wario Ware Inc.« und »WWE: Day of Reckoning« bei unserer Testredaktion an die Tür.

Vielleicht treffen wir uns aber auch schon vorher, nämlich Mitte August in Leipzig auf der Games Convention. Die größte Spielschau Europas öffnet am 19. August ihre Pforten. Ich werde auf jeden Fall da sein! Mehr zu den Neuheiten, die du dort ausprobieren kannst, im Sonderbericht ab Seite 16. Dort kannst du auch Eintrittskarten zu einem exklusiven Konzert gewinnen, das einen Tag vor Messeeröffnung stattfindet. Videospiel-Melodien, klassisch aufbereitet, das war im letzten Jahr ein einzigartiges Erlebnis. Und das wird es bestimmt wieder.

Jetzt aber viel Spaß mit diesem 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 zwölf findest du zwei neue Motive für deine Stylingdisk. Jetzt kannst du deinem Gamecube den Look von »Spider-Man 2« und »Resident Evil 4« verpassen! Ein weiteres Highlight dieser Ausgabe: detaillierte Informationen zur kommenden Games-Convention-Messe. Willst du andere Cube-Besitzer dort treffen? Dann verabrede dich mit ihnen im Forum des Cube-Magazins. Die Adresse: www.cubemagazin.de.

TOP-THEMEN

Animal Crossing	44
Catwoman	24
Donkey Kong Country 2	65
FIFA Football 2005	41
Fire Emblem	63
Geist	34
Kingdom Hearts	67
Legend of Golfer	60
Mario Tennis	40
Mario vs. Donkey Kong	66
Metroid Prime 2: Echoes	20
Paper Mario 2	42
Resident Evil 4	28
Robocop	56
Samurai Jack	54
Shrek 2	58
Spider-Man 2	48
Star Fox	35
Street Racing Syndicate	38
Tony Hawk's Underground 2	36



CUBERT



CUBE

AUSGABE AUGUST '04

INHALT

METROID PRIME 2: ECHOES,
SPIDER-MAN 2, STAR FOX,
ANIMAL CROSSING, TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2

**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe August 2004 des **CUBE**-Magazins: Das Heft voll fetziger Action (»Resident Evil 4«, »Metroid Prime 2: Echoes«, »Geist«, »Star Fox«), schweißtreibendem Sport (»Mario Tennis«, »FIFA 2005«, »Street Racing Syndicate«, »Legend of Golfer«) und Gefahren suchender Superhelden (»Spider-Man 2«, »Catwoman«, »Paper Mario 2«). Nicht zu vergessen zwei neue Motive für deine Stylingdisk.

RESIDENT EVIL 4

28 Sechs Seiten blanker Horror mit allem was du über Capcoms megagrusliges Splatterabenteuer wissen willst. Inklusive neuer Bilder und exklusiver Infos!

SPIDER-MAN 2

48 XXL-Test: Seite an Seite mit dem großartigen Comic- und Kinohelden Spider-Man eroberst du die Wolkenkratzer von Manhattan. Optik und Gameplay begeistern!

CATWOMAN 24

GEIST 34

STAR FOX 35

STREET RACING SYNDICATE 38

NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

Nintendo DS	06
Interview mit Yannis Mallet, Prince of Persia 2	07
Tak 2: The Staff of Dreams	08
Legend of Zelda: The Minish Cap	09
Interview mit Hiroyuki Kobayashi, Resident Evil 4	10
Knights of the Temple: Hast du Worte?	10
Neues von Nintendo-Chef Satoru Iwata	12
Stylingdisk	12
Spiele-Termine	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

VORSCHAU

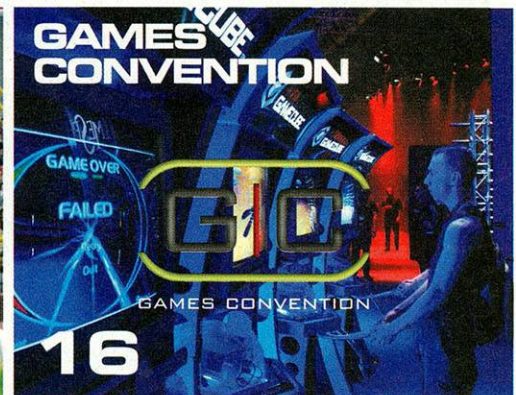
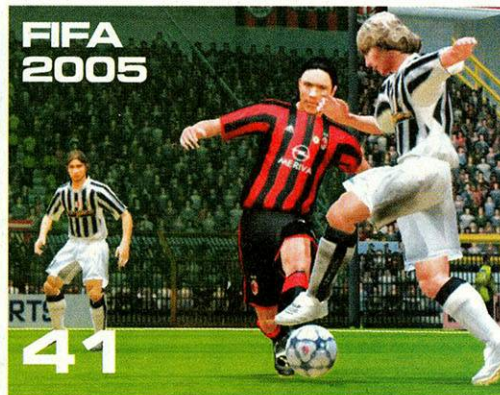
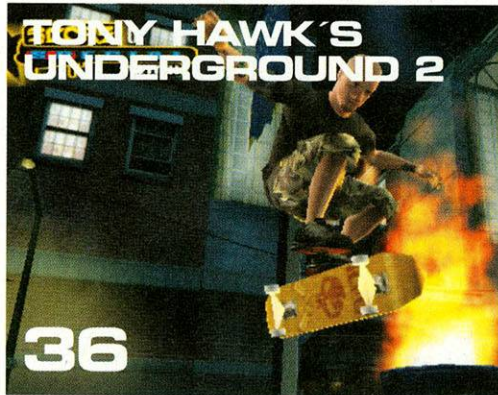
GAMES VON MORGEN

Metroid Prime 2: Echoes	20
Catwoman	24
Resident Evil 4	28
Geist	34
Star Fox	35
Tony Hawk's Underground 2	36
Street Racing Syndicate	38
Mario Tennis	40
FIFA Football 2005	41
Paper Mario 2	42
Animal Crossing	44

TEST

KRITISCH BETRACHTET

Spider-Man 2	48
Samurai Jack	54
Robocop	56
Shrek 2	58
Pool 2004	59
Legend of Golfer	60



REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

Da musst du hin:
Games Convention:
Die Mega-Show in Leipzig 16

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Spyro Fusion	62
Crash Bandicoot Fusion	62
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	63
Fire Emblem	63
Shrek 2	63
Classic NES	64
Donkey Kong Country 2	65
Mario vs. Donkey Kong	66
Kingdom Hearts	67

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

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

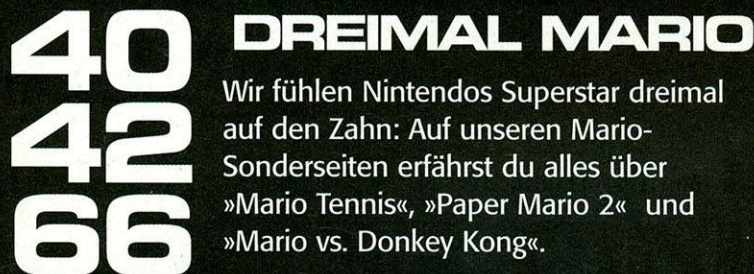
TIPPS & TRICKS

WENN MAN MAL HÄNGT ...

Samurai Jack: The Shadow Of Aku	72
Gladius	72
Mario Golf	72
Phantasy Star Online Episode 3:	
C.A.R.D. Revolution	73
Pokémon Colosseum	73
Super Mario Sunshine	73
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	73
Prince of Persia	73
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	74



Wir haben die exklusiven Bilder aus Nintendos atemberaubendem Ego-Shooter, das Interview mit den Machern und brandheiße Infos über Samus Arans größte Herausforderung. Wow!



DREIMAL MARIO

Wir fühlen Nintendos Superstar dreimal auf den Zahn: Auf unseren Mario-Sonderseiten erfährst du alles über »Mario Tennis«, »Paper Mario 2« und »Mario vs. Donkey Kong«.



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

STYLING- GAMECUBE

Neue Motive für die Stylingdisk:
Bastle dir deinen eigenen
»Spider-Man 2«- und »Resident
Evil 4«-Gamecube!

SEITE 12

ZWERGENAUFGAND

Erfahre alles über »Minish
Cap«: Links neues Game-
Boy-Advance-Abenteuer im
Mikro-Kosmos.

SEITE 09

NEUES AUS DEM URWALD

Tak kehrt zurück: Wir
unterhalten uns mit den
Machern von »The Staff of
Dreams« ...

SEITE 08

KONKURRENZLOS GUT

Beim Nintendo DS stehen alle
Zeichen auf Erfolg. Warum er
Sonys Edel-Handheld nicht
fürchten muss, erfährst du auf ...

SEITE 06

THRONFOLGER

Der Produzent von »Prince of
Persia 2« spricht über das Spiel
und die geplante Verfilmung.

SEITE 07

NINTENDOS WELT

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

SEITE 14



⌚ Technik hat
ihren Preis:
Die Sony PSP
werden sich
wohl nur
Erwachsene
leisten
können

KONKURRENZLOS

Warum
Nintendo
die PSP
nicht
fürchten
muss

DA HATTEN die Investoren von Nintendo ganz schön zu knabbern. Nachdem der Veröffentlichungstermin des GBA-Nachfolgers DS dem von Sonys Playstation Portable gefährlich nahe kam, plumpsten die Wertanteile, sprich Aktien, Nintendos jüngst um satte 16 Prozent in den Keller. Doch mittlerweile haben sich die Wogen geglättet. Viele sehen die beiden Minikonsolen PSP und DS nicht in direkter Konkurrenz. Die beiden Systeme zielen vielmehr auf zwei völlig unterschiedliche Zielgruppen. Laut Peter Boardman (Fund Manager von NWQ

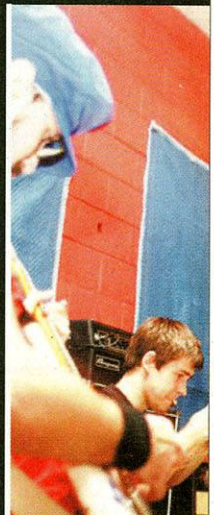
Investment) ist es so: »Die PSP ist ein recht teures Vergnügen. Der geschätzte Preis von 250 bis 400 US-Dollar wird die meisten Eltern davon abhalten, ihren Kindern so ein Gerät zu kaufen. Da greifen sie eher zu einem DS, der preislich bei vielleicht 100 Dollar liegt.« Somit bleibt die PSP ein faszinierendes Stück Technik, das allerdings einer älteren Zielgruppe vorenthalten ist, die sich so ein Gerät auch leisten kann. »Nintendos Strategie geht also auf«, so Boardman. »Sie haben eine Spielmaschine für Jugendliche geschaffen.« Und darin waren sie schon

NINTENDO ROCKT!

Das ist
Musik in
unseren
Ohren

SIE NENNEN sich »Minibosses«, kommen aus Massachusetts und sind seit einiger Zeit als Coverband bekannt, die auf der Bühne ausschließlich Rockversionen von Melodien aus NES-Spielen präsentieren. Grund genug, sich an die Fersen von Bandmitglied Aaron Burke zu heften und ihn mit Fragen zu löchern. »Ich habe früher in der Band Jenova gespielt, die unter anderem auch ein paar NES-Songs gecover hat. Als sich die Gruppe aufgelöst hat, spielten wir mit dem Gedanken, eine Cover-Band zusammenzustellen, die nur alte NES-Stücke spielt.« Gedacht, getan. Unter anderem geben die »Minibosses« Ohrwürmer aus »Castlevania

2«, »Megaman 2«, »Metroid«, »Zelda« und »Faxanadu« zum Besten. Und das mit zunehmendem Erfolg: »Videospielmusik ist vor allem im Internet außerordentlich beliebt, und nirgendwo sonst verbreitet sich das Gerede über eine solche Band wie hier.« Deswegen reinsurfen und abrocken unter www.minibosses.com







 »Metroid: Hunters« sieht fast so gut aus wie die Gamecube-Variante

 »Animal Crossing DS«: Tamagotchi im Hosentaschen-Format

 »Super Mario 64 x 4« ist ein Jump'n Run-Spaß mit Multiplayer-Extras

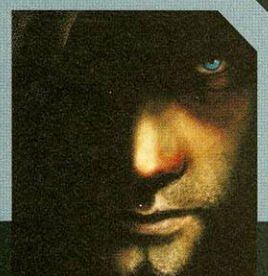
NINTENDO HAT für den europäischen Verkaufsstart des DS den 18. März 2005 festgelegt. Folgende Spiele sollen beim Starttermin schon verfügbar sein: »Animal Crossing DS«, »Mario Kart DS«, »Metroid: Hunters«, »Nintendogs«, »Pictochat«, »Super Mario 64 x 4« und »WarioWare DS«.

PRINCE OF PERSIA 2

IM GESPRÄCH MIT ...

YANNIS MALLET

POSITION: AUSFÜHRENDER PRODUZENT
SPIEL: PRINCE OF PERSIA 2



CUBE: »Prince of Persia: The Sands of Time« gilt als einer der besten Gamecube-Titel überhaupt und erntete durch die Reihen hervorragende Kritiken. Wie hat der Erfolg die Planung des Nachfolgers beeinflusst?

YANNIS MALLET: Ich glaube, gar nicht. Natürlich waren wir sehr erfreut über die Resonanz. Es ist schon toll, wenn all die harte Arbeit, die wir in »The Sands of Time« gesteckt haben, von den Fans gewürdigt wird. Aber ich glaube nicht, dass das unsere Planung der Fortsetzung beeinflusst hat.

CUBE: Es muss schwer sein, eine Fortsetzung zu einem so starken Titel wie »The Sands of Time« zu machen. Werden Sie viel am bewährten Konzept ändern?

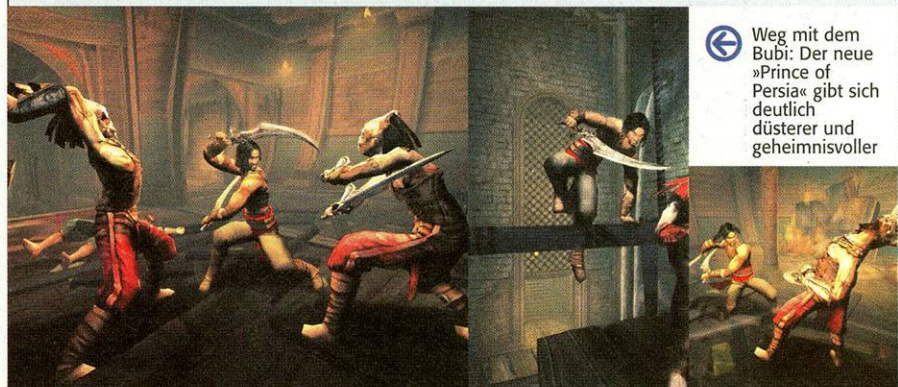
YM: Natürlich halten wir am mystischen Stil des Vorgängers fest, wir erweitern das Gameplay jedoch um sensationelle Features, die man in dieser Form noch nie gesehen hat. Wir sind ziemlich sicher, dass »Prince of Persia 2« mit seinen neuen Ideen für viele Spieler mehr als nur ein »Wow!«-Erlebnis bieten wird.

CUBE: Disney und Jerry Bruckheimer planen ja einen Film, der auf »The Sands of Time« basiert. Können Sie uns schon etwas über die Story erzählen?

YM: Leider nicht. Was aber nicht heißen soll, dass die Zusammenarbeit mit der Filmbranche keine Früchte trägt: Wir haben uns im Ausgleich Drehbuchschreiber aus Hollywood ins Team geholt, die uns bei der Storyline und dem Gameplay unter die Arme greifen. Diese Leute wissen genau, was eine gute Story ausmacht. Macht euch also bereit für die fesselndste Episode im Leben des Prinzen!

CUBE: »The Sands of Time« hat die Messlatte im Grafikbereich um einige Zentimeter nach oben gesteckt. Viele Szenarien wirken wie aus einem Gemälde. Halten Sie Videospiele für Kunst?

YM: Kunst kombiniert Schaffensprozesse, Methoden und Mittel und produziert so ein ästhetisches Gesamtwerk. Videospiele übersteigen diese Definition. Sie sind die vollkommenste Form von interaktiver Kunst. Wenn man ein Bild, ein Gedicht oder eine Skulptur betrachtet, interagiert man auch auf gewisse Weise mit diesem Gegenstand, aber nicht so innig wie es bei Videospielen der Fall ist. Das ist die Kunst von morgen.



 Weg mit dem Bubi: Der neue »Prince of Persia« gibt sich deutlich düsterer und geheimnisvoller

S GUT



immer gut. Rechnet man noch den ausgezeichneten Ruf dazu, den sich Nintendo über die Jahre im Handheld-Bereich geschaffen hat, und die unüberschaubare Menge an Games, die auf dem DS dank Abwärtskompatibilität spielbar sind, dürften auch hartnäckigste Pessimisten zugeben: Der DS macht das Rennen!

SUPER NINTENDO AM PC

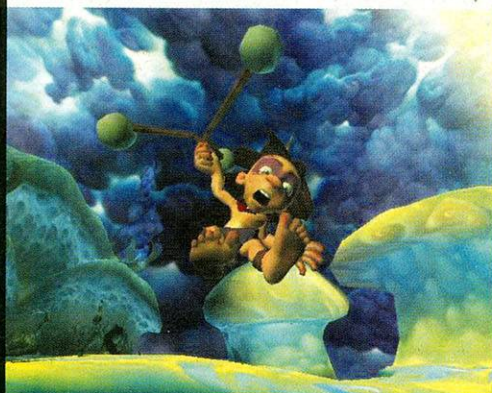


Traum für Retro-Gamer

Als PC-Spieler hat man es schwer, Hand an einen guten Controller zu legen. Jetzt kommt eine Lösung: Der »Super Smartboy« ist der weltweit erste seriengefertigte USB-Adapter für Super-Nintendo-Pads. Damit lassen sich problemlos PC- und Mac-Spiele mit dem Super-Nintendo-Pad zocken, welches für viele auch heute noch der Referenz-Controller schlechthin ist. Erhältlich ist der »Super Smartboy« ab 15 Euro beim freundlichen Importhändler.

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

Da wird der kleine Kerl zum Tier ...



↺ Sprung ins Abenteuer: Tak kehrt zurück



↑ Ab März 2005 sucht Tak nach dem Zepter der Träume

WIE AUS DEM Nichts hüpfte ein kleiner, knollennasiger Schamane namens Tak Anfang des Jahres durch den Dschungel und brach mit seinem witzigen Abenteuer alle Erwartungen. In Deutschland blieben die Verkäufe dezent, aber weltweit fand »Tak und die Macht des Juju« über eine Million Anhänger. Kein Wunder also, dass Avalanche Software mit »Tak 2: The Staff of Dreams« eine würdige Fortsetzung nachlegen will. Dieses Mal macht sich Tak auf die Suche nach dem Zepter der Träume, für das sich aber auch der finstere Tlaloc brennend interessiert. Doch da der kleine Schamane im Laufe seiner letzten Abenteuer mächtig dazugelernt hat, hilft ihm eine Reihe neuer Fähigkeiten im Wettlauf gegen seinen Erzfeind. Neue Juju-Kräfte lassen ihn buchstäblich zum Tier werden und helfen bei zahlreichen Kopfnüssen und Gegnerscharen. Avalanche Software verspricht neun riesige Welten, drei neue Juju-Götter und reichlich abgedrehte Feinde. Damit dürfte »Tak 2: The Staff of Dreams« noch um einiges abwechslungsreicher werden als der ohnehin schon witzige Vorgänger. Geplant ist die Rückkehr des Schamanen für März 2005.

IM GESPRÄCH MIT ...

JOHN BLACKBURN



POSITION: PRODUZENT VON »TAK 2«
FIRMA: AVALANCHE SOFTWARE

CUBE: Zuerst die Frage, welche die ganze Welt beschäftigt: Werden wir Taks Hühnchen-Kostüm wieder zu sehen bekommen?

JOHN BLACKBURN: Nur in einem der vielen Mini-Spiele. Aber im eigentlichen Spiel ist es nicht enthalten. Dafür kann Tak im Laufe des Spiels in unterschiedliche Tierrollen schlüpfen: In Bärenform lassen sich selbst die zähesten Gegner mühelos durch die Luft schleudern, und als Frosch kommt Tak dank seiner klebrigen Zunge an weit entfernte Objekte heran. Diese Eigenschaften lassen sich wunderbar für die unterschiedlichsten Rätsel nutzen.

auch ein »Spirit Animal« an die Seite gestellt, das über ihn wacht und ihn beschützt.

CUBE: Haben Sie damit gerechnet, dass »Tak und die Macht des Juju« so erfolgreich wird?

JB: Ja und nein. Einerseits wollten wir uns keine allzu großen Hoffnungen machen, weil wir zu der Zeit mit ein paar starken Jump'n'Run-Titeln in Konkurrenz traten. Andererseits wussten wir, dass wir mit Tak ein besonderes Spiel geschaffen hatten. Es ist schrill, brüllend komisch und hebt sich mit seinen Knochen wohlthuend vom Rest der Masse ab.

CUBE: Welche neuen Juju-Kräfte hat Tak?

JB: Durch die neuen Juju-Fähigkeiten wird das Schlüpfen und Verwandeln in Tiere erst möglich. Andere Kräfte verbessern Taks Kampffähigkeiten und sind vor allem bei den Endgegnern echt Gold wert. Im Laufe des Spiels bekommt Tak



KURZ ZITIERT!

»KEIN GELD DER WELT WIRD SIE FÜR DIE SCHWIERIGKEITEN ENTLOHNER, MIT DENEN SIE KÄMPFEN MÜSSEN.«

Satoru Iwata über Entwickler von Xbox-Spielen. Autsch!

UND SCHNITT!

Filmin-
dustrie
fordert
Noten-
Quoten

SPIELEUMSETZUNGEN von Kinoknüllern sind immer eine heikle Sache: Viele solcher Titel machen sich die teuer erkaufte Lizenz lediglich zunutze, um ein bestenfalls altbackenes Gameplay mit einem bekannten Logo zu versehen und damit Geld zu scheffeln. Dieser finanziellen Ausbeute will die Filmindustrie jetzt einen Riegel vorschieben. Laut dem US-Fachblatt »Hollywood Reporter« plant Jason Hall, Chef des Moviekonzerns Warner Bros., für Filmumsetzungen eine Art Wertungslimit. Und das geht so: Erreicht ein Spiel nicht wenigstens 7.0 im Durchschnitt der Wertungen, hätte das für den Spielehersteller Schadenszahlungen beziehungsweise höhere Lizenzzahlungen zur Folge. »Die Spieleindustrie hatte lange

genug Zeit, Filmstudios auszubeuten. Diese Zeiten sind jetzt vorbei. Wir meinen das wirklich ernst!«, so die Kampfansage von Jason Hall. Seltsam nur der Zeitpunkt, denn gerade in den letzten zwei Jahren hat sich die Qualität der Filmumsetzung deutlich gesteigert. Ataris »Enter the Matrix«-Game kam trotz einiger Schwächen bei den Fans gut an, Gleiches gilt für die »Harry Potter«-Spiele von Electronic Arts und die grandiosen »Herr der Ringe«-Adaptionen der Warner-Tochter New Line Cinema. Wenn Jason Hall allerdings gegen Titel wie »Powerpuff Girls« und »Scooby-Doo« zu Felde ziehen will, dann könnte die Maßnahme verpuffen – diese Titel würden wohl auch dann niemand begeistern, wenn sie mit Goldrand und Sahnehäubchen im Regal stehen würden.



↑ Powerpuff Girls: Lausige TV- und Filmumsetzungen wie diese sollen bald ein Ende haben

THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP

Mini-Held ganz groß



↑ Hier ist die Welt noch in Ordnung: Link in Lebensgröße

↓ Nur ein kleiner Fisch. Die großen Herausforderungen warten in der Mini-Welt



LINK SCHEINT mittlerweile nicht nur den Fans, sondern auch Nintendo sehr ans Herz gewachsen zu sein. Erst treiben sie uns mit dem neuen Gamecube-Titel »Legend of Zelda« Freudentränen in die Augen, und jetzt das: Zusammen mit dem Team, das schon für die Game-Boy-Titel »Oracle of Seasons« und »Oracle of Ages« verantwortlich war, entwickeln sie nun »The Minish Cap«. Die Geschichte erzählt von Link, der eines Tages von einem seltsamen Hut auf Däumlings-Größe geschrumpft wird. Der neu entdeckte Mikro-Kos-

mos ist allerdings nicht unbewohnt. Schon bald trifft Link auf das Volk der »Minish People«, die sich aus Dingen, die wir achtlos auf den Boden werfen, eine eigene Zivilisation aufgebaut haben. Doch die Existenz des Mini-Volkes ist von einer bösen Macht bedroht, der nur ein Held gewachsen ist: Link. Was folgt, ist der bewährte Mix aus Kämpfen, massenweise Dungeons, irren Monstern und Links neuer Fähigkeit, Objekte nach Belieben zu schrumpfen. »Kinstones«-Relikte, die in der ganzen Spielewelt verteilt sind, lassen sich miteinander kombinieren und

verleihen Link Spezialfähigkeiten, die sich bei den zahlreichen Puzzles bewähren sollen. Grafisch geht Nintendo wieder neue Wege und präsentiert das Spielgeschehen noch eine Spur knallig-knuddliger als bisher. Selbst den niedlichen Feinden will man am liebsten kein Haar krümmen. Dennoch: Einer muss es ja machen. Deswegen ist auch schon ein erstes spielbares Testmuster bestellt, das in der nächsten Zeit bei uns eintrudelt.



↑ Das debile Grinsen wird dem Frosch gleich vergehen ...

So viele Stück ...

1.000.000

wurden von »Tak und die Macht des Juju« verkauft.



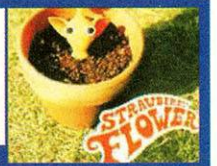
DIE NINTENDO-AKTIONEN SIND UM ...
GEFALLEN
1,18%

SQUARE ENIX HINGEGEN MACHT ...
WIEDER GUT
1,25%

Der Pikmin-Song »Ai no Uta« wurde ...

414.000

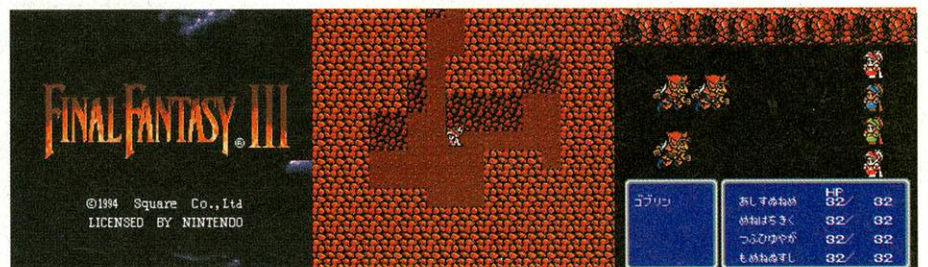
... -mal in Japan verkauft.



FINAL FANTASY III

Aller guten Dinge sind drei ...

ZU SCHADE, dass Square-Enix kein Einsehen hat: »Final Fantasy 3« findet nach wie vor nicht den Weg auf den Game Boy Advance. Daran ändert sich wohl auch in naher Zukunft nichts. »Nintendo wollte zwar, dass wir eine Version für den GBA herausbringen, aber im Moment haben wir einfach zu viel um die Ohren«, so äußerte sich Takashi Tokita von Square-Enix im japanischen Fachblatt »Dengeki Gamecube«. Wohlgermerkt, der Titel ist nicht ad acta gelegt, sondern nur aufgeschoben: »Wir wollen einfach den richtigen Zeitpunkt für einen Release abwarten.«



Der könnte in Japan schon bald in greifbare Nähe rücken. Im Juli werden die ersten beiden Teile der »Final Fantasy«-Saga die japanischen GBA-Spieler in den Bann schlagen. Da liegt bei entsprechendem Erfolg nichts näher, als den sagenumwobenen dritten Teil nachzuschieben. Ob wir dieses Schmuckstück allerdings dann auch in Europa zu sehen bekommen, steht noch in den Sternen. Greifbarer scheint ein neues »Final Fantasy« moderner Machart: Laut Takashi Tokita soll ein neuer Teil aus der Serie exklusiv für den GBA erscheinen.

RESIDENT EVIL 4

IM GESPRÄCH MIT ...

HIROYUKI KOBAYASHI

POSITION:
FIRMA:

PRODUZENT VON »RESIDENT EVIL 4«
CAPCOM



CUBE: Welche neuen Gameplay-Elemente wurden durch das Echtzeit-3D-Terrain möglich?

HIROYUKI KOBAYASHI: Man hat jetzt ein Areal, das man fast vollständig erkunden kann. Dem Spieler ist dadurch eine immense Bewegungsfreiheit gegeben. Er kann sich überall frei bewegen. Gleiches gilt allerdings auch für die Feinde. Die können jetzt aus allen Himmelsrichtungen auf den Spieler einströmen.

CUBE: In der Ur-Version von »Resident Evil 4« haben wir ein paar interessante Feinde bestaunen dürfen. Ich denke da vor allem an diese schwarze, nebelhafte Kreatur. Ist sie im Spiel noch enthalten?

HK: Vergessen Sie alles, was Sie vor 2004 gesehen haben. Wir haben wirklich alles über Bord gekippt.

CUBE: Wie schwer war es, die Storyline zum damaligen Zeitpunkt zu ändern?

HK: Das verlangte uns schon einiges ab. Das Spiel war zu der Zeit schon sehr weit fortgeschritten. So hat die Entwicklung bedeutend länger gedauert, als ursprünglich erwartet.

CUBE: Grafisch stellt »Resident Evil 4« jetzt schon alles da Gewesene in den Schatten. Glauben Sie, dass der Gamecube mit diesem Spiel an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit stößt?

HK: Vielleicht ist es nicht die Obergrenze, aber ich kann mir vorstellen, dass wir schon sehr nahe dran sind.

CUBE: Werden noch weitere Capcom-Spiele die Engine von »Resident Evil 4« nutzen?

HK: Das kann ich im Moment nicht sagen. Wir konzentrieren uns seit Monaten alleine auf dieses Spiel.



CUBE ONLINE

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

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

Abonnieren Sie jetzt!

CUBE - Das Gamecube-Magazin Juli '04

Nur 2,95 Euro!

Top-Themen:

- The Legend of Zelda
- Metroid Prime 2
- Nintendo DS
- Shrek 2
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Phineas & Ferb
- Head for Speed Underground 2
- Interview mit dem neuen Nintendo Chief
- Neue Jakt mit Cubers-Comix!

Willst Du immer aktuell informiert sein?
Dann Abo bestellen und Serious Sam oder Action Replay mit 64 MB Memory Card gratis abgreifen!

INHALT

Die aktuelle Ausgabe, reichhaltig mit Top-Themen! Mit dabei: The Legend of Zelda, Metroid Prime 2, Nintendo DS, Shrek 2, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

SERVICE

Du willst das Heft abonnieren, das Forum besuchen oder auch Tipps & Tricks? Dann bist du hier richtig!

PREMIUM

Wie sind die besten Action-RPGs von The Legend of Zelda, Metroid Prime 2, Phineas & Ferb, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Nintendo DS

CUBE FORUM

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

CUBE

Top 5 Autoren:

Benutzername	Beiträge	Benutzername	Beiträge	Benutzername	Klicks
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000

Top 5 Themen:

Thema	Beiträge	Thema	Beiträge	Thema	Beiträge
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000
• MZ	1000	• MZ	1	• MZ	1000



HAST DU WORTE?

Dann her damit!

WER »KNIGHTS OF THE TEMPLE« kennt, der weiß: Tempelritter Paul de Raque ist kein Mann großer Worte. Wer ihn noch nicht kennt, kann das jetzt nachholen und ihm bei seinen Sprachschwierigkeiten aus der Patsche helfen. Dafür musst du nur Pauls Sprechblase mit witzigen Worten füllen. Also, wirf einen Blick auf den Bildausschnitt, aktiviere deine kreativen Säfte und dann leg los! Im Forum findest du in der Rubrik »Kaufen und Tauschen« einen Thread, wo deine Verse schon sehnsüchtig erwartet werden. Unter den besten

Sprüchen verlost TDK fünf Exemplare von »Knights of the Temple«. Mitmachen lohnt sich. Der Titel bekam in unserer April-Ausgabe den goldenen »Cube Top Game Award« verliehen und überzeugte dank dichter Atmosphäre und durchdachtem Kampfsystem.

Teilnahmeschluss ist der 23. September 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von TDK Mediactive, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von der Redaktion ausgesucht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DEIN MUT MAG DICH VERLASSEN. DEINE FREUNDE NICHT.



SPIELE ALS HARRY, RON UND HERMINE
UND BESIEGE DIE DEMENTOREN.™

Harry Potter
UND DIE GEHEIMNISSE
VON ASKABAN™

www.harrypotter.ea.com www.harrypotter.com
www.eagames.de



Sei Ron und erforsche
Hogwarts, spiele Streiche
und überliste die
Slytherins.



Spiele Hermine und steuere
feuerspeiende Drachen,
beschwore Eis herauf und decke
Geheimnisse auf.



Stelle Harrys Mut auf die Probe,
während er Seidenschnebel™ fliegt, einen
Patronus heraufbeschwört und den
Wachen von Askaban gegenübertritt.



PlayStation®2



PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE™



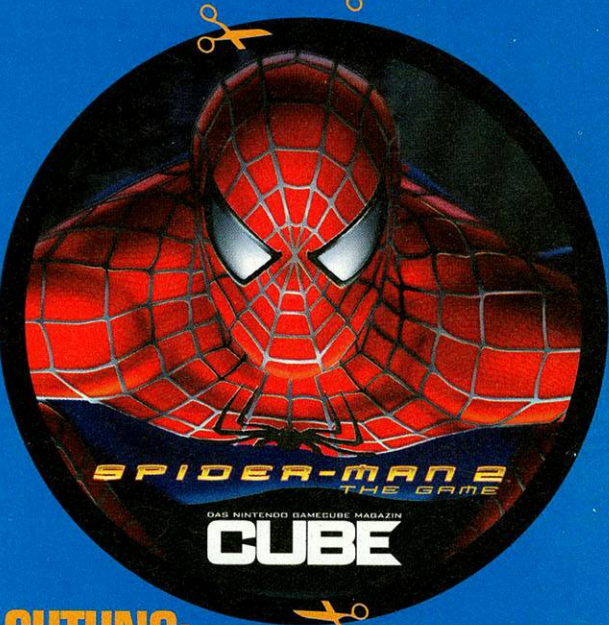
Challenge Everything™

© 2004 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "EyeToy" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO: "™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s04)

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 »Pandora Tomorrow« und »Rainbow Six 3« als Motiv im Heft. Diesmal gibt's »Spider-Man 2« und »Resident Evil 4«. 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! Darum darfst du auf keinen Fall die nächste Ausgabe verpassen: Am Kiosk ab dem 24. September 2004!

SATORU SAGT

Große Worte

WER HOCH hinaus will, der muss große Pläne machen: Welche das bei Nintendo sind, verriet Chefstrategie Satoru Iwata im Rahmen einer so genannten »Strategy Conference«, die Nintendo im Juni in Tokio abhielt.

ZUM MARKT:

»Der japanische Markt schrumpft seit 1997, und ich sehe keine Anzeichen dafür, dass sich das ändert.«

ZUM WARUM:

»Der Grund dafür ist, dass immer kompliziertere Spiele den ganz normalen Gelegenheitsspielern dazu bringen, eben keine Games mehr zu konsumieren.«

ZUM NINTENDO DS:

»Mit dem Nintendo DS werden wir den Menschen Spaß am Videospiel zugänglich machen. Wir denken dabei an Leute, die sich bisher nicht für Videospiele begeistern konnten oder ihnen den Rücken zugekehrt haben.«

ZUR NÄCHSTEN KONSOLENGENERATION:

»Ich bin überzeugt, dass alte Tricks bald nicht mehr funktionieren. Mit ein bisschen neuer Technik und etwas schönerer Grafik kann man in Zukunft keine neuen Kunden mehr gewinnen. Für Gelegenheitsspieler sind kleine visuelle Fortschritte nicht von entscheidender Bedeutung.«

ÜBER REVOLUTION:

»In der neuen Konsolen-Generation werden wir keine überarbeitete Version des Gamecube sehen. Mit »Revolution« wollen wir neue Wege des Videospieles aufzeigen. Und ich bin sicher, genau dadurch werden wir uns von unseren Rivalen unterscheiden.«



Wenn es nach Satoru Iwata geht, wird sich die nächste Konsolengeneration entscheidend von der aktuellen unterscheiden

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



AUF DEN SPUREN VON A2D2

CHRIS WEDGE, Regisseur des Blockbusters »Ice Age«, arbeitet an einem neuen Animationsfilm. In dem entführt er die Zuschauer in eine futuristische Welt von Robotern. Pünktlich zum Filmstart von »Robots« (in Amerika kommt der Streifen am 11. März 2005 in die Kinos) wird auch ein gleichnamiges Spiel für den Gamecube und den Game Boy Advance erscheinen. Der Spieler schlüpft darin in die Blechhaut des Helden Rodney Copperbottom und erlebt vielfältige Abenteuer auf den Spuren von A2D2.



⬆ Rodney Copperbottom ist alles andere als ein Terminator ...

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

Legend of Golfer	Nintendo	erhältlich
Donkey Konga 2	Nintendo	erhältlich
Harvest Moon:		
A Wonderful Life for Girls		07.08.04

NEU IN USA

Tales of Symphonia	Namco	erhältlich
Madden NFL 2005	Electronic Arts	10.08.04
Army Men: Sarge's War Global Star		21.08.04

IMPORT-HILFE

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

ERSCHEINUNGSTERMINE

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

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	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	12. August 2004	****
Custom Robo	Action	Nintendo	2005	****
Def Jam Fight for New York	Wrestling	Electronic Arts	8. Oktober 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 Football 2005	Fußball	Electronic Arts	15. Oktober 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	17. September 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	Rennspiel	Jaleco	Juli 2004	***
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Rennspiel	Electronic Arts	Q3 2004	****
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	22. Oktober 2004	*****
Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Q4 2004	*****
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	24. September 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	Rennspiel	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	24. September 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	***

Neues vom
Gamecube-GlobusCHARTS
DEUTSCHLAND

Das Pokémon-Fieber hat nun auch Deutschland erwischt. Und das richtig dicke. Sowohl auf dem Gamecube als auch dem GBA brechen die Mini-Monster alle Rekorde. Selbst die Verkäufe des Gamecubes schießen dank des »Pokémon Colosseum Mega Pak« nach oben.

GAMECUBE CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JUNI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pokémon Colosseum (inkl. Memorykarte 59)	Nintendo
2	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
3	Mario Party 5	Nintendo
4	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
5	Pokémon Colosseum Mega Pak (Gamecube Black, Pokémon Colosseum, Pokémon Box, Memory Card 251, GBA-Kabel)	Nintendo
6	Phantasy Star Online 3	Atari
7	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo
8	Potter: Der Gefangene von Askaban	EA
9	Star Wars: Rogue Squadron 3 Rebel Strike	Activision
10	Super Smash Brothers Melee	Nintendo

GBA CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JUNI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pokémon: Saphir Edition	Nintendo
2	Pokémon: Rubin Edition	Nintendo
3	Yu-Gi-Oh!: World Championship Tournament 2004	Konami
4	Disneys Bärenbrüder	THQ Entertainment
5	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft
6	Golden Sun 2	Nintendo
7	Metroid Zero Mission	Nintendo
8	The Legend of Zelda: A Link to the Past	Nintendo
9	Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3	Nintendo
10	Final Fantasy: Tactics Advance	Nintendo

NINTENDO

Auf zur Games
Convention (D)

Den Termin - 19. bis 22. August - haben sich alle Spieleinteressierte rot im Kalender markiert. Denn dann findet in Leipzig wieder die alljährliche »Games Convention« statt. Die ist zwar kleiner als die berühmte »E3«, doch dafür auch für Endverbraucher geöffnet. Alle wichtigen Firmen sind vertreten und natürlich wird auch Nintendo mit von der Partie sein. Zu sehen gibt es erstmals in Deutschland den DS, einen Trailer zum heiß erwarteten neuen »Legend of Zelda« und bereits anspielen dürfen Fans das demnächst erscheinende »Metroid Prime 2: Echoes«. Entschieden wird während der »Games Convention« darüber hinaus die »Pokémon Colosseum Championship«. Bei einem großen Showdown treten die Siegermannschaften aus den Städten Berlin, Frankfurt, Hamburg, Köln und München gegeneinander an. Nähere Information gibt es unter www.gc-germany.de

Nachwuchs-
schmiede (US)

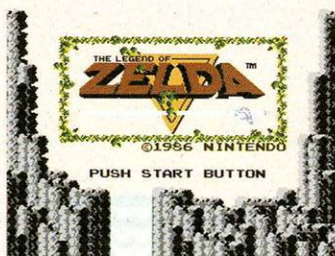
Im Moment dürfte Capcom zu den innovativsten Spieleschmieden überhaupt zählen. Nach »Killer 7« oder »Resident Evil 4« lecken sich die Fans sämtliche Finger ab. Jetzt haben sich drei ehemalige Mitarbeiter von Capcom selbstständig gemacht, um eine eigene Firma zu gründen: »O-3 Entertainment« heißt ihr neues Projekt, das besonders innovative Spielefirmen beim Vertrieb unterstützen will.

Tag der (Ab-)
Rechnung (GB)

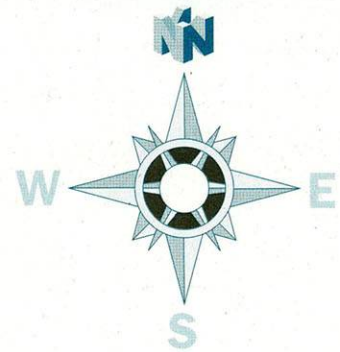
In England verkauft sich der Gamecube besser denn je: Die Verkaufszahlen stiegen im Mai und Juni um mehr als 12 Prozent. Vermutlich ist das neue »Pokémon Colosseum«-Bundle, das seit 23. Mai erhältlich ist, nicht ganz unschuldig daran. Zeitgleich haben Microsoft und Sony herbe Verluste in ihren Absatzzahlen zu beklagen. Die Verkäufe der Xbox fielen um 7,3 Prozent, und von der Playstation 2 wurden sogar nur noch halb so viele Geräte abgesetzt wie im Vormonat.

Neuer Weltrekord im
Prinzessinnen-Retten (US)

Das fiktive Buch der Videospiel-Weltrekorde ist wieder um einen Eintrag reicher. Richard »Sleepz« Ursell hat es tatsächlich geschafft, das Original von »The Legend of Zelda« auf der NES-Konsole in irrsinnigen 26:56 Minuten durchzuspielen. Damit konnte er den bisherigen Weltrekord um mehr als vier Minuten unterbieten. Glückwunsch! Kann ihn jemand jetzt vielleicht daran erinnern, dass wir mittlerweile das Jahr 2004 schreiben?



OS WELT



Guardian Heroes (JAP)



Wer nicht in den auserlesenen Genuss einer Saturn-Konsole gekommen ist, wird mit dem Titel nicht allzu viel anfangen können: Unter Kennern gilt »Guardian Heroes« aber als äußerst gelungene Mischung aus Rollenspiel und Fighting-Game. Umso erfreulicher, dass der japanische Spielehersteller Treasure jetzt eine Version für den GBA ankündigt. Es soll sich um keine Umsetzung des Originals handeln, sondern vielmehr um eine eigenständige Fortsetzung. In Japan wird man sich schon ab Mitte September die Köpfe einschlagen dürfen. Wir müssen noch eine Weile warten.



Vive la Revolution! (JAP)



Nintendo gab jetzt bekannt, dass der Nachfolger des Gamecube auf der E3 2005 zu sehen sein wird. Damit könnte die neue Konsole, die momentan den Arbeitstitel »Revolution« trägt, schon im Winter 2005 serienfertig sein. Man tippt aber eher auf eine Veröffentlichung im darauf folgenden Jahr, um so den Gamecube nicht vorzeitig in Rente zu schicken. Die Gerüchteküche brodelt über, an handfesten Informationen gibt es bislang wenig. Es sieht aber ganz so aus, als würde Nintendo keine konventionelle TV-gebundene Konsole nachschießen. Selbst Satoru Iwata blieb auffällig wortkarg, konnte sich aber eine Bemerkung nicht verkneifen: »Wir sorgen für eine Spiele-Revolution!«. Da gehen wir doch liebend gerne mit auf die Barrikaden.

Rückkehr der NESTalgie (JAP)



Retro ist in wie noch nie. Das hat auch Nintendo erkannt und brachte in Japan bereits letztes Jahr für den Game Boy Advance eine bunte Sammlung bekannter NES-Titel auf den Markt. Nach dem riesigen Erfolg legt Nintendo jetzt nach und präsentiert demnächst Nachschub. Dazu zählen Nintendos Eigenproduktionen »Mario Bros.«, »CluClu

Land«, »Balloon Fight« und der Tetris-Klon »Dr. Mario«, aber auch Games von Fremdherstellern. Hudson steuert beispielsweise sein »Adventure Island« bei, Capcom sein tolles »Ghosts'n'Goblins«. Nachdem der erste Schwung an »NES Classics« jetzt endlich den Weg nach Deutschland findet, hoffen wir auf die zweite Welle gegen Ende des Jahres.



Kehrt Kirby zurück? (JAP)



Mit dem E3-Auftritt 2003 hat sich Nintendo nicht gerade mit Ruhm beleckert. Connectivity war das große Thema. Zu schade, dass es keinen interessierte. Um viele der angekündigten Spiele ist es deswegen auch sehr still geworden. Unter anderem auch das »Roll-o-Rama«: Ein witziger Gamecube-Titel, bei dem Kirby als Flipperkugel über kunterbunt leuchtende Flippertische katapultiert werden konnte und im Fall eines Ballverlust in den Bildschirm eines angekoppelten Game Boy Advance »fallen« konnte. Wie man berichtet, könnte das Spiel doch noch Realität werden. Nintendo hat sich nämlich einen neuen Sensor patentieren lassen, der auf unterschiedliche Neigungswinkel des GBA reagiert und so Spielfiguren steuern kann. Und bei welchem Game könnte sich eine hemmungslose Rüttellei mehr auszahlen als bei einem Flipperspiel? Wir sind gespannt!

CHARTS WELTWEIT

In Japan halten sich die vier Links immer noch munter an der Spitze. Zu schade, dass wir noch ein ganzes Stück warten müssen, bis auch wir die Schwerter zücken dürfen.

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE JUNI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Zelda: Four Swords +	Nintendo
2	Animal Crossing	Nintendo
3	Mobile Suit Gundam	Bandai
4	Legend of Zelda: FS	Nintendo
5	Gotcha Force	Capcom
6	Naruto: Gekitou NT 2	Tomy
7	Sonic Adventure 2	Sony
8	Super Smash Bros	Nintendo
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	Eternal Darkness	Nintendo

CHARTS USA

STAND: ENDE JUNI 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	NBA Street Vol. 2	Electronic Arts
2	Harvest Moon	Ubisoft
3	Pokémon Colosseum	Nintendo
4	Big Air Freestyle	Atari
5	Super Smash Bros	Nintendo
6	Mario Kart: DD!!	Nintendo
7	Animal Crossing	Nintendo
8	Super Mario Sunshine	Nintendo
9	Zelda: Wind Waker	Nintendo
10	Skies of Arcadia	Sega

Die »Games Convention« ist eine Messe, die zum Anfassen und Mitmachen animiert: Du kannst die meisten Spiele ausprobieren, im Formel-1-Simulator Vollgas geben, auf Tanzmatten abhotten, Kart fahren, Football trainieren und an der Kletterwand üben.



SPIELE-SHOW

Das schöne Leipzig wird Mitte August zur Spiele-Metropole: Die komplette Szene trifft sich auf der »Games Convention«

MENSCHENMASSEN schieben sich durch die Korridore, grelle Laserblitze blenden die Augen, laute Musik betäubt die Sinne: So geht's zu auf der »Games Convention«, Europas größter Publikums-messe für Video- und Computerspiele. Sie ist eher Show als Messe und hat sich, obwohl sie erst zum dritten Mal stattfindet, schon zum Publikums-magneten entwickelt. Letztes Jahr kamen 92.000 Besucher, diesmal werden es über 100.000 werden. Alle großen Videospiel-Hersteller sind da. Über 200 Aussteller breiten sich auf 55.000 Quadratmetern über vier Hal-len aus. Also eine Halle mehr als im letzten Jahr, braucht's das? Ja, denn das Gedränge war am Wochenende zu groß. Diesmal können sich die Menschenmas-sen auf mehr Platz ausbreiten und erleben eine großartige Show: Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft und Co. inszenieren die »Games Convention« als buntes Feuerwerk zum Mitmachen. Du kannst alle wichtigen Spiele Wochen und Monate vor der Veröffentlichung sehen und ausprobieren.

Wir können nur spekulieren, welche Titel tat-sächlich zu sehen sein werden, denn die Hersteller lassen sich vorab nicht in die Karten gucken. Im letzten Jahr zumindest war volles Programm ange-sagt: Alle großen Titel von der »E3« waren dabei, die meisten davon spielbar. Warum sollte das diesmal anders sein? Wir gehen davon aus, dass man bei Nintendo »Metroid Prime 2: Echoes« spielen, das DS ausprobieren und von »Legend of Zelda« ein Video sehen kann. Natürlich lohnt sich auch der Besuch

bei den direkten Nachbarn des Nintendo-Stands, etwa bei Activision und Konami. Wer noch ein paar Meter weiter läuft, riskiert einen interessan-ten Blick über Nintendos Tellerrand: Bei Microsoft gibt's den hübschen Ego-Shooter »Halo 2« für die Xbox zu sehen, bei Sony das Racing-Highlight »Gran Turismo 4« für Playstation 2 und (hoffent-lich) die PSP.

Selbst die Jugendschutz-Bestimmungen sollten dem Spaß keinen Riegel vorschieben. Zwar dürfen Titel mit Altersfreigaben von 16 oder 18 Jahren (zum Beispiel »Second Sight« und »Resident Evil 4«) nur in abgesperrten Bereichen gezeigt werden, aber wenn du alt genug bist, kommst du ganz problemlos an die »erwachsenen« Spiele ran. In der Praxis alles kein Problem, das hat sich im vergangenen Jahr gezeigt. Und wenn du genug hast von flimmernden Monitoren, kannst du dich aktiv austoben: Kletterwand, Kartbahn und Fußballfeld laden zum Mitmachen ein. Viele weitere Aktionen sind geplant, darunter Live-Versteigerungen beim Internet-Auktionshaus Ebay und eine Sondershow mit lebensgroßen Videospiel-Figuren. Wenn du Hardware-Bastler bist, interessiert dich bestimmt der so genannte »Casemodder«-Wettbewerb. Da werden die ausgefallensten Zockergeräte vorgestellt. Laut Messeleitung sind zwar nur PCs zugelassen, aber gegen einen hübsch getunten Gamecube wird bestimmt niemand etwas sagen.

RICHARD LÖWENSTEIN

**SPECIAL
REPORT**



UNBEDINGT AUSPROBIEREN!

Diese Games musst du gesehen haben!

ACTIVISION

Call of Duty: Finest Hour	Action
Incredibles: Die Unglaublichen	Action
Tony Hawk's Underground 2	Sport

ATARI

Terminator 3: Redemption	Action
--------------------------	--------

CAPCOM

Killer 7	Action
Resident Evil 4	Action
Viewtiful Joe 2	Action

CODEMASTERS

Second Sight	Action
--------------	--------

ELECTRONIC ARTS

Goldeneye: Rogue Agent	Action
Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	Rollenspiel
FIFA Soccer 2005	Fußball
Need for Speed: Underground 2	Racing
Timesplitters Future Perfect	Ego-Shooter

NINTENDO

Animal Crossing	Aufbau-Simulation
Donkey Konga	Musik-Trommelei
Metroid Prime 2: Echoes	Ego-Shooter
Paper Mario 2	Rollenspiel
Pikmin 2	Aufbau-Strategie
Star Fox	Action
Tales of Symphonia	Abenteuer

THQ

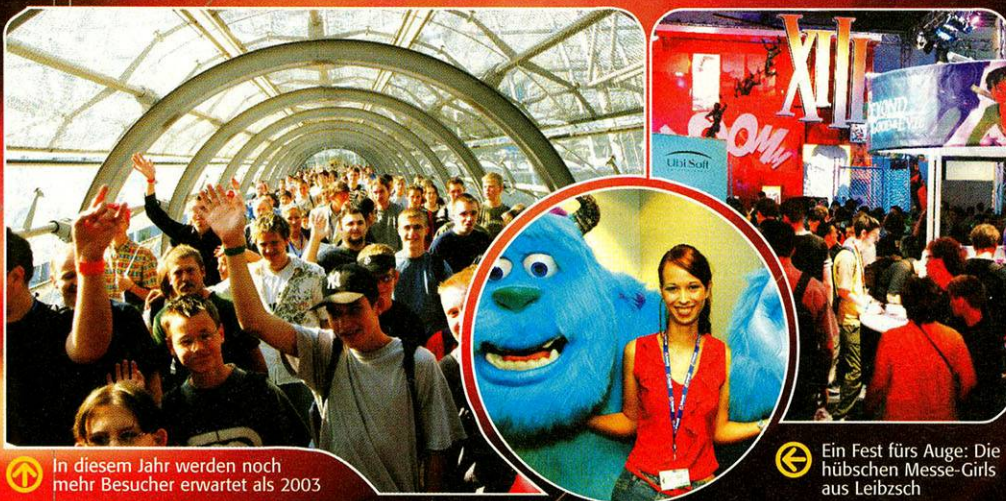
Tak 2: The Staff of Dreams	Action
----------------------------	--------

UBISOFT

Ghost Recon 2	Taktik-Action
Prince of Persia 2	Action
Splinter Cell 3	Action

VIVENDI

Starcraft: Ghost	Action
------------------	--------



⬆ In diesem Jahr werden noch mehr Besucher erwartet als 2003

⬆ Ein Fest fürs Auge: Die hübschen Messe-Girls aus Leibsch

FRAGEN UND ANTWORTEN



WO?



Leipzig, neues Messegelände, Hallen 2,3,4 und 5



WANN?



Vom 19. bis 22. August



ÖFFNUNGSZEITEN?



Do, Fr, So von 10 bis 18 Uhr,
Sa von 10 bis 21 Uhr



EINTRITTSPREISE?



Tageskarte 10 Euro,
Schüler/Studenten 7 Euro,
Dauerkarte 22 Euro, Abendkarte
(ab 15.30 Uhr) 4,50 Euro



WER IST ALLES DA?



Fast jeder große Spielehersteller. Insgesamt rund 200 Aussteller auf 55.000 Quadratmetern



WO IST NINTENDO?



Mit einem Riesenstand im Zentrum von Halle 5 neben Activision, Atari und Konami.



UND DAS TEAM VOM CUBE-MAGAZIN?



Schau am Nintendo-Stand vorbei!



MUSS ICH ALLEIN FAHREN?



Nein! Verabrede dich mit anderen Cube-Lesern in unserem Internetforum unter der Rubrik »Wir sind ein Team/Treff«. Die Adresse: www.cubemagazin.de

UND DAS NINTENDO DS?

BEI REDAKTIONSSCHLUSS konnte Nintendo noch nicht bestätigen, ob der GBA-Nachfolger DS auf der »Games Convention« gezeigt wird. Wir wären aber überrascht, wenn nicht: Schließlich kommt das System gut drei Monate nach der Show in Japan auf den Markt, muss also bereits fertig entwickelt und in Produktion sein.



↶ Viel Spaß mit dem DS!

↵ Eines der vielen tollen Spiele, die du ausprobieren kannst: »Timesplitters Future Perfect«



Bei Nintendo kannst du alle kommenden Gamecube- und GBA-Titel Probe spielen



GIGA, MTV, VIVA und 3sat berichten live



GAMES UND GEIGEN

**Gewinne
Konzert-
karten!**

AM VORABEND der Messe-Eröffnung, sprich am 18. August, findet im Leipziger Gewandhaus ein hochexklusiver Event statt: Zur Eröffnung der »Games Convention« spielt das Filmharmonic Orchestra unter Leitung von Andy Brick Melodien aus klassischen und aktuellen Video- und Computerspielen. Vorlagen liefern unter anderem die Serien »Final Fantasy« und »Metal Gear Solid« sowie Spielehits vom Kaliber »Monkey Island«, »Super Mario Bros.« und »Everquest«. Am Klavier sitzt dabei Seiji Honda, Komponist der Musik für »Final Fantasy 7«. Im Rahmen des Konzerts findet eine Signierstunde mit drei der weltbesten Soundtrack-Spezialisten für Videospiele statt: Chris Hülsbeck (»Turrican«, »Rebel Strike«), Yuzo Koshiro (»Shenmue«) und Allister Brimble (»Driver«). Das Beste: Die Leipziger Messe und das Cube-Magazin laden zwei glückliche Leser zum Konzert ein! Selbstverständlich kannst du eine Begleitung mitbringen. Wie du an eins der beiden Ticket-Doppelpacks rankommst? Die Antwort findest du in unserem Internetforum unter der Rubrik »Wir sind ein Team/Treff«. Die Adresse: www.cubemagazin.de.



War im letzten Jahr ein großartiges Ereignis: Das Klassikkonzert zur Eröffnung der »Games Convention«



SPIDER-MAN 2™

THE GAME

DIESES MAL GIBT ES KEINE GRENZEN –

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ

Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 08.07.2004

www.activision.com/spider-man

AB 8. JULI IM KINO



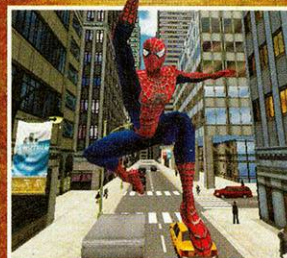
Tu alles, was Spider-Man™ kann
mit atemberaubenden neuen
Moves und erstaunlichen Kombos



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.



Netzschwingen ohne Ende – von
der Straße bis über die Dächer
quer durch die ganze Stadt.



PC
CD
ROM

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

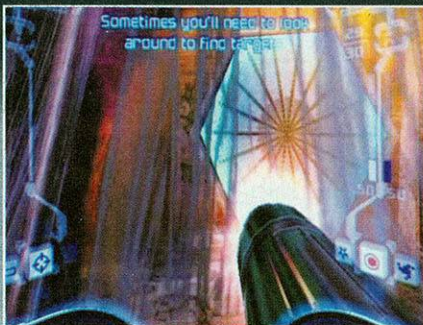


Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere™ & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielt-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, 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. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. 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. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



ACTIVISION
activision.com

Bis zu vier Spieler können am Splitscreen Laser zünden und Raketen verballern. Man kann in die Rolle von Samus oder Dark Samus schlüpfen. In beiden Fällen eignet sich der Morphball als tolle Fluchtmöglichkeit.



CUBE

INFORMATION

METROID PRIME 2: ECHOES

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: RETRO STUDIOS

HERKUNFT: USA

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



DEZEMBER 04



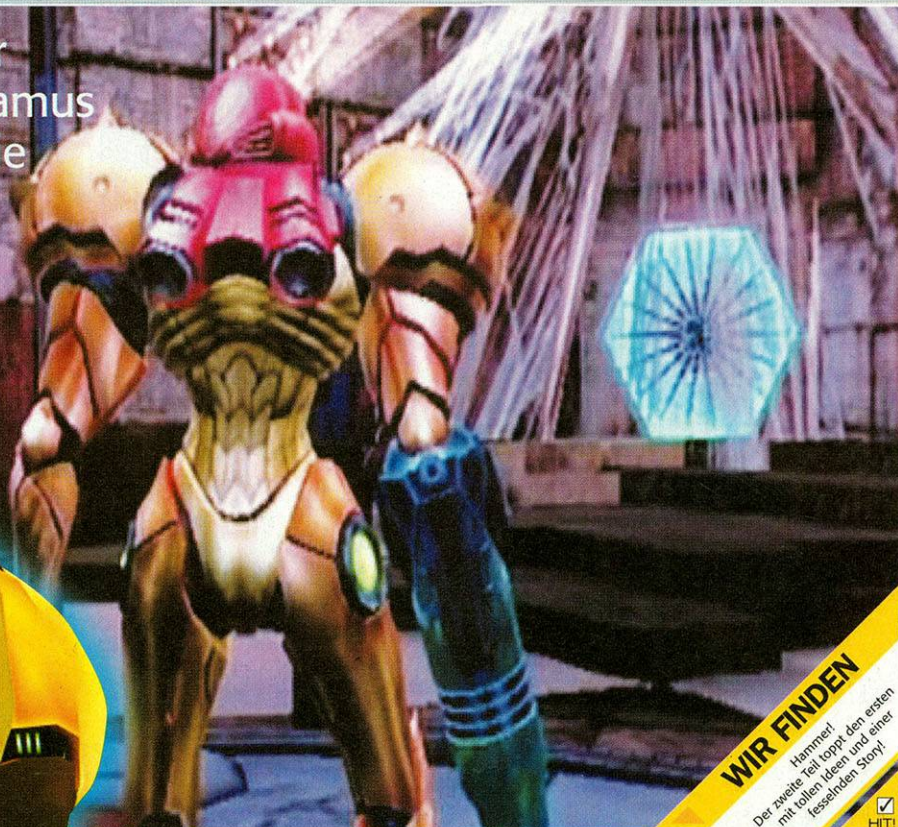
FEBRUAR 05



NOVEMBER 04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: eswerdelicht

In einer Welt der Dunkelheit ist Samus Aran vielleicht die einzige Rettung



WIR FINDEN

Hammer
Der zweite Teil toppst den ersten
mit tollen Ideen und einer
fesselnden Story!



METROID PRIME 2

BIS VOR

kurzem waren wir noch sehr skeptisch, ob wir »Metroid 2« überhaupt je zu Gesicht bekommen würden. Doch jetzt ist es amtlich: Der Nachfolger zu einem der besten Gamecube-Titel erscheint noch in diesem Jahr. Und: Die Entwickler der Retro Studios scheinen es zu schaffen, ihren Überflieger noch einmal zu toppen.

War Samus im ersten Teil nur mit einem Wärme- und einem Röntgenvisier ausgestattet, kommen in »Metroid Prime 2: Echoes« zwei neue hinzu. Das »Echovisier« ermöglicht es der Heldin, Vibrationen und Schallwellen zu sehen. Das Visier sendet kleine Impulse aus, und »liest« die Signale, die von der Umwelt zurückgeworfen werden. Mit diesem

»WIR HÄTTEEN NICHT IM TRAUM GEDACHT, DASS RETRO DAS VORGÄNGERSPIEL NOCH TOPPEN KÖNNTE. ABER: DIE ENTWICKLER HABEN ES GESCHAFFT!«



PING!

HALLO, ECHO!

■ Das Echovisier erlaubt es Samus, mit einer Art Sonar geheime Bereiche und verborgene Gegner zu lokalisieren. Das Gerät sendet kurze Schallimpulse aus, fängt das Echo auf und wird das Röntgenvisier ersetzen.

SICHER IST SICHER

TIEF DURCHATMEN, MÄDCHEN!

■ Samus muss, um ihre Mission zu erfüllen, zwischen den beiden Welten hin- und her wechseln. Die Luft der Dunkelwelt ist allerdings toxisch, und nur in solchen Blasen kann Samus sich davon erholen.

NEUE WAFFEN

KONTROLLIERTES BALLERN!

■ Mindestens zwei neue Waffen machen nicht nur dem Gegner, sondern auch dem Spieler das Leben schwer: der Strahl des Lichts und der Strahl der Dunkelheit. Denn im Gegensatz zu Samus Standardwaffen verbrauchen die beiden Munition. Und die ist verdammt schwer zu finden.

IME 2: ECHOES

technischen Gimmick kann Samus geheime Bereiche entdecken, getarnte Gegner ausfindig machen und möglicherweise sogar Minen und Ähnliches erkennen. »Metroid Prime«-Kenner werden nun einwerfen, dass man dasselbe ja auch schon mit dem Röntgenvisier konnte. Stimmt. Aber zum einen macht sich das Echovisier im Spiel deutlich cooler, zum anderen muss das Gerät noch einige weitere Funktionen haben – über die Retro allerdings bisher kein Wort verliert.

In den Bereichen des Spiels, die bisher zu betreten waren, spielte das Röntgenvisier jedenfalls keine Rolle mehr. Was nicht heißt, dass »Echoes« zu einem reinen Ballerspiel mutiert, eher im Gegenteil. Waren die Such- und Puzzle-Elemente im ersten Teil eher als kleiner Zusatz zur Action zu sehen, wird das Gameplay diesmal deutlich mehr Kopfarbeit fordern. Das liegt wohl nicht zuletzt am zweiten Visier, auf das Samus im Spielverlauf zugreifen kann. Zwar ist bisher nichts bestätigt, und folglich müssen wir spekulieren. Aber vermutlich

wird dieses Visier den Spieler in die Lage versetzen, in eine alternative Dimension zu blicken – eine Art »transdimensionales Visier«, mit dem man die Lichtwelt und die Dunkelwelt gleichzeitig betrachten kann. Man denke nur an die Möglichkeiten, die das bietet: Um voranzukommen, müsste Samus im wahrsten Sinne des Wortes zwei Welten im Auge behalten ...

Nicht nur die Helmausstattung ist neu. Es gibt auch zwei neue – oder eher: alte – Moves zu bestaunen, und die haben es in sich. Fans der älteren

Wenn Samus zwischen Ebenen wechselt, benutzt sie den Aufzug: Die dazu passende Rendersequenz ist ein echter Hingucker und kaschiert Ladepausen.



EIN BESUCH BEI ...

MARK PACINI

POSITION: DIREKTOR
FIRMA: RETRO STUDIOS



Vor kurzem konnten wir an einer Diskussion mit den Echoes-Entwicklern teilnehmen. Mit dabei war Mark Pacini, der Direktor des Projekts. Folgendes hat er zu seinem Spiel zu sagen:

»Samus wurde zum Planeten Aether gerufen, um eine Einheit der Föderation zu retten. Ein ganz einfacher Auftrag, rein und wieder raus. Denkt sie. Doch wie in jedem guten Plot kommt es ganz anders. Aether wurde von einer kosmischen Katastrophe heimgesucht. Seitdem ist der ganze Planet durch einen Dimensionsriss in eine helle und eine dunkle Seite getrennt. Beide Dimensionen versuchen, die Oberhand über den Planeten zu bekommen. Und Samus steckt mittendrin. Alles in diesem Spiel dreht sich um die Dualität von Licht und Dunkelheit.

Am Anfang muss sich Samus mit ihren alten Rivalen, den Raumpiraten, herumprügeln. Die sind allerdings nur zum Aufwärmen gedacht, die wirkliche Bedrohung wartet in der Dunkelwelt auf sie. Die wird von einer Rasse namens Ing bewohnt, die das Volk der Luminoth ausradieren will. Also reist Samus zwischen der Licht- und der Dunkelwelt hin und her, um den Luminoth dabei zu helfen, die Ing zu vernichten.

So viel zur Geschichte. Im Spiel selbst hat sich aber auch einiges getan. Am auffälligsten ist wohl die Änderung im Waffensystem. Während des Spiels erhält Samus Waffen und Ausrüstung von ihren Verbündeten. Diese Waffen sind mächtig und

werden noch stärker, wenn sie gegen die Feinde eingesetzt werden, für deren Vernichtung sie konstruiert wurden: die Bewohner der Dunkelwelt. Zwei dieser Waffen sind der Strahl des Lichts und der Strahl der Dunkelheit. Ersterer ist besonders effektiv gegen Kreaturen der Dunkelheit, während der zweite Wesen des Lichts ausschaltet. Beide Waffen verbrauchen Munition – allerdings nicht, um das Spiel durch Munitionsknappheit unnötig schwer zu machen, sondern um den Spielern einen Grund zu geben, mit den unterschiedlichen Waffen zu experimentieren. Mit der Standardbewaffnung sind die Ing zwar wesentlich schwerer auszuschalten als mit dem Strahl des Lichts, aber verwundbar sind sie trotzdem.

Beide Strahlen sind aber nicht nur Waffen, man kann mit ihnen auch Dinge ein- und ausschalten. Licht schaltet an, Dunkelheit aus. Licht lässt wachsen, Dunkelheit verdorren. Ein Waffenwechsel ist also nicht nur für den effektiven Kampf nötig, man löst mit den Strahlen auch Rätsel.

Die Dunkelwelt, die der Spieler nur über Portale betreten oder verlassen kann, ist ein Echo der Lichtwelt. Sie ist ein so fürchterlicher Ort, dass allein die Anwesenheit in dieser Welt Schaden verursacht. Allerdings hat auch die Dunkelwelt ihre Reize: Phazon, ein Material, das aus dem ersten Teil bekannt sein dürfte, kann nur dort gefunden werden. Samus alte Freunde, die Raumpiraten, haben eine Möglichkeit gefunden, sich an die Gegebenheiten der Dunkelwelt anzupassen. Sie können sogar zwischen den Welten hin- und her wechseln. Was ihnen allerdings nicht allzu viel hilft, denn sie sind auf dem Planeten gestrandet und entsprechend sauer ... «

↓ Screenshots lassen die Qualität der Grafik nur erahnen. Besuch die Cube-Homepage und schau dir das Video an!



ÜBERARBEITET UND VERBESSERT

SIEHT GUT AUS, LEUTE!

Die Screenshots lassen nur erahnen, wie sehr sich »Echoes« grafisch vom Vorgänger abhebt. Retro hat sich darauf konzentriert, die gesamte Grafik-Engine zu überarbeiten: Texturen sehen jetzt detaillierter aus, dazu gibt's mehr Polygone, auch die Engine bewältigt nun viel großflächigere Areale, gewaltigere Bossgegner und wesentlich mehr Deko, ohne die Rechenleistung in den Keller zu treiben. Das Ergebnis sieht umwerfend aus.



Retro verwendet eine neue Technik mit so genannten »indirekten Texturen«



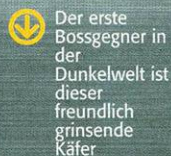
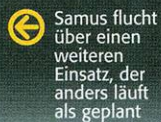
»Metroid«-Titel werden sich noch an sie erinnern: Damals hatte man noch die Fähigkeit, zwischen zwei Wänden hin- und her zu springen, um so höher gelegene Bereiche zu erreichen. Ging in »Metroid Prime« verloren, taucht jetzt aber wieder auf. Ebenso die beliebte »Schraubenattacke«, die Samus ungeahnte Durchschlagskraft verleiht. Mit ihr »schraubt« sie sich aus größerer Höhe auf ihre Gegner zu und schadet allem und jedem, der es wagt, ihren Weg nach unten zu kreuzen.

Und eine neue Waffe macht dem Spieler das Leben leichter:

die »Morphball Cannon«. Ursprünglich nur für den Multiplayer-Modus geplant, waren die Leute bei Retro so von ihrer Schöpfung begeistert, dass sie nun auch für die Solokampagne zur Verfügung steht. Und was macht das Ding? Im Endeffekt feuert sich Samus damit selbst durch die Gegend. Muss man gesehen haben!

Zwei weitere Wummen dominieren im Spiel: Der Strahl des Lichts und der Strahl der Dunkelheit. Beide Waffen erhält Samus von den Bewohnern der Lichtwelt. Der Strahl des Lichts ist – wer hätte das gedacht – die effektivste





023



GIRL AUF DEM GBA

Die Version für den GBA kommt als schnörkelloses, aber hübsches und unterhaltsames Actiongame daher. Viele Fights, einige Geschicklichkeitstest und ein paar Puzzles ergeben eine prima Mischung.



CATWOMAN

CUBE

INFORMATION

CATWOMAN

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ARGONAUT

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



12. AUG. '04

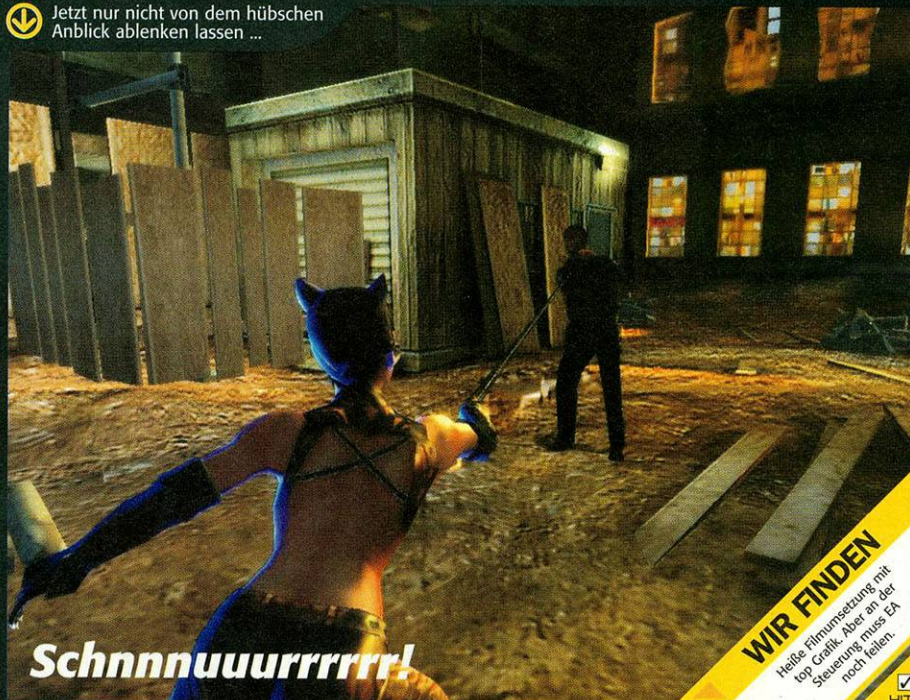


UNKLAR



20. JULI '04

Jetzt nur nicht von dem hübschen Anblick ablenken lassen ...



Schnnnuuurrrrrrr!

WIR FINDEN
Heiße Filmumsetzung mit
top Grafik, aber an der
Steuerung muss EA
noch feilen.



Ein hübscher Hintern kann auch entzücken. Oder wie war das?



Bei Schlehetappen kann Catwoman auch auf Armen und Beinen pirschen



Ist neben Samus Aran noch Platz für eine weitere Frau als Superheldin? Aber hallo!

DAS WEIBLICHE

Gegenstück zu Spider-Man schleicht ab dem 12. August über die Kino-Leinwand: Bühne und Spiel frei für Catwoman, die vielleicht heißeste Actionheldin des Sommers. Hollywood-star Halle Berry als Katzenbraut, die um sich haut – das macht gerade im Videospiel riesig Spaß. Mit einem Budget von zehn Millionen US-Dollar arbeitet seit

über einem Jahr ein 150-köpfiges Team an der Umsetzung des Films, der wiederum auf einem vor allem in den USA populären Comic von DC basiert. »Wir betreiben einen solchen Aufwand, weil wir keine Filmumsetzung wie viele andere machen wollen. Wir planen was ganz Spezielles, ein Spiel, das sich wie ein Film anfühlt«, erzählt Richard Leinfellner, der als Produzent bei Electronic Arts für »Catwoman« verantwortlich ist. Spiel und Film erzählen ein- und dieselbe Geschichte, nämlich die vom Schicksal der bildhübschen Patience Phillips. Sie verliert durch einen fiesen Anschlag beinahe ihr Leben, aber eben nur beinahe: Eine geheimnisvolle ägyptische Katze namens Midnight rettet das Leben

von Patience. Sie wird zu Catwoman, rächt sich an ihren Peinigern und flüchtet vor dem Cop Tom Love.

Im Videospiel gerät der Rachefeldzug zu einer tempo- und abwechslungsreichen Mischung aus Kämpfen und Geschicklichkeitstests. Mit Leichtigkeit erklimmt Catwoman Mauern und Zäune, pirscht sich katzenhaft an Wachen heran und schwingt mit sexy Hüftschwung ihre wichtigste Vielzweck-Waffe: Eine Peitsche, mit der sie Gegnern die Knarren aus der Hand prügelt, Schalter auslöst und weite Schluchten im Tarzanstil überwindet. Wie es sich für eine Superheldin gehört, schärft Catwoman mit der Zeit ihre Sinne. Sie lernt im Dunkeln zu sehen, erschnuppert die Position ihrer

»GESCHICKT NUTZT DAS SPIEL DIE STILMITTEL DES GROSSEN KINOS: IMMER WIEDER BRECHEN FILMSZENEN DIE ACTION AUF UND ERZÄHLEN VON HELDEN UND SCHURKEN.«



CUBE
VORSCHAU

FAUST UND FERSE

DIE WAFFEN EINER FRAU

■ Im Nahkampf verteidigt sich Catwoman mit Händen und Füßen. Dabei kontrolliert der linke Stick die Bewegungsrichtung der Heldin, der gelbe Stick löst Kicks und Combos aus.

GRAFIK-POWER

EIN FEST FÜR DIE AUGEN

■ Die Animationen sehen total natürlich aus, und durch nahtlos in den Spielablauf eingebundene Skript-Szenen wirkt das Spiel wie Kino. Ein neckischer Lichttrick namens Rim Lighting hebt die Figur der Heldin hervor.

KLEIDER-SCHRANK

VERÄNDERLICHE ACTIONBRAUT

■ Catwoman entwickelt sich im Spielverlauf von einer Heldin light zur ausgefuchsten Actionbraut, sie wechselt Klamotten und ändert den Kampfstil. Zum Beispiel lernt sie, mit ihrer Peitsche Gegner auf weite Entfernungen aus dem Bild zu katapultieren.

Gegner, und weicht mit unglaublichen Reflexen Pistolenkugeln aus. Geschickt nutzt das Spiel die Stilmittel des großen Kinos: Immer wieder brechen Filmszenen die Action auf und erzählen eine spannende Geschichte von Helden, Schurken und Intrigen. »Ich wollte, dass das Spiel wie eine DVD wirkt«, sagt Leinfellner. Das beginnt schon im herrlich animierten Startbildschirm, der an das Menü einer Video-DVD erinnert. Im Spiel verschmelzen die erzählerischen und spielerischen Elemente mühelos. Leichtfüßig und elegant erobert Catwoman die 20 Etappen des Spiels und sieht dabei nicht nur gut, sondern fantastisch aus. Da gibt's zum Beispiel diesen gewissen Lichtschimmer,

der die Heldin wie eine Aura umgibt und dafür sorgt, dass man sie trotz der düsteren Beleuchtung immer gut erkennt. Er wird durch eine Technologie namens Rim Lighting erzeugt, bei der eine nicht sichtbare Lichtquelle die Figur im Profil hervorhebt. Dazu kommt das sehr hübsche Blooming, so nennen das jedenfalls Fachleute aus der Grafikbranche: Diese Technologie überzeichnet Details, ähnlich wie bei einem überbelichteten Foto. Das hebt Catwomans Kurven hervor.

»Ein entscheidendes Element ist die Kamera. Man muss Catwoman sehen, wie sie sich bewegt, wie sie ihren Hintern hin- und herschwingt und mit der Peitsche knallt«, sagt Leinfellner. Prüfung

bestanden, würden wir sagen: Mal nimmt die Kamera fixe Standpunkte ein, mal bewegt sie sich mit Catwoman mit und fängt sie dabei ein, wenn sie sich so sexy auf alle Gefahren zubewegt, wie noch keine andere Videospielheldin vor ihr. Dazu passt, dass Catwoman ihre Gegner mit ungewöhnlichen Specialmoves überrascht. Dann tänzelt sie zum Beispiel frech auf Wachen zu, lenkt deren Blicke auf sich und knockt sie dann auf kurze Distanz mit Tritten in die Weichteile aus. Als die effektivere Vielzweckwaffe outet sich aber bald Catwomans Peitsche. Mit ihr prügelt sie Wachen die Funkgeräte aus den Händen, so dass sie anschließend niemanden mehr alarmieren können. Kämpfen mit ➔



DREI FRAGEN AN CATWOMANS ERSCHAFFER

NAME: RICHARD LEINFELLNER
JOB: PRODUZENT BEI ELECTRONIC ARTS
WERDEGANG: 1985 PROGRAMMIERER
»HEXENKÜCHE« FÜR COMMODORE 64. SPÄTER
PROJEKTLER MINDSCAPE, DANN PRODUZENT BEI
ELECTRONIC ARTS, U.A. FÜR »F1 2002«.



CUBE: Haben Sie den Comic gekannt, als Sie vor einem Jahr mit der Arbeit am Spiel begannen?

RICHARD LEINFELLNER: Oh ja! Genau deshalb wollte ich mit meinem Team keine Filmumsetzung wie viele andere machen. Wir haben sehr viel Zeit darauf verwendet, die Figur zum Leben zu erwecken. Wie sie sich bewegt, wie sie die Peitsche verwendet, das sollte einzigartig wirken. Catwoman hat 700 Moves drauf, und sie sieht dabei sehr speziell aus. Allein wie sie sich bewegt, wie sie geht, das ist doch cool! Wir haben Katzen beobachtet, wie sie nach einem Sturz landen. Catwoman sollte dieses katzenhafte an sich haben. Die Bewegungen müssen ineinander fließen. Außerdem ist mir die direkte Verbindung zwischen Controller und Figur sehr wichtig, damit man immer die volle Kontrolle über die Action hat.

CUBE: Welche Vor- und Nachteile hat die Arbeit an einer Filmumsetzung?

RL: Das Schöne ist: Wir müssen uns kein Szenario überlegen. Denn wer und was Catwoman ist, das ist den meisten Spielern bereits bekannt. Sie sind dadurch von Anfang an bereit, voll in das Szenario einzusteigen, ohne dass wir erst alles erklären müssen. Der Nachteil: Wir müssen uns an Vorgaben des Lizenzgebers Warner halten. Catwoman darf Gegner zum Beispiel nicht töten, sondern nur betäuben. Wir haben daraus eine Tugend gemacht: Wenn Catwoman

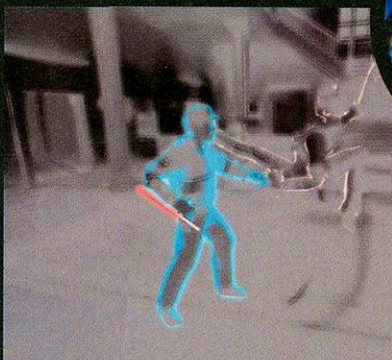
bewusstlose Gegner aus dem Fenster prügelt, dann sieht das cool aus und gibt Bonuspunkte.

CUBE: Was sagen Sie zum Plan von Jason Hall (Warner Bros. Interactive), Spielehersteller zu höher Qualität bei Filmumsetzungen zu zwingen, indem schlechte Magazin-Wertungen automatisch höhere Lizenzzahlungen zur Folge haben?

RL: Na ja, niemand macht absichtlich schlechte Spiele. Meistens steht einem das Budget im Weg. Ich frage mich halt, wer definiert, was »schlecht« ist. Das soll von den Wertungen der Fachmagazine abhängen? Bei Cube habe ich da keine Bedenken, aber es gibt andere Fälle. Als Produzent der Formel-1-Simulation »F1 2002« bekam ich mal einen Test auf den Schreibtisch, da fing der Autor mit dem Satz »Ich mag keine Formel-1-Spiele« an. Nach so einem Test sollen wir dann womöglich eine Strafe zahlen? Das ist doch Quatsch!



1985 fanden wir so etwas atemberaubend: Die »Hexenküche«, Richard Leinfellners erstes Werk



⬆️ Roaaaaahhrr: Wer sich mit Catwoman anlegt, bekommt ihre Krallen zu spüren!

⬅️ Mit ihren Katzensinnen sieht Catwoman Wärmespuren und riecht die Angst der Gegner

Köpfchen, kämpfen mit Stil, das macht die Action interessant. Catwoman kann die Peitsche auch wie ein Lasso einsetzen, das sich um den Hals der Gegner schlingt. Dann ein Ruck, und Catwoman katapultiert den Gegner durch ein Fenster oder eine Müllklappe ins Aus.

Im von uns gespielten Vorabmuster lassen sich solche Aktionen allerdings nur mit viel Geschick auslösen. Der Grund: Mit dem linken Stick die Laufrichtung bestimmen, mit dem rechten die Schlagrichtung, das setzt etwas Eingewöhnung voraus. Man hat sich erst nach etwa einer halben Stunde warm gespielt. Allzu große Probleme ergeben sich

aber offenbar nicht, dafür sorgen komfortable Details wie etwa die Katze Midnight, die immer ein Stück weit voranläuft und durch ihre Tatzenabdrücke verrät, wo es langgeht. An einem Mangel an Motivation soll's also nicht scheitern: Da Catwoman immer neue Moves dazulernt, erschließen sich einem immer neue Gebiete und zusätzliche Kampfstile. Wenn man zum Beispiel das erste Mal Diamanten findet, die mit Catwomans Fingerkuppen verschmelzen und das Mädel in die Lage versetzen, senkrechte Wänden zu erklettern, dann spornt so was halt schon zu neuen Großtaten an.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

KUNTERBUNTE FILM- BZW. COMIC-ADAPTION

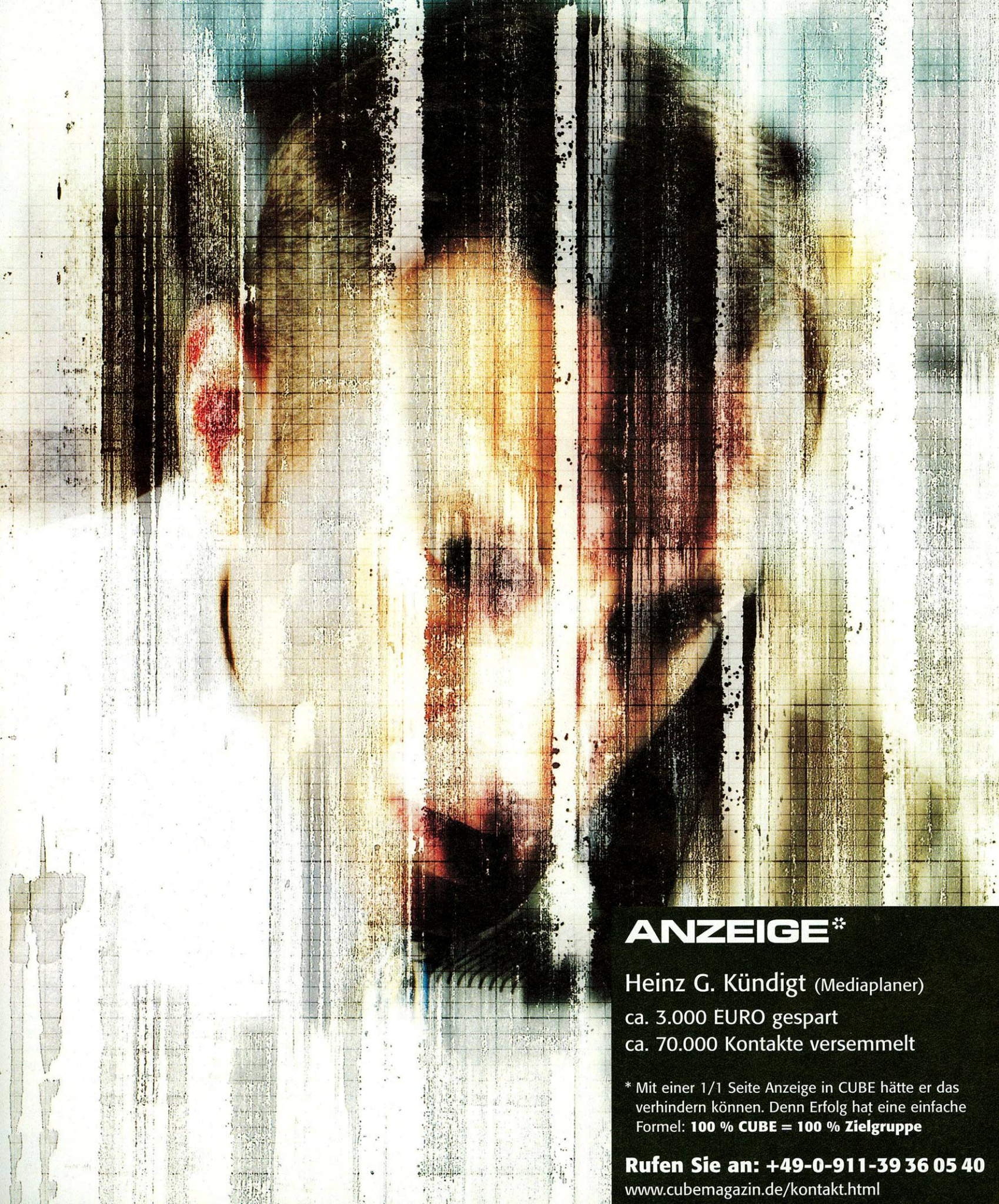


- + Interessante Story
- + Hammer-Grafik
- + Prima Steuerung
- + Kino-Elemente
- Kein Mehrspieler-Modus

MEINUNG

■ Catwoman war bei uns nie eine wirklich populäre Comic-Figur. Darum wird es das Spiel schwer haben, seine Fans zu finden, obwohl sich die temporeiche Action gut spielt und klasse aussieht.

GUT!



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

RESIDENT EVIL 4

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: PRODUCTION STUDIO 4

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: HORROR-THRILLER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



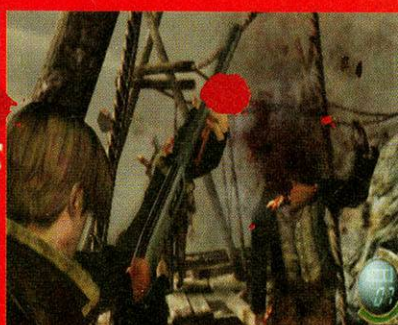
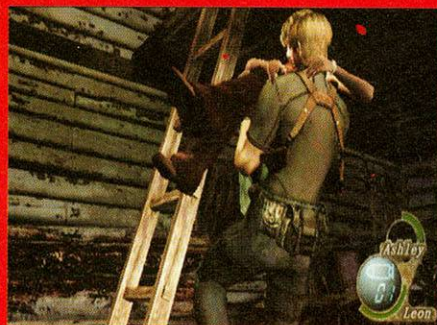
Q1 '05



NOV '04



DEZ '04



**Schock
lass nach!**



Blanker Horror lähmt die Redaktion

RESIDENT

ES GIBT SIE

doch, jene Tage, an denen sich die ganze Redaktion andächtig um einen Bildschirm versammelt, die Fenster abdunkelt und alles mucksmäuschenstill wird, wenn die Konsole mit leisem Surren anläuft. Schuld an dem Ausnahmezustand war eine kleine schillernde Gamecube-Disk, die kürzlich bei uns eintrudelte. In aller Eile war der

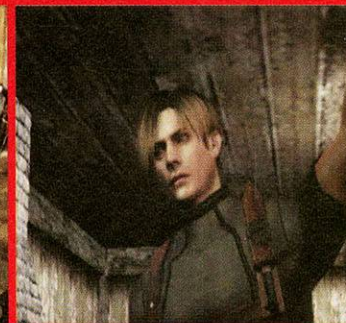
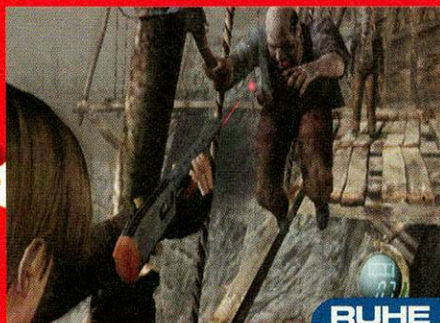
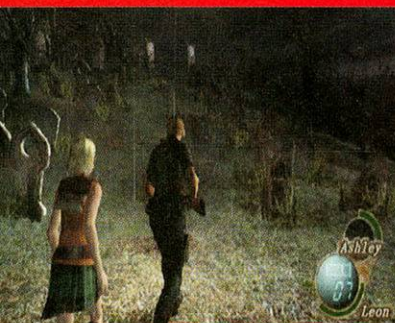
Schriftzug »Resident Evil 4 Demo« darauf gekritzelt worden. Endlich: Kurz vor der E3 durften wir weltexklusiv das anspielen, was andere nur aus Trailern kennen. Damit ist uns der Neid unzähliger Fans sicher. Aber das geht schon in Ordnung. Er ist auch durchaus berechtigt ...

An der Story zu »Resident Evil 4« wurde bis auf ein paar Kleinigkeiten

»MIT LETZTER KRAFT ERREICHT LEON EIN KLEINES, IDYLLISCHES DORF. DOCH DIE RUHE TRÜGT. ER HAT SOEBEN DIE HÖHLE DES LÖWEN BETRETEN.«



CUBE
VORSCHAU



RUHE IN FRIEDEN

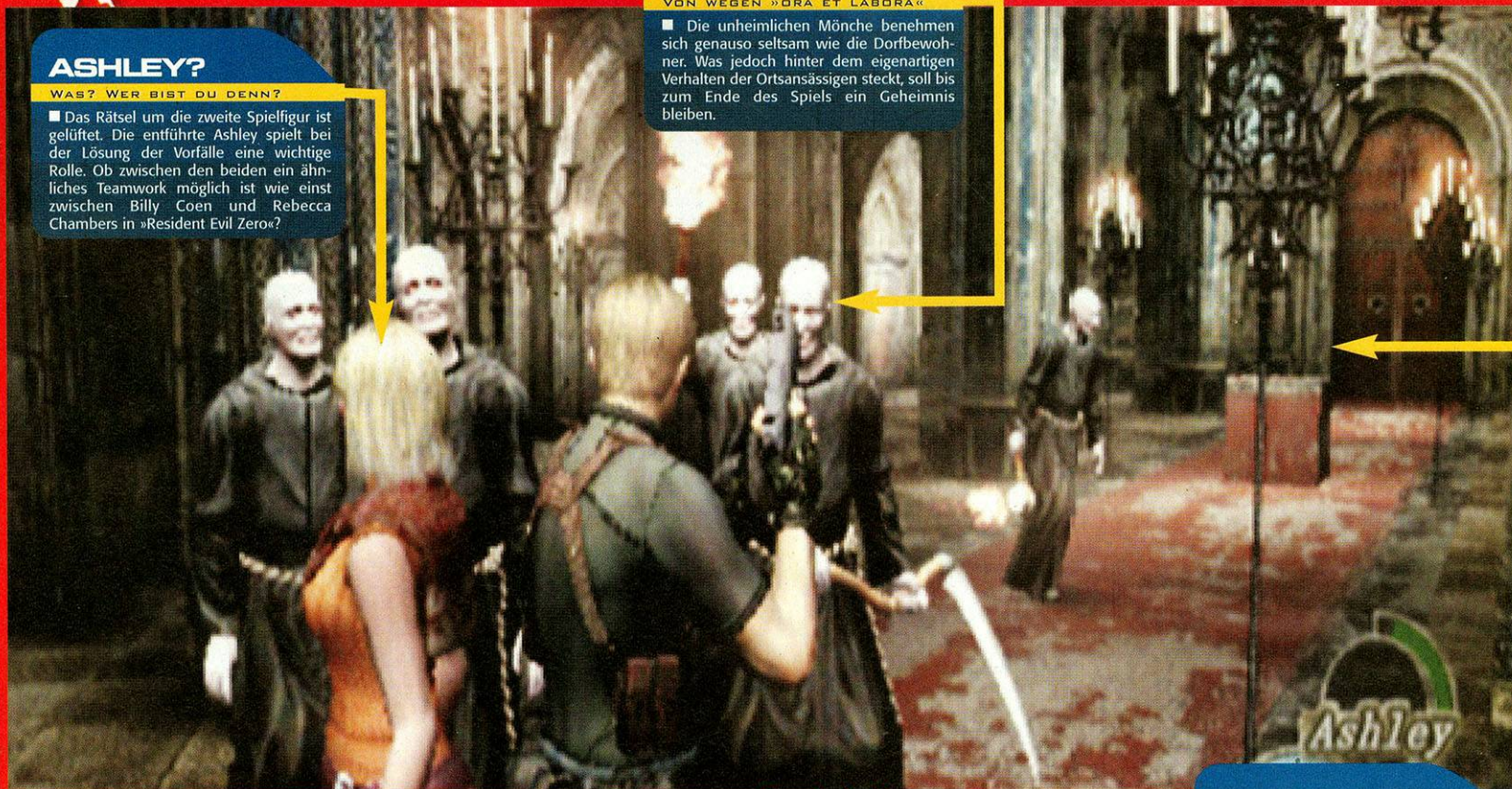
VON WEGEN »ORA ET LABORA«

■ Die unheimlichen Mönche benehmen sich genauso seltsam wie die Dorfbewohner. Was jedoch hinter dem eigenartigen Verhalten der Ortsansässigen steckt, soll bis zum Ende des Spiels ein Geheimnis bleiben.

ASHLEY?

WAS? WER BIST DU DENN?

■ Das Rätsel um die zweite Spielfigur ist gelüftet. Die entführte Ashley spielt bei der Lösung der Vorfälle eine wichtige Rolle. Ob zwischen den beiden ein ähnliches Teamwork möglich ist wie einst zwischen Billy Coen und Rebecca Chambers in »Resident Evil Zero«?



HALLELUJA!

DIE GRAFIK-OFFENBARUNG

■ In diesen neuen Szenen demonstriert die Grafik-Engine ihre Stärken. Das Kloster erstrahlt dank spärlicher Lichtquellen in düsterem Licht. Zusammen mit den hochauflösenden Texturen vermittelt die Grafik Realismus, wie man ihn noch nie zuvor erlebt hat.

EVIL 4

nichts verändert. Leon Kennedy, schon aus dem zweiten Teil der Serie bekannt, erhält den Auftrag, die entführte Ashley wieder zu finden. Die Suche nach ihr führt Leon schließlich in eine gottverlassene Gegend mitten in Südeuropa. Dichter Wald umgibt ihn, als er in einer klapprigen Rostlaube die verwilder-

ten Wege entlangtuckert. Schon bald enden die Straßen im Nirgendwo. Leon muss seine Suche zu Fuß fortsetzen. Die trostlose Umgebung lässt jedoch alles andere als einen gemütlichen Waldspaziergang erhoffen. Nebel wabert in den Waldsenken, Blätter wehen über den Boden, und unheimliche Geräusche

aus der Ferne lassen den Spieler unweigerlich zusammenfahren.

Insgesamt wirkt die Grafik noch eine Spur schärfer und knackiger als in der letzten Version. Besonders die hochauflösenden Texturen scheinen noch einmal überarbeitet worden zu sein und lassen den riesigen Wald noch unheimlicher wirken. Verlaufen kann man sich in diesem Baumlabyrinth allerdings nicht. Alle Wege führen zu einer verfallenen Hütte, die tatsächlich bewohnt ist. Doch der Hausherr hat mit ungebetenen Gästen scheinbar ein Problem. Als Leon sich ihm nähert und

nach Ashley fragt, zückt der seine Axt. Fans kennen diese Szene bereits aus einem der zahlreichen Trailer. Allerdings verschweigen die Internet-Filmen die Auswahlmöglichkeiten, die in solchen Sequenzen den Spielverlauf nachhaltig beeinflussen.

Leon kann beispielsweise mithilfe eines Funkgerätes Kontakt zu



Die Explosionseffekte sehen fantastisch aus



FEUERWERK!

EIN FEST FÜR PYROMANEN

Im Laufe des Spiels bekommt Leon einige Schießprügel in die Hand. Das Sniper-Gewehr verfügt über ein Zielobjektiv und erlaubt auch auf großen Distanzen punktgenaue Kopfschüsse. Der Granatenwerfer ist mächtiger als je zuvor. Ganze Rudel von Feinden gehen durch ihn in Flammen auf. Für die Standardwaffen lassen sich Zielvorrichtungen (wie zum Beispiel Laser-Pointer) einsetzen, mit denen Leon einzelne Körperteile der Feinde anvisieren kann. Der eingefleischte Fan greift jedoch zur altbekannten Schotflinte. Mit ein bisschen Zielwasser lässt sich damit die wohl eindrucksvollste Sauerei der Spielgeschichte anrichten.



Bitte recht freundlich. Der Mönch wird gleich sein blaues Wunder erleben



seinen Kollegen aufnehmen. In diesem Fall schlägt ihm der Alte das Gerät aus der Hand und spaltet es mit einem Hieb in zwei Teile. Damit ist Leon völlig von der Außenwelt abgeschnitten und muss sich ohne Verstärkung mit dem Angreifer herumschlagen. Eine willkommene Gelegenheit, das neue Kampfsystem auszuprobieren: Visiert man einen Feind an, schwenkt die Kamera in Richtung Ziel. Vorbei sind damit die Zeiten, wo man einfach blind in den nächsten Screen schießen musste, weil der Zombie nur zu hören, aber nicht zu sehen war. Gegner können nun gezielt ins Visier genommen werden: Schüsse ins Bein lassen den Feind hinken, eine Kugel in den Arm und er taumelt benommen nach hinten. Der berühmte Kopfschuss ist natürlich auch wieder dabei und geht dank neuer Steuerung leichter denn je von der Hand. Das bekommt auch der alte Mann schnell zu spüren. Mit dem ersten Schuss, der die Stille des Waldes

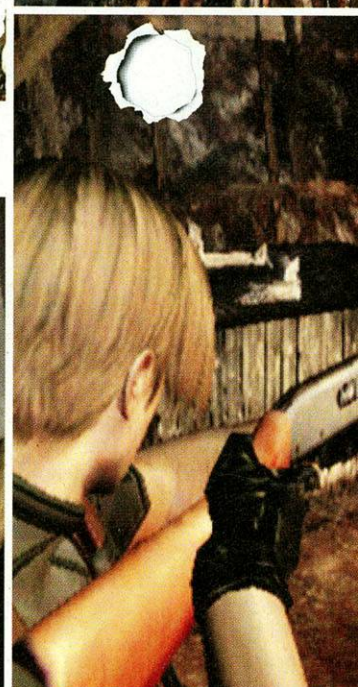
erschüttert, gehen die Probleme für Leon jedoch erst richtig los.

Der Lärm hat die Bewohner aus dem nahe gelegenen Dorf in Alarmbereitschaft versetzt. Schnell hat sich ein Trupp formiert, der die Gegend nach dem Eindringling durchkämmt. Wie von Sinnen stürzen sie sich zunächst auf Leons Wagen und schubsen die Rostlaube über einen Abhang in den wohlverdienten Ruhestand. Lange wird es nicht mehr dauern und sie haben die Hütte des alten Mannes erreicht. Leon bleibt nicht viel Zeit, sich im Haus umzusehen. Vereinzelt findet sich Munition, diese reicht jedoch beim besten Willen nicht aus, um sich den herannahenden Mob vom Leib zu halten. Haben sie erst einmal die Hütte umstellt, ist ein Sprung aus dem Fenster die einzige Rettung. Doch so einfach lassen sich die Einheimischen nicht abschütteln. Auf seiner Flucht irrt Leon düstere Pfade entlang, sucht in kleinen Hütten nach nützlichen Items und muss sich vor den



Solchen Explosionen hält kein Mauerwerk stand

Das Intro, wie alle Filmszenen in Echtzeit berechnet



»KEIN TRAILER KANN DEN ADRENALINSCHUB VERMITTELN, DEN DER SPIELER BEI SOLCHEN SZENEN PACKT.«

CUBE
VORSCHAU

überall ausgelegten Bärenfallen in Acht nehmen. In der Ferne folgt die aufgebraute Meute, brüllt sich unverständliche Worte zu. Mit letzter Kraft erreicht Leon schließlich ein kleines, idyllisches Dorf.

Doch die Ruhe trügt. Er hat soeben die Höhle des Löwen betreten. Noch wissen die Bewohner allerdings nichts von dem Eindringling und gehen ihren alltäglichen Aufgaben nach. Die einen füttern ihre Tiere, andere fegen ihr Grundstück oder tragen Heuballen durch die Gegend. Klingt eigentlich alles nach Friede, Freude, »Harvest Moon«, wäre da nicht eine kleine Gruppe von Bewohnern, die andächtig um ein prasselndes Feuer herumsteht. Doch das ist kein Lagerfeuer, sondern ein Scheiterhaufen. Durch Leons Fernglas ist die Aufschrift »Policia« auf dem Rücken des Opfers deutlich zu lesen. Bei so viel Gastfreundschaft der besonderen Art sollte man so unbemerkt wie möglich durch das Dorf schleichen. Zum Glück

DIE WAFFEN EINER FRAU

DAS GEHEIMNIS UM SHERRY

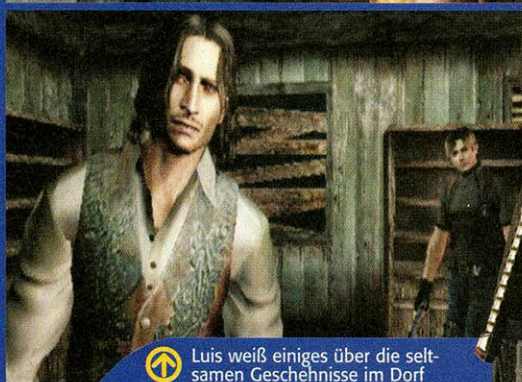
Was der Klerus braucht, nimmt er sich einfach. Und sei es eine Braut



Ursprünglich hieß die Präsidententochter, die Leon wieder finden sollte, Sherry. So war es Anfang des Jahres zumindest von Capcom zu hören. Nur leider ist Sherry nicht die Tochter des Präsidenten, sondern von William Birkin, einem der leitenden Wissenschaftler der Umbrella Corporation in »Resident Evil 2«.

Mittlerweile hat man den Irrtum aufgespürt und die Frau kurzerhand in Ashley umgetauft. Einige Ausschnitte aus dem aktuellen E3-Trailer zeigen Szenen, in denen Leon für sie den Beschützer spielen muss. Ob Ashley selber spielbar sein wird, ist derzeit noch unklar. Aber Capcom wäre nicht Capcom, wenn sich die Entwickler in dieser Beziehung nicht noch einen Clou ausdenken würden.

Im Laufe des Spiels treffen die beiden auch auf einen langhaarigen Beau namens Luis. Er ist einer der letzten »normalen« Dorfbewohner und weiß eine Menge über die wundersamen Geschehnisse im Dorf.



Luis weiß einiges über die seltsamen Geschehnisse im Dorf

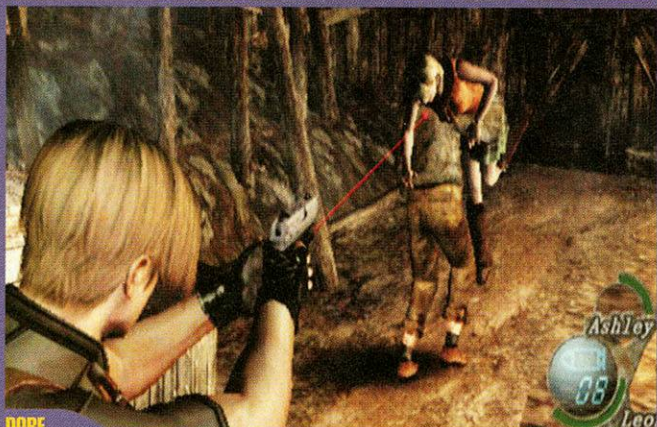


Vorsicht: Du darfst Ashley nicht verletzen, während du dich mit dieser Kreatur anlegst

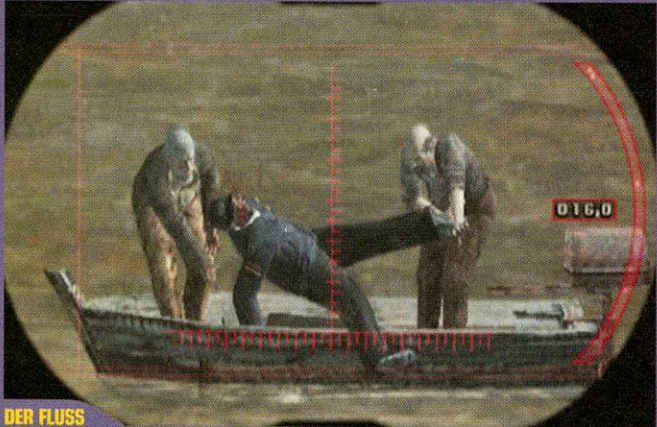


DAS IST ALLES NEU!

DIESE LEVELS WERDEN IM SPIEL UNTER
ANDEREM ENTHALTEN SEIN



DORF
Hier läuft alles wie in der guten alten Zeit: Man melkt Kühe, verläßt Heu und verbrennt unliebsame Personen auf dem Scheiterhaufen.



DER FLUSS
Über den Fluss führt auf den ersten Blick kein Weg. Mit seinem Fernglas kann Leon die Umgebung auskundschaften und wird Zeuge, wie ein paar Dorfbewohner eine Leiche im Wasser versenken.



DAS KLOSTER
Ist Ashley erst einmal gefunden, ist man für ihre Sicherheit verantwortlich. Sollte es einem der Mönche gelingen, sie von Leon fortzureißen, muss der Spieler mit dem Zielen sehr vorsichtig sein, um Ashley nicht zu treffen.

bieten zahlreiche Hausmauern, Scheunen und Holzkarren Schutz vor den aufmerksamen Blicken der Einheimischen. Vereinzelt laufen Hühner ins Bild, die Leon tunlichst nicht aufscheuchen sollte, um die Aufmerksamkeit nicht auf sich zu ziehen.

Bei einer Kuh, die seelenruhig in ihrer Scheune Heu fraß, konnten wir dann allerdings doch nicht widerstehen. Sie wurde Opfer unserer Neugier. Wie sich bald herausstellte, ein grober Fehler. Denn sobald Leon in irgendeiner Art auffällt, beginnt eine regelrechte Hetzjagd auf ihn. Die Intelligenz der Dorfbewohner ist dabei bemerkenswert. Sie hält keine Tür, kein Zaun, keine Mauer auf. Sie finden immer einen Weg. Einmal in einem Haus verbarrikadiert, kann Leon draußen die ersten Blutgierigen erkennen, die sich gemeinsam beraten und schließlich über Leitern in den ersten Stock eindringen. Währenddessen versuchen die anderen, das Haus mit Molotowcocktails auszuräuchern, um Leon ins Freie zu treiben. Kein Trailer kann den Adrenalinschub vermitteln, den der Spieler bei solchen Szenen packt. Man muss es wirklich erlebt ha-

ben. Schließlich gelingt es dem unheimlichen Anführer des Mobs, die Tür mit seiner Kettensäge aufzubrechen. Immer mehr Leute strömen nach innen. Mit Sensen, Äxten und Knüppeln bewaffnet stürmen sie die Wohnung. Als plötzlich alles ausweglos scheint, ertönt von fern plötzlich die Glocke einer Kirche. Wie in Trance lassen die Bewohner auf einmal von Leon ab und verschwinden. Schweig still, mein Herz.

Auch wenn diese Abschnitte nur einen kleinen Vorgeschmack auf das Spektakel geben, das uns mit »Resident Evil 4« erwartet, ist uns beim Spielen schlichtweg die Spucke weggeblieben. Das wahre Ausmaß des Horrors lässt sich bislang nur erahnen, doch allein die Informationen, die sich Capcom auf der E3 entlocken ließ, sorgen für aufgestellte Nackenhaare. Neben den angespielten Abschnitten im Dorf versprechen die Entwickler Ausflüge in düstere Höhlen, Schlösser und ein mysteriöses Kloster. Von Letzterem gibt es seit kurzem brandneues Bildmaterial zu bestaunen, das wir dir an dieser Stelle nicht vorenthalten wollen. Die Mönche benehmen sich



⬆ Im Wald sollte Leon immer auf der Hut sein

⬇ Tor 3, bitte auf ...



»DASS DER GAMECUBE BEI SOVIEL RECHENLEISTUNG NICHT IN DIE KNIE GEZWUNGEN WIRD, DEMONSTRIERT DIE WAHRE MACHT DER KLEINEN MASCHINE.«

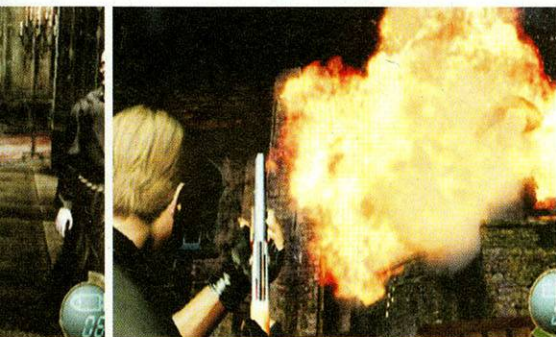
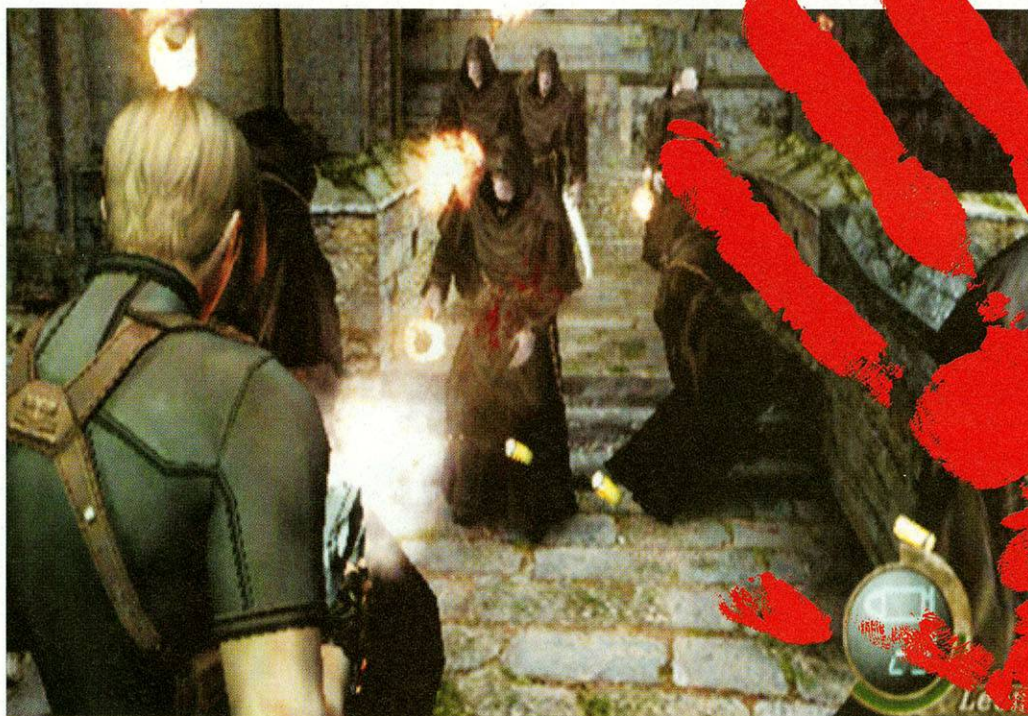


CUBE
VORSCHAU

ähnlich angriffslustig wie die Dorfbewohner, schocken aber durch ihr grässliches Aussehen noch mehr. Dabei haben es die Gottesdiener nicht nur allein auf Leon abgesehen, sondern sind besonders hinter Ashley her, die man schon recht früh im Spiel aufspüren soll. Eine helfende Hand könnte Leon angesichts der Überzahl an Feinden dringend gebrauchen. In einer Szene zählten wir sage und schreibe 17 Gegner gleichzeitig, die alle unterschiedlich gekleidet, bewaffnet und animiert waren. Dass der Gamecube bei so viel Rechenleistung nicht in die Knie gezwungen wird, demonstriert die wahre Macht der kleinen Maschine. Sämtliche Spielszenen laufen ohne nennenswerte Ladezeiten ab, und selbst bei den monströsen Endgegnern brechen die Frameraten kein einziges Mal ein. Das ist wahre Programmierkunst!

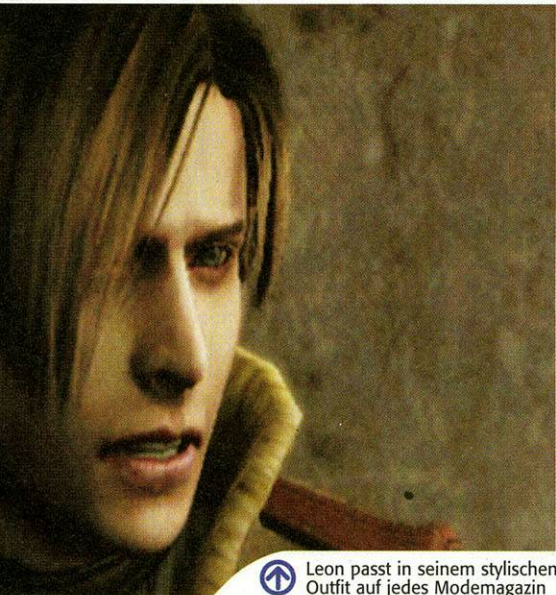
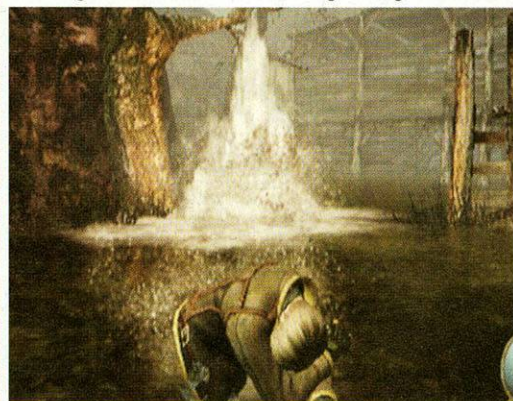
Allerdings wird noch mehr als ein halbes Jahr vergehen, bis »Resident Evil 4« bei uns in den Läden steht. Für uns Zeit genug, den Schock zu verwinden, den uns diese Demo beschert hat. Wir drücken Capcom jedenfalls die Daumen. Mögen sie ein gutes Händchen haben bei der Anpassung des Game an den deutschen Markt: Man wird um den einen oder anderen Schnitt nicht herumkommen, um die begehrte USK-Freigabe zu bekommen.

MATTHIAS LAUSMANN



⬆ Die Mönche haben etwas gegen ungebetene Gäste

⬇ Unter Wasser explodierende Granaten erzeugen riesige Fontänen



⬆ Leon passt in seinem stylischen Outfit auf jedes Modemagazin



CUBE UNSER EINDRUCK

HORROR-FEST DER SUPERLATIVE



- ⬆ Starke Grafik
- ⬆ Beklemmende Atmosphäre
- ⬆ Neues Kampfsystem
- ⬆ Abwechslungsreiches Gameplay

MEINUNG

■ Einfach atemberaubend, was Capcom hier abliefern. Scheinbar wollen die Entwickler sämtliche Rekorde, die auf dem Gamecube jemals aufgestellt wurden, mit einem Schlag brechen. Sie sind dazu auf dem besten Weg.

SUPER!

Wer hätte gedacht, dass N-Space auch für »Sweet 16« verantwortlich ist: Eine schlimme Sammlung von Minigames rund um die zuckersüßen Olsen-Zwillinge Mary-Kate und Ashley. Gibt's zum Glück nur in USA.



Mein Ego ist tot

CUBE

INFORMATION

GEIST

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: N-SPACE

HERKUNFT: USA

GENRE: SCHLEICH-EGO-SHOOTER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q4 '04



UNKLAR '04



1. NOV. '04

GEIST



Fette Action, genau richtig für uns Cube-Besitzer!

Vier Spieler bekriegen sich als Söldner und Spektralwesen

Der Käfer legt sich mit dem falschen Gespenst an ...

WIR FINDEN
Cute Ego-Shooter sind auf dem
Gamecube so selten wie eine
Sonnenfestein
Daher hier damit

Cooler Effekte, fette Waffen, interessante Ideen: Was für ein Ego-Shooter!

MUTIG

schreitet John Raimi seinem Team voran. Ihm folgt ein Haufen harter, schwer bewaffneter Jungs, die in Tarnmontur ein Nest von Biotech-Terroristen ausräuchern sollen. Der Gegner heißt »Volks Corporation«, aber er arbeitet gegen das Volk, wie John Raimi bald feststellen muss: Seine Operation läuft schief, John gerät in Gefangenschaft und wird zum Opfer eines grauenvollen Experiments, welches ihm die Seele aus dem Körper reißt. Als Spektralwesen geistert John von da ab durch die Korridore.

Dieses interessante Setting ist die Grundlage für den vielleicht außergewöhnlichsten Ego-Shooter für den Cube. Die Körperlosigkeit des Helden hat zur Folge, dass er viele Wege beschreiten und Lösungen finden kann, die anderen Helden versperrt bleiben. Als Geist kann John durch einige Wände einfach schweben, auch Zäune sind kein Hindernis für ihn. Mit Hilfe von Feuerlöschern und Lichteffekten sorgt John außerdem für Angst und Schrecken bei den Wachen.

Wenn sie bibbernd und zitternd am Boden liegen, dringt John in ihren Körper ein und übernimmt die Kontrolle. Alles in allem trifft John auf gut zwölf Kreaturen, die ihre Leiber bereitstellen. Nur Kreaturen? Nein, auch Kameras und Computer geben John ihr Innerstes preis.

Hat John erst die Kontrolle über eine Patrouille übernommen, steht dem Gebrauch mächtiger Raketenwerfer und anderer fetter Waffen nichts mehr im Weg. Trotzdem ist »Geist« kein ruheloser Actionreißer wie viele andere Ego-Shooter, sondern setzt Köpfchen und Geduld voraus. Nur als Maus kann sich John beispielsweise durch Engstellen zwingen, erst als Ingenieur elektronische Hochsicherheits-Sperren überwinden. John greift aber auch auf die Erinnerungen der Personen zu. Dadurch ergeben sich interessante Situationen. Zum Beispiel kann John Tipps abrufen. Oder das Gedächtnis der Person erzählt von vergangenen Ereignissen, wodurch sich die Geschichte nach und nach entfaltet.

Doch so fesselnd die Story auch sein mag, es ist die Grafik, die vom ersten Augenblick an begeistert. Die Effekte reizen den Cube aus bis aufs nackte Silizium-Atom. Speziell wenn sich John als Spektralwesen durch die Kulissen bewegt und die Umgebung in einem Slow-Motion-Effekt verwischt, dann

sorgt das für große Augen beim Betrachter. Durch die notwendigen Wechsel zwischen Geist und Körper erhält das Gameplay einen ganz eigenen Kick, den du bestimmt noch bei keinem anderen Ego-Shooter gespürt hast.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

EGO-SHOOTER DER DRITTEN ART



- + Interessantes Szenario
- + Tolle Effekte
- + Neue Ansätze
- + Enorme Spieltiefe
- + Spannung pur

MEINUNG

Ein Held, der als Spektralwesen durch düstere Korridore schwebt, in Körper eindringt, Angst und Schrecken verbreitet? Das klingt doch wirklich mal nach origineller Action!

SUPER!

Zweimal hat Fox McCloud schon die Laser glüh-
lassen: 1993 im Super-Nintendo-Titel »Star Wing«
(Bild links) mit 3D-Chip »SuperFX« im Modul,
1997 in »Lylat Wars« für Nintendo 64.



CUBE

INFORMATION

STAR FOX

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NAMCO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100

2005 04 '04 29. NOV. '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: fuchsig

STAR FOX

Pelzige
Action

↑ Fox zu Fuß, die
Knarre in der Pfote

WIR FINDEN
Action total, mit großem
Lasergewitter und Bossgegnern
gibber als ein Meteorit.
Das fetzt rein!



↑ Gegen den schicken Landmaster-Panzer
haben die Kulissen keine Chance

↓ Mangels Online-Modus müssen sich vier
Spieler einen Splitscreen teilen



Laserglühn im Weltraum: Mit Knarre und Raumschiff mischt Fox das Lylat-Universum auf

SEIT ZWEI

Jahren ist klar, dass Nintendo's pelziger Held Fox McCloud nach »Starfox Adventures« noch einen zweiten Auftritt auf dem Gamecube haben wird. Genauso oft hat das Spiel inzwischen seinen Namen geändert. Was 2002 als »Starfox Armada« angekündigt und im vergangenen Jahr in »Starfox 2« umbenannt wurde, heißt jetzt schlicht »Star Fox«. Ebenso schnörkellos gibt sich das Game: Ballern bis die Schwarte kracht. Zwischen das Feuerwerk geschnittene Renderszenen plustern die Action auf. Jahre nach Andross Niederlage auf dem Planet der Dinosaurier kommt auf das Universum eine neue Gefahr zu: Unter Führung eines gewissen Oikonny fällt eine Bande ruchloser Störenfriede in das Lylat-Sternensystem ein. Also ruft der umtriebige General Pepper Hilfe herbei, spricht das Starfox-Team um Fox McCloud.

Start für die einzige Weltraum-Mission, die in der vorliegenden Demo-Version aktiviert war. In einer flott geschnittenen Zwischensequenz rennen

Fox, Falco, Krystal und andere Bekannte aus alten Tagen zu den Arwing-Raumgleitern und stürzen sich in eine feurige Schlacht zwischen Sternen. Die Steuerung geht vom ersten Moment an unter die Haut, man hat alles im Griff. Du kannst den Arwing nach links und rechts rollen, beschleunigen, bremsen, mit dem Laser Dauerzunder geben oder Hitze suchende Raketen abfeuern. Meteoriten taumeln dem Arwing entgegen, Raumschiffe des Gegners flitzen im Dutzend heran. Von Extrawaffen und Bossgegnern war in der kurzen Demo zwar nichts zu entdecken, aber gerade die sind laut Nintendo das sprichwörtliche Salz in der Suppe.

Ein Großteil der Missionen spielt sich auf dem Boden wechselnder Planeten ab. Wir konnten einen Einsatz auf Fortuna Probe spielen. Der Eindruck: Das fetzt gut rein! Explosionen überall, Kulissen bersten, Gegner sprengt es in tausend Teile und haufenweise Trümmer bleiben zurück. Alles ein allem ein ziemlich mitreißender Anblick und kein Vergleich zur eher traurigen Figur, den die

rucklige und detailarme Grafik auf der E3-Messe 2003 machte. Allerdings kommt uns das Tempo noch einen Tick zu gering vor. »Star Fox« könnte etwas mehr Kick vertragen. Das mag sich aber noch ändern, schließlich erteilt Nintendo die Startfreigabe erst Anfang des kommenden Jahres. Der Mehrspieler-Modus scheint jetzt schon partytauglich: Sich zu viert am Splitscreen bekriegen, das macht

bestimmt Laune. Man kann aber auch zu zweit und gemeinsam Oikonny's Horden meucheln, dann wahlweise jeder mit seinem eigenen Fahrzeug oder zusammen in einem Vehikel, wo ein Spieler die Rolle des Piloten übernimmt und der andere die Laserkanonen sprechen lässt.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

WELTRAUMKNALLER DER GERADLINIGEN ART



- ⊕ Extreme Effekte
- ⊕ Fette Bossgegner
- ⊕ Hammertempo
- ⊕ Coop-Gameplay
- ⊖ kein LAN/Online-Modus

MEINUNG

■ Das neue »Star Fox« hat mit »Starfox Adventures« nichts zu tun, sondern knüpft an die Super-Nintendo- und Nintendo-64-Titel an: Also ballern pur, bis die Knarre raucht.

GUT!

CUBE

INFORMATION

THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: NEVERSOFT

HERKUNFT: USA

GENRE: EXTREM-SKATING

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



DEZ '04



UNKLAR



15. DEZ '04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: rollig

THUG 2

WORLD DESTRUCTION TOUR

*Die Welt
ist eine
Halfpipe*

Mit coolen Tricks, fetzigem Gameplay und witzigen Ideen will die »Tony Hawk«-Serie bald die Weltspitze verteidigen



⬆️ Frust garantiert: Neulinge des Genres haben nicht viel zu lachen

PROFESSIONELLE

Skater wie Tony Hawk haben den Protagonisten schon als kleines Kind fasziniert. Menschen, die dank ihres Könnens mächtig viel Geld verdienen und in der Szene Superstars geworden sind. Im Lauf der Jahre hat sich unser Nachwuchsheld deshalb alle Tricks und Kniffe angeeignet. Noch heute übt er täglich mit seinen Kumpels, um besser zu werden. Doch zurzeit wird er beim Training oft gestört. Denn eine fiese Bande brutaler Skater will sein Revier streitig machen. Klar, dass der Held und seine Kumpels das nicht einfach auf sich sitzen lassen können. Und deshalb startet der Spieler einen knüppelharther Fight um die besten Skating-Areale der Stadt.

Also, ran an den Controller, auf ins neue »Tony Hawk's Underground 2« und hinein in die brandheiße »Word Destruction Tour«. Dem Spieler steht dabei kompetente Hilfe in Form seiner Jugendidole zur Seite. Schlag dich entweder auf die Seite von Tony Hawk oder ergreife Partei für das Team »Bam Margeras«, dem Extremskater aus der MTV-Serie »Jackass«. Mit einem eigenen Team verteidigst du dein persönliches Skatinggebiet, eroberst neue Areale, verweist die Platzkonkurrenz in fetten Style- und Move-Contests in ihre Schranken und markierst dein Gebiet mit Graffiti. Der Krieg der Skater hat begonnen. Aber warum soll man sich nur mit der Nachbarschaft und dem verstaubten

Bolzplatz hinter der Schule zufrieden geben? Im Lauf des Spiels trägt der Spieler den Konflikt in sechs Städten aus und verwandelt bei den Gang-Rivalitäten Wolkenkratzer, Kanalsysteme, Parks, Fußgängerzonen, Gehsteige, Baustellen und sogar Hochspannungsleitungen zu Abschlussschritten für die spektakulärsten Tricks.

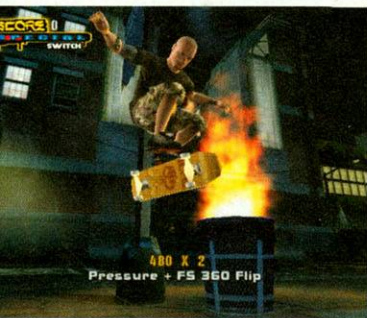
Besser als je zuvor sind die Städte und ihre unterschiedlichen Örtlichkeiten mit all ihren Halfpipes und Bowls animiert. Die Umwelt wirkt fast real, trumpt auf mit unglaublichem Detailreichtum und überzeugender Grafik. Aber besonders fein sind die Charaktere gelungen. Konnte der Spieler noch im Vorgänger »Tony Hawk's Underground« darüber

⬆️ Wie beim Dreamcast-Game »Jet Set Radio«: Mit Graffiti markieren Skater ihr Revier

⬆️ Sogar einen Fahnenstempel kannst du in deine Combos einbauen

»ACTION, SPASS UND UNENDLICH VIEL ABWECHSLUNG LASSEN KEINE ZEIT FÜR LANGWEILE AUFKOMMEN. EINMAL AUFS DECK GESCHWUNGEN, WIRD TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ZUR SUCHT.«

CUBE
VORSCHAU



DIE STRASSE ...

... IST DEINE WELT

■ Von jedem Punkt in der Landkarte kannst du endlose Trick-Combos starten. Die Steuerung hat allerdings ihre Tücken.

SCHÖNE SHOW

EIN HINGUCKER

■ Die Figuren und Tricks wirken deutlich flüssiger und lebendiger als im Vorgängerspiel. Vor allem die Animationen überzeugen.

ANSAGE!

KOMBINIERE DEINE TRICKS

■ Hier zeigt der Trickzähler die aktuellen Combos und deren Punktezahl an. Bei erfahrenen Spielern füllt der Zähler locker den halben Bildschirm.

jammern, dass sein Skater etwas unförmig und schlecht animiert aussieht, so kann davon im zweiten Teil der Underground-Reihe keine Rede mehr sein. Schick gekleidet – mit coolen Caps, stylischen Kopfhörern – und perfekt proportioniert präsentiert sich die Spielfigur. Und natürlich kann der eigene Skater wieder selbst entworfen werden. In puncto Geschlecht, Haarfarbe, Klamotten und Zubehör bleiben dabei keine Wünsche offen. Wenn dann quasi das virtuelle Ebenbild durch die noblen Vororte oder verdreckten Ghettos düst, ist das Underground-Gefühl komplett. Welcher Soundtrack dabei das Geschehen begleitet, hat Activision noch nicht verraten, aber vermutlich handelt es sich erneut um einen Mix aus namhaften Rock- und Hip-Hop-Stücken.

Kenner und Profis werden sich über einige neue Möglichkeiten freuen, zum Beispiel über die Tatsache, dass sich Tricks von Wänden starten lassen. Während in den Vorgängern nur ein Wallride

möglich war, kann der Spieler jetzt eine ganze Serie von Stunts beim Absprung von der Mauer auslösen. Dadurch erhöht sich die Palette der möglichen Trickcombos ganz beträchtlich. Sorgen macht uns nur die Kombination aus komplexer Steuerung, unerschöpflichen Moves und dem vermutlich wieder beachtlichen Schwierigkeitsgrad. Wie sollen Einsteiger das in den Griff kriegen, ohne dass sich Kenner langweilen? Mit der integrierten Slow-Down-Option könnte es klappen, dass sich unerfahrene Spieler ohne Zeitdruck mit den Combos und Moves vertraut machen. Per Tastendruck wechselt das Spielgeschehen in die Zeitlupe, und dann können Timing und Abfolge der Moves in aller Ruhe verinnerlicht werden. Aber auch alte Highlights bleiben. So gibt's wie eh und je einen Zwei-Spieler-Modus inklusive Highscore-Duell und Graffiti-Mode. Ein besonderes Highlight verspricht der so genannte »Classic Mode«: Bei ihm kann der Spieler einige

alte Herausforderungen aus der fünfteiligen »Tony Hawk«-Serie zocken und die neuen Areale mit den alten Moves noch einmal spielen. Wie beim allerersten »Tony Hawk's Skateboarding« muss man dann unter dem Druck eines Zwei-Minuten-Timers Highscores erzielen, fiese Tricks bewältigen oder Buchstaben einsammeln. Es scheint, als wäre für Abwechslung und Spielspaß en masse gesorgt.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE UNSER EINDRUCK

GENIALER SKATING-SPASS



- + Tolle Grafik
- + Neue Szenarien
- + Packende Herausforderungen
- + Multiplayer-Modus
- Hoher Schwierigkeitsgrad

MEINUNG

■ Gigantische Trick-Combos und sichtbar hübschere Grafik: Der zweite Teil von »Tony Hawk's Underground« übertrumpft seinen Vorgänger in jeder Hinsicht.

SUPER!

Der eingebaute Kalender ist mehr als nur ein Gimmick: Mit ihm planst du deine Rennen, siehst wann Tuningteile angeliefert werden und wann sie eingebaut sind.



Vruuhhmm!

CUBE

INFORMATION

STREET RACING SYNDICATE

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: EUTECHNYX

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: RACING

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q4 '04



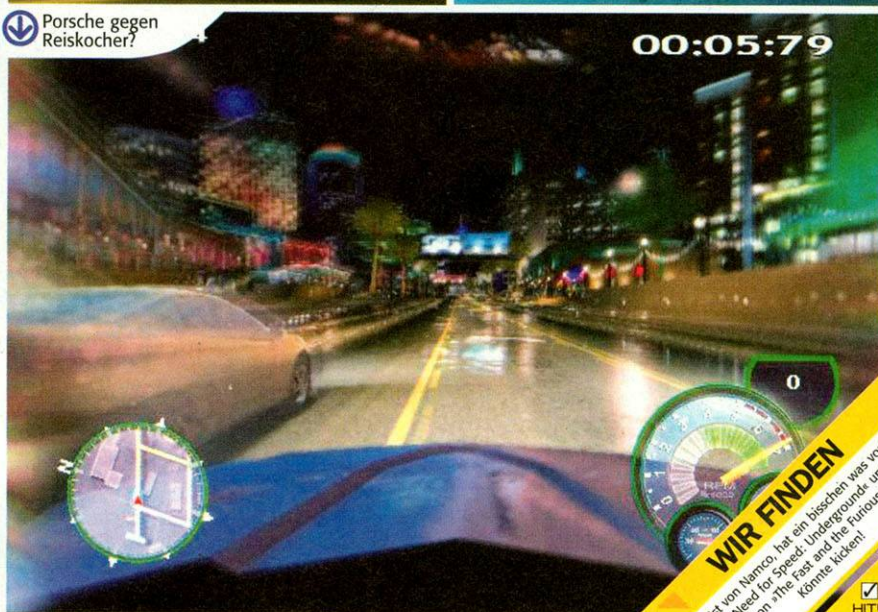
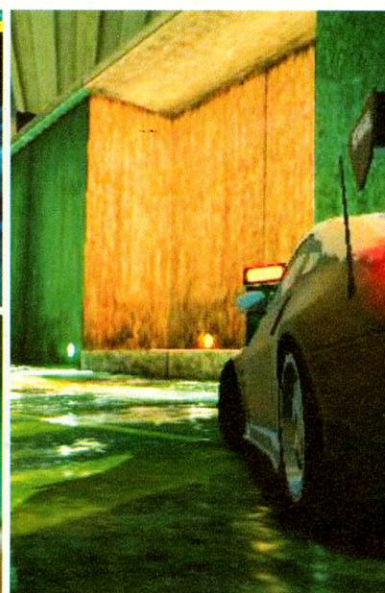
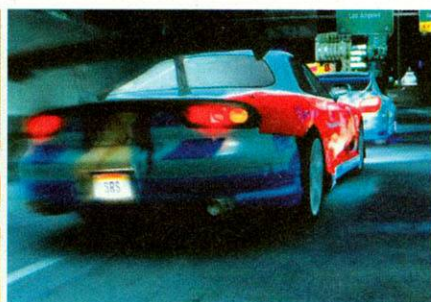
UNKLAR



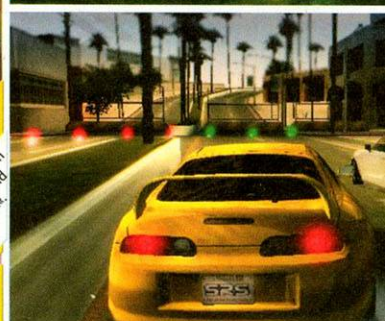
Q4 '04



Porsche gegen Reiskocher?



WIR FINDEN
Ist von Namco, hat ein bisschen was von «Need for Speed Underground» und von «The Fast and the Furious» könnte identisch!



Der Eindruck täuscht: Es gibt auch Rennen bei Tag!

Racing im Ghetto-Style

MANCHMAL

können wir schon verstehen, dass Außenstehende Videospiele einfach nicht ernst nehmen können. Nehmen wir das kommende Racing-Game von Namco, den »Ridge Racer«-Erfindern. Sieht auf den ersten Blick aus wie »Need for Speed: Underground« und andere Bleifuß-Spektakel. Okay, es geht um illegale Straßenrennen, damit tritt »Street Racing Syndicate« der Straßenverkehrsordnung genauso in den Hintern wie »Burnout 2«. Aber sonst scheint alles harmlos, bis man auf diese eine Idee mit den Girls stößt. Natürlich tanzen Mädchen auch bei »Tuning TV« über den Bildschirm und wackeln bei »The Fast and the Furious« mit dem Po, aber da sind sie wenigstens nur Blickfang – und nicht, wie hier, auch noch Zahlungsmittel!

Es ist nämlich so: Wenn du zu Rennen antreten möchtest, dann liegen umso

mehr Einladungen vor, je mehr Girls dir an den Armen hängen. Bist du solo, will sich kaum jemand mit dir messen. Hast du vorher schon jede Menge Konkurrenten abgehängt, kleben die Mädels wie Kletten an dir. Du kannst die Schönen verwetten und nach einem Sieg betrachten, wie sie sich im Video entblättern. Es sind also nicht gerade hohe moralische Werte, auf denen »Street Racing Syndicate« aufbaut. Welcher Kerl würde sich selbst gern in so einer Rolle sehen? Aber was soll's, ist ja nur ein Videospiel ...

Und in dem steckt einiges drin. Beispielsweise 40 Autos, größtenteils Modelle von der Stange, aber in den coolen Versionen: Zum Beispiel VW Golf als VR6 und Toyota Celica als GT-S, dazu Exoten wie Nissan Skyline GT-R und Toyota Supra Twin Turbo. Die Autos sehen allerdings bei den ersten Starts langweiliger aus, als ein echter Autonarr ertragen kann. Darum her mit breiten Reifen und dicken Backen – alle Siegpriämien werden ins Tuning in-

vestiert. Mit Turbopower beschleunigt die Karre wie nie, grelle Flammenaufkleber auf den Flanken unterstreichen die Power. Optische und technische Tuningparts von 15 Unternehmen kommen zum Einsatz, darunter begehrte Teile von Bosch, Brembo, Eibach und Holley. Als Kulissen für das Vollgas-Spektakel dienen die US-Metropolen Miami, Los Angeles und Philadelphia. Zu fetter Rap-Musik kann man bei Tag und Nacht und sogar ein bisschen frei Schnauze herumkurven. Denn zwischen Wolkenkratzern, Parks und Neonreklamen sind nicht nur die Rennkurse modelliert, sondern auch ein paar Straßen, die etwas abseits liegen. Die sind vor allem nützlich als Fluchtweg vor den Jungs mit Blaulicht auf dem Dach.

Einige der interessantesten Neuerungen im Genre beruhen auf dem Rennkalender, denn er zwingt zu vorausschauenden Handlungen. Es läuft hier nämlich so: Wer zu viel rempelt und crasht, den zwingt

STREET RACING S



⬆ Fette Drifts
sind der
halbe
Spaß

⬇ Wer sein
Auto liebt,
investiert
in Tuning

»HEISSE FEATURES BRINGEN DAS BENZIN IM BLUT ZUM SIEDEN: WIR FREUEN UNS AUF DIE COPS, DIE HINTER STRASSENECKEN LAUERN.«

das Schadensmodell zwischen den Rennen zum Zwangsstopp in der Werkstatt. Wie im richtigen Leben sind aber nicht immer alle Ersatzteile vorrätig, einige müssen bestellt werden. Wann sie ankommen, ist im Kalender vermerkt; auch, wann der Einbau der Teile beendet ist. Wer völlig kopflos rempelt und sich nie um Termine kümmert, wird bald die ersten Einladungen zum Racing absagen müssen, weil die Mechaniker noch am Spoiler lackieren.

Zwei Features bringen das Benzin im Blut zum Sieden: Wir freuen uns vor allem auf die Cops, die hinter Straßenecken lauern und für heiße Verfolgungsjagen rüsten. Wer sich erwischen lässt, hat zwei Möglichkeiten: Rennabbruch

oder Strafe zahlen und weiter geht's mit Vollgas. Außerdem ist von Online-Gameplay die Rede. Wir fürchten zwar, dass der Hersteller damit nur die Playstation-2-Version meint; aber solange Eutechnyx die Gamecube-Fassung nicht ausdrücklich ausnimmt, dürfen wir zumindest hoffen!

Bei einem ersten Probespiel zeigte sich, dass die Steuerung schon jetzt flott von der Hand geht. Die Fahrphysik überzeugt, das Spiel fühlt sich ein bisschen wie ein Arcade-Racer an, aber nicht zu sehr. Mit etwas Geschick am Controller und hohem Tempo auf dem Tacho kannst du ziemlich spektakuläre Drifts auf den Asphalt zaubern.

RICHARD LÖWENSTEIN

DREIMAL RACING

VOLLGAS AM GAMECUBE

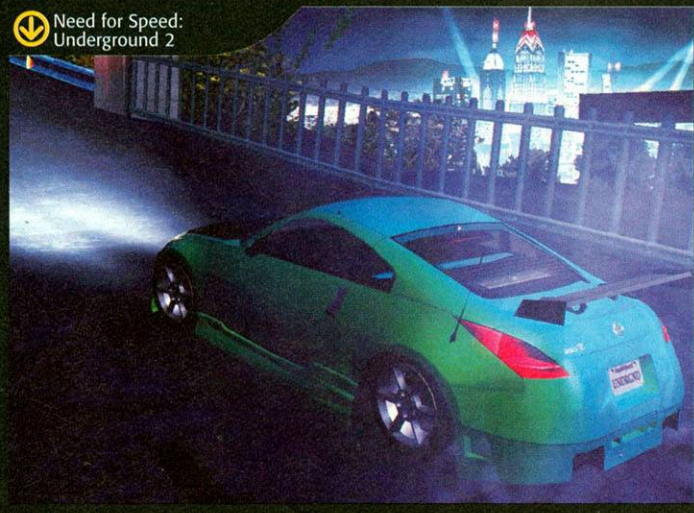
Im Herbst geben noch mindestens drei weitere Rennspiele Vollgas auf dem Gamecube. Am heißesten erwartet wird wohl Electronic Arts »Need for Speed: Underground 2«. Die Mischung aus illegalen Straßenrennen, fetter Rap-Musik und stylischer Grafik wird weiter verbessert: Das Spiel wird noch hübscher und bietet erheblich mehr Bewegungsfreiheit auf abwechslungsreicheren Pisten. Außerdem steht »Lamborghini FX« in den Startlöchern, ein eher schnörkelloser, aber sehr gut aussehender Arcade-Racer, bei dem sich alles um die italienischen Sportwagen der Marke Lamborghini dreht. Ähnlich gelagert: »Lotus Extreme«, das unter dem Titel »Lotus Challenge« schon seit einer Weile Runden auf Playstation 2 und Xbox dreht. 38 Lotus-Renner, Schadensmodell, Zwei-Spieler-Modus – soweit nix Umwerfendes. Die Positionskämpfe gewinnen an Reiz durch einen so genannten Challenge-Modus, bei dem der Pilot für waghalsige Stunts Kopf und Kragen riskiert.



⬆ Lamborghini FX

⬆ Lotus Extreme

⬇ Need for Speed:
Underground 2



CUBE UNSER EINDRUCK

TUNING, GIRLS UND VOLLGAS



- ⊕ Top-Grafik
- ⊕ Anspruchsvoll
- ⊕ Fette Autos
- ⊖ Girls als Währung
- ⊖ Vielleicht kein Online-Modus

MEINUNG

■ Illegale Straßenrennen mit Rasse und Klasse? Sieht so aus, wenn man von der merkwürdigen Idee abseht, dass Girls ein Zahlungsmittel sind. Davon abgesehen kommen Grafik, Steuerung, Sound und Style cool rüber.

GUT!

YNDICATE

Tennis als Hindernislauf: Fleisch fressende Pflanzen spucken Matschpfützen auf den Court, Gespenster machen sich breit. Mit gezielten Bällen kann Mario die Fallen vom Platz fegen.



Aufschlag Mario!

CUBE

INFORMATION

MARIO TENNIS

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: CAMELOT

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SPORTSPIEL

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



2005



Q1 '05



2005



SPORTSPIELE

mit Mario als Titelfigur sind immer für jede Menge Spielspaß gut. Doch leider dauert es noch mindestens ein halbes Jahr, bis Mario und seine Freunde offiziell die Tennisschläger zur Hand nehmen.

Noch reizt Nintendo mit detaillierten Informationen, behält sich Überraschungen vor und sagt wenig über die Neuerungen im Vergleich zum ersten »Mario Tennis« für die Nintendo-64-Konsole. Dass neben Mario auch sein Bruder Luigi und sein Widersacher Bowser ins Geschehen eingreifen, war jedenfalls zu erwarten. Dazu kommen all die anderen Nintendo-Figuren, also Wario, Yoshi, Shy Guy, Donkey Kong, Prinzessin Peach und Koopa Troopa, die Schildkröte.

Die Steuerung baut auf bewährten Nintendo-Tugenden auf, wird also leicht zu lernen und schwer zu meistern sein. Die A-, B-, X- und Y-Feuertasten kontrollieren den Schlag. Wer mit geschickter Hand spielt, kann sein Spiel durch Timing im Bereich von Hundertstelsekunden um interessante Extra-Moves anreichern. Drall, Stopp-

ball, Topspins, Backspins, Schmetterball, solche Feinheiten halt.

Aber »Mario Tennis« wäre kein Mario-Game, gäbe es nicht darüber hinaus viel Spezielles zu entdecken und freizuspielen. Im Verlauf der Turniere stößt man auf neue Figuren und lernt sein Rackett besser als Boris zu nutzen. Aus dem Unterarm lädt man seinen Schlag auf und prügelt einen brennenden Ball beinahe unerreichbar über das Netz. Im Vergleich zu Camelots Werk »Mario Golf« scheinen uns die individuellen Fähigkeiten jeder Figur stärker ausgeprägt. Mario nimmt schon mal den Hammer zur Hand und drischt die Filzkugel mit Karacho über das Netz. Andere Figuren, Shy Guy zum Beispiel, bringen vielleicht nicht ganz so viel Kraft auf, haben dafür aber einen Mega-Return drauf.

Einzelspieler können also tagelang die Steuerung verinnerlichen und Minigames (zum Beispiel Ringschießen) meistern. Die volle Spaßdose bekommen aber gesellige Mario-Fans ab. Wenn sich bis zu vier Spieler vor dem Cube versammeln und im Einzel oder Doppel messen, dann

verrinnen die Stunden im Nu. Verdächtig ist übrigens der Hinweis im Presstext, das Spiel unterstütze den Breitband-Adapter. »Mario Tennis« wird doch nicht etwa online gegeneinander spielbar sein? Zumindest LAN-Fähigkeit scheint in Stein gemeißelt. So oder so versprechen die Kulissen jede Menge Abwechslung. Man balgt sich auf dem Sandstrand aus »Super Mario

Sunshine«, gruselt sich durch einen Horrorpark aus »Luigi's Mansion«, oder kämpft sich durch den Dschungel aus »Donkey Kong«. Von der hohen Qualität der Animationen und Effekte kannst du dich durch einen Besuch auf der Homepage des Cube-Magazins (die Adresse: www.cubemagazin.de) vergewissern, denn dort schlummert ein Video.

RICHARD LÖWENSTEIN

2005 greift Mario wieder zum Tennisschläger



WIR FINDEN
Rackett-Hit mit Flair
und Spieltheater.
Viel versprochen!



Wer sollte so einen Power-Ball stoppen?

Zu viert lassen sich die Fallen in Luigi's Gespenstervilla leicht bewältigen



CUBE UNSER EINDRUCK

PIFFIGES SPORTSPIEL VOLLER IDEEN



- + Hübsche Grafik
- + Top Gameplay
- + Witzige Ideen
- + Minigames
- + LAN-Modus?

MEINUNG

■ Mario als Tenniscrack, das kann ja heiter werden! Wenn Mario mit dem Rackett nur halb so gut umgeht wie mit dem Golfschläger, dann erwarten uns viele Abende mit großartiger Unterhaltung.

SUPER!

Woran erkennt man, ob man die Monate September oder Oktober schreibt? Richtig, an den turnusmäßigen Updates der EA-Sports-Reihe. Im Jahrgang 2005 erwarten uns unter anderem »NHL«, »PGA« und »NBA Live« (von links nach rechts).

CUBE
VORSCHAU

Der erste
Kontakt entscheidet

CUBE

INFORMATION

FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

HERKUNFT: KANADA

GENRE: FUßBALL-SIMULATION

SPIELER: 1-4

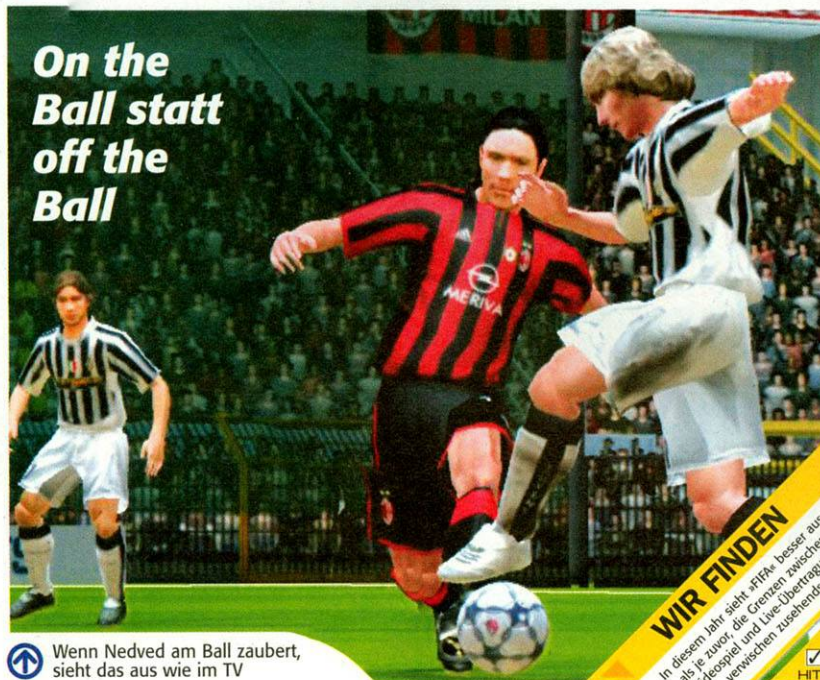
ENTWICKLUNGSSTAND (%)

00 25 50 75 100



FIFA FOOTBALL 2005

*On the
Ball statt
off the
Ball*



Wenn Nedved am Ball zaubert, sieht das aus wie im TV



Wer den Ball kontrolliert, kontrolliert auch das Spiel

Realistische Jubelrufe begleiten solche Flugeinlagen



DAS EM-

Spektakel ist vorüber, aber Fußballfans müssen keine Trauer tragen: Schließlich läuft sich »FIFA 2005« bereits warm! Eine Revolution ist nicht geplant. Es sind vor allem die kleinen Details, die sich ändern. Ein bisher ziemlich vernachlässigtes Thema im Spiel war die Ballannahme, denn die entscheidet über Ballbesitz oder -verlust. Wer das Leder nicht sofort und aus jeder Lage unter Kontrolle kriegt, hat schlechte Karten im Zweikampf. Mit besonders schönen Animationen können die Spieler jetzt Bälle mit Kopf, Brust oder Bein abfangen, stoppen oder gar direkt als Volley weiterspielen. Bisher waren die Standardanimationen bei der Ballannahme eher steif und variationsarm, das sieht jetzt ganz anders aus. Je nach Schnelligkeit und Höhe des Balls erwarten uns andere Bewegungen, allesamt sehr schön anzuschauen, und die Spieler reagieren auch viel direkter auf die Befehle.

Mit jedem Jahrgang verschwimmen die Grenzen zwischen virtueller Rasen-Action und einer echten TV-Live-Übertragung immer mehr. Gearbeitet wird unter anderem an neuen

Kamerapositionen beim Einlaufen der Kicker ins Stadion oder bei Spielunterbrechungen, damit diese Szenen nicht mehr wie aus einem Videospiel aussehen, sondern wie bei der EM in Portugal. Natürlichere Perspektiven und ein erhöhter Zoomeinsatz sollen dafür sorgen. Aber nicht nur an der Optik wird gefeilt, auch der Sound wird ordentlich aufgepeppt. Dynamischer und situationsbezogener sollen die Stadiongesänge, Ovationen und Jubelschreie werden, nicht so statisch wie bisher. Der Jubel der Fans und deren Feuerwerk sollen anstecken und mehr als bisher unter die Haut gehen.

Der Karriere-Modus sorgte schon letztes Jahr für Langzeitmotivation, deshalb wird er ausgebaut. Wer seinen Kader am klügsten verwaltet, die richtigen Entscheidungen zur richtigen Zeit trifft, ebnet den Weg zum Erfolg. Auf und neben dem Platz gilt es, das Optimum aus dem Team zu holen. Dank einer umfassenden Lizenz treten mehr als 12.000 Spieler aus 350 Teams an, vertreten sind somit 20 Ligen und Fußballer aus 40 Nationalmannschaften. Wem keiner der Kicker zusagt, der bastelt sich

kurzerhand seinen eigenen: Schließlich arbeitet Electronic Arts an einer neuen Technologie namens »EA DNA«, die quasi die DNS eines Kickers simuliert; dieser genetische Code definiert Aussehen, Körper und Können des Athleten. Auf diese Weise spart sich der Hersteller die mühselige Arbeit, jeden Kicker per Hand malen und animieren zu müssen. Wir geben ja zu, das klingt alles ein bisschen vage, einfach weil Electronic Arts offiziell nichts zu diesem streng

geheimen Thema verrät. Uns scheint da jedenfalls eine interessante Idee mit viel Potenzial zu reifen; wir denken zum Beispiel an den Tausch von Athleten zwischen allen möglichen Sportspielen. Ob das alles dann allerdings auch am Gamecube funktioniert, wo es mit der Online-Unterstützung ja traditionell nicht weit her ist, bleibt abzuwarten.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

FUßBALL OHNEGLEICHEN



- Top-Präsentation
- Mehr Karriere
- Feinfühliges Steuerung
- Wenig Neuerungen

MEINUNG

■ Alle Jahre wieder: Mit Verbesserungen bei Präsentation, Spieltiefe und Karriere-Modus wird das neue »FIFA« noch einen Tick besser als das letztjährige Game.

GUT!

Wie beim Vorgängerspiel sind die rundengebundene Kämpfe das entscheidende Element im Spiel. Mit Hüpf- und Spezialattacken plättet Mario große und kleine Gegner im Nu.



CUBE

INFORMATION

PAPER MARIO 2

PUBLISHER: NINTENDO

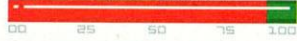
HERSTELLER: INTELLIGENT SYSTEMS

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



04 '04



22. JULI '04



11. OKT. '04

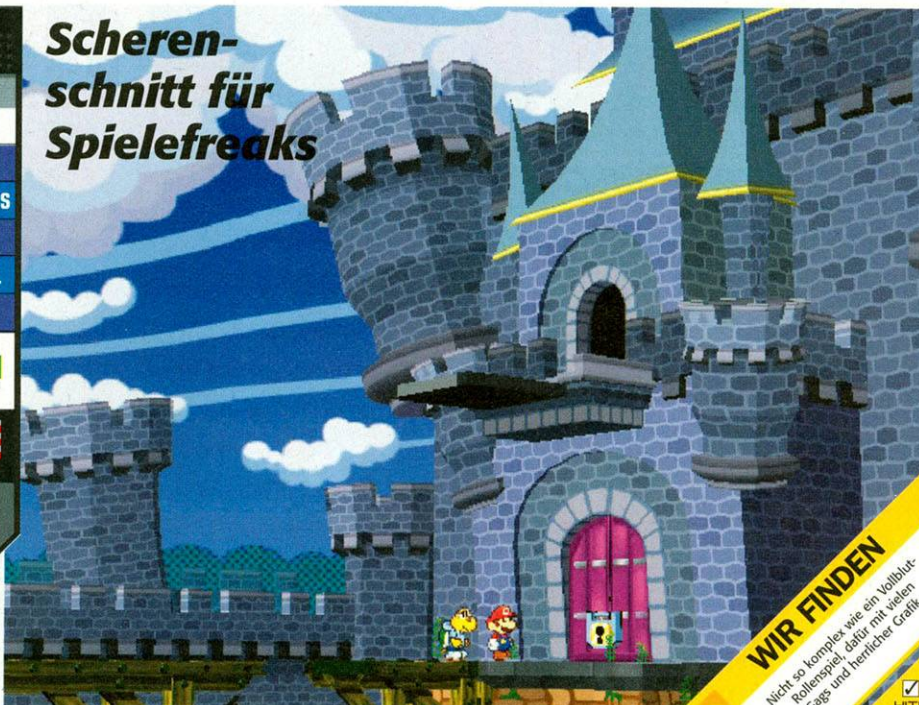


Huch, was ist das? Ein zwei- bis dreidimensionales Rollenspiel-Jump'n'Run!

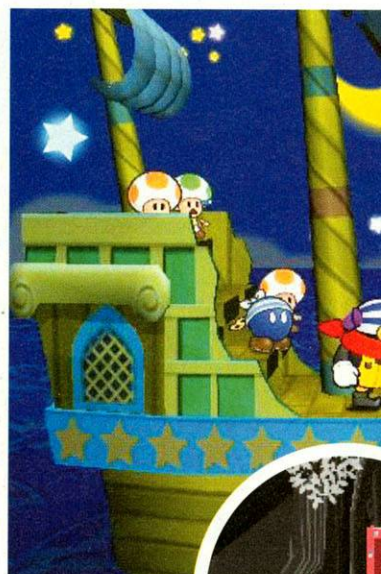
EGAL WIE OFT

Mario Prinzessin Peach aus den schurkischen Klauen eines Fieslings errettet, es findet sich immer wieder ein durchtriebener Schurke, der die holde Maid verschleppt. Diesmal ist es aber nicht Bowser, der Erzrivale des Jump'n'Run-Helden, sondern der gemeine Riesendrache Hooktail, der die Monarchin des Pilzkönigreichs gekidnappt hat. Klar, dass Mario die Prinzessin auch dieses Mal nicht hängen lässt und sich auf den Weg macht, um dem Feuer spuckenden Unhold eine Lehre zu erteilen. Diesmal kämpft sich Mario aber nicht etwa durch ein konventionelles Jump'n'Run, selbst wenn die Bilder das vermuten lassen: Vielmehr erwartet dich ein Action-Rollenspiel, bei dem Geschicklichkeitstests und Rundenkämpfe für eine ungewöhnliche Genremischung sorgen. Doch mehr noch als beim vergleichbaren Vorgängerspiel »Paper Mario« (für die Nintendo-64-

Scherenschnitt für Spielefreaks



WIR FINDEN
Nicht so komplex wie ein Vollblut-Rollenspiel, dafür mit vielen Gags und herrlicher Grafik.



In der abgefahrenen Welt dienen die S-Blöcke als Speicherpunkte



Marios cooler Origami-Trick: Im Nu faltet er seinen Körper zum Papierflieger



Konsole) springt vor allem die Grafik ins Auge. Mario bewegt sich durch kunterbunte 3D-Kulissen, in der die meisten Gegenstände und Personen aussehen, als wären sie auf ein Blatt Papier gemalt und ausgeschnitten worden. Diese Scherenschnitt-Welt erinnert an »Wario World« und entwickelt einen reizvollen Retro-Charme. Dabei tragen vor allem die herrlich flüssig animierten Figuren viel zum großartigen Look von »Paper Mario 2« bei.

Wie in einem Rollenspiel üblich, darf sich der Spieler innerhalb gewisser Grenzen frei bewegen. Man kann andere Figuren befragen, Informationen sammeln, das Gelände nach Gegenständen erkunden. Aber durch seine Scherenschnitt-Fähigkeiten hat Mario mehr drauf als andere Helden. Er kann sich zum Beispiel zu einem Papierflugzeug falten, vom Wind davontragen lassen und mit etwas Glück, plus dem richtigen Händchen für die Steuerung,

hoch gelegene Orte erreichen. Außerdem kann er sich um 90 Grad drehen; man sieht ihn dann im Profil, platt wie eine Flunder. In dieser Form ist es ein Leichtes, durch Engstellen und Risse in Gemäuern zu schlüpfen. Im Lauf des Abenteuers schließen sich dem Helden viele Wesen aus der Mario-Welt an. So kann der Spieler beispielsweise einen Goomba (einen braunen Pilz mit vorstehenden Eckzähnen) oder eine rote Koopa Troopa (also eine rote Schildkröte) als Partner wählen. Außerdem wird der Spielverlauf durch Rollentausch angereichert. An vorbestimmten Stellen gibt Mario die Heldenrolle an Prinzessin Peach und Bowser ab; so lernt man die Handlung auch aus deren Sicht kennen.

Dabei gibt sich »Paper Mario 2« immer ziemlich streitlustig. Sobald Mario auf Gegner trifft, wird ein Kampf-Screen eingeblendet, den Besitzer des Game-Boy-Advance-Titels »Mario & Luigi Superstar Saga«

PAPER MARIO 2

»DICH ERWARTET EIN ACTION-ROLLENSPIEL, BEI DEM GESCHICKLICHKEITSTESTS UND RUNDENKÄMPFE FÜR EINE UNGEWÖHNLICHE GENREMISCHUNG SORGEN.«

CUBE
VORSCHAU



⬇ Mario gegen alle:
Bombastische Schlachten erwarten den Spieler



sofort wieder erkennen. Es kommt zu einer rundengeordneten Schlacht, die so lange dauert, bis nur noch einer der Kontrahenten steht. Angriff, Flucht, Einsatz von Items – solche Entscheidungen folgen Schlag auf Schlag. Jede Figur bringt spezielle Fähigkeiten zum Einsatz. Entscheidend ist das Timing. Bei Marios Hüpfangriff muss der Spieler genau zum richtigen Zeitpunkt den A-Knopf erneut drücken, da der Sprung sonst nur halb so viel Energie abzieht oder sogar ins Leere geht. Da dieses Timing bei jedem Charakter unterschiedlich ist, braucht es einige Übung, bis Mario und seine Genossen voll unter Kontrolle des Spielers sind. Ähnlich kritisch ist es, Attacken der Gegner zu

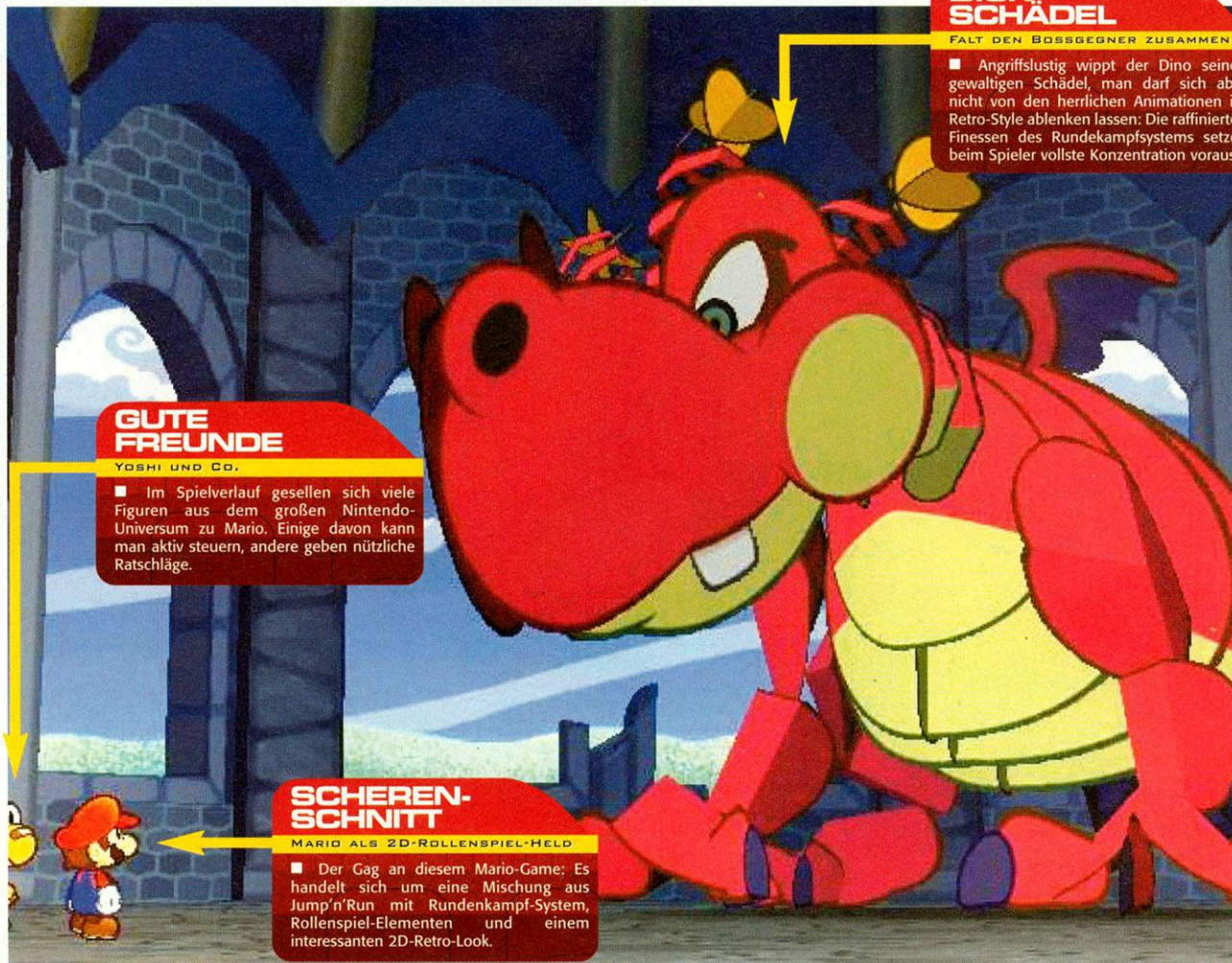
blocken. Drückt der Spieler im richtigen Bruchteil einer Sekunde den Feuerknopf, springt Mario über den heranstürmenden Gegner und fügt ihm im besten Fall sogar Schaden zu. Da große Gegner bei Standardangriffen nicht klein begeben, sind die sehenswerten Spezialangriffe natürlich hoch willkommen. Doch um sie auslösen zu können, muss Mario erst die Gunst eines fiktiven Publikums gewinnen: Wenn sich der Klempner tapfer schlägt, bekommt er Anfeuerungsrufe, seine Energieleiste füllt sich, er kann eine todbringende Combo vom Stapel lassen oder den Gegner mit einem mächtigen Hammer vertrimmen. Mit jedem Sieg erringt Mario Erfahrungspunkte, die ihn und seine Truppe stär-

ken. Es ist am Spieler zu entscheiden, welche Figur stärker oder schneller werden soll und welche spezielle Fähigkeit ausgebaut wird. Da steckt also eine ganze Menge an Spielspaß drin. Wahrscheinlich erwartet uns mit »Paper Mario 2« ein Muss-Titel wie

»Metroid Prime 2«, nur ganz anders; also eine flüssig spielbare und über Wochen motivierende Ergänzung der Spielesammlung.

SEBASTIAN WEIDENBECK

MARIO 2



GUTE FREUNDE

YOSHI UND CO.

■ Im Spielverlauf gesellen sich viele Figuren aus dem großen Nintendo-Universum zu Mario. Einige davon kann man aktiv steuern, andere geben nützliche Ratschläge.

SCHERENSCHNITT

MARIO ALS 2D-ROLLENSPIEL-HELD

■ Der Gag an diesem Mario-Game: Es handelt sich um eine Mischung aus Jump'n'Run mit Rundenkampf-System, Rollenspiel-Elementen und einem interessanten 2D-Retro-Look.

DICKSCHÄDEL

FALT DEN BOSSGEGNER ZUSAMMEN

■ Angriffslustig wippt der Dino seinen gewaltigen Schädel, man darf sich aber nicht von den herrlichen Animationen im Retro-Style ablenken lassen: Die raffinierten Feinheiten des Rundenkampfsystems setzen beim Spieler vollste Konzentration voraus.

CUBE UNSER EINDRUCK

EIN ROLLENSPIEL VOLLER IDEEN



- ⊕ Witzige Story
- ⊕ Top-Grafik
- ⊕ Einfallsreiches Kampfsystem
- ⊕ Einzigartiges Gameplay
- ⊖ Schweres Angriffstiming

MEINUNG

■ So mögen wir das! Der zweite Teil des witzigen Mario-Rollenspiels hat nichts von seinem Charme eingebüßt. Grafisch wunderbar weiterentwickelt und spielerisch immer noch ein echter Muss-Titel.

GUT!



ANIMAL C

CUBE

INFORMATION

ANIMAL CROSSING

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SIMULATION

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



24. SEPT. '04 14. DEZ. '01 15. SEPT. '02

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: fossile

Alltag
macht
Spaß!

WIR FINDEN
Das perfekte Spiel um den
Adrenalin-Peak wieder auf
Normalmaß zu drücken. Ein
Spiel wie Urlaub!



Dieses Museum sollte mit Fischen, Schmetterlingen und Fossilien belebt werden



Connectivity-Extra: Nur wer seinen GBA an den Cube koppelt, kann diese Südseeinsel erkunden



Wer »Harvest Moon« mochte, der wird in diesem Exoten seine Erfüllung finden

ALS ES IN Japan erschien, hatte »Animal Crossing« die denkbar besten Voraussetzungen für einen kapitalen Flop: Ein völlig unbekannter Name, verstaubte Grafik, Dudelmusik und ein Spielprinzip, das auf den ersten Blick mehr Ähnlichkeiten mit dem Job eines Gartenarbeiters als mit Adrenalin treibendem Spielspaß zu tun hat. Nichtsdestotrotz hatte sich rasch eine eingeschworene Fangemeinde entwickelt, die sich durch eine beispiellose Aktivität in der Internet-Community des Spiels auszeichnete. Das ist übrigens zweieinhalb Jahre her. Mit rekordverdächtigter Verspätung findet dieser außergewöhnliche Titel endlich den Weg zu uns.

Aber besser spät als nie, denn »Animal Crossing« hat schon etwas Besonderes an sich. Der Spieler findet sich als einziger Mensch in einer kleinen Waldgemeinde mit liebenswert durchgeknallten und sprechenden Tieren wieder. Dort schlendert er erst mal gemütlich herum und hält einen ungezwungenen Plausch mit dem erstbesten Schwein oder

einem hysterischen Vogel namens Anchovy. Jeder der Bewohner hat einen ganz speziellen Charakter und versorgt dich nicht nur mit Informationen, sondern gibt dir auch kleine Aufgaben, wie zum Beispiel das schon ewig verliehene Buch des Nilpferds von nebenan doch endlich einzufordern. Dafür gibt's dann eine Belohnung, zumeist in Form von Möbeln für das Eigenheim, das man mit zunehmender Spielzeit zu einer zünftigen Villa mit Ober- und Erdgeschoss ausbauen und nach Belieben einrichten kann.

In »Animal Crossing« geht es nicht darum, knifflige Rätsel zu lösen, Schalter umzulegen oder fiese Obermotze zu besiegen. Vielmehr führt man hier ein virtuelles Leben im Einklang mit der Natur und den Bewohnern des Dorfes. Der absolute Clou des Spiels: Es läuft in Echtzeit ab und richtet sich nach der internen Uhr des Gamecube. So verändert sich das Dorf je nach Tages- und Jahreszeit. Im Herbst fallen die rotbraunen Blätter von den Bäumen, im Winter stapft man durch eine idyllische Schneelandschaft.

Auch die wichtigsten Feiertage des Lebens, wie Weihnachten, der Valentinstag oder sogar der eigene Geburtstag, werden im Spiel gefeiert. Beim Durchstreifen des Dorfes gibt es einiges zu tun. Es wollen Fossilien ausgegraben, seltene Fische im Fluss und im Meer gefangen oder Insekten mit dem Netz in die Sammlung befördert werden. Nebenbei kümmert man sich um die Landschaftspflege. Unkraut wird ausgerupft und Bäume werden gefällt, denn nur wenn auch genug Licht vorhanden und die Umgebung sorgfältig gepflegt ist, bleiben die oft launischen Bewohner dem Dorf erhalten. Als sozial engagierter Mensch sollte man sich auch hin und wieder dazu herablassen, den Bewohnern Briefe zu schreiben, am besten mit beigelegtem Präsent. Enthalten die Schreiben keine wüsten Beschimpfungen, danken es einem die Tiere oft im Gegenzug mit netten Geschenken – zum Beispiel einem neuen Outfit. Dieses kann man übrigens genauso nach seinen eigenen Vorstellungen verändern wie die Aufschrift auf der Haustür oder dem

»SCHON BALD GUCKT MAN TÄGLICH KURZ NACH DEM FRÜHSTÜCK NOCH SCHNELL IN DER WELT VON ANIMAL CROSSING VORBEI.«

ROSSING



RETRO-FLAIR

NES-KLASSIKER!

Nach getaner Arbeit darf man sich unter anderem mit »Excitebike«, »Clu Clu Land«, »Soccer« (Bild) und anderen NES-Spielen die Zeit vertreiben. Die Oldies kann man entweder käuflich erwerben, in der Tombola gewinnen oder man bekommt sie als Geschenk an besonderen Tagen.

Die eigenen vier Wände

Die Konsole bestimmt die Zeit: Weihnachten kann immer nur am 24.12. gefeiert werden

Regenschirm: Ein integriertes Malprogramm macht's möglich.

Manch einer mag sich spätestens hier fragen: Wozu das Ganze? Was ist das Spielziel? Schon diese Frage beleuchtet den besonderen Reiz des Spiels: einerseits ist da die Sammelwut, jedes Insekt, jeden Fisch, jede Fossilie sein Eigen zu nennen. Das ist nämlich gar nicht so einfach, findet man doch manche Fische beispielsweise nur in bestimmten Teilen des Meeres und zu festen Tageszeiten. Andererseits gaukelt das Spiel vor, in einer echten dynamischen Welt zu leben, deren Tagesablauf mit der realen Welt einhergeht – wie gesagt, alle Zeit im Spiel ist an die Systemuhr im Gamecube gekoppelt. Schon bald ertappt man sich dabei, täglich kurz nach dem Frühstück noch mal schnell in der Welt von »Animal Crossing« vorbeizuschauen, einfach nur um nachzusehen, ob es etwas

Neues gibt, wie es den Bewohnern geht, beziehungsweise ob vielleicht sogar jemand zugezogen ist.

Dabei ist das Spiel kein reines Solovergnügen. Auf einer Memory Card finden bis zu vier Spieler ein Zuhause, die dann abwechselnd den gleichen Ort besuchen können. Mittels eines Code-Systems kann man Gegenstände mit Spielern aus aller Welt tauschen und sogar deren Dörfer besuchen – vorausgesetzt man hat die Memory Card des anderen. Apropos Memory Card: In der US-Version war dem Spiel eine beigelegt, wir hoffen, dass dies bei der deutschen Version genauso ist. Die Grafik ist zwar nicht mehr zeitgemäß, fügt sich aber wunderbar ins Gesamtbild. Wegen des unschlagbaren Knuddelfaktors und des Sammel- und Shoppingtriebs ist »Animal Crossing« übrigens hochgradig Freundin-kompatibel und für Zockerinnen geeignet.

ROBERT HÄUSLER



Ähnlich entspannend, aber weniger Spieltiefe: »Harvest Moon«

CHILL-OUT-GAMES

Ein Genre setzt sich durch

Die Spiele »Harvest Moon: A Wonderful Life« und »Animal Crossing« haben vieles gemeinsam. Sie sind ungemein entspannend und laufen dabei jeder Meeresrauschen- und Vogelgezitscher-CD den Rang ab. Beide Titel geben dem Spieler das Gefühl in den Tag hineinzuleben und Mitglied einer kleinen virtuellen Welt zu sein. »Animal Crossing« treibt dieses Prinzip der absoluten Erholung auf die Spitze, während »Harvest Moon« etwa mit der Gründung einer Familie noch gewisse rudimentäre Spielziele vorgibt und durch den stark beschleunigten Zeitablauf für unnötige Hektik sorgt. In »Animal Crossing« setzt sich jeder seine Ziele selbst. Du willst dein Heim zum perfekt durchgestylten Luxusappartement machen? Kein Problem, die Menge der Einrichtungsgegenstände ist schier unbegrenzt: Von der Musikbox mit individuell wählbarer Musik bis hin zur Designer-Regalwand ist alles vertreten. Oder man bringt einfach den ganzen Tag mit angeln zu. Quod libet – so entspannend kann zocken sein.

CUBE UNSER EINDRUCK

ENTSPANNENDE TIERPFLEGE



- + Benutzt die Cube-Uhr
- + Item-Tausch mit anderen Spielern
- + GBA-Connectivity
- + Süchtig machender Sammeltrieb
- o Veraltete Technik

MEINUNG

■ Obwohl man hier Tätigkeiten des Alltags nachspielt, ist »Animal Crossing« keineswegs ein alltägliches Spiel. Scheinbar ohne Ziel durch ein Dorf voll mit putzigen Tieren zu stapfen, polarisiert – man liebt oder man hasst es.

SUPER!

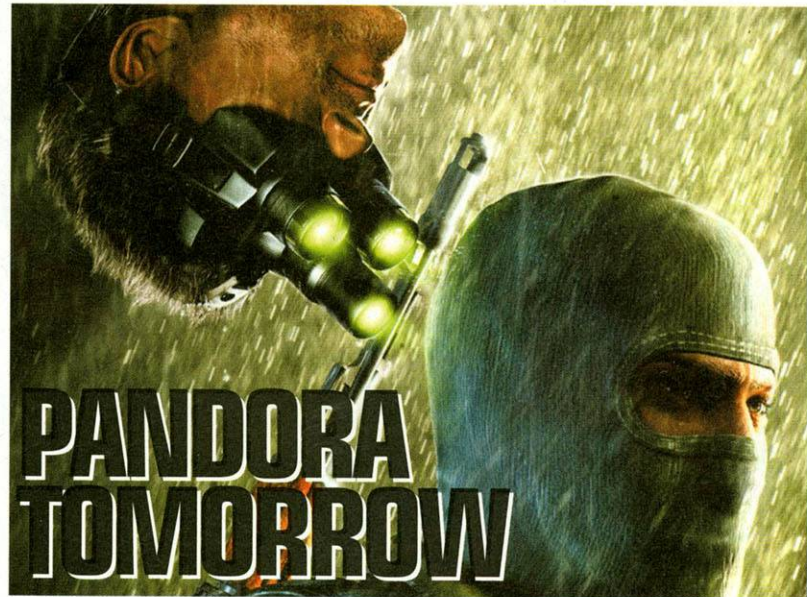
CUBE

AUSGABE AUGUST '04

Spieletests

AUGUST, AJAJ!

KANN ES SEIN, dass die Spielehersteller einen ähnlich heißen Sommer wie im vergangenen Jahr erwartet haben? Irgendjemand muss glauben, wir Cube-Besitzer wollten uns nur die Sonne auf den Pelz brennen lassen, und deshalb müssten im Juli und August kaum Spiele erscheinen. Jetzt haben wir den Salat: Ein zweiter Jahrhundertsommer lässt auf sich warten, und es gibt kaum Topgames, die uns an den Bildschirm fesseln. Daher kommt es, dass der Testteil dieser Ausgabe so dünn ausfällt wie »Paper Mario« in der dritten Dimension. Interessant ist, dass das Sommerloch genau bis Ende September hält. Ab dann stehen dutzendweise Highlights auf den Terminlisten der Hersteller. Allein sechs Titel aus der Sports-Serie von EA haben sich für den Test in der kommenden Ausgabe des Cube-Magazins angekündigt. Immerhin haben Freunde gepflegter Action momentan keinen Grund zur Klage: »Spider-Man 2« haut rein, genauso wie »Pandora Tomorrow«, das wir als US-Version bereits in der letzten Ausgabe im Exklusivtest hatten. Ein paar Sätze noch zur deutschen Version von »Pandora Tomorrow«, die am 29. Juli erscheinen soll: Leider hat uns bis Redaktionsschluss kein testfähiges Muster erreicht. Damit du trotzdem aktuell informiert bist, bieten wir dir einen besonderen Service an. Du kannst den brandaktuellen Test der deutschen PAL-Version auf unserer Homepage nachlesen, und zwar voraussichtlich ab dem 20. Juli. Besuch dazu unser Cube-Magazin-Forum im Internet und klick auf die Rubrik »Neue Games«. Die Adresse: www.cubemagazin.de. Falls du keinen Internet-Zugang hast, keine Sorge: Selbstverständlich steht der PAL-Test auch in der nächsten Ausgabe des Cube-Magazins! Noch ein Grund mehr, sich das erste Heft nach unserer kurzen Sommerpause zu krallen: am Kiosk ab dem 24. September



@ Nach unserem Exklusivtest der US-Version (in der letzten Ausgabe) hat das deutsche PAL-Testmuster den Redaktionsschluss knapp verpasst. Du kannst unser Test-Update ab dem 20. Juli trotzdem lesen. Wie, verraten wir dir links.

EUER TEAM VOM CUBE-MAGAZIN

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:
»Spider-Man 2«,
»Gran Turismo 4 Prologue«
(PS2)
FREUT SICH AUF:
»Metroid Prime 2«,
»NFSU 2«

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

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

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Spider-Man 2«,
»Knights of the Temple« (PC)
FREUT SICH AUF:
»The Legend of Zelda«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Pandora Tomorrow«,
»Far Cry« (PC)
FREUT SICH AUF:
»The Legend of Zelda«,
»Geist«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

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

MATTHIAS LAUSMANN



REDAKTION
CUBE

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

ROBERT HÄUSLER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Animal Crossing« (US-
Import), »Silent Hill 4« (PS2-
Import)
FREUT SICH AUF:
»Metroid Prime 2«,
»Baten Kaitos«

SEBASTIAN WEIDENBECK



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Spider-Man 2«,
»Virtual Boy«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: The Four Swords +«,
»Paper Mario 2«



SPIDER-MAN 2

48 Marvels Comic-Held mischt momentan die Kinos auf, und pünktlich kommt er auch auf den Gamecube: Dich erwartet temporeiche Superhelden-Action mit optischen Schwächen, aber viel Tiefgang und viel Spielraum.

SAMURAI JACK

54 Segas Fernost-Held hat ein Kinn wie Schumi und einen Wumms wie Conan: Mit seinem Samurai-Schwert metzelt er sich durch ein fröhliches Kunterbuntland.

ROBOCOP

56 Ach herrje, ein Cop aus Blech als Held eines Ego-Shooters. Leider sieht die Grafik so alt aus, wie die zugrunde liegende Filmvorlage ist.

POOL 2004

59 Eine ruhige Kugel schieben? Nicht hier: Bei dieser Pool-Simulation ist ständige Konzentration und ein wacher Verstand gefragt.

SHREK 2

58 Der grüne Oger Shrek, seine Vermählte Fiona und deren Freunde machen uns in der deutschen Fassung fast noch mehr Spaß als im US-Original.

LEGEND OF GOLFER

60 In Fernost hat »Mario Golf« längst ausgedient, Japaner putten lieber bei Nintendos neuer Golf-Simulation ein. Warum? Das verrät unser Importtest!

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wann erscheint es, wie viele Leute können teilnehmen, welcher Hersteller ist verantwortlich, welche Sprache sprechen das Spiel und die Anleitung.



VIDEO

Unser besonderer Service für dich: Immer wenn du unter dem Info-Kasten ein Kamerasymbol abgedruckt siehst, haben wir von dem Spiel ein Video gemacht und auf unserer Homepage zum Download abgelegt. Auf einen Klick siehst du, wie das Spiel live aussieht. Um Zugang zum Video zu erhalten, musst du nur auf der Homepage den Code eintippen, der unter dem Kamerasymbol abgedruckt steht. Wir freuen uns auf deinen Besuch bei www.cubemagazin.de!

STANDPUNKT

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

AUF EINEN BLICK

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



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.



SPIDER-MAN 2

CUBE

INFORMATION

SPIDER-MAN 2

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: TREVARCH

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 24 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

+ ENORMES TERRAIN

+ VIEL BEWEGUNGSFREIHEIT

+ COOLE MOVES

+ INTERESSANTE STORY

+ TAG-/NACHTWECHSEL

▣ ZWIESPÄLTIGE GRAFIK

▣ KEIN MULTIPLAYER



ERHÄLTICH

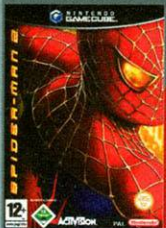


ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: marvel



Was kommt von oben?
Genau: alles Gute

Tentakel-Terror in Manhattan: Der Kinofilm überrascht mit atemloser Nonstop-Action, die Cube-Umsetzung mit Spieltiefe und Bewegungsfreiheit. Mach Doc Ock platt, Spider-Man!

WO EIN WEISSER

Fleck ist, da gibt's auch einen dunklen. Einem Minuspol steht immer ein Pluspol gegenüber. Und wenn ein Oberschurke die Welt erobern will, dann tritt ihm ein Superheld entgegen. Einer wie Spider-Man, der seit 42 Jahren New York rettet und der seit seinen beiden Kinoerfolgen Millio-

nen Fans um sich versammelt. Zum zweiten Ausflug auf die Leinwand präsentiert Activision eine gelungene Filmumsetzung.

Der größte Unterschied zum Vorgängerspiel: An der Seite von Spider-Man bewegt man sich frei durch Manhattan und einige angrenzende Stadtteile von New York City; die linearen Abläufe aus dem ersten »Spider-Man«-Game sind passé. Der Film

liefert das Gerüst für eine Rahmenhandlung, die Story ist aber nur lose um die vielen Fights und Geschicklichkeitstests herum gebaut. Man muss schon gezielt markierte Treffpunkte aufsuchen und dort den roten Faden der Handlung aufnehmen wollen, sprich sich von Renderszenen erzählen lassen, wie der brave Dr. Otto Octavian zum fiesen Doc Ock mutiert

Manhattan, mittags

Ein Tag mit Peter Parker alias Spider-Man

10:30

Mein Name ist Peter Parker. Am Tag verdiene ich als Pizzabote ein paar Dollar, nachts trete ich als Spider-Man Gangstern in den Arsch. Aber eigentlich ist es egal, ob die Sonne oder der Mond scheint. Wenn ich vormittags auf meinem Pizzamofa durch die

Gassen flitze und Unrecht sehe, werde ich eben auch nach dem Frühstück zu Spider-Man und greife ein. Selbst wenn die Pizza kalt wird. Und das wird sie oft.

10:45

Heute bekomme ich meine letzte Chance, sagt der Ober-Pizzabäcker. Sechs Calzone müssen bis 11 Uhr ankommen, sonst braucht der Kunde nichts zu bezahlen. Wenn diesmal wieder etwas dazwischen kommt, bin ich meinen Job los.



»DER BLICK VON DEN WOLKENKRATZERN OFFENBART EIN ATEMBERAUBENDES PANORAMA; DA WIRD ES EINEM FAST SCHWINDLIG ... «

VOLLE ENERGIE

VOLLER BALKEN, VOLLER ERFOLG

■ Die Energieanzeige verrät zweierlei: Rot zeigt Spider-Mans Gesundheit an; Schläge, Projektile und tiefe Stürze nagen am Heldenleben. Der blaue Pegel sinkt, wenn man den Zeitlupen-Modus aktiviert und die Action bremst.

AUS DEM HANDGELENK

VIELSEITIGE SPINNEN-SCHNÜRE

■ Spider-Mans Hauptwaffe sind die klebrigen Schnüre, die er aus dem Handgelenk verschießt. Diese kann er wie eine Liane nutzen oder als Waffe, um Gegnern die Uzi aus den Händen zu reißen, sie mit einem Lasso-Move einzufangen und dann an einen Lampenpfosten zu vertäuen.

WO BIN ICH?

PRAKTISCHE UMGEBUNGSKARTE

■ Gegner sind rot markiert, Objekte weiß, Missionsziele blau. Höhenunterschiede werden durch Balken angezeigt. Zusätzlich kann man eine zoombare Karte von ganz Manhattan abrufen und sich alle Haupt- und Bonusziele anzeigen lassen.



11:05

Hatte Kundschaft. Autodiebe, huschhusch hinter Gitter. Habe die Pizzas fünf Minuten zu spät geliefert. Bin gefeuert.

13:00

Gott sei Dank, ein Anruf von J.J. Jameson, Chefredakteur vom Revolverblatt »Daily Bugle«. Ich schwing mich zum Dach des Verlagsgebäudes hoch, klettere durch einen Luftschacht ins Innere. Da, ein Pfeilsymbol, hier kann ich mich umziehen. Jetzt bin ich wieder Peter Parker.

13:03

Das alte Lied! J.J. braucht eine Schlagzeile, also will er Spider-Man als Schurken hinstellen. Er fordert meine Hilfe als Fotograf, denn er hält mich für einen Freund von Spider-Man. 50 Dollar für Aufnahmen? Warum nicht?

13:30

Bin ganz oben. Klettere mehrere Wolkenkratzer hinauf, schieße Fotos, finde Wolkenkratzer-Tokens als Belohnung und bringe J.J. die Bilder.





ÜBERALL SPIDER-MAN!

COMIC, MOVIE, GAME ...

Über vierzig Jahre hat Spider-Man auf dem Buckel: Erfunden wurde er 1962 als gemeinsame Schöpfung von Marvel-Mitbegründer Stan Lee und Designer Steve Ditko. Die Figur ist geprägt vom Widerspruch zweier Leben: Der unglücklich verliebte Student Peter Parker hier, sein Alter Ego, sprich Superheld Spider-Man, da. Spider-Man kann Wände hochkrabbeln, Spinnenfäden verschießen und setzt seine Kräfte für das Gute ein. Seinen ersten Auftritt hatte er im Rahmen der gefloppten Superhelden-Comic-Sammlung »Amazing Stories«. Seine Figur hinterließ einen so nachhaltigen Eindruck, dass die Serie kurzerhand in »Amazing Spider-Man« umbenannt und 1963 neu veröffentlicht wurde.

Seitdem hat sich Spider-Man zu einer Figur entwickelt, die überall ihre Fäden spinnt. Die Hollywoodproduktion »Spider-Man« spülte 2002 weltweit über 820 Millionen Dollar in die Kinokassen und ist damit der fünfterfolgreichste Film in der Geschichte des US-Kinos. Was wieder einmal beweist, dass US-Cineasten keinen verlässlichen Geschmack haben; selbst Spider-Man-Fans geben offen zu, dass der Streifen seine Längen hat. Pünktlich zum Kinostart des Nachfolgers lässt Filmverleiher Columbia Tristar die Marketingmaschinerie voll anlaufen. Wer den Spinnenmann gut findet, kann ihn sich als Plastikfigur nach Hause holen, den Soundtrack hören, sich mit dem Hörbuch langweilen oder im offiziellen Souvenirmagazin blättern. Nur in das Videospiel, das ebenfalls »Spider-Man 2« heißt und dazu den Untertitel »Enter Electro« trägt, sollte man keinen müden Euro investieren: Dabei handelt es sich um eine ziemlich lausige Comic-Umsetzung aus dem Jahr 2000 für die PSOne-Konsole. Finger weg!



Spider-Man hat überall seine Fäden im Spiel ...



Hammer-Aussicht: Du kannst vom Wolkenkratzer bis zum Boden sehen!

und warum er New York vernichten will. Wer das erst später wissen will, kann frei Schnauze zwischen Wolkenkratzern herumturnen, die Gegend erkunden und jede Menge Aufträge meistern: Bankräuber einbuchen, Luftballons kleiner Mädchen retten, Massenschlägereien eindämmen, Unfallopfer schultern und in die Klinik tragen – was Superhelden eben jeden Tag so tun.

Nach einigen Stunden wiederholen sich leider die Aufgaben; dieses Problem teilt sich »Spider-Man 2« mit den ähnlich gelagerten Verkaufsrennern »Vice City« und »True Crime«. Nur besucht man eben als Superheld statt als Gangster oder Cop die mehr als 30 real existierenden Sehenswürdigkeiten, also zum Beispiel den Central Park,

Roosevelt Island, die Kathedrale von St. Patrick und (erst später im Spiel) die Freiheitsstatue.

Die Steuerung bietet sich in zwei Varianten an. Beim so genannten »einfachen Schwung« verankern und lösen sich jene Spinnenfäden automatisch, mit denen Spider-Man im Tarzanstil die Wolkenkratzer-Schluchten von Manhattan durchheilt. Das erleichtert das Herumturnen, allerdings zickt die Steuerung gerne mal. Dann schwingt der Spinnenmann links herum, wenn er eigentlich rechts herum soll. Mit der so genannten Profivariante klappt das besser. Hier muss man zwar manuell bestimmen, wann der Held den alten Faden verlieren und einen neuen auswerfen soll, aber das Timing geht bald

Manhattan, nachmittags

Ein Tag mit Peter Parker alias Spider-Man

15:20

Die Polizei braucht Spider-Man: Einbruch im New Yorker Museum of Modern Arts. Ich soll fünf Schurken dingfest machen. Eine kleine Prügelei, ich krieg 'ne Kugel ab, aber nichts Ernsthaftes.

15:23

Hey, wer ist die Braut da oben im Treppenhaus? Sieht klasse aus in ihrem schwarzen Catsuit. Erinnerst mich an Catwoman aus den Comics.

15:24

Die Frau hat eine große Klappe. Sie fordert mich zum Jump'n'Run-Duell über den Dächern von Manhattan. Meine Güte, ist die schnell! Hier geht's zweihundert Meter runter, das schafft sie wie nix! Gut, dass mir Kompassnadel



»NULL LEERLAUF! MAN WIRD KEINE SEKUNDE LANG DARÜBER IM UNKLAREN GELASSEN, WOHN MAN SICH WENDEN KÖNNTE UND WO ETWAS ZU TUN BLEIBT.«



Je später das Spiel, desto zahlreicher die Straßenbanditen



Ab und zu darf auch Spider-Mans Alter Ego, Peter Parker, in die Action eingreifen



Dr. Octopus: Der dem Wahnsinn verfallene Wissenschaftler terrorisiert mit seinen vier Bulldozer-Tentakeln ganz New York City!



Ja, spinne ich oder gewinne ich?

in Fleisch und Blut über. Diese Methode vermittelt dieses mitreißende Gefühl der Freiheit, dahin zu schwingen, wohin man will. Kommt es zu einem der vielen Straßekämpfe, stört allerdings die etwas gefühllose Reaktion der Steuerung. Es fällt schwer, Attacken gezielt auszuweichen und Spinnenfäden zu schießen. Wer dann noch das umfassende Power-Up-Programm nutzt und die gut 40 Extra-Combos in den Griff bekommt, darf sich als Köhner am Controller bezeichnen. Aber was soll die ungewohnte Belegung der Feuerknöpfe in den Menüs? Y statt B zum Wechsel zwischen Optionen, das braucht doch niemand!

Diesen Ärgernissen stehen viele liebenswerte Kleinigkeiten gegenüber. Zum Beispiel, dass der Held auf Knopfdruck ein angenehm hohes Lauftempo anschlägt. Einen prima Job erledigt außerdem die Autoziel-Funktion. Sie behält den aktuellen Gegner zuverlässig im Blick, was gerade Kämpfe gegen Bossgegner enorm erleichtert. Praktischerweise zeigen

Markierungssymbole und eine Karte immer genau die Position von Feinden, Missionen und Objekten an. Was all das bedeutet? Null Leerlauf! Man wird keine Sekunde lang darüber im Unklaren gelassen, wohin man sich wenden könnte und wo etwas zu tun bleibt. »Spider-Man 2« spielt sich mühelos, auch weil keine Ladepausen Spielfluss und Nerven töten.

Der Schwierigkeitsgrad überzeugt. Man kann sich zu Beginn in leichten Herausforderungen mit der Steuerung anfreunden. Nach zwei bis drei Stunden entwickeln sich die Scharmützel zu ausgewachsenen Straßenschlachten. So erreichen auch Action-Profis das Finale nicht binnen eines Abends. Die häufigen Wechsel zwischen ruhigeren Momenten und temporeichen Abschnitten, alle halbe Stunde ein Bossgegner-Fight und andere Höhepunkte, das spornt alles zu immer neuen Großtaten an. Trotzdem ist »Spider-Man 2« keine Liebe auf den ersten Blick, dafür ist die Grafik zu schlicht. Die spannende

HELDEN-TUNING

POWER-UPS OHNE ENDE

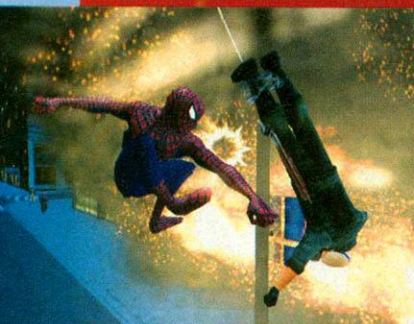
Wer sucht, der findet – in diesem Spiel rund 40 Kampf-Upgrades. Wer sie kauft, macht die Gegner mit Wirbelsprung, Dampfhammer und Megakicks extraplatt. Highscore-Jäger können außerdem etwa 30 Awards abstauben. So durch den »Hardcore Gamer Award«, der Zutritt zu einer Spielhalle mit alten Videospiel-Automaten gewährt. Den »Lover Hero Award« kassiert, wer wirklich alle Missionen schafft, an denen Mary Jane irgendwie beteiligt ist. Zu den skurrilen Versionen zählt der »Lifter of Spirits«-Award für Helden, die 25 Unbeteiligte retten, die an Lampenpfosten hängend oder aus Fenstern baumelnd um ihr Leben bangen. Wer sich richtig reinkniet, findet auf Hochhausdächern und in Betonschluchten 150 Wolkenkratzer-Tokens, dazu noch mal ebenso viele Normal- beziehungsweise Mega-Challenges. Außerdem führt das Spiel Buch: Der Statistik-Bildschirm verrät unter anderem, wie viele Sprünge Spider-Man hinter sich hat und wie viele Sekunden er an senkrechten Wänden gekrabbelt ist.

und Kondensstreifen den Weg zeigen, selbst wenn ich die Orientierung verliere.

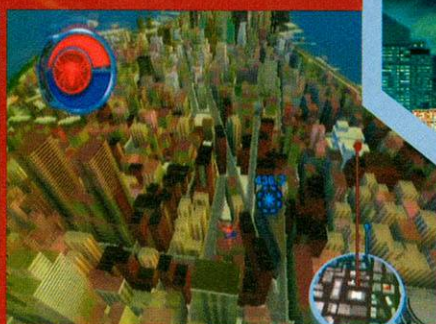
15:32

Ich hab die Frau gefangen und weiß jetzt ihren Namen: Felicia Hardy. Sie nennt sich »Black Cat«. Interessante Frau! Aber auf welcher Seite des Gesetzes steht sie?





Die zoombare Karte sieht nicht nur stark aus, sie ist zur Orientierung unverzichtbar!



DIE GBA-VERSION
In »Spider-Man 2« für den GBA macht der Spinnenmann eine gute Figur als Held eines 2D-Jump'n'Runs. Das Game ist mit Effekten gespickt, Bossgegnert-Fights in 3D-Grafik bilden die sehenswerten Höhepunkte.



Spinne ohne Furcht: Aus 400 Metern stürzt sich Spider-Man dem Ziel entgegen

EBEN DOCH KEIN KINO

PLATTE MIMIK, MUNDTOTE FIGUREN

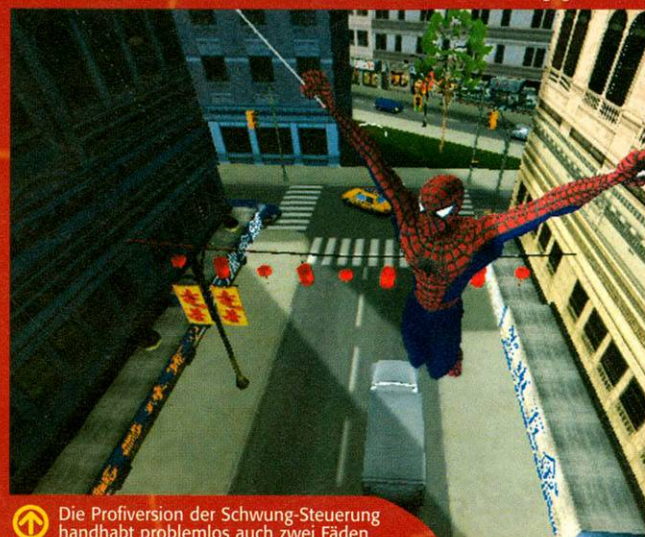
Die Hauptdarsteller des Films – Tobey Maguire als Peter Parker und Kirsten Dunst als Mary Jane Watson – geben eine gute Figur ab. Im Spiel ist das leider anders: Hier wirken sie leblos, steril und bei weitem nicht so glaubwürdig wie auf der Leinwand. Der Grund: Vom Renderintro abgesehen sind die filmischen Elemente direkt in die Game-Engine eingebunden. Die kann aber offenbar nur entweder das komplette Manhattan oder hübsche Figuren darstellen, aber nicht beides. Spricht man Passanten auf der Straße an, so sprechen die zwar, aber bewegen dabei oft nicht einmal die Lippen. Nur die Hauptfiguren Spider-Man, Mary Jane Watson, Dr. Otto Octavius und Harry Osborn besitzen eine gewisse Basismimik. Die ziemlich durchschnittliche Ingame-Grafik mag deshalb ein Grund dafür sein, dass die Action-Etappen nicht durch Original-Filmausschnitte verknüpft sind: Der Kontrast zwischen beiden Bilderwelten wäre zu stark gewesen. Insgesamt erzählt das Spiel die Geschichte eines einsamen Helden zwischen Liebe und Schicksal nicht halb so mitreißend wie der Kinofilm. Die Action stimmt trotzdem.



Im Vergleich zur Schauspielerin Kirsten Dunst ...



... wirkt die Pixel-Mary-Jane ziemlich blass



Die Profiversion der Schwung-Steuerung handhabt problemlos auch zwei Fäden

Handlung, die enorme Bewegungsfreiheit und die flotten Sprüche (»Guten Tag, mein Name ist Spidey und ich bin heute Ihr Superheld. Was kann ich für Sie tun?«) entfalten erst mit der Zeit ihren Charme.

Bei aller Kritik hat die Grafik ihre großartigen Momente. Beispielsweise wandert die Sonne über den Horizont, Tag und Nacht wechseln einander ab, schwarzes, rotes oder blaues Licht taucht die Kulisse in unterschiedliche Stimmungen. Der Blick von den Wolkenkratzern offenbart ein atemberaubendes Panorama: Wenn mehrere hundert Meter unter Spider-Man Autos und Menschen durch die Straßen wuseln, wird's einem beinahe

schwindlig. Dank dieses verblüffenden Effekts meint man fast den Luftzug zu spüren, der einen in schwindelnden Höhen umweht. Leider vermag der Rest der Grafik kaum zu begeistern. In den ersten Minuten macht sich sogar Enttäuschung breit, vor allem weil die Kamera viel Abstand zum Helden hält. So wirkt der muskelbepackte Superheld oft winzig wie ein rotblau gesprenkeltes Insekt. Man gewöhnt sich aber schnell an dieses Missverhältnis zwischen Schein und Sein und genießt die Vorteile der Kameraführung. Nämlich zum Beispiel die hervorragende Übersicht. Man weiß immer, was um einen herum vor sich geht. Außerdem legt die Kamera bei

Manhattan, abends

Ein Tag mit Peter Parker alias Spider-Man

18:50

Mary Jane ist die Frau, die ich liebe. Aber wir dürfen nicht zusammen sein. Denn als Spider-Man habe ich zu viele Feinde und brächte sie in Gefahr. Mary Jane hat heute ihren großen Auftritt als Theater-Schauspielerin. Hab von ihr eine Einladung

bekommen. Ich werde da sein und sie nicht enttäuschen.

18:56

Die Polizei jagt einen Autodieb durch die Straßen. Ich muss eingreifen! Aber schaff ich's dann noch rechtzeitig ins Theater?

19:36

Nein, zu spät. Mist, die Tür ist zu, und der Türsteher steht wie ein Fels im Weg. Als Peter Parker komm ich nicht gegen ihn an.

22:03

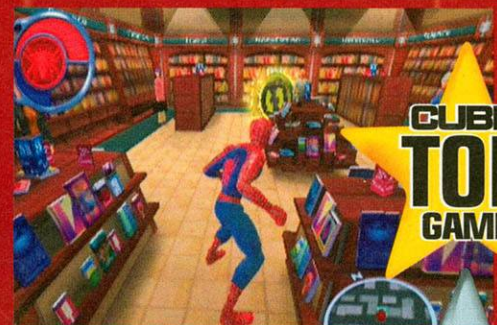
Ich treffe Mary Jane beim Bühnenaussgang. Sie ist sauer und

dampft mit einem anderen Typen ab. Was soll ich tun? Mary Jane würde mich verstehen, wenn sie wüsste, welche Verpflichtung ich als Spider-Man auf mich neh-

»ABER SPIDER-MAN 2 SPIELT SICH AUCH DESHALB SO MÜHELOS, WEIL KEINE NERVTÖTENDEN LADEPAUSEN MEHR DEN SPIELFLUSS UNTERBRECHEN.«



- ↑ Wer sucht, der findet: Zum Beispiel die Stelle, an der sich die Hersteller Treyarch und Spider-Man verewigt haben
- Ein Comic-Shop: Genau der richtige Platz, um Upgrades zu kaufen
- ← Einige harte Gegner kennen nur die Comic-Fans, wie zum Beispiel Electro



CUBE
TOP
GAME

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

SPIDER-MAN 2

➔ SUPERHELDEN-ACTION Á LA »VICE CITY«



GRAFIK
Nicht sehr detailliert, etwas statisch, aber sehenswert.



SOUND
Unauffällige Effekte, Rock- und Orchestermusik im Wechsel.



GAMEPLAY
Manhattan als Spielplatz für Schwing- und Fight-Action.



SPIELSPASS
Wer alle Extras finden will, ist einige Abende beschäftigt.



BESONDERHEIT
Viele Extras, Bonus-Wetthüpfen und einiges mehr.

ALTERNATIVE

Ähnliche Spielmechanik, nur mit Cop statt Superheld.



»TRUE CRIME«

STANDPUNKT

Ich hab das Ding nicht ganz so lang gespielt wie der Richy, war aber nie richtig begeistert. Die Grafik ist zu durchschnittlich und das Kampfsystem zu schlicht. Da hab ich mir mehr erhofft!

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8.5

ABWECHSLUNGSREICHE FIGHT-ACTION MIT ENORMER BEWEGUNGSFREIHEIT.

Positionen wechseln. Wer mag, kann per C-Stick und Z-Button die Kamera manuell bedienen.

Abschließend ein paar Sätze zur deutschen Version: Aus Aktualitätsgründen dient uns ein englisches PAL-Muster als Testgrundlage, da die eingedeutschte Version den Redaktionsschluss verpasst hat. Beide Versionen sind technisch und inhaltlich identisch, nur gibt sich Hersteller Activision für die hiesige Fassung nach eigenen Angaben viel Mühe mit Bildtexten und Sprachaufnahmen. Als Synchronsprecher sind die vertrauten Stimmen aus den beiden »Spider-Man«-Filmen zu hören. Also spricht Marius Clarén den Helden, und Bernd Rumpf

leiht dem Gegenspieler Dr. Octopus seine Stimme. Und mit Effective Media ist ein Synchronstudio verantwortlich, das bei »Shrek 2« einen Superjob gemacht hat.

Doch das wird nichts an der Tatsache ändern, dass Spider-Man, Mary Jane und Co. im Videospiel ziemlich steril wirken und einen weniger fesseln als im Kinofilm. Gerade diese Tatsache führt aber vielleicht dazu, dass Kenner der Filmvorlage die Aufgaben umso motivierter angehen. Denn sie haben die Figuren bereits ins Herz geschlossen und sind wesentlich heißer darauf, mit ihnen gemeinsam New York zu retten.

RICHARD LÖWENSTEIN

me. Aber ich muss das Geheimnis für mich behalten. Oder Spider-Man aufgeben ...

22:21
Tröstlich: Mein Freund Harry Osborn lädt mich ein. Ich lerne den

geachteten Wissenschaftler Otto Octavian kennen. Octavian erzählt von seiner Erfindung, einer Kernfusionsmaschine - einer künstlichen Sonne, die alle Energieprobleme löst.

22:26
Dr. Octavian zeigt mir den Fusionsreaktor. Um ihn bedienen zu können, verschmilzt er seinen Körper mit vier Robotertentakeln, die sich in Rücken und Rückenmark krallen. Jeder einzelne Arm ist so stark wie ein Bulldozer, mit Kamera und eigenem Verstand

ausgestattet. Wenn das nur gut geht!

22:32
Es geht schief. Die vier Klauen kontrollieren den Willen von Dr. Octavian. Er ist jetzt Dr. Octopus oder Doc Ock. Ich muss ihn stoppen!





CUBE

INFORMATION

SAMURAI JACK

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: ADRENINUM GAMES

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 35 BLOCKS

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

➤ ZAHLREICHE COMBOS

➤ AUFRÜSTBARE WAFFEN

➤ GEGNER ZU LEICHT

➤ EINFALLSLOSE RÄTSEL



Oh Jack, warum gerade du?



Jack zieht voll durch

HARTE SCHALE

WEICHER KERN

Im Spielverlauf findet Jack eine Reihe von Rüstungen. Die schwächste hält drei Treffer aus, die stärkste zwölf.



Wenn ein Kinn killen würde, hätte Jack schon gewonnen



SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Schwert einpacken, Kimono schnüren und die Welt retten

WER KENNT

Samurai Jack? Hierzulande wohl nur die eingefleischte Anime-Fangemeinde, denn weder die Comic-Vorlage noch die preisgekrönte TV-Zeichentrickserie haben bislang den Weg nach Deutschland gefunden. Immerhin hat es jetzt das Spiel »Samurai Jack: The Shadow of Aku« geschafft. Leider, möchte man fast sagen. Denn das Spiel kann der Serie nicht das Wasser reichen.

Worum geht es? Der wortkarge Krieger Samurai Jack wird in die Zukunft versetzt, in der ein böser Zauberer namens Aku die Welt beherrscht. Jack macht sich auf die Suche nach einem Portal, welches es ihm ermöglicht, in der Zeit zurückzureisen.

So will er verhindern, dass Aku an die Macht kommt. Natürlich versuchen Akus üble Schergen ihn mit allen Mitteln daran zu hindern. Jack findet das lästig und plättet sie mit seinem treuen Schwert. Nebenher rettet er noch ein paar Dörfer und findet deren entführte Bewohner. Und wenn ihm noch Zeit bleibt, dann löst er Rätsel. Wobei Rätsel ein wenig hoch gegriffen ist: Töte Feind um Schlüssel zu bekommen, nimm Schlüssel, finde entsprechende Tür. Keine wirkliche Gehirnakrobatik. All das wäre nur halb so schlimm, wenn wenigstens die Gegner eine Herausforderung darstellen würden. Aber leider, leider: keine Spur von KI. Die bösen Feinde taumeln einfach so auf Jack zu, und der verarbeitet sie zu Sushi. Selbst die fiesesten

Gegner sind schneller erledigt, als man »Shogun« sagen kann.

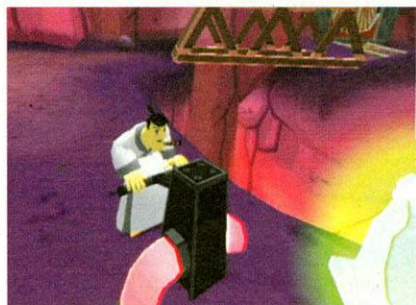
Dabei hat Jack kampftechnisch ziemlich viel drauf. Im Verlaufe des Spiels kann er einige beeindruckende Combos lernen, und für die ganz gemeinen Böslinge hat er den so genannten Sakai-Kampfmodus als Trumpf im Ärmel. Aktiviert man ihn, verlangsamen sich die Gegner auf Schneckentempo. Nur Jack wuselt weiterhin wie ein geölter Blitz herum und schlägt um sich. Der Sakai-Modus kostet Jack allerdings Zen-Energie. Die kann er jedoch wieder auffüllen, und mit etwas Glück und dem Sammeln von Artefakten lässt sich auch die Gesamtmenge von Jacks Zen-Energie erhöhen.

»ALLES WÄRE HALB SO SCHLIMM, WÜRDEN WENIGSTENS DIE GEGNER EINE HERAUSFORDERUNG DARSTELLEN.«



Insekten sind als Gegner ja okay, aber dieses orangefarbene Gas stimmt bedenklich

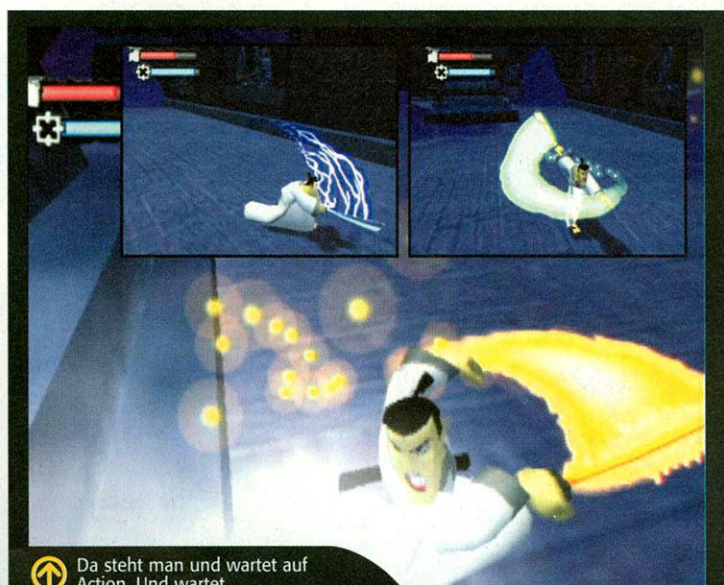
Was geht hier vor? Flammen, Explosionen ... cool!



All diese tollen Sachen passieren natürlich nicht im luftleeren Raum. Jack prügelt sich durch zahlreiche knallbunte Level, die es jedoch leider nicht schaffen, die Serienoptik rüberzubringen – ein häufiges Problem beim Versuch, eine 2D-Welt in die dritte Dimension zu bringen. Insgesamt gesehen ist Jacks Umgebung trotzdem sehr abwechslungsreich gestaltet. Von bedrohlich wirkenden Ruinen bis in die Gipfel gigantischer Bäume führt das Abenteuer. Zumindest optisch kommt keine Langeweile auf. Auch die Musik klingt gut und macht einiges wett. Doch das eigentliche Gameplay zieht »Samurai

Jack: The Shadow of Aku« gnadenlos herunter. Zu leichte Rätsel, zu einfache Gegner – selbst wenn man bedenkt, dass der durchschnittliche Spieler wohl um die zwölf Jahre alt sein wird, hat das Spiel eine Halbwertszeit von einer Hand voll Stunden. Im Endeffekt pflügt man recht unbehelligt durch die 24 Level, erfreut sich an den verschiedenen Combos, die Jack zu bieten hat, und ist zum Abendessen mit dem Spiel fertig. Es fehlt einfach das gewisse Etwas. Schade, man hätte wesentlich mehr daraus machen können.

THOMAS PETER



Da steht man und wartet auf Action. Und wartet ...

MÄCHTIGER ALS DIE FEDER

WAS IST BESSER ALS EIN SCHWERT? DREI NATÜRLICH.

Ein Schwert ist eine recht vielseitig verwendbare Waffe. Gegen Flammendämonen oder Wassermonster ist so ein Stück Stahl allerdings nur bedingt effektiv. Macht aber nichts, auch dafür findet sich Abhilfe: Wenn Jack unschuldige Zivilisten aus den Klauen der Schergen Akus befreit, bringen diese ihm zum Dank »Klingenmagie« bei. Im Endeffekt sind das neue Schwerter für Jacks Arsenal, von denen man insgesamt drei (Feuer, Elektrizität und Kristall) erhalten kann. Diese Teile erhöhen den Schaden, den Jack anrichtet, um 25 Prozent. Allerdings wirken sie auf verschiedene Gegner unterschiedlich effektiv, man muss also zuerst herausbekommen, was man gegen welchen Angreifer einsetzt. Klingenmagie gibt es aber nicht umsonst. Eine so aufgepeppte Klinge zu schwingen, kostet Jack Zen-Energie, und über die verfügt er nicht endlos. Darüber hinaus stärkt die Klingenmagie auch Jacks Fernkampfaffen, Pfeile und Wurfsterne. Grund genug, jedem Hilfeschrei nachzugehen. Die Anstrengung lohnt sich.

AUF EINEN BLICK

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

FLACHE ACTION, SCHNELL DURCHGEZOCKT



GRAFIK
Farbenfroh, aber nicht mehr.



SOUND
Klasse Soundtrack, gute Effekte.



GAMEPLAY
Hack'n'Slay bis zum Daumenkrampf.



SPIELSPASS
Eine Hand voll Stunden.



BESONDERHEIT
Übliche Plattformkost.

ALTERNATIVE

Ähnliches Gameplay, besseres Spiel, coolerer Charakter.

»X-MEN 2«

STANDPUNKT

Dutzendware: Sorry, aber von Sega bin ich bessere Spiele gewohnt. Kein Wunder, dass »Samurai Jack: The Shadow of Aku« ohne viel Aufhebens auf den Markt kommt.

GABI HERBST

TESTNOTE

5.9

ES KOMMT KEINE RECHTE STIMMUNG AUF – ZU VIEL IST HIER DANE BEN GEGANGEN.



ROBOCOP

Murphys Gesetz

CUBE

INFORMATION

ROBOCOP

PUBLISHER: AVALON

HERSTELLER: TITUS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

INTERAKTIVE UMGEBUNG

SCHWACHES ZIELSYSTEM

LAHMES TEMPO

FADE KULISSEN

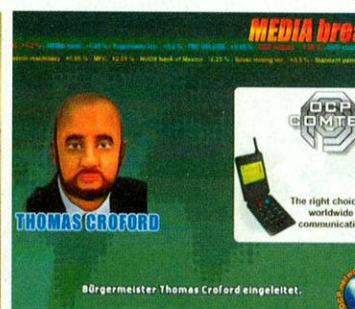
KEINE NEUERUNGEN



ERHÄLTICH ERHÄLTICH ERHÄLTICH



⬇ Siehst du dieses hübsche Bild? Ist aus einer Rendersequenz. Die anderen nicht ...



⬆ Unfassbar: am Missions-Bildschirm rührt sich nichts, abgesehen vom Nachrichtenticker



Eine Blechbüchse sorgt für Ordnung? Ohne uns!

IRGENDWANN

In naher Zukunft wird der Polizist Alex Murphy bei einem Einsatz tödlich verwundet und entstellt. Was liegt da näher, als ein wenig herumzuexperimentieren? So entsteht ein futuristischer Hightech-Cop mit mehr Blech als Verstand. Der sorgt als Robocop für Recht und Ordnung in Neo-Detroit. Als Beschützer unschuldiger Bürger muss man in diesem Ego-Shooter hart durchgreifen und kriminellen Abschaum beseitigen. In neun kurzen Missionen räumt Robocop auf, stellt Dealer, Kleinganoven, Diebe und anderes Gesocks.

Aufspüren und abknallen ist die Prämisse. Wohin sich die Story entwickelt, das wird erst nach einiger Zeit klar: Robocop soll einen finsternen Plan des Waffenherstellers OCP aufdecken, die Dealer der tödlichen Synthodroge »Brain Drain« stoppen und das bösartige Computerhirn »Mind« ausschalten. Das alles macht die Geschichte interessant, aber das Spiel nicht besser. Auf gute Ideen ist Robocop nämlich nicht

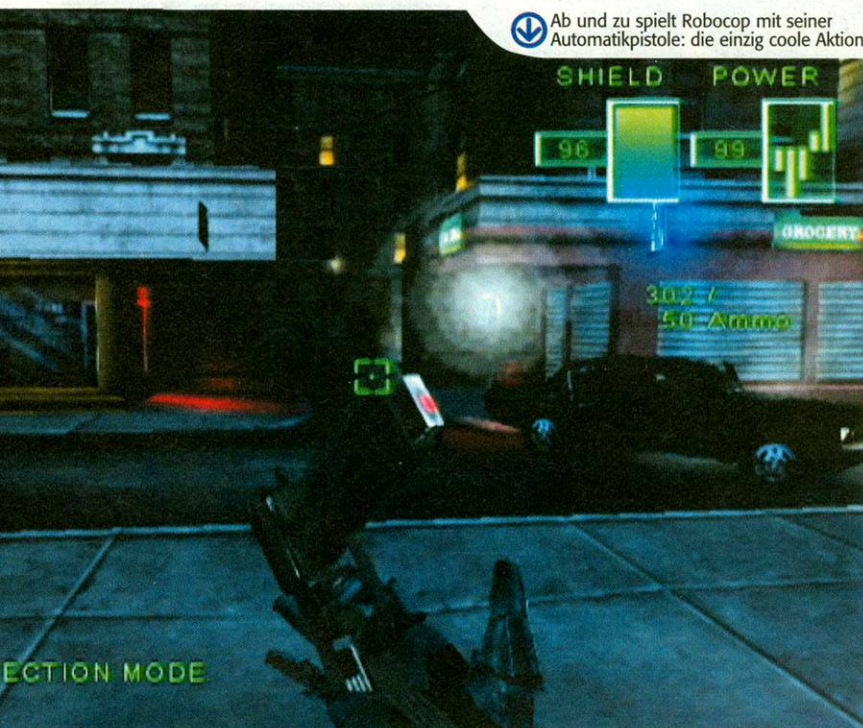
programmiert. Um Unmengen an feindlichen Menschen und Robotern unschädlich zu machen, nutzt der Blechkamerad mal seine Beretta, dann ein automatisches Gewehr, später eine Gatling-Gun, Plasma-Beamer, Raketenwerfer und einen elektrostatischen Beamstrahl. Alle sechs Waffen besitzen einen alternativen Feuer-Modus mit großer Zerstörungskraft. Ein Scharfschützengewehr fehlt, das wäre dank der eingebauten Zoomfunktion in Robocops Helm aber auch überflüssig. Außerdem gibt's eine Thermalsicht, mit der Robocop Feinde in der Dunkelheit oder hinter Mauern ausfindig machen kann. Nur ist die Intelligenz angreifender Wachen und Roboter so erstaunlich beschränkt, dass man nicht wirklich suchen muss. Wenn die Gegner nicht gerade tatenlos herumstehen, dann sind ihre Aktionen so voraussehbar wie der Flop, den dieses Spiel hinlegen wird.

Die spielbare Tortur findet zwischen tristen und sterilen Kulissen statt. Dass nach einem Straßenkampf alles mit Kratern, explodierten Fässern, zerstörten Scheiben und anderem Schrott übersät

ist, hebt die Laune nur unwesentlich. Wer etwas vorsichtiger vorgehen will, kann und muss die Verbrecher sogar erst entwaffnen und dann verhaften – aber erst wenn diese aufhören zu feuern und sich ergeben. Geht es doch mal heiß her, sollte die Zielerfassung helfen, immerhin kann Robocop drei Ziele gleichzeitig aufs Korn nehmen. Aber was hilft's, wenn es an Zuverlässigkeit fehlt? Selbst wenn man glaubt, einen perfekten Kopfschuss erzielt zu haben, rennt das Opfer manchmal munter weiter. Jedes anvisierte Ziel wird per Rahmen farblich hervorgehoben, und man erkennt sofort, ob es sich um Freund oder Feind handelt. Wer Freunde abballert, der wird bestraft: Für einige Sekunden verblasst die Sicht wie bei schlechtem TV-Empfang, dazu wird das Schrittempo gedrosselt. Das mag moralisch okay sein, aber macht es auch Spaß?

Als größte Schwierigkeit erweist sich das Speichern, denn das ist jeweils nur am Ende eines Abschnitts erlaubt. Wer sich so weit durchkämpft, hat Geduld bewiesen, denn Robocop ist nicht gerade ein Sprinter. Ganz gemächlich stapft der

»DIE GRAFIK WIRKT STERIL UND ZWEIDIMENSIONAL, SEHR ENTÄUSCHEND. MAN MÖCHTE ALLE GEGNER AUS GROSSER ENTFERNUNG NIEDERSTRECKEN, NUR UM NICHT SEHEN ZU MÜSSEN, WIE HÄSSLICH SIE AUS DER NÄHE AUSSCHAUEN.«



Ab und zu spielt Robocop mit seiner Automatikpistole: die einzig coole Aktion



ED-209 muss sterben



Die Zielerfassung unterscheidet zwischen Opfern und Gegnern, arbeitet aber störrisch

zentnerschwere Blechheini durch neun Levels von Downtown Detroit bis zum OCP Tower. Robocop schreitet viel zu lahm vorwärts, wie durch zähen Brei. Da bleibt man lieber stehen und nimmt die Feinde aus der Ferne ins Visier. Prinzipiell ist mit der Steuerung aber alles klar, sie hält sich an die genreüblichen Gepflogenheiten: Man bewegt sich mit dem linken Analogstick vor und zurück und seitwärts, der gelbe Stick bestimmt die Drehrichtung.

Dass sich das Spiel technisch auf unterstem Niveau bewegt, wurde ja schon erwähnt. Alles wirkt steril, zweidimensional, sehr enttäuschend. Man fühlt sich versucht, alle Gegner aus großer Entfer-

nung niederzustrecken, nur um nicht sehen zu müssen, wie hässlich sie aus der Nähe ausschauen. Es fehlt an allen Ecken an Ideen und Pfiff, auch beim Sound. Dolby Surround? Ach woher! Ständig wünscht man sich mehr Druck aus den Boxen. Bei der Eindeutigkeit beschränkt sich der Hersteller auf (immerhin großteils ordentlich übersetzte) Texte und Untertitel. Gesprochen wird englisch, und das nicht sonderlich überzeugend. Die Stimme von Robocop geht durch den Magen, aber die Stimmen einiger Gegner klingen fast lächerlich. Gut, dass das Spiel nicht auch noch von einem Kinofilm begleitet wird.

SECKIN ÖZDÜNDAR

COP AUS BLECH

HELD ODER PEINLICHKEIT?

Oh Mann, Robocop, was ist nur aus dir geworden? Es gibt wohl kaum einen Hollywood-Helden, der so tief abgestürzt ist. Es gab tatsächlich eine Zeit, da fanden wir Robocop richtig cool. Das war nach dem ersten Film, ein ziemlich spannender und brutaler Actionreißer. Seitdem geht's bergab. Die zwei faden Kino-Fortsetzungen gehen ja noch in Ordnung, aber die Zeichentrickserie »Robocop: Alpha Commando« unterbietet echt vieles. Sie beweist, wie hinterfotzig Ideen aus der Marketingabteilung sein können: Für einen schnellen Dollar macht man einen heldenhaften Dampfhammer zur lachhaften Zeichentricknummer. Dabei haben wir es noch gut hier in Deutschland, wir bleiben vor dem Ärgsten verschont: Der englische TV-Sender Sky dagegen martert seine Zuschauer zusätzlich mit der vierteiligen Serie »Prime Directive«. Darum Schwamm über die zahlreichen Computer- und Videospiele: Die meisten sind, wie dieses hier, wirklich schlechte Filmumsetzungen.



Robocop als gezeichnete TV-Lachnummer

Robocop: Auf dem Super Nintendo brauchbar, sonst fast immer eine Spielspaßbremse

AUF EINEN BLICK

ROBOCOP

EGO-SHOOTER, DUMM WIE BLECH



GRAFIK
Lächerliche Effekte, kantige Objekte, häufiges Ruckeln.



SOUND
Fader Sound, keine Synchronisation.



GAMEPLAY
Lahme Action, keine Ideen.



SPIELSPASS
Viel zu viele Stunden des Schmerzes.



BESONDERHEIT
Alles schon mal da gewesen, und das schon vor Jahren.

ALTERNATIVE

Originalität und Stil, kein Shooter von der Stange.



»TIMESPLITTERS 2«

STANDPUNKT

Herrije: Dieses Machwerk hätte ich schon vor drei Jahren nicht länger als zwei bis drei Stunden geockt. Aber jetzt? Niemals!

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

4.3

EIN ACTION-FEUERWERK, DAS BEGEISTERT. ABER NUR SUPER NINTENDO-BESITZER.



CUBE

INFORMATION

SHREK 2

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUXOFLEX

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/
BILDTXT/SPRACHE DEUTSCH



ERHALTLICH



ERHALTLICH



ERHALTLICH



SHREK 2

Jetzt auf Deutsch



Shreks Sumpf ist der Startpunkt für die Reise nach »Weit Weit Weg«



Hühnerfangen: eines der Minigames

Die Massenprügeleien sind etwas unübersichtlich geraten



Oh Shrek: Ein Oger im Prügelspaß zum Kinoerfolg!

IM LETZTEN

Heft durfte sich die US-Version von »Shrek 2« nach dem Vier-Seiten-Test den »Cube Star Game«-Award an die Brust klemmen. Jetzt ist der Shrek-en aller braven Bauern endlich im Kino und in der deutschen PAL-Version bei uns aufgeschlagen, Zeit also für ein Test-Update. Grundsätzlich bleibt alles beim Alten, und das ist gut so, denn dich erwartet eine pffiffige Prügelparty. Die Handlung hält sich eng an die Kinovorlage, ergänzt um einige Szenen. Gemeinsam mit Prinzessin Fiona, dem Esel und dem Pfefferkuchemann zieht Shrek los, um die schöne Märchenstadt »Weit Weit Weg« zu erobern. Da werden Wachen und Viecher verprügelt, als gäb's kein Morgen. Ein paar Puzzles und Minigames lockern das Haudrauf-Geschehen auf, aber die wirklich pffiffige Idee hat mit dem Heldenquartett zu tun. Man kann jederzeit zwischen den Figuren wechseln und so deren Eigenheiten zum Einsatz bringen; Shrek zum Beispiel vertreibt mit einem Bauchplatscher etwaige Angreifer, der Esel tritt mit seinen Hinterläufen Türen auf, Fiona rafft die Zeit – was wegen des Fischlupen-Effekts sehr sehenswert aussieht. So

werden Einzelspieler zwei bis drei Abende top unterhalten. Zur Hochform läuft das Spiel auf, wenn sich bis zu vier Leute vor der Konsole treffen. Dann steuert jeder Mitspieler einen der Helden, was viele Lacher und jede Menge Partyspaß zur Folge hat.

Für die hiesige Fassung hat sich Hersteller Activision viel Mühe mit den Sprachaufnahmen gegeben. Der freche Humor der Kinovorlage kommt prima rüber. Gelungenen Aktionen brüllt Shrek ein »Oger-Power!« hinterher, der Pfefferkuchemann brabbelt irgendwas über »unschuldige Kekse« und »Matsch«, wenn man ihn anstatt beispielsweise Robin Hoods fröhlicher Bande vertrimmt. Mit Sascha Hehn, Esther Schweins und Randolph Kronberg leihen die Synchronsprecherstars der deutschen Kinofassung auch den Videospielfiguren ihre Stimmen. Bis in die kleinste Nebenrolle sind die Figuren stimmlich mit den Originalsprechern besetzt. Das ist in der US-Ausgabe des Spiels anders, dadurch entwickelt die deutsche Version sogar noch einen Hauch mehr Flair. Auch die Bildtexte beziehungsweise Reime zeugen von großer Stilsicherheit. Gepennt hat Activision nur an drei Stellen: Die

Sprache klingt einige Male kratzig und ist stellenweise etwas leise abgemischt, darum sind die Kommentare bei voller Action oft schlecht zu hören. Lässt man außerdem das Titelbild eine Minute stehen, schalten sich abwechselnd zwei Intro-Movies ein, in denen die Figuren englisch sprechen. Aber Schwamm drüber, das alles stört in der

Praxis nicht. Nur hätten sich Cineasten bestimmt über einen 16:9-Video-Modus gefreut. Immerhin darf man die Bildfrequenz auf 60 Hertz umstellen, dadurch wirkt das Bild etwas entspannter und angenehmer.

RICHARD
LÖWENSTEIN

CUBE
GEHEIM
TIPP

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

SHREK 2

PIFFIFIGE ACTION IM QUARTETT



GRAFIK
Hübsch, bunt, flüssig,
60-Hz-Modus.



SOUND
Temporeiche Musik,
kratztige Sprachsamples.



GAMEPLAY
Prima Steuerung, witzige Ideen,
unausgewogene Schwierigkeit.



SPIELSPASS
Etwas kurz,
aber knackig.



BESONDERHEIT
Vier-Spieler-Teamwork,
neckische Geheim-Extras.

TESTNOTE

8.7

WITZIGER ACTIONKLAMAUKE, IN
DER DEUTSCHEN VERSION
SOGAR NÄHER DRAN AM KINO-
ORIGINAL ALS DAS US-PENDANT.

Ein Hingucker sind die vielen Kamerafahrten: Während einer Partie sieht man den Tisch von oben, vorne, hinten, also von allen Seiten.



WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

Einlochen wie die Profis

CUBE

INFORMATION

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

PUBLISHER: JALECO

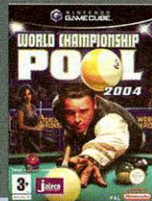
HERSTELLER: BLADE INTERACTIVE

PREIS: 55 EURO

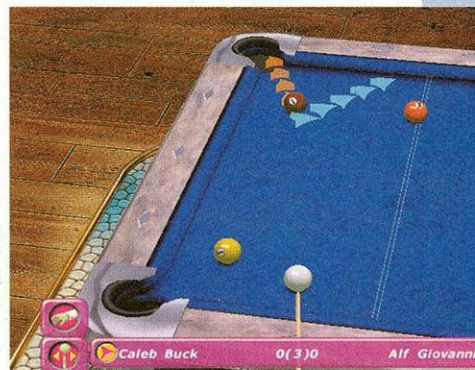
HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 13 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
KEINE SPRACHAUSGABE


Die Hintergründe kommen amerikanischen Billardschuppen ziemlich nahe



Der blaue Filz ist nicht gerade augenfreundlich, kann aber ausgewechselt werden



Mit einem selbst erstellten Charakter spielt man im Karriere-Modus

Wer bei Tom Cruise an den Kinostreifen »Die Farbe des Geldes« denkt, liegt hier richtig

PEINLICH:

Der Filzbelag ist diesmal noch mit einem blauen Auge davongekommen, dafür springt die weiße Kugel in hohem Bogen vom Tisch. Um diesem Horrorszenerario künftig zu entgehen, kann man jetzt heimlich zu Hause üben. Mit »World Championship Pool 2004« präsentiert Jaleco eine mehr als brauchbare Simulation des beliebten Kneipensports.

Egal ob Einsteiger oder Profi, dank zahlreicher Features und Optionen kommt hier jeder auf seine Kosten. Das Spiel bietet eine große Auswahl an Billard-Varianten: Snooker, 8 Ball, 9 Ball und das traditionelle Poolbillard sind vertreten. Dabei hat der Spieler die Wahl, ob er nur ein kurzes Spielchen wagen oder gleich zum Turnier antreten will. Bis auf Snooker, da sind nur einzelne Runden möglich. Bevor es losgeht, darf noch eine Fülle von Einstellungen vorgenommen werden. Von der Location über das Aussehen der Kugeln bis hin zum Regelwerk kann alles vom Spieler selbst festgelegt

werden. Geht es dann endlich los, fällt sofort die intuitive Steuerung positiv auf. Mit dem linken Stick wird zunächst die Richtung des Stoßes bestimmt. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad können hier auch Hilfslinien aufgerufen werden, die den Verlauf der Kugeln anzeigen. Danach wird mit zweimaligem Druck auf den A-Knopf die Stoßkraft bestimmt. Je nach Spielvariante folgt danach entweder die Animation des ausgeführten Stoßes oder es müssen vorher noch weitere Entscheidungen getroffen werden. So kann zum Beispiel auch noch der Neigungswinkel des Queues oder ein Drift in eine gewählte Richtung festgelegt werden. Wem ein Turnier noch nicht ausreicht, der kann im Karriere-Modus mit einem selbst erstellten Spieler gegen 70 lizenzierte Profis antreten. Außerdem stehen noch ein Trickshot-Modus sowie einige witzige Bonusgames zur Verfügung, in denen man unter anderem mit Minenfeldern auf dem Billardtisch zu kämpfen hat.

Natürlich kann bei einem Billardspiel kein Grafikeuwerk erwartet werden, trotzdem ist die Präsentation gelungen. Die Locations sind detailreich, die Kugeln spiegeln realistisch und die Spielfiguren sehen überraschend gut aus. Leider sind letztere teilweise sehr

hölzern animiert. Das ist aber, neben den arg dünnen Soundeffekten und der fehlenden Hintergrundmusik, der einzige größere Kritikpunkt an »World Championship Pool 2004«.

MARKUS REHMANN

AUF EINEN BLICK

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

GELUNGENE BILLARD-SIMULATION



GRAFIK
Atmosphärisch, aber teilweise hölzerne Animationen.



SOUND
Schwache Soundeffekte, keine Hintergrundmusik.



GAMEPLAY
Für Neulinge und Profis prima geeignet.



SPIELSPASS
Holt man immer wieder gerne für eine Partie hervor.



BESONDERHEIT
Nette Bonusspiele, dazu ein Trickshot-Modus.

TESTNOTE

7.8

BIS AUF DIE SOUNDKULISSE EIN
HERVORRAGEND GELUNGENES
BILLARD-SPIEL, DAS LANGE BEI
DER STANGE HÄLT.



CUBE

INFORMATION

LEGEND OF GOLFER

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: SETA CORPORATION

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 57 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE: JAPANISCH

MERKMALE

+ REALISTISCHES GAMEPLAY

+ UMFANGR. MEISTERSCHAFTS-MOD.

+ HÜBSCHE KURSE

- SCHWACHER SOUND

- KEINE NEUERUNGEN

- KOMPLETT JAPANISCH



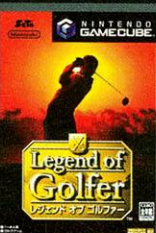
NICHT GEPL.



ERHÄLTICH



UNKLAR



Bezugsquelle:
www.play-asia.com



LEGEND

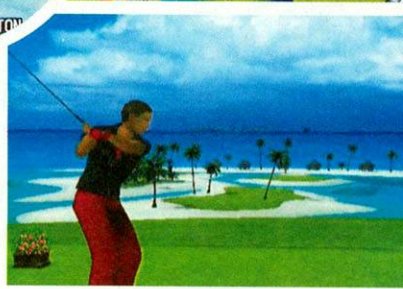
Putten ohne Mario?



Ein Traum: Der Volcano Resort & Golf Club in einem tropischen Inselparadies



Beim Putten aus kürzester Distanz hat schon mancher sein Handicap versaut



Erstelle deinen eigenen Golfprofi

Möge der Schwung mit dir sein!

ÄHNLICH wie »Mario Golf« spielt sich »Legend of Golfer« wie eine waschechte Simulation. Doch in der Präsentation liegen Welten zwischen den beiden Titeln: »Legend of Golfer« verzichtet komplett auf Knuddelgrafik, gibt sich dafür erwachsen und realistisch – wie es sich für eine Simulation eben gehört. Das untypische Nintendo-Game ist derzeit nur in Japan erhältlich und wird, laut Hersteller, zumindest vorerst nicht den Weg nach Deutschland finden. Eigentlich schade, denn mit ihren flüssigen Animationen sehen die Figuren sehr natürlich aus. Gut, ein paar Details mehr bei der Kleidung wären nicht verkehrt gewesen, und auch die Gesichter hätten etwas Feinarbeit vertragen können.

Im Einzelspiel sind acht vordefinierte Charaktere wählbar, andere muss man erst freispielen. Im Meisterschafts-Modus darf man sich einen eigenen Spieler kreieren. Von Geschlecht und Name über Gesicht und Haarfarbe bis hin zur Kleidung ist alles nach den eigenen Wünschen einstellbar. Aber nicht

nur die Golfer selbst, sondern auch die Golfkurse können sich sehen lassen. Wer wünscht sich nicht, mal im ägyptischen Wüstensand ein paar Runden Golf zu spielen, wo es mehr Bunker als Grün gibt. Der Fujiyama Country Club am Fuße des Fujiyama, der Desperado Country Club am Grand Canyon und der Volcano Resort & Golf Club in einem tropischen Inselparadies sind nicht nur für passionierte Golfer ein Traum. Die vielen Kirschblüten am Fujiyama oder das Hitzeflammern unter der Sonne Ägyptens sehen wirklich klasse aus. Hinter den Fragezeichen im Auswahlbildschirm verstecken sich noch weitere Kurse, die ähnlich gut gelungen sind.

Als größtes Hindernis im Spiel erweist sich, wie nicht anders zu erwarten, die Sprache. Durch das Gewühl der japanischen Schriftzeichen klickt man sich trotzdem schnell durch, bis man am Abschlag steht – und nicht weiß, wie man nun eigentlich spielt. Keine Angst, uns ging es anfangs nicht anders. Nach einigem Rumbprobieren ist aber alles klar. Beweg man den linken Analogstick nach links, löst

man den Schwungbalken aus. Um die Schussstärke festzulegen, muss man den Stick wieder nach rechts drücken und dann nur noch im richtigen Moment den A-Knopf betätigen. Am Schlagbalken ist dazu ein kleiner Bereich mit drei dünnen Markierungen abgegrenzt. Wer die Markierung in der Mitte trifft, führt einen sauberen geraden Schlag aus. Wenige Millimeter links oder rechts, und der Ball fliegt mit einem feinen Effekt durch die Luft. Wer zu früh oder zu spät drückt, wird seinen Ball nicht weit fliegen sehen, er landet dann nämlich unweit vom Abschlag irgendwo auf der Seite. Mit den Schultertasten wählt man seine Eisen aus, per Z-Taste zeigt man die Landungszone des Balls an und der rechte Stick dreht und zoomt die Kamera. Das Ganze erinnert an die Steuerung von »Mario Golf«, was nur von Vorteil sein kann. Da im Spiel wenigstens die wichtigsten Anzeigen, wie Wind und Entfernung, in englischer Sprache gehalten sind, kommt man hier gut zurecht.

Hat man die ersten Probespiele absolviert, sollte man sich mal am Meisterschafts-Modus versuchen.

»SCHADE, DASS VON DIESER REALISTISCHEN GOLF-SIMULATION KEINE DEUTSCHE VERSION GEPLANT IST.«

OF GOLFER



Hitzeflemlern in der Wüste: ein netter Grafikeffekt



Mit dem selbst erstellten Golfer kann man hier in Trainingssessions sein Handicap verbessern, Coach und Caddy engagieren, im Golfshop seine erspielten Yen ausgeben oder sich einfach ausruhen und den nächsten Monat abwarten. Ist man bereit für die Weltelite, sucht man sich ein Turnier aus und kämpft um Siegprämien und Meisterschaftspunkte. Das gewonnene Geld investiert man dann in bessere Ausrüstung und formt so einen richtigen Golfprofi. Vor und nach jedem Event gibt es kurze Sequenzen, in denen hübsche Japanerinnen auf den Spieler einreden, aber ohne Dolmetscher bleibt einem der Inhalt komplett verborgen. Irgendwie erinnert das Drumherum ein wenig an »Dead or Alive Beach Volleyball«: Freunde versuchen dich zu unterhalten und zu motivieren, geben dir kleine Geschenke und Tipps zwischen den Turnieren. Ein wenig Aufmerksamkeit kann niemals schaden.

Abseits der Turniere darf man auch in Minigames sein Können beweisen. Über

simples Zielscheiben-Treffen und Putten gehen die Spielchen aber leider nicht hinaus, sie sind also eher eine nette Dreingabe als ein voller Spiel-Modus. Dafür kann man Einzelspiele zum Glück auch mit Freunden zocken. Spiele gegen bis zu drei Gegner sind möglich und das in jeder Kombination von »Eins gegen Eins« bis »Jeder gegen Jeden«.

Dank einer realistischen Ballphysik, der Einbeziehung von Wind und Regen, dem Einfluss von Grashöhe und Bodenbeschaffenheiten kann man von einer ausgereiften Simulation sprechen. Neues und Innovatives gibt es aber nicht zu vermelden. Man sollte sich also schon gut überlegen, ob der Import sich lohnt. Trotz der japanischen Schriftzeichen ist das Spiel zwar gut in den Griff zu kriegen, aber wer die Sprache nicht versteht und die Trainer-Erläuterungen nicht lesen kann, dem gehen die Nuancen des Karriere-Modus verloren. Und damit ein gutes Stück Atmosphäre.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

LEGEND OF GOLFER

GOLF MIT JAPANISCHEM HANDICAP



GRAFIK
Feine Animationen, prachvolle Landschaften.



SOUND
Nette Effekte, etwas eintönige Musik.



GAMEPLAY
Realistische Steuerung, aber leicht zu beherrschen.



SPIELSPASS
Ein paar Kurse mehr hätten nicht geschadet.



BESONDERHEIT
Alles drin, alles dran, aber kaum etwas Neues.

ALTERNATIVE

Trotz Nintendo-Zuckerguss eine durchaus ernst zu nehmende Golf-Simulation.



»MARIO GOLF«

STANDPUNKT

Privat ist Golf nicht so meine Sache, aber auf dem Gamecube ist es günstiger und auch viel spaßiger. Der liebevolle Meisterschafts-Modus ist allemal ein Spiel wert.

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

7.9

WIE »MARIO GOLF«, NUR MIT ERNSTHAFTEM PINSELSTRICH.

CUBE ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS IM MINIFORMAT

Für den Game Boy Advance halten die Sommermonate wieder einige großartige Spiele bereit: Wir schwingen uns zum Beispiel bei »Donkey Kong Country 2« durch den Dschungel und lassen mit der »NES Classic«-Serie die guten alten Zeiten Revue passieren. Auf geht's!

CRASH BANDICOOT FUSION

CUBE	
INFO	
PUBLISHER: VIVENDI UNIV.	
HERSTELLER: VICARIOUS VISIONS	
GENRE: JUMP'N'RUN	
SPIELER: 1-2	
ERSCHEINT: ERHÄLTICH	



DER ALTBESANNTE Jump'n'Run-Held Crash Bandicoot schickt sich an, sein Können erneut auch auf dem GBA unter Beweis zu stellen. Ein knackiger Story-Modus im altbewährten Stil wartet darauf, mit Hüpf- und Wirbelattacken bestritten zu werden. Die zahlreichen Minispiele, die in den Ablauf integriert wurden, machen den Titel nicht nur zu einer echten Spielesammlung, sie erhöhen auch gehörig das Tempo. Etwa wenn die quirlige Beutelratte auf dem Rücken eines Schafes im Affentempo durch einen Hindernisparcours rast und dabei möglichst viele

Äpfel und damit Punkte einheimst. Sind die verschiedenen Herausforderungen bestanden, können diese auch separat gedaddelt werden. Langeweile kommt hier bestimmt nicht auf. Und als besonderes Highlight kann der Titel mit dem parallel erschienenen Spiel »Spyro Fusion« verlinkt werden. Dann verdoppelt sich die Anzahl der Bonusspielchen und Crash Bandicoot kann Seite an Seite mit Spyro die Spielwelt aufmischen. Eine nette Idee, welche die Entwickler konsequent in die Tat umsetzen.



➔ In diesem Minigame muss das Gewicht möglichst schnell gestemmt werden

➔ Auf dem Rücken des Schafes gegen die Bösewichte: Hasta la vista, Baby



SPYRO FUSION

CUBE	
INFO	
PUBLISHER: VIVENDI UNIV.	
HERSTELLER: VICARIOUS VISIONS	
GENRE: JUMP'N'RUN	
SPIELER: 1-2	
ERSCHEINT: ERHÄLTICH	



DIESES SPIEL bietet viel Abwechslung und Spannung. Mit dem kleinen Drachen Spyro tritt der Spieler im witzigen Story-Modus gegen den fiesen Ripto an, der sich mit dem Bösewicht Dr. Neo Cortex verbündet hat. Neo Cortex, klingelts? Der ist eigentlich der Erzrivale von Crash Bandicoot. Und folglich hat auch die grinsende Beutelratte einen Gastauftritt in »Spyro Fusion«. Das gleiche Spiel findet in »Crash Bandicoot Fusion« statt: Dort taucht der lilafarbene Spyro auf. Beide Games lassen sich miteinander koppeln und verdoppeln so den Spielspaß. Denn jeder Titel wartet mit einer ganzen Reihe an Minispielen auf. So kann Spyro

hier mit einem Panzer durch seitlich scrollende Bildschirme düsen, mit eigener Flügel-power im Stil eines Raumschiff-Shooters durch die Gegend brettern sowie Jump'n'Run-Herausforderungen oder knifflige Geschicklichkeitsprüfungen absolvieren. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Klar, dass all die Spielchen auch separat geockt werden können, wenn sie einmal im Story-Modus bestritten wurden. Liebhaber von Multiplayer-Optionen können sich hier mal so richtig austoben.



➔ Zu zweit die lustigen Minigames daddeln, das macht jede Menge Spaß



➔ Dieses Gefährt ist nur eines der vielen Fahrzeuge in den Bonusspielen

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: INTELLIGENT

SYSTEMS

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

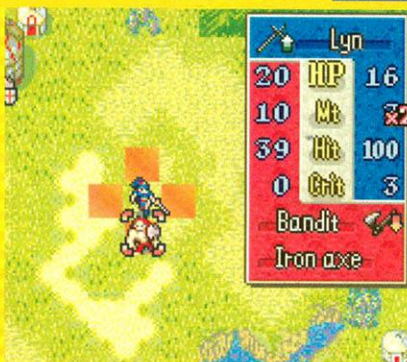
FIRE EMBLEM

MIT »FIRE EMBLEM« kommt endlich wieder der Nachschub für Taktikfans. Als Feldherr lenkt der Spieler seine Armeen über wunderschöne und übersichtliche 2D-Strategiekarten. Treffen die eigenen Truppen auf einen Feind, wechselt die Ansicht in einen gesonderten Kampfbildschirm, auf dem sich die Gegner dann Auge in Auge gegenüberstehen. Schön animiert werden dann rundenweise so lange Hiebe ausgeteilt, bis nur noch einer der Kämpfer steht. Ist das gesamte Schlachtfeld von der gegnerischen Bedrohung gesäubert, erzählen im Anime-Stil gehaltene Dialoge den Verlauf der weiteren Geschichte. Siege wer-

den mit Erfahrungspunkten belohnt, welche die Einheiten stärken und die Möglichkeiten eröffnen, neue Attacken zu lernen. Zur Seite stehen dem Spieler Ritter, Bogenschützen, Einhörner und sogar mächtige Drachen. Allerdings ist das Spiel nicht gerade einfach. Wer noch nie ein Strategiespiel in den Händen hatte, wird schnell an den schwierigen Schlachten verzweifeln. Zwar erreicht »Fire Emblem« nicht die Spieltiefe und taktische Raffinesse von Topiteln wie »Advance Wars«, aber Genre-Liebhaber werden trotzdem ihren Spaß haben. Sein Geld ist dieses Spiel allemal wert.

CUBE
URTEIL
8.0

⬆ Im Kampf-Modus stehen sich die Gegner Auge in Auge gegenüber



⬆ Auf den schönen Taktikkarten stellt sich der Spieler tolleren Schlachten

CUBE

INFO

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: VICARIOUS

VISIONS

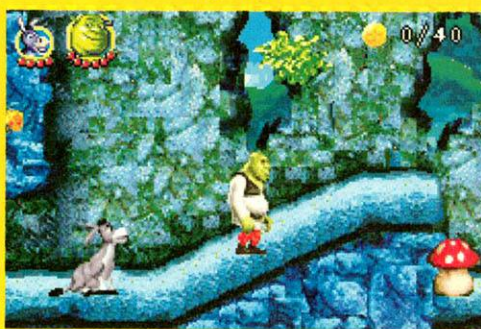
GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

SHREK 2

DER LIEBENSWÜRDIGE Oger Shrek macht sich zeitgleich zum Start seines zweiten Filmes auf, mit einem witzigen Jump'n'Run-Abenteuer den GBA zu erobern. In kunterbunter Grafik stapft er zusammen mit Prinzessin Fiona, Esel Donkey und später auch anderen Filmfiguren durch knuffige 2D-Welten. Wie in Blizzards Plattform-Klassiker »The Lost Vikings« ist ein Weiterkommen nur dann garantiert, wenn die Heldenschar sich gegenseitig aushilft. Shrek vertrimmt Feinde und kann als Einziger auch Gegenstände transportieren, der geschwätzige Esel springt am höchsten und tritt mit seinen Hufen dicke Mauern ein, während Fiona in »Matrix«-Manier die Zeit einfriert. Im gut überlegten Teamwork lassen sich so auch brenzlige Situationen meistern. »Shrek 2« unterscheidet sich damit wohltuend von der üblichen Jump'n'Run-Kost und glänzt mit einer einfachen, dabei sehr effektiven Steuerung. Fans des grünen Monsters werden an dem Titel ihre wahre Freude haben. Aber auch Spieler, die diese Helden noch nicht auf einer großen Kinoleinwand gesehen haben, dürfen getrost zugreifen: Einen solch netten Spielspaß für Jung und Alt bekommt man nicht alle Tage serviert.

CUBE
URTEIL
6.7

⬆ Mit mächtigen Schwingern macht der Oger die bösen Kürbisse platt

⬆ Im Team ist alles leichter: Der Esel ist mit seinen starken Tritten ein idealer Reisepartner

HARRY POTTER UND DER

GEFANGENE VON ASKABAN

CUBE

INFO

PUBLISHER: EA GAMES

HERSTELLER: EA

GENRE: ABENTEUER

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTLICH

AUCH AUF DEM Game Boy Advance ist Harry Potter in seinem dritten Abenteuer ganz schön erwachsen geworden. Das Spiel schafft den Spagat, den gleichnamigen Film in den wichtigsten Punkten nachzuerzählen und dabei doch eine eigene, fiktive Welt aufzubauen. Harry Potter gegen den fiesen Sirius Black, dem Ausbrecher aus dem Magier-Gefängnis von Askaban: Fast schon rollenspielartige Elemente kommen ins Spiel, wenn der Nachwuchszauberer sich in rundengebundene Duellen mit Trolle oder Fledermäusen misst, um damit seine magischen Fähigkeiten zu steigern. Aber auch jede Menge Adventure-Feeling kommt herüber, wenn Harry Potter mit seinen Freunden dunkle Verliese durchstreift und neue, zauberhafte Gebiete erforscht. Für noch mehr Abwechslung sorgt eine Reihe von

Bonusgames, in denen der Jungmagier beispielsweise auf einem Hippogreif über die Türme von Hogwarts fliegt. Natürlich dürfen auch die beliebten Sammelkarten nicht fehlen, und hat der Spieler erst einmal den so genannten »Owl Care Kit« gefunden, darf er sich auch seine ganz persönliche Eule erschaffen. Grafisch sind sowohl die Level als auch die Gegner und der Held selbst sehr schön gestaltet. Die Steuerung ist einfach gehalten, so dass selbst unerfahrene Daddler mit der Handhabung des Spiels kein Problem haben. Auch die kleinen Rätsel, die im Verlauf der Geschichte gelöst werden müssen, sind nicht wirklich schwer. Und ein echtes Highlight ist die stimmungsvolle Musik, die den Spieler ganz in die zauberhafte Welt der Magie entführt.

CUBE
URTEIL
7.6

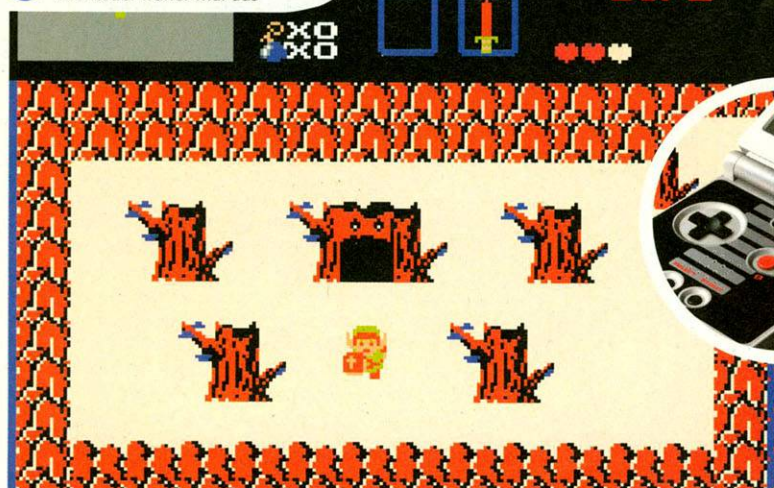
⬆ Im Kampfbildschirm mit Zauberkraft gegen böse Unholde

⬆ Auch in diesem Teil gibt es wieder die beliebten Sammelkarten zu finden

Die GBA-Remakes der Arcade-Oldies von 1981 bis 1985 spielen sich wie die Originale und sehen auch so aus. Nur das Bildformat (aus hoch wird breit) hat gewechselt. »Donkey Kong« kann man als Emulation am PC Probe spielen. Die Web-Adresse: <http://home.tiscali.nl/breu/cottage/dkong.htm>



Legend of Zelda: So sahen große Abenteuer früher mal aus



Super Mario Bros.: Der erste Auftritt des Klemnpers in Latzhose

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: VERSCH.
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

CLASSIC NES

Acht Retro-Titel für den GBA



ES GAB ZEITEN, da wurden die Augen der Spieler noch nicht mit Transparenzeffekten und filmreifen Polygonfiguren verwöhnt. Doch schon in grauer Videospiel-Vorzeit sind Helden über die Bildschirme geturnt, die noch heute jedem Daddler ein Begriff sind. Allen voran natürlich Mario, Link und Donkey Kong. Um deren Andenken zu ehren und anlässlich des 20. Geburtstages des Nintendo Entertainment Systems (kurz: die NES-Konsole), bringt der japanische Spielehersteller eine neue Special-Edition des Game Boy Advance – im NES-Design – auf den Markt. Leider treibt einem dabei nicht nur der Retro-Look Tränen in die Augen, sondern auch der stolze Preis von 130 Euro für das Gerät.

Wer nicht so tief in die Tasche greifen mag und schon einen Game Boy Advance besitzt, kann sich das Retro-Feeling billiger nach Hause holen. Nintendo legt acht betagte Spiele neu auf, allen voran das Original von »Donkey Kong« aus dem Jahr 1981. In zahllosen Levels hüpfert der Spieler über Leitern und Plattformen, weicht Fässern aus oder haut sie mit dem Hammer kaputt. Noch mehr Spaß

verbirgt sich hinter »Super Mario Bros.«. Die Geburtsstunde des weltweit beliebtesten Daddel-Klemnpers glänzt damals wie heute mit enormer Spieltiefe. Mario hüpfert durch grüne Wiesen und düstere Höhlen, sammelt Extras und findet Geheimkammern. Immer noch ein großer Spaß; auch zu zweit, wenn man abwechselnd antritt.

Ähnlich gute Unterhaltung bietet das Remake des ersten »The Legend of Zelda«. In dem Rollenspiel dreht sich – wie in jedem Teil – alles um die Schergen des Gannon und die Suche nach dem Triforce. Allerdings kommt das Spiel im englischen Original daher, weshalb jüngere Daddler mit diesem Titel nicht viel Spaß haben werden. Dann vielleicht eher »Pac-Man«? Kaum, denn richtig gute Stimmung kommt bei der Jagd nach Punkten und auf der Flucht vor bösen Geistern nicht auf: Auf Dauer tut sich in den Labyrinthen einfach zu wenig. Mehr Action bietet der Bombenleger-Spaß »Bomberman«, bei dem man sich mittels Dynamit die Wege frei und Monster ins Nirwana sprengt. Nett, zumindest wenn zwei Spieler ihre GBAs per Linkkabel kuppeln und gegeneinander antreten. Für

Motorcross-Freaks gibt's »Excitebike«, bei dem man als Spieler über Stock und Stein brettet. Spielspaß? Na ja, auch nicht viel mehr als beim etwas faden Jump'n'Run »Ice Climber«.

Ein letztes Highlight ist da eher »Xevious«, ein Raumschiff-Shooter der ersten Stunde. Das Ding macht zumindest einen Abend lang Spaß. Aber auch hier gilt: Trotz allem Charme fehlt es im Vergleich zu modernen GBA-Produktionen an Grafik, Sound und Spieltiefe, halt an allem. Wirklich geschenkt sind die Spiele bei einem Preis von 20 Euro außerdem nicht. Last not least verfügen sie meistens nur über ein Passwort-System, was das Speichern erschwert. Nur in »Zelda« lassen sich die Fortschritte (dank eingebauter Batterie im Modul) komfortabel verewigen. Man muss alles in allem schon wirklich ein Herz für die alten Zeiten haben, um den acht Titeln echten Spaß abgewinnen zu können. Als Sammler kommt man allerdings um die Classic-Serie kaum herum.

CUBE
URTEIL
2.5
7.1

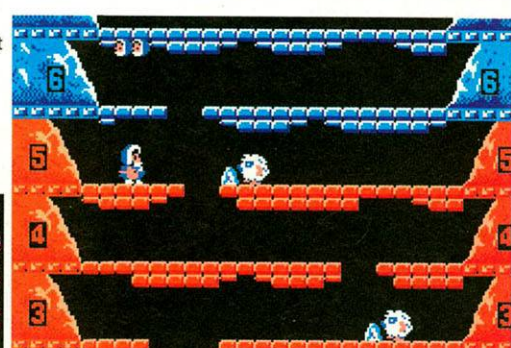
SEBASTIAN WEIDENBECK



Ice Climber: Nicht jedes Classic-Spiel ist ein Klassiker



Excitebike: Gar nicht so aufregend, wie der Name verspricht



Der eigentliche Titelheld Donkey Kong wurde von den bösen Kremlings entführt, daher müssen Diddy und Dixie ohne Hilfe des großen Gorilla-Daddys auskommen.



⬇ Auf Tauchgang: Auch unter Wasser behaupten sich Diddy und Dixie



⬆ Der geballten Nashorn-Power sind die Kremlings nicht gewachsen

DONKEY KONG COUNTRY 2

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: RARE

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



Affentheater, neu aufgelegt

KAPTAIN K. ROOL und seine Bande fieser Echsenwesen sind ganz schön schlimme Finger. Sie nennen sich Kremlings und entführen, schwuppdwupp, eine Ikone des Videospiel-Zeitalters: Donkey Kong. Also macht sich der kleine Diddy Kong auf den Weg, den gekidnapten Daddy zu befreien. Begleitet wird er dabei von der blonden Affendame Dixie Kong. Im Doppelpack geht's ab durch den Urwald. Schnell entwickelt sich ein abwechslungsreicher Action-Spaß, der die Motivation des Spielers beim Schlafittchen packt und so bald nicht mehr loslässt. Über 30 Level werden in guter alter Jump'n'Run-Manier bewältigt: hüpfend, laufend, rollend, an Lianen baumelnd. Dabei halten Urwälder, Höhlen, Seen und sogar der Nordpol als hübsche Kulissen her.

Geschicklichkeit ist gefragt, und Gegner wie Kremlings, Schlangen, Wespen oder Fische müssen aus dem Weg geräumt werden. Schade ist, dass den Angriffs-Formationen der letzte Kick fehlt; Genre-Kenner haben das eben alles schon mal gesehen. Witziger ist da schon die Art und Weise, wie Diddy und Dixie ihre Haut verteidigen. Zusätzlich zu den genreüblichen Hüpfattacken macht Diddy seine Gegner mit einem athletischen

Radschlag platt. Dixie wiederum knüpelt Feinde mit ihrem blonden Zopf vom Display oder nutzt ihre Haarpracht, um wie ein Hubschrauber ein Stück weit zu fliegen. Einige Male bilden die beiden Affen ein Team, dann reitet Dixie auf Diddys Schultern. In aller Regel steuert man allerdings nur einen der beiden Affen, schaltet zwischen beiden Figuren hin und her, und bringt so die individuellen Fähigkeiten von Held und Heldin ins Spiel – beispielsweise Diddys etwas stärker ausgebildete Sprungkraft.

Obwohl »Donkey Kong Country 2« kein Action-Feuerwerk ist, fehlt es trotzdem nicht an pfiffigen Ideen wie beispielsweise einer praktischen Weltkarte. Gegen einen kleinen Obolus kann man jederzeit bereits bekannte Orte erneut aufsuchen und nach versteckten Gegenständen suchen. Zu weiteren Höhepunkten zählen neckische Dialoge mit den kollegialen Tierchen, die immer wieder ihre Hilfe anbieten. So schwingt man sich zum Beispiel auf den Rücken eines Nashorns und trampelt mühelos Gegner platt. Den riesigen Bossgegnern muss man sich allerdings alleine stellen. Und die sind wirklich schwere Brocken, gegen die man schon mal eine halbe Stunde kämpft.

Von solchen frustrierenden Momenten abgesehen kennt der Spaß aber kaum Grenzen. Die Charaktere, alle Aktionen, Level und Gegner werden in wunderschöner Render-Grafik auf den kleinen Bildschirm gebracht – selten sah ein Jump'n'Run auf dem Game Boy Advance besser aus. Auch die Musik begeistert. Ganz neu oder gar überraschend ist das alles indes nicht: Schließlich handelt es sich um die Umsetzung eines Super-Nintendo-Games von 1994. Das Spiel unterscheidet sich nur durch einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad und ein paar Detailänderungen vom Original. Zu den Neuerungen zählen zum Beispiel einige Minigames, die auch im Mehrspieler-Modus von bis zu vier Gamern bestritten werden können. Zu den Witzigsten zählt das Wettrennen für zwei Affen-Dompteure, bei der beide Teilnehmer möglichst schnell durch die Levels hüpfen sollen. Solche Ideen begeistern immer noch, obwohl »Donkey Kong Country 2« schon ein Jahrzehnt auf dem Buckel hat.

CUBE
URTEIL
8.6

SEBASTIAN WEIDENBERG



⬆ Eines der Bonusgames, bei denen vier Spieler gegeneinander antreten





Der Schlüssel zum Levelausgang muss durch gefährliches Terrain geschleppt werden



Mario hangelt, hüpft und kämpft. Action und Panik sind garantiert

MARIO VS. DONKEY KONG

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: ACTION
JUMP'N'RUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: DEZ 2004



Was für ein Affentheater!

DA MARIOS Klempnerjob nicht besonders lukrativ ist und auch die ständigen Rettungsaktionen für Prinzessin Peach nicht wirklich reich machen, hat sich der bärtige Videospieldheld etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Er produziert kleine Aufziehpuppen, die ihm wie aus dem Gesicht geschnitten sind. Was Mario allerdings nicht ahnen konnte: Er entfesselt damit eine Sammelhysterie, die dem Pokémon-Fieber gleicht. Am schlimmsten hat es Donkey Kong erwischt. Nachdem er den Werbespot zu den drolligen Figuren gesehen hat, schaltet er sein Gehirn ab und läuft Amok. Donkey Kong bricht bei Mario ein, krallt sich alle produzierten Puppen und türmt. Um seine Investition zu retten, hat Mario keine andere Wahl, als ihm nachzujagen und jedes einzelne Figürchen einzusammeln. Hier tritt der Spieler auf den Plan.

Durch insgesamt sechs Welten (mit jeweils acht Bereichen) geht's auf Puppensuche. Und die witzig gestalteten 2D-Level haben es echt in sich. Feinde wie die Shy Guys aus »Super Mario Bros. 2«, fiese Piranha-Pflanzen und explodierende

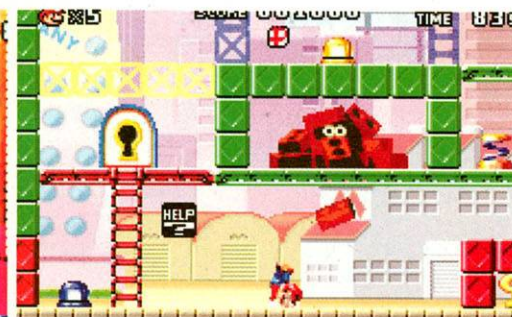
Bob-ombs machen dem Helden das Leben schwer. Auch die verschollenen Sammelpuppen sind nicht leicht zu erreichen. Mit bestimmten Schaltern müssen Plattformen entweder an- oder ausgeschaltet werden, um sich einen Weg durch die Feindesmassen und Fallen wie Stachelgruben, brennende Fässer und Abgründe zu suchen. Über Leitern, Seile und Stangen kämpft sich der wackere Mario so Runde für Runde durch Level wie die verwinkelte Mario-Toy-Fabrik oder den kunterbunten Dschungel von Donkey Kong. Nervig ist hier allerdings das ablaufende Zeitlimit, das den Spieler oft panisch und unüberlegt handeln lässt.

Um Donkey Kong auf den Fersen zu bleiben, muss sich der Spieler also bestens mit Marios neuen Moves vertraut machen. Mit einem Handstand, dem stylischen Rückwärtssalto, wilden Hammerschlägen und akrobatischen Einlagen an Kletterseilen und Reckstangen hat der Klempner sein Bewegungs-Repertoire aufgebessert. Sind diese Moves in Fleisch und Blut übergegangen, macht es richtig Spaß im Affentempo durch die

Level zu turnen. Allerdings muss sich der Spieler erst einmal daran gewöhnen, dass Mario etwas kleiner als in seinen anderen Abenteuern ist. Doch nach wenigen Spielminuten stört das nicht mehr wirklich und ist eher eine Hilfe, um in den Levels nicht den Überblick zu verlieren.

Am Ende jedes Levels wartet natürlich ein Bossgegner. Das ist immer Donkey Kong, der versucht die Püppchen zurückzuerobern. Ihn muss der Spieler mit Tonnen und anderem Unrat bewerfen, bis der Affe aufgibt und sich in den nächsten Abschnitt trollt. Klar, dass erst immer die richtige Taktik ausgespäht werden muss, eh der Affe besiegt werden kann. Doch kaum ist er geschlagen, geht im nächsten Level wieder alles von vorne los. Zum Glück ist dies nicht eintönig, sondern überraschend abwechslungsreich und spaßig. Wer ein witziges Jump'n'Run haben möchte, das in späteren Levels richtig schwer wird, der sollte sich »Mario vs. Donkey Kong« auf jeden Fall vormerken.

SEBASTIAN WEIDENBECK



Ein Sprung auf den Kopf macht den unzähligen Gegnern leider nichts mehr aus

Die Grafik holt Erstaunliches aus dem GBA heraus. Wenn der Held Kreaturen beschwört und Zauber vom Stapel lässt, dann füllt sich das Display mit spektakulären Effekten.



↑ Gemeinsam trotzen Sora, Donald und Goofy der Herzkönigin



オレがハートレスになったとき
ぜんぜん気がつかなくて
さんざんDPいたのけっかーけっ

↑ Text und Filmausschnitte treiben die Story voran

CUBE	
INFO	
PUBLISHER:	SQUARE-ENIX
HERSTELLER:	JUPITER
GENRE:	ACTION ROLLENSPIEL
SPIELER:	1
ERSCHEINT:	04 '04

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Donald Duck
im Reich von
»Final Fantasy«

UNTER KENNERN gilt »Kingdom Hearts« als eines der schönsten Rollenspiele für die Playstation 2. Gegen Ende des Jahres knüpft die Quasi-Fortsetzung an den großen Erfolg an, dann aber exklusiv auf dem GBA. Einzigartig an »Kingdom Hearts« ist vor allem, dass Disneys bunte Märchenwelt und das Szenario aus der »Final Fantasy«-Serie aufeinander treffen. Donald und Goofy, Cloud und Squall, das sind doch mal Paarungen! Das Abenteuer macht da weiter, wo auf der Playstation 2 Schluss war: Held der Welt ist der junge Sora, der Seite an Seite mit Donald und Goofy gegen die Bande der Herzlosen kämpft, damit sie den Menschen nicht länger Hoffnung und Liebe rauben.

Die Federführung bei der Produktion übernimmt Square. Für »Kingdom Hearts« fügen die Japaner all jene Elemente zusammen, die an der »Final Fantasy«-Serie begeistern, also großes Abenteuer, heftige Kämpfe, geschliffene Dialoge und knackige Puzzles. Wir hoffen auf eine harmonische Mischung. Sicherlich werden nicht nur Kinder den Titel ins Herz schließen, denn für interessante Figuren und freche Textdialoge begeistern sich schließlich

auch ältere GBA-Besitzer. Es wird einfach einen Heiden Spaß machen, das Heldentrio dabei zu beobachten, wie es gemeinsam der bösen Herzkönigin entgegentritt und spektakuläre Kämpfe gegen Kartensoldaten ausficht.

Horden von Schattenwesen wollen den Heldentrupp in die Knie zwingen. Sora kann den Herzlosen mit seinem formschönen Schlüsselschwert beikommen, ähnlich wie in der Playstation-2-Version. Die wurde allerdings oft dafür kritisiert, dass es an taktischer Tiefe fehle. Darum wird das Kampfsystem um Kartenduelle ergänzt. Will man Zauber oder mächtige Hilfsmonster beschwören, greift der Held aus seinem Kartenstapel Heilzauber, Unterstützungsmagie und Angriffszauber heraus. Stapelweise Spielkarten und die Wahl des richtigen Decks, all das ist für eine Extraportion Spieltiefe gut. Wie sich das für ein anständiges Rollenspiel gehört, gewinnen die Helden nach jedem Sieg an Fähigkeiten und Erfahrungspunkten. Man kann also zusehen, wie die niedlichen Figuren zu kampferprobten Kriegerern heranwachsen. Die Grafik ist auch mehr als nur einen Blick wert. Sora hüpfet und springt

durch Paläste, Zauberwälder und Eiskulissen, da macht allein schon das Zusehen Spaß.

Sieht also ganz so aus, als würde Square-Enix die Gratwanderung zwischen den Stilrichtungen prima gelingen. Das Gleiche hoffen wir für die stimmungsvolle Musik, denn die bohrt sich auf der Playstation 2 gnadenlos in die Gehörgänge. Damit ist sie Teil einer wundervoll märchenhaften Atmosphäre, die den Spieler schon nach wenigen Spielminuten gefangen nimmt. Später trifft man auf Cloud (aus »Final Fantasy 7«), Tarzan, Bambi und noch viele andere vertraute Figuren. Für lang anhaltende Motivation ist also gesorgt. Besonders interessant ist auch eine neuartige Kompressions-Technik, die dem GBA beinahe kinoreife Filmchen entlocken soll. Fans von Rollenspielen sollten sich den viel versprechenden Titel auf jeden Fall vormerken. Gegen Ende des Jahres brechen Sora, Donald und Goofy zu ihrem Abenteuer auf.

CUBE
SAGT
SUPER

SEBASTIAN WEIDENBECK



↑ Der Schlüssel ist unser!



↑ Wenn man nicht alles trifft: zum Beispiel Cloud aus »Final Fantasy 7«



俺の名はアケセル。
記憶したか?

CUBE

AUSGABE AUGUST 2004

FEEDBACK

DIE SOMMERFERIEN STEHEN VOR DER TÜR, UND WIR ARMEN REDAKTEURE MÜSSEN IN UNSEREN BÜROS SCHWITZEN, WÄHREND IHR AN SEEN HERUMLÜMMELT. IST DAS GERECHT? NÖ. ABER WO WIR GERADE BEIM THEMA SIND: HIER KOMMT NACHSCHUB IN SACHEN LESERBRIEFE.

HER MIT EUREN ZEILEN!

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

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

SMS

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

synapsy
mobile networks

CUBERT

Der neue Mini-Comic im Heft ist ja total lustig! Ich hab gar nicht gewusst, dass Pika »preislich indiskutabler Konsum-Artikel« heißt! Wer denkt sich denn das alles aus? Habt ihr einen »Witz-Spezialisten« oder so was? Ihr solltet auf jeden Fall mehr Cubert-Comics bringen. Weiter so!
DARK LEON
AUS DEM FORUM



CUBE: Die Cartoons stammen von Mathias Heins, den wir in einem Kellerverlies versteckt halten. Er bekommt täglich frisches Wasser mit Brot und wird gezwungen, alle fünf Wochen einen Strip hinzulegen. Einen Comic-Strip, wohlge-merkt. Ist der Cartoon fertig, wird er im speziell dafür entwickelten Hosen-Testverfahren geprüft: Haben mehr als 30 % der Testpersonen nach dem Lesen noch trockene Hosen, muss Mathias nachlegen.

KEIN TERROR-NETZ

Hallo, liebes Cube-Magazin, ich habe bei euch gelesen, dass die

Gamecube-Version von »Splinter Cell: Pandora Tomorrow« nicht mit einer LAN-Funktion, geschweige denn einem Multiplayer-Modus ausgestattet wird. Da ich nicht gerne allein oder gegen den Computer spiele, würde es mich überglücklich machen, mit Freunden oder online durch die gut bewachten Lager zu schleichen. In dem Interview mit Ubisoft-Mann Michael Ryssen wurde die Entscheidung damit begründet, dass kein Gamecube-Spieler ein Modem oder einen Breitbandadapter besitzt. Das ist mir schon klar, denn warum sollte man einen haben, wenn es keine Spiele gibt, die dieses Feature unterstützen? Ich werde mir dieses Spiel für den Gamecube jedenfalls nicht zulegen.

LEONARD STEMMANN

Pokémon-Mausoleum



CUBE GEWINN

In der vorletzten Ausgabe konntest du beim Gewinnspiel »Pokémon Mausoleum« von Acclaim und dem Cube-Magazin den coolen Turbo-Racer »XGRA« oder das stylische Fußball-Game »Urban Freestyle Soccer« abgreifen. Die Aufgabe war: Sprechblasen mit Leben füllen. Sechs glückliche Gewinner freuen sich jetzt über je ein Spiel. Stellvertretend für alle Teilnehmer drucken wir hier die Sprüche von Christoph Münch ab. Wenn du auch mal gewinnen willst, dann informier dich im Internet-Forum des Cube-Magazins unter der Rubrik »Kaufen & tauschen«. Die Adresse: www.cubemagazin.de. Dort laufen regelmäßig neue Gewinnspiele.

Wir wollen deine SMS!

HALLO, LIEBES CUBE-TEAM! KÖNNT IHR NICHT MAL EIN »RESIDENT EVIL 4«-POSTER IN DIE ZEITSCHRIFT PACKEN?

CUBE: Klar, können wir.

WISST IHR, WANN GENAU »KILLER 7« IN DEUTSCHLAND ERSCHEINT?

CUBE: Der genaue Termin für den Massenmord ist noch nicht bekannt. In Japan ist momentan von Februar 2005 die Rede, für Deutschland von irgendwann Anfang 2005.

GIBT'S DEN GAMECUBE AUCH IN PINK?

CUBE: Nein, da würde er wohl nicht rein passen.

KOMMT NOCH EIN »FINAL FANTASY«-TEIL RAUS?

CUBE: Man spekuliert darauf. Unter anderem auch in unserem Forum.

WANN KOMMT »SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW« RAUS?

CUBE: Fast schon da: 29. Juli.

WARUM HAT JADE IN EUREM TEST VON »BEYOND GOOD & EVIL« IMMER UNTERSCHIEDLICHE KLAMOTTEN AN?

CUBE: Weil Frauen sich nun mal gern umziehen. Und weil Ubi Soft mitten in der Produktion die Idee hatte, Jades Look ziemlich zu verändern. So kam beispielsweise das Stirnband dazu.

wollen auch etwas anspruchsvollere Titel!

EUER TREUER LESER KAI

CUBE: Wir schließen uns in allen Punkten an.

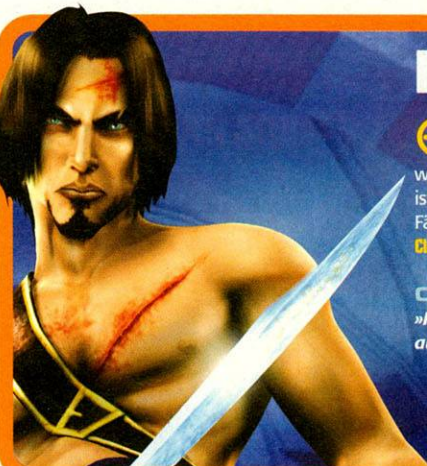
PRÜGELPRINZ

Hallo Leute!

Ich hab gerade »The Sands of Time« durchgespielt und bin von dem Game echt hin und weg! Super Grafik, klasse Sound, Hammer-Spielbarkeit. Wisst ihr, ob eine Fortsetzung geplant ist? Wäre echt super. Nur sollte der Prinz auch mal seinen Säbel einstecken und mit blanken Fäusten gegen die Palastwachen kämpfen können. So »Matrix«-mäßig. Wäre doch stark, oder?

CIAD THORSTEN

CUBE: Hm, hast du etwa die letzte Ausgabe nicht gelesen, die mit der Vorschau zu »Prince of Persia 2«? Nur wird der Prinz wohl wieder keine Leute handgreiflich aufmischen.



CUBE: Es ist wirklich ein Teufelskreis. Aber leider ist Nintendo vom Online-Konzept einfach nicht überzeugt. Ihrer Meinung nach ist es noch zu unrentabel. Stimmt ja auch irgendwie: Von den mehr als 70 Millionen PS2-Besitzern spielt gerade mal eine Million online. Das sind nicht einmal 1,5 Prozent. Trotzdem verpassen wir Gamecube-Anhänger natürlich ein paar reizvolle Herausforderungen.

ONLINE-OFFLINE?

Hi Cube-Team, ich hätte eine ganz, ganz dringende Frage an euch. Wie viel kostet es pro Monat, wenn man mit dem Gamecube online geht? Lohnt es sich überhaupt bei der Menge an Spielen, die man online spielen kann? Ich bin mir da noch etwas unsicher. Was meint ihr dazu? Macht so weiter wie bisher und tschau.

EUER PATRICK

CUBE: Die Menge an Spielen, warte mal, ich zähl sie kurz auf: Da gibt es die »Phantasy Star Online«-Reihe, dann ... hoppla, das war's ja schon. Wie du siehst, ist die Auswahl eher eingeschränkt. Billig ist der Spaß außerdem nicht. Denn neben dem Anschaffungspreis für Modem oder Breitbandadapter plus Spiel musst du monatlich einen Obolus für die so genannte »Hunter's Licence« löhnen, quasi die Eintrittskarte zu »Phantasy Star Online«. Dazu kommen die Kosten für den Online-Zugang.

GRIFF NACH DEN STERNEN

Holla, was ist das denn? Das Cube-Magazin (aktuelle Ausgabe) gib'ts im Nintendo Sterne-Katalog! Gerade waren noch 97 Stück da ...

INCCORP AUS DEM FORUM

CUBE: ... und innerhalb von 24 Stunden waren sie alle vergriffen.

Leute, ihr sollt mit den Heften nicht eure Zimmer tapezieren!

ÜBERSETZUNGSPROBLEM

Ich hab nur eine kurze Frage, aber dafür eine, die mir umso mehr unter den Nägeln brennt: Was bedeutet »Resident Evil« eigentlich auf Deutsch?

MATTHIAS NEY

CUBE: Wortwörtlich heißt der Titel »allgegenwärtiges Übel«. Nur ist diese Übersetzung praller als die Oberweite von Pamela Anderson. Deswegen drängt sich der Verdacht auf, dass sich die Japaner womöglich einen Übersetzungsfehler geleistet haben. Vielleicht meint der Titel das englische Wort »Residence«, was so viel wie »Anwesen« bedeutet. Das würde im Zusammenhang mit dem ersten Teil, der komplett in einer Villa spielt, Sinn machen.

HALLO CUBE-REDAKTION!

Erst einmal ein Lob: Super, dass es euch gibt! Ihr liefert eine gute Berichterstattung, der Preis ist fair und farblich spricht mich eure Zeitschrift auch sehr an. Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen: Ich habe ein Fachgeschäft für Konsolenspiele und verkaufe unter anderem auch das Cube-Magazin. Als ich heute das neue Heft bekam und das Interview mit Nintendos neuem Boss las, sank mein Stimmungspegel auf null. Was muss ich da lesen? »Wenn die Nachfrage da ist, werden wir auch vermehrt entsprechende Online-Spiele anbieten.« Vielleicht sollte sich Herr Fakesch mal die Zeit nehmen und diverse Foren abklappern oder sich direkt an die Fachgeschäfte wenden. Die werden ihn hundertprozentig belehren, dass die Nachfrage riesig ist! Ständig regt sich die Kundschaft bei mir auf, weil Spiele wie »Rainbow Six 3« oder jetzt »Pandora Tomorrow« nur auf Xbox und Playstation 2 online- oder LAN-tauglich sind. Wenigstens einen Link-Modus sollten die Titel haben, wie bei »Mario Kart«, »1080° Avalanche« oder

»Kirby Air Ride«. Stattdessen werden Modem und Breitbandadapter seit über einem Jahr nicht mehr hergestellt und dank dieser Strategie mittlerweile bei eBay für bis zu 80 Euro verknopft. Hey, ich bin leidenschaftlicher Gamecube-Anhänger, und es trifft mich jedes Mal ins Herz, wenn ich lesen muss, dass sich wieder ein Hersteller vom Gamecube abwendet. Ich hoffe nur, Nintendo macht bei der Nachfolger-Konsole nicht dieselben Fehler noch einmal. Also, ein ordentliches Speichermedium muss her, damit Zeitschriften auch mal Demos anbieten können. Dazu von Anfang an ein funktionierendes Online-Konzept mit breit gefächertem Spieleangebot. Und bitte endlich weg vom Kinderimage. Die 90er sind vorbei. Die Kinder von damals sind jetzt erwachsen und spielen zwar auch noch gerne Mario und Co., aber sie

UMGETAUFT

Hallo Leute! Danke erst einmal für das große »Resident-Evil«-Preview! Ich bin jetzt heißer als je zuvor auf das Spiel. Allerdings versteh ich bei der Story mittlerweile nur noch Bahnhof und Bratkartoffeln. Erst heißt es, man muss Sherry retten, dann heißt die Frau plötzlich Ashley. Ich hab mir extra deswegen noch mal »Resident Evil 2« rausgekramt und wirklich – Sherry ist gar nicht die Tochter vom Präsidenten! Wie kam es zu so einem Fehler?

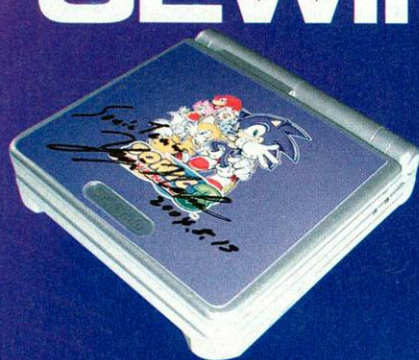
MICHI

CUBE: Guck ein paar Seiten weiter nach vorn, da steht alles drin.



TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS SONIC-ADVANCE3 GEWINNSPIEL



1. PREIS: EXKLUSIV-GBA, SONIC BIRTHDAY-PACK, SONIC ADVANCE 3

Einer wie keiner, exklusiver geht's nicht: THQ und das Cube-Magazin spendieren einem glücklichen Gewinner das Einzelstück eines Game Boy Advance SP, der im Look dem brandneuen Jump'n'Run-Spaß »Sonic Advance 3« angepasst ist. Der exklusive GBA ist von keinem Geringeren als Yuji Naka signiert, dem Kopf des Sonic-Teams. Außerdem erhält der Gewinner ein echtes Sammlerstück: Nämlich das »Sonic the Hedgehog Birthday Pack«, ein wunderschön gemachtes Paket mit goldener Audio-CD (sie enthält 23 Soundtracks aus zehn Jahren Sonic-Videospielen), plus Goldmedaille, Jubiläumsbrochure und »Sonic Adventure 2« in der Dreamcast-Fassung. Das Package hat Sega 2001 anlässlich des zehnjährigen Geburtstags von Sonic aufgelegt und ist heute längst vergriffen. Dazu gibt's ein tolles Sonic T-Shirt und natürlich »Sonic Advance 3« für den GBA: Das Spiel, welches im Test in der letzten Ausgabe mit toller Grafik, pfliffigem Gameplay und mitreißenden Ideen einen »Cube Star Game Award« absahnen konnte.

2. PREIS: SONIC BIRTHDAY-PACK, SONIC ADVANCE 3, SONIC T-SHIRT

3. PREIS: SONIC BIRTHDAY-PACK, SONIC T-SHIRT



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

CUBE

CUBE AUGUST '04

WETTBEWERB

1. FOLGENDE SYSTEME habe ich interessieren mich

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

2. ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

3. MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her:

Von den Bildern her:

5. ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Alter



SO NIMMST DU TEIL!



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin/Sonic-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 23. September 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von THQ, 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 **23. September 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.

» KOMPLETT!

Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

» OHNE RISIKO!

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

GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



**cube
maxi3**



**cube
mini**

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



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 74



BRIEF

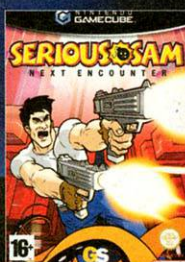
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschicken an: Primeverlag, CUBE Magazin / Abo, Perchtingerstr. 8-10, 81379 München. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite beziehungsweise des Teilnahme-Zettels einsenden!

synapsy
mobile networks

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

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

ODER LIEBER DAS? 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

CUBE AUGUST '04

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

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

MEIN ABO-WUNSCH

☐ Ich bevorzuge das Mini-Abo. Ich beziehe die drei nächsten Ausgaben des Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 7,50 Euro. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte dann zehn weitere Ausgaben zum günstigen Vorteilspreis von 26,50 Euro. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

☐ Ja, ich habe einen neuen Jahresabonnenten geworben. Meine Prämie schickt ihr bitte an folgende Adresse. Ich habe 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 fünfwöchigen Turnus erscheinenden) Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 26,50 Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der neunten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo nach Ablauf eines Jahres jederzeit kündigen. Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Angebot gilt, solange Vorrat reicht

071

CUBE

CUBE

AUSGABE AUGUST '04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Aus allen Ecken dieser Welt wurden uns wieder Cheats, Tipps und Tricks zugetragen. Aber leider kaum Bananen. Was soll's, wir liefern trotzdem affengeilen Cube-Tricks – brandneu und so aktuell wie ein Börsenticker!

SAMURAI JACK:

THE SHADOW OF AKU

Schlagen, schneiden, stechen! Der Arbeitstag eines Samurai ist wirklich alles andere als ein Honigschlecken. Doch mit diesen Cheats wird der Alltag des Schwertkünstlers um einiges erleichtert. Bei der Eingabe der Codes muss aber stets der linke Stick nach oben und der rechte Stick nach unten gedrückt werden.

CODE	ITEM
△, ○, ○, ○	Kristall-Schwert
△, ○, ○, ○	Elektrik-Elementar-Schwert
△, ○, ○, ○	Feuer-Elementar-Schwert
△, ○, ○, ○	volle Lebensenergie
△, ○, ○, ○	volle Zen-Energie



MARIO GOLF

Klempner haben es auch nicht leicht. Nach einem harten Tag zwischen Kloschüssel und Abflussrohr freuen sie sich auf Entspannung, beispielsweise mit einer Runde Golf. Bei Mario und seinen Freunden ist dies auch nicht anders, deshalb hier noch schnell ein paar Tipps.

HOLE IN ONE WETTBEWERB

Halte **Z** and drücke Start im Titelbild, danach kann man den »Spezial Wettbewerb« im Hauptmenü anwählen.

SUPER-TOPSPIN UND SUPER-BACKSPIN

Um einen Ball mit Super-Topspin und Super-Backspin zu schlagen, muss man den Ball auf alle Fälle manuell schlagen. Dann drückt man statt **AA** einfach **AB** für einen Super-Topspin und statt **BB** einfach **BA** für einen Super-Backspin.

BESSERE SPIEL-CHARAKTERE FREISCHALTEN

Um die Stern-Version der einzelnen Charaktere anwählen zu können, muss man die Figur nur in einem Einzel-Duell schlagen. Danach sieht man einen Umschlag im Screen für die Charakterwahl. Die Stern-Charaktere haben in der Regel bessere Werte beim Schlagen der Golfbälle.



GLADIUS

Selbst wenn das Spiel in Sachen Unterhaltung keine absolute Perle darstellt, Spaß macht es trotzdem. Und mit diesen Cheats kommt glatt noch mehr Freude auf!

Diese Cheats müssen im Liga-Büro eingegeben werden, während das Spiel im Pausen-Modus ist.

CODE

Rechts, Unten, Links, Oben, Links, Links, Links, Links, **○**, Links
 Unten, Rechts, Oben, Links, Links, Links, Links, Links, **○**, Links
 Rechts, Unten, Links, Oben, Links, Links, Links, Links, **○**, Rechts
 Rechts, Rechts, Rechts, Oben, Oben, Links, Links, Links, Links, Rechts, Unten, Unten, Unten, Unten, Oben
 Rechts, Oben, Links, Unten, Links, Links, Links, Links, Unten, Oben
 Rechts, Oben, Links, Unten, Links, Links, Links, Links, Oben, Unten
 Unten, Rechts, Oben, Links, Links, Links, Links, Links, **○**, Rechts
 Oben, Links, Unten, Rechts, Links, Links, Links, Links, Oben, Oben, Oben, Oben
 Links, Unten, Rechts, Oben, Links, Links, Links, Oben, Rechts, Unten, Links
 Rechts, Unten, Links, Oben, Links, Links, Links, Links, **○**, **○**
 Rechts, Rechts, Rechts, Oben, Oben, Links, Links, Links, Links, Rechts, Unten, Unten, Unten, Unten, Oben
 Unten, Rechts, Oben, Links, Links, Links, Links, Links, **○**, Oben
 Rechts, Links, Oben, Unten, Links, Links, Links, Links, **○**, **○**
 Rechts, Links, Oben, Unten, Links, Links, Links, Links, **○**, **○**, **○**
 Rechts, Rechts, Rechts, Oben, Oben, Links, Links, Links, Links, Rechts, Oben, Oben, Oben, Oben, Unten

EFFEKT

1000 Frei-Diners
 bessere Verteidigung
 mehr Erfahrungspunkte
 leichtere Gegner
 Turbo-Zeit beim Kampf
 normal-Zeit beim Kampf
 besserer Angriff
 Kamera wegzoomen
 Team-Berserk-Modus
 volle Ausstattung für die Gladiatoren
 stärkere Gegner
 mehr Hitpoints
 Zufalls-Gegner abschalten
 Zufalls-Gegner einschalten
 Spielstufe Hart freischalten



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

Dir reichen die Tipps aus der letzten Ausgabe noch nicht? Macht nichts. Wo die herkommen, gib't's ja noch mehr. Zum Beispiel die hier:

KLEIDERSCHRANK FREISCHALTEN

Um Zugriff auf die Klamotten zu bekommen, muss man die beiden Storylines »Hunter« und »Arks« im Offline-Story-Modus abschließen. Nachdem man den Schrank benutzt hat, verschwindet er wieder. Nun muss man entweder »Hunter« oder »Arks« erneut abschließen, um ihn ein weiteres Mal erscheinen zu lassen.

FARBENSPIELE

Während man eine Quest startet, abschließt oder einfach nur einen Charakter lädt, kann man die -Taste drücken und einen Ton hören. Bewegt man nun den Stick, verändert der Untergrund seine Farbe.

POKÉMON COLOSSEUM

COLOSSEUM ARENA LEVEL 50

Schaltest du frei, indem du Phenac, Pyritus und Orkus im Single- und Doppel-Modus schaffst.

COLOSSEUM ARENA LEVEL 100

Und dieser Level wird freigeschaltet, indem du das »Tower Colosseum« im Single- und Doppel-Modus bewältigst.

POKÉMON ÜBERTRAGEN

Du kannst alle gekrahlten Pokémon auf die GBA-Titel »Pokémon Rubin« und »Pokémon Saphir« übertragen, musst aber vorher eine Tauschmaschine im »Phenac Pokémon Center« freispielen und dazu den Rollenspiel-Modus durchgespielt haben.

HO-OH FREISPIELEN

Um Ho-Oh zu bekommen, musst du alle dunklen Pokémon gereinigt haben und alle 100 Trainer auf dem Duellberg besiegt haben.

ALTERNATIVE TITELBILDER

Um in den Genuss anderer Titelbilder zu kommen, drücke im Titelbild den Start-Knopf und anschließend im Menü den -Knopf. Jetzt blitz ein anderes Titelbild auf. Mach das ruhig ein paar Mal!



DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Na, mal wieder das Zauberschwert verlegt oder den Weg zurück zur Helden-Galaxie vergessen? Oder weißt du nur nicht, unter welcher Fußmatte der Schlüssel zum Königsschloss liegt? Alles kein Problem, denn unser erfahrenes Team pelziger Cube-Zocker durchwühlt für eine Hand voll Banane selbst die ältesten Schmöker nach der Lösung. Ein paar Beispiele? Okay, ihr wolltet es ja nicht anders ...



VITAMIN B

Hallo ihr Affen, ich spiele immer noch mit Hingabe »Super Mario Sunshine«, allerdings hänge ich zurzeit an diesem doofen Früchte-Abschnitt. Yoshi habe ich mir zwar schon geholt, aber was kommt dann? Ich sehe nur eine Plattform bei der Klippe, doch da komme ich nicht rüber.

JAN AUS REGENSBURG

Des Rätsels Lösung ...

liegt in einer Kleinigkeit, die du offensichtlich vergessen hast: Nachdem man die Eier mit etwas »Happa-Happa« versorgt hat und so den Yoshi an die Leine bekommen hat, sollte man den springenden Fisch besprühen. Nun kann Yoshi eine Flüssigkeit spucken, die sich in eine Plattform verwandelt. Damit kann man den Klempner wieder sicher ans andere Ufer bringen.

PANZER-PROBLEME

Ahoi Leute,

»Metal Gear Solid« macht mich rasend! Ich hab es noch nie auf der Playstation gespielt, daher weiß ich nicht, was man gegen den Panzer-Boss anstellen kann. Der macht mich im Schnee jedes Mal fertig! Ich habe den Minen-Detektor, aber der hilft mir gegen die harte Panzerung nicht wirklich weiter.

LAURA AUS HAMBURG, VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

ist keine Frage des »Wie soll man es tun?«, sondern eher eine Frage des »Was soll man tun?«. Denn ohne eine genaue Beobachtung der Gegner kommt man bei diesem Spiel auf keinen grünen Zweig. Rohe Gewalt ist reine

Zeitverschwendung. Fürs Erste reicht es, eine Chaff-Granate auf den Turm zu schleudern. Sobald einer der Soldaten aus der Luke klettert, um mal nachzusehen, kann man ihn ausschalten. Nun noch schnell eine Splitter-Granate in die Luke und abwarten. Sobald man den zweiten Soldaten erledigt hat, ist die Sache gelaufen. Aber Vorsicht: Er ist mit einem MG bewaffnet und extrem gefährlich.

ES WERDE LICHT!

Hallo Leute, so sehr ich ja »Prince of Persia« liebe, aber das Spiegelkabinett verdirbt mir den ganzen Spaß! Da soll ich einige Spiegel so einstellen, dass sie das Licht reflektieren, aber irgendwo hab ich wohl immer einen vergessen. Was muss ich tun, um mir wieder ins Gesicht sehen zu können?

JONAS VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

liegt hinter einer Mauer verborgen. Denn erst wenn man die Mauer zerbröckelt hat, kann man den dahinter liegenden Spiegel ebenfalls benutzen. Sobald man das Sonnenlicht auf die Mitte zentriert hat, kann man den nächsten Level betreten.

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.

Harrys drittes Schuljahr hat es in sich! Aber mit deinem Geschick und dieser Lösung solltest du die Dementoren zurück nach Askaban schicken können. Außerdem verraten wir dir einiges über die Geheimgänge und Kammern von Hogwarts. Auf geht's!

Harry Potter

UND DER GEFANGENE VON ASKABAN™

Im Zug

Das Spiel startet mit Harry und seinen Freunden, die im Zug nach Hogwarts sitzen

Nach der Animation sollte man mit Harry Ron verfolgen. Ron wird von einem Buch attackiert. Mit der gedrückten -Taste kann man den Spruch »Flipendo« in das Maul des Gegners schleudern. Einige Attacken später springt Ron auf das Buch und der Angriff ist abgewehrt. Als nächstes bittet Ron den Zauberschüler Harry, ihm zu helfen, eine Kiste zu bewegen. Man stellt sich neben die Truhe und drückt die -Taste, schon schleppt Harry die Kiste weg. Eine weitere Box wird einfach weggeblasen, darin findet man einen Schoko-Frosch. Nun geht es durch die Türe, wo man eine weitere Animation zu Gesicht bekommt. Draco Malfoy, Goyle und Crabbe greifen an und ein Zauberduell beginnt!

Am besten feuert man fortwährend »Flipendo« auf Crabbe und Goyle, bis die beiden aufgeben, danach springt Malfoy aus seiner Deckung und will eine Abreibung. Dies wiederholt man, bis alle drei besiegt sind. Gleich darauf greift ein Dementor an und man kann Ron kontrollieren. Der muss nun versuchen, Harry wegzuziehen. Dazu sollte man den linken Analog-Stick rotieren lassen, sobald der Dementor anfängt, an Harrys Seele zu saugen. So geht es zurück durch die Abteile, nach einer Weile erscheint Professor Lupin und zaubert den Dementor zurück.

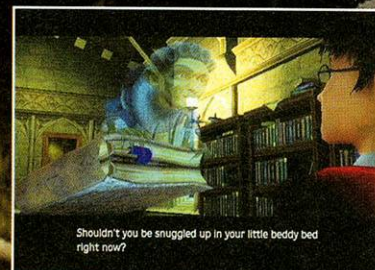


DER
ZUG

 Start 
 Überraschung

Die Karte des Herumtreibers

In der nächsten Zwischensequenz sieht man Harry, wie er sich Sorgen um Sirius Black macht, der es auf ihn abgesehen hat. Gleich darauf wird man von Ron nach dem Buch gefragt. Man drückt die -Taste für das Inventar und wählt das Buch an. Nun wetzt man die Treppe hinunter, wo bereits Hermine wartet. Hermine schlägt vor, den Spruch »Expelliarmus« zu lernen. Man drückt die - und -Taste und kommt so auf den Bildschirm mit den Zaubersprüchen. Dort wählt man den passenden Spruch an und schon kann es losgehen. Sobald man wieder durch die Türe geht, sollte man den Spruch zusammen mit Ron austesten. Dazu muss man lediglich ein paar »Flipendos« auf Ron zaubern, der mit »Expelliarmus« kontert. Danach wird gewechselt. Sobald die Lehrstunde zu Ende ist, sollte man Fred und George aufsuchen. Man geht zur großen Treppe und von dort in den sechsten Stock. Hinter der Türe steht Peeves, der sofort ein magisches Buch auf Ron schleudert. Sobald das Buch angreift, kann man den gelernten Spruch einsetzen, um die Angriffe abzublocken. Nach dem Sieg kann man die Kiste plündern und einen weiteren Schoko-Frosch kassieren. Hinter der Türe trifft man schließlich auf Fred und George.



Nun übernimmt man Ron und untersucht die Wand hinter den Zwillingen. Sobald man sich der Wand nähert, sieht man in einer Zwischensequenz die gesuchte Karte. Ohne zu zögern sollte man in den nächsten Raum gehen.

Sobald man die Stimme gehört hat, wechselt man wieder zu Harry. Mit ihm geht man nun weiter, bis der Boden abbröckelt. Hier hilft nur ein Sprung auf die Kiste, von dort geht's auf eine Plattform mit drei Hebeln. Man muss alle drei Hebel schnell hintereinander drücken, sonst schalten sie sich wieder ab. Sobald man es geschafft hat, erscheinen kleine Pixies, um Ron zu attackieren, doch mit dem »Flipendo«-Spruch haben sie keine Chance. Nun geht's in den nächsten Abschnitt. Mit Ron untersucht man die weit entfernte Wand, die man öffnen kann. Wieder flüstert eine Stimme wichtige Hinweise, doch man lässt sich nicht beein-



drucken, sondern geht zum Baumstumpf in der Mitte des Raumes. Der wird sofort eingesackt, danach drückt man die **■**-Taste. Den Stamm trägt man zum leuchtenden Kristall-Ball und legt ihn dort ab. Mit Harry kann man nun den Stamm erklimmen und erreicht so die Plattform mit dem Kristall.

Harry sollte sich jetzt neben den Spiegel stellen und die **▲**-Taste drücken. Nun bewegt man Harry so lange, bis der Spiegel einen weiteren Kristall anleuchtet. So entstehen Stufen, die zum Ausgang führen. Schnell noch alles eingesackt, was so rumliegt, und ab geht's nach draußen.

Hier wartet ein Robo-Angreifer auf die Helden. Nach drei »Flipendo«-Attacken auf die orangefarbenen Kreise kann der Angreifer nicht widerstehen. Nun tauchen Eisblöcke auf. Harry muss flugs mit der **▲**-Taste am Seil auf den kleinsten Block klettern. Dort warten bereits ein paar weitere Angreifer auf ihn, die man schnellstens erledigen sollte. Am Strahl wandert man weiter bis zum Ende, dort geht's zu einem anderen Seil und mit der **▲**-Taste wieder nach unten.

Ron ist zwar gefangen, aber das kann warten. Man folgt dem Weg bis

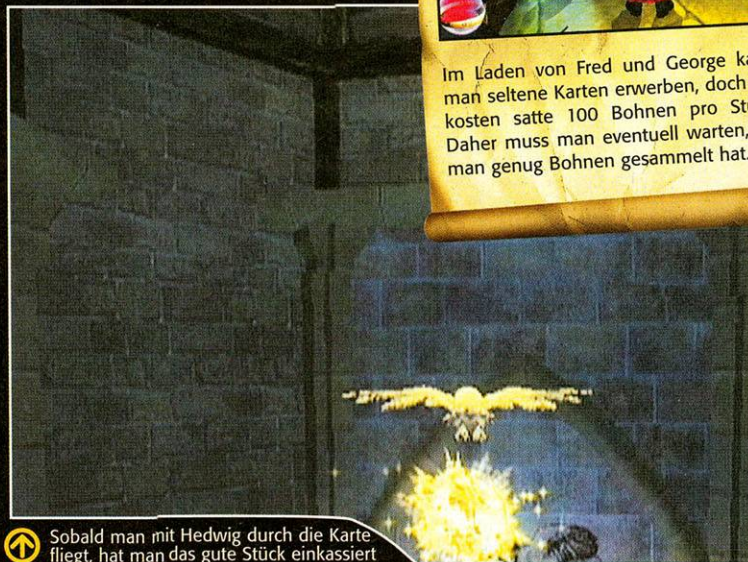
zur Kiste mit Bertie Bott's Bohnen. In der Kiste liegt ein Eulen-Snack, doch der wird von einem bösen Buch bewacht. Hier leistet der »Expelliarmus«-Spruch gute Dienste, denn dreimal angewendet gibt das Buch auf. Nun schnappt man sich den Inhalt und wuselt die Treppe hinauf. Gleich darauf ruft man Hedwig, der man den Snack verfüttert. Nun kontrolliert man Hedwig und fliegt mit ihr zur Marauder-Karte und zurück zu Harry. Jetzt nennt man der Wandmalerei das Passwort und geht nach unten und nach links, wobei man den Blicken der Ritter ausweichen sollte.

Hier drückt man den Knopf zur Linken und schleicht zur Türe. Wieder draußen geht man zurück und nach rechts. Erneut vermeidet man die Wachen und betritt den nächsten Raum. Dort bewegt man sich im Uhrzeigersinn, um Snape auszuweichen. Sobald Snape außer Sicht- und Hörweite ist, rennt man nach draußen, um dort auf Fred und George zu treffen. Der Tag endet, wenn man die Tasten **■** und **▲** drückt.

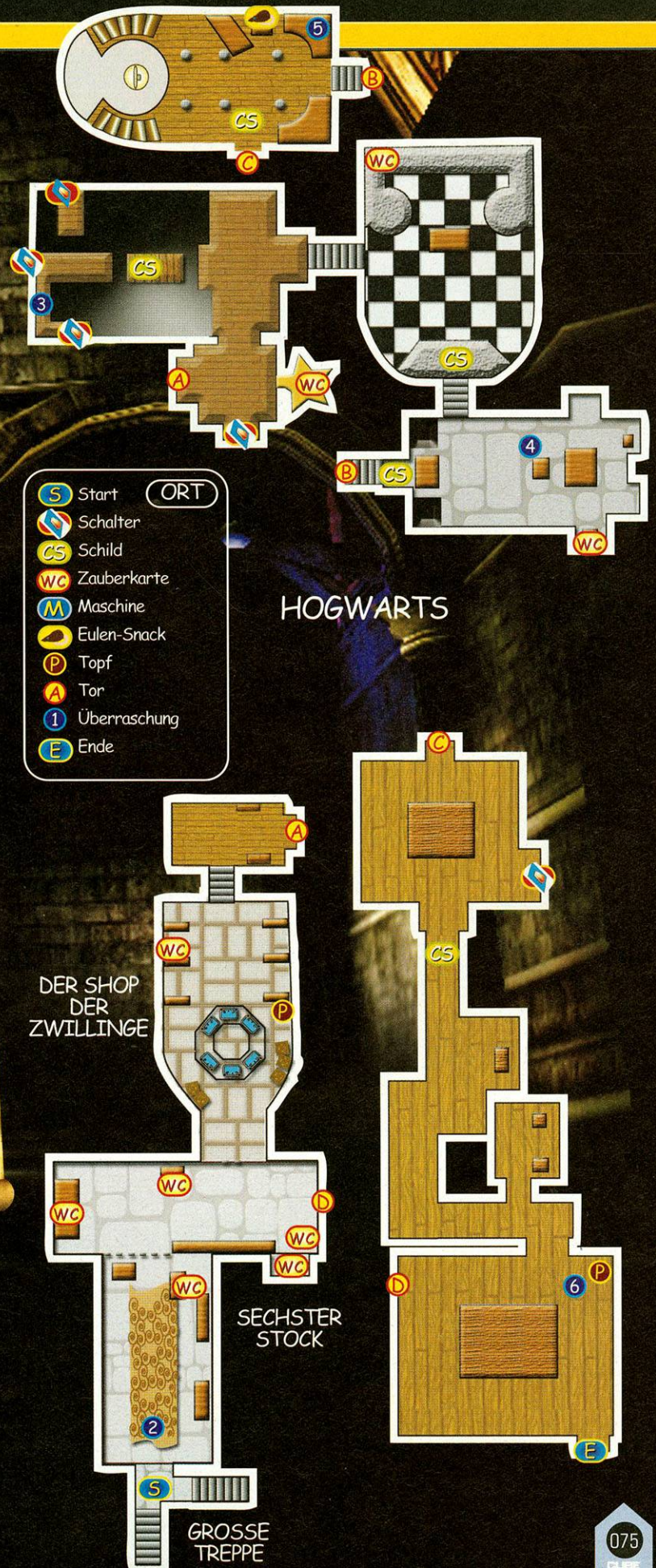
POTTERS TIPP SAMMELSTÜCKE



Im Laden von Fred und George kann man seltene Karten erwerben, doch die kosten satte 100 Bohnen pro Stück. Daher muss man eventuell warten, bis man genug Bohnen gesammelt hat.



⬆️ Sobald man mit Hedwig durch die Karte fliegt, hat man das gute Stück einkassiert



Der erste Schultag

Es wird Zeit, dass Harry und seine Kameraden zur ersten Schulstunde in der Kunst der Verteidigung antreten.

Man erwacht als Hermine und muss mit ihr in den dritten Stock wandern, dort wartet eine Schulstunde in »Verteidigung gegen dunkle Mächte«. Sobald man das Klassenzimmer betreten hat, wird man von Professor Lupin aufgefordert, das Glacius-Zauberbuch zu holen. Also geht man die Stufen hinunter, bis man an eine Wand kommt, die sich von selbst öffnet. Dort kilt man alle Pixies, sollte dabei einer der Freunde von den Angreifern attackiert werden, hilft man ihm. Nun nimmt man den großen Zauberkessel und drückt die -Taste. Der Kessel wird auf die goldene Fliese gelegt, aber man muss darauf achten, dass er in der Mitte steht (1). Nun die nächste Treppe nach oben und den Gang entlang, wobei man weitere Pixies niederkämpfen muss.

Oben angekommen muss man den Knopf auf der rechten Seite drücken. Ein Lichtstrahl erscheint. Harry dreht den ersten Spiegel nach rechts und den zweiten Spiegel nach links. Der

letzte Spiegel wird so gedreht, dass der Lichtstrahl das Auge trifft (2). Nun geht's durch die gerade geöffnete Türe.

Man sammelt die Punkte ein und kilt alle Gegner, danach geht man nach oben und klopft dreimal auf die Mechanik ein. So fährt endlich die Plattform nach oben. Eine Etage höher muss man der Mechanik erneut einen Schubs geben und kann wieder eine Ebene höher fahren. Im Raum mit Hermine und Ron wird auch diese Maschine dreimal angekurbelt, um den Stein hochzuheben. Im nächsten Raum übernimmt man Harry, um die Kiste zu bewegen (3). Man klettert auf die Truhe und springt von dort auf das Eis. Ron muss sich nun auf eine der Runen stellen, während Hermine die Kiste auf eine weitere Rune schiebt und sich selbst schließlich auf der dritten Rune platziert. Sobald das Eis verschwunden ist, kann Harry den Knopf drücken, die Treppe benutzen und die Punkte einkassieren.

2



Nur wenn die Spiegel richtig eingestellt sind, kann man passieren

3



Harry sollte das Bücherregal als Erstes durchsuchen



Um den Kessel zu bewegen, müssen alle drei Lehrlinge zusammenarbeiten

Bonus WERTVOLLE ABZEICHEN

Durchsuche den Ort hinter der Eingangshalle, um ein Abzeichen einzusammeln. Sobald man es in den Aufenthaltsraum bringt, bekommt man zehn Punkte als Belohnung gutgeschrieben.



POTTERS TIPP MÄUSE-MAGIE



Allein die Karten sind den Preis für den Spruch wert

Wenn man mit Hermine den Laden von Fred und Georg aufsucht, darf man dort den »Snuffufors«-Spruch für 50 Bohnen einkaufen. Dieser Spruch verwandelt kleine Bücher kurzzeitig in Mäuse, was besser ist, als es klingt. Denn wer den Spruch in einem Raum mit einem Mauseloch anwendet, bekommt immer kleine Gegenstände wie Karten oder andere Items.

Bonus ZAUBERTRANK- ZUTATEN

Für Professor Snapes Zaubertrank werden im Wesentlichen vier Zutaten benötigt. Leider ist zu diesem Zeitpunkt nur eine erreichbar. Deswegen redet man einfach mit Hagrid, der einem erzählt, dass man die Feuer-Samen bei einem brennenden Busch nahe dem Schloss findet. Mit dem »Glacius«-Spruch kann man dabei die Flammen auspusten.

Nun kommt Ron an die Reihe, der die Wand öffnen muss und den »Flipendo«-Spruch zweimal auf den Eis-Salamander wirft. Auch am Ende des Ganges kommt der Spruch bei der Maschine zum Einsatz. Sobald Ron von den Pixies angegriffen wird, wechselt man zu Harry oder Hermine und rettet ihn. Mit Hermine kriecht man nun unter den Spalt im Eis in den nächsten Raum. Hier muss der kleine Eisblock in folgende Richtungen geschoben werden: links, vorwärts, links. Man klettert auf den Block und schiebt den nächsten Eismwürfel links neben die Rune, den zweiten schiebt man direkt darauf. Schon gleitet die Eis-Säule hinab. Nun geht's wieder auf den Boden hinunter, um den kleinen Eismwürfel vorwärts zu schieben, wobei man ihn immer rechtsherum bewegen sollte. Bei der Öffnung kann man ihn als Steighilfe benutzen und so den Ausgang erreichen.

Endlich ist das Buch griffbereit, doch sobald man es an sich nimmt, verwandelt sich alles zu Eis. Also nimmt man die Lava ins Visier und benutzt den »Glacius«-Spruch, um sie einzufrieren. Langsam muss man sich nun über das Eis bewegen, wobei man immer wieder den »Glacius«-Spruch auspacken muss. Am anderen Ende muss Hermine nach oben klettern und dort alle Flug-Laternen mit dem »Glacius«-Spruch und einigen »Flipendos« bekämpfen. Im nächsten Raum wird »Glacius« beim Wassergegner angewendet, anschließend muss man die Eismwürfel verschieben. Dann den Block aufgeklettert und den Hebel drücken.

Nun noch die Stufen hinauf und weiter den Pfad entlang. Dort trifft man auf einen heißen Luft-Wirbel, den man mit »Glacius« abkühlt. (Einfach die -Taste drücken und in

Boss DER FLAMMEN-GOLEM

Den Job erledigt man am besten mit Hermine und ihrem »Glacius«-Spruch. Dazu muss man nur seinen Händen ausweichen und versuchen, sich an ihn ranzuschleichen. In der Nähe des Flammen-Golems wirkt »Glacius« am besten, dann wieder auf Abstand gehen. Gegen die Hände wehrt man sich mit »Glacius« und »Flipendo«. Dieses Muster wird so lange wiederholt, bis auch die zweite Hand erledigt ist. Sobald der Gegner anfängt wild zu stampfen, sollte man ausweichen und immer wieder »Glacius« abfeuern, so hat er keine Chance.

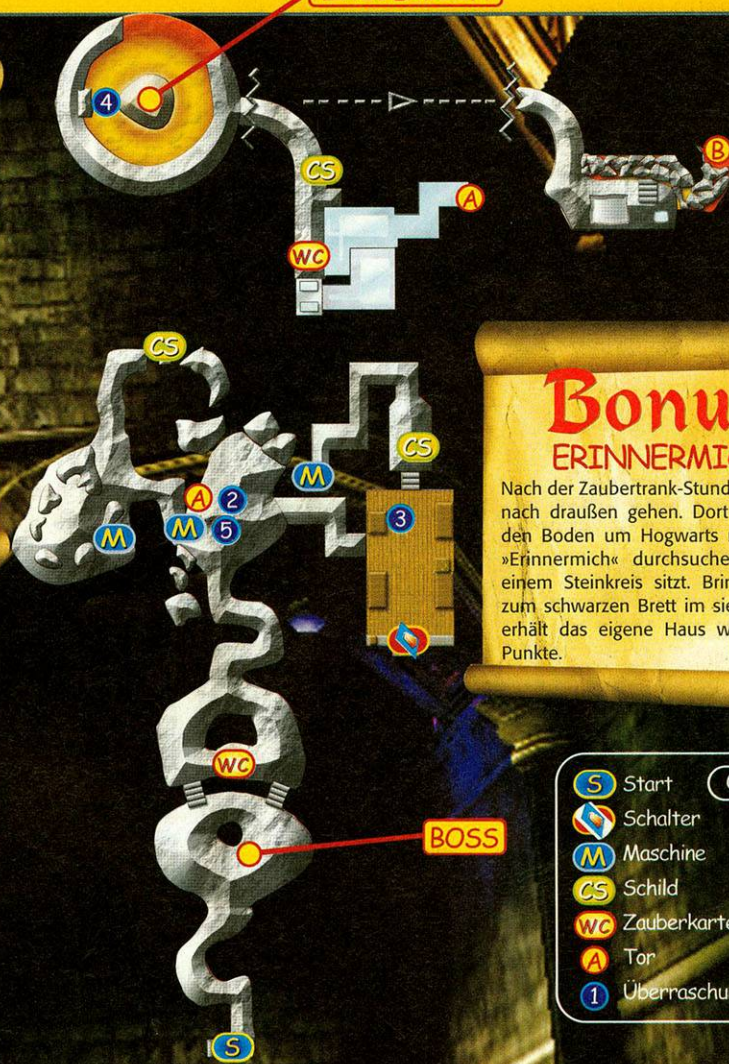
die Luft schießen). Als Lohn der Mühe darf man die Punkte einsacken und sich einen Filmabschnitt ansehen. Nun flugs nach unten gesprungen und »Glacius« an den drei Feuerstellen benutzen, damit nicht noch mehr Angreifer erscheinen. Die Salamander nimmt man mit »Glacius« und »Flipendo« ins Visier, danach kann man durch die Türe gehen. Dort wartet der erste Level-Boss in Form eines Flammen-Golems.

Mit den Punkten im Gepäck geht's ins Klassenzimmer, wo Professor Lupin gerade die Anti-Dementor-Stunde abhalten will. Dazu braucht er aber ein paar Tränke aus dem Kellergewölbe. Also geht es die Treppe hinab und durch die Türe in die Eingangshalle, dort führen weitere Stufen nach rechts ins Gewölbe. Hier widerfährt Ron ein Missgeschick, weshalb man Harry nun nach unten zu Snape tragen muss (4). Ron schnappt sich die zwei Tränke und benutzt sie an sich und Harry. Danach soll man noch einige Zutaten für weitere Tränke sammeln, doch das verschiebt man am besten auf den nächsten Tag.



Drag Harry to the front of the class.

ZAUBERBUCH



Bonus ERINNERMICH

Nach der Zaubertrank-Stunde kann man nach draußen gehen. Dort sollte man den Boden um Hogwarts nach einem »Erinnermich« durchsuchen, das auf einem Steinkreis sitzt. Bringt man es zum schwarzen Brett im siebten Stock, erhält das eigene Haus weitere zehn Punkte.

- | | |
|--|------------|
|  Start | ORT |
|  Schalter | |
|  Maschine | |
|  Schild | |
|  Zauberkarte | |
|  Tor | |
|  Überraschung | |

Bonus

DUNKLE KRÄFTE

Mit Hermine kann man erneut den Laden von Fred und George aufsuchen. Dort sucht man ein Buch über dunkle Kräfte und wie man sich dagegen verteidigt. Doch um die Seiten lesen zu können, muss man Statuen sammeln, die überall in Hogwarts versteckt sind. Pro Seite braucht man drei Statuen, aber der Aufwand lohnt sich, denn die Zaubersprüche können dann mit mehr Power abgefeuert werden. Hier eine Liste der Statuen:

- | | |
|--|---|
| ☐ Bridget Wenlock | 7. Stock zwischen dem Hauptraum und der großen Treppe |
| ☐ Gondoline Oliphant | 4. Stock bei einer Draconifor-Türe |
| ☐ Hengist of Woodcroft | 4. Stock im Gang nahe der Krankenstation |
| ☐ Glanmore Peakes | 6. Stock gleich bei der großen Treppe |
| ☐ Beaumont Majoribanks | 4. Stock im Klassenzimmer für magische Geschichte |
| ☐ Gunhilda of Gorsemoor | 3. Stock am Boden bei einigen Stufen |
| ☐ Gregory, der Smarmy | 1. Stock im Korridor |
| ☐ Jokunda Sykes | in der Eingangshalle |
| ☐ Dobby, der Haus-Elf | im Keller, gleich beim Klassenzimmer für Tränke |

Neville und der Ghoul

Dein Kumpel steckt in Schwierigkeiten, es ist an dir, ihn zu retten!

Dumbledore zählt schon mal die Team-Punkte aus, inzwischen erzählt euch Parvati, dass der böse Malfoy unseren Freund Neville zu einem grausigen Ghoul ins Zimmer gesperrt hat.

Ohne zu zögern geht's in den vierten Stock, wobei man darauf achten sollte, dass Ron noch ein paar »Wiggenweld«-Tränke in der Tasche hat. Im ersten Raum treten Malfoy, Crabbe und Goyle zu einem weiteren Duell an. Mit »Flipendo« kann man gute Attacken starten, während man »Expelliarmus« zur Abwehr verwenden sollte. Der Kampf ist etwas härter als im Zug, doch man kann hier wenigstens in Deckung gehen. Am Ende des Kampfes werden die Punkte kassiert, dann geht's durch den Korridor. Im nächsten Raum wird man von Musikinstrumenten angegriffen, die man mit »Flipendo« abwehrt. Einen Raum weiter trifft man auf den Ghoul und Neville (1), doch man sollte sich hüten, den Ghoul direkt anzugreifen. Ron soll sich stattdessen auf die Suche nach einer Clown-Kiste machen und damit nach oben springen. Dort wird man von Spielzeug attackiert, welches man zerstören muss. Nun

schnell die Punkte eingesackt und durch die nächsten Türen. Hier findet man den »Lumos Duo«-Zauber, doch beim Einsammeln wird ein Feuerwerk ausgelöst, das weitere Gegner erscheinen lässt. Ein »Lumos Duo«-Spruch, gefolgt von zwei »Flipendos« auf jeden Gegner, beenden den Spuk aber schnell. Nun wir »Lumos Duo« am Kristallball angewendet und der Spiegel so eingestellt, dass er das Auge über dem Tor blendet (2). Wieder werden die Punkte kassiert, danach muss mehr Spielzeug bekämpft werden. Einige Türen weiter wartet ein raketenbestückter Roboter auf uns. Den erledigt man am besten, indem man ihm einige »Flipendos« in die geöffnete Brust feuert. Der Kristall wird mit »Flipendo« beschossen, um das Tor zu öffnen, dann geht es nach unten, um dem Ghoul einen »Lumos Duo«-Spruch vor den Latz zu knallen. Der Ghoul ist gefangen (3)!

Zurück im Gryffindor-Aufenthaltsraum wartet eine böse Überraschung. Die dicke Lady wurde bereits von Sirius Black attackiert, damit endet dieser Tag.



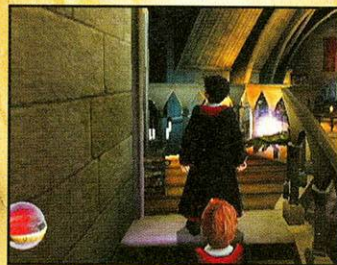
⬆ Mit dem passenden Spruch kann man die Kristalle aufladen



⬆ Der Ghoul greift nicht an, solange man ihn nicht attackiert

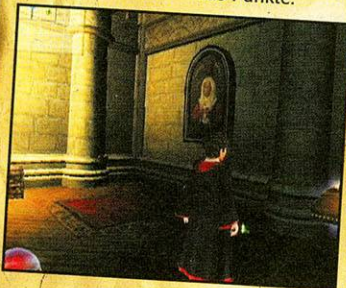
Bonus DRACHEN- HANDSCHUHE

Sobald man die Zaubertrank-Aufgabe erfüllt hat, kann man im 3. Stock ein Paar Handschuhe finden. Sie liegen im Klassenzimmer für »Verteidigung gegen dunkle Kräfte«. Für die Handschuhe erhält man beim schwarzen Brett zehn Haus-Punkte.



Bonus ZAUBERTRANK

Unten im 2. Stock durchsucht man das andere Ende des ersten Raumes nach einem Zaubertrank. Für den Trank erhält man im 7. Stock beim schwarzen Brett zehn weitere Haus-Punkte.



Seiden- schnabel

Es wird Zeit für Harrys Flugstunde,
also schnell aufgesessen

Zuerst geht man nach unten in die Eingangshalle, wobei man allerdings nicht das Paket der Eulen-Post vergessen sollte. Im Freien wendet man sich geradeaus und nach links, dort wartet bereits Hagrid. Man folgt den Anweisungen, bis man auf dem Hippogreif Seidenschnabel sitzt. Der rennt los und hebt bei gedrückter **B**-Taste ab. Nun kann man mit Seidenschnabel durch die Luft kurven, allerdings sollte man immer wieder mit der **B**-Taste ordentlich Gas geben. Die Aufgabe besteht darin, alle Fledermäuse, die Hagrid loslässt, einzusammeln. Am besten fliegt man immer wieder durch den Schwarm, bis man genug Punkte erreicht hat und der Flug durch eine Zwischensequenz unterbrochen wird.

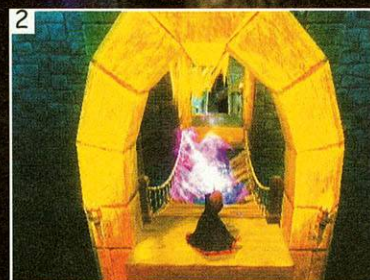
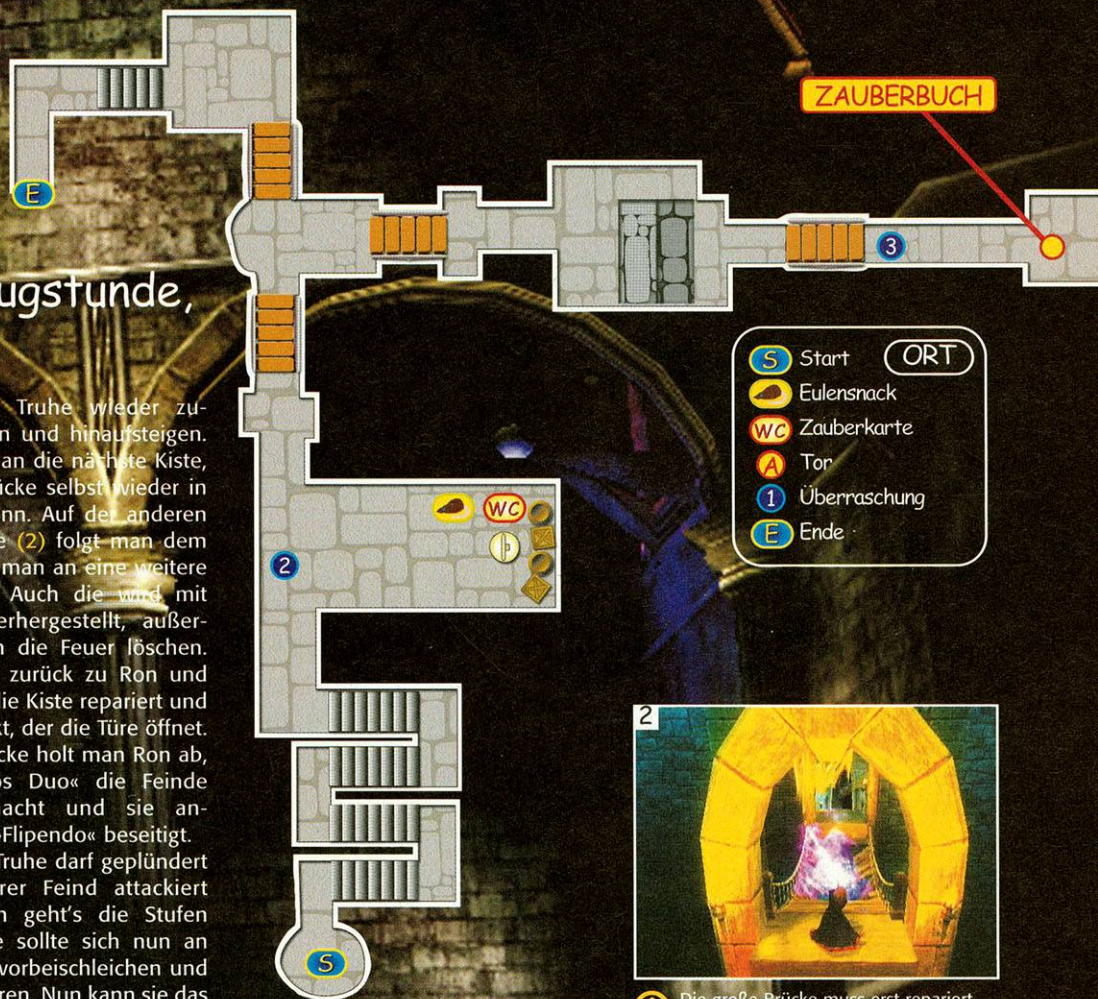
Sobald Harry im Krankenzimmer wieder aufwacht, sollte er Ron folgen, denn es steht wieder Ärger mit den bösen Buben an. Peeves (1) greift sofort an, weshalb man zuerst einmal ausweichen sollte, danach schleudert man ihm einen »Flipendo«-Spruch entgegen. Das wiederholt man, bis der Bursche aufgibt. Mit Ron öffnet man nun die Geheimtür und kämpft sich mit dem »Flipendo«-Spruch durch die Gänge. Nun geht's den Pfad hinunter, bis man zur Kiste kommt. Sie enthält eine Karte und einen Snack für die Eule. Anschließend ruft man Hedwig und fliegt mit ihr den Weg zurück, den man gekommen ist. Zusammen mit Hermine geht's an die nächste Aufgabe. Während Harry und Ron den Deckel anheben, kann Hermine in das Loch kriechen. Hier muss sich die Eule mit dem »Glacius«-Spruch den Feinden erwehren. Die Fontäne wird eingefroren, danach kann man sie als Steighilfe benutzen und weiter oben die nächsten Gegner bekämpfen. Trotzdem sitzt Hermine an einer Brücke in der Falle. Doch in einer Kiste liegt die Rettung, denn sie enthält den Spruch »Reparo«. Damit

kann man die Truhe wieder zusammensetzen und hinaufsteigen. Dort repariert man die nächste Kiste, bis man die Brücke selbst wieder in Stand setzen kann. Auf der anderen Seite der Brücke (2) folgt man dem Weg zurück, bis man an eine weitere Brücke kommt. Auch die wird mit »Reparo« wiederhergestellt, außerdem sollte man die Feuer löschen. Nun geht's erst zurück zu Ron und Harry, wo man die Kiste repariert und den Knopf drückt, der die Tür öffnet. Jenseits der Brücke holt man Ron ab, der mit »Lumos Duo« die Feinde verwundbar macht und sie anschließend mit »Flipendo« beseitigt.

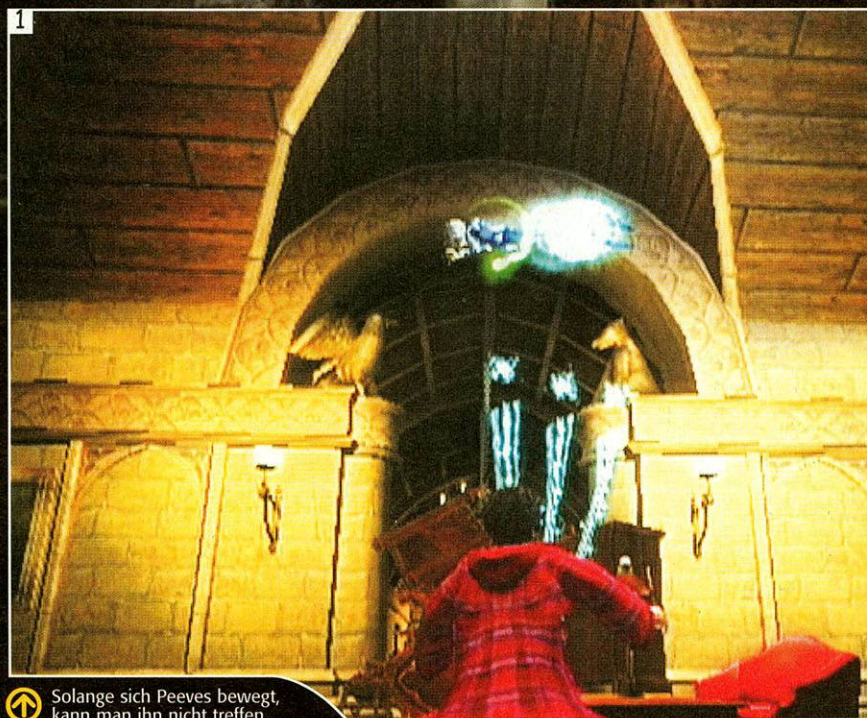
Eine weitere Truhe darf geplündert und ein weiterer Feind attackiert werden, danach geht's die Stufen hinauf. Hermine sollte sich nun an den Rüstungen vorbeischieben und die Kiste reparieren. Nun kann sie das Regal erklimmen und vier Heiltränke einsammeln. Auf der anderen Seite muss man wieder hinab, dann geht es weiter im Schleich-Modus, bis man die Tür erreicht. In der Eingangshalle kann man den Tag endgültig beenden, indem man den passenden Spruch einsetzt.

Bonus EULEN-POST

Das Paket liegt am Boden und sollte sofort mitgenommen werden, da man den Weg in die Klasse an diesem Tag nur einmal gehen kann. Doch auch wenn man das Paket eingesammelt hat, muss man sich bis zum nächsten Tag gedulden, um es gegen eine Belohnung einzutauschen.



Die große Brücke muss erst repariert werden, damit man sie benutzen kann



Solange sich Peeves bewegt, kann man ihn nicht treffen

Carpe Retractum

Die Zutaten für Snapes Stunde?

Am nächsten Tag sollte man ins Freie gehen, um dort die Zutaten zu suchen. Die Feuersamen hat man eventuell schon vorher gepflückt, wenn nicht, muss man den Busch suchen und ihn mit dem »Glacius«-Spruch löschen. Die nächsten Zutaten sind »Chizpurfle«-Panzer, die man nahe beim See auf der anderen Seite von Hogwarts findet. Die Käfer kann man mit »Lumos Duo« unter dem Busch hervorlocken, danach muss man sie in die Fleisch fressende Pflanze treiben. Die Pflanze spuckt nun die Panzer aus und man kann drei davon einsammeln.

Nun geht's wieder zu Hagrid, um sich den Besen zu schnappen. Damit fliegt man in eine weit entfernte Ecke des Sees von Hogwarts. Dort treiben sich »Billywigs« herum, die man einsammeln kann, indem man einfach durch sie hindurchfliegt.

Nachdem man nun alle Zutaten zusammen hat, kann man das Klassenzimmer für Zaubersprüche aufsuchen. Sobald das erledigt ist, geht's in den 2. Stock, wo man die Kiste beim Klassenzimmer für Verzauberung öffnet und einige Bohnen einsackt. Erst danach betritt man den Raum, wo man den Auftrag erhält, den »Carpe Retractum«-Spruch zu holen. Im nächsten Raum nimmt man die Fackeln zuerst mit »Glacius« unter Beschuss und anschließend mit »Flipendo«. Einen Raum weiter erhält man einen Schild, danach bewirft man die drei Handgriffe mit »Glacius« und sorgt dafür, dass sich das Helden-Trio daran festhält. Die Angreifer werden zuerst ausgeschaltet, dann hebt man den Deckel hoch, damit Hermine in den Schacht krabbeln kann. Einen Raum weiter friert man das Wasser zu Eis, geht darüber und kann einen weiteren Schild einsacken. Nun wird der Knopf gedrückt und die Gegner werden ausgeschaltet. Als Belohnung

kann man ein Gegenmittel für unbekanntes Gift einsacken. Wieder kommen ein paar Gegner unter Messer, sollte man dabei vergiftet werden, kann man das Gegenmittel einsetzen. Im folgenden Zimmer werden die Leuchtobjekte mit »Flipendo« beschossen, ebenso die nächsten Gegner. Anschließend wird eine Fontäne mit »Glacius« eingefroren, um daran hochzuklettern. Auf dieser Plattform kann man weitere Gegenstände einsacken. Nun drückt man den Knopf und erklimmt die nächste Eissäule. Hier dreht man den Spiegel in den Kristall, springt nach unten und friert den Pool ein. Der Eisblock wird in die Ecke zum Schalter gerückt. Mit dem »Reparo«-Spruch wird die Kiste am Ende des Pfades repariert, dann schiebt man einen Eisblock darüber. Die Truhe wird zerstört und eine andere repariert. Wieder schiebt man einen Eisblock darüber und man kann jetzt den Schalter erreichen, der eine Tür öffnet.

Im nächsten Raum werden die Gegner bekämpft, dann kann man die Maschinenteile untersuchen. Zuerst wird das Gerät mit dem »Reparo«-Spruch wieder in Gang gesetzt, anschließend setzt man noch drei »Flipendos« hinterher, daraufhin erscheint eine Brücke. Auf der anderen Seite drückt man den Knopf und ruft Harry, damit er am zweiten Seil nach oben klettert. Auf der Plattform kann man mit dem Knopf eine Tür öffnen.

Die Kiste hinter der Tür enthält eine Karte, danach geht man über die Brücke, schlägt die Gegner in die Flucht und repariert die Brücke. Bei der Tür angekommen ruft man Ron, der die Gegner dahinter mit »Lumos Duo« und »Flipendo« eindeckt. Erneut wird eine Fontäne eingefroren und Ron klettert daran nach oben. Der Kristall wird mit »Lumos Duo« aufgeladen und der Spiegel gedreht, danach friert man den Pool zu Eis. Der Kristall darauf wird aufgeladen und weggestoßen, um eine Treppe zu bilden. Hinter der Tür werden die Gegner abgefertigt, danach kann man den Knopf drücken, Harry befreien und die Stufen freilegen. Harry muss nun auf die Steinplattform steigen und von dort an den Seilen hochklettern. An der Maschine wendet man dreimal »Flipendo« an, danach kann man zur Brücke zurückkehren. Hinter ein paar weiteren Türen kann man endlich den »Carpe Retractum«-Spruch einsammeln. Sobald man

Boss DER RITTER

Sobald der Ritter aufhört, sich zu drehen, benutzt man am besten »Carpe Retractum« an einem der Schilde. Dieser fällt ab und verwandelt sich in ein weiteres Monster. Das Monster kilt man, indem man den Kristall auf seiner Brust mit »Flipendo« beschießt. Das wiederholt man, bis der Ritter alle Schilde verloren hat. Nun schnappt sich der Ritter ein Schwert und greift an. Man bleibt außer Reichweite: bis der Ritter stoppt, dann schießt man aus kurzer Entfernung »Carpe Retractum« auf den Haken an seinem Sichtschutz. Früher oder später verliert der Ritter den Kopf und der Kampf ist vorüber.

die Gegner niedergestreckt hat, wird der neue Spruch sofort an der Statue ausprobiert. Sobald man das Pad nach unten drückt, wird man zur Statue gezogen. Nun wird das Ganze am Haken über Harry ausprobiert, um die Brücke in Position zu bringen. So gelangt man in die Hauptkammer. Jetzt wird wieder »Carpe Retractum« auf den Haken bei der Brücke abgefeuert, dann springt man über den Spalt und benutzt den Spruch erneut. Die beiden anderen werden einen Raum zurückgeführt, dann wird mittels Zauberspruch das Tor geöffnet.

Hermine muss nun in das Loch klettern und den Knopf drücken. Im nächsten Raum legt man sich mit den Gegnern an und sammelt die Extras ein. Nun muss ein weiterer Boss bekämpft werden, doch mit der richtigen Technik ist auch der Ritter kein echter Gegner.

Sobald man gewonnen hat, geht man durch die Tür zurück ins Klassenzimmer. Die Kiste enthält weitere Bohnen, allerdings zieht sie auch weitere Gegner an. Die kaputte Truhe kann man reparieren und als Leiter benutzen, so gelangt man zu einer weiteren Box. Eine letzte Kiste findet man hinter dem Bücherregal, allerdings muss man vor dem Öffnen eine der Kerzen mit »Carpe Retractum« beschießen. Damit endet auch dieser Tag.

Patronus

Wie man mit einem Dementor umgeht

Gleich zu Beginn geht man in den 4. Stock ins Klassenzimmer für historische Magie. Hier wird der Block in die Vertiefung geschoben und »Carpe Retractum« an der

Figur angewendet. Auch der nächste Block wird verschoben, um durch die Tür zu kommen. Dahinter wird »Carpe Retractum« erneut an der Plattform benutzt, worauf ein Dementor erscheint. Nun heißt es so lange auszuweichen, bis man die vier Blöcke in die Ecken befördert hat. Sobald der Dementor an der Seele des Helden saugt, muss man den linken Stick schnell rotieren lassen. Nun dreht man sich Richtung Eingang und wartet, bis alle Türen geöffnet sind. Mit »Carpe Retractum« wird die Plattform geschossen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Dort kann man den Spruch »Expect Patronum« lernen. Nun greift der Dementor erneut an. Nachdem man den Gegner ein paar Mal getroffen hat, findet man sich im Klassenzimmer wieder. Jetzt wird Hermine in den Spalt geschickt und der »Draconifors«-Spruch gelernt. Der Spruch wird umgehend an der Statue ausprobiert, worauf ein Teil des Zimmers Feuer fängt. Anschließend geht man zurück in den Gang zum Studierzimmer. Hier läuft man ganz nach hinten, wobei man Snape aus dem Weg gehen sollte. Jetzt benutzt man den »Draconifors«-Spruch, um eine Tür zu öffnen. Dahinter geht man in den 2. Stock und durch eine dritte »Draconifors«-Tür, allerdings muss man vorher die Bücher bekämpfen.

Am Lehrer schleicht man sich vorbei bis zur großen Treppe. Dann sucht man den 3. Stock auf. Wieder schleicht man, diesmal an den Ritterrüstungen vorbei, bis man an eine Statue kommt. Draußen angekommen nimmt man die Schokoladen-Frösche aus der Kiste und geht zurück ins Gebäude, wo man erneut auf Malfoy und seine Freunde trifft. Hier sollte man die gleiche Taktik wie zuvor verwenden: Man schleudert abwechselnd »Flipendo« und »Expelliarmus« und kann die Burschen so schnell in die Knie zwingen. Sobald die Angreifer erledigt sind, nutzt man »Reparo«, um die kaputte Statue am Busch zu reparieren. Mit einem »Draconifors«-Spruch wird die Figur nun dazu animiert, den Busch in Brand zu setzen. Das Feuer lässt ein paar Gegner erscheinen, die man mit »Flipendo« außer Gefecht setzt. Sobald die Angreifer am Boden liegen, friert man sie mit dem »Glacius«-Spruch fest. Nun kann man sie einsammeln und hat eine neue Zutat.

Eine Gruppe Dementoren greift an! Doch mit dem »Expecto Patronum«-Spruch kann man sich die Gegner vom Leib halten, bis die Freunde den Zaun eingerissen haben und Harry fliehen kann. Sobald man zurück in Hogwarts ist, geht's zur Treppe. Dort zaubert man einen »Draconifors«-Spruch auf die Statue, um die Kiste zu öffnen. Nun wird die Statue mit »Carpe Retractum« attackiert, um auf



Boss DER BOGGART

Mit dem »Expecto Patronum«-Spruch geht man erst mal auf Distanz. Nun schleudert man dem Gegner den Spruch zu, wobei man den Zauber mit dem linken Stick ins Ziel lenkt. Das wiederholt man, bis dem Boggart das Lebenslicht ausgeht. Wird man selbst vom Boggart ausgesaugt, sollte man schnell den linke Analog-Stick rotieren lassen, um den Gegner abzuschütteln.

die andere Seite des Korridors zu kommen. Sobald Snape in eine andere Richtung schaut, geht's wieder nach unten und zur großen Treppe. Im 7. Stock wird der Gemeinschaftsraum inzwischen von Trollen bewacht. Hier benutzt man Ron und seine Stinkbomben. Eine davon wird auf das Bücherregal beim ersten Troll geworfen, anschließend muss man sich verstecken und warten, bis der Troll abgelenkt ist. Im nächsten Abschnitt wird eine weitere Bombe gegen die Wand geworfen, um sich am nächsten Troll vorbeizuschleichen. Schnell wird eine dritte Bombe eingesetzt und Deckung gesucht, bevor der erste Troll zurückkommt. Zum Schluss wird noch eine letzte Bombe in die Ecke geschleudert, während man selbst in die entgegengesetzte Ecke läuft. Nun muss man nur noch den Gemeinschaftsraum betreten und schon kann man auch diesen Tag beenden.

Bonus SCHLÜSSEL

Hinter der Statue im 1. Stock findet man einen Schlüssel. Bringt man diesen am nächsten Tag zum schwarzen Brett, bekommt man als Belohnung zehn weitere Haus-Punkte gutgeschrieben.

Heiliger Sieg

Der Sieg ist nahe, aber ...

Zuerst geht man zur Eingangshalle, wo man mit Hagrid plaudert und so erfährt, wie man an die nächsten Zutaten kommt. Im Freien geht man zum Licht-

Bonus DIE RÜHRSCHÜSSEL

Durchsuche den hinteren Raum im Keller, um eine Schüssel zu finden. Bringt man diese in den 4. Stock, bekommt man 30 Haus-Punkte gutgeschrieben.

MESSING-SCHÜSSEL

Die Messing-Schüssel findet man im 2. Stock im Klassenzimmer für Zaube-reien. Bringt man das Teil in den 4. Stock, sind weitere zehn Haus-Punkte fällig.

TELESKOP

Das Teleskop liegt im Bootshaus beim See von Hogwarts bereit. Gibt man es ab, kann man weitere zehn Haus-Punkte einstreichen.



strahl und bekämpft die Gegner mit dem »Flipendo«-Spruch. Mit »Carpe Retrac-tum« kann man nun das Ei aus dem Baum ziehen, anschließend geht's zur Fontäne im Innenhof, wo man »Draco-nifors« an der Statue anwendet, um die Fliegen einzuzäuschern. Die Fliegen werden eingesackt und nun hat man fast schon alles zusammen. Das letzte Ziel ist das Gebäude am See hinter Hogwarts. Hier nimmt man Harry, der mit der A-Taste zu angeln beginnt. Dazu zielt man auf eines der Seepferdchen und nutzt »Carpe Retrac-tum«, um es an Land zu ziehen. Man muss dabei die Unten-Taste schnell hintereinander drücken, um an das Tier zu kommen. Hat man auch das Seepferdchen, geht's in den Keller zu Snapes Klassenzimmer für Tränke.

Nach der Stunde erfährt man, dass die Slytherins den Quidditch-Ball für Harrys nächstes Turnier sabotiert haben. Es geht erneut nach draußen, wo man Seidenschnabel bei Hagrids Hütte sucht. Hermine muss den Vogel nun schnell zurück in den Innenhof fliegen. Hier wird »Glacius« am Wasserbecken angewendet, um an den Blöcken hochzuklettern. An der Statue wird ein »Dracoinfors« abgeschossen, danach kann man die Kiste mit den Bällen einkassieren und damit zum Stadium fliegen, welches auf der Karte eingezeichnet ist. Man landet vor dem Tor, geht den Rest zu Fuß und kommt gerade noch rechtzeitig, um Harry den Sieg zu sichern. Damit endet dieser Tag.

Expecto Patronum!

Harry hat noch ein Ass im Ärmel!

Ohne Umschweife geht's nach unten, wobei man den Trollen wieder mit Stinkbomben zu Leibe rücken kann. In Hagrids Hütte angekommen sieht man eine Zwischensequenz, danach findet man sich in einer Höhle wieder. Man bekämpft die Gegner und friert den Salamander mit dem »Glacius«-Spruch ein, bevor man ihn mit »Flipendo« erledigt. Das Feuer wird mit dem Eis-Spruch gelöscht, anschließend fügt man die Brücke mit »Carpe Retrac-tum« wieder zusammen. Dahinter müssen erneut einige Salamander bekämpft werden, ebenso wie ein paar Doxies, die man mit »Flipendo« ausschaltet. Die Fallgrube überwindet man, indem man die Kiste mit dem »Reparo«-Spruch wieder zusammenleimt und sie an die Wand schiebt.

Weitere Gegner warten auf die Helden, bevor Harry und Hermine zusammen den Baumstamm auf den Knopf heben

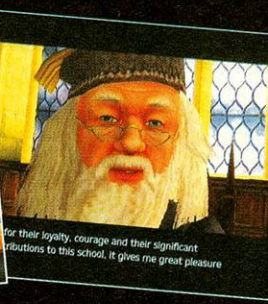
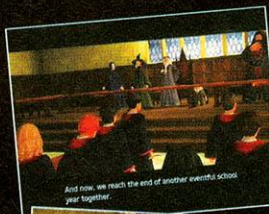
können. Nun werden ein paar Filme abgespielt und gleich drauf muss man Sirius von den angreifenden Dementoren wegziehen, anschließend kann man die Gegner mit »Expecto Patronum« bekämpfen. Hierbei zielt man am besten immer auf den Gegner, der Sirius am nächsten steht. Sirius muss so lange am Leben bleiben, bis eine weitere Zwischensequenz abgespielt wird. Nun steht man am anderen Ende des Sees und muss sich den Weg durch die Dementoren mit viel Magie freikämpfen. Erneut wollen die Angreifer Sirius Black töten, doch das muss unter allen Umständen verhindert werden! Sobald alle Gegner vernichtet sind, muss nun auch noch Seidenschnabel gerettet werden. Auf seinem Rücken fliegt man zum Turm in der Mitte von Hogwarts, wo man Sirius Black findet. Er nutzt Seidenschnabel zur Flucht und der Tag endet.

Der letzte Schultag

Das Schuljahr ist überstanden. Doch es gibt noch etwas zu tun ...

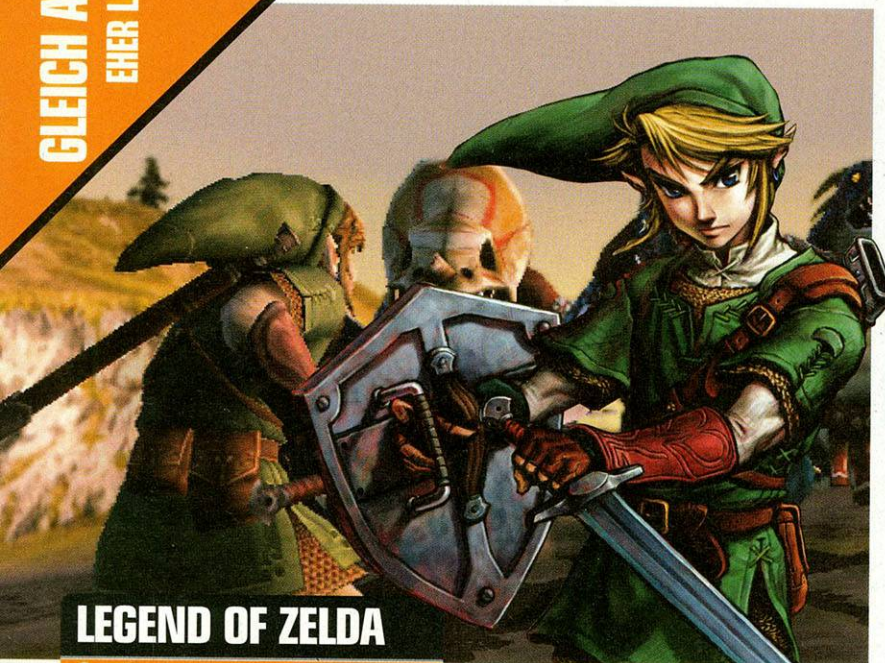
Hier ist nun die letzte Chance, alles einzusammeln, was noch Punkte bringt. Man kann insgesamt 500 Haus-Punkte sammeln, außerdem eine stattliche Anzahl an Karten. Am besten prüft man den Punktestand mit dem Quest-Monitor. Sollte man noch einige Punkte vermissen, ist es an der Zeit, die letzten Aufgaben am schwarzen Brett zu lösen.

Sobald es nichts mehr zu tun gibt, kann man die Eingangshalle aufsuchen. Hier spricht man mit dem Mann in der Mitte des Raumes, und der Pokal geht an das Haus mit den meisten Punkten. Hat man aber alle Karten, Schilde und alle Aufgaben erledigt, sollte der Sieg dem Gryffindor-Team gehören. In diesem Falle: Gratuliere, das Spiel wurde erfolgreich beendet!



24. September ... nächste Ausgabe ... 24. September

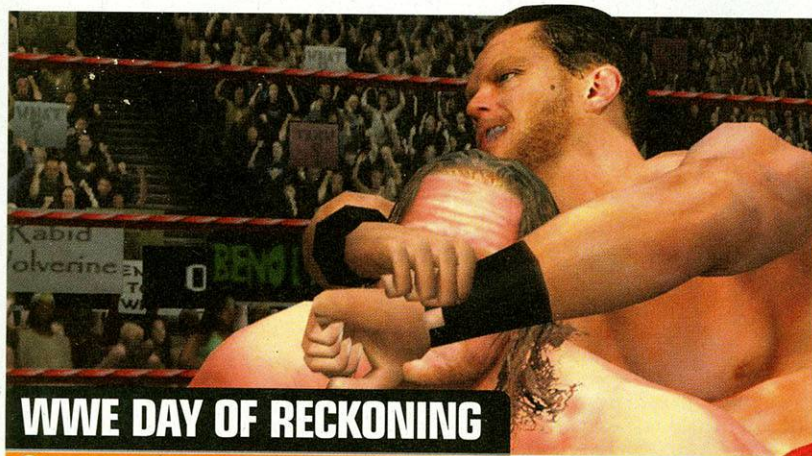
VORSCHAU



LEGEND OF ZELDA

➤ NEUE BILDER, NEUE INFOS!

Wir haben ein Date mit Link im neuen Look: Im nächsten Heft alles über Nintendos Wahnsinns-Abenteuer, die Mega-Grafik, das Atemlos-Gameplay. Nicht verpassen!



WWE DAY OF RECKONING

➤ IMMER FESTE DRAUF!

Wenn alles klappt, steigen die breiten Jungs der WWE schon in der nächsten Ausgabe zum Test in den Ring. Und zwar exklusiv für den Gamecube und mit einer Grafik, bei der sogar die Schweißperlen auf den Muskelpaketen schimmern. Hammer!



RETRO-RÜCKBLICK

➤ DAS OLDIE-SPECIAL

Hurra, Jubiläum – die NES-Konsole feiert ihren 20. Geburtstag! Für uns Grund genug, in einem Retro-Sonderteil die Anfänge des Videogamings Revue passieren zu lassen.

ANIMAL CROSSING

➤ TIERISCHER AUFBAUSPASS

Noch ein Grund, den 24. September im Kalender rot zu markieren: An diesem Tag erscheint Nintendos Aufbau-Rollenspiel. Aber vor dem Kauf erst Cube lesen; denn für den Test lassen wir uns etwas ganz Besonders einfallen!

TALES OF SYMPHONIA

➤ MEGA-ROLLENSPIEL

In Japan hat Namcos komplexes Fantasy-Abenteuer reihenweise Auszeichnungen abgeräumt, jetzt findet es endlich den Weg nach Deutschland – und im die nächste Ausgabe des Cube-Magazins.

TERMINATOR 3

➤ ACTION MIT ARNIE

Der Testteil der kommenden Ausgabe fetzt voll rein, nicht zuletzt weil wir Steuerung, Grafik und Gameplay von Ataris »Terminator 3: The Redemption« dem Totalcheck unterziehen.

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

Comic: Mathias Heins
Layout/Grafik: Tanja Gabler
Lektorat, Textkorrektur: Manfred Schmidt, Mina Piske
Bildredaktion, Fotografie: Richard Löwenstein
Druck: VVA Kommunikation GmbH, 45133 Essen

Vertrieb: NHZ Verlag & Vertriebs KG, Tel: 07661 / 904762, E-Mail: vertreib@nhz-verlag-vertrieb.de

Anzeigenleitung:

Rolf Mai / Primeverlag, Tel. 089 / 747344-74, verlag@cube magazin.de

Anzeigenverkauf: Twin Marketing GmbH, Kurgartenstraße 37, 90762 Fürth

Michael Wamser Tel: 0175/2247220, Alexander Kreis Tel: 0175/9323473, marketing@cube magazin.de

Zuschriften an den Verlag:

Primeverlag, Perchtinger Str. 8-10 81379 München, verlag@cube magazin.de

Zuschriften an die Redaktion:

Redaktionsbüro Richard Löwenstein / Cube-Magazin

Tassiloplatz 7 / Rückgebäude 81541 München

E-Mail: redaktion@cube magazin.de

Web-Adresse: www.cube magazin.de

Erscheinungsweise: alle fünf Wochen

Vertrieb: über Kioske,

Bahnloftbuchhandlungen,

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 Highbury Entertainment Limited, Bournemouth, England produziert.

In Kooperation mit

ZOON.COM

LIFE.TRENDS.MOTION

YOUNG & RUBICAM

COVERMOTIV:

Spider-Man and all related characters: TM & © 2004 Marvel Characters, Inc.

Spider-Man 2, the movie: © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- » Virtua Fighter: Cyber Generation
- » Prince of Persia 2
- » Catwoman
- » Goldeneye: Rogue Agent
- » Timesplitters: Future Perfect
- » Need for Speed Underground 2
- » Mario Tennis
- » FIFA 2005
- » Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter

„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



AUF DEIN KOMMANDO!

Die Macher des Mega-Erfolgs "Advance Wars" haben wieder zugeschlagen! In diesem fesselnden Mix aus Fantasy - Abenteuer, Strategie und Rollenspiel führst du deine tapferen Ritter, Bogenschützen und Zauberer in die Schlacht, um den Thron des Königreichs zu erobern. Plane deinen Angriff genau, um dieses Gefecht zu gewinnen. Auf in den Kampf, Kommandant!

FIRE EMBLEM
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de