

NUR **2.95€!** EXKLUSIV-INTERVIEW: DIE SCHÖPFER DES
NEUEN LEGEND OF ZELDA REDEN KLARTEXT!

OKTOBER 2004

€ 2.95 SCHWEIZ: SFR 5.90
ÖSTERREICH: € 3.10

VIDEOS
AUF DER WEBSITE ZUGANGSCHNELL IM NETZ?
SECOND SIGHT, NUR: DAS DRITTE ZEITALTER, ANIMAL
CROSSING, FIFA 2005, DONKEY KONG: JUNGLS BEAT

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS GAME BOY ADVANCE

ROLLENSPIEL-HAMMER

HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER

4-Seiten-Vorschau:
Detaillierte Infos und
neue Bilder vom Fantasy-
Abenteuer

TUNING-KULT

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Intensive Probefahrt: alle Stärken und
Schwächen des Mega-Racers. Mit
exklusiven Bildern, neuesten Infos und
Entwickler-Interview!

DREI TROMMEL-HITS

DONKEY KONGA TOTAL

Alle neuen Bongo-
Games: Donkey
Konga, Donkey
Konga 2, Jungle
Beat

SECOND SIGHT

4-Seiten-Test: Die mitreißende Action-Sensation
der Time-Splitters-Erfinder!

YU-GI-OH!

Königreich der
Illusionen: Das erste
Gamecube-Spiel zum
Sammelkarten-Hit

FUTURE
TACTICS

Die Herbst-Über-
raschung: herrlich
schräger Taktikspaß.
Mit Gewinnspiel!

PIKMIN 2

Deutsche Version im
Test: Bezauberndes
Strategiefest mit
Zwei-Spieler-Kick

FIFA 2005

Der Test enthüllt:
Super-Fußballfest,
aber wo sind die
Neuerungen?

RETRO-REPORT



DIE GESCHICHTE
DER VIDEOSPIELE

Auf 6 Seiten: Gaming von 1889 bis
heute. Inklusive Top-Gewinnspiel mit
NES-GBA!

GROSSER
TIPPSTEIL

SPLINTER CELL
SPIDER-MAN 2
SECOND SIGHT
ANIMAL CROSSING

DOPPEL-TEST



WWE GEGEN
DEF JAM NY

Duell der Champions:
Wrestling oder Hinterhof-
Prügelei?



primeverlag



Ausgabe 08/2004

www.cubenmagazin.de

Traue niemandem,
Außer den Kräften in Dir.

SECOND SIGHT



NINTENDO
GAMECUBE



.FREE RADICAL



Verändert. Verwundet. Vergessen. Das war ein Fehler...

Ein zerschundener Körper im militärischen Forschungslabor. Kein Gedächtnis. Aber mit paranormalen Fähigkeiten, die weit über die menschliche Vorstellungskraft reichen. Wer das verbochen hat? Die Antwort gibt's nur bei Second Sight, dem faszinierend-verstörenden Mystery-Thriller mit jeder Menge Nervenkitzel, Shooter- und PSI-Action!

© 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight"™ is a trademark of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

WO BLEIBEN NEUE IMPULSE?



Spiel, Satz und Sieg für Nintendo? Fehlanzeige. Wenn du unsere Vorschau auf »Mario Tennis« in der letzten Ausgabe gelesen hast, dann hast du dich vielleicht genauso wie ich darauf gefreut, diesen spaßigen Tennis-Klamauk online oder per LAN gemeinsam mit anderen

»Mario«-Fans spielen zu können. Daraus wird nichts. Laut Nintendo ist die Angabe »Mario Tennis unterstützt den Breitband-Adapter des Cube« versehentlich in die Pressemitteilung gerutscht. Soll heißen: Kein Onlinegaming, kein LAN bei »Mario Tennis«.

Es ist wirklich mühselig mit Nintendo: Die ganze Welt will Onlinespiele, nur Nintendo nicht. Ich finde es jedenfalls schwach, dass wir Cube-Besitzer bei »Pandora Tomorrow« auf die spannenden Spion/Soldat-Duelle verzichten müssen, für die sich Besitzer einer Playstation 2 oder Xbox seit Monaten begeistern. Die Liste der Titel, bei denen wir Cube-Gamer für dasselbe Geld weniger Unterhaltung bekommen, wächst jeden Monat. Demnächst kommen beispielsweise »Need for Speed: Underground 2«, »FIFA 2005« und »Tony Hawk's Underground 2« dazu. Dabei wäre es so cool, ein »Wario Ware« per LAN auf zwei Fernsehern gegeneinander zu zocken. Und so spannend, die Fantasywelt von »Zelda« gemeinsam online zu entdecken.

Vor zehn Jahren waren es noch die Leute von Nintendo, die Videospiele durch verrückte Ideen und neue Reize nach vorne brachten. Jetzt setzen andere die Impulse. Es gibt aber immerhin Anzeichen dafür, dass Nintendo wieder eine aktive Rolle übernehmen

will – eines davon ist zum Beispiel, dass der Trommelspaß »Donkey Konga« in Deutschland veröffentlicht wird. Ich bezweifle, dass das zu Zeiten eines N64 der Fall gewesen wäre.

Aber da muss noch sehr viel mehr passieren, vor allem bei der Außenwirkung. Wer sich Mitte August durch die »Games Convention« in Leipzig gedrängelt hat, der musste glauben, nur Sony und Microsoft würden noch Konsolen bauen. Ruft mich doch glatt ein Kollege eines bekannten Nachrichten-Magazins an und fragt, ob es Nintendo denn noch gäbe! Ist ja kein Wunder. Wo waren denn die Cubes, außer am Stand von Nintendo? Nirgends! Electronic Arts, Activision und Co. haben ihre kommenden Toptitel lieber auf Playstation- und Xbox-Konsolen gezeigt, weil sie von Sony und Microsoft damit überschüttet werden – während man bei Nintendo um jede Abspielstation einzeln betteln muss. Wenigstens gibt es das Cube-Magazin. Hier erfährst du alles über die vielen tollen Games für deine Konsole – ohne Ausnahme.

Darum viel Spaß mit diesem Heft!

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein
Chefredaktion Cube-Magazin



ACHTUNG, NEID-GEFAHR!

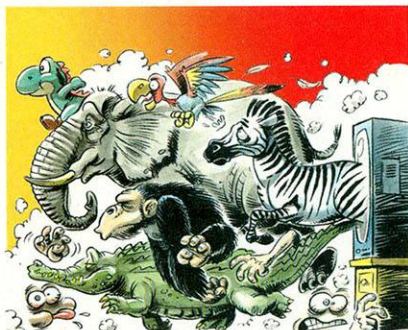
Wir wünschen dir viel Spaß mit der neuen Ausgabe des Cube-Magazins. Ein Highlight dieser Ausgabe: Detaillierte Informationen zum neuen »Herr der Ringe«-Game – einem ausgewachsenen Rollenspiel, bei dem du mit eigenen Helden die ganze Welt von Mitteleuropa erkunden kannst. Außerdem viel Spaß mit einem Testteil, der so prall gefüllt ist wie selten einer zuvor. Wenn du mit anderen Cube-Besitzern über die Tests diskutieren willst, dann besuch uns doch im Forum des Cube-Magazins. Die Adresse: www.cubemagazin.de.

TOP-THEMEN

Animal Crossing	46
Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	24
Def Jam: Fight for New York	50
Donkey Konga	60
Donkey Konga 2	62
Donkey Kong: Jungle Beat	32
FIFA Football 2005	52
Future Tactics: The Uprising	28
NHL 2005	54
Mario Golf: Advance Tour	69
Need for Speed: Underground 2	22
Nintendo DS	06
Pikmin 2	44
Pokémon Feuerrote Edition, Blattgrüne Edition	68
Second Sight	36
Splinter Cell 3: Chaos Theory	10
Tales of Symphonia	31
Terminator 3: The Redemption	40
The Legend of Zelda	08
Virtua Fighter: Cyber Generation	63
Wario Ware	58
WWE: Day of Reckoning	48
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	30



CUBERT



CUBE

AUSGABE OKTOBER 04

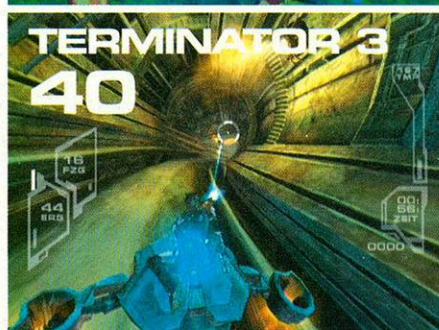
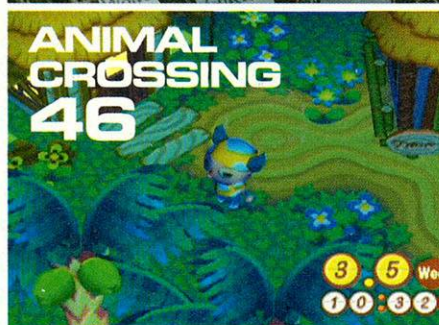
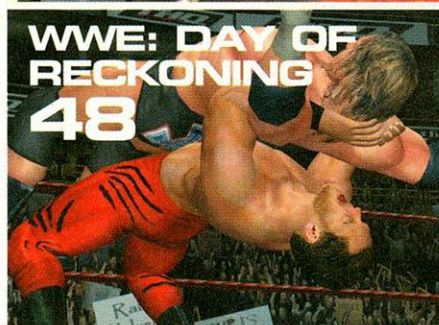
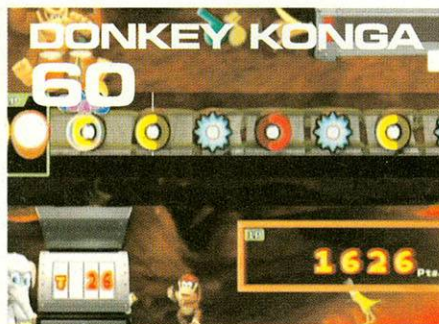
INHALT

»SECOND SIGHT«, »DER HERR
DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER«,
»ANIMAL CROSSING«, »FIFA 2005«,
»DONKEY KONG: JUNGLE BEAT«

**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**

**ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!**

Die Oktober-Ausgabe 2004 des **CUBE**-Magazins:
Das Heft voll großer Abenteuer (»Second Sight«,
»Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter«),
schweißtreibender Körperertüchtigung (»FIFA 2005«,
»WWE: Day of Reckoning«, »Def Jam: Fight for New
York«, »NHL 2005«) und anspruchsvoller Strategie-
Herausforderungen (»Future Tactics«, »Pikmin 2«,
»Animal Crossing«).



NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

Nintendo DS	06
Interview mit Robert Watson, King Arthur	07
Interview mit Chris Lee, Need for Speed: Underground 2	08
Splinter Cell 3: Chaos Theory	08
Interview mit Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma, Legend of Zelda	10
Fire Emblem: The Jewel of Light and Darkness	10
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force	11
Spiele-Termine	12
NBA Street V3	13
Mortal Kombat: Deception	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

20 Jahre NES: Eine kurze Geschichte über Videospiele	16
--	----

VORSCHAU

GAMES VON MORGEN

Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	24
Future Tactics: The Uprising	28
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	30
Tales of Symphonia	31
Donkey Kong: Jungle Beat	32

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

Editorial	3
Leserbriefe	70
Abo-Service	73
Vorschau	82
Impressum	82



GEWINNSPIELE

MITMACHEN UND ABGREIFEN

NES Classics	11
Future Tactics	72

TESTS

KRITISCH BETRACHTET

Second Sight	36
Terminator 3: The Redemption	40
Catwoman	42
Pikmin 2	44
Animal Crossing	46
WWE: Day of Reckoning	48
Def Jam: Fight for New York	50
FIFA Football 2005	52
NHL 2005	54
NBA Live 2005	55
Tiger Woods PGA Tour 2005	56
Wario Ware: Mega Party Game	58
Donkey Konga	60
Donkey Konga 2	62
Virtua Fighter Cyber Generation	63
Mega Man Anniversary Collection	64

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Die Kühe sind los	66
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors	66
Spider-Man 2	67
Kirby & The Amazing Mirror	67
Duel Masters Sempai Legends	67
Pokémon Feuerrote Edition,	
Blattgrüne Edition	68
Mario Golf: Advance Tour	69

TIPPS & TRICKS

WENN MAN MAL HÄNGT ...

Second Sight (Cheat)	74
Animal Crossing	74
Need for Speed: Underground	74
Spider-Man 2	75
Pitfall	75
Splinter Cell	75
Findet Nemo	75
Resident Evil	75
Second Sight (Komplettlösung)	76

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER



16 EINE KURZE GESCHICHTE ÜBER VIDEOSPIELE

Die NES-Konsole hat gerade ihren 20. Geburtstag gefeiert. Wir nehmen das als Anlass für einen kompletten Rundumschlag durch die Geschichte des Gamings – von 1889 bis heute!



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

RUF EINEN BLICK

ENDLICH TATSACHEN!

Der Nintendo DS geht in Produktion. Was an dem endgültigen Gerät dran und drin ist, erfährst du bei uns.

SEITE 06

MORTAL KOMBAT

Midway kündigt das heiße Fightgame »Mortal Kombat: Deception« für den Gamecube an. Ist das ein Grund zur Freude? Eher nicht ...

SEITE 13

ÜBERHOLSPUR

Der Nachfolger zu »Need for Speed: Underground« prescht nach vorne. Wir stellen dem Produzenten ein paar Fragen.

SEITE 08

MACHT-SPIEL

Auf dem GBA bricht bald zweimal der »Krieg der Sterne« aus. Wir wagen uns in die Schlacht.

SEITE 11

DER MEISTER SPRICHT

Shigeru Miyamoto spricht über das heiß erwartete »The Legend of Zelda«-Abenteuer. Hier bei uns die neuesten Infos!

SEITE 10

NINTENDOS WELT

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

SEITE 14

Endlich alles klar: Design, Termine, Preise



⬅ Das finale Design des Nintendo DS ist unverkennbar vom GBA SP inspiriert

NINTENDO DS

SEIT DER DS auf der diesjährigen E3-Fachmesse der Öffentlichkeit präsentiert wurde, kennt die Vorfreude keine Grenzen mehr. Um die quälende Wartezeit zu überbrücken, versorgt uns Nintendo in regelmäßigen Abständen mit Informationen über den aktuellen Entwicklungsstand des Gerätes. Design und Titel stehen jetzt endgültig fest: Der Name »DS« bleibt wegen des hohen Bekanntheitsgrades erhalten. Optisch präsentiert sich das Gerät leicht überarbeitet mit platinfarbener Abdeckung. Die Feuerknöpfe sind größer und teilweise neu angeordnet, was bessere Griffbarkeit und höheren Spielkomfort gewährleisten soll. Insgesamt zeigt sich der DS deutlich flacher als der Prototyp von der E3. Damit dürfte das Gerät auch in enge Hosentaschen passen.

In einer Umfrage des japanischen Spielmagazins »Famitsu« sprach sich eine deutliche Mehrheit von 57,6 Prozent für den

Nintendo DS aus. Nur 42,4 Prozent favorisierten Sonys Gegenstück, die Playstation Portable oder kurz PSP. Eine Nachricht, die auch Nintendo-Chef Satoru Iwata allen Grund zum Optimismus gibt: »Der Nintendo DS wird die Zukunft des tragbaren Videospiele verändern: Doppelbildschirm, Chat-Funktionen, Touch-Screen, kabelloses Spielen, Spracherkennung – mit diesen Eigenschaften übertrifft er alle bisher dagewesenen Mobilkonsolen. Die Spieler werden in hohem Maße von der Kreativität und dem Innovationsschub profitieren, den dieses Gerät in der Welt des Videospiele hervorrufen wird.« Von so viel Optimismus haben sich auch reihenweise Spieleentwickler anstecken lassen. Momentan sind nicht weniger als 120 Spiele für den Nintendo DS angekündigt.

Nur eines trübt die Freude der Entwickler: Nintendo verbietet den Direktzugriff auf den ARM7-Prozessor, der neben



⬆ Animal Crossing

⬆ Rescue Submarine

⬆ Mario Kart

⬆ Balloon Graffiti

⬆ Mario Face

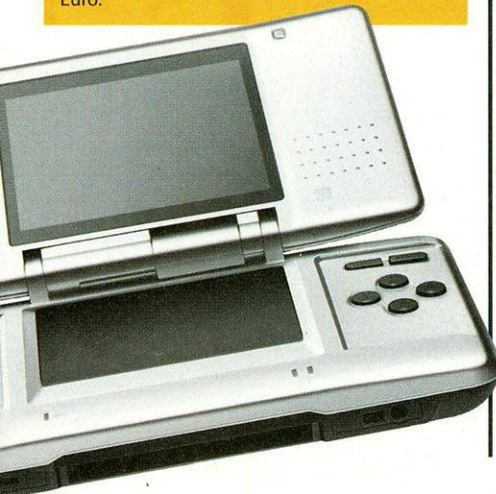
“HALTEN SIE MINDESTENS 22 ZENTIMETER ABSTAND ZU MENSCHEN MIT HERZSCHRITTMACHERN. BENUTZEN SIE DEN DS NICHT IN BELEBTER UMGEBUNG, ETWA IN VOLLBESETZTEN ZÜGEN.“

der Navigation des Touch-Screens auch die Sound-Verwaltung übernimmt. Somit ist es für Dritthersteller nicht möglich, eigene Soundengines zu erschaffen beziehungsweise die letzten Soundreserven aus der Hardware zu kitzeln. Zahlreiche Entwickler stehen Nintendos Entscheidung äußerst kritisch gegenüber und versuchen das Unternehmen umzustimmen. Hoffen wir nur, dass die Angelegenheit schnell vom Tisch ist, denn die Zeit drängt. Schon am 4. November soll der DS in japanischen Läden stehen, nur eine Woche später wird der amerikanische Markt beliefert. Den ersten Test des DS kannst du schon vorher bei uns lesen, nämlich in der nächsten Ausgabe des Cube-Magazins. Die liegt ab dem 29. Oktober am Kiosk – nicht verpassen!

Wir konnten bereits einen Blick in die US-Anleitung werfen. Hinweise auf bisher unbekannte technische Features waren dort keine zu finden, wohl aber ein neckischer Warnhinweis zur Benutzung der Wireless-Funktion: „Halten Sie mindestens 22 Zentimeter Abstand zu Menschen mit Herzschrittmachern. Benutzen Sie das DS nicht in belebter Umgebung, etwa in vollbesetzten Zügen. Es könnten sich Menschen mit Herzschrittmacher in der Nähe aufhalten“. Das DS, wahrlich eine Todesfalle!

WO, WANN, WIE VIEL?

Von Händlern ist zu erfahren, dass Nintendo sich bereits auf feste Termine für den DS-Start festgelegt hat. Demnach erscheint die neue Minikonsole am 4. November in Japan und am 11. November in den USA. Für Deutschland scheint nach wie vor der 18. März realistisch. Der Preis soll nach neuesten Informationen bei 19.000 Yen liegen, das entspricht knapp 140 Euro.



SPIELE SATT!

Die Unterstützung durch die Spieleindustrie scheint in Ordnung: Für den DS sollen bis Ende kommenden Jahres rund 120 Spiele erscheinen. Die wichtigsten Titel für Europa sind in der Tabelle zu finden. Zusätzlich liefert Nintendo selbst etwa 20 Titel, alles Abieger aus bekannten Serien. Einige davon sind hier abgebildet.

Atari	Atari Classics
Atlus	Caduceus
	Snowboard Kids DS
Bandai	Meteos
	Mobile Suit Gundam Seed
Capcom	Mega Man Battle Network
	Viewtiful Joe
Electronic Arts	Goldeneye
	Madden NFL
	Need For Speed Underground
	Tiger Woods PGA Tour Golf
	The Urbz
Hudson	Bomberman
Koei	Dynasty Warriors
Konami	Boktai
	Castlevania
	Frogger 2005
	Survival Kids
	World Soccer Winning Eleven Series
	Vandal Hearts
	Winx
	Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
Majesco	Moonlight Fables
	Nanostray
Namco	Mr. Driller
	Pac 'n Roll
	Pac-Pix
Sega	Project Rub
	Sonic DS
	Phantasy Star Online DS
Square-Enix	Secret of Mana
	Dragon Quest
	Dragon Quest Monsters
	Egg Monster Heroes
	Crystal Chronicles
Tecmo	Monster Rancher
THQ	Spongebob Schwammkopf
Ubisoft	Asphalt GT
	Rayman
Vivendi	Robots

KING ARTHUR

IM GESPRÄCH MIT ...

ROBERT WATSON

POSITION:
FIRMA:

PROJEKTLITER
KONAMI



CUBE: Um was geht es in »King Arthur«?

ROBERT WATSON: Der Film greift eine bekannte Theorie über die mystische Figur des König Artus auf. Nach dieser These hat Artus tatsächlich gelebt, allerdings nicht als Ritter, sondern als römischer Kommandant. Während der römischen Belagerung Britanniens, um etwa 500 nach Christus, erhält er den Auftrag, eine Adelsfamilie aus Nordengland vor den einfallenden Sachsen in Sicherheit zu bringen. Der Spieler steht ihm bei dieser Mission bei.

CUBE: Wie eng haben Sie bei dem Spiel mit der Filmcrew zusammengearbeitet?

RW: Ein paar aus unserem Team waren von Anfang an auf dem Filmset. Dort wurden fleißig Bilder von den Schauspielern geknipst und die Schauspieler mit Motion Capturing gequält. Wir wollten das Spiel so nah wie möglich am Film halten.

CUBE: Wo wir gerade vom Film sprechen: Dort haben die Charak-

tere ja unterschiedliche Waffen und Fertigkeiten. Wurde das im Spiel berücksichtigt?

RW: Natürlich, jede Figur hat ihre Stärken und Schwächen. Tristan und Guinevere sind zum Beispiel mit dem Bogen sehr geschickt, Artus und Lancelot hingegen holzen am besten mit Schwertern in die Feindscharen. Zusätzlich verfügt jede Figur über Stärke-, Tempo-, Verteidigungs-, Nahkampf- und Bogenschieß-Leisten, die sich individuell aufrüsten lassen. Ganz wie in Rollenspielen.

CUBE: Ist ein Multiplayer-Modus geplant?

RW: Das Spiel verfügt über einen Coop-Modus, in dem zwei Spieler Seite an Seite das Single-player-Geschehen erleben.

CUBE: Sind GBA-Connectivity-Features geplant?

RW: Leider nicht.



Aus dem Weg, Pöbel! König Artus geht mit Fußvolk nicht gerade zimperlich um



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

IM GESPRÄCH MIT ...

CHRIS LEE

POSITION: **PRODUZENT**
FIRMA: **ELECTRONIC ARTS**



CUBE: Was hatten die Fans am ersten Teil von NFSU zu kritisieren?

CHRIS LEE: Weil sich Lichteffekte und Umgebung praktisch nie geändert haben, fanden viele den Look des Spiels auf Dauer etwas eintönig. Andere fühlten sich durch die Linearität des Gameplays zu eingeengt. Das haben wir uns zu Herzen genommen und präsentieren im zweiten Teil eine abwechslungsreich gestaltete Welt, in der man sich völlig frei bewegen kann. Ein anderer Kritikpunkt betrifft das eingeschränkte Tuning. Am Äußeren des Autos konnte man sich nach Herzenslust austoben, aber das Innenleben bot in dieser Hinsicht viel weniger Möglichkeiten. Das ist jetzt anders.

CUBE: Heißt das, man kann an jede Schraubenmutter Hand anlegen?

CL: So in etwa. Es wird eine ganze Menge an Tuning-Einstellungen geben. So kann jeder seinen Schlitten nach persönlichem Gusto aufmotzen. Wer mit der Auto-Technik allerdings nicht vertraut ist, kann sich weiterhin auf die bekannten Upgrades verlassen.

CUBE: Können Sie uns etwas über die neuen Spiel-Modi verraten?

CL: Klar: Wir haben zum Beispiel »Organic Drift«, in dem man gegen einen oder mehrere Gegner in einem Drifting-Wettbewerb antritt. Und das bei stark befahrenen Straßen. »Street Cross« schickt bis zu vier Autos auf enge und kurvige Pisten. Die Kontrahenten fahren hier besonders aggressiv. Mein persönlicher Favorit ist

das »Outrun Race«. Hier muss man gegen seinen Gegner einen Vorsprung von 300 Metern herauschinden. Der Spieler ist dabei auf keine Streckenkurse festgelegt. Die eine oder andere Abkürzung ist also durchaus beabsichtigt.

CUBE: Sind im Multiplayer-Modus der Gamecube-Version auch Online- oder LAN-Matches möglich?

CL: Im Moment nicht. Uns fehlen einfach die Tools, um die Gamecube-Version online-fähig zu machen. Dafür wird sie exklusiv über einen Splitscreen-Multiplayer-Modus verfügen.

CUBE: Auf welches Feature sind Sie besonders stolz in NFSU 2?

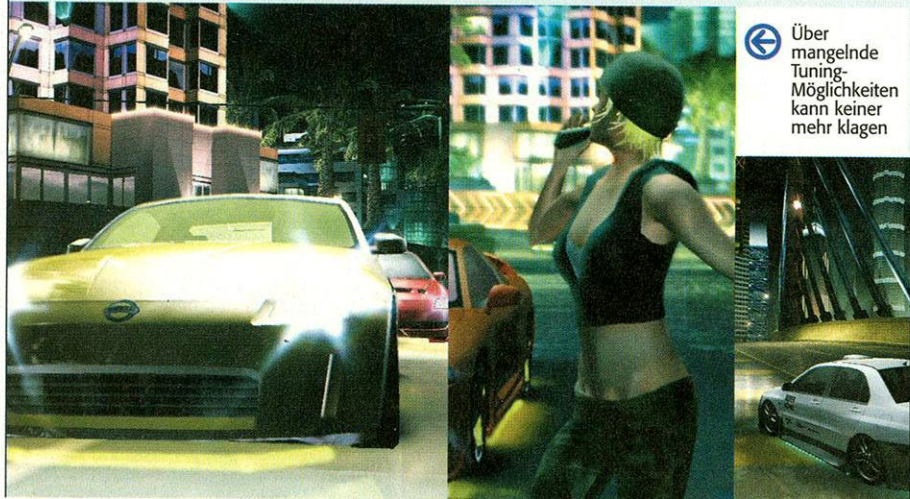
CL: Das frei erkundbare Gameplay. Sicher haben das schon viele andere Spiele vor uns geschafft, die vermittelten allerdings nie den Eindruck eines Next-Generation-Titels. Wir wollten von Anfang an die Hardware ausnutzen, um eine Welt zu erschaffen, bei der dem Spieler die Luft wegbleibt. Und das haben wir auch geschafft.

CUBE: Ist die gesamte Stadt von Anfang an befahrbar?

CL: Beinahe. Ein paar Sektionen werden erst im Laufe des Spiels freigeschaltet, weil der Anfänger sonst leicht den Überblick verliert.

CUBE: Wie viele Lizenz-Karren stehen denn bereit?

CL: Insgesamt knapp über 30. Mehr als die Hälfte ist dabei völlig neu.



Über mangelnde Tuning-Möglichkeiten kann keiner mehr klagen

So viele Exemplare

5.000.000

wurden von der »Need for Speed«-Reihe verkauft.

So oft hat sich Nintendos Rollenspiel »Paper Mario 2« ...

92.129

... in Japan binnen einer Woche nach dem Start verkauft.

LANG LEBE DER CUBE!

...
und
zwar
richtig
lange

IN EINEM Interview mit der japanischen Zeitung »Yomiuri Shimbun« offenbarte Nintendo-Chef Satoru Iwata, dass der Gamecube nach Erscheinen seines Nachfolgers noch lange nicht ausgedient hat. Vielmehr sollen beide Konsolen parallel mit Software versorgt werden. Mit dieser Strategie wandelt Nintendo auf den Spuren von Sony, die auch nach dem Launch der Playstation 2 riesige Mengen der Vorgängerkonsole PSone absetzen konnten. Ob sich allerdings Dritthersteller für dieses Unterfangen ködern lassen, darf bezweifelt werden. Außerdem hat Nintendo das Handikap, dass man statt zwei gleich vier Maschinen parallel mit Software versorgen müsste – schließlich sind die Handhelds DS und GBA auch noch da. Und so fleißig japanische Spielehersteller auch sein mögen, zerteilen können sie sich nicht.

SPUNKER CELL 3

Spiele noch mal,
Sam ...



Sam Fisher, im Einsatz nur noch für Erwachsene?

AUF Xbox und PC bricht Sam Fisher bereits Ende des Jahres zu seinem dritten Einsatz auf. Sein neuester Auftrag trägt den Untertitel »Chaos Theory«. Eine Gamecube-Fassung ist bisher nicht offiziell angekündigt. Aber unter der Hand sagt Ubisoft, dass wir damit rechnen können – allerdings erst Anfang 2005. Bestätigt ist das deutlich gewalttätigere Gameplay, das dem Spiel den berühmten »keine Jugendfreigabe«-Aufkleber einbringen könnte. Damit wäre die Agentenhatz nur erwachsenen Top-Spionen vorbehalten.



Future Tactics

THE UPRISING



**ES LIEGT AN DIR,
DIE WELT ZU RETTEN!**

AB HERBST 2004



© 2004 Zed Two Limited. All rights Reserved. Published and distributed by JoWood Productions Software AG under license from Warthog Games Limited. Future Tactics and related Logo are either trademarks or registered trademarks of Warthog Games Limited in the United States and other countries. JOWOOD and related Logo are either trademarks or registered trademarks of JoWood Productions Software AG in the United States, the EU, and other countries. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Open Dynamics Engine Copyright © 2001-2003, Russell L. Smith. All rights reserved. RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2002 of Criterion Software Ltd. and its licensors. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

LEGEND OF ZELDA

IM GESPRÄCH
MIT ...

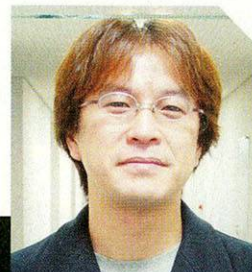
SHIGERU MIYAMOTO



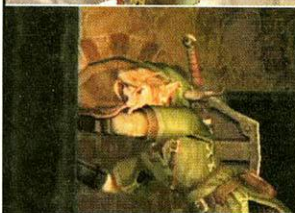
POSITION: GEISTIGER VATER
FIRMA: NINTENDO

UND ...

EIJI AONUMA



POSITION: PROJEKTLEITER
FIRMA: NINTENDO



⬆ Bye-bye, Cel Shading! Das neue Link-Abenteuer wird deutlich erwachsener

Auf der vergangenen E3-Messe haben uns die ersten Bilder aus dem kommenden »The Legend of Zelda« umgehauen. Jetzt hatten wir Gelegenheit, direkt bei Nintendo weitere Details zu erfragen.

SHIGERU MIYAMOTO: Manch einer wird sich fragen, warum wir den neuen Zelda-Titel so komplett anders gestaltet haben. Das hat verschiedene Gründe: Zum einen haben sich viele Leute einen anderen Link gewünscht. Zum anderen ist Link in seinem neuen Abenteuer bedeutend älter, da hätte der Zeichentrick-Look überhaupt nicht mehr gepasst. Also musste in puncto Grafik ein neuer Stil her. Wir schufen verschiedene Modelle und Versionen von Link und kamen zu dem Schluss, dass das Design von »Ocarina of Time« für sein fortgeschrittenes Alter genau richtig ist.

EIJI AONUMA: Was im Trailer zum Spiel gezeigt wird, sind tatsächlich in Echtzeit berechnete Szenen unserer Game-Engine, so wie

sie sich dem Spieler zeigen wird. Die spektakulären Reitszenen waren dabei nicht einfach Zwischensequenzen, sondern sind fester Bestandteil des Gameplays. Seit »Ocarina of Time« spricht Miyamoto-san davon, wie gerne er Link bei Schlachten als Reiter sehen würde. Leider war das im N64-Game noch nicht möglich.

SM: Bis zur nächsten E3 wird eine spielbare Demo vorliegen. Das Spiel läuft soweit stabil, wir müssen ihm nur noch den rechten Schliff verpassen.

EA: Dieses Mal dreht sich alles um einen von Anfang an erwachsenen Link. Diese grundsätzliche Änderung wollen wir im Spiel mit speziellen Features umsetzen. Wir haben uns in der Vergangenheit auf einen jungen Link konzentriert, der im Laufe seiner Abenteuer immer weiter heranreift.

SM: Ich wollte in der Serie mehr Rätsel sehen. Deshalb habe ich Aonuma-san darum gebeten, dieses Element verstärkt in die Entwicklung des Spiels miteinzubeziehen.

NEUES FIRE EMBLEM

Wunderschönes
Hosentaschen-
Rollenspiel



DIE »FIRE EMBLEM«- Serie bekommt Nachwuchs auf dem GBA. »Fire Emblem: The Jewel of Light and Darkness« entführt den Spieler auf den Kontinent Magi Val. Hier teilen sich fünf Königreiche die heiligen Juwelen, die im ganzen Land für Ruhe und Ordnung sorgen. Schade nur, dass das Königreich Grado die Funkelsteine für sich alleine beansprucht und zum Angriff bläst. Doch es hat dabei nicht mit Prinz Ephraim und seiner Zwillingsschwester Eirik gerechnet, die den Kampf gegen Grado aufnehmen. Nintendo verspricht spannende Kämpfe, Spitzengrafik und eine fesselnde Story. Davon können sich die japanischen Fans in wenigen Wochen selbst überzeugen, wenn »The Jewel of Light and Darkness« in den Läden zu finden ist. Für Europa steht bislang noch kein Termin fest.

エイリクは、ハイデン王に感謝しつつ
旧ルネス領へと向かうのであった



⬆ Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört: Menüs in rauen Mengen

⬇ Bei so viel Text könnte die Anpassung an den deutschen Markt dauern



DIE PIKMIN



Nintendo bietet in Japan ein Pikmin-Komplettpaket an. Das Bundle enthält beide »Pikmin«-Spiele und fünf »Pikmin«-Spielfiguren. Für Deutschland ist nichts dergleichen geplant.

...
SPRIESSEN!

ZWEIMAL STAR WARS FÜR DEN GBA

Die Macht macht mobil

MIT UBISOFTS GBA-Abenteuer »Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force« findet die Macht bereits Ende September (zeitgleich mit der heiß erwarteten »Star Wars«-DVD-Box) ihren Weg auf die Hosentaschen-Konsole. In 19 Missionen reißt Luke Skywalker im Kampf gegen den Imperator zum waschechten Jedi heran. Bis er dem greisen Düstermann allerdings gegenübersteht, sind haufenweise Stormtrooper zu verdreschen, waghalsige Hovercraft-Rennen zu bestehen und unzählige Rätsel zu lösen. Neu erlernte Jedi-Kräfte greifen Luke bei seinem Streifzug ordentlich unter die Arme. Um den hohen Erwartungen der Fans gerecht zu werden, hat Ubisoft bei der Umsetzung auf authentisches »Star Wars«-Feeling großen Wert gelegt: Viele Kulissen und Feinde sind dem Fan bekannt, John Williams berühmte Orchesterstücke umschmeicheln das Ohr. Eine witzige Alternative bietet Eidos ab Mai 2005: »Lego Star Wars« verknüpft die drei »Krieg der Sterne«-Streifen – »Die

Dunkle Bedrohung«, »Angriff der Klonkrieger« und »Die Rache der Sith« – zu einem launigen GBA-Actiongame, das von Amaze programmiert wird.

➔ »Apprentice of The Force« ist voller Lichtschwert-Duelle

⬇ Hitzige Gefechte im Wüstensand

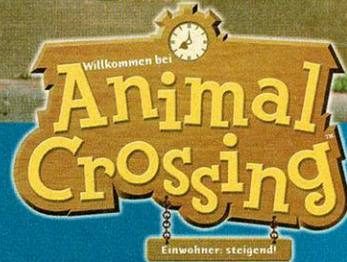
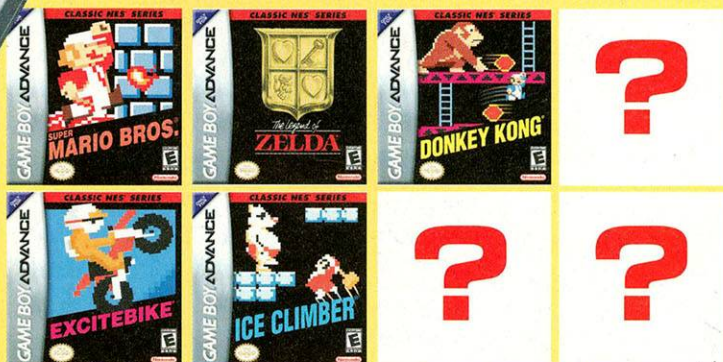


OHNE WORTE?

Nicht mehr lange ...

ÜBER 20 JAHRE ist es jetzt her, dass das NES seinen Siegeszug in heimische Wohnzimmer angetreten hat. Grund genug, dieses Jubiläum ein paar Seiten weiter hinten mit einem ausführlichen Rückblick über die Geschichte der Videospiele zu würdigen. Ein Grund zum Feiern auch für Nintendo. Die Company gibt sich großzügig und spendiert einem glücklichen Gewinner einen nagelneuen Game Boy Advance. Und zwar aus der coolen »Classic NES«-Edition. Dem schicken GBA liegen zusätzlich auch alle acht Spiele aus der »Classic NES«-Reihe bei. Du willst bei unserem Gewinnspiel mitmachen? Dann hauche dem Retro-Mario mit witzigen Worten Leben ein. Im Forum unserer Homepage (www.cubemagazin.de) steht dafür in der Rubrik »Kaufen und Tauschen« ein entsprechender Thread offen, in dem sich alle Sprücheklopfer verewigen können. Also nichts wie hin! Der beste Vers gewinnt.

Teilnahmeschluss ist der 28. Oktober 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Nintendo, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von der Redaktion ausgesucht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



IRGENDWIE ALLES SO GANZ ANDERS HIER.

ES GIBT EINEN ORT, WO DIE GEMÜSEHÄNDLER...

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	Q1 2005	*****
Call of Duty: Finest Hour	Action	Activision	November 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	Q1 2005	*****
Donkey Konga	Musik-Trommelei	Nintendo	15. Oktober 2004	****
Fire Emblem	Strategie	Nintendo	2005	****
Future Tactics: The Uprising	Strategie	JoWood	Ende Oktober 2004	****
Geist	Ego-Shooter	Nintendo	Q1 2005	*****
Goldeneye: Rogue Agent	Action	Electronic Arts	Q1 2005	****
Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	Rollenspiel	Electronic Arts	November 2004	*****
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	15. Oktober 2004	*****
Große Haie, kleine Fische	Action	Activision	November 2004	***
Incredibles: Die Unglaublichen	Action	THQ	November 2004	***
Killer 7	Action	Capcom	2005	*****
King Arthur	Abenteuer	Konami	2005	****
Mario Party 6	Brettspiel-Action	Nintendo	Dezember 2004	***
Mario Tennis	Sport	Nintendo	2005	****
Mega Man X Command Mission	Rollenspiel	Capcom	Oktober 2004	***
Metroid Prime 2: Echoes	Ego-Shooter	Nintendo	November 2004	*****
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	22. Oktober 2004	*****
NBA Street V3	Basketball	Electronic Arts	Q1 2005	****
Need for Speed: Underground 2	Racing	Electronic Arts	November 2004	*****
NFL Street 2	Football	Electronic Arts	Q1 2005	***
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	24. September 2004	*****
Odama	Flipper	Nintendo	2005	****
Paper Mario 2	Action	Nintendo	November 2004	****
Pikmin 2	Aufbau-Strategie	Nintendo	9. Oktober 2004	*****
Prince of Persia: Warrior Within	Action	Ubisoft	November 2004	*****
Resident Evil 4	Action	Capcom	Q1 2005	*****
Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft	Q1 2005	*****
Spongebob Squarepants: The Movie	Action	THQ	Mitte November 2004	***
Spy vs. Spy	Strategie	TDK	Q3 2004	***
Spyro the Dragon: A Hero's Tail	Action	Vivendi	November 2004	***
Star Fox	Action	Nintendo	2005	****
Starcraft: Ghost	Action	Vivendi	Q1 2005	*****
Starsky & Hutch 2	Action	Empire	Q4 2004	***
Street Racing Syndicate	Racing	Namco	Q4 2004	****
Tak 2: Der Stab der Träume	Jump'n'Run	THQ	März 2005	****
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Namco	November 2004	*****
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action	Konami	Q4 2004	***
The Legend of Zelda: Four Swords	Adventure	Nintendo	2005	****
The Urbz: Sims in the City	Sozial-Simulation	Electronic Arts	November 2004	****
Timesplitters Future Perfect	Ego-Shooter	Electronic Arts	Q1 2005	*****
Tony Hawk's Underground 2	Skating	Activision	November 2004	*****
Ty the Tasmanian Tiger 2	Action	Electronic Arts	Oktober 2004	***
Unity	Action	Lionhead	Q4 2004	***
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	März 2005	*****
Virtua Fighter Cyber Generation	Action	Sega	Q2 2005	*****
X-Men: Legends	Rollenspiel	Activision	November 2004	****
Zoids: Battle Legends	Action	Atari	Oktober 2004	***

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

Fire Emblem	Nintendo	Herbst
Mario Tennis	Nintendo	Oktober
Donkey Kong:		
Jungle Beat	Nintendo	Dezember
Star Fox	Nintendo	Dezember

NEU IN USA

Second Sight	Codemasters	erhältlich
Tiger Woods		
PGA Tour 2005	EA Sports	erhältlich
Def Jam:		
Fight For New York	EA	28. 09.2004

IMPORT-HILFE

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



»WER BRAUCHT EINE
NEXT-GENERATION-
KONSOLE, SOLANGE
ES KEINE NEXT-
GENERATION-SPIELE
GIBT?«

Satoru Iwata
über die Zukunft der Videospiele

CUBE ONLINE

Unsere Webseite ist auf einen neuen Server umgezogen, damit du noch schneller die neuesten Videos laden kannst. Die Adresse ist aber ganz die alte geblieben: www.cubemagazin.de.



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.



NBA STREET V3

Hinterhof-Ballerei

ELECTRONIC ARTS bastelt an einer Fortsetzung seiner populären Basketball-Serie »NBA Street V3« verspricht haufenweise neue Moves, Styles und Tricks, Schauplätze des Geschehens sind und bleiben die schmutzigen Straßen und Hinterhöfe der Großstadt. Offiziell ist noch nicht bekannt, welche Plattformen mit dem Spiel beglückt werden, aber laut Electronic Arts soll es für alle Systeme erscheinen, auf denen schon die Vorgänger ihr Unwesen getrieben haben. Und damit ist der Gamecube im Spiel! Football-Freunde dürfte allerdings eher die Ankündigung von »NFL Street 2« begeistern. Street-Football ohne Regeln, das kickt sicher auch gut. Beide Spiele sollen Anfang 2005 erscheinen.

»NBA Street V3«: nicht stolpern, dribbeln! ➔



MORTAL KOMBAT? OHNE UNS!

Harter Fighter nur für den US-Markt

DAS VERSTEHE wer will: Da kündigt der Midway Ende August das von Fightfans heiß ersehnte Prügelgame »Mortal Kombat: Deception« für den Cube an – und dann will man uns europäischen Nintendo-Gamern darin enthaltene Ideen wie den Abenteuer-Modus und die Minigames vorenthalten! Denn »Mortal Kombat: Deception« soll im Frühjahr 2005 ausschließlich in den USA und anschließend eventuell noch in Japan veröffentlicht werden, nicht aber in Deutschland. Schwache Leistung, Midway!



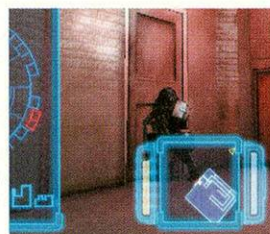
⚡ Blut und Prügel, leider nur für US-Daddler: »Mortal Kombat: Deception«

STOLEN

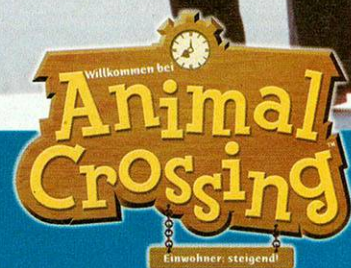
LEICHTER gesagt als getan: Denn die noch namenlose Heldin in »Stolen« hat es faust-dick hinter den Ohren. Wie Sam Fisher und Solid Snake schleicht sie lautlos durch Gänge, streckt Wachen nieder oder hängt lautlos von Zimmerdecken. Der einzige Unterschied zu den Spionage-Kollegen: Madame hat es nicht

Haltet den Dieb!

so mit dem Gesetz. Als professioneller Langfinger infiltriert sie in »Stolen« Museen, Banken und Villen, um die Reichen und Schönen um allerhand Kostbarkeiten zu erleichtern. Im März 2005 will die diebische Elster auf Beutezug gehen.



⬆ Die Katze auf dem heißen Blechdach schlägt zu



IRGENDWIE ALLES SO GANZ ANDERS HIER.

...MINDESTENS SO SELTSAM SIND, WIE DIE POLIZISTEN.

WWW.NINTENDO.DE

NINTENDO GAMECUBE

Neues vom
Gamecube-Globus

NINTENDO

CHARTS
DEUTSCHLAND

Ganz Deutschland scheint im Moment im Schleichfieber zu sein. Anders lässt es sich nicht erklären, dass gleich drei lautlose Helden die Gamecube-Charts anführen.

GAMECUBE CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE AUGUST 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
2	Spider-Man 2	Activision
3	Metal Gear Solid: TTS	Konami
4	Super Smash Brothers Melee	Nintendo
5	Star Wars:	
	Rogue Squadron 3 Rebel Strike	Activision
6	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Square Enix
7	Super Mario Sunshine	
	(Player's Choice)	Nintendo
8	Mario Golf Toadstool Tour	Nintendo
9	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
10	Harry Potter und der Gefangene	
	von Askaban	Electronic Arts

GBA CHARTS

POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE AUGUST 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pokemon - Rubin Edition	Nintendo
2	Fire Emblem	Nintendo
3	Shrek 2	Activision
4	NES Classics: Super Mario Bros.	Nintendo
5	NES Classics: The Legend of Zelda	Nintendo
6	Donkey Kong Country 2	Nintendo
7	Harry Potter GVA	EA
8	Sonic Advance 3	Sega
9	NES Classics: Donkey Kong	Nintendo
10	Harvest Moon: FOMT	Ubisoft

»Starcraft Ghost« lässt weiter
auf sich warten (US)

Beim Anblick der schicken Screenshots aus »Starcraft: Ghost« stockt einem regelmäßig der Atem. In Bewegung sieht das leider anders aus: Die geringe Bildwiederholrate schockt eher, als dass sie begeistert. Ein Blizzard-Mitarbeiter verrät unter der Hand: »Das Spiel wird nicht den Erwartungen gerecht, die man an ein Game aus dem Genre der Taktik-Action stellt. Wir brauchen mehr Entwicklungszeit«. Anders gesagt: Der Geduldsfaden ist gerissen. Blizzard hat das bisherige Entwicklerteam Nihilistic an die frische Luft gesetzt und den Release-Termin auf Anfang 2005 verschoben. Jetzt sollen die Swingin' Ape-Studios die Kohlen aus dem Feuer holen. Könnte klappen, schließlich hat uns das US-Team mit »Metal Arms« bereits bestens unterhalten.

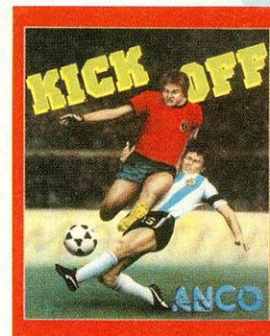
Feindliche
Übernahme (US)

Rechtzeitig zum Sommerloch schlug die Meldung wie eine Bombe ein: In einem Interview bekundete Bill Gates reges Interesse an einer Übernahme Nintendos. Sofern bei dem japanischen Traditionsunternehmen Verkaufsbereitschaft bestehe, würde er umgehend ein Angebot abgeben, so der Microsoft-Chef. Wie sich jetzt herausstellt, sind Gates Kommentare falsch verstanden worden. Nintendo-Sprecher Yasuhiro Minagaga klärt auf: »Wir sind nicht daran interessiert, Nintendo an irgendjemanden zu verkaufen.« Gates Bemerkung war lediglich als »bewundernder Witz« gedacht. Wir lachen später drüber.

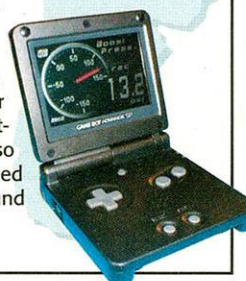
Die Rückkehr
des Dino Dini

(GB)

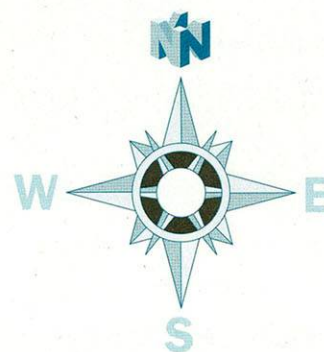
Wer hinter dem Namen Dino Dini eine urzeitliche Riesenechse vermutet, war wohl nie im Besitz eines Amiga- oder Atari-ST-Heimcomputers. Dino Dini ist ein italienischer Spieldesigner, dessen »Kick Off« lange vor der »FIFA«-Serie gezeigt hat, wie viel Spaß ein Fußball-Game machen kann. Nach langer Sendepause meldet sich Dino Dini bald mit einer neuen Kicker-Action zurück, die in Zusammenarbeit mit dem englischen Entwickler DC-Studios entsteht. Geplant ist die Kickerei für sämtliche Videospielsysteme, inklusive Gamecube, GBA und Nintendo DS. Über Titel und Aussehen kann man zum derzeitigen Zeitpunkt aber nur spekulieren – der Hersteller schweigt hartnäckig.

GBA gibt
Gas! (US)

Bald ersetzt der Game Boy Advance womöglich den Automechaniker, ohne Witz! Das US-Unternehmen TurboXS verkauft ab Ende September ein Steckmodul namens DTEC, welches den GBA mit der Bordelektronik des Autos koppelt. Anschließend soll der Handheld in der Lage sein, Abgas-, Temperatur- und Luft-Temperatur-Anzeigen sowie einen Tachometer auf dem Display darzustellen und abzuspeichern. Mit Hilfe von Zusatzsensoren soll man sogar Treibstoff-Zugabe und Zündzeitpunkt verstellen können – also quasi Chip-Tuning wie bei »Need for Speed: Underground 2« – und das per GBA!



OS WELT



Vize-Meister! (D)



Wie Nintendo anlässlich der »Games Convention« verkündete, wurden vom Gamecube mittlerweile 600.000 Exemplare in Deutschland verkauft. Damit sei Microsoft endgültig auf den dritten Platz verwiesen, nur Playstation 2 rangiert noch vor dem Cube. Für hässliche Schadenfreude ist es allerdings zu früh: Nach der jüngsten Preissenkung von Playstation 2 und Xbox auf jeweils 149 Euro könnte die Lage zum heiß umkämpften Weihnachtsgeschäft wieder ganz anders aussehen. Allerdings kursieren Gerüchte, Nintendo wolle den Spielepreis zum Weihnachtsgeschäft deutlich senken und dadurch seine Position stärken. Wir bleiben am Ball.

Nintendo macht Feuer



(JAP)

Nachdem vor allem der GBA in der letzten Zeit mit hochkarätigen Rollenspielen versorgt wurde, sieht nun auch der Gamecube sonnigeren Zeiten entgegen. Denn Camelot, Macher von »Mario Tennis«, basteln an einer exklusiven »Fire Emblem«-Version für den Würfel. Genauer ist noch nicht bekannt, lediglich ein Multiplayer-Modus ist nach Angaben der japanischen Fachpresse sicher.

Schöne Aussichten (D)



Die deutschen Unternehmen Trinigy und SeeReal Technologies haben sich zusammengetan, um den ersten kommerziellen 3D-Flachbildschirm herzustellen. Mit Hilfe von Trinigys »Vision 3D Game Engine« können Spiele-Entwickler einen echten 3D-Effekt erzielen. Dem Programmcode muss dazu lediglich eine Zeile hinzugefügt werden. Die neue Technologie verspricht Spielerelebnisse in einer neuen Dimension, und zwar zu Recht: Auf der vergangenen »Games Convention«-Messe konnte man schon Probe spielen, und das Ergebnis überzeugt – solange man nicht den Kopf bewegt: Den damit sich ein 3D-Effekt einstellt, müssen die Augen aus einem ganz bestimmten Winkel auf den Monitor schielen. In der Praxis eine mühselige Geschichte.



Mario Party 6: Finger weg! (JAP)



Laut Nintendo-Mann Satoru Iwata wird »Mario Party 6« nach »Donkey Konga« der zweite Gamecube-Titel, der ohne Controller auskommt. Wie das gehen soll? Per Mikrofon! Nintendo legt dem Partyknüller ein Mikro bei, in das die Spieler Kommandos rufen und dadurch rasante Quizgames steuern können. »Mario Party 6« soll im Vergleich zum Vorgängerspiel insgesamt mehr Tempo mitbringen, vor allem flinke Wechsel zwischen Brettspiel-Oberfläche und Minigames sollen den Spielfluss beschleunigen. Außerdem nehmen Tag und Nacht Einfluss auf das Gameplay und die Grafik. Trotz beiliegendem Mikrofon soll das Spiel zum Normalpreis veröffentlicht werden; und zwar am 3. Dezember, interessanterweise zeitgleich zu »Mario Party Advance« für den Game Boy Advance. Stehen da etwa geniale Connectivity-Features im Raum?



CHARTS WELTWEIT

Nintendo entzückt wieder mal Spielerherzen in Ost und West. Die »Pikmin« sind in Japan in Windeseile an die Spitze der Charts gewuselt, und in Amerika treiben die vier knuddligen Links ihr Unwesen. Beide Titel brauchen allerdings noch ein bisschen, bis sie auch in unsere Gefilde einfallen.

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE AUGUST 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pikmin 2	Nintendo
2	Mobile Suit Gundam	Bandai
3	Legend of Zelda: TWW	Nintendo
4	Harry Potter: GVA	EA
5	Wario World	Nintendo
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	Donkey Konga	Nintendo
8	Animal Crossing	Nintendo
9	Gotcha Force	Capcom
10	Metal Gear Solid: TTS	Konami

CHARTS USA

STAND: ENDE AUGUST 2004

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Legend of Zelda: FS	Nintendo
2	Harry Potter: GVA	EA
3	Mega Man Anniversary Collection	Capcom
4	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
5	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
6	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
7	Animal Crossing	Nintendo
8	Skies of Arcadia: Legends	Sega
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	Shrek 2	Activision



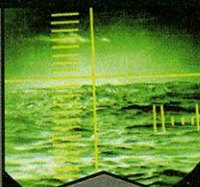
CUBE
PRÄSENTIERT ...

EINE KURZE GESCHICHTE ÜBER VIDEOSPIELE

Nichts hat sich in den letzten 30 Jahren so radikal verändert wie die Welt der Videospiele. Innerhalb dieser kurzen Zeit wurden uns die Innovationen nur so um die Ohren katapultiert, Trends kamen und gingen. Nintendos NES-Konsole ist Teil dieser Zeit. Dass sie vor wenigen Monaten ihren zwanzigsten Geburtstag gefeiert hat, nehmen wir zum Anlass für einen kompletten Rundumschlag durch die Geschichte der Videospiele.



1889 Fusajiro Yamauchi gründet in Japan eine Firma für Spielkarten.



1971 Mit »Computer Space« stellt Nolan Bushnell den ersten Spielautomaten der Welt vor. Doch das Gerät floppt.

In Japan wird die »Nakamura Manufacturing Company« gegründet. Heute heißt die Firma kurz und bündig Namco.



Von Zilog wird der legendäre Z80-Microprozessor entwickelt, der sich schnell als Standard für Arcade- und Heimcomputer-Systeme etabliert.



1966 Sega sorgt mit der U-Boot-Simulation »Periscope« für Aufsehen. Der virtuelle Tiefenrausch fesselt millionenfach.



1973 Atari setzt seinen Siegeszug fort. In »Space Race« wuseln flinke Raumflitzer durch Asteroiden-Gürtel.



Bill Gates und Paul Allen entwickeln ein Basic-gestütztes Betriebssystem für den Altair-PC. Kurze Zeit später gründen sie Microsoft.



1978 Die Heimcomputer Atari 400 und 800 fallen mit ihrem tristen Graugehäuse stylemäßig um Lichtjahre hinter das VCS.

1947 Die »Tokyo Telecommunications Engineering Corporation« wird ins Leben gerufen. Heute nennt sich das Unternehmen einfach Sony.



Bushnell gibt nicht auf und entwickelt »Pong«. Als sich keine Spielefirma dafür begeistert, gründet er kurzerhand sein eigenes Unternehmen: Atari.



1974 Ataris »Gran Trak 10« ist das erste Videospiel mit einem Lenkrad als Eingabe-Gerät.



1976 Sega bringt mit der Box-Simulation »Heavyweight Champ« Japans erstes Videospiel heraus.



1961 Steve Russells »Space War« ist das erste Videospiel der Welt. Das Ungetüm hat die Größe von vier Aktenschranken.



Das elektronische Gewehr für die Odyssey-Konsole ist gleichzeitig das erste Videospiel-Peripherie-Gerät der Welt.



Midway bringt mit »Gun Fight« das erste Ballerspiel der Welt auf den Markt. Kleine Revolution: Im Inneren verrichtet ein Mikroprozessor brav seine Arbeit.



Atari verpasst seinen VCS-Systemen das berühmte Teakholz-Design.

1951 Noch eine Namensänderung: Die Kartenfirma benennt sich in »Nintendo« um. Übersetzung: Überlasse das Glück dem Himmel.



1972 »Pong« mausert sich zum Massenhit und lässt Klone wie Pilze aus dem Boden schießen.



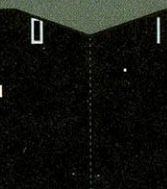
Die Erfindung des ROM-Chips sorgt für einen technologischen Durchbruch. »Tank« macht sich als erstes Spiel die grafischen Vorzüge zunutze.



In »Death Race« wird das Überfahren von Menschen mit Punkten belohnt. Damals ein Skandal.



1954 David Rosen exportiert Spielautomaten für in Japan stationierte US-Soldaten. Seine Gesellschaft nennt sich »Services Games« - Kurz: Sega.



Magnavox präsentiert mit der Odyssey das erste Videospielsystem für zu Hause. Mit an Bord: Ein »Pong«, das Magnavox als Original titulierte. Ein Rechtsstreit mit Atari folgt.



1975 Die Atari-Mitarbeiter Steve Jobs und Steve Wozniak stampfen erst das Spiel »Breakout«, dann die Firma Apple aus dem Boden.



1977 Nintendo präsentiert seine erste Heim-Konsole. Das Gerät ist »Pong«-tauglich und arbeitet - Sensation! - in Farbe.

Mit »Asteroids« landet Atari einen weiteren Hit in schicker Vektor-Grafik.



Um der dreckigen Fantasie pubertierender Teenager ein Schnippchen zu schlagen, nennt Namco seinen »Puck-Man« in »Pac-Man« um.

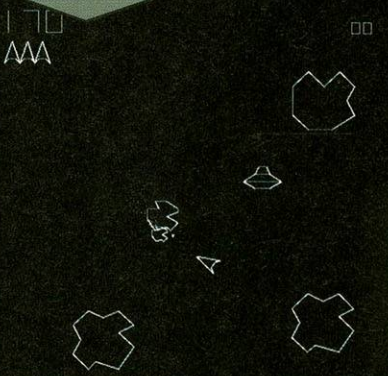
Atari setzt mit »E.T.« 21 Millionen Dollar Lizenzgebühren buchstäblich in den Sand. Tausende Exemplare sollen in der Wüste von New Mexico verbuddelt sein.



Mit »Mario Bros.« feiern Mario und Luigi ihr Debüt auf dem Famicom-System, das später bei uns NES heißen sollte. Ein Kult ist geboren.



Heimspiel: Arcade-Hits wie »Paperboys«, »Bombjack« oder »1942« werden für Computer und Konsole umgesetzt.



Ex-Apple-Mann Trip Hawkins gründet Electronic Arts und veröffentlicht Spiele in Pappkartons statt Plastiktüten, wie vorher üblich. Einer der ersten Hits: »Archon«.



Die Zeitschrift »Happy Computer« erobert den Markt: Sie begleitet Hobby-Programmierer und Spieler durch die unbekannte Welt der Bits und Bytes.



Schock für Atari: Vier ihrer besten Spieledesigner verlassen die Firma für ihr eigenes Projekt Activision.



Sinclair Research stellen mit dem ZX80 den damals kleinsten Computer der Welt vor. Daten werden auf handelsüblichen Tonband-Kassetten gespeichert.



1982 Sinclairs ZX-Spectrum zaubert sagenhafte acht Farben auf den Bildschirm und avanciert so zu einem der meistverkauften Spielcomputer der frühen 80er.



Das Sportspektakel »Track and Field« stellt Tausende Spielhallen-Joysticks auf eine harte Probe.



Schock für Atari: Vier ihrer besten Spieledesigner verlassen die Firma für ihr eigenes Projekt Activision.

»Defender« sorgt mit scrollenden Levels für eine Revolution im Spiele-Genre.



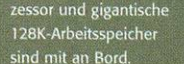
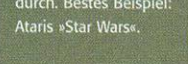
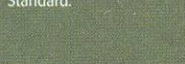
IBM setzt mit einem tastatur- und mausgebundenen PC einen bis heute eingehaltenen Standard.



Pfeilschnell: 3D-Vektor-Grafik setzt sich in der Szene der Spielhallen-Automaten immer mehr durch. Bestes Beispiel: Ataris »Star Wars«.



Der Apple Macintosh-Computer hält Einzug in Büro und Arbeitszimmer. Ein Motorola-Prozessor und gigantische 128K-Arbeitsspeicher sind mit an Bord.



1979 Mattel kommt mit der Konsole »Intellivision« dem Erfolg der Atari-Systeme gefährlich nahe.



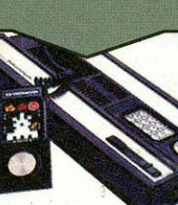
1981 Start in die Ära der Heim-Computer. Commodores VC-20 erfreut sich aufgrund des niedrigen Preises vor allem bei Teenagern größter Beliebtheit.



Dank Laserdisc-Technologie schockiert »Dragon's Lair« die Konkurrenz mit atemberaubenden Bildern.



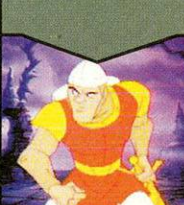
1984 Am 18.12. indiziert die Bundesprüfstelle das erste Videospiel: »Battlezone« für das Atari VCS-System. 25 Jahre später, also 2009, ist die Indizierung verjährt.



1980 Nintendo landet mit den Telespielen der »Game & Watch«-Serie einen Riesenhit in den Kinderzimmern der ganzen Welt.



Jay Smiths »Mini Arcade« gilt in den 80ern als Handheld. Das endgültige Ergebnis, der Vectrex, sorgt mit seinem 9-Zoll-Monitor für lahme Oberarme.



Commodores C64-Heimcomputer eröffnet das legendäre 8-Bit-Zeitalter.



Millionen Jugendlicher verspielen bei »Kung-Fu Masters«, dem ersten ernst zu nehmenden Prügelspiel der Welt, regelmäßig ihr Taschengeld.

Eine Legende wird geboren. Die »Space Invaders«-Spielautomaten führen zu einer Münzknappheit in ganz Amerika.



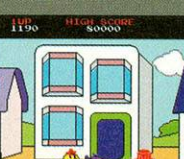
Der ZX81 ist schneller, billiger und einfacher zu programmieren als sein Vorgänger ZX80. Das Gerät verkauft sich millionenfach.



Zum Kugeln: Ataris »Marble Madness« benutzt als erstes Spiel der Welt einen Trackball als Eingabegerät.



Die Filmumsetzung »Ghostbusters« verblüfft C64- und Spectrum-Spieler mit Sprachsamples und tollem Gameplay.



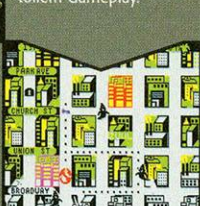
Der »Space Invaders«-Klon »Galaxian« ist nicht weniger erfolgreich. Im Gegensatz zum Original präsentiert sich diese Weltraumballerei in Farbe.



Konami lehrt in »Froggers« einer ganzen Generation beim Überqueren von Straßen schön Acht zu geben.



Matthew Smiths »Manic Miner« ergatterte sich ebenso wie der Nachfolger »Jet Set Willy« einen Platz in der »Hall of Fame« der Videospiele.



»Pac-Man« ist zurück: Als Held mit Sepphuth, in einem Jump'n'Run-Game, welches die Welt nicht braucht. Die Legende stirbt.



In »Donkey Kong« hüpfte ein Held namens »Jumpman« in die Herzen der Videospieler. Jahre später wird er unter dem Namen »Mario« die Welt erobern.



Nintendos Famicom-Konsole bricht in Japan alle Rekorde. Sie gilt bis heute als erfolgreichste 8-Bit-Konsole der Welt.



Ataris »Star Wars«-Fortsetzung »Return of the Jedi« pfeift auf Vektor-Grafik und Chronologie: Der eigentliche zweite Teil »The Empire strikes back« folgt erst ein Jahr später.



EINE KURZE GESCHICHTE ÜBER VIDEOSPIELE

1985

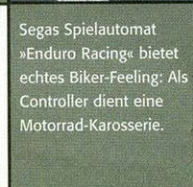
Atari schickt Commodores Übermacht den Atari ST ins Rennen. Beide Systeme erreichen erst 1987 das europäische Festland.



Der Spielhallen-Flop »Yie-Ar Kung Fu« mausert sich auf den Heimsystemen zu einem heiß begehrten Prügelspiel.

1986

Die legendäre NES-Konsole findet endlich den Weg nach Deutschland, knapp zwei Jahre nachdem sie in Japan abgeräumt hat. Mit dabei: »Super Mario Bros.«



Segas Spielautomat »Enduro Racing« bietet echtes Biker-Feeling: Als Controller dient eine Motorrad-Karosserie.



»Pacmania« macht die gelbe Pille endlich zur Kugel.

1988

Taito landet mit »The New Zealand Story« einen Spielhallen-Hit. Der Held: eine Kiwi, was sonst?



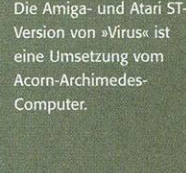
Der Joker Verlag veröffentlicht mit dem Magazin »Amiga Joker« ein Heft, welches sich auf Spiele nur für ein spezielles Computersystem konzentriert.



Ataris »The Empire strikes back« kehrt zur Vektorgrafik zurück und erscheint seltsamerweise nach »Return of the Jedi«.



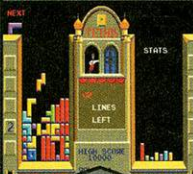
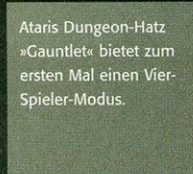
1987 Link begibt sich mit »The Legend of Zelda« erstmals auf eine lange Reise. Ein Klassiker ist geboren.



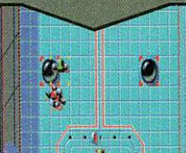
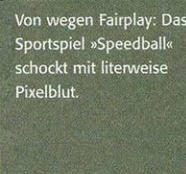
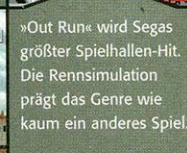
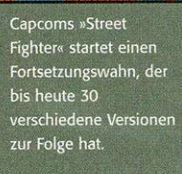
Die Amiga- und Atari ST-Version von »Virus« ist eine Umsetzung vom Acorn-Archimedes-Computer.



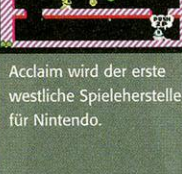
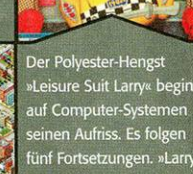
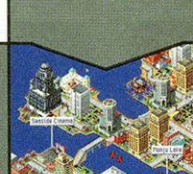
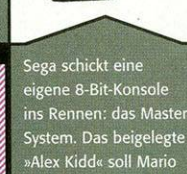
Activision stellt mit »Manhole« das erste CD-ROM-Spiel für PCs vor. Nur sind CD-Laufwerke zu der Zeit unbezahlbar. Das Spiel floppt.



Alexey Pajitnovs »Tetris« beginnt seinen Siegeszug auf allen Systemen. Über den Erfolg staunt man bis heute Bauklötze.



Von wegen Fairplay: Das Sportspiel »Speedball« schockt mit literweise Pixelblut.



Nintendo bietet Atari die Famicom-Vertriebsrechte für den westlichen Markt an. Atari lehnt ab und ist damit dem sicheren Untergang geweiht.

Mit Capcoms »Ghosts'n Goblins« erobert ein Ritter die Spielewelt, der sich bei Feindkontakt bis auf die Unterhose entkleidet.

Die beiden Knuddel-Drachen Bub und Bob erobern mit »Bubble Bobble« Spielerherzen.

Sega schickt eine eigene 8-Bit-Konsole ins Rennen: das Master System. Das beigelegte »Alex Kidd« soll Mario den Thron streitig machen. Klappt nicht.

Maxis PC-Hit »Sim City« gibt auch Nicht-Schwaben die Möglichkeit zum Häusle- und Städtebauen.

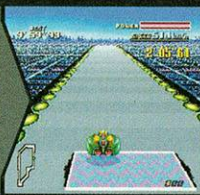
Der Polyester-Hengst »Leisure Suit Larry« beginnt auf Computer-Systemen seinen Aufritt. Es folgen fünf Fortsetzungen. »Larry 4« hat die Welt jedoch nie zu Gesicht bekommen.

1989 Sega lässt die Konsolenkonkurrenz mit dem 16-Bit-Monster Mega Drive alt aussehen.

Nintendo schafft mit dem Game Boy das erfolgreichste Spielsystem aller Zeiten. 120 Millionen Exemplare sind bis heute verkauft.



Spiele wie »F-Zero« demonstrieren eindrucksvoll, wozu der legendäre 3D-Modus »Mode 7« auf dem Super Nintendo fähig ist.



Die erste Pentium-CPU sorgt für den nötigen Leistungsschub bei PC-Spielen.



Der Super-FX-Chip macht dem Super Nintendo 3D-mäßig Beine. Argonauts »Starwing« stellt die neuen Möglichkeiten eindrucksvoll unter Beweis.



Früh übt sich: Electronic Arts schluckt mit Bullfrog eine der innovativsten Spieleschmieden.

1990 »Super Mario Bros. 3« erscheint. Für viele bis heute der beste Teil der Serie.



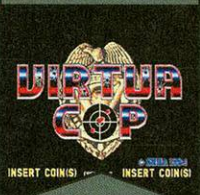
In Sid Meiers Aufbaustrategie-Spiel »Civilization« entstehen unzählige Wohnzimmer-Imperien.



1993 Panasonics 3DO-System ist technisch gesehen eine Teufelsmaschine, doch bei einem Preis von 1300 Mark verkommt die Konsole zum Ladenhüter.



1994 »Myst« bezaubert auf dem PC mit fantastischen Rendergrafiken und Rätseln, auf deren Lösung so mancher bis heute wartet.



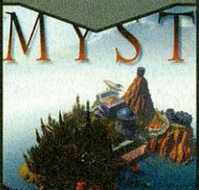
Mit »Super Mario World« hält der Klemmner Einzug in die Super-Nintendo-Welt. Bis heute einer der besten Titel der Serie.



Interaktive Spielfilme wie »Night Trap« für Segas Mega-CD nutzen die gigantische Speicherkapazität von CD-ROM. Nur für den Spielspaß hat der Platz nicht gereicht.

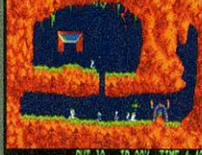


»Rebel Assault« für den PC wird das erste Game auf CD-ROM, das die Vorteile des neuen Datenträgers voll ausnutzt. Mit Erscheinen des Spiels steigen die Verkäufe von CD-Laufwerken massiv an.



In »Virtua Cop« geht man mit einer Lightgun bewaffnet auf Streife gegen Polygon-Gangster. Das Spiel wird indiziert.

In Japan startet Nintendo die Super-Nintendo-Konsole. Ein Jahr später findet sie den Weg nach Deutschland.



Sony und Nintendo beraten über ein CD-Laufwerk für das SNES. Die Verhandlungen scheitern, Sony beginnt die Arbeit an dem geheimnisvollen »PSX«.



Ataris Jaguar erleidet ein ähnliches Schicksal. Das 64-Bit-System floppt.



Rare verteidigt mit »Donkey Kong Country« auf dem Super Nintendo seinen Ruf als eine der besten Spieleschmieden der Welt.



Die suizidgefährdeten »Lemmings« überraschen mit einem völlig neuen Spielprinzip, das auch auf zahlreichen Konsolen seine Freunde findet.



Namco startet mit »Ridge Racer« in den Spielhallen voll durch: Daraus sollte eine der berühmtesten Rennspiel-Serien aller Zeiten werden.



»King of Fighters« hält energisch am 2D-Look der Kampfspiele fest. Auf der Neo-Geo-Konsole einer der Referenztitel.

Rainbow Arts lässt mit »Turrican« einen der bekanntesten Kampfroboter auf Heimcomputer und Konsolen los. Chris Hülsbecks Soundtrack bleibt unvergessen.



1992 Sega eröffnet die legendäre »Virtua«-Reihe mit »Virtua Racing«. Zum ersten Mal werden in einem Spiel Polygone zum Aufbau von 3D-Grafik verwendet.



Das Triumvirat Nintendo, Rare und Midway entwickelt in Zusammenarbeit das Kampfspiel »Killer Instinct«.



Nintendo verklagt Codemasters wegen ihres Schummel-Moduls »Game Genie«. Ohne Erfolg. Der programmierte Spielverderber darf weiter vertrieben werden.



»Super Mario Kart« auf dem Super Nintendo überzeugt mit toller Technik und witzigem Multiplayer-Modus.



Mit Segas »Virtua Fighters« erscheint ein Fightgame mit echter 3D-Grafik.



Namco knüpelt Sega mit »Tekken« vom Kampfspiel-Thron. Das Genre hat einen neuen König.

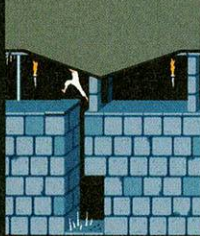
Auf dem 386er verblüfft der »Prince of Persia« mit bis dato ungekannten Animationsreichtum.



»Indiana Jones and the Fate of Atlantis« gilt als zeitlose Perle der Grafikadventures. An den Rätseln hat man monatelang zu knabbern.



Gutes aus deutschen Landen: Blue Bytes knuffiges Echtzeit-Strategiespiel »Die Siedler« begründet auf dem Amiga das Genre der Aufbau-Strategie.



In Irem's »Bomberman« pusten sich bis zu vier Sprengmeister gegenseitig in die Luft. Ein Multiplayer-Spaß, der Freundschaften auf eine harte Probe stellt.



»Alone in the Dark« begründet das Genre der Actionhorror-Games, das Capcom Jahre später mit »Resident Evil« zur Perfektion bringt.



In Sensible Softwares »Cannon Fodder« sterben Tausende Pixel-Soldaten den Helden tot. Einer der letzten Hits auf dem Amiga.

1991 Das Sega-Maskottchen Sonic rast mit Schwindel erregender Geschwindigkeit durch die Mega-Drive-Schaltkreise.



»A Link to the Past« beschert den Zelda-Fans Abenteuer von epischem Ausmaß. Links 16-Bit-Ausflug zählt zu den besten der Serie.



Die Knuddel-Drachen aus »Bubble Bobble« lassen in »Puzzle Bobble« die grauen Zellen rotieren.



EINE KURZE GESCHICHTE ÜBER VIDEOSPIELE

1995 Die nächste Runde ist eröffnet! Segas neue Konsolengeneration, der Saturn, ist stärker als die Konkurrenz ...



... aber Sonys Playstation, die sagenumwobene »PSX«, macht auf lange Sicht das Rennen.



Nintendo präsentiert den Virtual Boy, eine 3D-Konsole, die sich zum größten Nintendo-Flop aller Zeiten mausert.



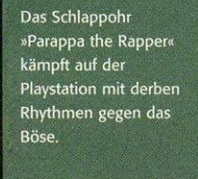
Microsoft versetzt dem unhandlichen MS-DOS-Betriebssystem den längst fälligen Todesstoß. Der neue König heißt »Windows 95«. Segen oder Fluch?



Capcom verbreitet mit »Resident Evil« auf der Playstation Angst und Schrecken. Ein Meilenstein in der Videospielgeschichte.



Die Entwickler von »Nights into Dreams« auf dem Saturn ins Traumland ab. Eine unterschätzte Perle, welche die Fans verschlafen.



Das Schlappohr »Parappa the Rapper« kämpft auf der Playstation mit derben Rhythmen gegen das Böse.



Die Gangster-Raserei »Grand Theft Auto« sorgt aufgrund ihres Gewalt verherrlichenden Inhalts für Furore.

1998 Valves Ego-Shooter »Half-Life« setzt mit dichter Story und atemberaubender Technik neue Maßstäbe für 3D-Action.



Der Game Boy Color bringt zeitgleich endlich Farbe ins Spiel.



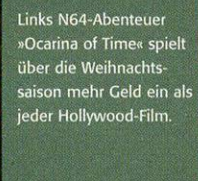
»Sega Rally Championship« überzeugt auf Win95-PCs ebenso wie auf Konsolen und Spielautomaten.



1997 Aus Japan schwappt das Tamagotchi-Fieber herüber. Die Pixel-Haustiere sind der Sommerhit des Jahres.



Mit »House of the Dead« macht Sega Lightgun-Spiele wohnzimmertauglich. Zwei weitere Fortsetzungen folgen.



Links N64-Abenteuer »Ocarina of Time« spielt über die Weihnachts-saison mehr Geld ein als jeder Hollywood-Film.



Die Pokémon-Offensive beginnt. Auf dem Game Boy erscheinen die Editionen »Rot« und »Blau«, das Fernsehen zieht mit einer TV-Serie nach.

Nach einem Zerwürfnis mit Nintendo schockt Squaresoft mit der Ankündigung, dass das nächste »Final Fantasy« PS-exklusiv ist.



Die Playstation setzt bei Konsolenspielen neue Maßstäbe. Psygnosis »Wipeout« zeigt, was in dem grauen Kasten steckt.



Vom heiß ersehnten »Final Fantasy 7« werden in drei Tagen mehr als 2 Millionen Exemplare verkauft.



Auf der Playstation sorgt »Gran Turismo« für einen bis dato ungekannten Geschwindigkeitsrausch.



Rare liefert mit »Banjo-Kazooie« auf dem N64 wieder mal ein faszinierendes Stück Software ab.



»Street Fighter« ist immer noch hoch im Kurs und überrascht mit einer Version nach der anderen. Hier: »Street Fighter Alpha«.



1996 Nintendo versucht ein Comeback mit dem Nintendo 64. Projektname: »Ultra 64«.



Die »Starwing«-Fortsetzung muss auf dem N64 aus rechtlichen Gründen in »Lylat Wars« umbenannt werden. Ein alter Spectrum-Titel besaß die Namensrechte.



»Goldeneye 007« erreicht den deutschen Markt nie offiziell, weil Nintendo die Indizierung und damit um seinen Ruf fürchtet. Zu Recht: Das Spiel wird indiziert.



Konami und Hideo Kojima verhelfen der »Metal Gear Solid«-Serie auf der Playstation mit neuen Features zu Kultstatus.



1999 Sega stiehlt mit seiner Dreamcast-Konsole allen die Show, brennt aber nur ein Strohhalm ab.



Mit »Die Sims« startet eine Seifenoper zum Mitspielen. Das bislang meistverkaufte Spiel der Welt.



Rockstar verpasst dem dritten Teil der »Grand Theft Auto«-Serie einen coolen 3D-Look.



2003 Sony verkauft innerhalb kürzester Zeit weltweit mehr als vier Millionen Playstation 2.



Segas Dreamcast-Abenteurer »Shenmue« schafft ein völlig neues Genre, das an Atmosphäre bis heute kaum zu überbieten ist. Ein modernes Meisterwerk.



»Phantasy Star Online« erlaubt Online-Gaming und Chats mit der Dreamcast-Tastatur.



Für viele das beste Spiel aller Zeiten: »Grand Theft Auto: Vice City« bietet buchstäblich grenzenloses Vergnügen.



2004 Auf der E3-Messe werden die Karten neu gemischt. Nintendo schockt die Konkurrenz mit dem DS und einer Reihe von Aufsehenerregenden Hit-Titeln für den Gamecube.

Das Gerät verfügt über eine »Visual Memory Unit«, kurz VMU. Eine Mini-Konsole, die ins Joypad passt.



Auf Dreamcast können deutsche Videospieler erstmals online spielen. »Chu Chu Rocket« gibt's zum Set kostenlos dazu.



Sega zieht aus dem Dreamcast-Desaster Konsequenzen und verabschiedet sich aus dem Hardware-Geschäft.



Nintendo verpasst dem Game Boy Advance mit der SP-Edition ein stylisches Gehäuse. Mit dabei: die lang ersehnte Hintergrundbeleuchtung.



Namco verteidigt seinen Ruf als ungekrönter König der Kampfspiele mit »Tekken Tag Tournament« für die Playstation 2.



Eidos verspricht sich von dem »Tomb Raider«-Movie eine Stange Geld, die Fans einen guten Film. Beide liegen falsch.



Nintendo sichert sich die Exklusivrechte an Capcoms »Resident Evil«-Reihe, um dem Kiddie-Image des Gamecube entgegenzuwirken. Mit durchwachsenem Erfolg.



Sony verhilft der Playstation 2 mit der Silber-Edition zu gesteigerten Absatzzahlen. Die Konkurrenz bleibt weit abgeschlagen.

Konami verhilft mit den »Dance Dance Revolution«-Spielen Couch-Potatoes zu einem knackigen Hintern.



2001 Mit »Coonker's Bad I Fur Day« betritt Nintendo auf dem N64 Neuland: nicht jugendfreie Sprache und Färsen im Soundtrack – so was kennen wir gar nicht von den Japanern



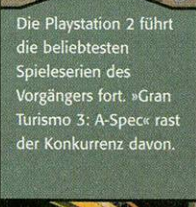
2002 Microsofts Xbox überzeugt mit technischen Details: Neben einer Killer-CPU birgt das Gehäuse auch eine Festplatte.



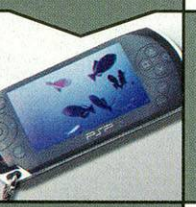
Sony kontert mit der Planung einer »Playstation Portable«.



Die Playstation 2 führt die beliebtesten Spiele der Vorgängers fort. »Gran Turismo 3: A-Spec« rast der Konkurrenz davon.



Der Gamecube ist Nintendos erste modulare Konsole. Das knallbunte Plastikgehäuse bringt dem Würfel schnell den Ruf der Kinder-Konsole ein.



»Eyetoys« macht Videospieler mit schweißtreibenden Minigames wieder fit. Muskelkater weltweit!

Die »Virtua«-Serie mischt die Riege der besten Sports Spiele auf. »Virtua Tennis« gilt bis heute als eines der besten Tennisspiele aller Zeiten.



Das »Xbox Live«-Feature erspart dem Spieler die lästige Tüpperei bei Online-Spielen. Kommandos werden einfach über ein Headset gegeben.



Die angekündigte PSX soll eine vollwertige PS2, einen DVD-Brenner und eine riesige 160-GB-Festplatte in einem Gehäuse vereinen.



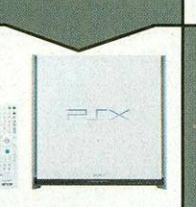
2000 Sonys Playstation 2 sorgt erst in Japan, später auch bei uns für Massenanstürme auf Kaufhäuser.



Segas »Jet Set Radio« ist das erste Cel-Shading-Spiel der Welt. Auch das Gameplay macht den Titel einzigartig.



Bungies »Halo« wird Spiel des Jahres. Der Titel liefert atemberaubende Grafiken, wie man sie nie zuvor gesehen hat.

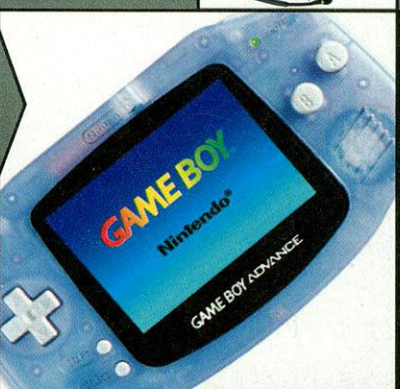


Sony holt onlinefähig auf und präsentiert mit »SOCOM: US Navy SEALs« seinen ersten internetfähigen Titel.

Segas »Ferrari F355 Challenge«-Spielautomat bietet mit sage und schreibe drei Bildschirmen ungekannten Renn-Realismus.



Der Game Boy Advance setzt die beliebte Handheld-Serie fort. Beinahe Playstation-Niveau für die Hosentasche, was will man mehr?



Damit sind wir bereits am Ende unserer kleinen Zeitreise angelangt. Was die Zukunft bringt, steht in den Sternen. Doch man kann bei dem rasanten technologischen Tempo davon ausgehen, dass sie nicht lange auf sich warten lässt. Wir freuen uns drauf und bleiben am Ball.





NEED FOR SPEED:

CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

HERKUNFT: KANADA

GENRE: RACING-ACTION

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



NOV. 04 UNKLAR NOV. 04

**Fetter!
Schneller!
Greller!**



Spektakuläre Fahrmanöver füllen diesmal das Nitrometer

WIR FINDEN

1:
2:
3:
4:
Zeit

POV



Der Verwischeffekt sieht um einiges spektakulärer aus als im ersten Teil

Ein Crash bleibt ohne schlimme Folgen, da ein Schadensmodell fehlt

Freie Fahrt für freche Raser: Das zweite Reifenqualmen und Spoilerglöhnen aus der »Need for Speed«-Serie überrascht mit Cruising-Modus

SPÄTESTENS

seit dem Kinostreifen »The Fast and the Furious« und der MTV-Show »Pimp my Ride« sind dicke Reifen und fette Spoiler ein Muss unter Autonarren. Wer keinen Führerschein besitzt oder sich keine teuren Anbauteile an sein edles Stück schweißen mag, gibt eben am Cube Vollgas. Ab November lädt Electronic Arts ein zweites Mal zu illegalen Rennen durch den Dschungel der Großstadt ein. Wir sind bereits Probe gefahren.

Auf den ersten Blick scheint es, als habe sich im Vergleich zum ersten »Need for Speed: Underground« nicht sehr viel verändert. Okay, die Grafik kommt etwas bunter daher, grelles Neon und eine tolle Skyline prägen das Bild. Auch das Grafikruckeln scheint eliminiert. Aber was richtig klickt ist die neue Freiheit, die Gegend nach Lust und Laune zu befahren. Cruising ist angesagt! Von Beginn an sind große Teile einer fünf Bezirke umfassenden Metropole zur Spazierfahrt freigegeben. Man fährt frei Schnauze über Freeways und Seitengassen, fetzt quer durch den Berufsverkehr, vorbei an Einkaufszentren, Strandpromenaden und dem buchstäblich sehr entgegenkommenden Berufsverkehr. Damit niemand planlos herumflitzen muss, sind Herausforderungen, Werk-

stätten und Tuningshops als leuchtende Relaispunkte auf einer Minikarte markiert; praktisch, dass einmal entdeckte Objekte für immer und ewig sichtbar bleiben.

Die auf- und untergehende Sonne taucht das Stadtgebiet in das wechselnde Licht von Dämmerung und Nacht. Fahrten bei Tageslicht finden definitiv keine statt. Wir müssen leider noch ein paar andere Träumereien von der Wunschliste streichen: Online-Racing (wie bei der Playstation-2-Version) und packende Verfolgungsjagden mit den Hütern des Gesetzes zum Beispiel. Außerdem sieht das Blech mangels Schadensmodell selbst nach einen atemberaubenden Crash immer noch aus wie frisch poliert.

Dafür erwarten uns vier neue Spiel-Modi: Zum »Outrun« fährt man an einen anderen Straßenrowdy heran und fordert ihn per Tastendruck zum Duell heraus. Wer dann mehr als 300 Meter Abstand zwischen sich und seinen Verfolger bringt, siegt. Da ergeben sich mitunter minutenlange Duelle, je nachdem wie ausgeglichen die Kontrahenten sind. »Street X« (ausgesprochen: Street-Cross) findet auf kurzen und kurvenreichen Rundstrecken statt. Die Mini-Rennen erinnern an Gokart-Rempeleien. Last, not least gibt's zwei neue Wettbewerbe für Liebhaber

flott gefahrener Kurven: Beim »Drift vs. AI« werden fünf Computergegner niedergekämpft, beim »Downhill Drift« geht's über Berg und Tal.

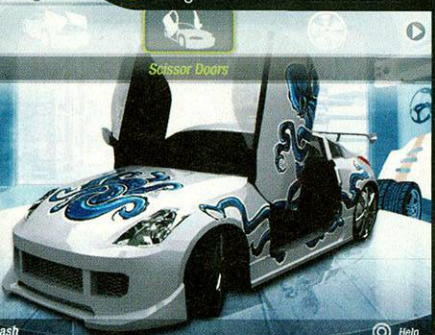
Siege werden mit Preisgeldern und Infos über versteckte Tuningshops und geheime Rennen belohnt. Andere Infos erhält man per SMS von der aufreizenden Rachel, gespielt von Mega-Babe Brooke Burke. Sie steht einem als Mentor zur Seite und lässt ihren wohlproportionierten Körper ein ums andere Mal durchs Bild huschen. Gut gefallen hat uns die Tatsache, dass der Story-Modus nicht mehr ganz so starr ist. Um weiterzukommen muss nur noch eine bestimmte Anzahl an Rennen absolviert werden. Etwa 70 Prozent aller Rennen reichen. Wer mit Dragraces nicht zurechtkommt, kann sich also auf die anderen Rennen fokussieren. Das passt gut zur neu gewonnen Freiheit.

Das eigentliche Handling bleibt nahezu unverändert, nur scheint es uns, als würden die Autos einen Tick arcademäßiger reagieren. Das Heck bricht eher aus, die Reifen drehen schneller durch, wenn man zu viel mit Gas und Bremse spielt. Trotzdem reagieren die Boliden exakt auf alle Steuerkommandos, lassen sich mit etwas Feingefühl herrlich um jede Kurve zirkeln.

»DEN BASTELARBEITEN SIND KAUM NOCH GRENZEN GESETZT. SOGAR FETTE AUDIOSYSTEME, TRENDIGE SPINNERS-FELGEN UND HEISSE NITRO-EINSPRITZER SIND MÖGLICH.«

UNDERGROUND 2

Upgrades
Tuning ohne Grenzen: Sogar coole Flügel Türen sind kein Problem



Zudem sieht es atemberaubend aus, wenn einen der Nitro-Kick nach vorne puscht und dabei die Umgebung spektakulär verwischt. Die Fahrzeugauswahl wird erheblich erweitert, u. a. um neue Modelle von VW, Peugeot, Ford, Opel, Nissan und Toyota. Die Hondas bleiben in der europäischen Version des Spielers leider außen vor; sie stehen nur in der US-Version am Start. Die Autos von der Stange lassen sich mehr denn je aufbretzeln. Die Shops am Straßenrand bieten fertige Tuningkits und individuelle Basteleien an, natürlich wieder von Eibach, OZ und Konsorten, sprich tatsächlich existierenden Marken. Etwa doppelt so viele lizenzierte Tuningteile setzen den Bastelarbeiten kaum noch Grenzen; sogar



WO BIN ICH?

NAVIGATIONSSYSTEM INKLUSIVE

Die Minikarte zeigt Straßen, Shops, Gegner und Veranstaltungen. Pfeile und Farbgebung erleichtern die Navigation sehr. Praktisch: Die Karte rotiert auf Wunsch mit.



DIE STADT GLÜHT

GRELL WIE EIN BONBON

Die Umgebungsgrafik ist noch viel mehr mit grellem Neonlicht bestrahlt als im Vorgänger. Das hat den Vorteil, dass man auch in tiefster Nacht den Straßenverlauf sehr gut erkennen kann.

GELADEN & ENTSICHERT!

RIIT AUF DER KANONENKUGEL

Wem das brutale Standard-Tempo nicht reicht, der kann per Knopfdruck ein wahres Vollgas-Inferno entfachen. Der Druck aus den Nitrotanks setzt so vehement ein, dass man fast aus dem Sportsitz fliegt.



fette Audiosysteme, trendige Spinners-Felgen und heiße Nitro-Einspritzer sind möglich. Ein neuer Leistungsprüfstand verrät sofort, was die neuen Teile bringen.

Es gibt auch wieder Punkte für weite Sprünge und qualmende Drifts, nur füllen die diesmal das Nitrometer auf. Die Idee ist zwar von der »Burnout«-Serie geklaut, macht aber Sinn. Alleine schon die freie Fahrt in der City macht so viel Spaß, dass man damit Stunden verbringen kann. Auf den etwa 200 Kilometern Strecke sind die abgesteckten Rennkurse vielfältiger und wiederholen sich nicht andauernd. Wir sind gespannt, welche Überraschungen sich sonst noch in dem riesigen Gebiet verbergen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

TURBOGELADENE GROSSSTADTRASEREI



- Frei befahrbare Stadt
- Hammer-Grafik
- 1A-Handling
- Neue Spiel-Modi
- Massig Tuningoptionen
- Nur Nachtreffen

MEINUNG

Fünf Stadtteile, mehr als 30 verfügbare Autos, drei neue Spiel-Modi und unendlich viele Tuningmöglichkeiten: Wer da nicht dem PS-Fieber verfällt ...

SUPER!

FINAL FANTASY?

Was Steuerung und Schwierigkeitsgrad angeht, sucht »Das Dritte Zeitalter« einen Mittelweg, den sowohl Kenner als auch Rollenspiel-Einsteiger gehen können. Das Game spielt sich ähnlich mühelos wie die »Final Fantasy«-Serie.



CUBE

INFORMATION

HDR: DAS DRITTE ZEITALTER

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



NOV. 04

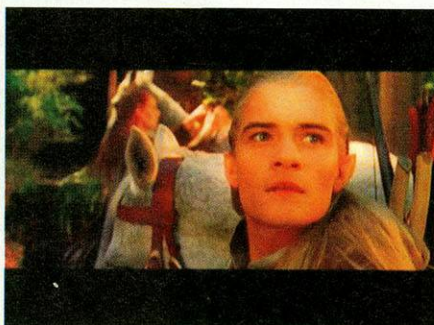


Q1 05



NOV. 04

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: abenteuer



**Auf den Spuren
der Gefährten**

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEIT

Endlich: Die »Herr der Ringe«-Trilogie dient als Vorlage für ein Rollenspiel voll berstender Action. Cube hat Probe gespielt!

ES IST SCHON

seltsam, wie sich das »Herr der Ringe«-Phänomen entwickelt hat. Vergisst man für einen Moment die beeindruckende Verfilmung der Trilogie und besinnt sich nur auf die literarische Vorlage J.R.R. Tolkiens, hätte man bei einem Videogame wohl zuallererst an ein Rollenspiel gedacht. Mittelerde, eine epische Reise, Könige, Elben, Zwerge, Orks, Zauberer, Schwerter und eine Menge Magie – da drängt sich ein Rollenspiel quasi auf, oder?

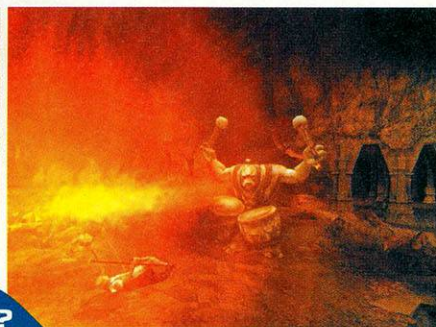
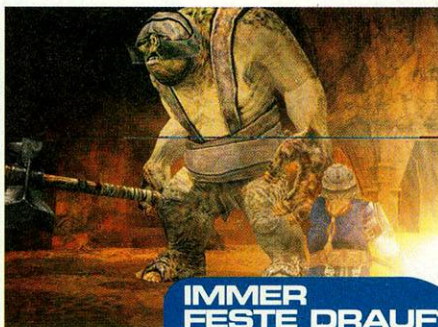
Nach zwei massentauglicheren Hack'n'Slay-Abenteuern für den Gamecube hat Electronic Arts auch endlich ein Einsehen. Nur die Präsentation des RPGs ist

etwas überraschend. Dass gerade der US-Hersteller von typisch amerikanischen Mustern wie »Baldur's Gate« und dem D&D-Regelwerk abweicht und ein sehr japanisches anmutendes Rollenspiel auf die Beine stellt, verwundert uns doch sehr. Leider darf man keinen eigenen Charakter erschaffen, sondern verwendet die vorgegebenen Helden. Ausrüstung und Eigenschaften sind jedoch frei wählbar und an keine Charakterklasse gebunden. Also kann man auch einen Zwerg zum Übermagier aufbauen oder jede beliebige Kombination ausprobieren.

Was aber hat es eigentlich mit dem »Dritten Zeitalter« auf sich? Hierbei handelt es sich um eine knapp 3000-

Endlich kommt zusammen, was zusammen gehört: »Herr der Ringe« trifft auf »Final Fantasy«, das hochspektakuläre geht's wohl kaum.
WIR FINDEN

»ÜBERRASCHUNG: OBWOHL DAS WERK EINES US-HERSTELLERS, WEICHT DAS SPIEL DEUTLICH VOM TYPISCH AMERIKANISCHEN ROLLENSPIEL-MUSTER AB. DAS DRITTE ZEITALTER MUTET SEHR JAPANISCH AN.«



IMMER FESTE DRAUF?

DAS WAHRE »FINAL FANTASY«!

■ Kämpfe werden in Runden ausgetragen und spielen sich ähnlich wie in »Final Fantasy«. Es gilt massig Angriffe, Sprüche und Beschwörungen zu meistern. Mit anspruchslosen Gegnern reizt die »Herr der Ringe«-Trilogie bekanntlich sowieso nicht.

WER BIN ICH?

NEUE GEFÄHRTEN

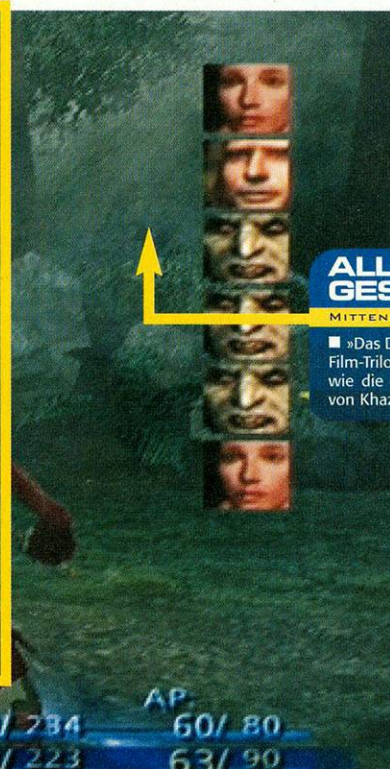
■ Du übernimmst die Rolle einer Gruppe von Helden, deren Reise sich mit jener der Gefährten aus der Film-Trilogie teils überschneidet. An einigen Stellen im Ablauf kommt es zu Gastauftritten bekannter Figuren, beispielsweise von Gandalf.



ALLES SCHON GESEHEN?

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

■ »Das Dritte Zeitalter« spielt in der Zeit der Film-Trilogie und schlägt euch an Orte wie die Minen von Moria und die Brücke von Khazad-dûm.



Attack
Swordcraft
Special
Item

	HP	AP
Berethor	53/ 234	60/ 80
Idrial	35/ 223	63/ 90

ALTER

jährige Periode in der Geschichte Mittelherdes, beginnend mit der Pflanzung des weißen Baums in Minas Anor und endend mit der Zerstörung des einen Rings und der darauf folgenden Abreise der Ringträger über das Meer. Also genau jene Zeit, in der die Filmhandlung spielt. An einigen Stellen kreuzt man den Weg bekannter Gestalten, hält einen kurzen Plausch mit ihnen und hilft ihnen in so mancher Situation – aber steuern kann man sie nicht.

Einer der Hauptcharaktere ist Berethor, ein Soldat Gondors, der mitsamt seiner Gefolgschaft von Zwergen, Elben und anderen Menschen aus noch ungeklärten Gründen einen ähnlichen Weg einschlägt wie die

Gefährten in Buch und Film, nur mit etwa zehn Minuten Abstand. Viel mehr ist über die Story noch nicht bekannt, nur dass man in den drei umfangreichen Abschnitten ein ums andere Mal bekannte Situationen aus anderen Blickwinkeln betrachten wird. Wir sind gespannt.

Wer jetzt denkt, er kann frei in ganz Mittelherde herumstreifen und einzelne Quests annehmen, liegt nicht ganz richtig. Entgegen unseren Erwartungen läuft alles recht linear ab, bietet aber eine Vielzahl an Aufträgen, die man zu jeder Zeit absolvieren darf. Gekämpft wird rundenweise, die Angriffs-Reihenfolge wird mit kleinen Symbolen am rechten Bildschirmrand dargestellt. Am unteren Rand befinden sich Statussymbole und anwählbare Kommandos, in der linken, oberen Ecke eine Box mit Infos über das



Während des Probespiels durften wir uns nur mit einem Bossgegner anlegen: Dem Balrog, jenem flammenden Riesenvieh, das im Film mit Gandalf in eine Schlucht stürzt. Auch im Spiel ein Wow-Erlebnis!



UNTER VIER AUGEN

STEVE GRAY

POSITION: EXECUTIVE PRODUCER
FIRMA: ELECTRONIC ARTS



CUBE: Wie groß war der Einfluss der Filme auf das Spiel?

Steve Gray: »Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter« basiert auf den Filmen von New Line Cinema. Wir verwendeten die gleichen Charaktere, die Umgebungen aus den Filmen, haben die Stimmen der Schauspieler, verwenden die Produktionsdesigns aus den Sets ... also hatten die Filme großen Einfluss auf uns. Neu und anders ist im diesjährigen Spiel die Tatsache, dass wir euch viel tiefer in die Fiktion und die Umgebungen der Filme führen.

CUBE: Können Sie uns ein wenig über das Kampfsystem erzählen? Mit welchen Rollenspielen würden Sie es vergleichen?

SG: Es ist ein traditionelles, rundenbasiertes RPG. Die bekanntesten Games, denen es ähnelt, sind der siebte und zehnte Teil von »Final Fantasy«. Trotzdem fügen wir dem Genre ein paar coole, neue Innovationen hinzu.

CUBE: Werden dem Spieler durch einen Levelaufstieg oder stärkere Waffen neue Attacks und defensive Aktionen eröffnet?

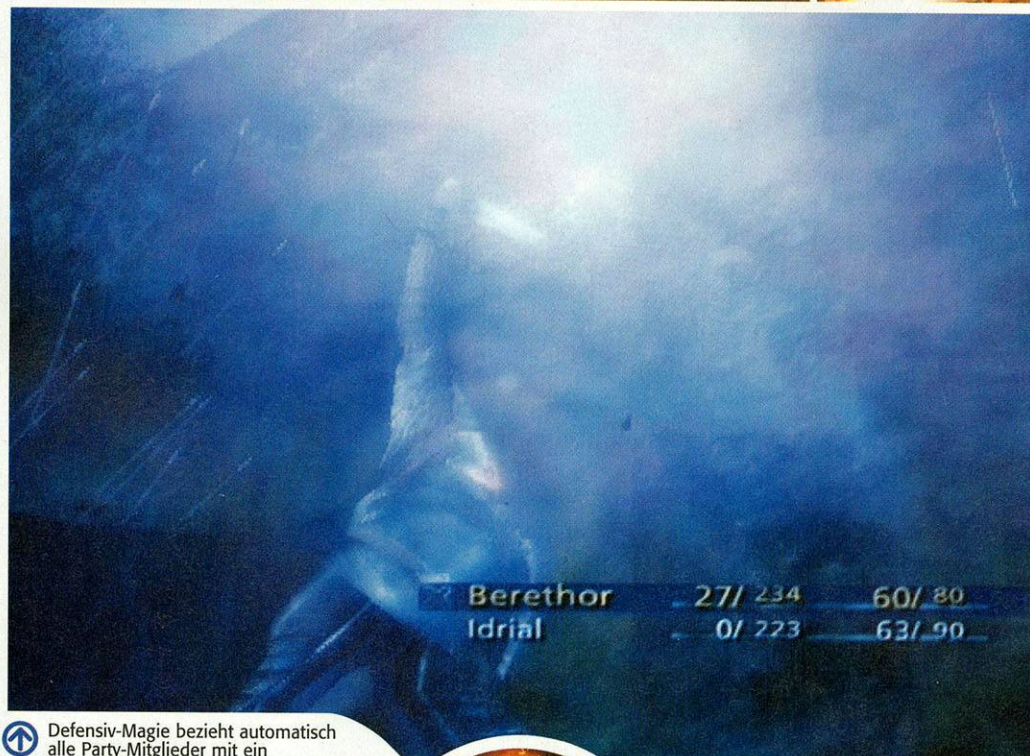
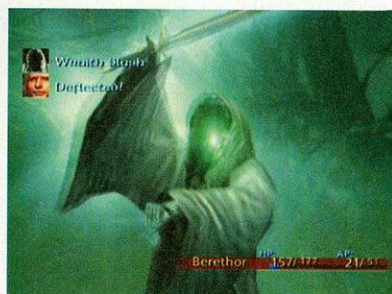
SG: Beides, man kann neue Fähigkeiten erlernen und diese durch Kämpfe verbessern. Man kann auch nach neuen Objekten, einschließlich Waffen, suchen, die einem neue Fähigkeiten verleihen.

CUBE: Wie unterschiedlich kann man sein Team gestalten, und wird man rekrutieren können, wen man will?

SG: In der ersten Spielstunde hat man vier Mitglieder in seiner Party. Wenn man im Spiel weiter vorankommt, werden sich neue Charaktere anschließen. Zusätzlich zu den ständigen Mitgliedern der Party hat man »Gaststars«, die sich in bestimmten Kämpfen zugesellen oder für eine Weile mit dem Heldentrupp reisen. Diese Gäste sind allesamt Charaktere aus den Filmen.

CUBE: Kann man richtig dicke Power-Angriffe beschwören, wie zum Beispiel bei den »Guardian Forces« oder »Bestias« aus der »Final Fantasy«-Serie?

SG: Ja. Man hat die Möglichkeit neue, mächtige Spezialfähigkeiten zu erlernen und auch starke Charaktere herbeizurufen, die in den Kampf eingreifen.



Defensiv-Magie bezieht automatisch alle Party-Mitglieder mit ein



gerade angewählte Objekt. Das Ganze erinnert stark an »Final Fantasy 10«. Kein Wunder, war doch Produzent Steve Gray einst an der Entwicklung des Kampfsystems für »Final Fantasy 7« und »Parasite Eve« beteiligt. Bewegen kann sich im Kampf keiner mehr, aber dank der Gegner und Effekte, die den gesamten Bildschirm ausfüllen, wirkt es trotzdem kaum statisch. Eine so genannte

Auto-Equip-Funktion wählt immer die nötigen Waffen und Sprüche zur richtigen Zeit. Erfreulicherweise sind Freund und Feind mit unterschiedlichen Farben markiert, um die Übersicht zu erleichtern.

Dank einer fabelhaften Präsentation, vielen Cut-Scenes und dem »Herr der Ringe«-Bonus wird es sicherlich viele RPG-Neulinge geben, die sich das

»DAS KAMPFSYSTEM ERINNERT STARK AN FINAL FANTASY. KEIN WUNDER, SCHLIESSLICH IST AN DER ENTSTEHUNG EIN GEWISSE STEVE GRAY BETEILIGT, DER BEREITS AN FINAL FANTASY 7 UND PARASITE EVE MITGEARBEITET HAT.«



Hier kann man gut sehen, wie eindrucksvoll die Hintergründe aussehen



Das »Auge des Sauron« ist eine gewaltige Flammen-attacke

Die Magie-Effekte sehen richtig spektakulär aus!

Spiel kaufen, und die werden die Hilfen sehr nützlich finden. Profis werden sich am sehr gut eingefangenen Mittelalter-Feeling erfreuen und ihre Ausrüstung einfach selbst bestimmen. Sicherlich fehlt es hier und da etwas an Tiefgang, denn Zauberspruch-Kombinationen, ein exzessiver Heldenaufbau und die Item-Sammel-

leidenschaft sind eingeschränkt. Doch dafür hat »Das Dritte Zeitalter« andere Stärken und zieht den Spieler mit seiner Story und einer gelungenen Präsentation in den Bann. Im November erwartet uns das ultimative »Herr der Ringe«-Erlebnis.

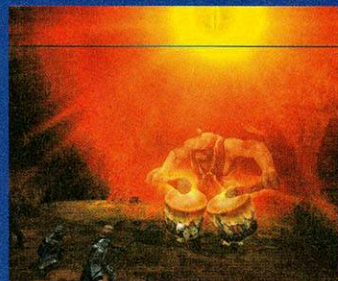
SECKIN ÖZDÜNDAR

ICH HABE DIE MACHT!

NÜTZLICHES FÜR DEN MAGIER

Schon in dieser frühen Phase sehen die Spezialattacken verdammt gut aus. Diese hier haben uns am meisten beeindruckt:

- »EYE OF SAURON«: Ein Höhlentroll trommelt wild um sich und beschwört das »Auge Saurons«. Diese Attacke entfacht einen Feuersturm über die ganze Party.
- »VINE BOWSTRIKE«: Verursacht keinen Schaden, sondern wickelt den Gegner in dicke Fesseln, verlangsamt seine Aktionen und schickt ihn wieder ans Ende der Angriffsreihe.
- »LIGHTNING BOLT«: Gandalf lässt donnernde Blitze vom Himmel regnen.
- »WATER STEED«: Ein Pferd aus Wasser erscheint, sinkt vom Himmel herab und erschlägt sein Ziel mit einer Flutwelle.



CUBE UNSER EINDRUCK

ROLLENSPIEL MIT »HERR DER RINGE«-BONUS

MEINUNG



- + Spannende Story
- + Filmreife Präsentation
- + Einsteigerfreundlich
- + Riesiger Umfang
- Eingeschränkte Freiheit

EA beweist, dass ein Rollenspiel einsteigerfreundlich und trotzdem langfristig motivierend sein kann. Dank megastarker Lizenz und toller Optik erwartet uns ein Spiel, das jeden begeistern wird!

SUPER!



FUTURE TACTICS: THE UPRISING

**Kampf den
grünen
Monstern!**

CUBE

INFORMATION

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

PUBLISHER: JOWOOD PRODUCTIONS

HERSTELLER: ZED TWO / WARTHOG

HERKUNFT: USA

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Rundengebundene Strategie mit jeder Menge Action



Ausführliche
Ansicht 1
Charaktere
WIR FINDEN
überdetaillierte Taktik mit
Action und Witz. Genau das
richtige Spiel für
Strategie-Einsteiger.

Taktisch klug: Die grünen Monster auskundschaften und dann zuschlagen

DIE GRÜNEN

Monster sind eine außerirdische Rasse, sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, den Planeten Erde zu erobern und alle Bewohner auszurotten. Die Menschen, die bis jetzt überlebt haben, leisten in versprengten Gruppen erbitterten Widerstand. Zu diesen Freiheitskämpfern gehört auch Low, ein Krieger, der bei einer der Schlachten gegen diese Ungetüme seinen Vater verloren hat. Das schreit natürlich nach Rache. Die Aufgabe des Spielers ist es, Low und seinen Freunden in den kommenden Schlachten mit taktischem Rat zur Seite zu stehen, bis auch das letzte grüne Monster besiegt ist. Das klingt nicht nur wie eine Mischung aus Strategie und Action, sondern spielt sich auch genauso. Erste Probeschlachten

zeigten, dass das Spielprinzip von Zed Two ein echtes Highlight werden kann.

Insgesamt 19 Level muss der Daddler im Story-Modus bestreiten. Während der rundengebundene Gefechte kann der Spieler sich über eine bestimmte Entfernung fortbewegen, zweimal mit Blasterwaffen, Granaten und Konsorten angreifen, sich heilen oder Deckung suchen, um dem Feind Paroli zu bieten. Dasselbe gilt natürlich auch für die fieseren grünen Monster. Sind alle Feinde besiegt, ist die Schlacht gewonnen, stirbt der Held oder einer seiner Kameraden, dann muss das Gefecht noch einmal gespielt werden. Die Schlachten finden in bezaubernden 3D-Umgebungen wie weitläufigen Schluchten, dunklen Katakomben oder verlassenen Bergdörfern statt. Die Grafik und



Zwei gegen fünf? Keine Sorge, mit ein wenig Gehirnschmalz ist auch das zu machen

Die Monster greifen das Lager an! Jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren



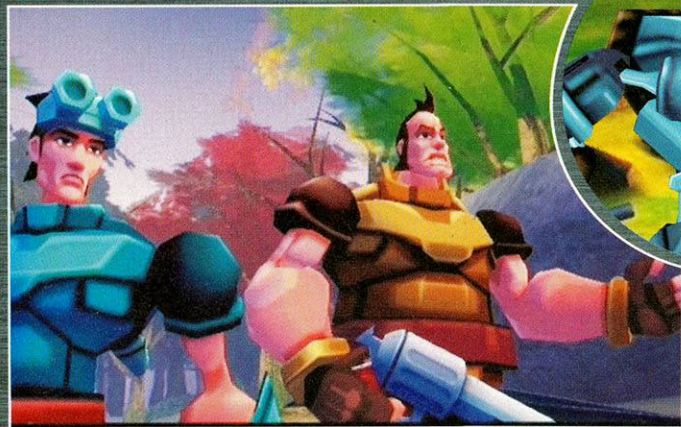
comichaften Animationen wirken auf den ersten Blick für dieses Genre etwas ungewohnt, unterstützen aber die teils witzige Handlung und passen zum ungewöhnlichen Gameplay. Ein wilder Soundmix aus Flöten und Rockgitarren macht dann endgültig klar, dass es sich hier nicht um ein Taktikspiel der alten Schule handelt.

Denn der Spieler muss selbst dafür sorgen, dass seine Attacks ihr Ziel erreichen. So zoomt etwa bei einem Angriff die Ansicht in die Ego-Perspektive, und der Spieler betrachtet seine Umwelt nicht länger aus der genreüblichen Third-Person-Ansicht, sondern durch ein Zielfernrohr. Je nachdem wie genau der Spieler das Ziel so mit dem Analogstick anpeilt und feuert, nimmt der Feind

»DER MEHRSPIELER-MODUS IST ACTION PUR. ES MACHT EINEN HEIDENSPASS, WENN DIE SPIELER GEGENSEITIG LEVEL IN SCHUTT UND ASCHE LEGEN UND SICH MIT GESCHICKTEN MANÖVERN EINKREISEN.«



Die Explosionen reißen Löcher in die Häuser, Erde und Bäume



Vor jedem Level gibt's ein kleines Filmchen, das die Story vorantreibt

Schaden. So viel Freiraum sorgt für die nötige Abwechslung, die diesem Gere oft gefehlt hat. Mit gezielten Salven lassen sich selbst Wände und Steine, hinter denen sich Monster verschanzen, in Schutt und Asche legen. Denn die Umwelt reagiert auf die Einschläge der Geschosse. So bilden sich während einer Schlacht oft Einschlagskrater, die bis zum Grundwasser reichen, oder besinnliche Bergdörfer enden nach Schlachten als zerbombte Ruinenlandschaft. Die Interaktive Umwelt sorgt für jede Menge Abwechslung im Spielablauf, und wenn der Daddler mit einer gezielten Granate einen Steinblock aus der Wand sprengt und eine Monsterhorde darunter begräbt, dann kommt richtig Stimmung auf.

Aber für solche Aktionen braucht der Spieler erst einmal ganz viel Übung. Denn die grünen Gegner sind alles andere als dumm. Auch wenn die Ungeheuer teils ziemlich dämlich aussehen, haben sie es taktisch voll drauf. Wird ein Mitglied der Heldentruppe entdeckt, informieren sich die Ungetüme gegenseitig über dessen Position, kreisen den Charakter ein und vernichten ihn durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit und mit geballter Feuerkraft. Deshalb ist eine gute Deckung das A und O, um die Herausforderungen zu

bestehen. Taktische Finessen lassen sich in einem witzigen Zwei-Spieler-Modus gegen menschliche Gegner wunderbar austesten. Der Spieler kann sich dabei wahlweise den Monstern oder Menschen anschließen. Schon jetzt ist der Mehrspieler-Modus Action pur. Es macht einen Heidenspaß, wenn die Spieler gegeneinander antreten, Level in Schutt und Asche legen und den Kontrahenten mit geschickten Manövern einkreisen sowie ausschalten. Fluchendes Gezeter des Verlierers ist garantiert.

Da die Steuerung simpel und die Menüs (für Optionen wie bewegen oder angreifen) so einfach wie möglich gehalten wurden, können sich selbst Neulinge des Taktikgenres auf diesen Titel freuen. Und wenn das immer noch zu kompliziert ist, der kann in einem Tutorial all die Grundlagen für eine actionhaltige Konfrontation erlernen. Selbst Strategiemuffel sollten sich den Titel vormerken, da das packende Gameplay à la »Worms 3D« sogar Spieler begeistern wird, die ansonsten mit Taktik nichts am Hut haben. Bleibt zu hoffen, dass der Titel nichts von seiner Witzigkeit einbüßt und die kleinen Fehler in der deutschen Sprachausgabe noch ausgebügelt werden.

SEBASTIAN WEIDENBECK

WAS IST EIN GRÜNES MONSTER?

DREI DER GEMEINEN INVASOREN

Hubrik

Die kleinen und fiesen Hubriks sind auch unter dem Begriff Kamikaze bekannt. Mit einer Dynamitstange auf dem Rücken stürmen sie bei Blickkontakt auf den Spieler zu und sprengen ihn in die Luft. Oft werden die Knirpse auch als Katapult-Geschosse benutzt. Wer eine gute Deckung hat, braucht die Gnome aber nicht fürchten.



Sentrik

Die Sentriks sind die schwere Artillerie der Monster. Sie besitzen einen geringen Bewegungsradius und sind schwerfällig, verfügen dafür aber über eine enorme Feuerkraft. Ein gut platzierter Schuss von ihnen kann den Spieler schwer verletzen. Diese Riesen sollten am besten mit der ganzen Gruppe angegriffen werden, um sie möglichst schnell auszuschalten.



Insidiak

Insidiaks verbinden starke Feuerkraft mit Schnelligkeit und Mobilität. Sie schwärmen in Gruppen aus und kreisen den Spieler ein, sobald sie ihn entdeckt haben. Um dies zu verhindern, ist es ratsam, sie aus großer Entfernung zu beschießen und nach dem Angriff sofort wieder aus ihrem Blickfeld zu verschwinden.



CUBE UNSER EINDRUCK

STRATEGIE MAL ANDERS



- + Einfaches Kampfsystem
- + Toller Level-Aufbau
- + Witziger Zweispieler-Modus
- + Intelligente KI
- Nichts für Hardcore-Strategen

MEINUNG

■ Diese gelungene Mischung aus Strategie und Action ist der ideale Titel für alle, denen Taktikspiele bis jetzt zu komplex waren. Wer seinen Kopf aber richtig zum Qualmen bringen will, ist hier falsch.

GUT!



YU-GI-OH! KÖNIGREICH DER ILLUSIONEN

CUBE

INFORMATION

KÖNIGREICH DER ILLUSIONEN

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: KONAMI

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-STRATEGIE

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



NOV. 04 ERHÄLTICH ERHÄLTICH

Jeweils drei seiner Monster schickt der Spieler in die Schlacht



Taktisch wichtige Punkte müssen erobert werden

Übermächtig ist die Attacke des schwarzen Rotaugen-Drachen



**Karten-
spielen
war gestern**

Das lang erwartete Gamecube-Debüt

EXKLUSIV FÜR den Gamecube erscheint im November das neue Strategie-Abenteuer von Yugi, seinem Kumpel Joey und Konsorten. In diesem Titel ist es die Aufgabe des Spielers, die Heldentruppe aus dem Königreich der Illusionen – einem Virtual-Reality-Computerspiel – herauszuführen. Allerdings geschieht dies nicht mit schlecht animierten Sammelkarten-Kämpfen, wie sie Fans vom Game Boy Advance gewohnt sind, sondern in einem auf junge Spieler gemünzten Taktikspiel. In zahllosen simpel gestrickten, rundenbasierenden Schlachten müssen Städte geschützt, taktisch wichtige Positionen verteidigt beziehungsweise erobert oder einfach die vom Gegner beschworenen Monster ausgemerzt werden. Hier bekommen Fans endlich das gebotene, was sie sich seit Beginn der »Yu-Gi-Oh!«-Reihe wünschen: Die Möglichkeit mächtige Monster – wie den weißen Drachen mit dem eiskalten Blick oder den schwarzen Magier – in atemberaubender 3D-Grafik gegeneinander antreten zu lassen.

Wenn Energiestrahlen in allen Regenbogenfarben die gegnerischen Reihen lichten, werden »Yu-Gi-Oh!«-Fans vor Freude jauchzen. Je drei Monster führt der Spieler in die Schlacht und bestimmt mit Wahlmöglichkeiten wie Attacke oder Verteidigung die Handlungen der Ungetüme. Das Ganze wirkt zwar ein wenig abgekupfert vom Erfolgstitel »Pokémon Colosseum«, dies stört aber nicht weiter und besticht durch die einfache Steuerung. Sind alle feindlichen Biester besiegt, gilt die Schlacht als gewonnen. Der nächste Punkt auf der 3D-Weltkarte kann dann in Angriff genommen werden. Leider sind die Karte und die Schauplätze der Schlachten – weitläufige Wiesen, düstere Wälder und zerklüftete Gebirgslandschaften – nicht so schön animiert wie die Monster und ihre Attacken.

Trist und unschön wirken auch die halbherzig gestalteten Karten und Kampf-Umgebungen. Auch die viel zu kurz gekommenen Strategie-Elemente mildern den Spielspaß. Und echte Taktikprofis können den wenigen

Optionen während des Kampfes nur ein müdes Lächeln abgewinnen. Wirklich übel ist allerdings der fehlende Mehrspieler-Modus, der sich hier doch geradezu aufdrängen würde. Wie schön wäre es gewesen, gegen Freunde anzutreten und sie mit simpler Taktik und spektakulären Angriffen vom Bildschirm zu fegen. Diese enorme Schlappe macht auch

die Möglichkeit, das Spiel mit mehreren Charakteren – wie dem fiesigen Seto Kaiba oder Yugis bestem Freund Joey – zu bestreiten, nicht wett. Trotzdem: Wer Yugi und seine Kartenmonster mag, darf sich auf Grund der bombastischen Kämpfe auf den Titel freuen.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE UNSER EINDRUCK

TAKTISCHE MONSTERSCHLACHTEN FÜR FANS UND KENNER

MEINUNG



- + Tolle Monster-Kämpfe
- + Kein ödes Kartenspiel
- Zu wenig Strategie
- Kein Mehrspieler-Modus

Die visuell ordentlich umgesetzten Monsterschlachten werden Fans der TV- und Spieleserie sicher Freudenstrahlen in die Augen treiben. Leider kommt das strategische Element etwas zu kurz.

NAJA!

RUNDENGEKÜNDENE KÄMPFE? VON WEGEN
Mächtige Magie und virtuose Schwertkünste per Knopfdruck, die schnellen Echtzeitkämpfe gegen Unmengen von Gegnern sind ein grafisches Highlight. Spannende Rollenspiel-Action in tollem Outfit – das gefällt.



TALES OF SYMPHONIA

Viel Atmosphäre und schöne Grafikeffekte bezirzen den Spieler



Sterbende Welt, mutiger Held



Wichtige Dialoge werden dem Spieler auch durch Sprachausgabe vermittelt

Mit mächtigen Zaubern lassen sich auch die fiesesten Gegner in die Flucht schlagen



CUBE

INFORMATION

TALES OF SYMPHONIA

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: NAMCO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



19. NOV. 04 ERHÄLTICH ERHÄLTICH

Bezugsquelle:
www.play-asia.com



NICHTS IST dem jungen Schwertkämpfer Lloyd wichtiger, als seine beste Freundin, die Auserwählte Colette, zu beschützen und ihr zur Seite zu stehen. Denn nur sie, die Tochter eines Engels, kann die Welt vor dem drohenden Untergang retten. Klar, dass dieses Unterfangen mit jeder Menge Gefahren und einer langen, langen Reise verbunden ist. Aber Fans wissen: Solche Geschichten bilden die Grundlage für ein gutes Rollenspiel. Und »Tales of Symphonia« bietet auch sonst alles, was ein gutes RPG braucht. Um eine Stimmung zu schaffen, die zu der epischen Story passt, zaubern die Designer eine wunderschöne Grafikwelt aus dem Hut. Während die Figuren des Spiels im bezaubernden Cel-Shading-Look auf den Fernseher gemalt werden, baut die Umwelt mehr auf Realismus. Beides zusammen ergibt eine begeisternde Mischung. Die natürliche Mimik und Gestik der Helden kommt an die Qualität von »Zelda: The Wind Waker« heran.

Die verträumten Dörfer, futuristischen Kerkeranlagen und Wüsten, in denen heftige Sandstürme dem Gegner die Sicht nehmen, ziehen den Spieler in

ihren Bann. Man verschmilzt regelrecht mit dieser bunten Zauberwelt. Nur sobald der Weg auf die Weltkarte führt, ist das Auge geschockt. Denn auch wenn 3D-Weltkarten in den meisten Rollenspielen trist, unproportional und unschön sind, so hätte man sich bei diesem Titel, der so auf grafische Stärken setzt, etwas mehr anstrengen können. Doch spätestens, wenn es zum Kampf kommt, ist auch diese Sünde vergessen. Zwei Dinge unterscheiden die Kämpfe dieses Games von denen anderer japanischer Rollenspiele. Der Akteur wird nämlich nicht mit nervigen Zufallskämpfen gequält, denn die Gegner laufen über die Weltkarte und durch die Städte. Greift der Charakter diese an, wechselt die Kamera in einen Kampfbildschirm.

Dabei werden sogar Freunde gepflegter Action prächtig unterhalten, schlicht weil Killer-Skorpione, Wachen und Drachen auf dem spröden Schlachtfeld nicht mittels eines Rundenkampf-Systems geplättet werden. Stattdessen rückt der Spieler dem Feind in Echtzeit-Fights zu Leibe, und dabei geht's mächtig zur Sache: Wenn Lloyd

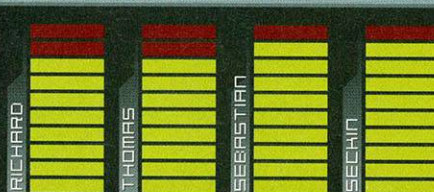
durch einen erneuten Druck auf den A-Knopf wie verrückt sein Schwert schwingt und unter der Deckung des Magiers Genis die Reihen der Feinde leuchtet, wird klar, wie viel Tiefe in dem Kampfsystem steckt. Da prickelt's besonders, wenn bis zu vier Spieler gleichzeitig Morgenstern und Krummsäbel schwingen. Endlich mal keine Connectivity-Schlappe wie bei »Final Fantasy: Crystal Chronicles«, sondern

ein gemeinsames Abenteuer für mehrere Spieler – super! Ist man allein unterwegs, kann man während der Kämpfe zwischen den Helden der mehrköpfigen Party wechseln und sich so deren Stärken zu Nutze machen. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass dieser großartige Fantasy-Reigen nicht durch eine schlichte Eindeutschung an Reiz einbüßt.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE UNSER EINDRUCK

GRANDIOSES FANTASY-ABENTEUER



- Top-Grafik
- Simultaner Mehrspieler-Modus
- Einfallsreiches Kampfsystem
- Liebenswerte Charaktere
- Unschöne Weltkarte

MEINUNG

■ Eine packende Story, wunderbare Cel-Shading-Grafik, ein epischer Soundtrack und actiongeladene Echtzeitkämpfe für bis zu vier Spieler. Vermutlich das Rollenspiel des Jahres.

SUPER!

Donkey Kong wird nicht mit dem Controller, sondern den Bongos aus dem aktuellen Musikhit »Donkey Konga« gesteuert. Linke Trommel heißt links laufen, rechte Trommel rechts laufen, beide Trommeln befehlen einen Sprung und ein Händeklatschen löst eine Schallwelle aus. Einfach, oder?



DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

CUBE

INFORMATION

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

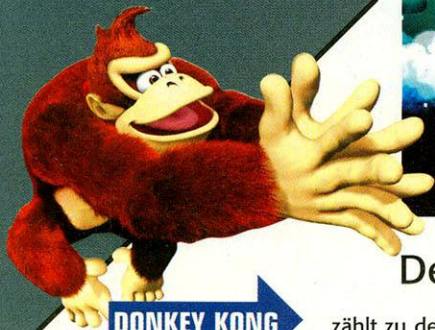
GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: affig



DONKEY KONG

zählt zu den beliebtesten Jump'n'Run-Figuren von Nintendo. Warum das so ist? Vielleicht, weil der Gorilla bei seinen seltenen Auftritten fast immer Neuland betrat. So durfte sich Donkey Kong im Super-Nintendo-Bestseller »Donkey Kong Country« als erster Videospielheld inmitten kinoreif gezeichneter Grafik austoben. Und im brandneuen Musikknaller »Donkey Konga« gibt er den Takt vor. Im Rhythmus zur Musik auf die beiliegenden Bongos einhauen, das ist ein fetziger Spaß – warum, kannst du im Test-Teil dieses Heftes nachlesen.

Irgendwann verliert auch »Donkey Konga« seinen Reiz, aber dann müssen die Bongos nicht in der Ecke verstauben. Schließlich bastelt Nintendo an jeder Menge Spiele-Nachschub für das innovative Eingabegerät. An diesem rhythmischen Jump'n'Run zum Beispiel. Einen Helden per Bongotrommeln über Plattformen steuern, das war noch nie da! Donkey Kong fetzt durch den Urwald, springt über Schluchten und klammert sich an Lianen, ohne dass die Hände des Spielers nur einmal

Von hinten Gefahr, von vorne Probleme:
So ein Gorilla hat's nicht leicht



Noch mehr Konga!

WIR FINDEN
Herrlich abgedrehter
Geschwindigkeit. Genauso
wichtig wie heftig.
HIT!



Jetzt in beide Hände klatschen, schon hüpfert Donkey Konga dem Ziel entgegen

Im Urwald verstecken sich jede Menge Bonus-Extras.

Der Dschungel ruft, die Hände qualmen

den Standard-Controller berühren müssen. Alle Aktionen werden mit den Trommeln ausgelöst; in den ersten paar Einsätzen mit Unterstützung des Spiels, das zeigt, wann man auf die Bongos einhauen und wann in die Hände klatschen sollte. Klatschen löst eine Schallwelle aus, die sich speziell im Clinch mit Fleisch fressenden Pflanzen, Mega-Papageien und anderen XXL-Bossgegnern als willkommener Steigbügel zum Sieg erweist.

Mit der Zeit zieht das Tempo mehr und mehr an. Dann muss Donkey Kong in einer irren Lawinenabfahrt Abstand zwischen sich und einer Amok laufenden Yeti-Kreatur bringen. Dazu klemmt er sich auf den Rücken eines Riesen-Widders und überwindet in schnellem Stakkato Furcht einflößende Schluchten. Alles geht zack, zack, und der Spieler haut wie von Sinnen auf die linke, die rechte und beide Bongos ein. Dabei ist es keineswegs so, dass sich der Kick wegen der simplen Steuerung bald verlieren würde. Mit der Zeit entfaltet die einfache Basissteuerung enormes Potenzial. Durch Kombination und Timing

verschiedener Moves ergeben sich erstaunliche Möglichkeiten, mit Donkey Kong gemeinsam den Dschungel zu erobern.

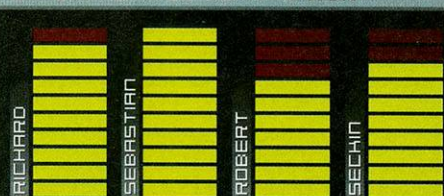
Ein Riesenspaß ist das vor allem dann, wenn sich zwei Spieler die Arbeit teilen. Und »Donkey Kong: Jungle Beat« kann sich auch optisch sehen lassen! Die irren Kamerafahrten, die verblüffende Bildqualität, all

das kommt auf den abgedruckten Bildern kaum zur Geltung. Zum Beispiel trägt jede Figur einen natürlich wirkenden Pelz, ähnlich wie Fox McCloud aus »Starfox Adventures«. Dazu wird jede Aktion Hand in Hand mit spektakulären Licht- und Showeffekten auf den Bildschirm gezaubert. Das sieht einfach klasse aus!

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

EFFEKTREICHES JUMP'N'RUN



- + Top-Grafik
- + 1A-Musik
- + Witzige Steuerung
- + Zwei-Spieler-Spaß
- Gewöhnungsbedürftig

MEINUNG

■ Das hat Musik: Einen Jump'n'Run-Helden per Trommel durch den Urwald steuern und Bossgegner mit einem Händeklatschen platt machen, das gab's noch nie. Ein Riesenspaß!

SUPER!

VERRÜCKT, DIESE WELT... ABER SIE MACHT SPASS!!!

*@#!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Oktober 2004

www.thug2online.com



PlayStation 2



XBOX

PC
CD
ROM

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, GameCube- und Xbox-Versionen von Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Vicarious Visions. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen und DNAS ist ein 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 verwendet. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

POWERED BY
gameSpy

NEVERSOFT

www.activision.de

CUBE

AUSGABE OKTOBER 04

Spieletests

DER HERBST KOMMT!

MAN MUSS GAR nicht das Haus verlassen und fallende Blätter beobachten oder die kalten Abende auf der Haut spüren, um den Herbst kommen zu sehen. Ein weiteres und eindeutiges Zeichen für die Ablösung des Sommers ist die Flut neuer Spiele für den Cube: So viele Games wie in dieser Ausgabe haben sich schon lange nicht mehr im Testteil gedrängelt! Erfreulicherweise stimmt auch die Qualität: Mehr als die Hälfte der Testkandidaten kann sich zu Recht einen »Cube Star Game«-Award an die Brust heften. Dabei mögen die heiß erwarteten Highlights wie »Pikmin 2« und »FIFA 2005« zwar im Rampenlicht stehen, aber am meisten hat uns zuletzt ein eher unbekannter Titel gefesselt: »Second Sight«, das neue Werk der Erfinder von »Time Splitters«. Ein großartiger Action-Thriller voller Spannung und Ideen.

Wenn du auf die Seiten 60 bis 62 blätterst, drängt sich eine Frage auf: Wie kann das sein, dass in ein- und derselben Ausgabe »Donkey Konga« und gleichzeitig das Nachfolgespiel »Donkey Konga 2« im Test sind? An dieser kuriosen Situation hat Nintendo Schuld. Weil die Japaner den europäischen Markt nach wie vor etwas stiefmütterlich behandeln, findet die deutsche PAL-Version des Trommelhits erst jetzt den Weg zu uns – während japanische Cube-Besitzer bereits mit einem in jeder Hinsicht verbesserten Nachfolger Spaß haben. Das mag auf der einen Seite ärgerlich sein, zeigt aber auf der anderen Seite, dass die ausgefallene Idee mit den Bongotrommeln keine Eintagsfliege bleibt. Nintendo unterstützt dieses witzige Eingabegerät auch in Zukunft, beispielsweise mit dem schweißtreibenden Jump'n'Run-Spaß »Donkey Konga: Jungle Beat«, von dem du auf Seite 32 eine Vorschau findest.



PIKMIN 2

44

Nintendo schafft es doch immer wieder, uns zu begeistern: Dieser einzigartige Strategieknaller spielt sich herrlich mühelos. Und sieht auch noch mitreißend aus!

EUER TEAM VOM CUBE-MAGAZIN

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Second Sight«,
»Gradius V« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Metroid Prime 2«,
»NFSU 2«

REDAKTION
CUBE

GABI HERBST



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

REDAKTION
CUBE

MANFRED SCHMIDT



GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Spider-Man 2«,
»Sudeki« (Xbox)
FREUT SICH AUF:
»The Legend of Zelda«

TEXTLEITUNG
CUBE

THOMAS R. PETER



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

REDAKTION
CUBE

SECKIN ÖZDUNDAR



GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»FIFA 2005«,
»NBA 2005«
FREUT SICH AUF:
»Future Tactics«,
»Metroid Prime 2«

REDAKTION
CUBE

MATTHIAS LAUSMANN



GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Second Sight«,
»Tales of Symphonia« (Import)
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil 4«,
»HDR: Das Dritte Zeitalter«

REDAKTION
CUBE

ROBERT HÄUSLER



GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Virtua Fighter Cyber
Generation« (US-Import),
»Gradius V« (PS2-Import)
FREUT SICH AUF:
»Metroid Prime 2«,
»Baten Kaitos«

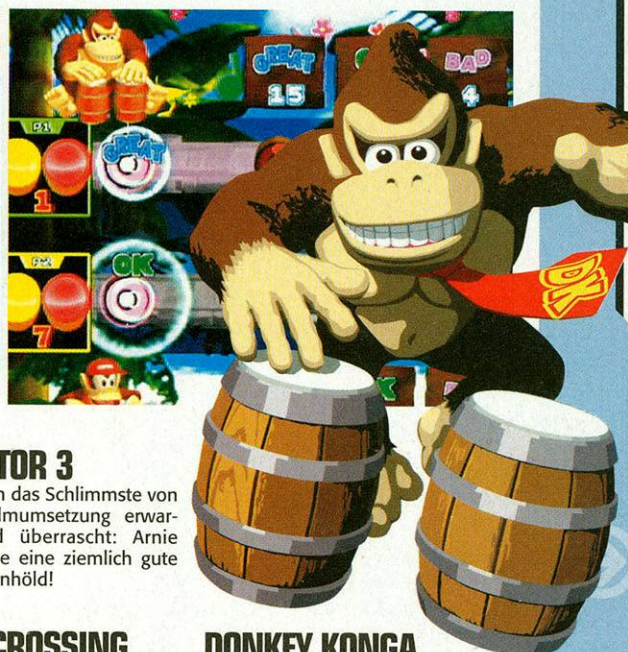
REDAKTION
CUBE

SEBASTIAN WEIDENBECK



GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Nintendo DS«,
»Tales of Symphonia« (Import)
FREUT SICH AUF:
»Zelda: The Four Swords +«,
»Paper Mario 2«

REDAKTION
CUBE



SECOND SIGHT

36 Das neue Werk der »Time Splitters«-Erfinder von Free Radical Design begeistert: Mitreißende Action, eine bizarre Story und die willkommene Prise Humor ergeben einen der besten Ego-Shooter des Jahres.

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

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



VIDEO

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

AUF EINEN BLICK

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

STANDPUNKT

Hier findest du die ungeschnittene und unverblünte 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.

TERMINATOR 3

40 Wir hatten das Schlimmste von dieser Filmumsetzung erwartet, aber sind überrascht: Arnie macht am Cube eine ziemlich gute Figur als Äktschnhöl!

ANIMAL CROSSING

46 Mit sage und schreibe drei Jahren Verspätung findet dieses putzige Chill-out-Game endlich den Weg zu uns! Sein Alter sieht man dem Spiel leider an ...

WWE: DAY OF RECKONING

48 Wenn sich dicke Jungs in dünnen Höschen im Käfig befummeln, dann sind sie nicht reif für die Klappe, sondern für den Titel des WWE-Champions!

DONKEY KONGA

60 Ein Affe plus zwei Bongotrommeln, das ergibt jede Menge Spaß mit Rhythmus im Blut. Nintendos Musikexperiment ist der Hit!

VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION

63 Hurra, der erste Ableger von Segas Fightgame-Serie »Virtua Fighter« für uns Cube-Besitzer! Obwohl, hurra? Eher, na ja!

SO WERTEN WIR

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. Letzten Endes bringt aber eine Zahl zwischen 1 bis 10 alles auf den Punkt: Unsere Wertung für das Game. Wie ist sie zu lesen? Hier steht's:

URTEIL 8.5

8.5 > 10 Spiele über 8.5 zählen zum Besten vom Besten. Absolute Spitzentitel, die Genre-Liebhaber nicht verpassen dürfen und Fans anderer Genres zumindest anspielen sollten.

URTEIL 7.5

7.5 > 8.4 Die obere Mittelklasse. Zur Gruppe der Spitzentitel hat es hier aus verschiedenen Gründen nicht gereicht – etwa dann, wenn das Spiel zwar unterhält, aber an einem Mangel an Ideen leidet.

URTEIL 5.0

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

URTEIL 2.5

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

URTEIL 0.0

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



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



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



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

Zahlreiche Details hauchen »Second Sight« Leben ein: Im Netzwerk von Osiris kann John die User beim Chat belauschen. Den Uralt-PCs in der sibirischen Militärbasis wurde ein eigenes Boot-System verpasst. Und unten im Keller steht ein alter »Asteroid«-Spielautomat. Natürlich voll funktionsfähig!



SECOND SIGHT

CUBE

INFORMATION

SECOND SIGHT

PUBLISHER: CODEMASTERS

HERSTELLER: FREE RADICAL

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

MERKMALE

+ TOLLE ATMOSPHÄRE

+ KINOREIFE STORY

+ FRISCHE IDEEN

+ MEHRERE ZEITEBENEN

■ KLEINE STEUERUNGSPROBLEME

■ LADEZEITEN



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: bizarre



Übersinnlicher Action-Thriller



Im frostigen Sibirien ist Teamwork gefragt

Solche Kamikaze-Aktionen gehen selten gut aus

Die Macher von
»Time Splitters 2«
schlagen wieder zu!

JOHN VATTIC

ist wahrlich nicht zu beneiden. Als er in der Forschungsstation Osiris aus der Narkose erwacht, ist er mit Wunden übersät, jede Faser seines Körpers schmerzt. Schlimmer noch: John Vattic ist plötzlich ein Mann ohne Vergangenheit. Ein Arzt, der durch eine Verschwörung selbst auf dem OP-Tisch landete und nach einem operativen Eingriff an totaler Amnesie leidet. Verloren in einer Welt, die er nicht mehr erkennt, begibt sich John auf die Suche nach seiner Identität. Die Reise führt in schwer bewachte Gebäudekomplexe, geheime Büros, Irrenanstalten und schließlich in die eigene Vergangenheit. Willkommen in »Second Sight«, einem faszinierenden Selbstfindungstrip mit einem Helden, der bei seinem Tun vor allem eins beweist: Willenskraft. Und das ist durchaus wörtlich zu nehmen.

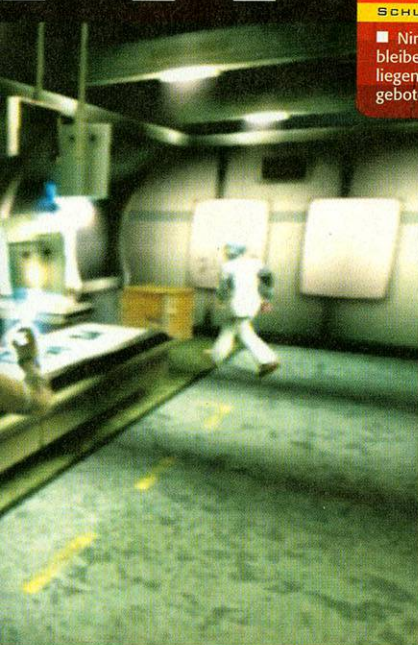
Denn John ist seit der Operation mit übersinnlichen Fähigkeiten ausgestattet. Mithilfe seines Verstandes sind telekinetische Schwebetricks, Energiestöße, Selbstheilung oder die Inbesitznahme



Manual Reload

»ÜBER EINE UNTERVERSORGUNG MIT ADRENALIN WIRD SICH IN »SECOND SIGHT« NIEMAND BESCHWEREN KÖNNEN.«

HT



SCHNEE-TREIBEN

SCHLECHTE AUSSICHTEN

■ Nimmt der Schneesturm erst einmal zu, bleiben die Flocken sogar auf der Kamera liegen und behindern die Sicht. Eile ist geboten.



FRIENDLY FIRE

DEIN FREUND UND HELFER

■ Bei schweren Militär-Operationen hilft WinterICE-Anführer Stark aus und gibt Rückendeckung. Sollte er allerdings frühzeitig ins schneebedeckte Gras beißen, ist die Mission gescheitert.

SCHARF-SCHÜTZE

GENAU ZWISCHEN DIE AUGEN!

■ Das Sniper-Gewehr verfügt über eine komfortable Zielvorrichtung, die auch auf weite Strecken punktgenaue Treffer garantiert. Tipp: Kopfschüsse sind immer noch am effektivsten.



fremder Körper möglich. So viel Freigeist macht sich im Kampf mit Widersachern schnell bezahlt: Verstecken sich Gegner hinter schützenden Kisten, kann John ihnen per Telekinese die Deckung entziehen und für sich selbst nutzen. Das Ausschalten der Gegner ist dann ein Leichtes. Will man hingegen Munition sparen, schlüpft man einfach in den Körper des Feindes und rafft so die ahnungslosen Kollegen dahin. Die Pazifisten unter uns machen sich gleich unsichtbar und huschen un gesehen zwischen den Wachen hindurch.

Die Möglichkeiten sind so endlos wie faszinierend, allerdings vermisst man eine Einführung in Johns Psi-chologie. Vor allem zu Beginn beißt Vattic des Öfteren ins Gras, weil man den Umgang mit den übersinnlichen Kräften nie richtig gelernt hat. Dafür macht das Spiel in einem Trainingslevel ausführlich mit einer zweiten wichtigen Komponente vertraut: den Schleich-Elementen. Wie Solid Snake kann sich der Arzt an Wände drücken, um Ecken lugen und hinter Kisten

Schutz vor neugierigen Blicken oder Überwachungskameras suchen, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Dabei werden per Digital-Kreuz Waffen, später auch Psi-Kräfte ausgewählt und mit der linken Schultertaste das Ziel anvisiert. Befinden sich allerdings mehrere Gegenstände auf dem Bildschirm, wirft John schnell auf die falschen Objekte ein Auge. Dann muss mit dem C-Stick nachjustiert werden, was vor allem bei Schusswechseln schnell Lebensenergie kostet. Dank Selbstheilung und schwenkbarer Kamera halten sich Schockerlebnisse wie diese jedoch in Grenzen. Davon hat »Second Sight« ohnehin mehr als genug zu bieten.

Wenn wegen einer Unachtsamkeit plötzlich die Alarmsirenen aufheulen, strömen Wachleute aus allen Richtungen herbei und suchen in Trupps die Umgebung nach dem Eindringling ab. In Lüftungsschächten oder Wandschränken muss John dann ausharren, bis sich die Lage entspannt. Sicher ist er hier allerdings nicht. Die Gegner sind – KI

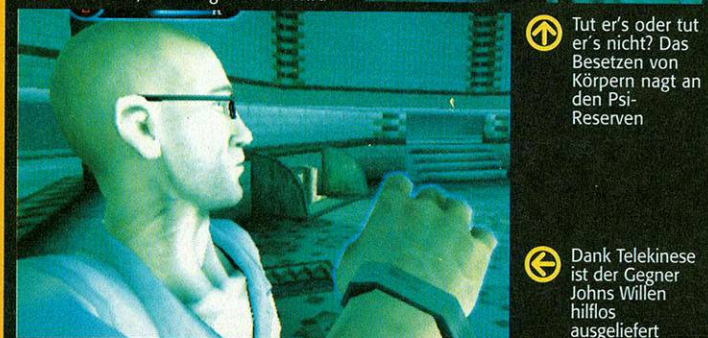
JOHNS PSI-CHOLOGIE

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF ...

... werd ich nun nicht mehr los! Und das ist gut so. Denn sie sind überlebenswichtig: Mit Telekinese lassen sich Objekte aus der Ferne steuern, Überwachungskameras kurzschließen oder Wachkräfte durch die Räume schleudern. Die Psi-Angriffe entsendet einen Energieball, der Gegner für Sekunden außer Gefecht setzt. Bei entsprechender Geisteskraft ist auch ein Psi-Stoß mit flächendeckender Wirkung möglich. Für gefahrloses Erkunden der näheren Umgebung empfiehlt sich die Projektion. Damit lassen sich später sogar Körper besetzen. In brenzigen Fällen hilft der Griff zur Selbstheilung oder die Unsichtbarkeit.



⬆ Das haben wir gern: Einfach in Luft auflösen, wenn's gefährlich wird



⬆ Tut er's oder tut er's nicht? Das Besetzen von Körpern nagt an den Psi-Reserven

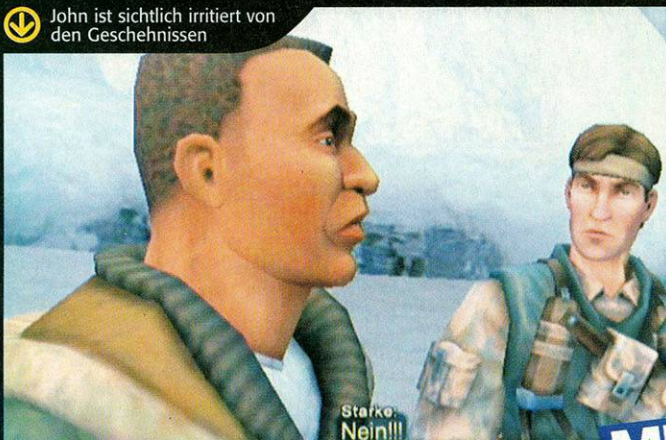
⬆ Dank Telekinese ist der Gegner Johns Willen hilflos ausgeliefert

WILLKOMMEN IN HOLLYWOOD!

ZEIT FÜR GEFÜHLE

In den Zwischensequenzen darf die Grafik-Engine zeigen, was sie wirklich draufhat. Rasante Kamerafahrten, verschneite Landschaften oder triste Hallengänge – alles wird in Echtzeit berechnet. Großes Lob auch für die Spielfiguren. Die sorgen mit ultra-realistischer Mimik für Kino-Feeling. Sie ziehen die Augenbrauen hoch, legen die Stirn in Falten oder halten die Arme schützend vor sich, wenn John wieder Poltergeist spielt.

John ist sichtlich irritiert von den Geschehnissen



Was hat Hanson mit der Sache zu tun? Die Antwort lässt lange auf sich warten



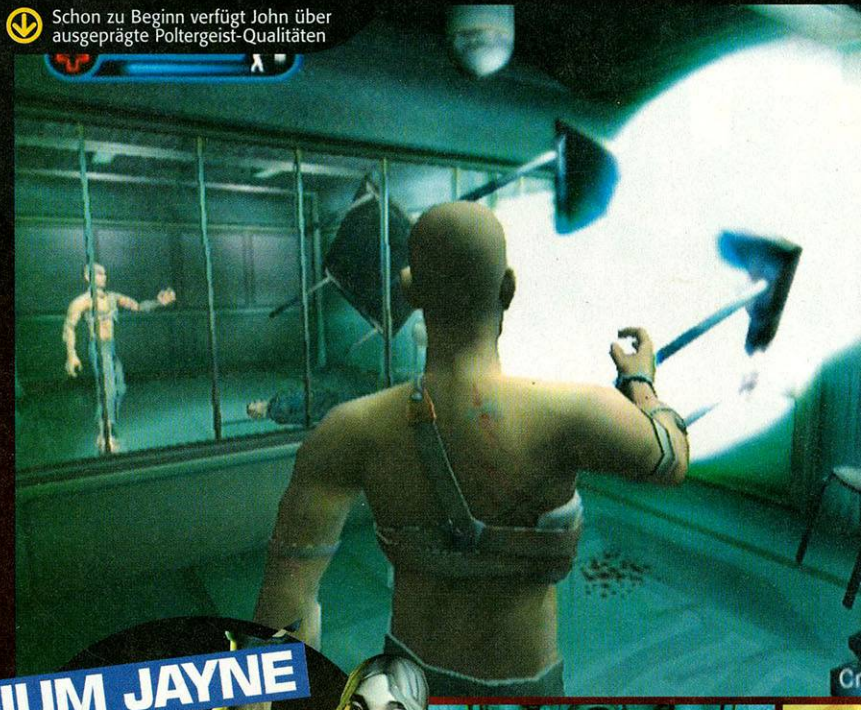
Kollektive Ratlosigkeit: John und Jayne sind wie vom Erdboden verschluckt ...



... oder etwa nicht?



Schon zu Beginn verfügt John über ausgeprägte Poltergeist-Qualitäten



MEDIUM JAYNE

PSI-GIRL

Die hitzköpfige Jayne hört lieber auf die Stimmen in ihrem Kopf als auf den Anführer des WinterICE-Trupps. Als Medium ist sie mit einem Draht zum Übersinnlichen ausgestattet, was sie und auch John in arge Probleme bringt.

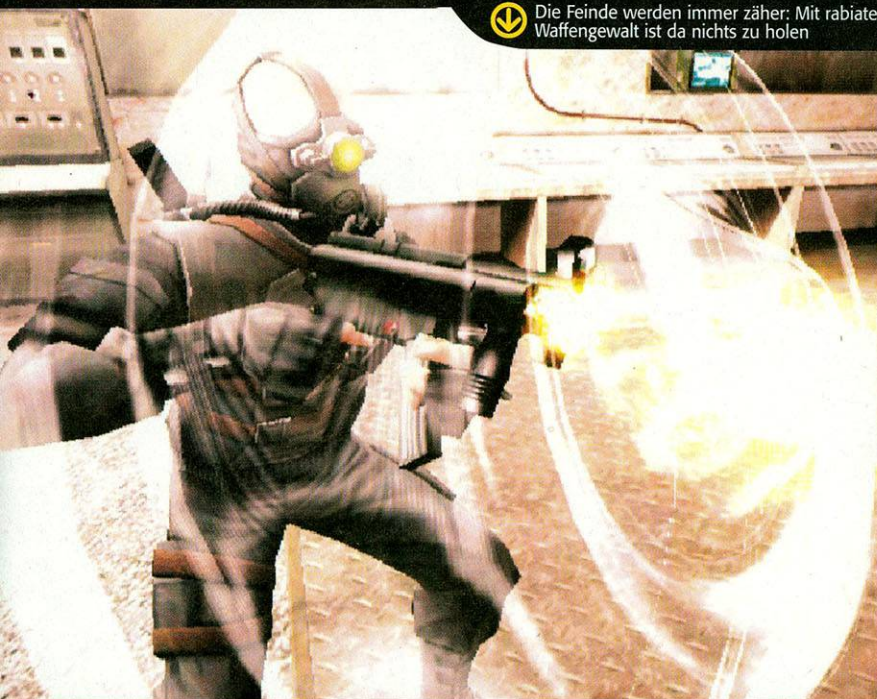
sei dank – außerordentlich neugierig und scheuen sich keineswegs davor, auch einen Blick in Schränke zu werfen, verräterischen Fußspuren nachzugehen oder nach Verstärkung zu rufen, sobald in der Umgebung ein Geräusch auffällt. Jede Bewegung ist dabei bis ins kleinste Detail ausgearbeitet: Alarmierte Wachkräfte schleichen auf Zehenspitzen den Gang entlang, entstauben gelangweilt ihre Uniform, wenn sie nichts zu tun haben, oder verkriechen sich wimmernd in eine Ecke, wenn Vattic Objekte durch die Räume schweben lässt.

Eine neue Engine sorgt dafür, dass Gegner nach und vor allem während ihres Ablebens eine gute Figur machen. So zappeln sie bei Johns telekinetischem Würgegriff hilflos in der Luft, prallen physikalisch korrekt von Wänden ab und werfen ihre Gliedmaßen in sämtliche Himmelsrichtungen. Solche Verbiegungen sehen erstaunlich echt aus, mutieren nur gelegentlich zu Verrenkungen, mit denen jeder Chiropraktiker hoffnungslos überfordert wäre. Sei's drum,

die sagenhaften Lichteffekte entschädigen für alles. Riesenkompliment an Free Radical: Grafische Unterschiede zur Xbox-Version sind quasi nicht vorhanden. »Second Sight« spielt sich teilweise sogar flüssiger als bei der Konkurrenz. Alles wird in konstanten Bildraten auf den Bildschirm gezaubert, egal, ob die Neonröhren von Osiris die Gänge in kaltes Licht tauchen oder die flackernde Notbeleuchtung in einem verlassenen Eisenbahntunnel bizarre Schatten an die Wand wirft. Atmosphäre wird in »Second Sight« groß geschrieben. Vor allem die Nervenheilanstalt sorgt für einen Schauer nach dem anderen: Dort hallen die Schreie von Patienten die Gänge entlang, Irre in Zwangsjacken brechen aus ihren Zellen aus und huschen wie Gespenster in den fahl beleuchteten Hallen von Versteck zu Versteck. Über eine Unterversorgung mit Adrenalin wird sich in »Second Sight« niemand beschweren können.

Dazu trägt auch die filmreife Story bei, die in gleich zwei Zeitebenen ab-

»VATTICS SUCHE NACH DER WAHRHEIT FESSELT VON DER ERSTEN MINUTE AN UND LÄSST AUCH NACH STUNDEN NICHT LOS.«



Die Feinde werden immer zäher: Mit rabiatere Waffengewalt ist da nichts zu holen



Im Banne des John Vattic: Diese Wachkraft hat nichts mehr zu lachen



Im Fadenkreuz: Dieser Herr steht gleich kopflos da

Die Psi-Fähigkeiten sind fantastisch in Szene gesetzt



CUBE
TOP
GAME

CUBE
STAR
GAME

läuft: Einmal in der Gegenwart, in der ein von Amnesie geplagter John Vattic mit Psi seine Gegner vertrimmt, aber auch in Rückblenden, in denen der Arzt die Zeit vor der OP noch einmal durchlebt. Als Teil des Elite-Trupps WinterICE soll er hier den russischen Wissenschaftler Grienko in Sibirien aufspüren und schlägt sich noch über weite Strecken ohne Psi-Fähigkeiten durch. Die Action-Elemente treten viel stärker hervor und schaffen optisch und spielerisch mächtig Abwechslung: Hier wird eine Basis infiltriert, Terroristen die Rube von den Schultern gesnipert, auf fremden PCs herumgestöbert oder hitzköpfigen Truppenmitgliedern Feuerschutz gewährt. Da bleibt kaum Zeit zum Luftholen.

Vor allem die hübsche Jayne Wilde hält John von Anfang an auf Trab. Umso schockierender, dass er sie zu einem späteren Zeitpunkt völlig apathisch in der Irrenanstalt aufspürt. Szenen wie diese sind in zahlreichen Zwischensequenzen erzähltechnisch hervorragend realisiert und sorgen mit voller Absicht für Verwirrung.

Verschollen geglaubte Verbündete wie der WinterICE-Anführer Stark tauchen in der Gegenwart wie aus dem Nichts wieder auf und verschwinden so schnell, wie sie gekommen sind. Sinn und Zweck von Griekos Experimenten bleiben lange Zeit unbekannt, und auch Hanson, der Herr mit der Sauren-Zitronen-Visage, lässt sich ungern in die Karten schauen.

Und so rast der Spieler von Aufgabe zu Aufgabe, von Zeitebene zu Zeitebene, setzt auf Psi und Pistole, um endlich herauszufinden, wie John in dieses Verwirrspiel passt. Vattics Suche nach der Wahrheit fesselt von der ersten Minute an und lässt auch nach Stunden nicht los. Stell dich also auf ein paar lange Nächte ein. Mit »Second Sight« haben Free Radical einen faszinierenden Action-Thriller geschaffen, wie man ihn im Kino nicht spannender machen könnte. Da lässt es sich auch verschmerzen, dass man auf Speicherstände innerhalb der Levels verzichtet hat und der Schwierigkeitsgrad teilweise doch recht happig ansteigt.

MATTHIAS LAUSMANN

AUF EINEN BLICK SECOND SIGHT

INNOVATIVER SCHLEICH-THRILLER MIT PSI-TÜFFELCHEN



GRAFIK
Animationen und Lichteffekte sind vom Feinsten.



SOUND
Unaufdringlich, aber zweckmäßige Musik.



GAMEPLAY
Abwechslung wird groß geschrieben. Langeweile? Keine Spur!



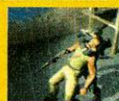
SPIELSPASS
25 Stunden, bis bei John die totale Erinnerung einsetzt.



BESONDERHEIT
Toller Mix aus Schleich-Action und einer Prise »Akte X«.

ALTERNATIVE

Die Schleich-Referenz. Realistischer, dafür aber deutlich gemächlicher und ohne übersinnliche Features.



»SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW«

STANDPUNKT

Von Vattics Fähigkeiten kann ein Sam Fisher nur träumen. Zeitebenen und Psi-Kräfte sorgen für immer neue Herausforderungen. Super!

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

8.8

ÜBERSINNLICHES SPEKTAKEL
MIT HERAUSRAGENDER STORY
UND FRISCHEN IDEEN.

Die Action wird durch insgesamt 20 Minuten Filmszenen zum Kinoerlebnis. Die 15 Ausschnitte stammen zum Teil aus dem Kinokracher »Terminator 3«, teils hat sie Hersteller Paradigm selbst gerendert.



CUBE

INFORMATION

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

PUBLISHER: ATARI

HERSTELLER: PARADIGM

PREIS: 39 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPICHER: 7 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE DEUTSCH

MERKMALE

ACTION SATT

HAUFENWEISE FILMAUSSCHNITTE

ZWEI-SPIELER-MODUS

MÄSSIGES ZIELSYSTEM

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD



Hasta la vista, Baby!



Wie im Kino: Der Spieler hetzt einen Kranwagen durch Los Angeles

Der Spieler wird nicht veralbert: Das T3-Game bietet atemlose Action ohne Wenn und Aber!

WIR REISEN IN

das Jahr 2032. Los Angeles ist verwüstet. Der Skynet-Computer und seine Kampfcyborgs haben die Menschheit nahezu ausgerottet. Aber ein paar Rebellen lehnen sich gegen die Übermacht der Maschinen auf. Das Spiel beginnt in einem Bunker der Freiheitskämpfer. Wissenschaftlern ist es gelungen, einen Kampfcyborg vom Typ T-101 so umzuprogrammieren, dass er im Dienst der Menschheit steht. Mit Erwachen dieses Kampfcyborgs setzt die Action ein. Der Auftrag: Zurück in das Jahr 2003 reisen und den künftigen Freiheitskämpfer John Connor vor dem Killerroboter T-X retten. Denn John Connor ist Skynet ein Dorn im Auge; durch seinen Tod kann Skynet die Menschheit bereits in der Vergangenheit eliminieren.

Also krallt sich der T-101 das TC36-Sturmge- wehr und kämpft sich der Zeitmaschine entgegen. Die ersten Minuten spielen sich inmitten der verwüsteten Hügel von Hollywood ab. La- serfeuer von allen Seiten, T-800-Endoskelette

staksen heran, Flugmaschinen attackieren aus der Luft. Nach einigen hundert Metern entert der T-101 einen Jeep und jagt durch die Trümmerstadt. Hier warten noch mehr T-800, außerdem Kampfpanzer und ein mächtiges Hoovercraft-Schlachtschiff von Skynet. In der Ferne lockt ein Helikopter der Freiheitskämpfer. Zu ihm durchkommen ist hart, aber nach zwei bis drei Versuchen klappt's. Der T-101 stemmt sich auf die Kufen, nimmt die dicke Mini-Gun zur Hand und verpasst dem Skynet-Schlacht- schiff eine letzte Abreibung.

So geht's hier ständig ab. Lasergefechte, Verfol- gungsjagden im Auto und Faustkämpfe folgen Schlag auf Schlag. Behäbige Momente wie in vielen vergangenen »Terminator«-Games bleiben klar in der Unterzahl. Die vier Kapitel mit insgesamt 15 Le- vels sind durch eine ganze Menge Filmschnipsel aus dem Kinostreifen »Terminator 3« verknüpft. Die besten Schlüsselszenen spielt man dabei aktiv nach; beispielsweise die Hetzjagd des Kranwagens durch Los Angeles und das Kreuzfeuer-Duell auf dem Friedhof. Ab der Hälfte fügt das Spiel der Handlung

aus den »Terminator«-Streifen neuen Facetten hinzu. Man ist im Spielverlauf zu Gast bei den Freiheitskämpfern, sieht die Zeitmaschine in Aktion und dringt in den Skynet-Zentralcomputer ein. Für Fans ist das Spiel allein deshalb spielenswert.

Aber die Action kann sich ohnedies sehen lassen. Der bullige T-101 ist Arnold Schwarzenegger wie aus dem Gesicht geschnitten. Nett, wie das Endo- skelett nach Treffern mehr und mehr durch die Haut schimmert. Die Kulissen sehen richtig schön dreckig aus, und drumherum setzen Feuer, Laser und viele andere Spezialeffekte sehenswerte Akzente. Nur merkwürdig, dass einige größere Explosionen wie ein Scherenschnitt in das Bild kopiert werden. Weitere Schlampereien fallen auf: Die Einstellungen von Bild, Ton und Steuerung werden nicht ge- speichert, und in originalen Filmausschnitten spre- chen die Figuren englisch – die In-Game-Szenen sind aber deutsch synchronisiert!

Ist Hersteller Paradigm zum Schluss die Zeit für den Feinschliff ausgegangen? Denn generell ist »Ter- minator 3: The Redemption« die Liebe zum Detail

TERMINATOR 3: THE R

»DAS SPIEL FÜGT DER HANDLUNG AUS DEN TERMINATOR-STREIFEN NEUEN FACETTEN HINZU. MAN SIEHT ZUM BEISPIEL DIE ZEITMASCHINE IN AKTION.«



Einige Szenen spielen in der zerstörten Welt des Jahres 2032

Für Reaktionskönige: Der T-101 surft dem Kern des Skynet-Computers entgegen
Zustände wie bei »GTA« und »True Crime«: Ist ein Einsatzfahrzeug verschrottet, klagt sich der T-101 einfach ein anderes

Du bist gefeuert!

anzusehen. Beispielsweise werden die ohnehin kurzen Ladezeiten geschickt durch Kamerafahrten überbrückt. Auch die elegante Art und Weise, wie das Spiel vom Introvideo nahtlos in das Optionsmenü und ein leichtes Kampftraining überleitet, sieht man selten auf dem Gamecube. Außerdem geht die Qualität der Eindrucksung absolut in Ordnung, vom erwähnten Englisch-Patzer abgesehen. Wenn der Terminator deutsch spricht, dann mit der vertrauten Synchronstimme von Arnold Schwarzenegger. Und die lockert mit einer Hand voll cooler Sprüche den harten Alltag auf. Denn der Schwierigkeitsgrad hat es in sich. Sogar gut trainierte Action-Veteranen werden ihre liebe Mühe haben, gegen die Übermacht von Skynet zu bestehen. Dabei nervt das Fehlen von Rücksetzpunkten. Nach verlorenem Kampf muss man jede Szene von Anfang an neu spielen. Aber das Leben wird spürbar leichter, wenn man sich ein bisschen mit dem Faustkampf-Combo-System und anderen Feinheiten befasst. Wer die Umgebung absucht, kann

Keulen oder Maschinenkanonen finden und als Alternative zur Standardwaffe nutzen. Außerdem lohnt es sich, zwischen den Missionen per Upgradesystem die Widerstandsfähigkeit und Kampfkraft seines T-101 zu steigern.

Die Steuerung geht in Ordnung. Präzise lässt sich der T-101 durch die Umwelt dirigieren. Bei Laserduellen nimmt der T-101 Gegner selbständig aufs Korn. Die automatische Zielerfassung versagt in einigen seltenen Fällen, die Kameraführung hakt ab und zu, aber richtig Ärger staut sich deswegen keiner auf. Gut, dass man sich inmitten der Hektik keine Gedanken um die Munition machen muss. Die ist unbegrenzt vorrätig. Als unterhaltsame Alternative zum Einzelspieler-Modus bieten sich die Coop-Herausforderungen an. Dabei ballern zwei Spieler Seite an Seite durch separate Mehrspieler-Missionen. Aber der spannende Story-Modus für Einzelspieler ist allein die 40 Euro wert, die Atari als Preis einfordert.

RICHARD LÖWENSTEIN

REDEMPTION

14 JAHRE BODENSATZ

DIE SCHLIMMSTEN TERMINATOR-GAMES

Armer Terminator: Der beinharte Killercyborg aus der Zukunft wurde von 1990 bis heute ein gutes Dutzend Mal zur Lachnummer in Video- und PC-Spielen. Fast jede einzelne Filmumsetzung gehört zum Bodensatz der Actionspiele. Ausnahmen bestätigen die Regel.

- 1990** Auf der NES-Konsole gerät »The Terminator« zum Gruselstück. Wenn Kyle Reese und Sarah Connor vor der Killermaschine aus der Zukunft flüchten, flimmert die Grafik und hängt die Steuerung.
- 1992** Die Umsetzung des unterhaltsamen Arcade-Shooters »T2« bringt Mega-Drive-Besitzer zum Weinen. Super-Nintendo-Gamer sind besser dran, denn sie können mit Hilfe einer beiliegenden Spielzeugwumme zumindest stilgerecht auf den Fernseher feuern.
- 1993** Dieses Jahr markiert den Tiefpunkt in der Karriere des Terminator als Videospielheld: Capstone bringt im PC-Game »Terminator 2: Judgement Day – Chess Wars« Action-Elemente, ein Schachspiel und Klötzchengrafik zusammen. Schauderhaft!
- 1996** Das US-Unternehmen Bethesda hält es für eine prima Idee, im PC-Game »Skynet« Elemente aus Ego-Shootern und Abenteuerspielen zu verbinden. Heute wissen wir es besser: Niemand fährt auf so einen Murks ab.
- 2002** Vom Spielablauf her ähnelt »Terminator: Dawn of Fate« dem aktuellen »Redemption«. Nur sieht das zerstörte Los Angeles von 2027 lausig aus und die Steuerung zickt. Gibt's nur für Playstation 2 und Xbox. Ist auch besser so.
- 2003** Anfang des Jahres jammern einige Cube-Besitzer, weil Atari die Filmumsetzung »Terminator 3: Rebellion der Maschinen« nur für Playstation 2 und Xbox entwickelt. Dabei sollten wir glücklich sein, dass uns der lausig animierte und langweilig inszenierte Spielablauf verschont hat.



Eine wirklich schlechte Filmumsetzung: »Terminator 3: Rebellion der Maschinen«

Umfasst keine Missionsparameter für Spielspaß: »Dawn of Fate«

AUF EINEN BLICK

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

GERADLINIGES ACTION-FEUERWERK



GRAFIK
Detailreich und flüssig animiert. Helligkeit regelbar.



SOUND
Düstere Filmmusik, passende Effekte, Stereo/Surround.



GAMEPLAY
Tempo- und abwechslungsreich. Ziemlich schwer!



SPIELSPASS
Spieldauer etwa drei bis vier Abende.



BESONDERHEIT
Bekannte Ideen, aber gut umgesetzt.

ALTERNATIVE

»Herr der Ringe«-Action mit ähnlichem Tempo, aber hübscher.



»DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS«

STANDPUNKT

Ohne die ganze »Terminator«-Atmosphäre würde ich dieses Spiel wohl nicht anrühren, dafür ist mir die Ballerei zu schnörkellos.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

7.7

SEHENSWERTE UND UNTERHALTSAME MOVIE-ACTION.



CUBE

INFORMATION

CATWOMAN

PUBLISHER: EA

HERSTELLER: ARGONAUT GAMES

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: UK

SPIELER: 1

SPEICHER: 12 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHE DEUTSCH



CATWOMAN

**Scharfe
Krallen,
heiße
Kurven**



Die Angriffe der Katze sind leider nicht wirklich abwechslungsreich

Zu oft enden Turneinlagen in luftiger Höhe mit einem Sturz

In der Nacht sind alle Katzen grau? Von wegen ...



Halle Berry als Kampf-Kätzchen lehrt bösen Buben das Fürchten

WIE IM Kinofilm, so leiht auch im Action-Spiel Halle Berry der Katzenfrau ihren Körper. Mit Lack-Outfit und einer Peitsche bewaffnet stellt sie sich dem Kampf gegen den Kosmetikkonzern Hedare Beauty. Dieser hat ihr altes Ich, die Designerin Patience Philips, um die Ecke gebracht. Patience hatte nämlich herausgefunden, dass die Produkte der Firma schreckliche Nebenwirkungen haben. Was klingt wie eine Mischung aus Dominastudio und der Uschi-Glas-Hautcreme-Affäre ist ein Spiel, wie es zwiespältiger nicht sein könnte. Grafisch ist »Catwoman« ein echtes Highlight. Die Protagonistin ist genial animiert und ihre Bewegungen sind schön und flüssig. Peitschenschwingen, Turneinlagen, feine Kick-Combos und die Klettereien an Häuserfassaden wirken genauso erotisch, wie sich das männliche Spieler gewünscht haben. Dank einer Überzeichnung der Heldin wirkt sie so, als wäre sie stets von einer geheimnisvollen Aura umgeben.

Auch das Leveldesign überzeugt mit dunklen Hinterhöfen, düsteren Gassen und einer prächtigen 3D-Atmosphäre. Doch all die hübsche Optik ist vergessen, wenn sich der Spie-

ler mit der Steuerung rumärgern muss. Will er im Kampf gegen Verbrecher oder die Polizei die Peitsche schwingen, funktioniert das nur mit dem Analogstick. Doch mit ihm in die richtige Richtung zu zielen ist fast unmöglich. Einzige Alternative ist es, die schlecht animierten und ziemlich doofen Feinde mit Tritten platt zu machen. Doch selbst hier hat der Spieler oft das Gefühl weder Einfluss auf die Richtung noch auf die Auswahl der Combos zu haben. Gott sei Dank beschränkt sich das Gameplay eher darauf, durch Klettereien und Sprungaktionen das Ende eines Levels zu erreichen. Aber die unzumutbare Kamera, die sich nicht justieren lässt, machen auch das verflucht schwer und lässt den Spieler oft abstürzen.

Gute Übersicht bietet lediglich der »Katzenblick«, der es dem Spieler ermöglicht, seine Umgebung aus der Ego-Perspektive zu betrachten. Nur kann dabei leider die Spielfigur nicht bewegt werden. Als kleiner Trost werden dafür die Spuren der Katze Midnight angezeigt, die der Heldin den Weg durchs Level weisen. So viel Murks frustet ganz gewaltig und lässt keinerlei Stimmung aufkommen. Eine Lebensanzeige in Form eines Diamantarm-

bandes und rosa Schriftzüge widersprechen dem ansonsten auf männliche Gamer ausgerichteten Spieldesign. Der Pseudo-Rock-Soundtrack, die mittelmäßige Eindeutigkeit und lausige Boni wie freispielfähige Comiccover machen den miesen Gesamt-

eindruck dann komplett. Bis auf die Grafik wirkt der vollständige Titel unausgereift und ist wieder mal ein Beweis dafür, dass Spiele zu Filmen meist doch nur Lizenzschrott sind. Wer allerdings nur auf gute Optik und Fleischbeschau aus ist, der kann zugreifen.

SEBASTIAN
WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

CATWOMAN

SCHARFE BRAUT, FADES GAMEPLAY



GRAFIK
Geniale Animationen, Effekte und Farbgebung.



SOUND
Der lahme Soundtrack schafft keine Stimmung.



GAMEPLAY
Schwache Steuerung und Kamerawinkel versauen die Atmosphäre.



SPIELSPASS
Einmal durchgespielt verstaubt dieser Titel im Regal.



BESONDERHEIT
Superhelden-Titel wie diesen gibt es wie Sand am Meer.

TESTNOTE

5-3

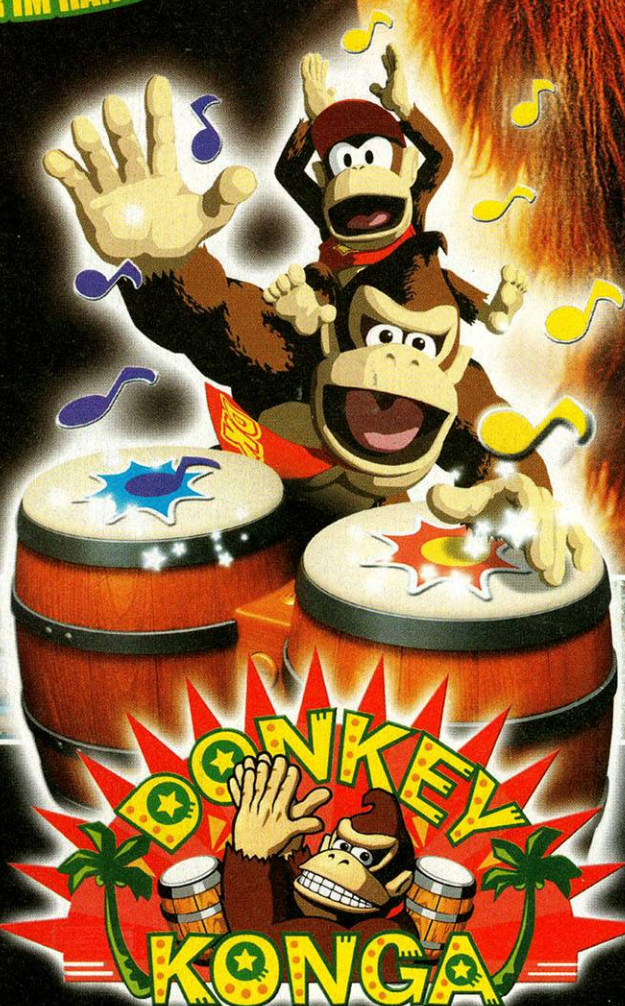
SUPERHELDEN-ACTION MIT
UNPRÄZISER STEUERUNG UND
SCHWACHER KAMERAUFÜHRUNG.



RHYTHMUS IM BLUT WORLD TOUR 2004

- 15. OKTOBER – ERÖFFNUNGS-SESSION LIVE IM WOHNZIMMER
- 17. OKTOBER – JAM-SESSION MIT MEINEN BESTEN FREUNDEN BEI TIM
- 21. OKTOBER – TROMMEL-PARTY IN DER UNI – AUSVERKAUFT!
- 24. OKTOBER – PAPA MACHT SICH ZUM AFFEN! (SUPERLUSTIG)
- 26. OKTOBER – OPEN-AIR-AUFTRITT AUF DER GRILLPARTY – 3 ZUGABEN!
- 2. NOVEMBER – GIG BEI LAURAS GEBURTSTAGSPARTY! (SIE MAG MICH!)
- 6. NOVEMBER – HAUSKONZERT MIT ONKEL MICHA UND TANTE LEA ALS GASTSTARS
- 12. NOVEMBER – ALS HAUPT-ACT BEIM SCHULFEST GEBUCHT! (MIT AUTOGRAMMSTUNDE!)

AB 15. OKTOBER IM HANDEL!



NINTENDO
GAMECUBE

Hier kommt der Rhythmus, bei dem jeder mitmuss!
Feiere eine wilde Donkey Konga Party, und lade
alle deine Freunde ein! Trommle die Kongas und
bring die Party zum Beben! Du bist der Star – dein
Publikum wird dich lieben!

DONKEY KONGA.
Karaoke für deine Hände!

Erlebe Donkey Konga live! Alle Infos auf www.nintendo.de

Die hübschen Render-Filmchen dienen zur Verknüpfung der Level. Du kannst aber zusätzliche Movies freispielen; eines zeigt, wie Olimar zu seinen Schulden kommt. Du musst aber alle 30 Challenges ohne den Verlust auch nur eines Pikmin bewältigen. Hart!



CUBE

INFORMATION

PIKMIN 2

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 27 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

RAFFINIERTES GAMEPLAY

ZWEI-SPIELER-MODUS

PUTZIGE GRAFIK

3 KAMERA-ZOOMSTUFEN

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

SCHWACHER KOOPERATIV-MODUS



Hallo Mutter Natur!



Pikmin, das ist geordnetes und spielbares Chaos



Rostige Metallstangen stecken Grenzen ab

Sobald du diesen »Liebestester« gefunden hast, weist ein Zeiger unten im Bild auf Schätze hin



Nie hat Blumen pflücken mehr Spaß gemacht: Ein klarer Fall für clevere Cube-Strategen!

GARTENBAU

macht Spaß: Jedenfalls seit Raumfahrer Olimar im ersten »Pikmin«-Game auf einem fremden Planeten strandete und einen Haufen treudoofen Blumenkinder durch die Gegend kommandierte, damit sie ihm die Teile seines Raumschiffs einsammeln. Nun kehrt Olimar auf den bereits bekannten Planeten zurück, diesmal ist er auf Schatzsuche – er muss nämlich Schulden bei seinem Chef abtragen, genauer gesagt 10.000 Pokos, wie Euros hier heißen.

Der Spieler steuert Olimar durch eine herrlich schräge Welt, in der alles riesig ist. Zerflederte Papiertüten und rostige Metallstangen stecken Grenzen ab, verbrauchte Batterien ragen wie

Türme aus dem Boden, Maulwurfsflöcher wirken wie Bombenkrater. Die Schatzsuche findet nur zum Teil auf der Oberwelt statt. Sehr häufig steigt Olimar hinab in unterirdische Dungeons und stellt sich dort seltsamen Gefahren.

Die eigentlichen Helden sind wieder die so genannten Pikmins – ulkige Blumenwesen, die im Boden heranwachsen und mit putzigem »Plopp« ans Tageslicht hüpfen. Sie züchten, ernten, gruppieren, an Gefahren vorbeilotsen und zur Schatzsuche abkommandieren, darum geht's. Brav trotten die Pikmins hinter Olimar her, der mit seiner Trillerpfeife den Weg weist. Wenn Dutzende Pikmins durch das Gelände watscheln, übereinander stolpern und sich übermächtigen Gegnern entgegen-

stellen, schließt man sie sofort ins Herz. Dumm nur, dass die meisten Pikmins nicht lange leben. Wasserpegel steigen, Lava-Seen blockieren den Weg, mutierte Marienkäfer wollen ihren Hunger stillen: Dauernd ist Gefahr im Verzug, auf vielfältige Weise gerät man unter Zeitdruck. Es gilt, wertvolle Tageszeit – zu sehen anhand einer wandernden Sonne – klug auf die Zucht der Pikmins, die Abwehr von Angreifern und die Suche nach Schätzen zu verteilen.

Spannende Herausforderungen ergibt die Tatsache, dass Olimar diesmal mit seinem Partner Louie unterwegs ist. Durch Umschalten zwischen beiden Figuren können Aufgaben an weit entfernten Orten im Teamwork bewältigt werden.

PIKMIN 2

PICK DIR DAS!
Nintendo verehrt sich und seine Traditionen in vielen Cube-Titeln. Auch in diesem: Du kannst Retro-Objekte entdecken, zum Beispiel dieses »Game & Watch«-LCD-Spiel von 1977.



PICK DIR EINEN!

ZWEI NEUE PIKMIN: EINER DICK, EINER DOOF

Was reizt so sehr an »Pikmin 2«? Es ist das Teamwork der fünf Pikmin-Rassen. Unter Leitung des Spielers müssen sie Hand in Hand arbeiten und dabei Eigenschaften zum Einsatz bringen, die sich im Spielverlauf herausbilden. Durch seine Hautfarbe signalisiert jedes Pikmin, was es draufhat. Blüten auf dem Kopf weisen zusätzlich auf hohe Laufgeschwindigkeit hin.



Rot:
Dein Standard-Pikmin. Von diesen hast du mehr als genug. Kann als einziger Feuer widerstehen, in Vulkane tauchen und Feuer spuckende Gegner angreifen.



Blau:
Kann durch Wasser waten. Praktisch, wenn es darum geht, den anderen Pikmins eine Brücke zu bauen.



Gelb:
Ist schwächer als jeder andere Pikmin, aber leichter – du kannst ihn weiter werfen. Außerdem absorbiert er Strom und schleppt Bomben.



Lila:
Der erste Neuling ist so stark wie 20 rote Pikmin. Schleppt große Objekte wie nichts durch die Gegend und bewährt sich im Kampf mit Bossgegnern.



Weiß:
Der zweite Newcomer hebt Schätze; er nimmt außerdem Gift auf und gibt es wieder ab, sobald er stirbt. Das schwächt den dicksten Bossgegner.

**CUBE
GEHEIM
TIPP**

**CUBE
STAR
GAME**

AUF EINEN BLICK

PIKMIN 2

DAS BESTE STRATEGIEGAME FÜR VIDEOPIELER



GRAFIK

Gemüse, Gärten, Geröll: alles herrlich anzuschauen. 50/60-Hz-Video



SOUND

Blibs, Blobs und Todesgeschrei in Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Einfache Steuerung, nur manchmal etwas hektisch.



SPIELSPASS

Zieht sich überraschend lange hin.



BESONDERHEIT

Bekannte Grundidee, ergänzt um reizvolle Neuerungen.

ALTERNATIVE

Das Vorgängerspiel gibt's jetzt für 30 Euro zum Sparpreis.



»PIKMIN«

STANDPUNKT

»Pikmin 2« steckt bis ins letzte Detail voller Charme und Spaß. Hier stimmen auch die entscheidenden Kleinigkeiten. Automatische Speicherung und minimale Ladezeiten zum Beispiel.

THOMAS PETER

TESTNOTE

9.1

DIESER STRATEGIE-KNALLER
BEGEISTERT VON DER ERSTEN BIS
ZUR LETZTEN MINUTE.



Tote Pikmins entschweben als blaue Geister und deuten damit an: Gegen diesen XXL-Gegner tun sie sich schwer



Zwei Spieler können mit- oder gegeneinander sammeln

Während beispielsweise Olimar seine Pikmins an Punkt A einen Zaun demontieren lässt, kümmert sich Louie an Punkt B um Rückendeckung vor angriffenden Riesen-Fleischfressern.

Weil Olimar und Louie Hand in Hand arbeiten, drängt sich ein Zwei-Spieler-Modus natürlich auf. Optimal wäre gewesen, könnte man den Story-Modus gemeinsam bewältigen, anstatt nur einzelne Herausforderungen. In denen bekämpfen sich Spieler in abgesteckten Arenen: Dann gewinnt, wer zuerst fünf Murmeln erobert oder ein spezielles Objekt des Gegenspielers aus dessen Hauptquartier kauft. Der Splitscreen engt dabei leider den Blick auf die wunderschöne Grafik etwas ein. Das ist umso bedauerlicher, als »Pikmin 2« so herrlich kunterbunt aussieht. Die Gestik und Mimik der Figuren begeistert, die Kulissen blühen vor Leben, die Steuerung geht mühelos von der Hand. Mit der X-Taste zwischen Louie und Olimar wechseln, per B-Knopf die Trillerpfeife bedienen und per C-Stick ganze Pikmin-Gruppen lenken, was könnte einfacher sein? Auch das Team-

work der Pikmins untereinander und mit Olimar überzeugt: Manchmal suchen sie sich ihre Wege selbst, sonst folgen sie präzise den Anweisungen des Spielers – alles klappt so wie es soll.

Warum also lässt einen die letztlich sehr lineare Folge simpler Aufgaben von der ersten Minute an nicht mehr los? Vielleicht liegt es an den erstaunlichen Lösungen der Marke »Da hätte ich mal eher drauf kommen können«. Höhepunkt folgt auf Höhepunkt, zumindest bis zur Hälfte des Spiels ohne jeden Tiefschlag. Sobald Olimar die geforderten 10.000 Pokos eingesackt hat, fliegt er zwar nach Hause – kehrt aber sofort, mit weiteren Aufträgen in der Tasche zurück. Und dann schnell der Schwierigkeitsgrad empor. Man wird beispielsweise mit einem tödlichen Dungeon aus 15 Abschnitten konfrontiert, wo man jeweils punktgenau 33 Pikmins einsetzen muss, ohne einen zu verlieren. Ein Fall für ganz clevere Pikmin-Kommandeure. Last not least haben sich die herrlich schrägen Texte ein Lob verdient.

RICHARD LÖWENSTEIN



ANIMAL CRO

CUBE

INFORMATION

ANIMAL CROSSING

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 58 BLOCKS

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHE

MERKMALE

ITEMTAUSCH ZWISCHEN SPIELERN

+ GBA-CONNECTIVITY

+ ÜBER 200 TIERE

+ MACHT SÜCHTIG

+ BENUTZT DIE UHR DES GAMECUBE

- VERALTETE TECHNIK

AUF DAUER EINTÖNIG

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

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: tienisch



Mein Streichelzoo und ich



Der Held und seine Welt

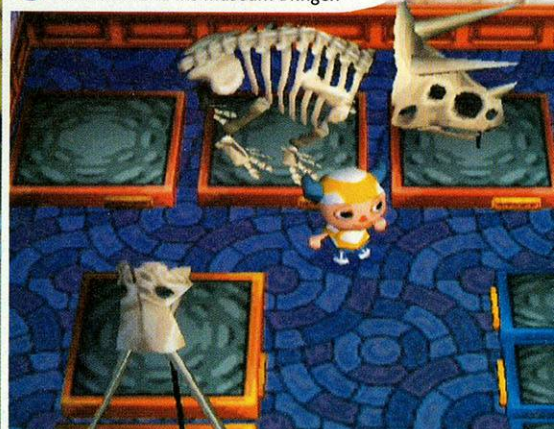
TOM NOOK

DER SPEDITEUR

Der abgebildete Tom Nook ist ein sehr hilfsbereiter Einwohner dieser Welt: Wenn dein Freund auch »Animal Crossing« spielt, verrät dir Tom Geheimnisse, mit denen du Gegenstände von deinem Spiel in das deines Kumpels übertragen kannst.



Eine der Hauptbeschäftigungen: Fossilien sammeln und ins Museum bringen



Wer sucht, der findet: Zum Beispiel NES-Klassiker wie »Clu Clu Land«

IME-726



Simple Videospiel-Mathematik: »Die Sims« plus Nintendo ergibt ein entspannendes Chill-Out-Game

WER NOCH

nie »Harvest Moon« oder »Die Sims« gespielt hat, könnte bei dieser Spielbeschreibung leicht stutzig werden: In »Animal Crossing« spielt man den Alltag eines kleinen Wichts nach, der als einziger Mensch in einem Dorf voll sprechender, emotional höchst labiler Tiere lebt. Man baut ein Haus, handelt mit Waren aller Art, fängt Fische, fällt Bäume, gräbt Fossilien aus, schreibt Briefe an die Verwandten und Bewohner oder schlendert einfach genüsslich über blühende Wiesen.

Hm, so ähnlich mag das Leben auf dem Land zwar aussehen, aber wer will so etwas schon nachspielen? Erstaunlicherweise entwickelt »Animal Crossing« unwiderstehliche Reize, wenn man sich erst darauf einlässt. Man muss halt damit klar kommen, ohne konkretes Ziel vor Augen einfach nur ein Leben zu leben. Es gibt keine Liste mit Aufgaben, die man erledigen und abhaken könnte.

Vielmehr taucht man in eine kunterbunte und herrlich charmante Welt ein, wird Teil einer Gemeinde mit all ihren Beziehungen, Gerüchten und gelegentlichen Veranstaltungen. Die Tiere bitten dich beispielsweise den ausgeborgten Kassettenrekorder wieder zum cholerischen Schwein von nebenan zu bringen oder einen geliehenen Föhn endlich einzutreiben. Dafür gibt's bei erfolgreicher Erledigung Belohnungen: Darf's eine neue Tapete sein, ein neuer Anzug oder doch das antike Grammophon?

Im örtlichen Tante-Emma-Laden wird nach Herzenslust eingekauft, das dafür nötige Kleingeld verdient der Held durch den Verkauf von Muscheln, Früchten oder durch den Handel mit Rüben; das bisschen Handel ist für eine angenehme Prise an Spieltiefe gut, denn der Preis der Rüben ändert sich in Intervallen. Wer also klug kauft und verkauft, kann ein Vermögen anhäufen und das etwa in einen Keller für sein Haus investieren. Doch es gibt viel mehr zu tun: Fossilien warten nur

darauf, ausgegraben und im örtlichen Museum zu einer stattlichen Sammlung zusammengestellt zu werden. Fische und Insekten wollen eingefangen und katalogisiert werden. Übrigens: Manche Fische tummeln sich nur zu bestimmten Jahreszeiten im Wasser. Diese halten sich dabei nach der real vergehenden Zeit im »echten Leben«. Dank der internen Uhr des Gamecube verläuft das Spiel in Echtzeit, inklusive Morgengrauen, Dämmerung und Feiertagen. Freu dich auf ein ganz spezielles Geschenk zu Weihnachten oder zum Geburtstag, feiere Silvester oder Halloween zusammen den Bewohnern dieser Fantasiewelt. Die Neugierde des Spielers wird mit immer neuen Überraschungen belohnt.

Wenn die Sucht einmal gepackt hat, der kann sich mit diesem Spiel über Jahre hinweg beschäftigen. Zwischen den Ereignissen komponiert man eine eigene Melodie für das Dorf, die dann stündlich erklingt, pflegt die Beziehungen zu den Tieren mit Briefen und Gesprächen

»WEN DIE SUCHT EINMAL GEPACKT HAT, DER KANN SICH MIT ANIMAL CROSSING ÜBER JAHRE BESCHÄFTIGEN. MAN ORGANISIERT SEINEN ALLTAG UM DAS SPIEL HERUM.«

SSING

Die Systemuhr des Gamecube sorgt für den Wechsel der Jahreszeiten



Weil ein Spielstand von »Animal Crossing« 58 Blöcke belegt, liegt dem Spiel eine »Memory Card 59« bei – plus eine nette Überraschung!

Man muss schon einige Zeit spielen, bevor das eigene Heim so komplett ausgestattet ist



und fällt oder pflanzt Bäume, um ein homogenes Landschaftsbild zu schaffen. Als besonderen Bonus kann sich der Spieler eine originale NES-Konsole ins Haus stellen und darauf Klassiker wie »Excitebike« oder »Soccer« daddeln.

Mehr Abwechslung in den Alltag bringen Freunde mit dem gleichen Spiel im Cube-Laufwerk. Mit einem raffinierten Code-System könnt ihr Gegenstände tauschen oder mit der Memory Card des Bekannten sogar dessen Stadt besuchen – mit dem eigenen Charakter! Vier Spieler können ihren eigenen Helden abwechselnd durch dieselbe Stadt lenken.

Als Süchtiger ist man tatsächlich versucht, schon mal morgens kurz in »Animal Crossing« reinzuschauen und nach dem Rechten zu sehen. Die Freude wird nur

durch kleinere Mängel getrübt: Die Bedienung gestaltet sich oft recht umständlich, die Auswahl und Übergabe von Gegenständen mit dem Controller artet bisweilen in echte Arbeit aus. Eine richtige Tortur ist das Schreiben von Briefen: Leider wird Bigbens »Powerboard«-Tastatur nicht unterstützt, so dass ein Absatz schon mal zehn Minuten dauern kann. Auch die Grafik ist nicht auf der Höhe der Zeit. Die isometrische Perspektive ist zwar zweckmäßig, die Tiere knuddelig und die Umgebung liebevoll gestaltet, doch der Cube kann sehr viel mehr. Trotzdem ist »Animal Crossing« ein Fest für Freunde von Lebenssimulationen à la »Harvest Moon«. Für viele könnte hier ein zweites Leben in einer abgefahrenen Parallelwelt beginnen.

ROBERT HÄUSLER



FRÖHLICHES INSEL-HOPPING

FERIEN PER CONNECTIVITY

Während auf dem Festland von »Animal Crossing« der Wechsel der Jahreszeiten das Leben bestimmt, scheint auf der nahen Insel das ganze Jahr über die Sonne. Doch in den Genuss des Sommerdomizils kommt nur, wer einen Game Boy Advance an den Gamecube angeschlossen hat. Erst dann kann der kleine Tierbändiger mit dem Bootsmann in See stechen. Auf der Insel findet man seltene Fische, Schmetterlinge und Früchte. Natürlich kann man auch hier ein kleines Häuschen heimelig einrichten und Gäste einladen. Nicht vergessen: Vorher das passende Urlaubssoutfit mitnehmen oder selbst entwerfen, zu Hause vor dem Fernseher oder – wer will – auch unterwegs mit dem GBA.



AUF EINEN BLICK ANIMAL CROSSING

ARBEITEN, SAMMELN, QUATSCHEN, ENTSPANNEN!



GRAFIK
Die isometrische Draufsicht ist nicht mehr zeitgemäß.



SOUND
Unbeschwerte und nur ganz selten störende Fahrstuhl-Musik.



GAMEPLAY
Gemächlich und ohne ein bestimmtes Ziel zu verfolgen.



SPIELSPASS
Für Hasser: Null. Für Liebhaber: Ewig.



BESONDERHEIT
Sprengt die eingeübten Abläufe gewöhnlicher Spiele.

ALTERNATIVE

Ähnliches Spielprinzip, etwas realistischer, dafür weniger Tiefe.



»HARVEST MOON«

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

8.3

AUSSERGEWÖHNLICHE LEBENS-SIMULATION, DIE VOR ALLEM DEN SAMMELTRIEB ANSPRUCHT.

Da mehr Show als echter Sport, muss auch das Drumherum stimmen. Der Einmarsch der Gladiatoren ist ein Erlebnis voller Pyrotechnik, Videoeffekte und fetziger Musik.



CUBE

INFORMATION

WWE: DAY OF RECKONING

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: YUKE'S

PREIS: 40 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 32 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT:
DEUTSCH, SPRACHE: ENGLISCH

MERKMALE

+ HINREISSENDE GRAFIK

+ FANTASTISCHE PRÄSENTATION

+ ENORMER UMFANG

+ SIMPLE SPIELMECHANIK

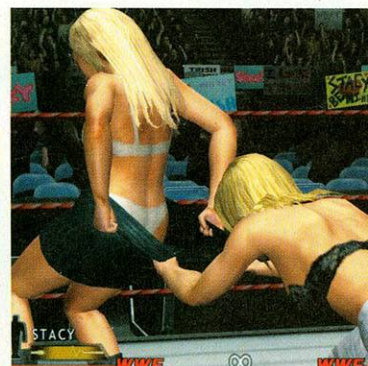
+ EINGÄNGIGE STEUERUNG



Bei vier oder mehr Wrestlern geht es im Ring richtig rund

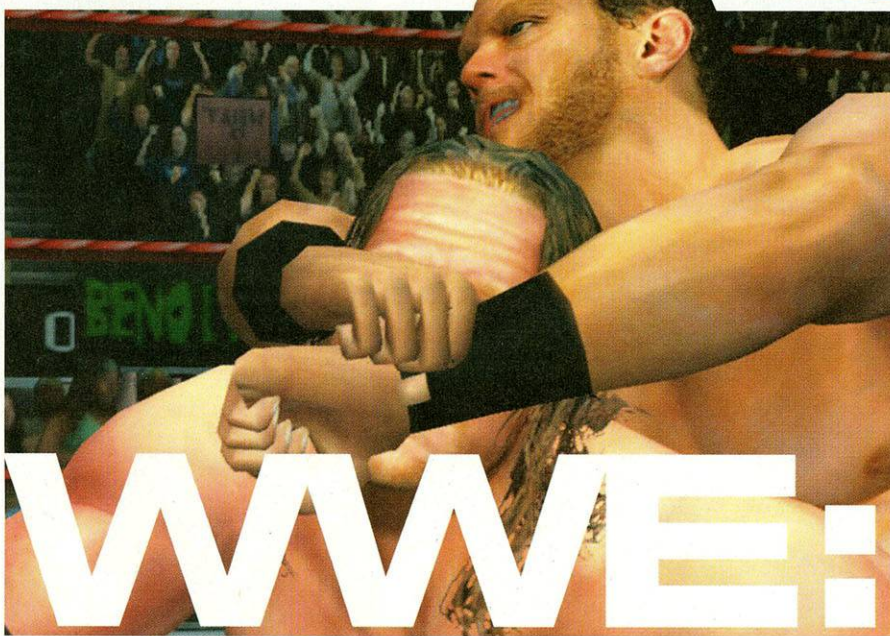


Spektakulär inszenierte Special-Moves schütteln den Gegner kräftig durch



Die neckischen »Bra & Panties«-Matches gibt's jetzt endlich auch auf dem Gamecube

Einstellmöglichkeiten en masse: Der Editor überbietet wohl alles, was es bisher gab



DAY OF RECKONING



Muskeln, Schweiß und jede Menge Spaß

BEI DEN ERSTEN

beiden Versuchen, ein gutes Wrestling-Spiel für unseren Lieblingswürfel zu fabrizieren, hat sich THQ bekanntlich nicht mit Ruhm bekleckert. Deshalb jetzt wohl die Abkehr von vielen bisherigen Konzepten. Am ehesten erkennt man das an der Namensgebung. Nicht mehr die alljährliche »Wrestlemania« ist angesagt, sondern »Day of Reckoning«. Das lässt natürlich darauf schließen, dass eben nicht mehr die Wrestlemania im Vordergrund steht, sondern ein gewisser Rundumschlag zu erwarten ist. Uns soll's recht sein.

Allgegenwärtig ist die Vielfalt an Modi und Optionen, die man sonst nur von EA-Sports-Games kennt. An grundlegenden Spiel-Modi gibt es »Single«, »Tag Team«, »Triple Threat«, »Fatal 4 Way«, »Handicap« und »Royal Rumble«. Darunter wählt man noch individuelle Matchtypen wie »Normal«, »Hardcore«, »Ladder«, »Table«, »TLC«, »Steel Cage«, »Hell in a Cage«, »Bra & Panties« oder »Ironman«. Uff, das ist ne ganze Menge. Aber noch nicht genug,

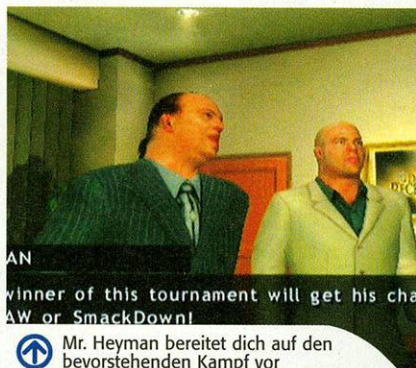
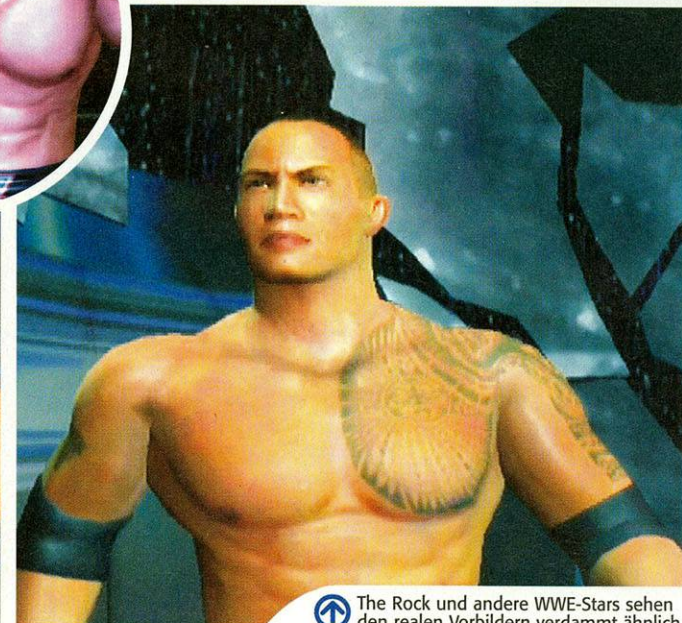
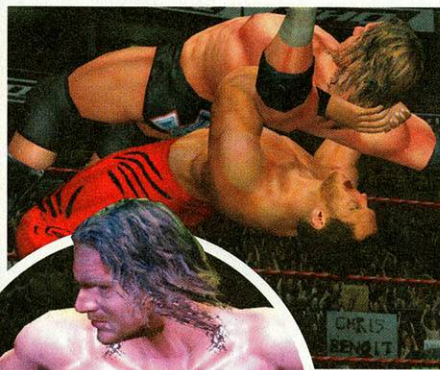
denn in den Spieleinstellungen kann man noch Siegbedingungen wie »First Blood«, »Pinfall«, »Submission«, »Ringout Time«, »K.o.« und so weiter wählen. Wem das immer noch nicht reicht, den erwartet ein sehr gelungener Story-Modus namens »School of Hard Knocks«, in dem du dich vom namenlosen Neuling durchs »WWE Development« und über »Sunday Night Heat« in die WWE kämpfst.

Vor jedem Kampf stellen dir Jonathan Coachman, genannt »The Coach«, Vince McMahon, der Chef der WWE, und andere Macher Gegner und Bedingungen des nächsten Match-ups vor. Hier muss man zeigen, aus welchem Holz man geschnitzt ist, und seine Bereitschaft und Tauglichkeit für die wirklich großen Kämpfe beweisen. Eine gewisse Portion Selbstbewusstsein gehört in diesem Geschäft schließlich genauso dazu wie Fitness und Entertainment. Neu ist, dass man hier keinen bekannten WWE-Star spielt, sondern seinen eigenen Charakter kreieren muss. Dabei ist den individuellen Vorstellungen von einem Traum-Wrestler kaum eine Grenze gesetzt,

außer dass weibliche Charaktere hier nicht zugelassen sind. Der Spieler bestimmt das Aussehen seines Kämpfers (von den Haaren über Kostüme, Körperbau, Gesicht, Accessoires hin zu eventuellen Tätowierungen), legt Moves fest und choreographiert sogar den Einmarsch des Gladiators. Ein Sieg bringt zusätzlich noch Punkte ein, mit denen man die Werte seines Charakters ausbauen und zusätzliche Moves, Arenen und Accessoires kaufen kann. Eine derartige Fülle an Editor-Einstellungen haben wir noch nie gesehen. Aber keine Sorge: Auch die Superstars The Rock, Undertaker, Big Show oder Trish Stratus und Neulinge wie John Cena oder Randy Orton sind dabei. Insgesamt sind es über 35, Bonuscharaktere nicht mitgezählt.

Das Wichtigste aber ist die Spielbarkeit, und die ist überragend. Eigentlich braucht man meistens nur die A- und B-Tasten. Mit A schlägt man zu, mit B greift man den Gegner, um ihn gekonnt durch die Luft zu wirbeln. Alle Varianten wie Suplex, Body

»EINE GEWISSE PORTION SELBSTBEWUSSTSEIN GEHÖRT IN DIESEM GESCHÄFT SCHLIESSLICH GENAUSO DAZU WIE FITNESS UND ENTERTAINMENT.«



Mr. Heyman bereitet dich auf den bevorstehenden Kampf vor

The Rock und andere WWE-Stars sehen den realen Vorbildern verdammt ähnlich

Slam und individuelle Finishing-Moves erkennt der Fan auf den ersten Blick. Variiert wird mit dem Analogstick und durch die Position zum Gegner. Allein dadurch ergeben sich unendlich viele Möglichkeiten, und das ganz ohne Finger-Verknoten. Zur Abwehr bedient man die Schultertasten, wobei R Schläge und L Griffe kontert. Mit dem richtigen Timing klappt das ganz gut. Zwei Besonderheiten gibt es noch: Den Spezial- und den Submissions-Balken. Jede gelungene Aktion füllt die Spezialleiste, die durch gleichzeitiges Drücken von A und B für kurze Zeit Special-Moves erlaubt. Hat man seinen Kontrahenten einmal im Würge- oder Haltegriff, dann erscheint der Submissionsbalken und es gilt durch brutales Tastengehämmer den Gegner zur Aufgabe zu zwingen. In umgekehrter Lage muss man so schnell wie möglich auf die A-Taste hämmern, um sich aus der Situation zu befreien. Das artet oft in ermüdendem Tasten-Stakkato aus, fördert aber ein besseres Haushalten mit der eigenen Kondition. Seine Partytauglichkeit be-

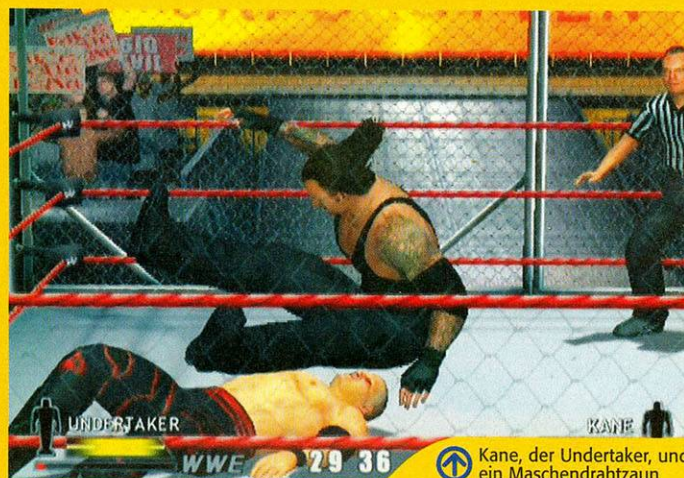
weist »Day of Reckoning« im Spiel mit bis zu drei Freunden. Da kommt richtig Stimmung auf.

Auch die Optik kann überzeugen. Wohl definierte Muskelpakete mit einem erstaunlichen Schweißschimmer lassen alle Wrestler wie echt und nicht mehr so comicartig aussehen wie bisher. Auch die Bewegungen wirken authentisch, egal ob Schwergewicht Big Show oder Fliegengewicht Rey Mysterio. Sogar die Einmärsche der Showhelden wurden eins zu eins übernommen und spektakulär in Szene gesetzt. Die Kameraposition kann man zwar nicht beeinflussen, aber dank hohem Zoomeinsatz und einer übersichtlichen Perspektive hat man keinen Grund zur Klage. Einzig die Kulissen und Zuschauer hätten mehr Details und Lebendigkeit vertragen. Dank des rockigen Soundtracks vermisst man auch keinen dauerquasselnden Kommentator. Und die gelungenen Effekte tun ihren Rest.

SECKIN ÖZDÜNDAR

EIN KÄFIG VOLLER NARREN

Die ohnehin schon unterhaltsamen Matches werden durch besondere Siegbedingungen und Einschränkungen des Rings noch interessanter. Mal muss man auf eine Leiter steigen oder den Gegner mit dem Rücken auf einen Tisch werfen, mal dürfen Stühle und Stahlrohre als Waffen verwendet werden oder es wird in einem Stahlkäfig gefightet. In den »Bra & Panties«-Matches reißen sich die WWE-Divas gegenseitig die Klamotten vom Leib. Natürlich gibt es auch ganz einfache Fights, aber wer will schon sauber kämpfen, wenn es auch dreckig und fies geht?



Kane, der Undertaker, und ein Maschendrahtzaun



AUF EINEN BLICK WWE: DAY OF RECKONING

DER TAG DER ABRECHNUNG



GRAFIK
Geschmeidige Animationen, tolle Präsentation.



SOUND
Rockiger Soundtrack und gelungene Sprachsamples.



GAMEPLAY
Schnell gelernt und sehr variantenreich.



SPIELSPASS
Bei dem Umfang kommt so schnell keine Langeweile auf.



BESONDERHEIT
Noch nie war Wrestling so unterhaltsam wie hier.

ALTERNATIVE

Eigentlich okay, aber kein Vergleich zu diesem Muskelpaket.



»WRESTLEMANIA XIX«

CUBE
STAR
GAME

STANDPUNKT

Hatte man Wrestling-Fans bisher nur müde belächelt, wird man dank THQ nun selber zu einem. So viel Spaß hatten wir schon lange nicht mehr bei einem Showkampf.

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

8.9

SUPER-WRESTLING-KRACHER, UND DAS EXKLUSIV FÜR DEN GAMECUBE!



DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

CUBE

INFORMATION

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CAN./ AKI CORP.

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA/JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE: ENGLISCH

MERKMALE

+ HAMMER-SOUNDTRACK

+ FORDERNDER STORY-MODUS

+ FÜNF KAMPFSTILE

+ VIELE SUPERSTARS

■ ZIEMLICH BLUTIG



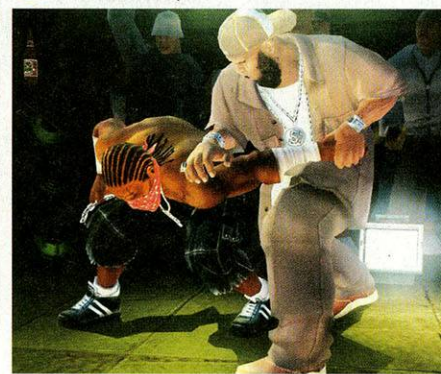
**Bass,
Beats
und
jede
Menge
Prügel**



Nach einem K.o. fühlt man sich buchstäblich wie vom Zug überrollt



Würfe und Griffe sind die effektivsten Waffen im Straßenkampf



Hip-Hop-Krieg in den Hinterhöfen New Yorks

HIP-HOP IST

allgegenwärtig und Rapper sind die neuen Megastars. Sie moderieren Shows, entwerfen Mode, drehen Filme und machen damit jede Menge Kohle. Der Big Apple, in dessen Straßen die Hip-Hop-Kultur entstand, ist wieder einmal der Schauplatz für einen blutigen Kampf von zwei rivalisierenden Gangs. D-Mob, der Obermohr aus dem ersten Teil, ist wieder mal da, wo es jeden harten Rapper einmal hinzieht – im Knast. Bei einer Überführung im Streifenwagen rammt ein Unbekannter die Cops von der Straße und befreit D-Mob. Dieser Jemand bist natürlich du, oder besser gesagt dein Charakter im Story-Modus. Das Aussehen deines Hel-

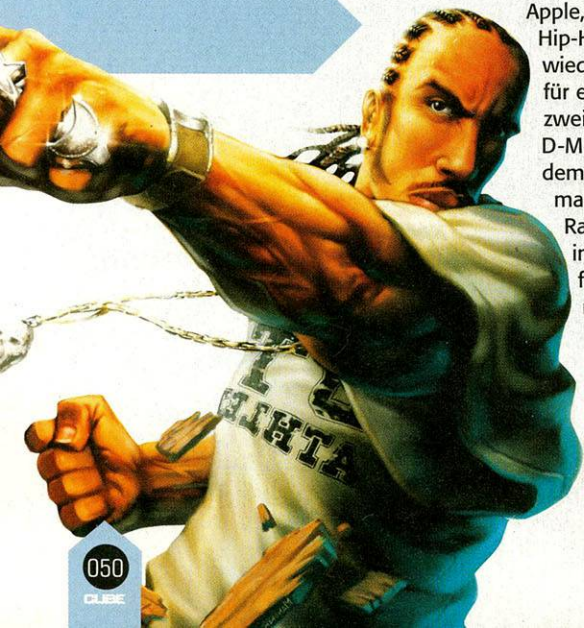
den beschreibst du einem Phantombild-Zeichner (sehr originell), legst Stimme und alle restlichen Details fest, und schon kann's losgehen. Method Man alias Blaze nimmt dich bei der Hand und zeigt, wo es langgeht. Henry Rollins wartet in der Muckibude, Jacob The Jeweller behängt dich mit Edelmetall, zudem kann man sich tätowieren lassen, neu einkleiden oder die Haarpracht einer Frischzellenkur unterziehen. Die wichtigsten Neuigkeiten, Herausforderungen oder Racheschwüre erhält man per Voicemail oder SMS.

Wie der Titel schon verspricht, tummeln sich so ziemlich alle Stars des Labels Def Jam im Spiel. Ludacris, Busta Rhymes, Fat Joe, Xzibit, Ice-T, Lil' Kim, Flava Flav, Carmen Electra und Snoop Dogg alias Crow – er gibt den brutalen Anführer der Gegenseite – sind nur einige der über 65 Stars. Gestiegen ist auch die Anzahl der Arenen: Die lumpigen zwölf aus dem Vorgänger sehen gegen die 22 neuen Schauplätze ziemlich alt aus. Gekämpft wird

unter anderem in Käfigen, U-Bahnhöfen oder umgeben von einem Feuerring.

Vielen fehlte bisher die Interaktivität, aber das ist diesmal anders: die Zuschauer greifen ein. Wenn man seinen Gegner in die Menge schleudert, wird der festgehalten und man kann gezielt nachtreten. Flaschen und Billardstöcke werden als hilfreiche Waffen gereicht. Damit nicht genug, warten Billardtische, Jukeboxes, Wände und Autos warten auf näheren Kontakt mit den Weichteilen. Da heißt es Vorsicht walten lassen, sonst endet der Kampf schneller, als man Bling Bling sagen kann.

Wer sich nicht gleich dem Story-Modus widmen will, übt fleißig in Einzelkämpfen für bis zu vier Spieler. Neulinge werden somit gleich ins kalte Wasser geworfen, denn ein Trainings-Modus fehlt leider völlig. Schläge, Tritte, Würfe und Bewegungen werden mit den Aktionstasten ausgelöst, mit den Schultertasten blockt man Angriffe und variiert die Moves – also eigentlich recht simpel. Falls nicht ein Kontrahent



»BILLARDTISCHE, JUKEBOXES, WÄNDE UND AUTOS WARTEN AUF NÄHEREN KONTAKT MIT DEN WEICHTEILEN. VORSICHT, SONST ENDET DER KAMPF SCHNELLER, ALS MAN BLING BLING SAGEN KANN!«



⬇ Busta Rhymes rappt nicht nur sehr wild, sondern kämpft auch so



⬆ Auftreten, Kampfstil und Styling ziehen die Gunst des Publikums auf sich

vorzeitig aufgibt, entscheidet das K.o.-Prinzip über Sieg und Niederlage. Steht nach einer individuell festgelegten Zeit, beispielsweise fünf Minuten, kein Gewinner fest, kann auch das Publikum einen Sieger küren. Für einen Knock-out muss der Gegner aber erst einmal geschwächt werden, und zwar so weit, bis seine Lebensenergie rot aufleuchtet. Dann muss es schnell gehen, sonst erholt sich dieser und dreht den Spieß sogar um. Also, immer auf der Hut sein.

Neue Kampfstile sorgen für Abwechslung: Neben Wrestling gibt's jetzt Martial Arts, Street Fighting, Kickboxing und Submission. Hat man einen Grundtyp gewählt, ist man nicht ganz darauf beschränkt, sondern kann noch andere Stile dazulernen. Dadurch ergeben sich sehr unterschiedliche Kämpfer, die man immer mit unterschiedlichen Taktiken bekämpfen muss. Variable Angriffsmuster sollte man sich auch antrainieren, denn wer es immer mit derselben Masche probiert, wird kläglich scheitern. Die so genannten »Blazin' Moves« bringen zusätzlichen Schaden und sehen zum Teil richtig spektakulär aus. Trotz

der aufgezählten Vielfalt bleibt »Def Jam: Fight for New York« im Grunde doch ein Wrestling-Spiel, aber mit großem Freiraum für Veränderungen. Mit den gewonnenen Punkten wertet man seinen Charakter auf, und sein Geld verprasst man beim Shoppen, denn es zählt nicht nur wie man sich schlägt, sondern wie man dabei aussieht. Auch neue Arenen, Fighter und Spiel-Modi warten auf ihre Entdeckung.

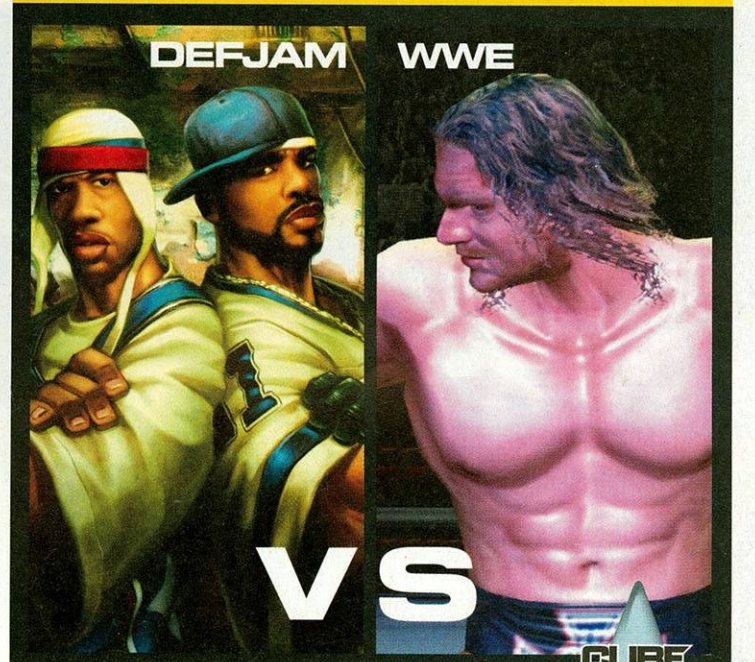
Dabei sehen die Fighter comichaft überzeichnet aus; aber zusammen mit der starken Mimik und Gestik passt das ganz gut zum Game. Flüssig animiert prügeln sich die Rapper bis zum blutigen Ende. Zusammen mit einem Weichzeichner-Effekt sorgt das für einen unverwechselbaren Look. Das wahre Sahnestück ist aber der Sound: Die Charaktere schmeißen mit markigen Sprüchen um sich und das mit den Originalstimmen. Dazu dröhnen neue und alte Tracks von LL Cool J, Xzibit, Busta Rhymes oder Method Man aus den Boxen. Da gibt's kein Halten mehr, wenn »Mama said knock you out« aus den Boxen dröhnt.

SECKIN ÖZDÜNDAR

WER IST KING OF THE RING?

FIGHT FOR NY VS. WWE RECKONING

War »Def Jam: Vendetta« noch fast reinrassiges Wrestling, so erweist sich der Nachfolger mehr als Kampfsport-Rundumschlag. Trotzdem oder genau deswegen muss er sich mit »WWE: Day of Reckoning« messen. In beiden Games schickt man mit gekonnten Schlägen, Tritten und Würfen diverse Gegner auf die Matte. Die Show ist fast ebenso wichtig wie der Kampf, und ein detaillierter Editor bietet genügend Platz für Kreativität. Nur lässt EA hier gestandene Hip-Hop- und Showbiz-Größen mit unterschiedlichsten Kampfstilen aufeinander los, wohingegen die WWE-Stars in ihrem gewohnten Umfeld genau das tun, was man von ihnen erwartet. Zwei unterschiedliche Games mit unterschiedlichen Zielgruppen, aber beide sind ihr Geld wert.



AUF EINEN BLICK DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

➔ MAMA SAID KNOCK YOU OUT!



GRAFIK
Viele Details, flüssige Animationen und coole Effekte.



SOUND
Original Synchronstimmen und feinsten Hip-Hop mit THX-Siegel.



GAMEPLAY
Vielfältig und frisch, Hip-Hop in Reinkultur.



SPIELPASS
Umfangreicher Story-Modus und unzählige Boni.



BESONDERHEIT
Größer, schöner und härter.

ALTERNATIVE

Kein Editor, ein Kampfstil, aber trotzdem innovativ und unterhaltsam.



»DEF JAM: VENDETTA«

CUBE
STAR
GAME

STANDPUNKT

Hip-Hop ist nicht so mein Ding. Dieses ganze Gehabe und Rumgeprole immer. Schrecklich! Aber EA und Def Jam ergänzen sich zu einem begeisternden Mix aus Show und Kampf, der sogar mir gefällt.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.7

HIP-HOP, BLING BLING UND FIGHT GAMES: »FIGHT FOR NEW YORK« GEHT VOLL AB!



Fußball à la EA Sports



Mit der »Off the Ball«-Steuerung können zwei Kicker gleichzeitig gelenkt werden

CUBE

INFORMATION

FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 51 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/
SPRACHE DEUTSCH

MERKMALE

+ TV-REIFE PRÄSENTATION

+ GESTEIGERTER SPIELFLUSS

+ RAFFINIERTER TRICKS

+ UMFANGREICHER KARRIERE-MOD.

KAUM ECHTE NEUERUNGEN



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: kickit



Die Stadien sind hübscher denn je – egal ob bei Tag oder Nacht



FIFA 2005

Schnapp dir den Ball und zeig, wer das Sagen hat

IN SACHEN

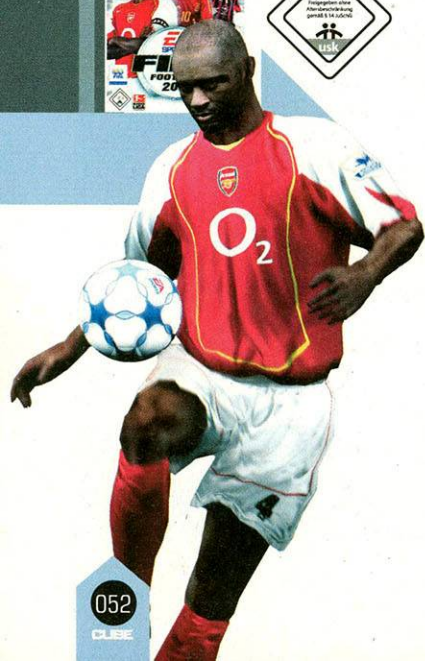
Innovation muss sich die FIFA-Reihe in diesem Jahr hinter den eigenen Kollegen anstellen, denn was EA Sports hier bietet, ist nicht viel. Sicher waren die Veränderungen im letzten Jahr ziemlich gravierend, aber auf den Lorbeeren darf man sich einfach nicht ausruhen. Diesmal wurden die Neuerungen des Vorjahres nur überarbeitet, große Innovationen finden nicht statt. Aber genug des Tadelns.

Wie jedes Jahr stehen die aktuellen Daten aus 20 Ligen und 40 Nationalteams mit über 12.000 Spielern zur Verfügung. Alle Stars sind ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich und bewegen sich flüssiger sowie realistischer als jemals zuvor. Hinzu kommen neue Kamerafahrten und Perspektiven,

die für ein Feeling wie bei einer Live-Übertragung im Fernsehen sorgen. Auch deshalb, weil die Kommentare von Florian König und Tom Bartels, beide RTL, nochmals verbessert wurden und jetzt dynamischer und variantenreicher wirken. Prächtig klingen ebenfalls die euphorischen Stadiongesänge, Effekte und der Soundtrack, zu dem EA zahlreiche Newcomer vor allem der europäischen Musikwelt eingeladen hat. Bei den Songs – von Franz Ferdinand, Seefeld und Air bis hin zu The Streets und Paul Oakenfolds »EA Sports FIFA Theme« – ist für jeden Geschmack etwas dabei.

In den Spiel-Modi hat sich dagegen nicht viel getan. Weiterhin startet man unkompliziert in ein schnelles Spiel oder stürzt sich in eine Saison oder ein

Turnier, das man auch nach den eigenen Wünschen erstellen kann. Wie schon beim Vorgänger hast du die Geschicke deines Vereins im Karriere-Modus in der eigenen Hand. Such dir erst mal ein Amateur-Team aus, stelle Trainer für Abwehr, Sturm, Kondition und alle anderen relevanten Bereiche ein. Dann geht's ins Trainingslager und zu Vorbereitungsspielen. Stellen sich erste Erfolge ein, investiert man in junge Talente oder erfahrene Führungsspieler. Wer die Zielvorgaben erreicht, ist auf dem besten Wege in die virtuellen Annalen des Sports einzugehen. Der Karriere-Modus kann eine Zeitspanne von bis zu 15 Jahre umfassen. Und natürlich gibt es während dieser Dauer Verletzungen, Torerfolge oder eine Zwangspause für einen gespernten



»WER DEN BALL BEI DER ANNAHME MIT DEM RECHTEN STICK GEFÜHLVOLL IN DIE GEWÜNSCHTE RICHTUNG DIRIGIERT, DER KANN WUNDERSCHÖNE KOMBINATIONEN ZAUBERN.«

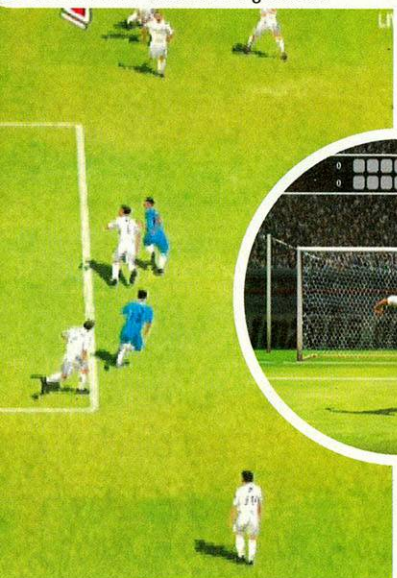
Jedes Match wird zelebriert wie ein WM-Finale



Freistöße landen nur selten im Netz, selbst bei David Beckham



Damit man den Ball vorm Tor nicht verstopft, hat EA an der Ballannahme gearbeitet



Bei den Gesichtern der großen Stars hat man sich sehr viel Mühe gegeben

Cool: Beim Elfmeter vibriert der Controller im Takt des Herzschlags des Schützen



Kicker. Als Fußball-Manager sollte man immer die Motivation und die Leistung seiner Kicker im Auge behalten. Also achte auf eine gute Rotation der Spieler, um das Team im Lot zu halten. Für deine Erfolge erhältst du Punkte, die es klug einzusetzen gilt, um den künftigen Erfolg zu sichern. Mit den Punkten kannst du sogar einkaufen gehen. Trikots von Star-Teams vergangener Jahre gibt es hier ebenso wie neue Songs, Stadien und Nachspiele.

Das Wichtigste für FIFA-Fans ist aber die Spielbarkeit. EA wirbt mit dem Slogan »Ohne eine perfekte Ballbehandlung wirst du kein großer Spieler«, aber das war wohl auch vorher schon jedem klar. Nur diesmal kümmerten sich die Entwickler wirklich um die Ballannahme, denn die entscheidet über den Ballbesitz. Wer den Ball vor der Annahme mit dem rechten Stick gefühlvoll in die gewünschte Richtung dirigiert, der kann wunderschöne Kombinationen zaubern. Vorbei sind die Zeiten, in denen durch Stoppen des Balls das Spiel verlangsamt wurde und der Gegner eine Chance zum Eingreifen bekam. Dabei sehen die Aktionen

je nach Spieler und seinen Fähigkeiten anders aus. Ein Künstler wie Zidane bewegt sich nun mal anders als ein Kreisliga-Kicker mit weniger Ballgefühl.

Die kontroverse »Off the Ball«-Steuerung wurde um den Einwurf erweitert, bleibt aber sonst unangestastet. Wem »Off the Ball« zu kompliziert ist, der kann auch ohne dieses Feature zum Torerfolg kommen. Es ist mehr eine Dreingabe für diejenigen, die alle Facetten der Steuerung ausprobieren möchten. Als zusätzliche Moves lassen sich jetzt auch gezielte Steilpässe schlagen, vorausgesetzt man hält die L-Taste beim Pass in die Tiefe gedrückt. Die Kombination L und Schusstaste führt einen gekonnten Heber aus, mit dem sich zu weit vorne stehende Keeper geschickt austricksen lassen. Das bereichert das Spiel um einige Alternativen, die vor allem dazu dienen die Verteidigung auszuspielen. So wird das Geschehen mehr vom Mittelfeld weg und in die direkte Nähe des Tors verfrachtet. Dadurch entstehen fast zwangsläufig mehr Torchancen. Prima!

SECKIN ÖZDÜNDAR

MINIMAL-KICK

WO SIND DIE NEUERUNGEN?

Neuerungen sucht man hier wie die berühmte Nadel im Heuhaufen. Na ja, ganz so schlimm ist es nicht, aber man muss schon zweimal hinsehen, um was zu entdecken. Neben dem ausführlichen Editor wurde die Steuerung überarbeitet und um ein paar Tricks und Passvarianten bereichert. Kader und Spieler wurden auf den aktuellsten Stand gebracht und der Karriere-Modus erweitert. Keine Revolution. Ebenfalls nicht neu, aber für Sportfans trotzdem nett: »FIFA 2005« sucht auf der Speicherkarte nach Spielständen aus anderen EA-Sports-Games. Findet es welche, gibt es ein paar nette Extras. Umgekehrt funktioniert das auch. Das neue »NHL 2005« schenkt einem etwas mehr Startkapital, wenn es einen Spielstand aus »FIFA 2005« auf der Memory Karte findet. Dafür sorgt das Moral-Feature für ein kleines Plus an Spieltiefe: Entscheidungen wie Aufstellung, Reservebank und dergleichen wirken sich auf das Wohlbefinden der einzelnen Fußballer aus, und motivieren sie zu Höchstleistungen oder stürzen sie in Formtief.



Der Karriere-Modus wird hübsch präsentiert, etwa mit Schlagzeilen beim Trainerwechsel

Von: Präsidium
Das Präsidium erwartet, dass das Team die Saison in der oberen Tabellenhälfte beendet.

Im Karriere-Modus erhält man Tipps und Infos per Email auf den Handheld

AUF EINEN BLICK

FIFA FOOTBALL 2005

RAN ANS LEDER



GRAFIK
Ausgereifte Präsentation und Animationen. 50/60-Hz-Video.



SOUND
Prächtiger Soundtrack, gewohnt gute Effekte, Surroundsound.



GAMEPLAY
Neue Moves bieten viele Möglichkeiten.



SPIELSPASS
Hier gibt's Fußball satt für viele lange Abende.



BESONDERHEIT
Hey, es ist Fußball, nicht mehr und nicht weniger.

ALTERNATIVE

Spaßiger und brachialer Fun-Fußball mit abgedrehten Ideen.



»SEGA SOCCER SLAM«

STANDPUNKT

Nichts gegen »FIFA 2005«, aber an den Realismus und die Raffinesse eines »Pro Evolution Soccer« auf der Playstation 2 kommt das Ding halt nicht heran.

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8.3

DER KICK FEHLT: KAUM MEHR ALS EIN UPDATE MIT ETWAS FEINTUNING.



Eishockey zwischen Simulation und Funsport

CUBE

INFORMATION

NHL 2005

PUBLISHER: EA SPORTS

HERSTELLER: EA SPORTS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 34 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTTEXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH



ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



Eishockey ist ein Sport für echte Kerle, denn es geht hart zur Sache



EA Sports lässt das Eis schmelzen



Duelle Mann gegen Mann haben ihren besonderen Reiz, besonders kurz vorm Tor

NHL 2005

DIE REGULÄRE

NHL steckt momentan in schwierigen Verhandlungen, und ein Saisonstart ist noch ungewiss. Aber der gemeine Videospieler muss sich deshalb keine Sorgen machen: EA Sports liefert wieder pünktlich ein jährliches Update, um die Fangemeinde nicht verhungern zu lassen. Das magische Wort in diesem Jahr heißt »Open Ice«. Hatten die Spieler bisher immer einen ziemlichen Tunnelblick und konzentrierten sich nur auf sich, den Puck und das Tor, so steht jetzt die Interaktion mit der direkten Umgebung und der Blick für Anspielpartner im Mittelpunkt. Nun springen die Spieler nicht mehr wie vom Affen gebissen nur auf den Puck zu, sondern verteilen sich geschickt im Raum, decken aktiv und blocken auch öfter mal Weitschüsse. Wem das Verhalten der Teamkameraden immer noch nicht passt, der kann mit den Schultertasten die Kontrolle über einen anderen Spieler übernehmen. Diesen stellt man entweder in eine gute Schussposition und passt direkt zu ihm oder räumt mit einem beherzten Check den Weg frei für den puckführenden Spieler. Klingt etwas nach »Off the Ball« aus »FIFA«, ist aber einfacher und präziser.

Eine weitere Anleihe, aber diesmal aus »NBA Live«, ist die Unterscheidung der Schussart. Entweder schießt man mit großem Schwung und mächtigem Dampf einen so genannten Slapshot oder überrascht den Gegner mit einem weniger starken, aber dafür flinkeren Schuss aus dem Handgelenk. Das bringt wiederum mehr Variationen in den Angriff. Insgesamt wirkt das Spiel realistischer und weniger synthetisch. Wer will, kann jetzt auch die Bully-Formation verändern und den Puck direkt aufs Tor schießen. Das ist doch was.

Die »NHL« Reihe hat wohl im internen Kampf von EA Sports den größten Sprung nach vorne gemacht. Dazu tragen vor allem die neuen Spiel-Modi bei. Das wären der neue Weltmeisterschafts-Modus und »Free4all«. Die WM wird cool präsentiert, aber leider gibt es nur acht Teams, nämlich Kanada, USA, Russland, Finnland, Schweden, Tschechien, Slowakei und Deutschland. Die europäischen Ligen aus Deutschland, Finnland und Schweden sind auch wieder spielbar. Zudem wurde auch der Dynasty-Mode aufgefrischt und um ein paar hilfreiche Details erweitert, um den Langzeitspielspaß zu steigern.

»Free4all« ist eine Spaßgranate erster Güte. Das Spielfeld wird halbiert, man spielt nur auf ein Tor und für alle vier Spieler heißt es jeder gegen jeden. Dass hier alle Charaktere mit überdimensionalen Köpfen ausgestattet auf Torjagd gehen, unterstreicht den Fun-Charakter. Eine unkomplizierte und sehr kurzweilige Variante, besonders gut geeignet für ein Spielchen

zwischen durch. Technisch wird ein gewohnt hohes EA-Niveau geboten, optimierte Animationen und Mimik, viele Details und rockiger Sound von Franz Ferdinand und Faith no More.

SECKIN
ÖZDÜNDAR



AUF EINEN BLICK

NHL 2005

NHL WIRD INTERNATIONAL



GRAFIK

Dynamisch und realistisch, fast wie im TV.



SOUND

Rockiger Sound und tolle Effekte, wahlweise in Surround.



GAMEPLAY

Perfekte Spielbarkeit für Profis und Amateure.



SPIELSPASS

Neue Spiel-Modi motivieren immer wieder.



BESONDERHEIT

Eishockey mit dem gewissen Etwas.

TESTNOTE

8.8

SPIELBARKEIT, REALISMUS UND FUN ERGÄNZEN SICH ZU EINER TOLLEN SPORTSIMULATION.



NBA LIVE 2005

Herzlichen Dunk!

CUBE

INFORMATION

NBA LIVE 2005
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 40 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILOTEXT
 DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH

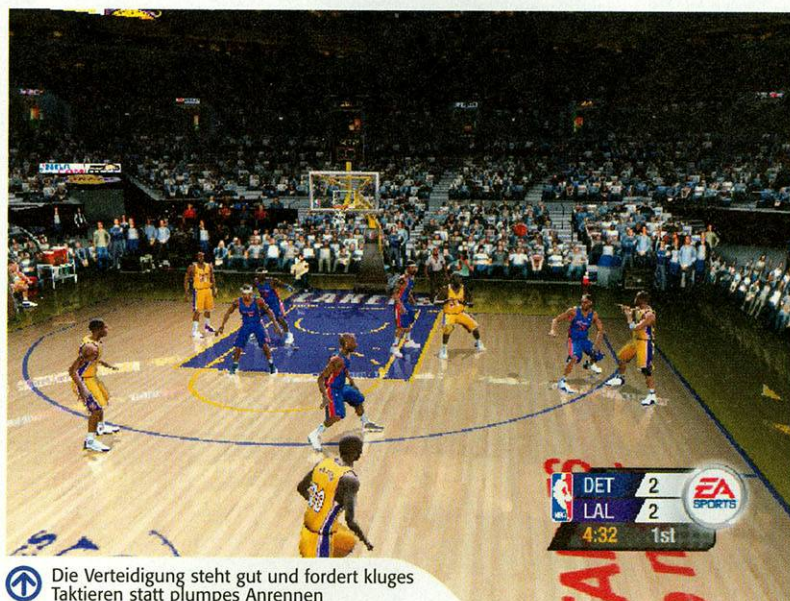

ERHALTLICH



UNKLAR



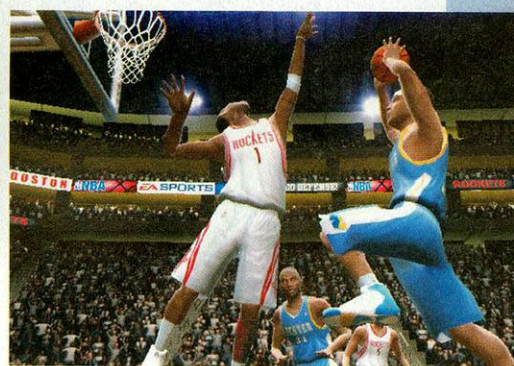
05. OKT. 04



Die Verteidigung steht gut und fordert kluges Taktieren statt plumpes Anrennen



Der Drei-Punkte-Wettbewerb ist nur ein Highlight beim »All Star Weekend«



Du als All-Star-Player mit eigenem Dream Team zum World Champion

REVOLUTIONEN

darf man von EA Sports nicht erwarten, aber clevere Verbesserungen im Detail. Damit sind sie in den letzten Jahren gut gefahren, denn an einem stimmigen Konzept muss man nicht viel ändern. Die Spiel-Modi »Dynasty«, »Saison«, »Playoffs«, »Eins gegen eins« und die Trainingsoptionen wurden fast unverändert übernommen.

Die wichtigste Neuerung ist das »All Star Weekend«. Bisher eher vernachlässigt, birgt dieses Aufeinandertreffen der besten Spieler aus Ost und West doch ein großes Potenzial. »Rookie Challenge«, »Drei Punkte Contest«, »Slam Dunk Contest« und natürlich das »All Star Game« werden schön verpackt mit einer Riesenshow und einer Menge Fun. Apropos »Slam Dunk«: Damit die wohl spektakulärste Art einen Ball im Korb zu versenken noch interessanter wird, wurde die Steuerung hierfür ordentlich aufpoliert. Mit dem rechten Analogstick wirft man den Ball in Position oder gegen das Brett, um dann zu stopfen was das Zeug hält. Den Variationen ist dabei kaum eine Grenze gesetzt: Vorwärts, rückwärts, seitwärts, einhändig, zweihändig, mit Drehung oder Salto – alles ist möglich.

Übernommen wurde die Unterscheidung zwischen Lay-up und Sprungwurf, das hat sich bewährt und bringt Vielfalt ins Spiel nach vorne. Zwei Kritikpunkte beim Vorgänger waren die nicht immer überzeugende Grafik und einige kleinere Ungereimtheiten im Spielaufbau, die den Spielfluss ein ums andere Mal störten. Auch die wurden nahezu vollständig ausgemerzt. Nur nahezu, weil die Kulissen und Zuschauer immer noch so platt wie eine Flunder sind und es wahrlich genügend Beispiele gibt, wie es besser geht. Die Spieler sehen dagegen viel detailreicher aus, besonders am Gesicht ist dies zu sehen. Man kann den Spielern ansehen, was sie gerade fühlen. Zum Thema Spielfluss kann man nur sagen, dass die Unterschiede wirklich nur minimal sind. Wenn's denn mal hakt, dann liegt es an der guten Verteidigung und weniger am unkontrollierten Spielaufbau.

Leider hat man die aktuellsten Mega-Transfers der NBA nicht berücksichtigt können, denn die Mannschaften sind auf dem Stand vom 9. Juli. Somit ist Shaq immer noch bei den Lakers und nicht schon bei Miami Heat. Wem das nicht gefällt, der kann wie immer sein

persönliches Dreamteam basteln. Beim Soundtrack hat sich EA Sports mal wieder nicht lumpen lassen. Größen wie die Beastie Boys, Lloyd Banks, Mc Lyte und Murphy Lee mischen sich da gut mit einigen weniger bekannten Acts, aber alles auf hohem Niveau. Da stellt sich nur wieder die Frage: Soll man sich »NBA 2005« jetzt kaufen oder nicht? Nun, dies muss jeder für sich ent-

scheiden, aber Besitzer des direkten Vorläufers werden nur wenige wirkliche Neuerungen vorfinden. Alle anderen bekommen für ihr Geld die beste Basketball-Simulation für ihren Gamecube und werden den Kauf nicht bereuen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

NBA LIVE 2005

BASKETBALL IN BESTFORM



GRAFIK
Animationen und Effekte auf höchstem Niveau.



SOUND
Mitreißender Soundtrack, tolle Atmosphäre.



GAMEPLAY
Flüssig, unkompliziert und jede Menge Fun.



SPIELSPASS
Dynasty, Saison und Multiplayer – das reicht dicke.



BESONDERHEIT
Das Spiel wurde nicht neu erfunden, aber verbessert.

CUBE
STAR
GAME

TESTNOTE

8.7

EA HAT'S EINFACH RAUS.
 DAS BEWÄHRTE WIRD
 BEIBEHALTEN UND DER REST
 ÜBERARBEITET.



CUBE

INFORMATION

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA SPORTS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 15 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/
BILDTXT/SPRACHE DEUTSCH



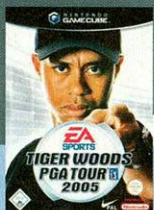
ERHÄLTICH



UNKLAR

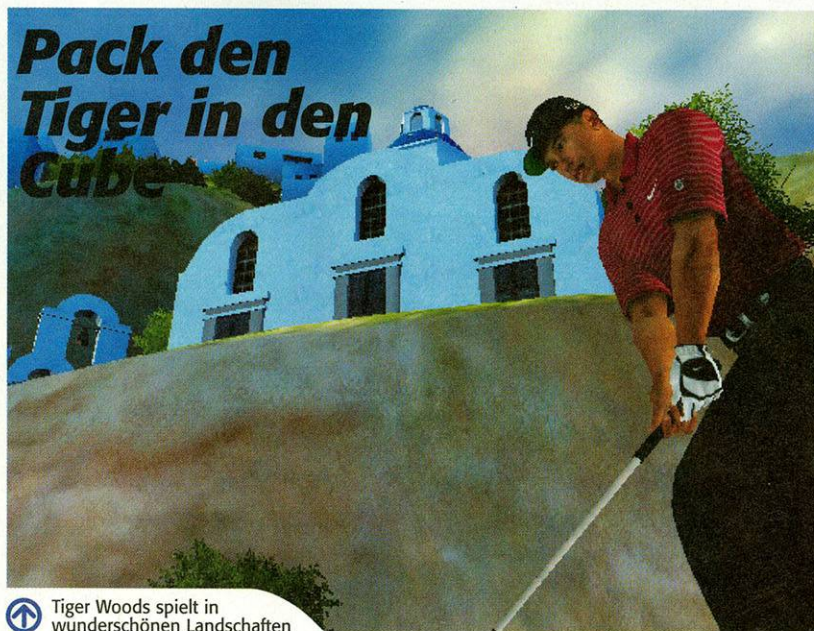


ERHÄLTICH

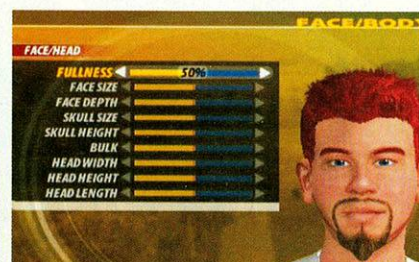


TIGER WOODS PGA TOUR 2005

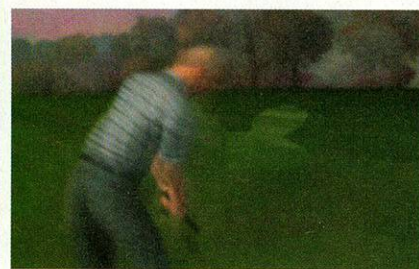
Pack den Tiger in den Cube



Tiger Woods spielt in wunderschönen Landschaften



Der eigene Golfer kann im Detail verändert werden



Schnell geschnittene Szenen und rasante Kamerafahrten bringen Dynamik ins Spiel

Fordere Tiger heraus: auf deinem eigenen Kurs und mit deinem eigenen Golfer

DIE GRÖSSTE

Frage dürfte wohl sein, was EA denjenigen Neues bieten will, die jeden einzelnen Kurs der letztjährigen Version schon in- und auswendig kennen. Wie will man diese zumindest virtuellen Profis noch herausfordern? Ganz einfach: Mit »Tiger Proofing«! Tiger was? »Tiger Proofing« ist ein System, mit dem du die anfänglich 14 Kurse noch anspruchsvoller gestalten kannst. Ändere die Position des Pins, verenge die Fairways oder füge ein paar neue Gemeinheiten ein. Allzu tief ins Detail kann man damit aber nicht gehen. Ist der Kurs gut genug, fordert dich vielleicht der Tiger persönlich auf deinem Platz heraus, oder die PGA nimmt ihn in den Turnierkalender auf. Von Beginn an ist diese Option (wie viele andere Elemente auch) allerdings nicht wählbar, zuerst musst du Turniere gewinnen und »Legend Points« sammeln.

Neben seinem eigenen Golfkurs darf man mit der erneuerten, noch umfangreicheren Game-Face-Technologie auch einen eigenen Golfer kreieren. Damit gelingen noch leichter realistischere Charakterdesigns. Sogar den Schwung kann man nun an die ei-

genen Vorstellungen anpassen. Wer das nicht mag, greift eben auf die über 30 vorhandenen Golf-Profis zurück.

Ein weiteres cooles Feature sind die »Real Time Events«, also Turniere, die sich an der internen System-Uhr orientieren. Wer wollte nicht schon mal am Geburtstag von Tiger Woods gegen den Meister antreten? Nun ist es möglich. Der Karriere-Modus nennt sich jetzt Legend-Modus, da man sich durch eine Reihe von Turnieren kämpfen muss, um sich mit Legend- wie Arnold Palmer oder Jack Nicklaus in ihren besten Jahren zu messen. Hier erhält man auch die besagten »Legend Points« für sein individuelles »Tiger Proofing«. Um Könnern ein wenig mehr abzuverlangen, sind viele Kurse anspruchsvoller als zuvor. Dafür scheint der Schwung mit dem linken Analogstick sogar noch einen Tick präziser und gefühlvoller geworden zu sein. Unterstrichen werden besonders gelungene Schläge mit Matrix-artigen Soundeffekten, Zeitlupenaufnahmen und Kameraschwenks.

EA hatte schon 2004 das wohl beste virtuelle Golf-Erlebnis für Konsolen entwickelt und hat nur das geändert,

was wirklich nötig war. Die zusätzlichen Optionen und Modi sind klug gewählt und fügen sich perfekt ins Spiel ein. Der Spieler hat nun mehr Freiheiten, kann das Spiel individuell gestalten und seinen Bedürfnissen anpassen. Angesichts der Tatsache, dass alle anderen Plattformen wie PS2, PC und neuerdings auch die Xbox online spielen dürfen, macht es uns

umso trauriger, dass der Cube wieder einmal offline bleiben muss. Wirklich überraschen wird es aber wohl niemanden. Übrigens: Auch die »PGA Tour 2005« wird wieder auf zwei Datenträgern ausgeliefert, was öfter einen Wechsel der Disk nach sich zieht.

SECKIN
ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

GOLF-SIMULATION IN BESTER EA-SPORTS-MANIER



GRAFIK
Schöne Kurse, feine Animationen.



SOUND
Hilfreicher Kommentator, realistische Effekte.



GAMEPLAY
Perfekte Spielbarkeit für Profis und Amateure.



SPIELSPASS
Enormer Umfang, immer wieder gut für ein Spiel.



BESONDERHEIT
Es ist Golf und noch ein bisschen mehr!

TESTNOTE

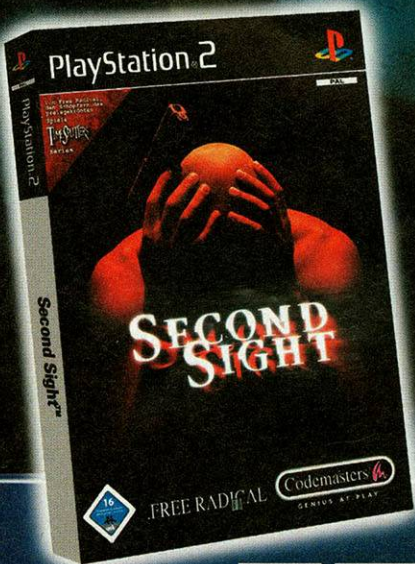
8.7

KEINE ÜBERRASCHUNG:
TIGER WOODS WIRKT NOCH
BESSER ALS IM LETZTEN JAHR.



Traue niemandem,
Außer den Kräften in Dir.

SECOND SIGHT



Verändert. Verwundet. Vergessen. Das war ein Fehler...

Ein zerschundener Körper im militärischen Forschungslabor. Kein Gedächtnis. Aber mit paranormalen Fähigkeiten, die weit über die menschliche Vorstellungskraft reichen. Wer das verbochen hat? Die Antwort gibt's nur bei Second Sight, dem faszinierend-verstörenden Mystery-Thriller mit jeder Menge Nervenkitzel, Shooter- und PSI-Action!

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight"™ is a trademark of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.



CUBE

INFORMATION

WARIO WARE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 30 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

UNGEWÖHNLICHES GAMEPLAY

ÜBER 200 MINIGAMES

TEILS BOCKSCHWER

KLÖTZCHEN-GRAFIK

ZU SKURRIL



WARIO WARE: MEGA PARTY GAME\$

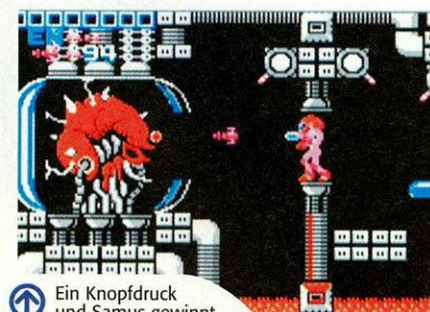
Großer Multiplayer-Spaß mit vielen kleinen Games

WER SCHON

immer virtuell in der Nase bohren, mit dem Motorrad über Sprungschancen brettern oder ein Hotdog-Wettessen bestreiten wollte, ist bei diesem Titel genau richtig. »Wario Ware: Mega Party Game\$« bietet eine Auswahl an über 200 verrückten Minispielen. Es handelt sich allerdings nicht um eine gewöhnliche Minispiele-Sammlung, bei der die Games einzeln bestritten werden, sondern um ein völlig neues Spielprinzip. Denn die Herausforderungen müssen im Einzelspieler-Modus der Reihe nach bestritten werden. In einem Aufzug fährt der Spieler von Stockwerk zu Stockwerk, und in jeder Etage bestreitet er dann ein Minigame. Neun verschiedenen Themenblöcke – wie Sport, Science Fiction, Natur und Nintendo – warten mit je 24 Minigames auf, die es zu meistern gilt. Die Rubrik Nin-

tendo vereint zum Teil große Namen wie »Metroid« und »F-Zero«, hinter denen sich aber letztlich doch nur äußerst simple Geschicklichkeitstests verbergen.

Da reicht es dann, etwa durch simples Antippen des A-Knopfs mit Samus Aran ihren ewigen Widersacher »Motherbrain« platt zu machen – ein simpler Reaktionstest. An anderer Stelle löst man einen Airbag aus und rettet so einen Dummy vor dem Unfalltod oder zersägt durch schnelles Rütteln des Analogsticks einen Baumstamm möglichst schnell. Keiner dieser Tests dauert mehr als zwei bis drei Sekunden. Abschließend wartet am Ende jedes Themenblocks ein Boss, der ein ganz klein wenig komplizierter ist als die Standardspiele; hier sind dann Jump'n'Run- und Shooter-Fähigkeiten, manchmal sogar auch Grips gefragt. Per Rechtschreibtest wird ein Geist in die Knie gezwungen oder, ähnlich



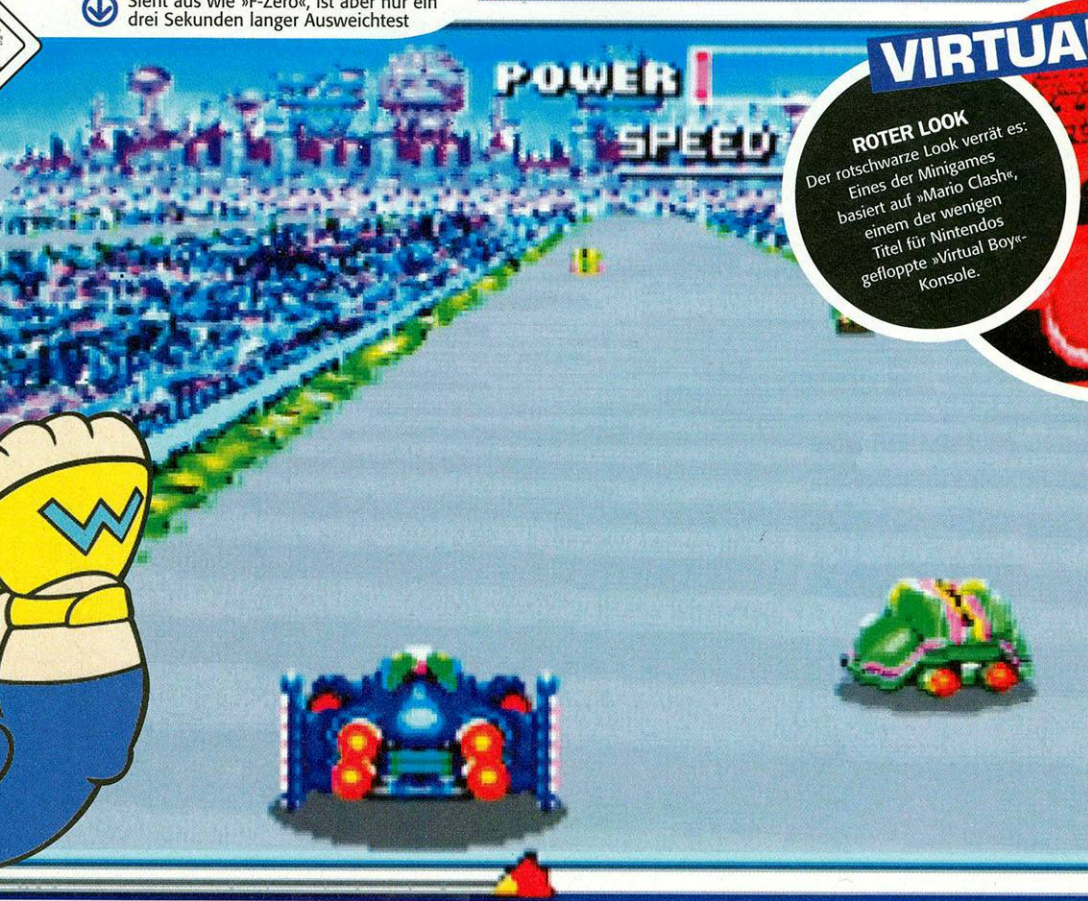
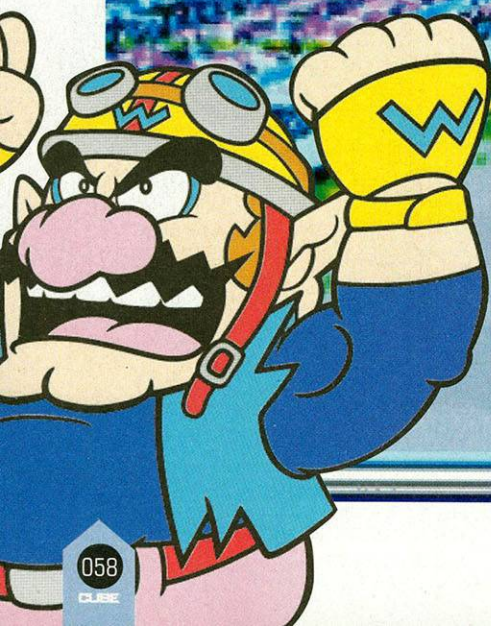
Ein Knopfdruck und Samus gewinnt

Sieht aus wie »F-Zero«, ist aber nur ein drei Sekunden langer Ausweichtest

VIRTUAL BOY

ROTHER LOOK

Der rotschwarze Look verrät es: Eines der Minigames basiert auf »Mario Clash«, einem der wenigen Titel für Nintendos gefloppte »Virtual Boy«-Konsole.



Wario geht hops

wie im Nintendo-Klassiker »Punch Out!«, ein gegnerischer Boxer durch Ausweichmanöver und Aufwärtshaken auf die Bretter geschickt. Aber: Die meisten der Minigames kennt man schon aus dem Game-Boy-Advance-Titel »Wario Ware«, nur eben die Hand voll Boss-Games hat Nintendo für die Gamecube-Fassung neu entwickelt. Reizvoll ist die Sammlung trotzdem: Die zunehmende Geschwindigkeit und der ansteigende Schwierigkeitsgrad motivieren zu immer neuen Versuchen.

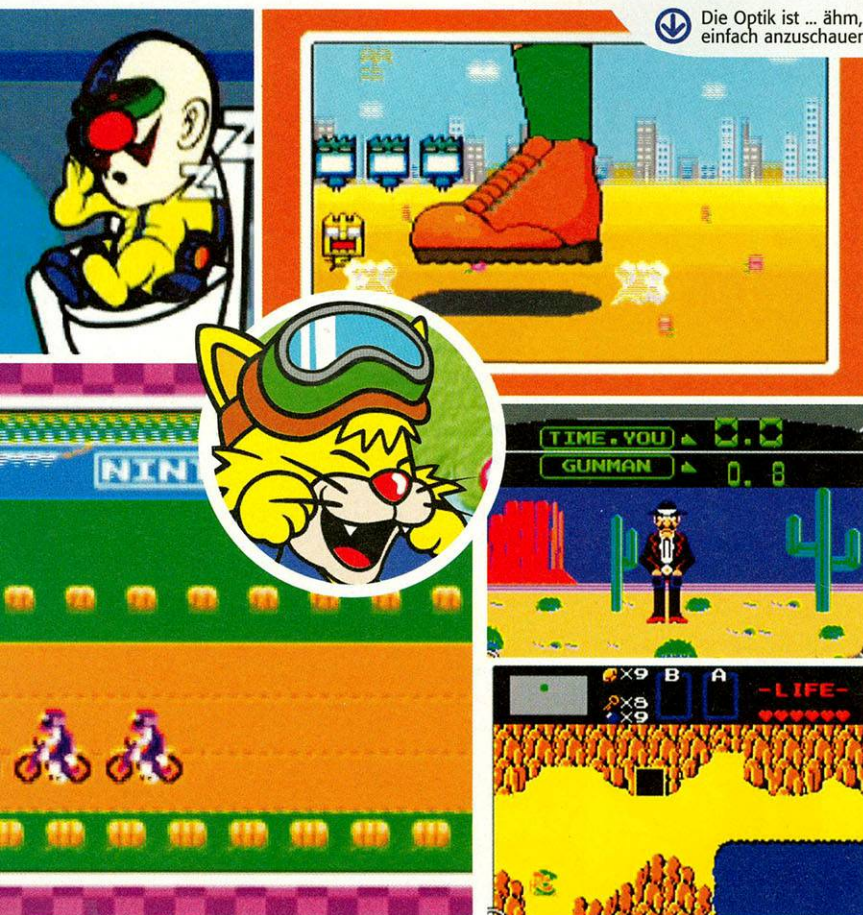
Dazu müssen Herausforderungen wie der »Time Attack«-Modus bestritten werden, in dem entweder 20, 40 oder 60 Minigames in möglichst kurzer Zeit gelöst werden müssen. Wem das zu wenig Abwechslung ist, der sollte sich bis zu drei Freunde krallen und einen der elf Mehrspieler-Modi ausführen. Hier packt Nintendo noch mal eine zusätzliche Portion Spielspaß oben drauf. Zehn verschiedene Charaktere wie das Kätzchen 9-Volt, die Ninja-Geschwister Kat und Ana sowie Wario selbst stehen zur Auswahl, um die Krone der Minispiele zu erhalten. Ob »Vier Gewinnt im Weltall«, Dauerseilhüpfen oder Sturzflüge mit dem Papierflieger, hier werden alle bedient, die einen witzigen Titel gesucht haben, der sich von normalen Spielesammlungen wie »Mario Party« oder »Pokémon Channel« abhebt. Wenn vier

panische Spieler wie bekloppt auf den Controller einhauen und die Verlierer schrecklich Flüche ausstoßen, ist gute Unterhaltung garantiert.

Denn die Panik-Atmosphäre fesselt einen an den Cube. Allerdings benötigt der Daddler einige Versuche, um die Abläufe zu verstehen und zu sehen, wie genau die Herausforderungen tatsächlich zu meistern sind. Im Vorfeld gibt's leider nur eher nichts sagende, weil ziemlich kryptisch formulierte Angaben dazu, wie die Tests zu bestehen sind. Dabei sorgt die japanophile, sprich total abgedrehte und auf das Notwendigste reduzierte Optik für ein interessantes Retrogefühl. Ein wilder Musikmix aus allen Stilrichtungen und Epochen rundet diesen Eindruck ab. Natürlich dürfen auch freispielbare Boni nicht fehlen: Total abgefahrene Videos von japanisch singenden Geishas zum Beispiel oder rasant geschnittene Cartoon-Szenen ohne Sinn und Zweck. Das alles ruft beim Spieler entweder Lacher am laufenden Band oder einfach nur ein Kopfschütteln hervor: »Wario Ware« ist allemal ein Spiel, das polarisiert und bestimmt nicht jedem gefällt. Das hat offenbar auch Nintendo erkannt und veröffentlicht das Spiel für 30 Euro. Fairer Zug!

SEBASTIAN WEIDENBECK

Die Optik ist ... ähm, einfach anzuschauen



FILMCHEN FÜR'S EGO
Wer alle Minigames im Einzelspieler-Modus hinter sich hat, bekommt eine skurrile Galerie freigeschaltet: Da gibt's zum Beispiel ein poetisches Filmchen zu sehen, in dem eine japanische Geisha fallendes Herbstlaub besingt.



Zwei Feen sollen den Ausgang aus dem Labyrinth finden



Auf dem Schildkröten-Turm kann ein Spieler alles gewinnen oder wieder verlieren



SPIELSPASS MAL VIER

ELF MEHRSPIELER-MODI, VIEL ACTION

Keines der 200 Mikrospiele dauert länger als drei Sekunden, jedes ist sofort zu kopieren, und man kann sich zu zweit, dritt oder viert miteinander messen: Dadurch klickt »Wario Ware, Inc.« als Partygame voll rein! Sind nicht genug Controller vorhanden, tut's ein Game Boy Advance samt Connectivity-Kabel als Ersatz-Steuerung. Elf Multiplayer-Modi werden geboten. Auch wenn allen dasselbe Prinzip zu Grunde liegt, nämlich mehr Minigames zu gewinnen als der Gegenspieler, wird das Ganze dank witziger Ideen nie langweilig. Im »Wobbly Bobbly Mode« zum Beispiel sitzen die Spielfiguren in einem japanischen Schrein auf einer Schildkröte. Verliert einer der Daddler ein Minispiel, kommt eine weitere dazu. Das geht solange weiter, bis sich ein Turm gebildet hat. Der Haken an der Sache: Nach jeder Runde muss der Spieler auf seinem schaukelnden Schildkröten-Turm mit Hilfe der Analogsticks das Gleichgewicht halten, was natürlich bei steigender Schildkrötenzahl immer schwieriger wird. Wer zuerst umfällt, der hat verloren. Witzig ist auch das »Survival Groove«, bei dem die Spieler auf einer Bühne - je nachdem wie gut sie die Mini-Herausforderungen bestehen - bejubelt oder ausgebuht werden. Wem das Publikum länger treu bleibt, der gewinnt. Ganz nett ist auch der Besuch beim so genannten Doktor: Der gibt dann die Anweisung, während des Spiels auf einem Bein zu hüpfen oder zu bellen wie ein Hund.

AUF EINEN BLICK

WARIO WARE

PARTYSPIEL MIT ÜBER 200 MINIGAMES



GRAFIK
Retrografik mit netten Animationen, 50/60-Hz-Video.



SOUND
Wilder Stilmix aus allen Musikrichtungen.



GAMEPLAY
Simpelste Steuerung. Action ohne Pause.



SPIELSPASS
200 Minigames und elf Mehrspieler-Modi machen ewig Spaß.



BESONDERHEIT
So eine Spielesammlung hat der Cube noch nicht gesehen.

ALTERNATIVE

Vergleichbare Minigame-Sammlung, etwas langatmiger, aber optisch netter.



»MARIO PARTY 5«

STANDPUNKT

Wer von dem ungewöhnlichen Gameplay und der Dauerbeanspruchung für Daumen und Hirn nicht abgeschreckt wird, erlebt im Single- und Mehrspieler-Modus Spaß ohne Ende.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.2

SPASS UND ACTION NONSTOP:
ELF MEHRSPIELER-MODI UND
ÜBER 200 MINIGAMES.



CUBE

INFORMATION

DONKEY KONGA

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

+ GENIALES GAMEPLAY

+ TOLLER BONGO-CONTROLLER

+ COOLE MUSIK

+ SUPER MEHRSPIELER-MODUS

■ KEINE SONGTEXTE

■ NICHTS FÜR MUSIKMUFFEL

■ TEILS SEHR SCHWER



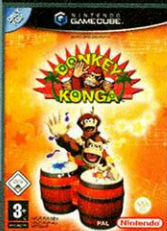
15. OKT. 04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH



Tausche Controller gegen Bongos



Im »Street Performance Mode« hagelt es Bonus-Münzen, mit denen du Musiktitel und Gag-Movies kaufen kannst

BUSCHTROMMEL

BONGO-POWER

Dem Spiel liegt ein Paar Bongo-Trommeln bei: Es dient als Controller. Das Stück Plastik ist prima verarbeitet und lässt sich bequem zwischen die Knie klemmen oder auf die Schenkel legen. Der Controller reagiert auf Trommelschläge, ein Mikrofon in der Mitte nimmt das Klatschen des Spielers wahr.

Donkey Kong im Dschungelfieber



Affenstarker Partyspaß voll guter Ideen und Rhythmus im Blut

JAPANER

haben es besser: Im Land der aufgehenden Sonne ist bereits der zweite Teil aus der »Donkey Konga«-Serie zu haben – den Test findest du auf Seite 62. Schon schade, dass Nintendo uns hierzulande zu diesem späten Zeitpunkt mit dem Vorgängerspiel abspeist. Trotzdem, das Warten hat sich gelohnt. Mit diesem herrlich mitreißenden Spiel verwandelt Nintendo selbst unmusikalische Daddler in rhythmusbegeisterte Trommelprofis. Dank des genialen Controllers kommt echtes Buschtrommel-Feeling auf: Das Spiel wird nämlich nicht mit einem normalen Joypad gesteuert, sondern mit Bongos, die du dir zwischen die Schenkel klemmst!

Das Ganze funktioniert so: Aus den Lautsprechern tanzen 31 Musikstücke, dazu laufen rollende Fässer quer über den Bildschirm. Die Symbole darauf zeigen an, was der Spieler tun soll: Beim Sternsymbol in beide Hände klatschen, beim rosa Kreis beide Bongos gleichzeitig schlagen, beim roten beziehungsweise gelben Halbkreis die linke oder rechte Trommel

klopfen. Wer Mogeleyen zugetan ist, kann auch immer beide Bongos schlagen – das klappt leider etwas zu gut. Das Spiel benotet, ob man die Trommeln super, gerade so oder gar nicht getroffen hat; je präziser, desto mehr Punkte, logo.

Vier Spiele-Modi halten den Hobby-Perkussionist bei Laune. So gibt's bei »Street Performance« zusätzlich zu Punkten für taktgetreues Bongospiel Münzen mit denen Boni wie neue Lieder, Movies und Minigames freigeschaltet werden können. Im »Challenge Mode« laufen mehrere Songs am Stück. Der Daddler gelangt nur zum nächsten Lied, wenn er im aktuellen Musikstück genug Punkte erreicht. Der »Vs. Mode« ist ein sehr unterhaltsamer Zwei-Spieler-Modus, in dem Bongospieler gegeneinander antreten können. Bald entbrennt ein heißer Wettstreit: Wer trifft die Töne, wer die POW-Blöcke? Denn POW heißt, ein bisschen was von der Punktezahl des Gegners abzwacken.

Partyspaß verbirgt sich hinter dem »Jam Session Mode«: Vier Spieler trommeln um die Wette, einfach nur so. Damit das richtig klickt, sollte aber jeder Teilnehmer seine eigenen



DONKEY K

»DIESER TITEL HAT DEN RYTHMUS IM BLUT. ZUR MUSIK DIE TROMMELN SCHLAGEN UND PUNKTE ABRÄUMEN, DASS HAT WAS.«



Im Hintergrund trudeln die Ballons vorbei ...

Alles nur geklaut: Hier ein Bild aus dem PS2-Oldie »Taiko No Tatsujin«. Sehr ähnlich, oder?

Spaßig: Um die Wette trommeln im Vier-Spieler-Modus

Bongos mitbringen. Das ist allerdings ein teurer Spaß: Für drei Zusatz-Bongos muss man dem freundlichen Verkäufer gut 100 Euro in die Hand drücken. Okay, der Gamecube-Controller ist als Trommel-Ersatz zugelassen, aber damit macht der Rhythmustest bei weitem weniger Spaß.

Optische Highlights setzt »Donkey Konga« keine. Die Grafik fällt eher unter die Kategorie »Nicht schön, aber zweckmäßig«. Wirklich hübsch anzuschauen sind eigentlich nur Donkey Kong und seine Brüder, die in den Bildschirmecken sitzen und nachahmen, was der Spieler so trommelt. Dafür hat »Donkey Konga« eine unerschöpfliche Liste freispielbarer Extras im Gepäck: Die Vielzahl origineller Spiel-Modi mit unzähligen Boni bieten genug Abwechslung für Tage und

Wochen. Dazu kommen witzige Ideen wie etwa das Titellogo, das im Takt zum Trommelschlag mitwippt.

Dank drei verschiedener Schwierigkeitsstufen können Spieler jeden Alters Spaß haben. Allerdings sind die Herausforderungen in keinerlei Rahmenhandlung eingebunden und nach ein paar Tagen durchweg locker zu meistern. Die Gefahr ist groß, dass der Bongo-Controller bei Einzelspielern nach drei bis vier Tagen im Regal verstaubt. Die Wertung bezieht sich daher auf die Teilnahme von mindestens zwei Spielern. Denn je mehr Teilnehmer, desto größer ist der Unterhaltungswert: Den anderen mit Beleidigungen aus dem Takt bringen oder sich anfeuern und auf die Schulter klopfen – halt zusammen feiern, das ist »Donkey Konga«!

SEBASTIAN WEIDENBECK



Singen wie Atomic Kitten: Playstation-2-Besitzer trällern bei »Singstar« um die Wette

MIKROFON VS. BONGO

LIEBER SINGEN ODER TROMMELN?

Besitzer einer Playstation 2 haben seit einigen Monaten Spaß mit einem originellen Musik-Game: »Singstar« heißt die Karaoke-Herausforderung, die komplett mit zwei Mikrofonen und 28 Titeln von Sony Music ausgeliefert wird. Die Musikauswahl orientiert sich stärker an den nationalen und internationalen Charts, als das bei »Donkey Konga« der Fall ist. Ricky Martin steuert »Livin' la Vida loca« bei, Madonna ihr »Like a Virgin«. Dazu kommen Titel aus deutschen Landen, zum Beispiel »Someday« von den No Angels und »Sie ist weg« von den Fantastischen Vier. »Donkey Konga« setzt dem 31 bunt gemischte Titel entgegen: »All the small Things« von Blink 182, eine Latin-Version des »Zelda«-Themas, Evergreens wie »Don't stop me now«, »Wild Thing«, »Back for good« von Take That und Nenas »99 Luftballons«. Und »Singstar« geht so: Während die Playstation 2 Lieder abrudelt, nehmen zwei Spieler die Mikrofon in die Hand und trällern den Text dazu. Die Konsole bewertet, wer die Töne am besten trifft. Ein Heidenspaß, der tatsächlich einen praktischen Nutzen hat: Mit der Zeit werden die schrägen Töne seltener, und so etwas wie hörenswerter Gesang stellt sich ein. Allerdings frustriert »Singstar«, wenn man nicht ein gewisses Maß an stimmlichem Talent mitbringt. »Donkey Konga« ist da einfacher in den Griff zu kriegen: Ein bisschen Rhythmusgefühl und der Spaß kennt keine Grenzen.

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

DONKEY KONGA

SPASSIGER MUSIKTITEL MIT TOLLEM CONTROLLER



GRAFIK
Kunterbunter Augenschmaus.
50/60-Hz-Video.



SOUND
Super, wie es sich für einen Musiktitel gehört, auch in Surround.



GAMEPLAY
Tolle Steuerung, abwechslungsreich.



SPIELSPASS
Dauerspaß dank feinem Mehrspieler-Modus.



BESONDERHEIT
Der Bongo-Controller ist genial!

ALTERNATIVE

Schweres Musikspiel für die Playstation2.



»GITARRO-MAN«

STANDPUNKT

Als Partygame ist »Donkey Konga« einzigartig! Im richtigen Rhythmus auf die Bongos zu klopfen ist der Hit.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.7

DAS PARTYGAME DES JAHRES.
EIN SPIEL MIT RHYTHMUS
IM BLUT!



DONKEY KONGA 2: HIT SONG PARADE

Hobbymusiker aufgepasst!

CUBE

INFORMATION

DONKEY KONGA 2: HIT SONG PARADE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NAMCO

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

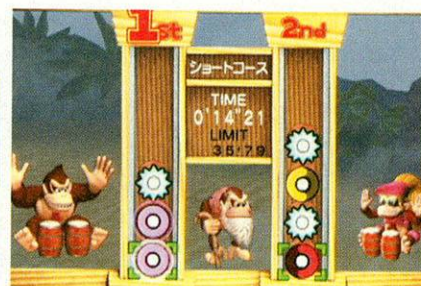
SPIELER: 1-4

SPEICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE JAPANISCH

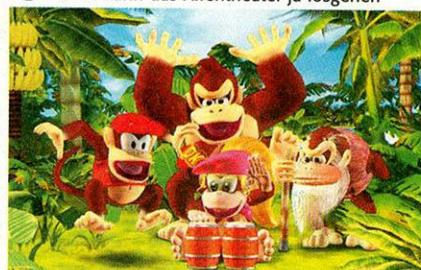


Trommeln als Passion: »Donkey Konga 2« macht's möglich



Ulkige Minigames sorgen für jede Menge Abwechslung

Die ganze Sippschaft ist angetreten; dann kann das Affentheater ja losgehen



Der Trommelspaß mit Donkey Kong und Co. geht in die zweite Runde

DAS LEBEN

ist unfair: Endlich rückt das erste »Donkey Konga« für uns Europäer in greifbare Nähe, da trommeln japanische Gamecube-Besitzer schon zu »Donkey Konga 2«. Wieder liegt dem Spiel ein genialer Bongo-Controller bei, der zwei Trommeln und ein Mikrofon kombiniert. Man trommelt und klatscht zur Musik. Symbole auf dem Bildschirm verraten, welche Aktion angebracht ist. Das Prinzip kennt man aus dem ersten Teil. Aber eine gute Fortsetzung bietet natürlich mehr. Mehr Musik zum Beispiel. Knapp 30 Titel wollen durch rhythmisches Trommeln freigespielt werden. Die Spanne reicht von gefürchtem Japan-Pop Marke »Wai ni Natte Odorou« über bekannte Anime-Melodien (etwa das Intro von »Gundam Seed«) bis hin zu Konsolen-Evergreens wie dem »Zelda«-Thema, in diesem Fall in einer mitreißenden Swing-Version.

Der zweite Teil baut mit interessanten Ideen auf den Vorgänger auf. Wer gegen einen Freund trommelt, kann beispielsweise nach dem »Pa-

pier, Stein, Schere«-Prinzip Boni sammeln und damit dem Gegenspieler auf einen Rutsch jede Menge Punkte rauben. Wer lieber miteinander Spaß haben will, wählt den »Share-Mode«: Hier teilen sich zwei Spieler eine Bongo, der eine klatscht, der andere trommelt. Nicht ganz so prickelnd: Der »Adlib-Modus«. Hier kann man quasi im Freestyle, also nach eigenem Ermessen die Trommel vertrimmen. Wenn die entstandenen Klänge zum Lied passen, hagelt es Punkte. Fade Sache, obwohl witzige Figuren durch das Bild tanzen.

Mehr Spaß machen da schon die neuen Minigames. Im »Taru-Taru Race« können bis zu vier Spieler gleichzeitig ihre Schnelligkeit beweisen. Verschiedene Aktionssymbole müssen durch trommeln oder klatschen möglichst schnell abgearbeitet werden. Wer am schnellsten trommelt, räumt ab. Witzig ist auch der »Rhythm Keeper«: Im Stil des alten MB-Games »Sensō« müssen sich der oder die Spieler eine ständig länger und komplexer werdende Abfolge von Symbolen einprägen und diese dann per Trommel korrekt wie-

dergeben. Wer's verbockt fliegt raus.

Wirklich viel Neues bietet »Donkey Konga 2« also nicht, vor allem bei der Grafik hätte Hersteller Namco ruhig nachlegen können. Und warum fehlt nach wie vor ein ernst zu nehmender Story-Modus für Einzelspieler? Wenn man allein trommelt, ist bald die Luft raus. Als Partygame ist »Donkey

Konga 2« dafür kaum zu toppen. Aber Achtung: Die Menüs sind deutlich verzwickter aufgebaut als im Vorgänger, die Navigation fällt ohne Japanisch-Kenntnisse überraschend schwer.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

DONKEY KONGA 2: HIT SONG PARADE

MUSIKTITEL MIT FREUDIGEM BONGO-GEKLOPPE



GRAFIK
Zweckmäßig und ansehnlich.



SOUND
Die meisten Lieder sind richtig klasse.



GAMEPLAY
Simpel, aber genial.



SPIELSPASS
Dauerspaß im Mehrspieler-Modus.



BESONDERHEIT
Der Bongo-Controller ist innovativ wie eh und je.



TESTNOTE

8.9

DER ZWEITE TEIL DES
MUSIKTITELS BEGEISTERT DURCH
SINNVOLLE VERÄNDERUNGEN.

Für die »Virtua Fighter«-Serie erfand Sega 1994 das Fighting in 3D. Ableger der Serie gibt es für folgende Konsolen: Mega Drive 32X, Saturn, Dreamcast, PC und Playstation 2. Sind aber alles reinrassige Fightgames ohne Elemente eines Abenteuers.



VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION

CUBE

INFORMATION

VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION**PUBLISHER:** SEGA**HERSTELLER:** SEGA**PREIS:** 55 EURO**HERKUNFT:** JAPAN**SPIELER:** 1**SPEICHER:** 7 BLÖCKE**SPRACHE:** ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE JAPANISCH

UNKLAR



ERHÄLTICH



UNKLAR


 Bezugsquelle:
www.play-asia.com


Prügel im Cyberspace



⬆ Warum einen Gegner verprügeln, wenn man es mit vier Typen aufnehmen kann?



⬆ Wenn da mal nicht Akira die Arena betritt ...

⬇ Man muss kein Japanisch können. Aber es hilft!



Ein neues Fightgame für den Cube? Ja, fast!

IN FERNER

Zukunft reisen Menschen per Internet von Ort zu Ort. Sie schlüpfen in einen Virtual-Reality-Anzug, beamen sich in den Cyberspace und messen ihre Kräfte in künstlichen Arenen – so will es »Virtua Fighter: Cyber Generation«. Dumm nur, wenn Cyberschläger das Medium für sich beanspruchen. Dann muss ein junger Held her, der die Fieslinge in Zweikämpfen bezwingt. Die Reise führt unseren Helden durch düstere Hinterhöfe, schäbige Bars, menschenleere Einkaufszentren und graue Straßen. Springen, hangeln, hüpfen, Wände entlanglaufen und mit Hilfe einer Energiepeitsche große Distanzen überbrücken: Man bewegt sich nach Jump'n'Run-Art durch die Kulissen und hat prinzipiell alle Bewegungsfreiheit der Welt. Ab und zu beamen sich Gegner in den Weg, der Fight beginnt.

Tatsächlich ist der Weg der Faust durch linear aneinander gekettete Herausforderungen vorgezeichnet. Verlaufen? Davor bewahrt einen die Karte. Dauernd rennen dem Spieler Wachen, Roboter und Bossgegner vor die Nase

und betteln darum, mit Tritten, Schlägen und der Lichtpeitsche eine über den Latz zu bekommen. Das Combo-System ist in seiner Komplexität bei weitem nicht mit dem anderer »Virtua Fighter«-Titel vergleichbar. Dafür lässt sich die Peitsche auch als praktisches Fortbewegungsmittel nutzen, so wie eine moderne Liane. Überhaupt geht die Steuerung locker von der Hand. Man hat schließlich auf dem Übungsparcours ausreichend Gelegenheit zum Training.

Auch wenn sich dieses »Virtua Fighter« grundlegend von allen bisherigen Folgen der Serie unterscheidet, können sich Kenner der Reihe auf einige Déjà-vu-Erlebnisse einstellen. Von A – wie Akira – bis V – wie Vanessa – trifft man auf alte Bekannte, misst sich mit ihnen und übernimmt im Fall eines Sieges die besten Moves. Das reicht von harten Stoßattacken bis hin zu so genannte Drunken-Master-Techniken. Von diesem Tuning-Feature abgesehen spornt aber wenig dazu an, den Titel mehr als einmal durchzuspielen. Geheime Extras, ein Zwei-Spieler-Modus oder gar Online-Fights fehlen ebenso

wie der harte Look des originalen »Virtua Fighter«: Sega spült den Erwachsenen-Look der Serie weich, so sehen die Figuren beinahe schon kindisch aus. Den Kulissen fehlt es an Details, dafür kann man große Teile davon zerstören. Bei Fights gehen Glasscheiben zu Bruch, Zäune zerbrö-

seln und vieles mehr. Und mangelnde Japanisch-Kenntnisse stören kaum. Klar, man verpasst die Story, aber die Action kann sich trotzdem entfalten. Ist letztlich also schon bedauerlich, dass Sega einen Deutschland-Termin frühestens für April 2005 ins Auge fasst.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION

ACTION-ABENTEUER MIT ROLLENSPIEL-ELEMENTEN



GRAFIK
Kulissen und Figuren schlicht, aber starke Effekte.



SOUND
Unauffällig: Techno- und Rock, auf Wunsch in Surround.



GAMEPLAY
Prima Steuerung, unkomplizierte Abläufe.



SPIELSPANNE
Einmal beendet verstaubt dieser Titel im Schrank.



BESONDERHEIT
Dem Protagonisten Fightmoves beibringen, das hat was.

TESTNOTE

7.5

DER MIX AUS FIGHTING UND
ABENTEUER BLEIBT UNTER
SEINEN MÖGLICHKEITEN.



CUBE

INFORMATION

MEGA MAN ANNIVERSARY COLL.

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: CAPCOM

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 1 BLOCK

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
ENGLISCH, KEINE SPRACHAUSGABE



UNKLAR



ERHÄLTICH



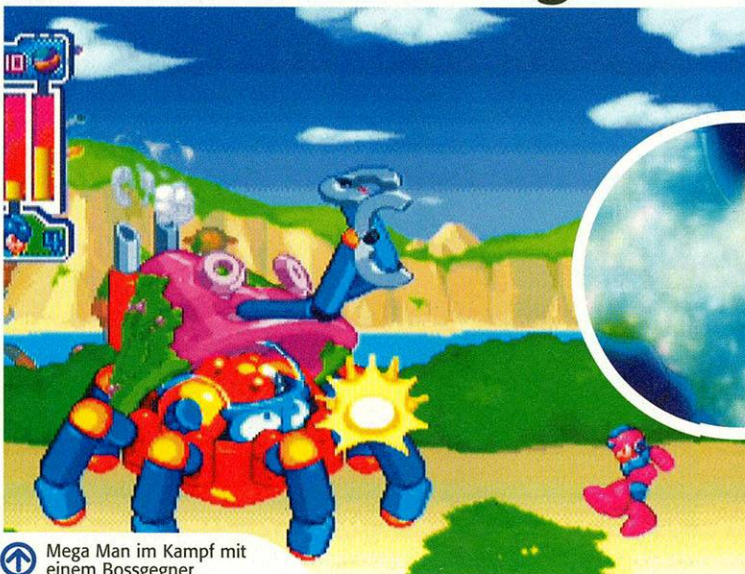
ERHÄLTICH



Bezugsquelle:
www.play-asia.com



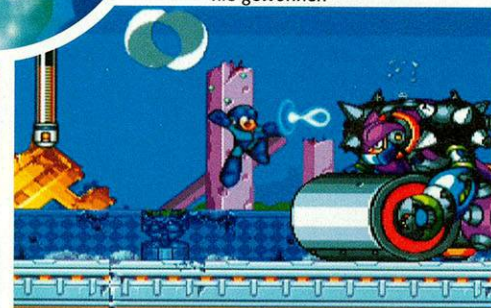
Helden-Geburtstag!



Mega Man im Kampf mit einem Bossgegner



- Die Retro-Grafik hat im Lauf der Jahre an Charme verloren
- An die nervigen Geschicklichkeitsprüfungen werden wir uns wohl nie gewöhnen



MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

Mega Man hat Geburtstag, und zur Feier gibt's eine Retro-Sammlung

DER WACKERE

Mega Man zählt zu den erfahrenen Helden der Videospiel-Branche. 17 Jahre hat der Kerl inzwischen auf dem Buckel und nicht 15, wie auf der Packungsrückseite behauptet wird. Egal, die Schöpferfirma Capcom nimmt dies zum Anlass, den blauen Roboter mit einer Sammlung von zehn Spielen zu würdigen. Grundsätzlich gleichen sich die Action-Jump'n'Guns wie ein Ei dem anderen: Mega Man hüpf und schießt sich durch mal mehr, mal weniger farbenfrohe 2D-Welten und verarbeitet mit seiner Laserkanone Horden von Robotergegnern zu Schrott. Der Tradition des Genres gemäß bewacht jeweils ein Bossgegner das Ende jedes Abschnitts – und für Siege winken Feuer- oder Eisstrahler plus Exoten wie Schlangenwerfer und Magnetkanonen. Super-schurke Dr. Wily gibt jeweils den finalen Gegner ab.

Spielbar sind von Anfang an nur die »Mega Man«-Teile eins bis acht. Bei den ersten sechs Titeln handelt es sich um steinzeitliche NES-Klassiker, die reichlich karg, trist und ohne optische Höhepunkte daherkommen – wie halt vor zehn bis 15 Jahren Videospiele aussahen. Beim siebten Teil handelt es sich um ein visuell

schon ordentliches Super-Nintendo-Game, und das letzte Spiel stammt von der Ur-Playstation und sieht dementsprechend okay aus. Der größte Ansporn steckt aber hinter den zwei bisher in Europa unveröffentlichten Titeln »Mega Man: The Power Battle« und »Mega Man 2: The Power Fighters«. Sie freizuspielen reizt umso mehr, als hier sogar zwei Spieler gegeneinander antreten können. Laut dem Packungstext sollte dies zwar für die komplette Kollektion zutreffen, aber es stimmt leider nicht: Die meisten Spiele haben nur einen Einzelspieler-Modus. Entwicklerinterviews, Artworks und weitere Boni sind hübsch anzuschauen, aber ohne Besonderheiten.

Wie jede Retro-Kollektion so leidet auch diese unter dem veralteten Spielprinzip. Das Gameplay der acht Teile unterscheidet sich letztlich kaum, nur die Qualität der Grafik und ein paar Story-Elemente (sprich Sprechblasen zwischen einzelnen Etappen) sorgen für Abwechslung. Hinzu kommt, dass der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad dem Spieler stellenweise Tränen der Verzweiflung in die Augen treibt. Außerdem hüpf man wegen der etwas ungenauen Steuerung häufig mal schuldlos in Abgründe – vor

allem, weil Sprung- und Feuertaste sehr gewöhnungsbedürftig auf den Controller gelegt und nicht einmal umkonfigurierbar sind. Im so genannten Navigations-Modus zeigen Pfeile, welche Richtung Mega Man einschlagen sollte, und Ausrufezeichen warnen vor Gefahr. Kann helfen, muss aber nicht. Akustisch kommt wenig Freude auf: Das Spielgeschehen wird von

stumpfsinniger Techno-Musik begleitet, die sich während der zehn Teile kaum verändert. Wahrscheinlich knüpft Capcom deshalb den Release der Sammlung in Deutschland an den Erfolg der im Nachmittagsprogramm von RTL 2 laufenden Fernsehserie, welche Kids wieder auf Helden heiß machen soll.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

JUMP'N'GUN FÜR RETRO-FANS



GRAFIK
Von schlecht bis okay.



SOUND
Eintöniger Techno-Sound, lausige Effekte.



GAMEPLAY
Leichter Einstieg, aber schwer. Unhandliche Steuerung.



SPIELSPASS
Bis alle Extras freigeschaltet sind, vergehen Monate.



BESONDERHEIT
Zwei freispielfähige, bislang unveröffentlichte Titel.

TESTNOTE

6.0

2D-JUMP'N'GUN FÜR NOSTALGIKER.

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment

Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

PS One® | PlayStation 2® | Xbox™



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

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

www.bigben-interactive.de

CUBE

ADVANCE



NEUER DADDEL-SPASS FÜR UNTERWEGS

Mobile Spiele: Für alle Liebhaber des handlichen Videospiels haben wir auf den folgenden Seiten wieder die besten Games für die Hosentaschen-Konsole zusammengefasst. Mit dabei sind zwei neue »Pokémon«-Games und Mario als Golfchampion. Abschlag!

CUBE

INFO

PUBLISHER: DISNEY
HERSTELLER: ASM
GENRE: ACTION
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DIE KÜHE SIND LOS

IN DISNEYS gleichnamigem Zeichentrick-Werk hoppeln drei freche Kuh-Ladys, eine schlecht gelaunte Ziege und ein schlagfertiges Pferd durch den Wilden Westen. Die dazu passende Adaption für den Game Boy Advance ist ähnlich geartet, verzichtet aber – trotz des Titels! – auf die drei Rindviecher: Man hüpf lediglich mit dem schrulligen Ziegenbock Jeb durch Colorado und keilt mit Buck, dem Hengst, serienweise Banditen nieder. Die 15 simpel gestrickten Geschicklichkeitstests sind mit etwas Text und einer Hand voll Standbildern zu einem routinierten Gesamt-

werk verknüpft. Dass Jeb im Spielverlauf Doppelsprünge lernt und Wildschweine mit Maiskörnern k.o. spuckt, wird wohl nur jüngere Tierbändiger begeistern. Genrekenner werden dagegen neuartige Herausforderungen vermissen und sich fragen, weshalb sie den Titel nochmals durchspielen sollten. Mangels Geheimkammern fehlt jeder Ansporn dazu – genauso wie übrigens ein Zwei-Spieler-Modus und eine Speicherbatterie. Fortschritte lassen sich nur per Passwort verewigen, Highscores gar nicht.

CUBE URTEIL 6.5



Per Bocksprung erobert Jeb die Prärie



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

CUBE

INFO

PUBLISHER: ATARI
HERSTELLER: BANDAI
GENRE: BEAT'EM'UP
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



EIN BLITZSCHNELLES Fightgame, das Anime-Fans gefallen wird. Klar, dass alle bekannten Charaktere aus der TV-Serie gewählt werden können, um sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Neben einem spannenden Story-Modus, der zwischen den Kämpfen die Geschichte der »Dragon Ball Z«-Saga erzählt, wartet ein praktischer Übungsteil, in dem der Spieler die Moves seiner Spielfigur kennen lernt. Daneben gibt es einen Z-Battle-Mode, in dem Einzel- oder Team-Matches bestritten werden können, sowie ein Herausforderungs-Modus, in dem verschiedene Gegnerkonstellationen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade besiegt werden müssen. Spezialangriffe werden sogar mit Sprachausgabe und einer kleinen Animation des Helden angezeigt. Die 2D-Grafik stört nicht, sondern macht das Feuerwerk an Energieblitzen und schnellen Angriffen nur übersichtlicher. Bei der Steuerung gibt es indes leichte Defizite, da die Spezialangriffe aufgrund mangelnder Köpfe recht umständlich einzugeben sind. Fans werden trotzdem ihren Spaß haben, besonders in packenden Link-Matches.

CUBE URTEIL 7.4



Diese Schockwelle ist richtig gefährlich

CUBE
INFO
 PUBLISHER: ATARI
 HERSTELLER: ATARI
 GENRE: SAMMEL
 KARTENSPIEL
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DUEL MASTERS SEMPAI LEGENDS

ENDLICH GIBT'S eine Alternative zu den »Yu-Gi-Oh«-Sammelkartentiteln für den Game Boy Advance. 180 Karten können in »Duel Masters Sempai Legends« gesammelt und getauscht werden. Ziel des Spiels ist es, eine besonders seltene Spielkarte wieder zu finden, welche von einem unbekannten Dieb entwendet wurde. Unterwegs warten unzählige Gegner, die dein taktisches Können testen wollen. Zusätzlich gibt es sieben Turniere, die es zu meistern gilt, um der ultimative Kartenspieler zu werden. Im Kampf werden mittels Mana-Kraft so genannte Angriffs- und Blockmonster beschwört. Erstere zerstören die fünf Energieplatten, welche die Lebenskraft des Gegners darstellen. Und mit den

Blockmonstern versuchen Gegner und Spieler genau dies zu verhindern. Es ist also wichtig, das richtige Mittelmaß zwischen Angriff und Verteidigung zu schaffen, damit sich die Kräfteverhältnisse nicht plötzlich in den rundenbasierenden Schlachten wenden. Durch solch taktische Elemente macht dieses Spiel richtig Laune und ein Multiplayer-Modus via Link-Kabel bietet nette Abwechslung zum packenden Story-Modus. Klar, dass per Link nicht nur Schlachten bestritten, sondern auch Karten getauscht werden können. Nur schade, dass - wie bei den »Yu-Gi-Oh«-Titeln - die Grafik nicht wirklich überzeugt.

CUBE
URTEIL
7.1



Block- und Angriffsmonster schützen und verteidigen den Spieler



Mit Mana lassen sich Zauber und Kreaturen beschwören

CUBE
INFO
 PUBLISHER: NINTENDO
 HERSTELLER: NINTENDO
 GENRE: JUMP'N'RUN
 SPIELER: 1-4
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

IN DER ruhigen Spiegelwelt ist auf einmal die Hölle los. Monster überall und böse Bossgegner, welche das Land unterdrücken. Der Spieler hat dem nur eins entgegenzusetzen: Einen schier unendlichen Appetit gepaart mit Teamgeist. Denn die kleine Kugel besiegt ihre Feinde nicht durch Hüpfattacken, sondern saugt sie auf und würgt sie hinunter. Dank der putzigen Grafik wirkt dies aber keineswegs brutal. Frisst der Recke einen Gegner mit besonderen Fähigkeiten, kann sich Kirby dessen Kräfte borgen. So mutiert das wehrlose Kügelchen zum Ninja-Kämpfer, Bogenschützen, Schwertkämpfer oder zur Rakete. Da kommt schnell Stimmung und Spielspaß auf, wenn der Spieler Kirby durch die feinen 2D-Level steuert. Und wenn es bei Bossfights oder heranstürmenden Gegnermassen zu gefährlich wird, kann der Spieler auch Hilfe per Funkgerät rufen. Dann stürmen drei weitere Kirbys den Bildschirm und mit vereinten Kräften geht's dann gegen den Feind. Wenn die drei Kollegen über mit Link-Kabeln verbundene GBAs von Freunden gezoxt werden, macht das Ganze natürlich gleich viermal so viel Spaß.

CUBE
URTEIL
7.7



Dieser Bossgegner wirkt knuffig, kann aber gut austreten

Ist der Feind verschlungen, übernimmt Kirby dessen Fähigkeiten

SPIDER-MAN 2

CUBE
INFO
 PUBLISHER: ACTIVISION
 HERSTELLER: ACTIVISION
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DANK DIESES Titels ist es GBA-Daddlern jetzt möglich, in die Fußstapfen des berühmten Marvel-Helden zu schlüpfen. Mit Superkräften verschießt der Spieler Spinnenfäden, klettert Fassaden empor, teilt Schläge und Kickangriffe aus, durchsteift Manhattan und jagt Verbrecher. Hauptgegner ist - wie im Film - natürlich Oberbösewicht Doc Ock. Um Recht und Ordnung wiederherzustellen, kämpft sich der Spieler durch die New Yorker Kanalisation, Labore und natürlich per »Spinnenexpress« durch die Häuser Schluchten der Stadt. Die verschossenen Fäden haften an Wänden und so kann sich Spider-Man - ähnlich wie Tarzan im Dschungel - von

Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer schwingen. Die 3D-Grafik ist dabei ein echtes Highlight, was aber leider nicht auf das gesamte Spiel zutrifft. Manche der Level sind in 2D gehalten und wirken eher trist. Aber spannende Bossfights machen das wieder wett, und der Spieler fühlt sich als echter Held. Besonders Fans des sympathischen Helden wieder Willens werden den Titel lieben. Nicht zuletzt deshalb, weil die Handlung des Games sich exakt an die Filmvorlage hält.

CUBE
URTEIL
8.0



Mit Spinnenfäden geht's durch die New Yorker Häuser schluchten

Das ist doch zum die Wände hoch gehen

Highlight der zwei neuen »Pokémon«-Editionen sind die Mehrspieler-Funktionen. Zwei Spieler können ihre Pokémon tauschen, zwei oder vier Spieler kämpfen oder chatten. Bis zu 40 Spieler können sich an einem virtuellen Treffpunkt verabreden – der Wireless Adapter hält Kontakt!



POKÉMON FEUERROTE EDITION / BLATTGRÜNE EDITION

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: SAMMEL-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: 1. OKT 04



CUBE
STAR
GAME

Zurück zu den Wurzeln

SATOSHI TAJIRI, der Pokémon-Erfinder, hat sicher nicht erwartet, dass er mit den kleinen Wesen solch einen Boom auslösen wird. Zahllose Spiele sind inzwischen für Nintendo-Konsolen wie das N64, den Gamecube und natürlich den Game Boy Advance erschienen. Doch angefangen hat alles vor knapp vier Jahren auf dem Game Boy: Die Editionen »Blau« und »Rot« waren der Ausgangspunkt für das Pokémon-Phänomen. Die blaue Version trug in Japan allerdings den Namen »Grün«, daher jetzt der Namenswechsel.

Schon damals bereiste man mit einem Helden die Wälder, Inseln und Städte des Fantasy-Reichs Kanto, immer auf der Suche nach den so genannten Pokémon: Streiflustige Tierchen, die der Spieler abrichtet, dressiert und in den Kampf schickt. Der Reiz daran ist, sie alle zu fangen und sie bei Auseinandersetzungen Erfahrungspunkte sammeln zu lassen. So werden die Pokémon im Lauf der Zeit immer stärker.

Bei den neuen Editionen »Feuerrot« und »Blattgrün« handelt es sich um Remakes dieser beiden allerersten Pokémon-Titel, nur diesmal für den Game Boy Advance. Das altbewährte Spielprinzip erwacht durch zahlreiche Verbesserungen zu neuem Leben. Auf den ersten Blick fällt die verbesserte Grafik auf, die an den GBA angepasst wur-

de. Die Pokémon, ihre Kämpfe und Attacken sehen nicht atemberaubend aus, sind aber sauber animiert und einen kleinen Tick hübscher als in den Editionen »Rubin« und »Saphir«. Die Umwelt wirkt vergleichsweise farbenfroh. Mit optisch großartigen Rollenspielen wie etwa »Shining Soul« kann sich die hier präsentierte Vogelperspektive aber nicht messen. Trotzdem: Bei Spielbeginn erwacht sofort wieder das Jagdfieber, und die Hatz auf die knuffigen Tierchen kann beginnen. Aber die Pokémon-Jagd ist nicht länger eine männliche Domäne: Der Spieler kann entscheiden, ob er als Junge oder Mädchen die Reise antreten will. Leider beeinflusst diese Wahl nicht die Story der Spiele. Eine weitere Neuerung ist, dass die Pokémon von den Editionen »Rubin« und »Saphir« per Link-Kabel von einem anderen Game Boy Advance übertragen werden können. Erfreulich für Neulinge im Pokémon-Universum: Man kann per Hilfe-Menü ganz leicht Tipps zu Kämpfen und Steuerung erhalten.

In beiden Editionen stehen das Feuer-Pokémon Glumanda, das Pflanzen-Pokémon Bisasam und das Wasser-Pokémon Schiggy bereit. Mit Mauzi, Sandana, Flegmon und 24 weitere Pokémon sieht das anders aus, denn die gibt es nur in der Version »Blattgrün«. In der »Feuerrot«-Edition sind

wiederum andere Tierchen exklusiv. Wahre Fans müssen sich also beide Spiele kaufen oder besser einen Tauschpartner finden: Dank neuer reizvoller Mehrspieler-Optionen kann man ab jetzt nicht mehr nur per Link-Kabel Pokémon von einem GBA auf den anderen übertragen. Beiden Spielen liegt ein Wireless Adapter bei, der einfach hinten an den GBA angeklippt wird und der drahtlos sowie komfortabel Verbindung zu Mitspielern aufnimmt. Wir haben das auf zehn Meter Entfernung geprüft, laut Hersteller beträgt die Reichweite aber sogar mehrere hundert Meter. Jetzt kann man Kämpfe ausfechten, Pokémon tauschen und sogar chatten. Das macht jede Menge Spaß und die eigentlich für Einzelspieler gedachten Titel zu tollen Multiplayer-Spielen. Gut 200 Pokémon sind in der Welt von Kanto verstreut. Was Sammler begeistert: Wer die »Feuerrote Edition« oder die »Blattgrüne Edition« mit älteren Pokémon-Spielen für den GBA oder mit dem Gamecube-Titel »Pokémon Colosseum« koppelt, kann mit etwas Geduld wirklich alle Taschenmonster finden, die das Pokémon-Universum hergibt.

CUBE
URTEIL
8.6

SEBASTIAN WEIDENBECK



check and organize POKÉMON that are
traveling with you in your party.



Der Wireless Adapter liegt beiden Editionen bei



Tausche POKÉMON mit einem
Mitspieler via GBA Game Link-Kabel.

Übung macht den Meister

Je besser das Handicap des Spielers, desto mehr Erfahrungspunkte gibt's am Ende einer Golfrunde. Mit ihnen können Schlagkraft, Schlägerkontrolle und Spin aufgebessert werden.



⬇️ Jawohl, das Ding ist auch eine ernst zu nehmende Golf-Simulation!



⬆️ Mario haut zu: Die Animationen sind eine Augenweide

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: SPORTSPIEL

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: 17. SEP 04



⬆️ Siege sind gar nicht so leicht zu erkämpfen



Überraschung: Dieser Golfspaß ist mit Rollenspiel-Elementen angereichert!

EIN NEUER TAG bricht an im Pilzkönigreich. Vor den Toren der Golf-Universität wartet eine Heerschar wissbegieriger Schüler darauf, aufgenommen zu werden. In dieser Traube stehen auch ein Junge und ein Mädchen, die Einlass erbeten, der ihnen natürlich gewährt wird. Hier, zu Beginn des Story-Modus, kann sich der Spieler entscheiden, welche der beiden Figuren sein Golfspieler-Schicksal leiten soll. Die Schläge des Mädchens sind präziser, dafür aber nicht so kräftig. Beim Jungen verhält es sich genau umgekehrt. Doch die Wege des gemischten Doppels trennen sich nicht, wie man es nach solch einer Auswahl eigentlich erwartet. Denn im Story-Modus können alle Kurse und Turniere als Single oder Paar bestritten werden. Wird ein Grün im Doppel absolviert, übernimmt der Computer den zweiten Charakter und greift dem Spieler so unter die Arme. Team-Feeling kommt damit auch ohne einen leibhaftigen Partner auf.

Betrachtet man die hübsch animierten Areale, in denen der Ball durch die Luft fliegt, kommt Freude auf: Saftige 3D-Wiesen und grüne Wälder verzaubern mit einer Optik, die nie unübersichtlich wirkt. Steht der Spieler am Abschlag, kann er seinen Charakter aus der Nähe betrachten. Das Ergebnis

sieht richtig gut aus. Nach dem Schlag schwenkt die Kamera in die Vogelperspektive, um den Flug des Balls zu verfolgen. Aber der grafischen Schmankerl noch nicht genug: Sollte dem Spieler ein perfekter Schlag gelingen, wird eine Sterne sprühende Animation gestartet, und per Sprachausgabe gibt es ein dickes Lob. Keine Frage, das spornt an.

Zu Beginn der Golfer-Karriere wird man allerdings diesen Effekt selten genießen können, denn das Spiel ist gar nicht so einfach. Das Schwingen des Schlägers erfordert ein gutes Timing. Erst wird per Druck auf die A-Taste ausgeholt, dann, zum Ende des Schwunges, wenn der Schläger den Ball berührt, erneut mit A bestätigen. Das hört sich unglaublich kompliziert an, ist aber dank einer übersichtlichen Energieleiste halb so wild. Trotzdem kann der Ball immer noch in einem Bunker, Wald oder See landen, wenn der Wind nicht berücksichtigt wurde. So geht's dann durch mehr als zehn 18-Loch-Kurse wie »Links Course«, den »Palms Course« und andere, immer nett anzusehende Areale. Nach Beendigung jedes einzelnen Grüns winken Erfahrungspunkte, mit denen Schlagkraft, Kontrolle oder Spin der Schläge verbessert werden können. Golf mit Rollenspiel-Elementen? Das spornt an!

Bewegen sich die Charaktere durch die Umgebung der Golfschule, um mit Mitstudenten zu quatschen, wechselt der Bildschirm in die dazu passende Rollenspiel-Ansicht, wie man sie von »Sword of Mana« oder »The Legend of Zelda: A Link to the Past« kennt.

Außer dem Story-Modus warten noch weitere Herausforderungen. Ein so genannter Quick-Game-Modus etwa, in dem zum Spaß gegolft werden kann. Oder zahlreiche Minigames, bei denen bestimmte Aufgaben – wie den Ball durch Tore bugsieren oder möglichst weite Schläge ausführen – gemeistert werden müssen. Eine tolle Ergänzung zum Story-Modus. Zusätzlich können Charaktere wie Mario, Yoshi oder Prinzessin Peach freigespielt werden. Boni, wie man sie einfach lieben muss. Das absolute Highlight: Sowohl der Quick- als auch der Minigame-Modus können zu viert bestritten werden. Und das nicht nur im Link-Modus, sondern auch auf einem GBA, wobei die virtuellen Golfer dann hintereinander antreten. Solche Extras freuen den Spieler und ergänzen das grandiose Gesamtbild dieses Titels.

CUBE
URTEIL
8.7

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE

FEEDBACK

AUSGABE OKTOBER 04

MIT GROSSEN SCHRITTEN NAHT DER HERBST. DIE ABENDE WERDEN WIEDER LÄNGER, DIE SPIELEAUSWAHL GRÖßER. UND DER LESERBRIEF-ONKEL BEKOMMT GENUG POST, UM SICH DARAUS EINE DECKE FÜR DIE KALTEN NÄCHTE ZU SCHNEIDERN. VERBINDLICHSTEN DANK!

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

BURNOUT 3 AUSGEBREMST

Hallo, im Vorwort der Juli-Ausgabe habt ihr berichtet, dass »Burnout 3 Takedown« für den Gamecube angekündigt ist. Bei EA konnte man mir aber nichts in der Richtung bestätigen. Handelt es sich hier um ein Missverständnis?

ATTILA CAMDEVIREN

CUBE: Ganz und gar nicht. Ein »Burnout 3« für den Gamecube war tatsächlich im Gespräch. Nur hat Electronic Arts nach der E3 den Rückwärtsgang eingelegt und das Vorhaben in die Tonne



Du kannst was tun, damit »Burnout 3« doch noch für den Cube erscheint: Besuche das Forum des Cube-Magazins und nimm an der Petition teil!

getreten. Schade, gell? Finden wir auch und haben deshalb im Forum unter der Rubrik »Spiele-News« und dem Stichwort »Burnout 3 ausgebremst« eine Petition ins Leben gerufen, in der sich alle Empörten zu Wort melden können. Es ist ein bescheidener Anfang, aber alles fängt mal klein an. Also Protestler, besucht das Forum und sagt Electronic Arts durch eure Unterschrift, dass ihr »Burnout 3« wollt!

STÖRRISCHES WEIBSBILD

Ich bin Nintendo-Fan der ersten Stunde und habe jede Konsolen-Generation samt Spielen in luftdichten Plastikboxen verpackt aufbewahrt. Trotzdem zweifle ich immer mehr an der Zukunft Nintendos. Nach den Missern mit dem N64 (Cartridges, also bitte ...) ging das Elend mit dem Gamecube weiter. Das fängt schon bei den Mini-DVDs an, die man nicht mit einer Plastikhülle geschützt hat. Wie schnell greift ein Kind auf die Leseseite, damit ist das Ding kaputt. Dann die Spiele: nichts als Enttäuschungen. Anfangs war ich von »Metroid Prime« begeistert. Bis ich gemerkt habe, dass man pro Speicherstand nicht an verschiedenen Stationen speichern kann. Außerdem ist das Spiel bockschwer. Nach wochenlangen Versuchen bin ich beim

Omega-Piraten ausgestiegen und habe das Spiel aufgegeben. Ich bin doch kein Huhn, das bloß noch mit Reflexen weiterkommt! Den Gamecube habe ich an die Buben einer befreundeten Familie verschenkt. Und ihr solltet euch auch von Nintendo zurückziehen, bevor ihr Verluste macht.

PETER KOENIG

CUBE: Die gute Samus macht einem das Leben schwer, das stimmt schon. Aber so schwer nun auch wieder nicht. Außer man geht unpfleghch mit dem Datenträger um. Der ist aber eigentlich ziemlich robust. Wir haben hier in der Redaktion viel öfter Probleme mit den Datenträgern für die Playstation 2 oder Xbox als mit den Minidiscs für den Gamecube. Um ein Gamecube-Medium kleinzukriegen, muss man es schon in der Mikrowelle erhitzen und dann mit Stahlwolle polieren. Wir haben's ausprobiert, und zwar mit »Robocop«.

ICH WILL'S BILLIG

Hi CUBER, ich hätte zwei Ideen für euer Heft: 1. Ihr könntet doch mal ein »Player's Choice«-Special rausbringen. Ich kaufe diese Spiele sehr oft, weiß aber nie, ob sie gut sind oder nicht.

FANBOY N-FIGHTERS



SPIELESCHMIEDE

Hallöle, ich hab mich mal an ein noch bescheidenes Online-Browser-Spiel gewagt. Vielleicht hat der eine oder andere ja Lust das Spiel mal auszuprobieren und vor allem mir beim Beta-Testen zu helfen. Finden könnt ihr es unter dieser Web-Adresse: <http://mitglied.lycos.de/merandis/>

AYDRIAN AUS DEM FORUM

CUBE: Unsere Leser sind kreativ: Aydrrian zum Beispiel programmiert mal eben dieses schicke Web-Game »N-Fighters« aus dem Handgelenk.

Wir wollen deine SMS!

➔ IST DAS NEUE »LEGEND OF ZELDA« EIGENTLICH FÜR DEN GC-NEXT ODER NOCH FÜR DEN JETZIGEN GAMECUBE?

CUBE: Für den jetzigen Gamecube.

➔ WIE NENNT IHR EUCH EIGENTLICH, WENN ES KEINEN GAMECUBE MEHR GIBT?

CUBE: Da sind noch einige Jahre hin. Antwort folgt dann.

➔ WARUM ERSCHEINT »CUBE« NUR ALLE FÜNF WOCHEN? NORMALERWEISE MÜSSEN ES DOCH VIER WOCHEN SEIN.

CUBE: Sagt wer? Merke: Mit dem Strom schwimmen nur die toten Fische.

➔ ICH HOCK GERADE NEBEN JEMANDEN, DER DEN GAMECUBE NICHT MAG. WAS SOLL ICH MACHEN?

CUBE: Verkauf ihm zehn Cube-Absos, dann bist du unser Held.

➔ HEY, CUBE. WÜRDET IHR OLIVER POCHER MIETEN?

CUBE: Na. Wieso? Hast du einen zu vermieten?

➔ IT'S ME, MARIO. ZIEH MIR GERADE CUBE 07/04 REIN, ABER ICH FIND DIE ZUGANGSCODES FÜR DIE VIDEOS NICHT. WO SIND DIE BITTE?

CUBE: Auf der ersten Berichtseite jeweils unter dem Info-Hasten.

SMS-ECHE

JADES HANDY

➔ Wenn's beim Cube-Magazin was abzustauben gibt, erlebt die Kreativität unserer Leser ungeahnte Höhenflüge. Auch dieses Mal haben sich wieder unzählige Forum-User an unserem Gewinnspiel beteiligt, bei dem man Jade aus dem tollen Action-Abenteuer »Beyond Good & Evil« ein paar weise Worte in den Mund legen sollte. Der Gewinner heißt ... tatatataa: **Andreas »He-ro« Müller aus Ettenheim.** Glückwunsch zum neuen Siemens-Handy!



ab-Szenen vor; vielleicht den Autor des »Animal Crossing«-Textes?

NACHSPIEL

➔ Hallo! Ich wollte mal was zu dem Leserbrief des Xbox-Besitzers aus der letzten Ausgabe schreiben. Jetzt mit der Xbox zu prahlen, weil man da »Half Life 2«, »Doom 3« oder »Halo 2« spielen kann, grenzt an absolute Dummheit. Die Spiele sind doch für den PC prädestiniert, und nur Highend-PCs reizen die Spiele in ihrer Grafikpracht voll aus. Wenn ich diese Spiele auf der Xbox zocken müsste, würde ich mich schämen und ganz tief hinter meiner Xbox verstecken.

THOMAS KREIM

CUBE: Groß genug wäre sie ja ...

lassen muss, dass das Spiel auch für Mädchen ist, weil man mit putzigen Figuren in einer putzigen Welt putzige Sachen machen kann. Überrascht euch vielleicht, aber ich freue mich auf »Resident Evil 4«! Und ich gestehe, dass ich auch echt an »Animal Crossing« interessiert gewesen bin, bis der letzte Satz in eurer Vorschau mir Magenschmerzen verursacht hat. Es ist wirklich gemein von euch, alle Mädchen, die einen Controller in die Hand nehmen, als tiffige Tanten hinzustellen, die nur auf der Erde sind, um die Wirtschaft mit ihrem Verhalten anzukurbeln. Ihr macht sonst ja eine wirklich gute Zeitschrift, deswegen kann ich diesen einen Satz nicht verstehen.

KATHARINA KÄMMERER

CUBE: Wir finden es eigentlich nicht weiter schlimm, wenn ein Spiel wie »Animal Crossing« auch prima für Zockerinnen geeignet ist. Was ist schon dabei? Viel mehr gibt uns zu denken, dass du dich so auf »Resident Evil 4« freust. Wen stellst du dir bei den Kopf-

RESIDENT EVIL 4?

➔ Hallo ihr! Ich würde sehr gerne von euch wissen, wo ich »Resident Evil 4« bestellen kann. In Amerika und Japan wird es ja noch in diesem Jahr veröffentlicht. Da ich im Besitz des Programms »Action Replay« bin, könnte ich es auf meiner Konsole spielen. Wie sollte ich vorgehen, um das Importspiel zu kaufen?

MAHZUNI ÜSTÜN

CUBE: Eine gute Adresse für Importspiele ist www.playasia.com. »Resident Evil 4« kommt allerdings auch in den USA erst Anfang 2005 in den Handel. Momentan ist vom 11. Januar die Rede.



2. Könnt ihr nicht in jedem Heft zwei bis drei Seiten Low-Budget-Spiele testen, die vielleicht etwas älter sind, dafür aber einen günstigen Preis haben?

STEPHAN SCHRAFF

CUBE: Dein Wunsch ist uns Befehl: Ab der nächsten Ausgabe findest du in den News eine Liste mit den zehn besten Titeln aus der »Player's Choice«-Reihe – oder wie auch immer die Serien bei Electronic Arts und anderen Herstellern heißen.

FINAL FANTASY 7 FÜR GAMECUBE?

➔ Hallo Cube. Ist es vielleicht möglich, dass Square-Enix für den Gamecube ein »Final Fantasy« wie auf der Playstation 2 plant? Ich bin nämlich im Internet auf eine Spielhülle gestoßen, die den netten Aufdruck »Final Fantasy 7« trägt.

FRANK KEMP

CUBE: Dann hättest du auf der Hülle aber auch das PS2-Logo sehen müssen, das stolz darüber prangt. Sieht also eher schlecht aus. Das angeblich geplante »Guilty Wing« hat sich ja auch als flügelahne Zeitungsente herausgestellt und eine ordentliche Bruchlandung hingelegt. Ergo: Regulär fantasiert wird nur auf der Sony-Konsole. Wir können weiterhin nur Kristalle suchen.

FRAGESTUNDE

➔ Da ihr diesen Brief wahrscheinlich eh nicht abdruckt, hier ein paar Fragen:

1. Spielt ihr lieber auf Konsole oder PC?
2. Was ist euer Lieblingsgame für Leute unter 18?
3. Was ist euer Lieblingsgames für Leute über 18?
4. Habt ihr eine eigene HP eingerichtet?
5. Findet ihr DVDs oder Videos besser?
6. Habt ihr schon mal Nächte durchgezockt?

CIAO, CHRIS SIMS

CUBE: Ha, jetzt haben wir deine schlaun Fragen doch gedruckt. Das hättest, nicht gedacht, stimmt's? Also, schreiten wir zu den Antworten:

1. Auf dem Cube. Was sonst sollten wir antworten?
2. Metroid Prime
3. Resident Evil
4. Ja
5. DVD
6. Exakt 365 Nächte pro Jahr.

TEUFELSBRAUT

➔ Hi, ich weiß, dies ist jetzt wieder ein typischer »Mädchen-Brief« für euch. Vielleicht nervt euch das inzwischen ja schon, aber ich konnte einfach nicht anders, nachdem ich die Vorschau von »Animal Crossing« in eurer aktuellen Ausgabe gelesen habe. Das Spiel ist also »hochgradig Freundin-kompatibel« und für »Zockerinnen geeignet«? Das ist ja echt schön, dass man sich als junge Frau von euch sagen

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

DAS FUTURE-TACTICS-GEWINNSPIEL



Der Hauptgewinn sieht ähnlich aus wie diese Fotomontage

1. PREIS: EXKLUSIV-KONSOLE, FUTURE TACTICS, T-SHIRT

Einer wie keiner, exklusiver geht's nicht: JoWood und das Cube-Magazin spendieren einem glücklichen Gewinner ein exklusives Einzelstück – eine Gamecube-Konsole im Design des brandheißen Strategietitels »Future Tactics: The Uprising«. Dieses per Airbrush lackierte Einzelstück kannst du garantiert nirgends kaufen, der Neid deiner Freunde ist dir also völlig sicher! Außerdem kannst du dich höchstpersönlich davon überzeugen, dass Strategiespiele auf einem Videospielsystem eben doch Spaß machen: »Future Tactics: The Uprising« verbindet intuitive Steuerung mit schicker Grafik und begeisternden Ideen – und selbstverständlich liegt das Spiel bei, ebenso wie ein schickes T-Shirt im »Future Tactics«-Design.

2.- 5. PREIS: JE EIN »FUTURE TACTICS«-PAKET MIT SPIEL UND T-SHIRT

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



CUBE

CUBE OKTOBER 04

WETTBEWERB

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

ICH NUTZE DAS INTERNET

2. regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her:

Von den Bildern her:

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

WENN ICH GEWINNE, SENDET DEN PREIS BITTE AN:

6. Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Alter

SO NIMMST DU TEIL!



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin/future-tactics-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 28. Oktober 2004. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von JoWood, 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 **28. Oktober 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-Basistariff ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »cube«. Dann folgt ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo, oder »maxi1« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Serious Sam« oder »maxi3« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Action Replay«. Beispiel: »cube maxi1«. Um alles weitere kümmern wir uns. Du erhältst eine SMS und beantwortest einfach die Fragen nach deiner Adresse und weiteren Daten. Anschließend nimmt der Verlag Kontakt zu dir auf; wir wollen nämlich wissen, wer dich geworben hat, wem wir also die Prämie zusenden dürfen.



ONLINE

Einfach eine E-Mail schreiben: abo@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 OKTOBER '04

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

MEIN ABO-WUNSCH

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

☐ Ja, ich habe einen neuen Jahresabonnenten geworben. Meine Prämie schickt ihr bitte an folgende Adresse. Ich habe eine Wunschprämie markiert. Diese erhalte ich auch dann, wenn ich selbst kein Cube-Abonnent bin.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Ich hätte gerne ☐ 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 fünföchigen 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

073

CUBE

CUBE

AUSGABE OKTOBER 04

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

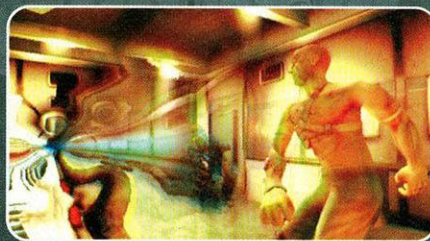


Urlaub ist was Wunderbares, allerdings nur, wenn man ihn zu Hause verbringen darf und draußen ein Orkan tobt. Denn was hilft Sand, Sonne, Banane und Bikinis, wenn man keine Steckdose für die Konsole hat? Zum Glück währt der Urlaub nicht ewig und man kann sich wieder wichtigen Dingen zuwenden, etwa den tollen Cheats zu »Animal Crossing«, »Second Sight« und »Spider Man 2«.

SECOND SIGHT

Die Komplettlösung zur mystischen PSI-Action gibt's ein paar Seiten weiter hinten. Wer keine Lust hat das komplette Spiel zu zocken, der kann auch gerne die einzelnen Level direkt anwählen. Dazu muss man lediglich folgende Tasten im Pausen-Modus drücken und festhalten.

[B], [L], D, Links, [A]



ANIMAL CROSSING

Den 24. September sollte man sich im Kalender von »Animal Crossing« rot markieren, denn an diesem Tag kann man ein paar NES-Spiele freischalten. Dazu redet man dann einfach mit Tom Nook, wählt »Other Things« und »Say Code«. Als Zugabe kann man sogar noch eine hübsche blaue Werkbank abgreifen.

CODE	SPIEL
CdDahlBdaDh98d9ub8ExzZKwu7Zl	Ballonfight
Crm%h4BNRyu98d9uu8exzZKwu7Zl	Clu Clu Land
1n5%N%8JujE5fjlEcGr4%ync5eUp	Baseball
bA5PC%8JujE5fjlEcGr4%ync5eUp	DK Jr Maths
2n5@N%8JujE5fjlEcGr4%ync5eUp	Donkey Kong
3%Q4fhMTRByAY305yYAK9zNHxLd7	Exitebike
Crm%h4BNRbu98d9un8exzZKwu7Zl	Golf
BA5PC%8JujE5fjlEcGr4%ync5eUp	Wario's Woods
cU3jlm@hdl6Aip zFAEajAcBzXim	blaue Nintendo Werkbank



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Bis im November der zweite Teil an den Start rollt, mag der eine oder andere vielleicht hier schon mal üben – zumal das Original von »Need for Speed: Underground« jetzt zum Sparpreis von 30 Euro erhältlich ist. Bleifuß-Artisten dürfen sich dank dieser Cheats auf weiteren Strecken austoben und sogar die Fahrphysik verändern. Wenn das in der Wirklichkeit auch so einfach wäre ...

Folgende Cheats im Menü-Screen eingeben.

CODE	WIRKUNG
Rechts, [Z], Links, [B], [Z], [L], [A]	Drag-Tracks freischalten
Links, Links, Links, Links, Rechts, [A], [A]	Drift-Tracks freischalten
Unten, [A], [A], [A], Unten, Unten, Unten	Sprint-Tracks freischalten
Unten, [B], [B], [B], [B], Z	Runden-Tracks freischalten
[B], Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, [L]	Drift-Physik verändern



SPIDER-MAN 2

Wer es leid ist, den flinken Spinnenmann immer wieder von der Hauswand zu kratzen, sollte diese Mogeleyen verwenden! Man gibt einfach **HCRAYERT** als Spielernamen ein und schon hat man 44 Prozent des Spieles abgeschlossen. Wer dann auch noch den Rest des Spieles schafft, darf sich bekanntermaßen in der Battle-Arena austoben. Das sollte man auch fleißig tun, denn wer drei Zeit-Kämpfe und drei Ausdauer-Kämpfe gewinnt, wird mit dem Boss-Battle belohnt. Und da tritt dann auch gegen **Calypso** zum Zweikampf an, der im eigentlichen Spiel ja nicht vorkommt.



PITFALL

Als Dschungel-Bezwinger und Lianen-Schwinger hat man's nicht leicht, doch mit diesen Cheats verwandelt sich der gefährliche Urwald sofort in eine niedliche Parkanlage. Die Cheats müssen übrigens im Titelscreen eingegeben werden, während man die Tasten **[L]** und **[R]** gedrückt hält.

ENERGIE AUFFÜLLEN

Links, **[L]**, Unten, **[R]**, **[L]**, **[R]**

SUPER-SCHLAG

Links, Rechts, **[L]**, Oben, **[R]**, Rechts, Links

ALS NICOLE SPIELEN

Links, Oben, Unten, Oben, **[L]**, Oben, Oben

ALS RETRO-HARRY SPIELEN

[L], Links, Unten, **[L]**, **[R]**, **[L]**, Links

KLASSISCHES »PITFALL« SPIELEN

[L], Links, Rechts, **[L]**, **[R]**, Unten, **[L]**

»PITFALL 2: THE LOST CAVERNS«

SPIELEN

Links, Rechts, Links, Rechts, **[L]**, **[R]**

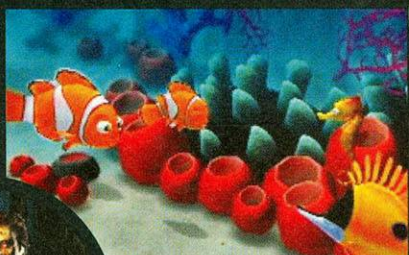


DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Frage: Gibt es etwas Schöneres, als sich nach einem harten Arbeitstag bei einem tollen Spiel zu entspannen? Antwort: Ja klar, wenn man das tolle Spiel nämlich auch bis zum Ende durchspielen kann! Nicht verzagen, denn wir wissen natürlich, wo die bösen Programmierer ihre Fallstricke ausgelegt und ihre Schlüssel versteckt haben.



[L] Findet Nemo – egal wie!



[R] Splinter Cell – das Dreiauge in geheimer Mission



HEIMLICH, STILL UND LEISE...

Hallo Cubianer, ich bin im Moment blank und muss deshalb noch das erste »Splinter Cell« spielen. Leider bin ich so mies darin, dass ich in Mission 5 total feststecke. Bei der CIA habe ich nur die Speicherkarte in der Tasche und einen Verkaufsautomaten in der Ecke, bloß was fange ich damit an??

JÖRG VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

liegt näher, als du denkst. Warte bis eine Wache vorbeikommt und wieder verschwindet, dann schleichst du durch die erste offene Türe. Schalte den Mann dort aus und warte, bis die Wache zurückkommt. Folge ihr ein Stück und schalte sie dann ebenfalls aus. Auf dem Regal liegt eine Picke, die du einsteckst. Nun drehe das Licht aus und geh in den Raum mit dem Sicherheitscode. Gib 7687 ein und Sorge hier ebenfalls für Dunkelheit. Sobald eine Wache nach dem Rechten sehen will, wird auch dieser Mann ausgeknipst. Nun gehst du in den Raum, aus dem die Wache gekommen ist, nimmst dort den Speicherchip aus dem Computer und gibst 110598 ein, schon geht's zum nächsten Abschnitt.

GUTE MINE ZUM FEUCHTEN SPIEL

Hallo Leute, ich spiele mit Begeisterung »Findet Nemo«, weiß aber nicht, wie ich aus dem U-Boot entkommen kann. Ich schwimme verzweifelt durch das Rohrsystem, finde aber keinen Ausgang. Was nun??

RAMONA B. AUS AUGSBURG

Des Rätsels Lösung ...

suche einfach einen großen, grünen Ball und stoße ihn an, um damit einen Schalter umzulegen und eine Kettenreaktion auszulösen. Schon kannst du die Suche nach Nemo fortsetzen.

GRANATE VORAUSS!

Hallo Freunde, lasst uns über »Resident Evil« sprechen. Der gute Barry hat mir zwar schon die Säure-Munition für den Granatwerfer in die Hand gedrückt, doch die Waffe selbst ist nach wie vor nicht aufzufinden. Muss ich die Villa des Bösen erst dem Erdboden gleichmachen, um das Mist-Ding zu finden??

ANTON WERTMÜLLER VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

liegt nicht in der Abriss-Bombe, sondern in einem Raum im oberen Stockwerk. Gehe nach oben und dort auf den Balkon. Hier vermodert der Leichnam von Forrest, einem der Team-Mitglieder. Ganz in der Nähe liegt auch die gesuchte Wumme. Aber Vorsicht: Forrest beginnt gleich darauf seine Nachtschicht als Zombie und kann erst mit ein paar Kugel in Pension geschickt werden!

► 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.

SECOND SIGHT™

Raus aus der Klinik und rein ins Vergnügen: Mit dieser Komplettlösung findest du locker den Weg durch die skurrile Handlung dieses tollen Action-Thrillers!



Im Krankenhaus

Nach dem Erwachen findet sich der Held in einer Zelle wieder. Mittels Telekinese aktiviert man den Schalter neben der Türe und kann so das erste Hindernis überwinden. Ohne Zögern sollte man die beiden anderen Türen durchschreiten und sich dann komplett heilen. Im nächsten Korridor biegt man links ab und vermeidet die Wachen. Sollten die Wachmänner trotzdem aufmerksam werden, muss man sie ausschalten. Im verglasten Wachzimmer liegt die Schlüsselkarte bereit, die man an sich nehmen muss. Danach kann man die Türe im rechten Korridor öffnen, doch auch hier lauern einige Wachen auf den Helden. Nun geht's durch zwei weitere Zimmer, im dritten Raum steht ein Computer, den man umgehend aktivieren sollte. Anhand der Karte kann man den Fahrstuhl ausfindig machen, der in der Nähe des Wachzimmers liegt.



Die Wachen im Krankenhaus sind leicht mit den Fäusten zu überwinden

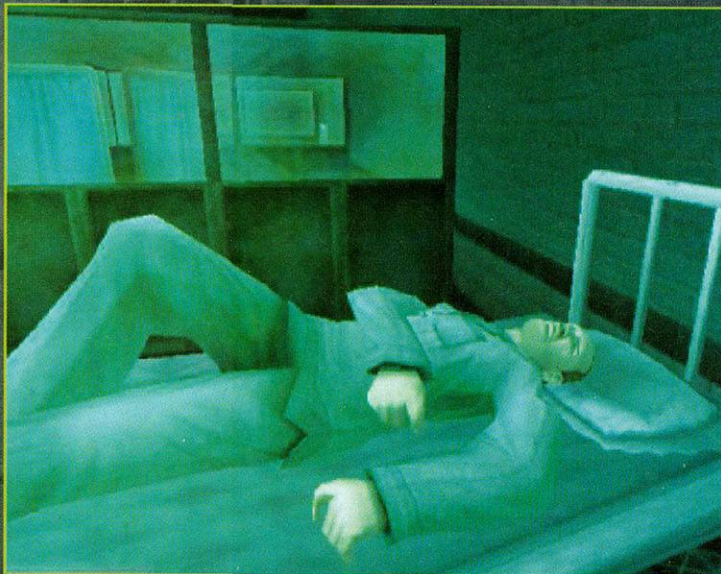
Übungsgebiet

Nach einer kleinen Filmeinlage muss man den Korridor entlanglaufen, dort trifft man auf Cortelli. Man folgt ihm bis man eine weitere Zwischensequenz zu Gesicht bekommt. Nun nimmt man den gleichen Weg über den Hinderniskurs den Cortelli vorge-macht hat. Anschließend kriecht man durch einen Tunnel und erklettert die Leiter auf der linken Seite. Vorsichtig geht's bis zum Rand des Hindernisses, von dort hangelt man sich weiter. Im nächsten Abschnitt muss man sich verstecken. Sobald Tex hinter einem Block in Deckung gegangen ist, versteckt man sich auf der anderen Seite. Wenn er sich dann nach links bewegt, schleicht man in den Tunnel. Am anderen Ende des Tunnels sollte man geduckt bleiben und die Wachen vermeiden.

Sobald die Luft rein ist, kann man in den Graben kriechen. Hier sollte man nahe bei der Mauer laufen, um die Wache nicht zu alarmieren. An der nächsten Mauer geht es wieder nach oben, um hier die beiden Wachen zu umgehen, schon trifft man auf JC. Man folgt JC's Erklärungen, danach geht's zurück durch den Korridor zum Trainingsgebiet. Hier nimmt man die Wachen auf Korn, allerdings sollte man dabei immer in Bewegung bleiben. Auf diese Art kann man die meisten erledigen,

bevor diese einen Schuss abgeben können. Nun wieder zurück zu JC und danach erneut zum Schießplatz. Hier trifft man auf Franklin, der eine Lehrstunde für Scharfschützen gibt. Nach einer Zwischensequenz kann man das Gelernte hinter dem Tor erproben, denn dort lauern einige Scharfschützen. Nun geht's von den niedrigen Mauern zu den Kisten auf der rechten Seite. Hier ist Timing wichtig, denn nur so kann man die Wachen vermeiden. Auf der anderen Seite des Lüftungsschachtes findet man rechts eine Kamera. Man hält sich an der rechten Wand und schleicht unter der Kamera hindurch. Dahinter

wandert eine Wache herum, erneut ist Timing gefragt, um der Wache nicht zu begegnen und rechts abzubiegen. Hinter der nächsten Ecke wartet wieder eine Kamera auf der linken Seite, die man auf dem gleichen Weg überwindet. Man nimmt die Treppe nach oben, rennt ohne zu zögern an der Wache vorbei und klettert in den Lüftungsschacht, den man bis zum Ende folgt. Hier geht's die Leiter hinab, die verschlossene Türe ballert man kurzerhand auf. Auch die Wachen werden eliminiert, doch das muss schnell passieren, sonst schafft man es nicht rechtzeitig durch die Türe. Am anderen Ende des Lagers ist dieser Abschnitt erledigt.



Schwer angeschlagen und ohne Erinnerung erwacht Vattic im Krankenhaus

Tier-Labor

Mit der Kamera am Schreibtisch der Wache kann man die Tür öffnen und weitere Kameras deaktivieren. Nun wandert man durch die Lobby, bis eine Zwischensequenz erscheint. Danach läuft man nach links, springt über die beiden Sperren, wieder nach links und unter den Luftschacht bei den Kisten. In einer weiteren Filmsequenz wird die Wache abgelenkt, und wir nutzen die Chance, um uns an der rechten Wand weiterzubewegen. Am Sicherungskasten benutzen wir Telekinese, um erneut für Ablenkung zu sorgen. Dann geht's zur zweiten Tür auf der linken Seite. Dahinter nimmt man die Türe links oben, schleicht an dem Wissenschaftler vorbei durch die nächste Tür. Hier nutzt man erneut Telekinese zur Ablenkung, um in den verglasten Raum links zu gelangen. Im Schleichgang vermeidet man die Wachen und Weißkittel und erreicht links einen weiteren Luftschacht. Hinter dem Schacht öffnet man die linke Türe und darf sich die nächste Filmsequenz reinziehen.

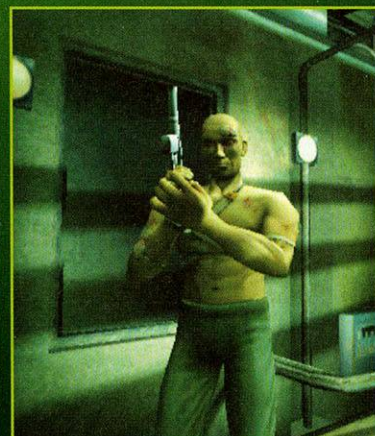
Die Wache wird mit der Charmefähigkeit abgelenkt, dann kann man nach rechts in den Korridor schleichen. Hier nutzt man Telekinese an einem der Ventilatoren, bis sich die Tür öffnet. Draußen vor dem Fenster sieht man einen weit entfernten Schalter, der mit Telekinese aktiviert wird. Bei der Rückkehr wird erneut Charme eingesetzt, um die Wache zu überwinden und zurück in den Schacht zu gelangen. Auch am anderen Ende wird Charme benötigt, um auf das Förderband zu kommen. Nach der Reise auf dem Band öffnet man den Schacht am anderen Ende, klettert bis zur gegenüberliegenden Seite und aktiviert den zweiten Computer von oben auf der linken Seite.



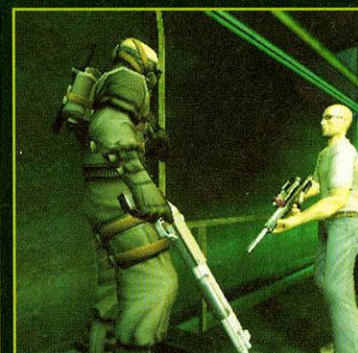
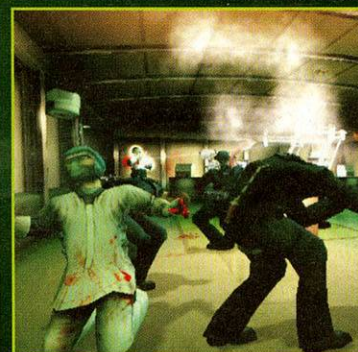
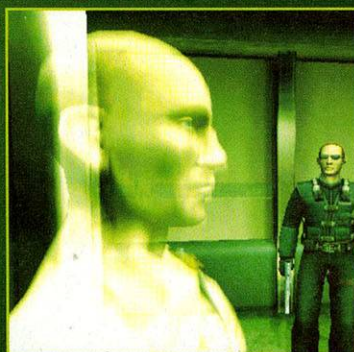
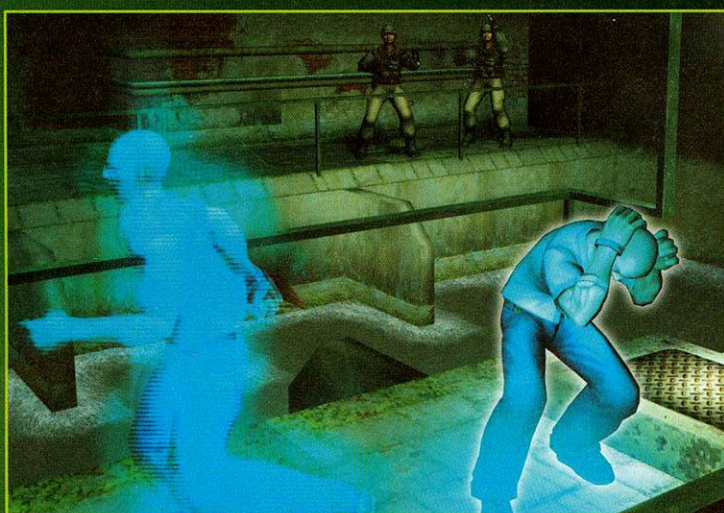
Pipeline

Man geht bis zum Zaun und eliminiert die Gegner unter Zuhilfenahme des Zielfernrohrs. Sobald die verbliebenen Gegner fliehen, folgt man ihnen. Nach der Explosion trifft man auf Tex und Franklyn und durchforstet die Höhle. Hier trifft man auf zwei Wachen, die man eliminiert. Am Ende der Höhle steigt man auf zwei Fässer und nimmt mehr Scharfschützen auf Korn, während der Rest der Männer weitergeht. Sobald die Luft rein ist, folgt man ihnen, wobei man sich links halten sollte. Sobald sich Jayne Wilde absetzt, muss man ihr umgehend folgen. Der erste Gegner kann ignoriert werden, meistens trifft er sein Ziel nicht. Nach der Filmsequenz klettert man die Leiter hinauf, dann die Treppe und eine weitere Leiter, hier kann man einen Hebel aktivieren. Danach folgt man Wilde durch eine Türe und sieht erneut eine Zwischensequenz.

Wenn Jayne Wilde ruft, dass dort ein paar Wachen stehen, erledigt man die drei Wächter mit dem russischen Gewehr. So geht es weiter, bis man einen Raum betritt. Aus der Deckung heraus nimmt man die Wachen ins Visier, danach erklimmt man die Leiter nach oben und geht in den Gang rechts. Man läuft Richtung Kamera und öffnet die Türe, dort kann man die Feuer-türe mit dem Computer öffnen. Nun wieder die Leiter hinab und die Wachen erledigt, schon trifft man erneut auf Wilde. Man folgt ihr und schaltet alle Wachen im letzten Raum aus.

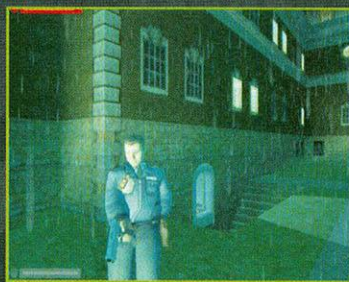


Das Scharfschützen-Gewehr ist die beste Waffe gegen die weit entfernten Angreifer



Flucht aus dem Krankenhaus

Zuerst wird Charme eingesetzt, um an der Wache vorbei in den Lift zu schleichen. Hier sieht man sich die Zwischensequenz an, danach kann man die drei Kameras auf dem Weg mit der Schutz-Fähigkeit ausschalten. Erneut muss man Charme benutzen, um bis zur Laser-Barriere zu gelangen, die Arbeiter kann man dabei getrost ignorieren. Die Barriere wird mit der Schutz-Fähigkeit deaktiviert, die Wache mit Charme abgelenkt und ins Reich der Träume geschickt. Der Lift wird mit Schutz aktiviert, eine Filmsequenz später müssen die Wachen ausgeschaltet werden, um an ihre Waffen zu kommen. Damit kämpft man sich nun den Weg bis zur Rampe frei. Im Wachhäuschen kann man das Tor mit einem Knopf öffnen, anschließend muss man sich bis zum Lift wieder seiner Haut erwehren. Auch dieser Fahrstuhl muss erst mit dem Schalter auf der linken Seite aktiviert werden, danach hält man am besten schon mal Charme bereit. Sobald die Kabine hält, aktiviert man es und rennt nach links. Hier kommt man an eine Leiter links im Raum und klettert daran hinab. Man folgt dem Gang, steigt wieder eine Leiter nach oben und rennt zum Tor, das in der Nähe des Autos steht.



↑ Zahlreiche Wachen patrouillieren um das Gebäude

Asylum

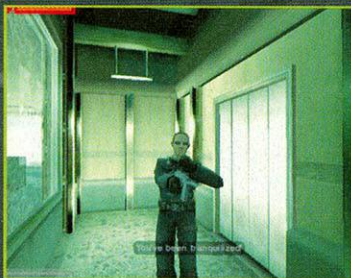
An den Wachen rennt man einfach vorbei, danach steigt man durch ein Fenster in die Heilanstalt ein. Nach einer kurzen Zwischensequenz nimmt man die Schlüssel von der toten Wache, schleicht mittels Charme an der Wache draußen vorbei und kommt so in die Bücherei. Auf dem Tisch liegt ein Notizzettel, den man lesen sollte, anschließend kann man die Türen mit dem Computer entriegeln. Die Türe links oben führt weiter durch die Anlage, dann muss man durch den Schacht klettern und kommt in ein Treppenhaus. Hier geht's nach unten, um die Wachen mit Charme abzulenken. So geht er durch den ersten Bereich, im zweiten muss man erneut Charme einsetzen, um den Doktor und seine Begleitung auszuschalten. Dem Doktor nimmt man schnell noch seine Schlüsselkarte ab, damit kann man seinen Weg fortsetzen, bis man wieder eine

Filmsequenz zu Gesicht bekommt. Und wieder muss man Charme einsetzen, um unbeschadet an den beiden Wachen vorbeizukommen, danach läuft man in die erste Zelle, die man sieht. Hier öffnet man den Lüftungsschacht und klettert bis zum Ende hindurch. Erneut werden die Wachen auf die bekannte Methode abgelenkt, doch vor der Kamera sollte man sich in Acht nehmen. Am Schreibtisch der Wachen angelangt wendet man sich nach links, zerschlägt das Fenster und benutzt Telekinese, um den Schlüssel zu erhalten. Nun kann man den Raum betreten und an der Konsole alle Sicherheitskameras abschalten. Zurück am Computer öffnet man die Tür dahinter in den Gang, dort nimmt man die zweitletzte Türe. Im Raum sieht man zuerst nach rechts, dann öffnet man wieder einen Schacht und folgt ihm. Die Wache wird ausgeschaltet, so kommt man an einen Schlüssel. Man geht durch die linke Türe in den verschlossenen Raum, hebt die Disk auf und geht zum Computer. Dort wird die Disk in das Laufwerk geschoben und der Code abgelesen. Dann geht man aus der Tür hinter dem Computer und umrundet den Raum. Hier kann man den Code eingeben. Jetzt rennt man mit dem Helden die Treppe nach oben, bis man in einen weiteren Raum gelangt. Hier geht's nach rechts in den Korridor, wo man die Kamera ausschaltet und wieder nach links zum Zaun läuft. Dort wird die Wache eliminiert und

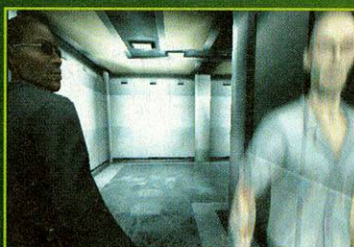
das Tor mit Telekinese aktiviert. Weiter hinten im Gang kann man schließlich Jaynes Zelle auf der linken Seite öffnen.

Asylum Escape

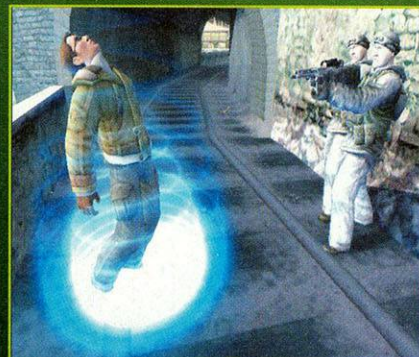
Mit der Charme-Fähigkeit wird Jayne betört, danach eilt man die Treppe hinab zu der erleuchteten Türe. Hier muss man Jayne erneut mit Charme bezaubern, danach kann man die Türe öffnen und die Wache erledigen. Im Kriechgang geht es nun weiter. Man zerschlägt das Fenster und entfernt die Fässer, die den Zugang versperren. Nun kann man die Türe öffnen und Jayne hereinlassen. An der Leiter steigt man nach oben auf das Dach. Hier muss man sich erst um die Wachen kümmern, dann setzt man Telekinese ein, um Jayne über die Lücke im Dach zu helfen. Weiter geht's über die Dächer, wobei noch weitere Wachen eliminiert werden müssen. An der Tür geht's wieder zurück ins Gebäude. Man durchquert drei Räume und holt sich die Schlüssel von der Person. Am Ende des Korridors kann man nun die Türe aufsperrn.



↑ Die Wachen im Krankenhaus sind mit Betäubungspistolen bewaffnet



↑ Vorsicht vor den Maschinenpistolen!



Zum Bahnhof

Man folgt dem Colonel und schaltet die beiden Scharfschützen aus. Nun geht's in den Tunnel, wo nochmals vier Schützen lauern. Nach der Zwischensequenz rennt man um den Zaun bis zur Spalte und springt darüber hinweg. Hier kriecht man durch den Tunnel bis zum Ende des Raumes. Jetzt müssen nochmals zwei Wachen erledigt werden, danach kommen die Wachen in den beiden Räumen im Stockwerk darüber an die Reihe. Im zweiten Raum liegt noch der Schlüssel auf dem Schreibtisch, den wir an uns nehmen, damit kann man die verschlossene Tür am Ende des Gangs aufsperrn. Dort müssen erst die Wache oben und unten an der Treppe ausgeschaltet werden, dann geht's durch die rechte Seite und um die Ecke, wo man auf Colonel Starke trifft. Gleich darauf bekämpft man zwei weitere Wachen, steigt die Leiter hinauf und kommt so in den umzäunten Bereich. Ein Knopfdruck öffnet die Türe. Hinter der Türe springt man über den Zaun und trifft erneut auf Starke. Man folgt ihm und schaltet die drei Scharfschützen aus. An den Gleisen geht's nach links zum Bahnhof auf die Plattform. Im Zug findet man einen weiteren Schlüssel, der diesmal das verschlossene Tor entriegelt. Kaum ist der Colonel eingetreten, folgt man ihm und erledigt noch die drei Wachen.

Asylum Kanalisation

Jayne wird mir Charme erneut freundlich gestimmt, am anderen Ende des Korridors gibt's dafür eine Zwischensequenz zu bewundern. Danach geht's an den Wachen vorbei und in den Eingang auf der rechten Seite. Die Psycho-Wachen muss man erledigen, erst dann kann man die Treppe hinab zur Plattform gehen. Hier dreht man sich nach links und geht in den Raum hinein. Den einen Hebel kann man manuell bestätigen, beim anderen kommt Telekinese zum Einsatz. Nun hurtig die Leiter hinauf, wo man sich kriechend weiter bis zur Türe bewegen muss. Auch diese beiden Hebel muss man betätigen, um Jayne durchzulassen und den Zugang zum Kanal zu öffnen. Im Kanal zieht man den Hebel auf der mittleren Plattform und geht nach unten durch die so entstandene Öffnung. Am anderen Ende des Tunnels benutzt man Telekinese, um den Tunnel zu öffnen. Nun die Leiter nach oben, so gelangt Jayne in den Lift. Die nächste Leiter hinauf, kurz um die Ecke geflattert und eine weitere Leiter erklommen. Man schnappt sich die Wache, legt den Hebel um, danach wirft man den Helfer kurzerhand über das Geländer. Dann geht man zurück, drückt den anderen Hebel, und der Lift setzt sich in Bewegung. Nun taucht man wieder in das Kanalsystem ab und folgt ihm bis zu einem großen Raum. Man umkreist ihn links herum bis zu einer Leiter. Oben angekommen geht man zu den Röhren am Ende des Raumes und folgt diesen bis zu einer weiteren Leiter.

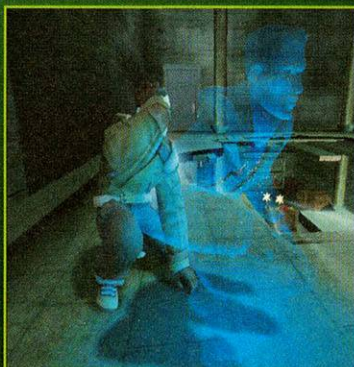
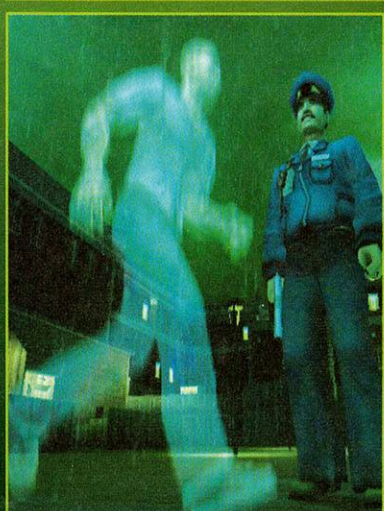
Auf der Straße

Bei der Garage öffnet man das Gitter, geht hindurch und tötet die Wache. Nun nimmt man die erste Biegung rechts und die nächste Biegung nach links bis zum Ende der Straße. Nach der Zwischensequenz nimmt man die NSE-Wache aufs Korn und folgt dem Bandenmitglied in die Garage. Hier redet man kurz mit der Frau und nimmt das Paket an sich. Wieder draußen wendet man sich nach rechts, geht ans Ende der Straße, dort nach rechts und gleich wieder nach links. Hier erklimmt man die Stufen zur blauen Tür, aktiviert die Sprechanlage und liefert das Paket ab. Anschließend spricht man mit dem Bandenmitglied und erhält eine Markierung. Damit geht's zurück zu der Frau für ein weiteres Gespräch. Nun geht's raus aus der Garage, links die Rampe und die Leiter hinauf. Dem Weg muss man folgen, bis es an der nächsten Leiter wieder hinabgeht. Man bewegt sich auf die Bandenmitglieder zu und tötet alle NSE-Agenten, danach überquert man den Basketball-Platz. Die störenden Fässer vor der



Die Gangmitglieder sind wertvolle Verbündete

Treppe werden einfach weggeschossen, dann kann man die Stufe hinaufgehen, durch ein Fenster einsteigen und den Zettel auf dem Tisch lesen.



Die Soldaten sind zahlreich und gut bewaffnet

Am Stadtrand

Folge WinterICE und unterstütze ihn mit dem Scharfschützengewehr. Ab hier wird's etwas hektisch, denn man muss öfter die Stellung wechseln und mit Cortelli und Colonel Starke reden. Nach der Zwischensequenz muss man Starke folgen und die Wachen ausschalten, die aus dem Haus kommen. Nun geht man selbst ins Gebäude, dort durch die linke Türe und ebenso durch die nächste. Nach der Filmsequenz benutzt man Schutz und übernimmt die Wache. Nach dem Tunnel geht man einfach geradeaus und klettert die Leiter hinab. Hier drückt man den Knopf, um die Türe zu öffnen, danach kann man zurück zum Colonel gehen. Erneut muss man WinterICE mit dem Gewehr unter die Arme greifen. Nach und nach kommt die ganze Gruppe zusammen und Franklin erwähnt einen Schlüssel. Ohne zu Zögern rennt man zurück zum Lasergitter und zu der verschlossenen Tür. Sobald WinterICE auftaucht, geht man durch die Türe und hilft bei dem anschließenden Feuergefecht.

Flucht aus der Vorstadt

Zuerst geht man mit Starke aus dem Zimmer und hilft ihm die Wachen auszuschalten, danach



Erneut ist das Scharfschützengewehr die erste Wahl gegen die Angreifer

muss man die Leiche suchen, die den passenden Schlüssel bei sich trägt. Sobald man durch die Tür ist, kann man von der Feuerleiter aus die Feinde bekämpfen. Danach klettert man nach unten in den Lift in der Mitte und drückt den Knopf, anschließend erklimmt man das Fenster und aktiviert die Feuer-schutz-tür. Nun geht's zurück zu Starke und zusammen durch die Türe, wo man erneut das Scharfschützengewehr zum Einsatz bringen muss. Am Ende kann man durch die dritte Türe links gehen.

NSE-Basis

Im Korridor hält man sich am besten auf der rechten Seite, biegt einmal rechts und einmal links ab. Die Wache und das Reinigungspersonal wird mittels Telekinese ausgeschaltet, dann geht's bis zum Ende des Korridors und in die Türe rechts in den UVD-Lagerraum. Hier schnappt man sich eine Disk aus dem Regal, geht aus der anderen Tür hinaus und links in den Gang hinein. Bevor man um die Ecke biegt, sollte man die Wache übernehmen und mit ihr die Doppeltüre passieren. Hier schaltet man die Kamera ab und geht zurück in den eigenen Körper. Nach einer kurzen Filmsequenz sollte man speichern und auf den Kerl warten, den man gerade gesteuert hat. Sobald er in Sichtweite kommt, kann man ihn mit Telekinese ausschalten. Auch der zweite Mann im Zimmer wird auf diese Weise erledigt. Nun geht man den Korridor hinab und blendet die Sensoren mit Telekinese. Hier liest man die Notizen und erhält so das Passwort. Zurück im Kontrollraum wird die Reinigungskraft eliminiert, ebenso die Wache, die nach dem Rechten sehen will. Am Computer am Ende des Raums kann man die E-Mails lesen und den Anhang auf dem Desktop speichern. Nach dem Ausloggen aktiviert man den Computer bei der Tür, hier wird die UVD-Diskette geöffnet und der Anhang auf den Desktop geschoben. Zum Schluss wird der Movie-Player so eingestellt, dass er den Anhang im Multimedia-Raum abspielt. Nach

dem Ausloggen verlässt man den Raum, wendet sich nach rechts, umgeht erneut die Sensoren und marschiert durch die linke Türe am Ende des Gangs. Hier dreht man sich gleich nach rechts und drückt den Knopf an der Wand, um so das Fernsehgerät einzuschalten.

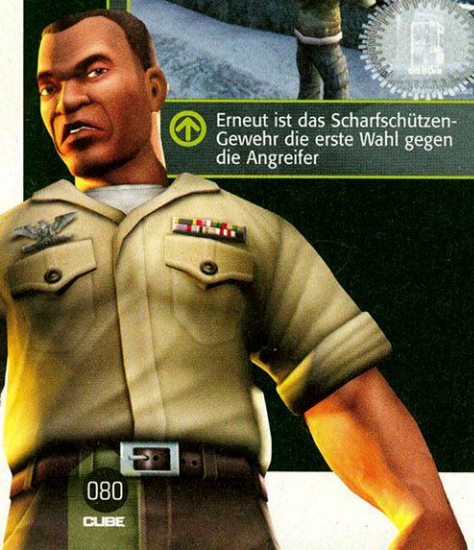
Sibirien

Zuerst muss der Scharfschütze im Fenster am anderen Ende der Straße ausgeschaltet werden, erst dann kann man den Weg benutzen und die beiden Wachen eliminieren. Ein weiterer Schütze lauert auf dem linken Dach. Ist er ausgeschaltet, kann man durch die Türe links gehen und die Notizen auf dem Tisch lesen. Nach dem Verlassen des Raums kann man erneut eine Filmsequenz bestaunen und das Spiel speichern. Nun klettert man die Leiter hinauf, wartet bis die Wache vorbeigelaufen ist und schaltet sie mit dem Scharfschützengewehr aus. Das Ganze wiederholt man noch zweimal, anschließend kommen die Scharfschützen auf den höheren Ebenen an die Reihe. Der erste Teil der Brücke wird aktiviert, indem man sich an den Rand stellt, der zweite Teil kann mittels Telekinese eingeschaltet werden. Hinter der

Brücke geht man durch die Tür in das Gebäude und erledigt die beiden Wachen. Danach geht's im Kriechgang unter den Fenstern auf der linken Seite vorbei. Auf der anderen Seite sollte man alle Feinde eliminieren, die man findet. Nun geht man die Treppe hinab und nach rechts, wo man eine weitere Filmsequenz geboten bekommt. Anschließend nimmt man die Wache an der Treppe und eine weiter rechts ins Visier. Nun ist die Treppe frei und man kann in den oberen Stock zur roten Tür laufen. Die angreifenden Soldaten schaltet man aus, der Riegel wird mit Telekinese angehoben, als Lohn kann man einen weiteren Schlüssel einnehmen. Draußen wendet man sich nach links zur Rampe und erledigt die dort warteten Gegner. Als Nächstes klettert man die Leiter hinauf und überwindet die Kisten. Am Ende der Straße wird eine weitere Filmsequenz eingeblendet, anschließend muss man zwei Super-Soldaten ausschalten. Nach dem Sieg kann man in das Gebäude gehen, durch den Korridor und am anderen Ende wieder hinaus. Dort warten bereits zwei Scharfschützen und zwei weitere Super-Soldaten. Hat man auch diese Angreifer besiegt, geht man in die Kirche und dort in den Lift.



Die russischen Wachen sind äußerst harte Gegner



Zener Basis

Hier folgt man dem Gang bis zum Ende, durchquert einen Raum und folgt dem Weg, bis man zu dem Raum mit dem Motor gelangt. Der wird nun mittels Telekinese angeworfen, danach folgt man den Rampen bis zu einem verglasten Raum. Nach einer Filmsequenz erscheinen drei Wachen, doch nur zwei davon sollte man töten, den verbleibenden Wächter übernimmt man und wandert mit ihm die Treppe nach oben. Dort benutzt man den Hand-Sensor und entriegelt alle Türen. Nun kann man in den eigenen Körper zurückkehren und die Wache sowie die beiden Super-Soldaten eliminieren. Mit dem Computer kann man nun alle Kameras deaktivieren. Im Gang sollte man dem Gespenst ausweichen und dem Weg folgen, bis man auf die drei Super-Soldaten trifft. Nachdem man das Trio ausgeschaltet hat, kann man in den Kontrollraum zurückkehren und zwei weitere Soldaten erledigen. Anschließend zerstört man alle TV-Geräte rund um den Jungen und benutzt Charms, um mit ihm reden zu können. Nun folgt man dem Geist des Mädchens zurück zu dem Zimmer mit den drei toten Super-Soldaten. Dort muss man einen weiteren Gegner erledigen und kann nach einer erneuten Zwischensequenz in den Kontrollraum zurückkehren. Zum Schluss muss nur noch ein weiterer Super-Soldat bekämpft werden, anschließend benutzt man Telekinese an der Türe, um den Abschnitt zu beenden.



Die Psi-begabten Kinder spielen eine wichtige Rolle

Im NSE-Büro

Hinter der Doppeltüre geht man gleich auf den Lift zu und fährt mit ihm nach unten. Dort angekommen wendet man sich nach links und erledigt die Wache an der Türe. Man geht nach rechts durch die Doppeltüre, links in den nächsten Raum und wieder zurück in den Haupt-Korridor. Hier wartet gleich ein Dutzend Agenten auf uns, die man alle ausschalten muss, erst danach kann man in den Sicherheitsbereich eindringen. Dort geht man nach links, dann geradeaus durch die Türe und weiter durch die Doppeltüre bis zum Ende des Gangs.



Zener-Basis

Zuerst müssen die beiden Super-Soldaten erledigt werden, dann geht's durch die Türe und die Stufe hinab zum Lift. Damit fährt man noch weiter nach unten, folgt dem Gang und erledigt den Super-Soldaten mit dem übernommenen Wissenschaftler. Nun wird der Handscanner aktiviert. Auf der anderen Seite der Türe warten vier weitere Super-Soldaten auf ihr Ableben, dann geht man direkt zum Kind an der Türe. Sobald sich die Türe öffnet, geht man nach links und zurück in das Krankenzimmer, wo das Abenteuer begann. Eine Zwischensequenz später geht's die Treppen hinab in den Tunnel, wo weitere Super-Soldaten warten. Einen Raum weiter muss man die Angreifer solange kämpfen, bis sich die Tür öffnet. Dahinter sieht man



Jayne Wilde hat ein Herz aus Gold und eine treffsichere Pistole

eine weitere Zwischensequenz mit einer weiß gekleideten Person, anschließend wendet man sich der Person in Blau zu. Nun wandert man zurück in den Anstaltsbereich, bis man an einen elektrischen Zaun kommt. Die Sperre wird per Telekinese aufgehoben, dahinter sind so viele Gegner, dass man am besten einfach hindurchrennt, anstatt sich auf ein Gefecht einzulassen. Auf der linken Seite ist eine Tür, dahinter sind drei Wachen. Doch trotz der Eile kommt man zu spät. Wieder draußen läuft man die Stufen hinab und geht abschließend noch durch den Bereich mit den Gestellen, um die vier Super-Soldaten auszuschalten. Herzlichen Glückwunsch, der Held hat seine Freiheit wieder.



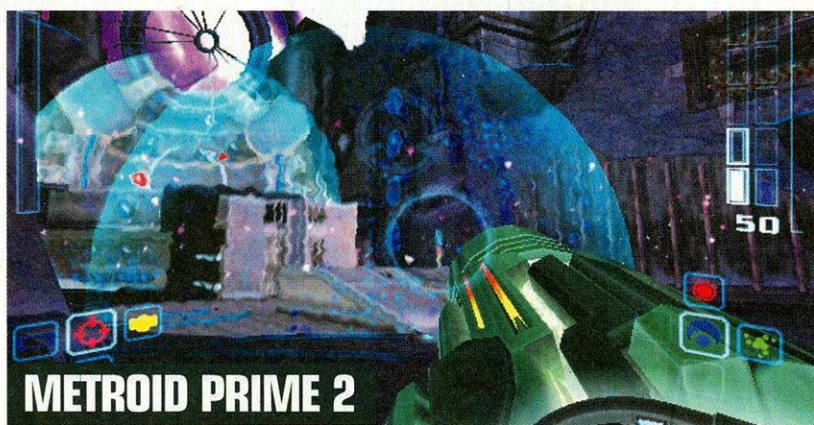
29. Oktober ... nächste Ausgabe ... 29. Oktober

VORSCHAU

DAS DRITTE ZEITALTER

➔ HERR DER RINGE-ROLLENSPIEL

Das Rollenspiel aus dem »Herr der Ringe«-Universum, bei uns schon im Test. Kein wahrhafter Abenteurer darf sich die wunderschöne Präsentation, die atemberaubenden Kämpfe und die packende Story entgehen lassen.



METROID PRIME 2

➔ SCHON IM TEST!

Am 26. November bricht Samus Aran zu neuen Weltraumabenteuern auf. Wie sehr reißen die neuen Missionen der Ego-Shooter-Heldin mit, wie gut funktioniert der Mehrspieler-Modus? Die Antworten liefert der Cube-Mega-Test!



PRINCE OF PERSIA 2

➔ DER PRÜGELPRINZ

Mit raffiniertem Kampfsystem und überragender Grafik setzt Ubisofts Orientmärchen völlig neue Maßstäbe im Genre der Action-Abenteuer. Wenn alles klappt, halten wir pünktlich zur nächsten Ausgabe ein spielbares Muster in den Händen.



TALES OF SYMPHONIA

➔ DAS ABENTEUER DES JAHRES

Mehr Tiefe, mehr Story und ein besseres Kampfsystem als »Crystal Chronicles« – Namcos kommendes Rollenspiel-Epos hat tatsächlich alles, was Abenteurer begeistert! Die deutsche Version im Test.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

➔ FREIE FAHRT FÜR ILLEGALE RACER

Das vielleicht beste Rennspiel des Jahres begeistert mit überragender Grafik, Tuning-Vielfalt und neuer Bewegungsfreiheit. Der Herbstrenner im Test.

MOVIE-GAMES

➔ REPORTAGE

»Herr der Ringe«, »Spider-Man 2«, »Große Haie, kleine Fische« und viele mehr: Filmumsetzungen sind groß in Mode. Wir blicken hinter die Kulissen, zeigen wie Hollywood und die Spieleindustrie zusammenarbeiten und was die Zukunft bringt.

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 Özündar, Sebastian Weidenbeck, Thomas R. Peter, Matthias Lausmann, Robert Häusler
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: vertrieb@nhz-verlag-vertrieb.de
Anzeigenleitung: Stefan Wandrey, Marbachstr. 19 A, 81369 München, Tel: 089 / 7435734, 0175 / 1871694, Fax: 089 / 7435734, marketing@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: Im deutschsprachigen Raum über Kioske, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Preis: 2,95 EURO
Urheberrecht: Alle in 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
VOLKSWAGEN YOUTHLINE

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- »Future Tactics« ➤ »Need for Speed: Underground 2« ➤ »Golden Sun« ➤ »Splinter Cell 3: Chaos Theory« ➤ »Tony Hawk's Underground 2«
- »Mario Party 6« ➤ »The Urbz« ➤ »Fire Emblem« ➤ »King Arthur« ➤ »Street Racing Syndicate«
- »Ty the Tasmanian Tiger 2«

DREAMWORKS Grosse Haie-Kleine Fische™

Hinter jedem kleinen Fisch
steckt 'ne große Notlüge

Kämpfe mit einzigartigen
Attacken gegen den
furchterregenden weißen Hai

Erkunde völlig neue
Stadtteile von Riff City

Jage als Oscar schneller
Ruhm und Reichtum hinterher

Tanze zu den coolen Grooves
- bist du der neue Superstar?

Ab Oktober
erhältlich!



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



KnowWonder



ACTIVISION

DreamWorks' Große Haie - Kleine Fische™ & © 2004 DreamWorks LLC. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Edge of Reality. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. „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 verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

* Nur Konsole und GBA.

www.activision.de





IHRE RACHE LIEGT
IN DEINER HAND.

CATWOMAN™

DAS VIDEOSPIEL



STEUERE CATWOMAN UND NUTZE IHRE KATZENSINNE, IHRE ATEMBERAUBENDEN CAPOEIRA-KICKS
UND IHRE SCHLAGFERTIGE PEITSCH, UM RACHE AN IHREN FEINDEN ZU ÜBEN.
IN DIESEM SPANNENDEN KATZ-UND-MAUS-SPIEL IST SIE DIEJENIGE MIT DEN KRALLEN.

WWW.CATWOMAN.COM
WWW.CATWOMAN.EA.COM
WWW.EAGAMES.DE

PlayStation.2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM



Challenge Everything™

CATWOMAN Software ©2004 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und "Challenge Everything" sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

DC Bullet logo, CATWOMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s04)